

# LA FORMACIÓN DE LA SUBJETIVIDAD POLÍTICA

Propuestas y recursos para el aula

Alexander Ruiz Silva  
Manuel Prada Londoño



PAIDÓS VOCES DE LA EDUCACIÓN

Directora de colección: Rosa Rottemberg  
Diseño de cubierta: Gustavo Macri

Ruiz Silva, Alexander

*La formación de la subjetividad* [ ] : propuestas y recursos para el aula / Alexander Ruiz Silva y Manuel Prada Londoño -1<sup>a</sup> ed.- Buenos Aires: Paidós, 2012.  
280 pp.; 22x16 cm.

ISBN 978-950-12-1536-6

1. Pedagogía. 2. Formación Docente. I. Prada Londoño, Manuel II. Título  
CDD 371.1

1<sup>a</sup> edición, mayo de 2012

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático.

© 2012, Alexander Ruiz Silva y Manuel Prada Londoño (por la compilación)

© 2012, de todas las ediciones:

Editorial Paidós SAICF

Publicado bajo su sello Paidós\*

Independencia 1682/1686, Buenos Aires – Argentina

E-mail: difusion@areapaidos.com.ar

[www.paidosargentina.com.ar](http://www.paidosargentina.com.ar)

Queda hecho el depósito que previene la Ley 11.723

Impreso en la Argentina – *Printed in Argentina*

Impreso en Primera Clase,  
California 1231, Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
en abril de 2012.

Tirada: 3.000 ejemplares

ISBN 978-950-12-1536-6

- ¿En qué nos parecemos y en qué nos diferenciamos de los Nexus-6? ¿Qué cosas son las que nos hacen realmente humanos?
- Bajo condiciones de una vida digna y de forma similar a los Nexus-6, los seres humanos deseamos prolongar lo máximo posible el límite temporal de nuestra existencia. ¿Cuáles son, para ti, los principales motivos que explican esta tendencia?
- Con seguridad, una vida lograda, una vida provechosa es posible de distintas maneras. ¿Quisieras decírnos de qué manera lo es para ti y por qué?

## TERCERA PARTE

### Para continuar

Respecto de la cuestión: ¿qué significa vivir dignamente?, valdría la pena que se indagara sobre *el derecho a morir dignamente*. ¿Quiénes reivindican o han reivindicado este derecho, en qué condiciones y por qué? No solo se ha escrito sobre el tema desde el punto de vista legal y jurídico, también hay una valiosa producción literaria y cinematográfica que podría ser de mucha utilidad para ampliar la comprensión sobre este asunto.

En la película, luego salvar la vida del *blade runner* y unos segundos antes de morir, Roy Batty dice: "He visto cosas que los humanos ni se imaginan: naves de ataque incendiándose más allá del hombro de Orión. He visto Rayos-C centellando en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir". Pídeles a los chicos y chicas que se imaginen que forman parte de esa escena y quieren decirle algo a Roy antes de morir. Que escriban este breve *canto a la vida* y lo comparten con la clase.

## SUBJETIVIDADES EN FORMACIÓN

### DE PINOCHO A BLADE RUNNER

En los capítulos anteriores hemos apostado por la articulación de distintos elementos de la cultura y el arte en la escuela –en y desde el aula–, convencidos de que toda experiencia de aprendizaje alcanza mayor significado y autenticidad para cada uno de nosotros si hay espacio para el goce, para el placer e incluso para una dulce incomodidad; si en vez de cerrar una visión del mundo, la abre, la revienta hacia múltiples preguntas, hacia nuevos anhelos.

En esta tercera y última parte del libro insistimos en vincular la disciplina de estudio con la magia del relato –literario, fílmico–, pues consideramos que hay algo común en estos dos registros de la vida escolar, algo que a menudo pasa desapercibido, especialmente en el primero: se trata de la enorme potencia de la imaginación, su capacidad liberadora, sus posibilidades de apertura. En estos capítulos finales tomamos como pretexto para pensar y discutir la idea de *subjetividades en formación* en dos relatos, una sola metáfora: *Pinocho* y *Blade Runner* y su convergencia en el tratamiento de la construcción artificiosa de un ser, al mismo tiempo, semejante y distinto a su propio creador.

## 9. PINOCHO

Si la educación nos permite acercarnos cada vez más a la condición humana, esto es, ser cada vez más lo que en principio ya somos, entonces el tipo de educación que recibimos e impartimos no es de ningún modo inocua, tiene efectos en los individuos formados y en la humanidad misma que cada uno representa. Los invitamos, entonces, a abrir las ventanas y puertas del aula vital en la que deseamos se convierta este apartado, al tiempo que vamos cerrando este libro, que llegamos a su final, desde otras lecturas, otras formas de leer, otros caminos.

### Del deseo y la obediencia

A los 55 años de edad Carlo Lorenzini escribió *Pinocho*, casi sin proponérselo. No se trató de una obra con una estructura previa claramente definida; de hecho, el texto se fue armando a medida que el autor iba haciendo entregas periódicas al semanario *Il Giornale dei Bambini* (La prensa de los niños) fundado en Florencia por Ferdinand Martini. Vale destacar que ni el nombre del autor ni el de la obra en cuestión se corresponden con lo que la industria editorial difundió posteriormente. Lorenzini había decidido escribir bajo el seudónimo de Collodi (Carlo Collodi) en homenaje a la aldea Toscana donde nació su madre Ángela, quien, a pesar de haberse formado como maestra, para poder criar y alimentar a sus diez hijos, ejerció como criada de la noble y adinerada familia Ginori, en la misma casa en la que su esposo Doménico hacía las veces de cocinero.

Tampoco en esa época los profesores estaban bien pagos, al menos no lo suficiente como para sostener una familia numerosa. El relato que nos convoca, escrito entre 1881 y 1882 de manera fragmentaria y

por entregas semanales, se tituló inicialmente: *Storia di un Buratino* (La historia de un muñeco, o más preciso sería decir, de un títere). Fue hasta 1883, por insistencia de su gran amigo y editor Felice Paggi, socio de Martini, que decidió ampliar el número de capítulos del texto original, intentó darle una estructura narrativa más coherente al trabajo y cambió su título por el que luego se haría mundialmente conocido: *Pinocchio* (Pinito, en castellano). Se trata de una obra que ha trascendido su propia época, no solo por sus incontables ediciones y el enorme número de lenguas a las que ha sido traducida (la más de doscientas cincuenta),<sup>1</sup> sino también por su valor en términos de dar comienzo a un nuevo tipo de literatura: la literatura infantil especializada.<sup>2</sup>

Lorenzzini, apadrinado por la familia con la que trabajaron sus padres y apoyado por su hermano Paolo, asistió primero al colegio y se formó, posteriormente, en filosofía y retórica en el Seminario. Su contacto con los libros y con el mundillo intelectual de la época lo inclinaron hacia una postura nacionalista que se resistía al dominio ejercido por Austria en la región. Militó, en distintas épocas, de todas las formas posibles, contra el régimen imperante y a favor de la unidad de una Italia en proceso de formación. Su labor como periodista, fundador de revistas, escritor de ensayos políticos y traductor lo fue conduciendo al, por entonces, novedoso mundo de la literatura infantil. Así, pronto pasó de traductor de los cuentos atribuidos a Charles Perrault a autor de manuales escolares sobre la geografía que se es-

<sup>1</sup> Según Philippe Meirieu (1998: 36), se trata del texto más leído y traducido después de la Biblia y el *Quijote*, aunque consideramos que la versión original y completa de la obra ha sido mucho menos leída o consultada que las innumerables adaptaciones o sinopsis que se han hecho de ella, muchas de las cuales han tomado como referencia, a su vez, la adaptación cinematográfica animada de Walt Disney, de 1940, versión que, si bien contribuyó enormemente a la popularización del relato, goza de poco aprecio entre los especialistas por el enorme número de distorsiones respecto de la versión original de Lorenzzini (Collodi), pero también por su tono excesivamente moralizante.

<sup>2</sup> Bustamante presenta una clara síntesis al respecto: "Cuando se afirma que Collodi empezó a escribir pensando en la psicología de los niños, es porque antes de ese momento no tenían una 'psicología' distintiva, más allá de la que les correspondía por ser adultos pequeños... Y si el autor italiano comenzó a escribir teniendo en cuenta las costumbres y la manera de hablar de ellos, es porque antes sus costumbres y maneras de hablar se pensaban en función de aquellas que estaban en pos de aprender... Y si Collodi empezó a escribir pensando en sus bromas, es porque antes sus 'escatologías' no habían sido consideradas como algo que les diera especificidad" (2004: 60).

taba apenas terminando de delineár y que debían aprender a querer y proteger los italianos de las nuevas generaciones.

Algunas de las circunstancias de la vida de Lorenzzini pueden resultar bastante loables, pero no todas. Soltero, de carácter rebelde, taciturno y algo bohemio, fue inducido a la escritura de *Pinocho* más por su afición al juego de cartas que a su gusto por el nuevo género literario. Según una versión poco extendida pero bien documentada (Bormioli y Pellegrinetti, 1954), Lorenzzini, una mala noche de regreso a su casa, luego de haber adquirido una deuda de juego, se encontró con su amigo Paggi, quien, escaso de escritores para el periódico en el que colaboraba, le prometió hacerse cargo de la deuda a cambio de la escritura de una historia por fascículos, que fuera entregada durante un año. Así, Lorenzzini fue escribiendo la obra, con la supervisión y, podría decirse, persecución permanente de Paggi, para que en cada edición de *Il Giornale dei Bambini* apareciera un nuevo capítulo. Quizás esto explique, en parte, la orientación moralista de la historia, la idea recurrente de oponer el juicio a la diversión, el trabajo al juego, la labiosidad al ocio. Como es sabido, en esa lógica de opuestos siempre termina perdiendo Pinocho, proclive al placer, al camino fácil, a la ausencia de compromiso, por lo cual obtiene agobiantes penitencias, similares quizás a la que vivió Lorenzzini al tener que escribir de manera pactada y por entregas su propia forma de redención. Nos resulta, de este modo, imposible separar la escritura del libro, su contenido, su significado, de las circunstancias vividas por su autor en el proceso de elaboración y mucho más si decidimos aceptar la advertencia de Roger Caillois (1974: 8): "En cierto modo, cada escritor, incluso el más reservado, nunca cesa de redactar una autobiografía enmascarada: su obra".

Dado que la historia va tomando forma en cada entrega, no resulta claro el género en el cual se la puede clasificar. Velasco destaca que posee elementos de pieza cómica teatral e incluso del teatro griego:

Al comienzo se nota que Collodi juega a la *Commedia dell'Arte*, inventando personajes y situaciones cómicos y extravagantes, parecidos a los de Arlequín y Polichinela [en el capítulo 10]. La pelea entre Maestro Cereza y Gepeto [en el segundo capítulo del texto] es, definitivamente, una escena de teatro de marionetas. [...] Si bien estos inconexos frag-

mentos parecen un antípode de la tira cómica, Collodi saca de la manga otro género literario más clásico: el teatro griego. El Grillo Parlante y el pueblo que juzga a Pinocho recuerdan a los coros ocultos detrás de máscaras, oráculos por excelencia, que dictan las reglas, anticipan los hechos, emiten juicios de valor. No en vano Collodi es producto de una cultura teatral que combina la tradición griega y la *Commedia dell'Arte*.

Pero el autor de *Pinocho* no solo es heredero de este tipo de tradición literaria; estuvo fuertemente influenciado, como la mayoría de los escritores de la época, por el tipo de estructura narrativa y estilística que marcaba la pauta en la Europa de la segunda mitad del siglo XIX, el Romanticismo. El espíritu del muñeco es el de un aventurero que tiene que afrontar los avatares y consecuencias de vivir sin ataduras: "El héroe romántico es de naturaleza nómada. Y *Pinocho* es un peregrino de todos los caminos y situaciones que hacen la vida. [...] Los románticos –y entre ellos Collodi– van a distinguirse por la gran riqueza de sustantivos, adjetivos, predicados, aposiciones. Se intenta transmitir a los lectores todo el proceso evolutivo de las sensaciones y de las realidades que las han originado" (Mayorga, 2001: 14).

De este modo, el autor construye la historia en medio de un juego de tensiones vitales en el que adquieren un papel determinante la idealización de los héroes románticos (Lorenzzini lo arriesgó todo a favor de la unificación nacional, en pleno Risorgimento italiano, levantándose, incluso, dos veces en armas contra el gran ducado austriaco que extendía sus dominios a la Toscana), las presiones de una sociedad moderna cada vez más signada por los avances de la ciencia y los desarrollos de la técnica (de hecho, escribe uno de los primeros relatos sobre los cambios introducidos en la vida cotidiana por el ferrocarril: *Una novela en el vapor*, 1856) y sus propias obligaciones personales (en su adultez cuida de su madre y vive con ella la mayor parte de su vida, al igual que se hace cargo de sus propias deudas con el decoro que corresponde a un hombre de su tiempo).

Su personaje, Pinocho, encarna una forma de vida que ya no es posible, que se encuentra en plena decadencia, la del hombre contemplativo, aventurero, amo de su propio destino, cuando lo que se abre paso es la forma de vida sujeta a los compromisos y obligaciones

que exige la vida moderna. Así, si se persiste en lo primero se tiene que pagar un alto precio. Quien quiera privilegiar la incertidumbre de la aventura frente a la seguridad de la rutina tendrá que asumir los lances, casi siempre negativos, del azar, pero también el rechazo de una sociedad laboriosa y sacrificial.

Se plantea en la obra, de este modo, la imposibilidad de reconciliar placer y trabajo, goce y estudio, aventura y aprendizaje. La idea de seguridad se antepone a la de cambio, la de la conquista a la de descubrimiento. Conquistar una posición, definir un rol no tiene nada que ver con descubrir un camino o atreverse a dudar de lo conocido, y *Pinocho*, presto siempre a maravillarse, a divertirse, se expone a la desventura, a recibir del destino el castigo a la insensatez.

Sin embargo, en el relato que construyó Lorenzzini, o mejor, que le fue saliendo en el proceso de hacerse cargo del compromiso con su amigo y de la fascinación que, suponemos, le iba generando una historia cada vez con más matices y posibilidades, su personaje, *Pinocho*, vive una tensión permanente entre ser fiel a sí mismo, a su propia naturaleza, y las expectativas que los otros van depositando en él. Pero, como suele suceder, las cosas al principio no parecían tan complejas: Gepeto (Chepito, en castellano) expresa en el comienzo mismo de la historia: "He pensado en fabricar un lindo títere de palo; un títere maravilloso que sepa esgrima, baile y dé saltos mortales, con ese muñeco quiero dar la vuelta al mundo y conseguir un pedazo de pan y un vaso de vino" (Collodi, 2001: 24).

Sin embargo, todo se empieza a salir de control cuando la creación artificial persiste en hacer valer sus propias decisiones, y entonces esa otra voluntad, esa otra subjetividad se vuelve un problema, un verdadero dolor de cabeza para su creador. Algo similar le ocurre al doctor Frankenstein con el ser que ha creado, algo similar a lo que, guardadas las proporciones, nos sucede a los profesores y a los padres y madres con quienes son sujetos de nuestra orientación o están bajo nuestra influencia. En palabras de Meirieu:

Siempre, con independencia de las circunstancias, he de enfrentarme a la misma realidad irreductible: el cara a cara con el "otro" a quien debo transmitir lo que yo considero necesario para su supervivencia o para su desarrollo y que se resiste al poder que yo quiero ejercer

sobre él; el cara a cara con "alguien" que está, respecto de mí, en una relación primordial de dependencia inevitable; alguien "que me lo debe todo" y de quien quiero hacer "algo", pero cuya libertad escapa siempre a mi voluntad. Y es que todos, en mayor o menor medida, queremos "hacer algo de alguien" después de haber "hecho alguien de algo". Pero lo mismo que el doctor Frankenstein, no siempre entendemos demasiado cómo es que el "algo" y el "alguien" no son exactamente lo mismo, e ignoramos muy a menudo que esa confusión nos condena, pese a toda la buena voluntad que queremos desplegar, al fracaso, al conflicto, al sufrimiento e incluso, a veces, a la desgracia [1998: 19-20].

La naturaleza de Pinocho es la de un títere, fue pensado como muñeco de madera, pero desde el comienzo mismo del relato Pinocho quiere perfilar su propia forma de ser títere, por paradójico que esto pueda parecer; al fin y al cabo un títere está hecho para divertir, y si seguimos el animismo que comporta toda la fábula, para divertirse. Esto es lo que se establece en el diálogo inicial con el Grillo Parlante, antes de que Pinocho –molesto por las ofensas y malos augurios que aquél le pronosticará– lo aplastara con un mazo en la pared:

–Si no te agrada la escuela, entonces, ¿por qué no aprendes un oficio que te permita ganar decentemente un pedazo de pan?

–¿Quieres que te lo diga? –replicó el títere, que principiaba a impacientarse–. Entre todos los oficios del mundo no hay sino uno solo que verdaderamente me agrade.

–Y, ¿cuál es ese oficio?

–El de comer, beber, dormir, divertirme y llevar durante todo el día la vida de vagabundo (Collodi, 2001: 37).

Sin embargo, a partir de haber padecido hambre, decepción, amargura en su error, Pinocho se asume, igualmente, como un niño, como uno de palo, es cierto, pero como un niño al fin y al cabo, uno que no sabe y no le interesa distinguir de entre los distintos modos de ser niño cuál es el más auténtico de todos y que pronto va a cuestionar la autoridad gratuita que se arrogan todos los adultos con los menores y el poder aleccionador que se le otorga al miedo:

–Francamente... –dijo Pinocho, poniéndose en marcha– cómo somos de desgraciados los pobres niños. ¡Todos nos regañan! ¡Todos nos amonestan! ¡Todos nos dan consejos! Si los dejáramos hablar, con seguridad que todos querían actuar como si fueran nuestros padres y nuestro maestros: todos, inclusive el viejo Grillo Parlante [su alma, pues, como se sabe, Pinocho mató a Grillo en el capítulo 4]. Aquí está la prueba: ¡porque no he querido seguir los consejos de ese Grillo, muchas serán las desgracias que, según él, me sucederán! ¡Dice que me encontraré con unos asesinos! Eso ni me asusta porque, a decir verdad, no creo en tales asesinos ni nunca he creído en ellos. Para mí los asesinos fueron inventados por los padres para meter miedo a los muchachos que quieren salir de noche a la calle (Collodi, 2001: 89).

Dado que Pinocho es un niño, no se interesa jamás por convertirse en un niño ejemplar, arquetípico. Ha conocido el sufrimiento que padecen los niños cuando son engañados o cuando se dejan llevar por el puro placer y le ha sido infundido, a partir de sus propias experiencias, el sentimiento de culpa. La culpa, quizás el principal educador y de lejos el más dañino de todos, le es inculcada, de modo sistemático, por el fantasmal Grillo Parlante, en cada una de sus apariciones, y por su hada protectora, en cada una de sus lecciones –desde las más dulces hasta las más crueles– y Pinocho no conoce otra manera de explicarse a sí mismo todo lo que le sucede, aunque la mayoría de las veces de nada le sirva.

En el capítulo 5, ante los primeros esbozos de conciencia, Pinocho dice: "El Grillo Parlante tenía razón. He hecho mal en desobedecer a mi padre y en huir de mi casa... Si mi papá estuviera aquí, yo no estaría muerto de hambre y de debilidad. ¡Oh! ¡Qué enfermedad tan fea es el hambre!" (Collodi, 2001: 41).

En el capítulo 20, luego de salir de la prisión a la que lo había condenado el mono (Juez), básicamente, por el "delito" de zoquete ante el engaño del cual ha sido víctima, Pinocho reflexiona:

¡Cuántas desgracias me han sucedido! Y me las merezco, porque en realidad soy un títere testarudo y atolondrado y quiero hacer siempre lo que me da la gana, sin escuchar a los que tienen mil veces más juicio que yo... Pero de hoy en adelante me propongo cambiar de vida y ser un niño bueno y obediente. Ahora más que nunca he visto que los niños

desobedientes se pierden siempre y no les resulta nada al derecho. Y mi padre, ¿qué hará? ¡Me estará esperando todavía? ¡Lo encontraré en casa del hada! ¡Hace tanto tiempo que no veo al pobre hombre! ¡Me parece que no llega el momento de hacerle mil caricias y comérmelo a besos! ¡El hada me perdonará la fea partida que le he jugado? ¡Y pensar que he recibido de ella tantas atenciones y tantos amorosos cuidados! ¡Habrá algún niño más ingrato y más sin corazón que yo? (Collodi, 2001: 127-128).

Luego de una desafortunada aventura en el mar, en busca de su padre, arriba a la isla de las abejas industriosas,<sup>3</sup> se convierte en el estudiante más juicioso de la escuela, aunque luego es persuadido por compañeros holgazanes de desviar el buen camino e ir a la playa a conocer al terrible Tragamares.

El capítulo 27 ejemplifica otra de estas tomas de conciencia luego del desenlace de la trampa que le han tendido sus compañeros, a partir de la cual, por supuesto y como de costumbre, las cosas salen mal. Así, uno de los chicos, Eugenio, resulta herido con el lomo de un libro que le ha sido lanzado a Pinocho y que este pudo esquivar a tiempo. A pesar de no tener responsabilidad alguna frente a lo acontecido, Pinocho exclama:

—¡Eugenio!... ¡Pobre Eugenio mío! ¡Abre los ojos y mírame! ¿Por qué no respondes? ¡No he sido yo quien te ha hecho tanto mal! ¡Créemelo, no he sido yo! ¡Abre los ojos, Eugenio! ¡Si sigues así con los ojos cerrados me vas a hacer morir a mí también! ¡Oh, Dios mío! [de pronto Pinocho es creyente sin que en la historia se haya relatado ninguna experiencia de iniciación o conversión religiosa]. ¿Cómo volveré a mi casa? ¿Con qué valor me presentaré a mi buena mamá? [que para esta altura del relato es el hada por una especie de adopción tácita]. ¿Qué será de mí? ¿A dónde iré a esconderme? ¡Mejor, mil veces mejor, hubiera sido asistir a la escuela! ¿Por qué he dado oídos a estos compañeros que

<sup>3</sup> A propósito de este pasaje de la obra analizada nos resulta muy sugerente el subtítulo: "La educación necesaria o por qué jamás se ha visto una abeja demócrata", del célebre libro de Philippe Meirieu antes citado: *Frankenstein educador* (1998), del cual recomendamos, igualmente y a propósito del análisis que aquí nos convoca, la revisión del apartado: "Pinocho o las chistosidades [facéties] imprevistas de una marioneta impertinente".

serán mi condenación? Y el maestro me lo había repetido: "¡Cuidado con las malas compañías!". Pero yo soy un testarudo, un terco. ¡Los dejo decir y después hago siempre lo que me da la gana! ¡Y luego me toca pagarlas!... Y desde que estoy en el mundo no he tenido ni un cuarto de hora de juicio. ¡Dios mío! ¿Qué será de mí? ¿Qué será de mí? (Collodi, 2001: 176-177).

Los carabineros lo arrestan y Pinocho es conducido, en medio de la censura del pueblo, una vez más, a la prisión, aunque antes, como puede, se las arregla para darse a la fuga dirigiéndose a un destino igual de adverso.

En el capítulo 21, en dirección a encontrarse con el hada, es desviado de su camino por una horrible serpiente; muerto de hambre toma un racimo de uvas de un sembradío cercado y al caer en una trampa de caza es obligado por el dueño de la propiedad a hacer de perro guardián, humillación que le hace decir entre sollozos:

—¡Me lo merezco! ¡Por supuesto que me lo merezco! He querido echar plantas de desobediente y vagamundo... he seguido los consejos de los malos compañeros y por esto la desgracia me acompaña. Si hubiera sido un niño bueno como hay tantos; si hubiera querido estudiar y trabajar; si me hubiera quedado en casa al lado de mi pobre padre, ¡a esta hora no me encontraría en este horrible campo haciendo el triste y humillante papel de perro guardián en la granja de un campesino! ¡Ay, si pudiera volver a nacer!... ¡Pero ya es tarde y no hay más que tener paciencia! (Collodi, 2001: 134).

Escapando de uno más de sus infortunios, esta vez de ser freído en una cazuela, al ser confundido con un pez, y luego de lanzarse al océano para escapar de los perros de los carabineros, en el capítulo 29, Pinocho piensa: "¿Cómo haré para presentarme a mi hada buena? ¿Qué dirá al verme? ¿Me perdonará esta segunda picardía? ¡Estoy seguro de que no me la perdona! ¡Podría apostar a que no me la perdona! ¡Y lo merezco porque soy el peor de los pillos! ¡A cada momento prometo corregirme y nunca lo cumplir!" (Collodi, 2001: 194).

¿Qué le hace falta, entonces, aprender en la vida para verse a sí mismo como un niño verdadero? De hecho, al comienzo de este mismo capítulo, el hada le había organizado una fiesta por haberse portado

bien en los últimos días, por haberse vuelto bueno; esta fiesta, dicho sea de paso, representa los deseos del hada en el ritual de iniciación de la transformación de Pinocho en "niño verdadero". El día antes de la fiesta prometida se produce el siguiente diálogo:

-¡Mañana verás al fin cumplidos todos tus deseos!  
-¿Cuáles?  
-Dejarás de ser un muñeco de palo y te transformarás en un niño verdadero.

Pinocho se pone realmente feliz, pero más por la fiesta que por la trasmutación prometida. Prueba de ello es que termina desdeñando esta oferta por otra que las circunstancias le ponen en el camino y que le resulta mucho más atractiva: ir al país de los juguetes. Y de este modo, Lorenzzini da continuidad a las aventuras (o mejor sería decir: desventuras) del niño de palo que, además de desobediente y débil carácter, ahora se muestra descortés y desagradecido.

Finalmente, en el capítulo 33, convertido en burro, como consecuencia de haber decidido ir al país de los juguetes, Pinocho se dice a sí mismo, sin prever aún los brutales castigos a los que será sometido en su entrenamiento como atracción circense: "¡Paciencia! -repetía mientras seguía masticando-. ¡Si al menos mi desgracia pudiera servirles de lección a todos los niños desobedientes que no tienen amor al estudio! ¡Paciencia!... ¡Paciencia!... ¡Paciencia!" (2001: 235).

De este modo, el miedo y la culpa son los instrumentos que lo ayudan a completar su aprendizaje camino a convertirse en buen muchacho. La conciencia de sus propios errores, del merecimiento de sus desgracias, de su debilidad y falta de consistencia lo prepara para el tránsito hacia el mundo organizado. En el universo simbólico de Lorenzzini, que en parte es nuestro legado, las grandes gestas les son reconocidas solamente a sujetos comprometidos con su propia sociedad, con la conformación y grandeza de su nación; de ningún modo se les puede conceder reconocimiento o desear buena fortuna a quienes solo buscan su propia complacencia. Esta es la trama moral que articula toda la historia. Los diversos hedonismos de nuestros días, completamente desculpabilizados y en cierto modo banales (Lipovetsky, 1996) se encuentran lejos de plantear solución

alguna de continuidad con los ideales presentes en la historia que nos narra Lorenzzini.

El muñeco encantado se convierte así en una metáfora del desencantamiento del mundo en un contexto cultural e histórico en el que la subjetividad es habitada, en gran medida, por las demandas del entorno. Su fuerza ejemplarizante radica en la promoción de la disciplina como motor del progreso; de la recompensa por el trabajo bien hecho, por la asunción del rol; de la asimilación, de la adaptación a los nuevos tiempos; del éxito en función del reconocimiento social obtenido.

Pinocho, luego de rescatar resueltamente a Gepeto del vientre del terrible Tragamares (capítulo 35),<sup>4</sup> en el último episodio de la obra (capítulo 36) aprende, por fin, la lección que sabe todo buen muchacho: "la vida contemplativa, improductiva –que aquí es asimilada a ocioso– no conduce a otra cosa distinta que al mal". Por ello renuncia a seguir errando sin ton ni son, busca oficio, consigue un trabajo, aprende a comportarse como un buen vasallo, a ganar el pan con el sudor de su frente, a someterse, "cuando corresponde", a la voluntad de otros. Pinocho ha aprendido, entonces, a no esperar nada distinto de lo que se merece y cuando el hada tiene pruebas de su resignación a esta "vida ordenada", entonces, sin pedirlo, sin buscarlo y, si captamos la moraleja que nos transmite Lorenzzini, sin merecerlo, el títere es despojado de su existencia y su lugar pasa a ser ocupado por otro ser, distinto, extraño, uno que ni siquiera se reconoce al mirarse en el espejo:

Se dirigió al espejo, y al mirarse en él le pareció que se trataba de otra persona, pues no vio reflejada la imagen del títere de palo. Se le presentó la figura avispa e inteligente de un niño con cabellos castaños, con ojos azules como el cielo, y con una sonrisa y un aire alegre y festivo, que solo se podía comparar a una pascua de navidad (Collodi, 2001: 282).

<sup>4</sup> Según Meirieu, este representa el momento de verdadera madurez en la vida de Pinocho, aquello que le permite *situarse en el yo*: "Pinocho ahora ya no es un títere. No invoca la fatalidad, no se echa a gritar ni a llorar, ni a patalear exigiendo que alguien lo saque de ahí. No incrimina a nadie, ni gime por su mala suerte. Ya no se autoacusaba inútilmente, como ha hecho tantas veces, de ser 'un niño malo'. Pinocho ha crecido: ya no responde a las expectativas de los adultos ni con melindres de niño formalito, ni con el pánico de no dar la talla. Ya no está encerrado en el balanceo infernal entre el buen alumno estudioso que complace a todo el mundo exhibiendo los resultados que se esperan de él y el desaplicado profesional cuya ocurrencia o impertinencia ya no sorprenden a nadie" (1998: 39).

Este "niño bueno" ya no tiene nada de aquel muñeco insolente excepto su memoria remota, distante, en la que tampoco se reconoce del todo y, sin embargo, desde la gratuidad de este saqueo mira con desdén, podríamos decir, con cinismo, los despojos de aquel títere con el que no puede ni quiere identificarse:

-Y ¿qué haría el viejo títere de palo? ¿Se escondería quizás?

-Aquí lo tienes -replicó Gepeto. Y le enseñó un títere grande, apoyado en una silla, con la cabeza inclinada, los brazos estirados y las piernas dobladas, de tal manera que parecía un milagro que se hubiera podido tener en pie.

Pinocho se quedó mirándolo, y luego que lo hubo contemplado por un rato, dijo para sus adentros con grandísima complacencia: "¡Qué gracioso y qué cómico fui de títere; pero cómo gozo de verme ahora convertido en un niño de verdad!" (Collodi, 2001: 283).

La historia de Pinocho narra, en suma, los avatares, los avatares penosos de un niño de palo, de un niño prótesis que enseña a los niños lectores, a sus padres y a los profesores de distintas generaciones a sospechar de todo aquel que quiera pasarla bien sin supervisión de la autoridad. Pinocho sufre porque es un títere del deseo en lugar de ser un niño de la obediencia. No se trata, precisamente, del logro de la autonomía, sino, por el contrario, del premio a la capacidad de adaptación e incluso de sumisión de los individuos a las formas de vida privilegiadas en la sociedad que les tocó vivir, de la completa claudicación de los propios ideales o al menos de la posibilidad de confrontarlos con la realidad social y de la "libertad" de renunciar a ellos por decisión propia.

Proponemos, entonces, una lectura detenida del relato que tenga presente la necesidad de resignificar la relación contemplar-crear y el papel de la imaginación en la configuración de ese binomio, así como la importancia del arte y la literatura en la educación del sujeto. *Pinocho* es una historia extraordinaria, llena de imaginación, de creatividad, de magia, de un moralismo en el que se trasluce que la renuncia o la completa docilidad de nuestros deseos podrían significar, también, la pérdida de nuestros anhelos, de nuestras ilusiones, es decir, de todo aquello que otorga sentido a nuestra subjetividad.

## 10. BLADE RUNNER



### ¿La lección aprendida?

La historia de la producción de *Blade Runner* se inicia en 1977, cuando Hampton Fancher adquirió los derechos sobre la novela de ciencia ficción *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, escrita por Philip Dick y publicada en 1968, con el ánimo de adaptarla al cine. Junto con Brian Kelly, Fancher escribió una primera adaptación para la pantalla gigante y puso a andar el proyecto de realización de la película. De este modo, Kelly, Fancher y Michael Deeley escribieron tres versiones más (en su orden: *Android*, *Mechanismo* y *Dangerous days*), de las cuales enviaron al director de cine Ridley Scott la segunda y la cuarta. Scott había rechazado la primera versión, pero esta vez vio muchas posibilidades en el proyecto, razón por la cual en 1980 firmó contrato para la dirección del filme.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Scott se encontraba dirigiendo el filme *Alien* (1979) cuando Deeley le llevó el guion. Al comienzo tuvo dudas sobre realizar otra película de ciencia ficción, pues no quería que lo encasillaran en ese género, pero sus dudas se despejaron muy pronto. "Mientras leía el guion pensé que era muy interesante, pero también me dije: 'oh, otra vez ciencia ficción'. Luego, mientras preparaba otra cosa, el guion de *Blade Runner* no se apartaba de mi mente. Llegué a pensar que en realidad no era en absoluto ciencia ficción. De alguna extraña manera, era más bien cine contemporáneo. De modo que fui a ver a Michael Deeley y le dije: 'Hágámoslo'" (entrevista a Ridley Scott, en Boissière y Lyon, 2001: 135).

Luego Fancher y David Peoples hicieron el guion original, que fue revisado una vez más por Scott, y escogieron como título *Blade Runner*, inspirados a su vez en el título de la novela homónima de William Burroughs. El rodaje comenzó el 8 de marzo de 1981 y el preestreno se llevó a cabo un año después, con resultados modestos en comparación con los esperados por Warner Brothers. Esto hizo que el estudio obligara al director a introducir dos cambios: la voz en off (o voice-over) del protagonista, con la intención de ayudar a que el espectador entendiera bien el filme; y un "final feliz", en contraste con el cierre incierto de la versión original,<sup>2</sup> final que ha sido leído por algunos como una jugada hollywoodense, entre ellos Cabrera Infante [2001: 33] quien afirma: "*Blade Runner* termina a la manera americana en una optimista luminosidad imprevista pero anhelada: la de la abierta naturaleza plácida de la pradera del sueño. [...] Allí donde, como quería Oscar Wilde, las flores serán extrañas y de sutil perfume, donde todas las cosas serán perfectas y ponzoñosas", mientras que otros –Marzal y Rubio [2002]– ven allí un contraste con el mundo asfixiante del resto de la cinta. Con estos cambios, *Blade Runner* fue estrenada el 25 de junio de 1982.

Si bien no tuvo buena acogida entre la crítica, ese mismo año –según relata Vizcarra [2009: 134]– obtuvo el premio a mejor fotografía, mejor diseño de producción y mejor vestuario de la Academia Británica de Cine, así como dos nominaciones a los premios Oscar por dirección artística y efectos especiales y, en 1983, el premio Hugo a mejor representación dramática.<sup>3</sup>

En 1992, después del reconocimiento que paulatinamente fue adquiriendo la cinta, la Warner permitió que se editara y presentara el llamado "montaje del director", en el cual Scott suprimió la voz en off, añadió una secuencia de 12 segundos que muestra un sueño del

<sup>2</sup> En la primera versión, la película termina con una escena en la cual, luego de haber cumplido su "misión" –volveremos sobre esto más adelante–, el protagonista va a su apartamento, se encuentra con su pareja, Rachael, y suben a un ascensor. En el "final feliz", se ve a la pareja en un auto, recorriendo un paisaje con tonos verdes y azules muy iluminados, que claramente contrastan con los colores y la iluminación del resto de la cinta. Estas diferencias han sido motivo de innumerables interpretaciones, entre ellas la de Marzal y Rubio [2002]. Nosotros nos hemos quedado con la denominada "versión del director".

<sup>3</sup> Los premios Hugo se especializan en el campo de la ciencia ficción; fueron instaurados en 1953 por la World Science Fiction Society.

protagonista en el que aparece un unicornio corriendo por una hermosa pradera, y eliminó el final feliz. En 2007, el Festival de Venecia celebró su aniversario número 75 con el reestreno del "final cut" de *Blade Runner*.

Según los expertos (AA.VV., 1996; Marzal y Rubio, 2002; Vizcarra, 2009, 2011; Alonso, 2011, entre otros), *Blade Runner* es considerada una película de culto,<sup>4</sup> y ha generado comentarios, tesis, artículos en revistas especializadas no solo en cine, sino también en humanidades y ciencias sociales, aplicaciones didácticas para ética, filosofía o ciencias naturales y un gran número de producciones bibliográficas de diversa índole y calidad, lo que atestigua el impacto que tuvo en distintos campos de la cultura. A nosotros nos ha interesado lo que concierne a la formación de la subjetividad, a la pregunta por aquello que constituye lo humano que, creemos, atraviesa toda la película; y, aunque no quede planteada una respuesta, lo que sí logra muy bien *Blade Runner* es desmontar algunos de los supuestos sobre los que erigimos la idea misma de humanidad y las prácticas correspondientes a dicha idea. Para llevar a cabo nuestra reflexión seguiremos el orden en el que transcurre la cinta.

Lo primero que leemos al comenzar es una ubicación general de la trama:

A principios del siglo XXI, la Tyrell Corporation desarrolló un nuevo tipo de robot llamado Nexus, un ser virtualmente idéntico al hombre y conocido como Replicante. Los Replicantes Nexus-6 eran superiores en fuerza y agilidad, y al menos iguales en inteligencia, a los ingenieros de genética que los crearon. En el espacio exterior, los Replicantes fueron usados como trabajadores esclavos en la arriesgada exploración y colonización de otros planetas. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de combate de Nexus-6 en una colonia sideral, los Replicantes fueron declarados proscritos en la Tierra bajo pena de muerte.

<sup>4</sup> Según Capella y Larrea, las películas de culto no tienen el estatus "de los grandes mitos genéricos", pero generan "devotos de lenta receptiva, pero tenaces, ansiosos por buscar sentido trascendente en productos únicos. [...] Junta en sí lo más típico de varios géneros [en el caso de *Blade Runner*: cine negro, ciencia ficción, western, novela policial], acumula lo más reconocible junto con cierto velo esotérico, suma las modas anteriores a las previsibles, y como bricolaje único de tantas determinaciones, se ofrece como objeto de especulación y arca de emblemas para los iniciados" (2001: 48).

Brigadas de policías especiales, con el nombre de Unidades de *blade runners*, tenían órdenes de tirar a matar al ver a cualquier Replicante invasor. A esto no se lo llamó ejecución, se lo llamó retiro.<sup>5</sup>

Estamos en Los Ángeles, en 2019, una ciudad oscura, contaminada, de la que brota fuego por las terrazas de algunos edificios, como bocas ardientes de dragones moribundos.<sup>6</sup> Una nave se acerca a una especie de pirámide, donde funciona la Tyrell Corporation; luego, se ve un ojo en primer plano en el que se refleja la ciudad y se destacan los destellos de fuego. Dentro de la Tyrell, el agente Holden está a punto de aplicar la prueba Voight Kampff, que consiste en una serie de preguntas con las que se pretende medir la reacción emocional de los que se someten a ella, para determinar quién es humano y quién una réplica.<sup>7</sup> Leon es el entrevistado. Está nervioso –luego sabremos que es un Nexus-6-, no sabe qué comportamiento asumir ni qué contestar. “Responda tan rápido como pueda”, le dice el examinador, y le lanza la primera pregunta. Leon, molesto, interroga al agente: “¿Usted

<sup>5</sup> Para las citas de la película nos hemos servido de varias fuentes: la primera de ellas es el guion original escrito por Hampton Fancher y David Peoples (disponible en <[www.brmovie.com](http://www.brmovie.com)>, consultado el 12 de diciembre de 2011). Hemos trabajado también con la traducción al español de Jack Moreno (disponible en <<http://blog.solusan.com>>, consultada el 12 de diciembre de 2011). Algunas aclaraciones –que aparecen entre corchetes– están tomadas de la transcripción española; otras son añadidos nuestros.

<sup>6</sup> Según Capella y Larrea, el futuro presentado en *Blade Runner* es “como una realidad heteroclita” [2011: 50], es “un mundo hecho de detritus culturales, donde lo atávico convive con la más avanzada tecnología” [2011: 51]. Por su parte, Marzal y Rubio creen que “*Blade Runner* no es más que el desarrollo de características de nuestra sociedad actual: la población interracial de las grandes urbes, los cambios climáticos y la pesada atmósfera urbana (consecuencias de la contaminación), el crecimiento desordenado de los edificios, las jergas interlingüísticas (el *spanglish*, por ejemplo), la omnipresencia de la publicidad, etc.” [2002: 10]. Finalmente, veámos la caracterización que hace Alonso [2011: 55] de Los Ángeles 2019, ciudad en la que transcurre esta historia: “De conformidad con la idea de que las ciudades del futuro [dentro de cuarenta años] no serán las metrópolis luminosas de las utopías futuristas, sino las mismas urbes cancerosas y mugrientas de hace cuarenta años, solo que en fase terminal, [...] en la ciudad del fin del mundo solo quedaban desechos, basuras, edificios carcomidos, hombres enfermos, parias: ¿a quién podía importarte el destino de toda esa mugre?; ¿qué dios o qué rey se habrían de preocupar de los exiliados del Paraíso, los extraños del reino? [...] Si los parias necesitaban algo, debían reciclarlo de los restos de la historia”.

<sup>7</sup> A diferencia de la mayoría de los comentaristas del filme, preferimos denominar réplicas a los Nexus-6 de este relato y no replicantes –traducción muy frecuente del término *replicants*–, dado que, tal y como lo destaca Cabrera Infante (2001), justamente lo que no pueden, lo que no les está permitido a estos humanoides es la capacidad de replicar, de responder, de impugnar el destino, el tiempo de vida que les ha sido trazado.

escribe esas preguntas o se las escribe otro?”. Comienza a plantearse el problema: ¿quién define lo que es o no humano? ¿Quién escribe las preguntas –y las respuestas prefabricadas– que portamos en nuestra vida cotidiana y trasladamos sin más, por ejemplo, a la escuela, sobre lo que deberíamos considerar “normal” en tanto perteneciente a una supuesta “naturaleza” humana? ¿Hay formas estándar de expresar la humanidad? ¿No pueden los niños y los jóvenes en la escuela interrogar, al menos, las formas con las que el mundo adulto evalúa lo que saben, lo que no; lo que recuperan y lo que olvidan; lo que se espera de ellos y lo que se supone es inadmisible? Primer desmonte: la soberanía del examinador que se ve cuestionada con la pregunta por el origen de su legitimidad.

Unas imágenes más adelante, vemos a Deckard leyendo el periódico y tratando de comer un plato callejero. El agente Gaff lo obliga a ir a la oficina de Bryant, su antiguo jefe en la policía, quien le pide “retirar” a Leon, Pris Mary, Zhora y Roy Batty, líder de este grupo de réplicas que se esconden entre los humanos realizando diversos oficios. Al principio, Deckard se niega, pero Bryant lo detiene diciéndole: “Si no eres policía, no eres nadie (eres *little people!*)” y esa sola frase hace retroceder al viejo *blade runner*. Gaff, un agente aficionado al origami, hace una gallina de papel que pone en el escritorio de su jefe, acaso como burla a la actitud de Deckard. “¿No tengo alternativa?”, pregunta Deckard. Y la respuesta que obtiene es negativa. Sin embargo, nada indica la existencia de razones de peso por las cuales tendría que volver a su viejo oficio.<sup>8</sup>

Las réplicas eran aceptadas mientras facilitaban la vida de quienes vivían en las colonias espaciales (*Off-World*) haciendo oficios que ningún “humano” aceptaba o podía realizar. Cuando se rebelan, es necesario acudir a la fuerza para “hacer cumplir las leyes que salvaguardan esa distinción” naturalizada entre hombres y Nexus (Marzal y Rubio, 2002: 33). Así, Deckard es “el brazo armado (*blade runner*: literalmente, ‘el que corre con la espada’ o menos literal: ‘el que camina

<sup>8</sup> Para Vizcarra, “detrás de su máscara de perseguidor, lo que define a este *blade runner* es la inmovilidad, la inercia y la fragilidad. Es un antihéroe que carece de conocimientos para sobrevivir en ámbitos ajenos al suyo” (2011: 48-49). Quizás sea este desconocimiento, esta ausencia de sentido lo que impida que haya más opciones para él.

por el filo de la navaja' de la defensa del creador frente a la rebelión de la criatura que llega también, literalmente, a matar al padre [Tyrell, J. F. Sebastian]" (Marzal y Rubio, 2002: 43).

Deckard va a la Tyrell Corporation en busca de más información. Allí conoce al doctor Tyrell, genio creador de los Nexus, acaso una versión actual, sofisticada y cínica del doctor Frankenstein, quien le presenta a Rachael, su secretaria, que, a petición de Tyrell, sirve de sujeto experimental en el test Voight Kampff. Antes de la realización de la prueba, dos preguntas de Rachael quedan resonando: "¿Nunca ha retirado a un humano por error?" y "¿Alguna vez te has hecho a ti mismo el test Voight-Kampff?". Preguntas que pueden considerarse cuestiones fundamentales más allá de esta historia: ¿alguna vez hemos pensado, con detenimiento, qué estamos dispuestos a considerar "humano", qué no, y a quienes?, ¿suspendemos, acaso, nuestro juicio de "especie" a aquellos sujetos que se encuentren por fuera de nuestro ámbito de interacción o nos son indiferentes?, ¿cómo justificamos las exclusiones de quienes consideramos diferentes a nosotros y que, con nuestras acciones y omisiones, "retiramos" –para seguir con el eufemismo– de toda posibilidad de agenciamiento como sujetos políticos? Segundo desmonte: la soberanía de la moralidad de nuestras actuaciones, desde donde fundamentamos las relaciones de inclusión-exclusión, tambalean cuando introducimos la posibilidad del error y del prejuicio.

Luego de una prueba de más de cien preguntas –el promedio para dar un resultado "satisfactorio" es de veinte o treinta–, Deckard descubre, ayudado por el mismo Tyrell, que Rachael es una réplica, con recuerdos implantados, que desconoce su propio origen y condición.<sup>9</sup> Aquí nos hallamos con otra de las claves de lectura: la relación entre configuración de identidad y memoria que se despliega de diversas formas en la trama de la película. Tyrell explica el problema que representa para los Nexus-6 ser "inexpertos emocionales" dado que viven una muy corta vida (cuatro años), razón por la cual él decidió implantar recuerdos en Rachael. Lo que tenemos a la vista es la relación entre memoria y control de la subjetividad:

<sup>9</sup> Deckard, sorprendido, se pregunta cómo puede alguien no saber lo que es.

–El comercio es nuestro objetivo aquí, en la Tyrell. Y nuestro lema, "más humanos que los humanos". Rachael es un experimento, nada más [sentencia el Dr. Tyrell]. Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones; después de todo, son inexpertos emocionalmente, con unos años para almacenar las experiencias que usted y yo damos por hecho. Si les obsequiamos un pasado, creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos controlarlos mejor.

–Recuerdos..., usted habla de recuerdos –concluye Deckard.

Permitásenos una paráfrasis: ¿es el comercio nuestro objetivo en la "empresa educativa"? ¿Y nuestro lema es "más humanos que los humanos"? Los sujetos escolares son a veces tratados como sujetos experimentales, nada más. Algunos podrían decir, inspirados en Tyrell:

Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones: curiosidad, anhelos de libertad, equivocaciones y capacidad de aprender, cuestionamientos a nuestra autoridad, a la plausibilidad de las normas que imponemos... Después de todo, decimos, son inexpertos emocionales –podemos llamarlos, peyorativamente, "infantiles", "adolescentes", "inmaduros"–, con unos años –en promedio 11 o 12 que dura la escuela– para almacenar –sí, como cajones vacíos– las experiencias que usted y yo (maestros, psicólogos, adultos) damos por hecho. Si les obsequiamos un pasado con unas buenas clases de historia, geografía, ciencias, ética, creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos –nosotros los maestros, pero también la sociedad, la empresa, la fábrica, el sistema bursátil– controlarlos mejor; y añadiríamos: los hacemos "gente de bien".

Sin embargo, y por fortuna, otro educador, otra escuela es posible y existe; así lo atestiguan innumerables experiencias formativas en nuestra región, que se resisten a entender y asumir la escuela como una fábrica de subjetividad, que no están dispuestos a aceptar el modelo *Tyrell school* y proponen, en cambio, opciones basadas en el respeto y reconocimiento del otro, en la exigencia, el compromiso y la confianza.

Volvamos a la película. Rachael se siente desconcertada y acude al departamento de Deckard para convencerlo de que ella no es una

réplica, prueba de lo cual es que tiene recuerdos, incluso de infancia: le muestra una foto donde aparece, niña, con su madre. Deckard, entonces, le narra anécdotas de la propia vida de Rachael, que ella jamás había contado a nadie, y le demuestra así que si lo sabe es porque Tyrell se lo ha dicho; y si Tyrell las sabe, *ergo*, la memoria que se supone propia no es más que implantes, recuerdos tomados prestados de otra persona (para el caso, la sobrina del mismo Tyrell). Sin embargo, Deckard comienza a romper, sin mayor conciencia de ello, las distinciones entre humanos y réplicas, haciendo evidente la carga afectiva que portan los recuerdos, lo cual nos pone, una vez más, frente a la pregunta: ¿en qué consiste, propiamente, *lo humano*, al menos para quien se ve obligado a decidir qué es humano y qué no, quién lo es y quién no? (véase Guarner, 2001: 69). “Los replicantes se supone que no tienen sentimientos, ni tampoco los *blade runners*”, declara Deckard. Así las cosas, el tercer desmonte de los supuestos respecto de nuestra humanidad tiene que ver con nuestros sentimientos, pues Deckard evidencia que estos no son algo preestablecido, algo que emerge de manera espontánea en el horizonte del mejor de los mundos posibles. Los sentimientos de amor, lealtad o gratitud de Deckard se van desplegando en un ámbito eminentemente relacional: al ponerse ante lo que él considera absolutamente otro, no humano, Deckard cuestiona su propio test, sus creencias, al punto de contemplar la posibilidad de enamorarse de lo que, siendo todavía otro, es *reconocido* en la esfera de la intimidad como un *quién*.<sup>10</sup>

Fijemos ahora nuestra atención en las réplicas. Su aspecto y, sobre todo, su preocupación por la muerte los ponen lejos de cualquier reducción a meras máquinas. De hecho, concordamos con Vizcarra en que “quieren vivir más porque se han abierto al sentido, ese espesor que sitúa la mirada en el centro y que nutre y pone en movimiento la esfera de los significados” (2011: 39). Su condición de inferioridad en la escala social, que contrasta con su notable superioridad física y, en algunos casos, intelectual (Roy ayuda a Sebastian a ganar la partida

<sup>10</sup> En palabras de Paul Sammon (2005): “Acerca del contenido ‘temático’ de *Blade Runner*, pienso que no es la humanización de los replicantes lo que está finalmente en juego. Coincido con Philip K. Dick, que dice precisamente lo opuesto: ‘el tema de mi libro es que Deckard se ha deshumanizado al perseguir androides’”. (Véase la entrevista de Paul Sammon a Philip K. Dick, “The making of *Blade Runner*”, en *Cine fantástique*, 12:5/12:6 [julio-agosto, 1982], pág. 27, citado en García-Noblejas, 2004: 81).

de ajedrez que sostiene con Tyrell), no es obstáculo para que luchen por prolongar su vida y hacer un proyecto, al menos el de sobrevivir, tan difícil en Los Ángeles y en el planeta Tierra de 2019.

Alonso nos recuerda que compartimos con los Nexus el hecho de estar programados: “Todos estamos programados –hombres y máquinas– funcionamos por resortes, extraños y caprichosos resortes que [...] puso el ingeniero que [nos] construyó, sea Yahvé, sea Tyrell, sea el ADN, sea lo que sea” (2011: 26). Sin embargo, como dijimos en el primer capítulo, siguiendo la metáfora de Tugendhat, “no somos de alambre rígido”, no estamos determinados a ser esto o aquello, a cumplir con un rol preestablecido por quien quiera arrogarse el carácter de creador, ni siquiera de mentor de nuestras capacidades. Con ello, se desmonta la idea de lo humano como algo ya dado, como una condición “natural”, impresa en alguna programación genética o espiritual. Lo que al comienzo aparece como pura “máquina asesina” o “rebelde” muy pronto muestra un sentido de humanidad plena, planteándose la pregunta por la finitud, que ha sido muchas veces identificada como la pregunta, por excelencia, de los seres humanos, esto es, de seres con capacidad de hacer y hacerse preguntas. Para Argullol (2001: 19), “los replicantes, en apariencia esclavos programados, han sido concebidos para preguntar desde el punto de vista humano, pues, en el fondo, su mayor perfección como criaturas estriba en su capacidad de rebelión contra la ignorancia”.

Y si esa fuera la cuestión que marca la diferencia, ya no habría razones para excluir a los Nexus-6, mucho menos para perseguirlos. Y sin embargo, la tozudez del *blade runner*, que es correlato de la sociedad en la que vive, su ceguera, el abandono –quizás la intermitencia– de la pregunta por la propia condición humana, lo llevan a continuar con una misión en la que ni siquiera cree, que no desea, que no puede ser considerada, ni de lejos, un auténtico proyecto de vida.

Aproximémonos ahora a tres escenas en las que se tensiona la relación entre creador y criatura. La primera es la visita de Leon y Roy a Chew, fabricante de ojos.

Chew: ¡Ah, ah! [como si les hablara a los ojos que está manipulando].  
[Chew se alarma ante la presencia de Roy y Leon e intenta pedir ayuda inútilmente].

Roy: ...Y los ángeles ígneos cayeron. Profundos truenos se oían en las costas ardiendo con los fuegos de Orc.

Chew: No podéis entrar, es ilegal.

[Leon observa y juega con los diseños de Chew].

Chew: Eh, ¡Eh, eh! ¡Frío! Esos son mis ojos. ¡Congelados!

[Chew mira sorprendido que Leon mete las manos en el líquido congelado y no siente dolor].

Roy: Sí, preguntas.

[Leon arranca el traje protector de Chew. Este empieza a sentir frío].

Roy: Morfología, longevidad, fecha de nacimiento.

Chew: No lo sé. Yo no sé esas cosas. Yo solo fabrico ojos, solo ojos, diseños genéticos, solo ojos. ¿Eres Nexus, eh? Yo diseñé tus ojos.

Roy: Chew, si supieras las cosas que he visto con tus ojos. Ahora, preguntas.

Chew: No sé las respuestas.

El verso que recita Roy es una variación de un verso de William Blake (de su poema: "América. Una profecía", de 1793): "Ardientes, los ángeles se irguieron, y un trueno profundo rodó / por sus costas, e iban abrazados por los fuegos de Orc".<sup>11</sup> Los Nexus son ángeles caídos a la Tierra –por eso no ascienden, como en el poema original de Blake– donde ningún ser humano quiere estar, pues aspiran a estar en las colonias, el espacio que les ofrece "la ocasión de volver a empezar en una tierra de nuevas oportunidades y aventuras", como repiten constantemente los anuncios publicitarios. Ellos, empecinados en su esfuerzo por vivir, también son rebeldía y libertad, pero ya no como primavera, pues su vida se está extinguiendo.

También llama la atención que Chew solo sabe hacer ojos; ese es su lugar en la cadena de producción de Nexus (Vizcarra, 2011: 47). Leído en clave antropológica y pedagógica, Chew sería una figura complaciente con los discursos que desmembran al ser humano, incapaces de dar cuenta de él, así sea de modo provisional –como cabe a la experiencia humana y a los discursos referidos a ella– justamente como ser humano. En la escuela, por ejemplo, muchas veces se corre

<sup>11</sup> Para Esteban Ierardo, "Orc es la vida como movimiento, como metamorfosis vital. Orc es dios sol, fuerza fertilizante. [...] Es la rebeldía y la libertad contra la ley. Es la primavera, la vida que siempre vuelve para regenerar. Orc muere para renacer. Orc es liberación moral".

el riesgo de caer en la fragmentación del saber sobre el saber mismo (disciplinas, asignaturas), sobre la sociedad, la cultura y, más grave aún, sobre los seres encarnados que la habitan (habitamos). Como sucede en la historia de Pinocchio, si se insiste en plantear dicotomías tales como labor-ocio, disciplina-placer, estudio-entretenimiento, el "buen camino" termina siendo el de la negación de una cosa por la otra, de modo tal que la creación y la imaginación no hallan su lugar, por estar justo en el medio.

La segunda escena es la conversación entre Roy, Pris y Sebastian. Este último es un diseñador genético que trabaja para la Tyrell, y que participó en la producción de los Nexus; Sebastian padece el síndrome de Matusalén, una enfermedad que hace que envejezca muy rápido.<sup>12</sup> Único habitante del edificio, Sebastian se ha construido unos juguetes que hacen las veces de sus "amigos", cuya compañía casi se restringe al saludo de bienvenida. Pris lo espera a la entrada de su casa y propicia que este la invite a pasar y le permita hospedarse. Pris lleva a cabo un plan preconcebido con Roy y hace que este se les una. Es entonces cuando se desarrolla la siguiente conversación:

Roy: ¿Por qué nos miras así, Sebastian?

Sebastian: Porque ustedes son diferentes, tan perfectos.

Roy: Sí.

Sebastian: ¿De qué generación son?

Roy: Nexus-6.

Sebastian: Ajá, lo sabía, porque yo hago trabajos genéticos para la Tyrell Corporation. Hay algo mío en ustedes. Hagan una demostración.

Roy: ¿De qué?

Sebastian: Lo que sea.

Roy: No somos computadoras, Sebastian. Somos físicos [physical].

<sup>12</sup> Al respecto, sentencia Vizcarra: "El encuentro de J. F. Sebastian con los replicantes Pris y Roy Batty resume la ironía fundamental del filme: el genetista que coadyuva en la creación de los Nexus-6, entidades físicamente superiores, resulta ser un catálogo de anomalías, patético y lastimero. Esta circunstancia habla del desfase entre la evolución biológico-genética y el desarrollo tecnológico-cultural. Biológicamente, no hemos evolucionado al ritmo de nuestros recursos racionales y simbólicos. El cambio tecnológico de los últimos 300 años, y particularmente durante el siglo XX, posibilita la metáfora del cyborg como extensión de nuestra condición humana: un organismo poco desarrollado con una mente hiperdesarrollada" (2011: 54).

Pris: Yo creo, Sebastian, que eso es lo que soy.  
 Roy: Muy bien, Pris. Muéstrale por qué.  
 [Pris introduce su mano en agua hirviendo y lanza un huevo a Sebastian. Sebastian lo toma en el aire quemándose las manos. Roy se ríe].  
 Roy: Tenemos mucho en común.  
 Sebastian: ¿Qué quierés decir?  
 Roy: Problemas similares.  
 Pris: Envejecimiento acelerado.  
 Sebastian: Yo no sé mucho de biomecánica, Roy, y me gustaría saber...  
 Roy: Si no lo descubrimos enseguida, Pris morirá pronto. No podemos permitir eso.  
 [...]  
 Roy: Quizás él [Tyrell] podría ayudar.  
 Sebastian: Será un placer comentárselo, sí.  
 Roy: Es mejor que le hable yo personalmente. Por lo que he oído, es un hombre difícil de ver.  
 Sebastian: Sí, mucho.  
 Roy: ¿Nos ayudarás?  
 Sebastian: No puedo.  
 Pris: Te necesitamos, Sebastian. Eres nuestro único amigo.  
 Roy: Nos alegramos de que nos encontraras.  
 Pris: No creo que haya otro ser humano en el mundo que nos hubiera ayudado.

El diseñador no reconoce a su criatura; por eso se sorprende, porque aquella excede las posibilidades de comprensión del creador. "Son diferentes", dice Sebastian, no solo a los modelos anteriores sino a él mismo; "son perfectos", declara incapaz de reconocer su caducidad inminente, y fija su mirada en las habilidades físicas de las que pide demostración como si fueran atracciones de circo. "Somos físicos", es la respuesta de Roy; podríamos variar un poco la traducción y decir: "Somos de carne". Se suele vincular cuerpo –físico, diríase– y carne, como sinónimo de "sujeto encarnado", consciente-sintiente; aquí ya no podemos llamar máquinas a las réplicas, ni tampoco "porta-pielles" (*skin-jobs*) como los denomina Bryant al inicio de esta historia. De hecho, lo que dice Pris: "Yo creo, Sebastian, que eso es lo que soy" se lee así en el guion original: "*I think, therefore I am*". Moreno propone

la traducción: "Yo pienso, luego soy" –lo que hace eco, quizás, de la sentencia que inmortalizara a Descartes: *Cogito, ergo sum*-. A juicio de Moreno, esta traducción indicaría mejor la molestia de Roy y de Pris por ser considerados como simples máquinas. Así las cosas, la experiencia de la finitud, la memoria, el afecto, los lazos de solidaridad, el posicionamiento, la proyección, hacen que Roy y Pris se autorreconozcan también como "sujetos encarnados" poniendo de nuevo en jaque la compulsión clasificatoria y excluyente de los llamados "humanos". Decir que tenemos "problemas similares" es también una forma de reconocer su alteridad en lo semejante.

Por otro lado, fijémonos que, aunque está en un proceso más "avanzado" en la escala de producción de los Nexus, Sebastian no sabe de "biomecánica", y no puede resolver el problema de caducidad de Pris y Roy. Tendrán que acudir ellos al Padre, al Creador. Y esa es la escena a la que nos referiremos enseguida.

Sebastian es obligado a conducir a Roy al, en principio, inaccesible hogar de Tyrell. La confianza entre los productores de réplicas y la complicidad construida en torno al juego de ajedrez es la llave que abre esa puerta y pone frente a frente al creador con su creación.

Roy: No es cosa fácil conocer a tu creador.  
 Tyrell: ¿Y qué puedo hacer yo por ti?  
 Roy: ¿Puede el creador reparar lo que ha hecho?  
 Tyrell: ¿Te gustaría ser modificado?  
 Roy: Pensaba en algo más radical.  
 Tyrell: ¿Qué?... ¿Qué es lo que te preocupa?  
 Roy: La muerte.  
 Tyrell: ¿La muerte? Me temo que eso está fuera de mi jurisdicción, tú...  
 Roy: Yo quiero vivir más, padre.  
 Tyrell: La vida es así. Hacer una alteración en el desarrollo de un sistema orgánico de vida es fatal. Un programa codificado no puede ser revisado una vez establecido.  
 [...]  
 Tyrell: Tú fuiste formado lo más perfectamente posible.  
 Roy: Pero no para durar.  
 Tyrell: La luz que brilla con el doble de intensidad dura la mitad de tiempo. Y tú has brillado con muchísima intensidad, Roy. Mírate, eres

el hijo pródigo. Eres todo un premio.

Roy: He hecho cosas malas.

Tyrell: Y también cosas extraordinarias. Goza de tu tiempo.

Roy: No haré nada por lo que el dios de la biomecánica me impida la entrada en su cielo.

[Roy besa a Tyrell en la boca. Toma su cabeza entre sus manos, aplasta su cráneo y hunde los pulgares en sus ojos].

Roy se rebela contra el creador que lo ha hecho a su imagen y semejanza, pero con fecha de vencimiento. Y la forma de rebeldía es la de conminarlo a que resuelva su error y darle muerte por su arrogancia, por su perversa inhumanidad. Al respecto, Argullol agrega:

Los creadores aman y odian a sus criaturas porque, si bien están orgullosos de su perfección técnica (al igual que Jehová después de su génesis), temen la rebelión (lo mismo que Jehová) y su interrogación. Las criaturas aman y odian a sus creadores porque al agradecimiento filial le sucede el sufrimiento provocado por los límites con que han sido engendrados. [...] Por eso el hombre, atrapado entre los resortes de esta contradicción, necesita matar al Padre, matar a Dios, para acceder al pleno estado humano. Solo el deicidio lo sitúa brutalmente ante sí mismo, despojándolo de la seguridad de la dependencia paterna y arrojándolo a la libertad del huérfano. [...] Tyrell, el procreador de humanoides, es solo conciencia, acarreando la morbosa perversión de ser solo conciencia. Pero además personifica el cenit del gran movimiento de usurpación del trono divino que significa la ciencia moderna. Es, pues, un deicida. También Roy, el replicante que aúna en su persona la mayor fortaleza inocente y la mayor ansia de conciencia, lo será. Necesitará asesinar a Tyrell, su creador, para llegar a sentir libremente su destino trágico. Con su deicidio Roy deja de ser un replicante, pues, al asegurarse del carácter inevitable de la muerte, se asegura su acta de nacimiento como hombre (2001: 20-21).

El padre que se ha hecho cargo de su hijo, especialmente para permitirle ser él mismo, se encuentra en su misma condición: vulnerabilidad, finitud y contingencia, pero el padre-creador que es Tyrell pretende erigirse por encima de esta condición y ser, al mismo tiempo, cinismo y eternidad. Al matarlo Roy se pone a su mismo nivel o, mejor sería decir, se iguala en infamia, en impotencia, en negación

(algo que luego elegirá cambiar en su encuentro con Deckard). Quizás sea por ello que la tarea del educador consiste en generar condiciones de posibilidad para que el otro se haga cargo de su propia realización, una tarea quizás más humilde, menos pretenciosa que la del artesano de subjetividades, y al mismo tiempo más liberadora y sensata.

El *blade runner* llega hasta el departamento de Sebastian luego de enterarse de que este y Tyrell han sido asesinados. Se enfrenta con Pris y con mucha dificultad –estuvo a punto de perder la vida– logra retirarla. Pero aún falta Roy, que acaba de llegar. Asustado y exhausto por el combate anterior, Deckard empieza a disparar, pero se encuentra en clara desventaja, es menos fuerte, menos ágil, menos inteligente y, al parecer, tiene muchas más cosas que perder.

Roy: No es muy limpio disparar contra un oponente desarmado. Yo creí que eras bueno. ¿No eres tú el mejor? Vamos, Deckard, muéstrame de qué estás hecho.

[Roy rompe una pared y apresa la mano de Deckard].

Roy: ¿Estás orgulloso de ti, hombrecito? Esto es por Zhora. [Roy disloca dos dedos de la mano de Deckard]. [...] Y esto, por Pris [lo hace con los restantes, dejándolo extremadamente adolorido]. Vamos, Deckard. Estoy aquí, pero procura no fallar.

[Deckard dispara alcanzando levemente la cabeza de Roy].

Roy: Eso no ha estado muy bien. Ahora me toca a mí. Te voy a dar unos segundos antes de entrar. Uno, dos. [Deckard huye dentro del profundo apartamento de Sebastian. Roy se acerca al lugar donde yace muerta Pris]. Tres, cuatro. Pris... [Roy llora y aúlla. Deckard se detiene en su desorientada huida para volver a acomodarse correctamente los dedos. Roy aúlla fuertemente].

Roy: [susurrando] Voy allá... ¡Deckard! Cuatro, cinco. ¡Aún sigues vivo! [Roy corre, ríe y aúlla nuevamente]. ¡Puedo verte! [La mano de Roy empieza a agarrotarse, lo que indica que se aproxima la hora de su muerte]. Todavía no. ¡No!

[Roy percibe que su tiempo está terminando. Se muerde la mano. Arranca un clavo de una viga y se lo atraviesa en la palma para no perder movilidad].

[Roy rompe una pared con su cabeza. En la otra habitación se encuentra Deckard].

Roy: Será mejor que huyas o voy a tener que matarte. A menos que estés vivo no puedes jugar, y si no juegas...

[Roy tose agotado. Deckard coge una barra de metal].

Roy: Seis, siete. ¡Ir al infierno, ir al cielo!

[Deckard golpea a Roy con la barra].

Roy: ¡Ir al infierno! Bien, así me gusta.

[Deckard trepa por la fachada del edificio. Roy aúlla].

Roy: Esto duele. Has sido algo irracional. Sin mencionar el comportamiento antideportivo. [Roy se ríe al observar a Deckard trepar hasta la azotea]. ¿Adónde vas?

[Deckard llega a la azotea. Intenta saltar hasta otro edificio, pero se queda corto. Se mantiene suspendido de una viga con el vacío bajo sus pies].

[Roy toma una paloma. Salta prodigiosamente. Observa el sufrimiento de Deckard, a punto de caer al vacío].

Roy: Es toda una experiencia vivir con miedo. ¿verdad? Eso es lo que significa ser esclavo.

[Deckard cae, pero Roy logra sujetarlo en el último momento. Lo levanta en vilo y lo deja sobre la azotea].

Roy: Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia [lo dice llorando]. Es hora de morir. [Roy muere. La paloma sale volando hacia el cielo. Deckard observa estupefacto toda la escena].

En medio de la ironía que supone que haya matado a sus creadores inermes, Roy cuestiona la humanidad de las acciones de Deckard: desde dispararle a un oponente desarmado, hasta perseguir a otro para matarlo, esto es, entregarse a un proyecto de muerte, del que el "hombrecito" que es Deckard no puede estar orgulloso, como no podrían estarlo tampoco los que se dedican a "retirar", a excluir, a matar las capacidades de los seres humanos con quienes conviven.

Por otro lado, Roy repite una frase que Deckard ya había escuchado cuando Leon estuvo a punto de asesinarlo: "Es toda una experiencia vivir con miedo". Es una declaración de superioridad por parte de Leon y de Roy, al tiempo que una sentencia que marca las similitudes entre Nexus y humanos, pues a estas alturas de su vida, Roy ya sabe qué es vivir con miedo a morir por una caducidad impuesta por sus creadores. Ahora bien, una experiencia similar es la de educarse con

miedo, con dolor, con culpa. Y, por supuesto, es vergonzoso educar de este modo, imponerles a los jóvenes como carga la caducidad de su propio agenciamiento.

Roy da una lección de vida al *blade runner*. Roy se hace humano justamente en el momento en que está dejando de existir, en el momento en que reconoce el carácter irrepetible de su existencia, tejida por momentos que "se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia". Justo allí, en su máxima experiencia consciente-sintiente de finitud, elige el bien del otro y no su destrucción, como una apuesta a la vida que continúa, a un futuro que no depende de sus propias aspiraciones y posibilidades.

En la escena final Deckard se encuentra con Rachael y deciden huir juntos hacia un mundo incierto, con nuevos y terribles recuerdos, pero con la ilusión que solo surge del querer estar juntos y otorgarle así un sentido distinto a lo vivido y a lo por venir. Al salir del departamento, Deckard toma del piso una figura de origami que Gaff ha dejado para él, a manera de despedida, y como permiso tácito al plan que, supone, la pareja ha determinado. Se trata de un pequeño unicornio, quizás el símbolo de aquél que se le aparece a Deckard en sueños. ¿Un mensaje para el *blade runner* sobre su propio origen y condición? Poco importa ya. La opción por Rachael, por una humanidad antes negada, por otra forma de vida, ya ha sido tomada y ahora está en curso.

*Pinocho* y *Blade Runner*, cada una en su género, han sido y son objeto de las más variadas lecturas, interpretaciones, recreaciones, esto es, configuraciones que indican las múltiples posibilidades de sentido que permiten, que propician las obras más emblemáticas de la cultura. Y este tipo de configuraciones nos son muy familiares a los educadores, por ejemplo, mediante la traducción y adaptación de los conocimientos teóricos disciplinares al mundo escolar (transposición didáctica). En todo caso, lo que resulta de la apropiación de algo original siempre es –y no podría ser de otra manera– distinto a lo que se toma como punto de partida, pues construimos siempre con base en lo ya preexistente, con base en lo construido por otros.

En nuestra apropiación de estos relatos, el *Pinocho* de Lorenzini deviene niño realmente sin desecharlo, sin buscarlo, asumiendo, al final

de la historia, la experiencia de un hombre hacendoso y resignado. Si hacemos uso de la metáfora de Nietzsche (2007), Pinocho, sin la experiencia del estadio del león, hace el tránsito de camello a niño obediente-feliz.<sup>13</sup> Los Nexus-6 de la película de Ridley Scott son todo lo contrario, son leones que no se reconocen como camellos: como el león nietzscheano, crean “libertad para un nuevo crear”, toman el “derecho de nuevos valores” (Nietzsche, 2007: 55). Pero además están lejos de aspirar a ser niños obedientes; desean, buscan vivir como hombres entre los hombres, no quieren ser marionetas, han escapado a esa condición, se han emancipado y han optado por ser prófugos en lugar de ser esclavos. Quieren pasar desapercibidos entre los hombres, su delito es haber escapado del dominio absoluto de sus fabricantes, su crimen es querer decidir por sí mismos, ser autónomos. No es menos títere el niño que ahora se mira en el espejo, que antes fue un muñeco de madera y que se reconoce en la pura obediencia, como tampoco es más autónomo el hombre que en su oficio de *blade runner* retira réplicas cuyo mayor anhelo es dejar de ser títeres.

¡Qué gran complejidad comporta pensar la subjetividad humana! No lo es menos tratar de dar cuenta de eso que aquí hemos denominado *la formación de la subjetividad política*, pero es, en todo caso, una aventura muy estimulante. Se trata, por supuesto, de algo que no es y no podría ser completamente novedoso, toma como base, como fundamento –esa ha sido nuestra apuesta– modos de ser y sentir, identidades en curso, narraciones significativas, memorias constitutivas, posicionamientos inaplazables y proyecciones vitales, todo eso que nos permite y nos exige, al mismo tiempo, intentar hacer del mundo un lugar mejor para vivir, más humano, auténticamente humano.

<sup>13</sup> Estamos haciendo un uso que contrasta –contradice– la apuesta de Nietzsche. El niño del que habla el Zarzuela es capaz de olvido, de nuevos comienzos.

## EPÍLOGO



### Tres encuentros entre Pinocho y *Blade Runner* (cuento)

#### PRIMER ENCUENTRO

Pinocho, repuesto ya de algunas de las más terribles desgracias que habían caído sobre su cabeza, caminaba por el bosque muerto de frío y hambre pensando que la mayoría de las cosas que le habían sucedido se las merecía por ser tan insolente y perezoso. Justo había dejado de nevar cuando distinguió a lo lejos que alguien se acercaba.

—¿Qué clase de hombre eres tú, que andas vestido con un traje tan extraño, con el ceño fruncido y con tanta prisa?

—¿Qué clase de androide eres tú, que te crees con derecho a cuestionar las decisiones de los hombres?

—Soy un niño de madera, solo quiero divertirme, no me gusta la escuela ni la idea de tener que trabajar; pero dígame, señor, ¿qué cosa es un androide?

—Un androide es un ser creado con la mejor tecnología disponible, es decir, con la mejor ciencia aplicada. Se producen en serie para el desarrollo de misiones y tareas que los hombres no están dispuestos a hacer o que les resultan muy riesgosas. En principio, son obedientes y sumisos, aunque los que estoy buscando, los Nexus-6, ya no quieren

obedecer y han escapado del control de sus fabricantes. Mi misión es retirarlos.

-¿Por qué quieres retirarlos? ¿A dónde piensas llevarlos? ¿Qué va a ser de ellos?

-Preguntas demasiadas cosas para ser un androide de madera.

-Bueno, no creo que sea un androide, a mí me hizo Gepeto, mi padre, y usó buena madera de pino y todo el amor del que es capaz un hombre solitario que quiere compañía.

-Una muñeca de hule inflable le hubiera bastado.

-Gepeto es un buen carpintero, no sabe hacer nada con hule. El hule y el cuero son los materiales con los que trabaja Totto, el talabartero, pero él no hace muñecos, solo botas y sillas de montar.

-Bueno, eso ahora no importa. ¿Has visto a un hombre rubio, alto y fuerte, de pocas palabras, desesperado por prolongar su vida, como si se tratara de un ser humano?

-Bueno, no conozco a nadie así en este pueblo, pero sí conocí a un grillo que hablaba más de la cuenta, en cuanto a querer vivir como humano...

-No voy a perder más tiempo contigo, busco a un Nexus-6 que escapó de sus obligaciones dejando una larga lista de muertes tras de sí y no descansaré hasta que lo haya retirado.

-No me has dicho a dónde piensas llevarlo.

-No voy a llevarte a ninguna parte, voy a asesinarlo, bueno... realmente no voy a asesinarlo, no se trata de un ser humano de verdad, así que solo voy a retirarlo.

-¿Qué clase de hombre eres tú, que andas vestido con un traje tan extraño, con el ceño fruncido, con mucha prisa y con deseos de matar todo lo que te parece diferente? Te pido, por favor, que no me retires a mí, yo solo quiero divertirme y no le hago mal a nadie.

-No te preocupes, eres un androide muy básico, inofensivo y además me resultas simpático.

-Uff, qué alivio, señor retirador.

-No me llames así, mi nombre es Deckard; Rick Deckard. Soy un *blade runner*, así se llama a quienes nos dedicamos a retirar Nexus-6 fugitivos. He buscado a este por toda la galaxia y en distintas épocas. Si ves a alguien con las características que mencioné, no le digas que lo estoy buscando; se llama Roy, puede ser muy peligroso. Ahora debo irme.

-Adiós, señor Deckard. Espero que no confunda a Roy con una niña hermosa, de blanquísimo rostro y cabellos color turquesa; es el hada que me cuida y en los momentos más inesperados suele aparecerse.

El *blade runner* se alejó hasta perderse en el blanco horizonte de los copos de nieve que volvían a caer de forma inclemente. Pinocho se quedó una vez más solo y como de costumbre buscó la compañía de otros a quienes únicamente les interesaba pasarlo bien y en lo posible no tener que aprender cosas nuevas. Justo al tomar conciencia de ello comprendió lo mucho que se parecía al señor Deckard.

## SEGUNDO ENCUENTRO

Aprovechando el profundo sueño del terrible Tragamares, Pinocho y su padre recorrieron sigilosos el estómago y el gaznate de la enorme bestia marina que en distintos momentos se los había tragado, para asomarse a la descomunal boca que, entreabierta, les permitía soñar con la fuga. Saltaron a una mar tranquila con la incertidumbre de no saber hacia dónde dirigirse. Escaparon así de una muerte segura hacia una vida sin garantías que les ofrecía un océano en el cual no se podía ver orilla alguna.

Llevando el peso de su padre sobre la espalda, Pinocho nadó hacia ninguna parte. Pasadas algunas horas, con un cansancio infinito digno del ser humano más agotado de este mundo, Pinocho se encontró con los restos de una pequeña embarcación en la que se mecía apenas un hombre mal herido, a quien no tardó en reconocer.

-Eres Deckard, ¿qué te pasó?, ¿quién te hizo esto?

Deckard entreabrió los ojos sin poder contestar. Entonces Pinocho juntó los restos de la embarcación y como pudo los sujetó con una soga que encontró sobre una arrume de tablas astilladas. Acomodó a Deckard y a Gepeto en el centro de la improvisada balsa y laató a su pie, para que las olas no lo separaran de sus compañeros de naufragio. Un cansancio vegetal le hizo perder poco a poco el aliento.

Al despertar se encontró dentro de una acogedora cabaña.

-Has dormido durante dos días con sus noches -le dijo una voz familiar desde el calor de una estufa-. No te preocupes, tu padre está bien y yo estoy bastante mejor. Hemos estado bajo el cuidado del buen

Doménico, el pescador que nos encontró en la playa, y de su esposa Angelina. No quería irme sin ver que estabas bien, pero sobre todo, sin darte las gracias.

—Estoy cansado de ser un holgazán mientras mi padre arriesga su vida buscándome por lugares donde la diversión no divierte y la falta de conciencia y de corazón se paga con desgracias.

—Yo no diría, precisamente, que careces de corazón.

—No puedo pensar nada distinto de mí mismo luego de haberle roto tantas promesas a la niña de cabellos color turquesa que tanto ha creído en mí y tanto me ha protegido. Sé que soy un títere y no puedo aspirar a ser nada más que eso. No tengo ahora otro propósito distinto que ganarme el sustento diario y cuidar de mi anciano padre.

—Arriesgaste tu pellejo por salvarles la vida a otros. Ningún acto es más humano que ese. Y si se trata de la condición de títere..., todos los somos del destino. Yo he dedicado buena parte de mis esfuerzos a acabar con la existencia de seres cuyo mayor delito ha sido querer vivir a toda costa. Entre tu humanidad y la mía no es muy difícil saber cuál posee más dignidad. Voy a terminar el maldito trabajo de retirar al último Nexus-6 y luego me dedicaré a buscar un verdadero propósito a mis días. Ahora sé que no puedo subestimar a Roy, la persecución adentro me lo ha dejado muy en claro.

“Amigo Pinocho, he estado pensando en lo siguiente: si así lo deseas, en alguno de mis futuros viajes puedo solicitar para ti una estructura física de la mejor calidad; así podrás ser una entidad biológica de extendida durabilidad y parecerás más humano de lo que ya has demostrado ser; hablo del modelo Nexus-7. Yo mismo me encargaría de borrar los registros para que nadie venga del futuro a retirarte”.

Pinocho no supo o no pudo contestar; por largo rato solo se oyó el crujir de la madera en la estufa. Al salir de la cabaña, el *blade runner* hizo un gesto muy parecido a una sonrisa.

### TERCER ENCUENTRO

Al regresar Pinocho del trabajo en la granja donde desempeñaba los más diversos oficios en jornadas que parecían interminables, se alegró de ver sentado en el pequeño pórtico de su casa a Rick Deckard. Su traje estaba rasgado y sucio, tenía una venda ensangrentada

atada a su mano derecha, pero lo que más llamó su atención era su expresión ausente, triste.

—Hola, viejo amigo, ¿cuánto tiempo? Se ha vuelto costumbre encontrarte de vez en cuando, algo maltrecho, aunque en esta ocasión veo que te puedes valer por ti mismo. ¿Volviste a encontrarte con Roy?

—Sí, pero ese encuentro fue el último.

—No sé si alegrarme. Bueno, me alegro por ti, al pobre del Roy nunca tuve oportunidad de conocerlo ¿Fue muy difícil... cuál es la palabra que te gusta utilizar... retirarlo?

—No estoy de humor para ironías de palo.

—Lo lamento, me alegro de que estés vivo y que puedas buscarle otro rumbo a tu existencia. Sin embargo, ¿por qué siento que no estás conforme?

—No lo estoy. En mi encuentro con Roy pronto se invirtieron los papeles y de perseguidor pasé a perseguido. Tuvo varias oportunidades de eliminarme y no lo hizo. En un momento pensé que disfrutaba del juego al saberme desarmado e indefenso. Cuando por fin pudo atraparme, simplemente se sentó a mi lado, dijo cosas de su pasado, enfatizó que nadie más podría haberlas vivido, al menos de la forma como él lo hizo. También dijo algo sobre la inutilidad de esas experiencias cuando todos, finalmente, nos enfrentamos a la muerte. Inclinó su cabeza y murió frente a mis ojos. Creo que el programa genético con el que fue diseñado simplemente se agotó; la incansable persecución a la que lo sometí durante estos últimos años tuvo que haber acelerado el proceso y, sin embargo, prefirió la generosidad a la venganza, la vida a la muerte.

—Lo siento, no sé qué decirte.

—Ya todo está dicho. Pero estoy aquí por otro asunto, quiero saber qué has pensado de mi oferta. Te voy a explicar tus opciones con entera sinceridad: tienes que decidir si quieres seguir siendo lo que ya eres, esto es, un títere que actúa como un niño, que vive como un ser humano entre otros humanos, que tiene aciertos y comete errores como todos lo que han marcado tu pasado y que, por más de madera que seas, tienes una vida limitada en el tiempo. Lo más probable es que honres a tu padre tal y como eres y que lo sobrevivas, tal y como debería ser, aunque ello te resulte muy doloroso. La otra opción es la que te ofrecí antes. El diseño genético del Nexus-7 te dará la apa-

riencia de un niño como cualquier otro, tú mismo sentirás que habitas una forma biológicamente humana, sin que se borre ninguna parte de tu pasado. Pero a diferencia de los otros seres humanos, la tuya será una existencia cercana a la inmortalidad, sobrevivirás no solo a tu padre sino a cientos de generaciones. Si esta es tu opción, cada cierto tiempo deberás alejarte y cambiar de familia para que nadie note tu particular "anomalía". Al vivir siempre en el cuerpo de un niño tendrás que buscar adultos que te adopten o que te empleen en sus casas o factorías. Te acogerán familias que luego tendrás que abandonar, para reiniciar cada vez este ciclo, en lugares distintos.

Pinocho miró por un instante el cielo rojo del atardecer y dijo:

-No sé si lo que me ofreces es un don o una condena.

-Has demostrado que puedes actuar y razonar no solo como un niño, sino propiamente como un hombre; ahora deberás también decidir como tal y necesito que lo hagas pronto; quiero saber si es este nuestro último encuentro. Tu historia será escrita y reescrita en distintas versiones, haré todo lo posible por no aparecer en ninguna de ellas. No vas a escapar a los malentendidos ni a las simplificaciones, pero la única versión que verdaderamente cuenta es la que depende de tí mismo.

Caminaron por el bosque en la tarde de ese hermoso otoño por lo menos una hora. Pinocho por fin le comunicó su decisión a Rick Deckard. Un poco más tarde se despidieron sin palabras en la orilla de un arroyo. Deckard no miró atrás al alejarse; Pinocho no se quedó a ver cómo su viejo amigo desaparecía en la distancia.