

INTRODUCCIÓN

Lo que sigue a estas palabras introductorias es un relato. Por tanto, un texto desprovisto de aquellas pretensiones de objetividad con las que, con mayor o menor razón, se presentan la mayoría de los escritos supuestamente críticos. Como tal relato implica el desarrollo de un argumento, «el fin del mundo como obra de arte», si bien en dicho desarrollo el *leitmotiv* central está sometido a un continuo proceso de metamorfosis, con apariciones y ocultamientos propios de un mecanismo, el del simulacro, que, en definitiva, me interesa tratar de un modo primordial. Expresiones como «arte» u «obra de arte», pero también las que se refieren a las distintas imágenes de «fin del mundo», quedan remitidas precisamente a la poderosa capacidad de simulacro en la que se fundamenta nuestra cultura. De ahí el subtítulo: un relato occidental.

De ahí, asimismo, los decorados y protagonistas, elegidos, es cierto, arbitrariamente, mas, en mi opinión, vinculados todos ellos por una herencia espiritual que llega a adquirir el valor de estigma. Hubiera podido optar, sin duda, por otros decorados y protagonistas—no menos arbitrarios—para tratar de llegar a una conclusión semejante. Si me he inclinado por unos, y no por otros, por un relato específico, entre los muchos relatos posibles, ello se debe a motivos puramente subjetivos de atracción y, también, de repulsión. En cualquier caso, los sucesivos episodios que configuran esta historia pueden—y quizá deban—ser entendidos como los sucesivos escenarios en los que transcurre una larga representación. En ella ciertos personajes aparecen, con nitidez, bajo la luz de los focos, a condición, no obstante, de que sea en las sombras donde habitan las fuerzas determinantes del drama. O, lo que es lo mismo: de la farsa.

La mayoría de estos personajes teatrales no requiere presentación. Tampoco creo que sea oportuno desvelar de entrada sus identidades. Sólo me permito una excepción con el primer nombre que surge en el escenario, Io, casi desconocido para nosotros, pero ilustre en la Antigüedad, como lo prueba el hecho de que Herodoto se sirva de él para iniciar sus crónicas. Io, hija de Inaco, tras ser poseída por Zeus fue castigada por los cielos de un modo significativo. Transformada en animal (una hermosa vaca), le fue impuesta por la vengativa Hera la compañía de un tábano que le picase continuamente, obligándola a huir en un peregrinaje interminable. Desprovista de razón es incapaz de comprender, pero, al mismo tiempo, acuciada por el dolor trata desesperadamente de descifrar el sentido de su periplo. Ésta es la situación en la que se halla cuando se encuentra con Prometeo al principio del relato. Luego permanecerá a lo largo de él, muda e invisible, hasta ser rescatada en su final.

Por último, creo necesario advertir, frente a los amantes de lo terminal, que éste, a pesar de su título, no es un texto «apocalíptico». Más bien pretende ser lo contrario: un alegato contra los «grandes ideales» que, a través de sus símbolos y mitos, han envenenado el aire en el que nos ha tocado respirar.

1.

IO Y EL TÁBANO

Cuando Io sale al escenario, bailando estremecida, tenemos la certeza de encontrarnos ante el único destino descarnadamente humano. El gran drama del cosmos queda suspendido. La

tragicomedia de la libertad y de la angustia palidece ante la presencia de una sombra carnal. Io es sólo cuerpo, perdido en el vacío de fuerzas incomprensibles. Apenas se atreve a interrogar al imponente dios clavado a la roca. Si se decide a hacerlo, tímida y temerosa, es únicamente para tratar de averiguar la duración de su peregrinaje. Pero se asusta de las respuestas tanto como de sus propias preguntas. Sabe, además, que no paliará su ignorancia pues desde hace mucho tiempo comprende que ella es tan sólo ignorancia. Éste es el singular aspecto de la vida que le ha sido dado comprender. Más allá de él, nada. Más allá de su cuerpo, nada.

Y, sin embargo, tampoco entiende que su cuerpo deba ser maltratado. Ella no pidió nacer. Se limitó a aceptar, sin ataduras, la violencia del deseo. No ofreció su cuerpo por ambición sacrílega sino por un deseo irreprimible que, noche tras noche, se iba alimentando de la materia de los sueños. En realidad hubiera sido feliz si su juventud se hubiera consumido, sin más consecuencias, en la hoguera del instinto. Mas ha sido condenada a salvarse. A perder la patria segura del instinto para vagar en el desierto del conocimiento.

A Io la han castigado con el *regalo de la conciencia*: ese tábano invisible que le pica cada vez más dolorosamente y embota sus sentidos. Y así su cuerpo, aquel cuerpo admirable que despertó la lujuria del padre de los dioses, se ha abierto al sufrimiento y a la culpa. Io envejece, errando por valles indescifrables, mientras, por más que se esfuerza, no logra comprender la furia del mundo ni la causa de su dolor. Pero, a pesar de todo, aún hay una belleza conmovedora en la figura de Io y su silueta, danzando en el claroscuro del paisaje crepuscular, posee una fascinación inigualable: es el único ser auténticamente vivo en un universo espectral.

2.

ESPECTROS

Éste es un relato con pocos seres auténticamente vivos. A excepción de la bailarina Io, que reaparece fugazmente al final, casi no recordamos ningún otro. Por el contrario, los espectros son abundantes por la sencilla razón de que la cultura en que transcurre este relato siente una especial predilección por ellos. Con esto quiere advertirse que es una cultura que ha tendido a preferir los espectros a los hombres o, si está permitido, los entes dudosos, cuando no manifiestamente muertos, a las criaturas pobres más realmente vivas. Una cultura con voluntad espectral, como la descrita, lo es en todas las direcciones pero, de una manera genuina, especialmente en dos: la que le conduce al sueño de no ser humana y la que le conduce a la pesadilla de no ser divina.

Gracias a ello, tal cultura se asienta en un precipicio insondable que únicamente es olvidado con poderosos zarpazos de la imaginación. Ahora bien, esta imaginación sólo puede ser, asimismo, espectral pues al concebir, como *ideales*, imágenes que sobrepasan el poder del hombre se complace, de modo inevitable, en aquellas otras imágenes en las que éste ha dejado de existir.

No debe extrañar, por tanto, que el fin del hombre sea la resplandeciente, aunque a veces oculta, ensoñación de tantos teólogos, filósofos y artistas que se han ilusionado con un camino de perfección para las cosas humanas. Tras la idea, tras el paraíso, tras la perfección en suma, siempre hay un deseo, casi sexual, de aniquilación. No podría ser de otro modo:

más allá de la perfección no hay sino la nada. Y la nada es, para una cultura espectral, el horizonte más excitante.

3.

EL SOLDADO DE MARATÓN Y EL VISIONARIO DE PATMOS

Hay dos excepcionales obras de frontera—entre la perfección y la nada—que han contribuido, quizá más que todas las demás de otros géneros, a la conformación del estigma de esa cultura. Estigma, no contenido u orientación, pues se trata de un verdadero estigma, de una huella impresa en el tejido espiritual, de una inclinación que fatalmente se ha hecho congénita y hereditaria, derivando en una sed de poder y autocompasión sin límites. Ambas obras tienen en común el deleite de concebir el juego en una extrema *frontera*, sea ésta confín último del mundo, como en el caso de *Prometeo encadenado*, sea, como en el *Apocalipsis*, umbral del fin inminente.

Por supuesto, nos imaginamos completamente diferentes, e incluso antagónicos, a los dos artífices. Al primero, a Esquilo, nos lo representamos viviendo el mejor momento de Grecia, una vez que los persas han sido gloriosamente derrotados. Lo vemos como un hombre sabio, profundo, equilibrado, un poeta de extraordinarias dotes quien, no obstante, según él mismo se cuida de remarcar en su epitafio, prefiere pasar a la posteridad como un combatiente en las batallas de Maratón y Salamina. Al segundo, a ese Juan de Patmos que nos cuesta identificar con el Evangelista, nos lo figuramos de manera muy distinta. Un visionario, probablemente un loco. Un hombre aislado, con mayor capacidad para el odio que para el amor, una mente refinadamente forjada para la venganza. Pero qué gran poeta también, qué poderoso procreador de imágenes de siniestra hermosura. A primera vista, si exceptuamos la maestría poética, ninguna afinidad hay entre el soldado de Maratón y el visionario de Patmos. Uno interrogándose sobre el poder del hombre, el otro reclamando el poder del dios. Sin embargo, si aguzamos la mirada comprobaremos como fuentes tan distintas han llegado a alimentar un mismo río, sellándose así la alianza entre el vigoroso deseo de perfección y el placer irrefrenable de la nada.

Éste es, pues, el estigma: la atracción enfermiza, obsesiva, apremiante, que mueve, al precio que sea, a traspasar la *frontera*.

4.

FINISTERRE

Lo desaparece de la escena. Se va como ha llegado: prosiguiendo su danza del miedo, sometida a las picaduras de su centinela implacable. Sin ella, la soledad se hace completa. En el escenario sólo hay fuerzas abstractas que chocan despiadadamente. A veces se asoman tenuemente sentimientos. Como en ciertas palabras de Hefesto, como en los lamentos de las hijas de Océano. Pero suenan casi imperceptibles bajo el fragor tumultuoso de las *ideas*. Prometeo no es sino una gran idea, la más sublime de todas, luchando contra otra gran idea, la más perversa. El hombre puede ser libre, detentar el poder. El hombre nunca será libre pues la única libertad corresponde al incomprensible e imprevisible Destino.

¡Con qué habilidad el soldado de Maratón ha escogido el lugar para representar la tragicomedia del hombre!

El confín de la tierra, la frontera. Un finisterre que es al mismo tiempo una avanzadilla entre el cielo y el infierno. Allí, al peñasco caucásico, ha sido encadenado Prometeo por el herrero Hefesto bajo la atenta vigilancia de Fuerza y Violencia, los fieles esbirros de Zeus. Pero el mayor castigo de Prometeo no son sus cadenas, ni el sol carnicero que lacerará su carne durante días eternos ni, tan siquiera, el águila que devorará su hígado noche tras noche. Su mayor castigo es el paisaje que le rodea, la mirada perpetuamente atrapada en una estepa desnuda cuya infinitud y desolación le conminan a adentrarse en el vacío.

No son la ira de Zeus o su inminente hundimiento en el Tártaro los que dan a Prometeo la medida de la magnitud de su rebeldía y de su culpa. Sólo la conciencia del vacío le da la medida exacta de su acción.

5.

PROMETEO, EL SEDUCTOR

Todos los demás llevan máscaras, pero el actor que hace de Prometeo no. Él, antes de iniciarse la representación, se ha introducido en una figura gigantesca de madera clavada a la roca pues Prometeo, al contrario que Io, no necesita un cuerpo en libre movimiento. Es sólo voz porque quiere ser sólo conciencia. El efecto es idóneo: la figura encadenada a la roca se confunde con la roca misma en un único conjunto a cuyo alrededor se abre un abismo poblado de tempestades. Así es como Prometeo, en su hierática inmovilidad, logra encarnar el límite mismo más acá del cual ha sembrado la esperanza en los hombres, al tiempo que, más allá de él, adivina la arbitrariedad de su propósito.

De hecho, su situación, y el modo como la asume, implica la mayor altivez espiritual que jamás se haya concebido, porque, habiendo sido desplazado al confín del mundo, su voz se constituye en *centro del mundo*. Suspendido en el vacío, Prometeo exige que el cosmos, con sus hechizos y turbulencias, gire en derredor suyo. Esta imagen posee una extraordinaria fuerza de *seducción* porque hasta entonces el hombre nunca se había atrevido a colocar una voz que le representara en el corazón del enigma.

Hasta entonces las voces sólo cantaban su insuficiencia como ecos procedentes de un origen implacable. Con Prometeo, el hombre realiza el gran acto de *seducción* consigo mismo.

6.

SEDUCCIÓN Y REDENCIÓN

El seductor promete y engaña. Pero su misión es irremplazable porque sin ella la más perniciosa abulia espiritual invadiría todos los rincones. También el redentor promete y engaña. Sin embargo, la salvedad es que este último no deja translucir en ningún momento la mentira y, a fuerza de no hacerlo, llega a convencerse de que es portador de la verdad. Ésta es la gran diferencia entre el mundo del soldado de Maratón y el mundo del visionario de Patmos. *Seducción frente a redención.*

Nosotros, aupados por un invencible miedo y una oscura ambición, las hemos unido poniendo la bella mentira al lado de la brutal verdad. El resultado ha sido una perpetua confusión entre ambas. Con inusitada frecuencia, cada nuevo acto de seducción ha sido visto como un paso hacia la redención, cada promesa, tal vez hermosa pero ineludiblemente falsa, como una conquista incommovible. Se ha olvidado que la redención absoluta, considerada como conquista absoluta, exige que el hombre se contraste con su propio exterminio.