



EL PANTEÓN PORTÁTIL DE IMPEDIMENTA

EL RIVAL DE PROMETEO

VIDAS DE AUTÓMATAS ILUSTRES

Edición de Sonia Bueno Gómez-Tejedor & Marta Peirano

“**E**L autómeta —escribe Patrick J. Gyger en la introducción a *El Rival de Prometeo*— conserva una facultad inigualable para ayudarnos a delimitar los interrogantes acerca de nuestra propia naturaleza. El androide, instrumento de ficción formidable gracias a su fuerza metafórica, nos permite entablar una investigación metafísica y nos recuerda que el ser humano no ha hecho más que interrogarse a sí mismo al sacarle brillo a su propio reflejo.” Lo que nos propone *El Rival de Prometeo* es un viaje a través del tiempo y de la historia de los autómetas. Esta deliciosa, y espeluznante, antología viene de la mano de Sonia Bueno Gómez-Tejedor y Marta Peirano, y sigue paso a paso la evolución de los autómetas desde la modernidad —el primer texto escogido proviene del *Tratado del hombre* de Descartes— hasta nuestros días (los días, podríamos decir, de Craig Venter). Es una variopinta selección de textos en cuanto a su estilo, carácter y época sobre la creación de vida artificial, antes de que la vida artificial haya puesto de relieve la naturaleza *textual* de la propia vida.

Prometeo fue, en la mitología griega (y en algún diálogo de Platón), el titán que robó el fuego a los dioses y se lo entregó a los humanos, y Zeus lo castigó por ello. Se lo considera protector de la civilización e inventor del sacrificio. Para el psicoanálisis, el complejo de Prometeo significa la perpetua búsqueda de la sabiduría.

Durante los siglos XVII y XVIII surgió de las ideas filosóficas de conquista de la naturaleza un interés por la criatura mecánica. En el período temprano de la Ilustración, Dios era visto como un relojero que ponía en marcha el mecanismo de la creación. Además de comparar el universo con un aparato mecánico, los ilustrados también se preguntaron si no lo sería a su vez el ser humano. Los autómetas son fruto de las ciencias naturales y de su avance científico, pero, sobre todo, de una concepción de la naturaleza en general y de la naturaleza humana en particular

El Rival de Prometeo está dispuesto en cuatro grandes apartados en los que se reúnen de cuatro a cinco fragmentos de otras tantas obras y comparten una misma esencia. En el primero, ‘Las máquinas filosóficas’, partimos de Descartes y de su polémica visión del cuerpo humano. Además encontramos la definición de “androide” en la *Enciclopedia*, a manos de Denis Diderot y Jean Le Rond d’Alambert, que se refiere al Pato de Vaucanson. Fue precisamente Vaucanson quien, años atrás, había inventado *El Flautista*, que Voltaire y La Mettrie rebautizaron como “Rival de Prometeo”.

El segundo apartado se dedica en exclusiva a un solo autómeta: El Turco, inventado por Wolfgang von Kempelen. Este autómeta, adornado de modo oriental, jugaba al ajedrez como un verdadero maestro y venció a todo aquel con quien se enfrentó. Construido inicialmente como divertimento de la emperatriz María Teresa de Viena, su éxito se extendió en el tiempo, pasando de país a país. El desafío que implicaba este autómeta era la generación de pensamiento. Muchos escribieron sobre su veracidad y muchos más aprovecharon la inspiración para sus cuentos (como Poe en ‘El ju-

RENÉ DESCARTES, DENIS DIDEROT, JEAN LE ROND D’ALEMBERT, JACQUES DE VAUCANSON, JULIEN DE LA METTRIE, WALTER BENJAMIN, EDGAR ALLAN POE, AMBROSE BIERCE, E. T. A. HOFFMANN, SIGMUND FREUD, VILLIERS DE L’ISLE-ADAM, THEA VON HARBOU, SAMUEL BUTLER, KAREL CAPEK, ISAAC ASIMOV, A. M. TURING, VERNOR VINCE, *El Rival de Prometeo. Vidas de Autómetas Ilustres*, edición de Sonia Bueno Gómez-Tejedor y Marta Peirano, introducción de Patrick J. Gyger, Impedimenta, Madrid, 2009, 392 pp. ISBN 978-84-936550-7-5.

gador de ajedrez de Maelzel' o Bierce en 'El maestro de ajedrez de Moxon'). Pero no todo era tan cristalino en El Turco: el "mecanismo pensante" era un jugador de carne y hueso escondido en el aparato, que recuerda al enano escondido de las 'Tesis sobre la filosofía de la historia' de Walter Benjamin. Todos estos textos forman parte de la sección.

El tercer apartado, 'Las máquinas fatales o ¡Baila, muñequita de madera!', se articula por medio de un escrito psicoanalítico de Sigmund Freud, 'lo siniestro', además de tres relatos de E. T. A. Hoffmann, Villiers de l'Isle-Adam y Thea von Harbou (cuyo relato, 'Metrópolis', inspiraría la película de Fritz Lang, entonces su marido, antes de que Harbou se descubriera a sí misma en el Prome-teo del nazismo). Queda de manifiesto la creación de autómatas femeninos, la búsqueda de una imagen deseada y la adquisición de pensamiento por parte del androide, que se convierte en una amenaza.

Llegamos al apartado final, el más denso por su contenido filosófico: 'A mí me hizo J. F. Sebastian' (en referencia a *Blade Runner*). El temor de que las máquinas adquieran autonomía y racionalidad desemboca en la rebelión de los autómatas y la sustitución del ser humano. Se inscriben las obras de autores como Samuel Butler, Karel Capek, Isaac Asimov, A. M. Turing y Vernon Vinge.

"Están entre nosotros, aunque no nos demos cuenta. En los parques temáticos y de atracciones. En los bares y cafeterías. En ferias y tiendas de juguetes. En los grandes almacenes." Así se refiere Olañeta, en *Los Autómatas* de Hoffmann, a la sensación que despiertan en él las figuras mecánicas y, en especial, aquellas que imitan la forma humana.

Ana Gavilán Gómez

