

FRANKENSTEIN

INSOLITO



BRIAN ALDISS
KURT VONNEGUT
PHILIP JOSE FARMER
Y OTROS



INTRODUCCION DE ISAAC ASIMOV
NUEVOS RELATOS SOBRE EL MITO
DE FRANKENSTEIN

En ocasión del sexagésimo aniversario de la película «Frankenstein», algunos de los escritores más famosos de literatura fantástica y misteriosa exploran la leyenda del monstruo creado por Mary Shelley.

Este compendio de relatos conmemorativos del sexagésimo aniversario de la realización de la película original recoge, tras un prólogo del excelente Isaac Asimov, que relata toda la historia y la realidad del mito de Frankenstein, las particulares visiones que sobre el monstruo clásico creado por Mary Shelley tienen algunos reconocidos autores de literatura fantástica y misteriosa.

Relatos como la fantasmal visión de Brian Aldiss de una criatura misteriosa oculta durante siglos, la historia de pasión y desmembramiento ambientada en Tailandia por S. P. Somtow, o el análisis que realiza Katherine Dunn de un extraño suicida, entre otros, harán que tanto el fan empedernido como el lector ocasional tengan la satisfacción de encontrar, entre los veinte relatos que contiene la obra, aquella historia que les haga recrear el viejo mito del monstruo herido, incomunicado en sí mismo, tratado con crueldad e injusticia por el mundo exterior, exhibido, humillado y finalmente perseguido y asesinado.

EL APRENDIZ DE DIOS

ISAAC ASIMOV

Todos conocemos la historia del aprendiz de brujo, el joven que estudiaba para ser un mago e intentó utilizar la magia de su amo para ahorrarse trabajo..., pero luego se dio cuenta de que no podía controlar la magia. El poema original es obra del escritor alemán Johann Wolfgang von Goethe. El músico francés Paul Dukas se inspiró en él para escribir en 1897 una encantadora composición, que más tarde fue adaptada, de forma todavía más encantadora, por Walt Disney, en su película de dibujos animados *Fantasia*.

La historia resulta muy divertida, sobre todo porque el pobre aprendiz es rescatado finalmente por el mago, y todos podemos reír a gusto de sus desgracias; pero en el fondo sentimos cierta intranquilidad al verla, porque muy bien podría ocurrir que la humanidad estuviera desempeñando el papel de aprendiz de Dios. Hemos aprendido mucho sobre el Universo y somos capaces de hacer cosas que parecerían magia a nuestros antepasados. Sin duda, si un cruzado del siglo XII apareciera en nuestro mundo sin previo aviso y viera los aviones a reacción, la televisión y las máquinas computerizadas, creería que todo aquello era brujería y, casi con toda probabilidad, magia negra; y se santiguaría mil veces para encomendar su alma a Dios y pedir su protección.

Casi podemos llegar a convencernos de que hemos usurpado los poderes divinos de creación, o al menos los hemos tomado a préstamo para establecer nuestro propio dominio de la naturaleza; y del mismo modo que le ocurrió al aprendiz de brujo, somos lo bastante listos para utilizar esos poderes, pero no lo bastante sabios para controlarlos. Si miramos hoy el mundo que nos rodea, ¿no vemos acaso que la tecnología se ha hecho independiente de nosotros y, lenta pero inexorablemente, ha empezado a destruir el medio ambiente y la habitabilidad del planeta?

Tal vez el ejemplo más claro del sueño de la humanidad de usurpar los poderes de Dios sea la creación de un ser humano artificial. En el relato bíblico de la Creación, el nacimiento de la humanidad constituye el remate de toda la historia. ¿Puede la humanidad creada dedicarse a continuación a crear por sí misma una humanidad subsidiaria? ¿No sería ése el ejemplo extremo del presuntuoso orgullo del aprendiz de Dios, y no merecería el hombre ser castigado por ello?

Profundicemos un poco más en el tema.

Se han empleado varios términos para referirse a los seres humanos artificiales. Por ejemplo, *autómata* (que se mueve por sí mismo), *homúnculo* (ser humano pequeño), *androide* o *humanoide* (parecido al hombre). En 1921, el escritor checo Karel Čapek introdujo en su obra teatral *R. U. R.* el término *robot*, una palabra checa que significa «esclavo».

Los dos términos que mayor difusión han tenido para designar a los seres humanos artificiales han sido, por encima de todos los demás, *robot*, y en segundo lugar, a considerable distancia, *androide*. En las historias modernas de ciencia-ficción, existe una diferencia entre los dos términos: se llama robot al ser humano artificial construido en metal, en tanto que androide es el fabricado con una sustancia orgánica que tiene la apariencia externa de la carne y de la sangre.

Curiosamente, en *R. U. R.*, el drama en el que Chapek acuñó la voz *robot*, los seres humanos artificiales así llamados eran, de hecho, androides.

Pero, a despecho de la incomodidad que sentimos los humanos ante el hecho de la creación de otros seres humanos artificiales (los viejos relatos de ciencia-ficción solían afirmar: «existen cosas que los humanos no deben conocer»), el sueño de una creación de ese género es tan antiguo como la literatura.

En la *Ilíada* se describe cómo el dios herrero de los griegos, Hefesto, tenía unas muchachas de oro que le ayudaban en su trabajo, podían desplazarse a voluntad y tenían inteligencia. Robots perfectos.

También en la isla de Creta se suponía que existía un gigante de bronce, Talos, que daba vueltas sin cesar por las costas de la isla, dispuesto a combatir contra cualquier enemigo que se aproximara a ella. En este caso, Talos era seguramente una metáfora para designar a la flota cretense (la primera que el mundo conoció), cuyos guerreros armados con espadas de bronce protegían la isla de los invasores.

Esos robots míticos eran creaciones divinas y podían ser utilizados sin inconvenientes, tanto por los propios dioses como por los humanos, bajo la dirección de los dioses. Sin embargo, llegó un momento en que se empezó a hablar de humanos como creadores de una vida pseudohumana.

En las leyendas judías se habla de robots llamados *golems* (término hebreo que significa «masa informe», para significar que no fueron formados con la precisión que cabe esperar de la creación divina). Los *golems* eran de arcilla y cobraban una especie de vida a la mención del Santo Nombre de Dios. El *golem* más famoso es el que se afirma que fabricó, hacia el año 1500, el rabí Judá Loew, en Praga. Como cabía esperar, se convirtió en un peligro, y hubo de ser destruido.

Pero también el *golem* es una creación pseudodivina, bastante peligrosa pero aún no enteramente construida por el hombre. Mientras tanto, se iba desarrollando poco a poco una ciencia secular, y corrían rumores sobre alquimistas medievales que habían intentado crear vida sin ninguna clase de ayuda divina. El caso más famoso fue el de Alberto Magno, en el siglo XIII. Naturalmente, a pesar de los rumores, ninguno de ellos tuvo éxito.

En 1771 se produjo un punto de inflexión. En ese año, el anatomista italiano Luigi Galvani experimentó con músculos extraídos de las ancas de ranas, por supuesto muertas, y descubrió que una corriente eléctrica podía hacer contraerse aquellos músculos muertos como si estuvieran dotados de vida. (Todavía hoy hablamos de que algo ha sido «galvanizado» cuando se pone súbitamente en acción a partir de un estado inerte).

La electricidad constituía aún una fuerza nueva, de propiedades desconocidas en buena parte, y fácilmente pudo creerse que en ella se encontraba la auténtica esencia de la vida. Empezó a parecer concebible que un cadáver, si se le infundía electricidad con la intensidad adecuada, pudiera revivir.

Las investigaciones relativas a la electricidad se galvanizaron (dicho sea con perdón), y en 1800 el físico italiano Alessandro Volta inventó la primera batería química, el primer instrumento capaz de producir una corriente eléctrica continuada, y no tan sólo chispas ocasionales. La posibilidad de la creación de vida parecía más próxima que nunca.

El poeta George Gordon (Lord Byron) se interesaba por las novedades científicas del momento, y conoció la existencia del fenómeno del galvanismo. Uno de sus mejores amigos era otro gran poeta lírico, Percy Bysshe Shelley, y los dos pasaron juntos una temporada en Suiza, en 1816, con otras personas. También les acompañaba la joven esposa de Shelley, recién casada con él tras la muerte (por suicidio) de la primera mujer del poeta.

Esa joven era Mary Wollstonecraft; su madre, que llevaba el mismo nombre, era una famosa feminista, y su padre, William Godwin, un filósofo y novelista. Mary Shelley, como solemos conocerla, tenía diecinueve años en aquella época.

Una noche, en el curso de la conversación, Byron propuso que cada uno de ellos escribiera una especie de relato de fantasmas, sobre las bases que podía sugerir la «ciencia moderna». Lo que planteaba era que escribieran lo que hoy llamaríamos un «relato de ciencia-ficción».

La propuesta no pasó adelante, salvo en el caso de Mary Shelley. Inspirada por la posibilidad de la creación de vida por medio de la electricidad, escribió *Frankenstein, o el moderno Prometeo*, que se publicó en 1818, cuando ella tenía veintiún años de edad.

El título es significativo. En los mitos griegos no son los dioses olímpicos quienes crean a los humanos, sino Prometeo («el Previsor», una personificación de la inteligencia), un titán perteneciente a una generación de dioses más antiguos. Prometeo no sólo modelaba en barro a los seres humanos (como hace Dios en el libro del Génesis; porque en los tiempos de los viejos mitos, el barro era el material universal para la confección de la cerámica, y los dioses eran alfareros divinos) sino que introdujo en la humanidad el fuego del Sol, inaugurando de ese modo la tecnología.

El protagonista de *Frankenstein* era un científico suizo, Frankenstein, que aspiraba a ser un nuevo Prometeo y crear un nuevo género de seres vivientes por el procedimiento de galvanizar tejidos orgánicos muertos. Lo hizo, pero el resultado fue tan horripilante que abandonó a su destino al ser que había creado, y sólo se refería a él llamándole «el Monstruo».

El Monstruo, indignado ante la crueldad de aquel trato, mató a Frankenstein y a toda su familia, y al terminar la novela huía hacia el misterioso Ártico.

Es interesante destacar el aspecto «aprendiz de brujo» de la narración. Frankenstein podía crear la vida, pero no controlar su creación. Aunque no podemos estar seguros de lo que pensaba al respecto Mary Shelley, parece insinuarse una comparación con la Creación original. Dios creó la humanidad, pero sin duda ha perdido el control de sus criaturas, porque éstas pecan de modo incesante. Puede parecer incluso que Dios se ha desentendido de la Creación, disgustado con nosotros, y nos ha dejado abandonados a nuestro sino.

Lo importante de *Frankenstein* es que se trata del primer cuento en el que la vida se crea sin intervención divina, únicamente por medios materiales. Por esa razón, algunos críticos la han llamado la primera novela de ciencia-ficción.

Conviene recordar que la novela fue escrita por una mujer de veintiún años, inmersa en las convenciones de la literatura romántica. El estilo es florido y retórico y contiene interminables descripciones de viajes. A pesar de todo, su popularidad fue enorme desde el mismo momento de su aparición.

No cabe duda, con todo, de que para la mayoría de las personas la popularidad de la historia se basa en la película inspirada en ella, del año 1931. Yo mismo vi la película muchos años antes de leer el libro, y quedé asombrado al ver las diferencias existentes entre ambos.

En la película, se coloca en el cuerpo el cerebro de un criminal, algo que no ocurre en el libro y que, de haberse suprimido de la película, no habría causado el menor trastorno a la historia. En el libro, el Monstruo es un ser culto e inteligente, plenamente capaz de expresarse con el mismo romanticismo de cualquier otro personaje; en la película, el Monstruo únicamente habla por medio de gruñidos. Además, en la película, aunque Frankenstein era asesinado igual que en el libro, los productores cambiaron el guión antes del estreno y dieron a la historia un final feliz..., al menos para Frankenstein.

En cuanto al Monstruo, en lugar de escapar al Ártico al final, en la película muere, aunque más tarde fue resucitado para protagonizar un gran número de secuelas, de las que tan sólo una, *La novia de Frankenstein*, tenía algún valor.

A pesar de algunas torpezas, la película *Frankenstein* sigue siendo la película de horror de mayor éxito de todos los tiempos, con la única competencia de *King Kong*, producida en 1933.

El éxito de *Frankenstein* se debió además a la espléndida caracterización de Boris Karloff, que a partir de ese papel ascendió de inmediato y para muchos años al estrellato. Karloff compuso un Monstruo atemorizador, sin resultar grotesco ni repulsivo; de hecho, representó con tal habilidad su papel que era imposible no sentir simpatía por el personaje. Resultaba evidente que su intención era buena, y sólo su ignorancia del mundo hizo que matara a la pequeña. Creyó que flotaría en el agua, igual que las flores.

En este aspecto la película seguía el libro, porque en el libro el Monstruo era enteramente inocente desde el principio. Traído a la vida por la acción de Frankenstein, el Monstruo fue abandonado debido únicamente a su peculiar aspecto..., que no era culpa suya. De hecho, en el libro el Monstruo es tratado de forma tan indigna que uno no puede dejar de pensar que el asesinato de Frankenstein está justificado. (Y de nuevo no podemos dejar de preguntarnos si Mary Shelley —recordemos que fue educada por un padre que era un filósofo racionalista, poco propenso a la piedad irreflexiva— pretendía expresar la idea de que Dios ha tratado injustamente a la humanidad a lo largo de toda la historia, y que ha añadido el insulto a la injuria, de creer a sus representantes en la Tierra, al cargar todas las culpas sobre la víctima y liberarse a sí mismo de toda responsabilidad).

Es interesante observar que en *King Kong* el monstruo es presentado también bajo una luz simpática. De hecho, con tanta simpatía que al final, en la inolvidable escena en

que lucha contra los aviones desde su atalaya en la punta del Empire State Building, cuando consigue derribar a uno de sus atacantes y dar muerte a un piloto americano, el público *aplaude*. Al parecer, la reacción cogió a los productores totalmente por sorpresa y les forzó a cortar algunas escenas en las que King Kong resultaba bastante menos simpático.

No debe suponerse que aquellos productores fueran unos cerebros privilegiados que captaran al vuelo la posibilidad de amasar millones presentando a los «villanos» en tres dimensiones y bajo una luz más o menos favorable. Desde entonces se ha producido un número increíble de películas en las que los buenos y los malos aparecen dibujados con trazos tan gruesos y contrastados que nadie, que tenga una edad mental superior a los doce años, puede encontrar en ellas ninguna diversión. Y, sin embargo, se espera que den dinero.

Por favor, lea *Frankenstein insólito* como una alegoría y medite sobre su significación para la historia del hombre, y sobre cómo afecta a la situación de la humanidad en este mismo instante; si en efecto «hay ciertas cosas que la humanidad nunca debía conocer», y si existe alguna forma de escapar de la desafortunada posición de aprendices de Dios. En definitiva, si después de haber adquirido la inteligencia suficiente para desarrollar la tecnología avanzada de que disponemos, podremos tener además la sabiduría necesaria para hacer un buen uso de ella.

CASI CARNE

KATHERINE DUNN



A primera hora de la mañana del día de su cuadragésimo segundo cumpleaños, Thelma Volé estaba desnuda frente al armario en el que guardaba sus cuatro robots male, y trataba de decidir cuál de ellos empaquetaría para llevárselo a la convención de la empresa. Boss Volé, como la llamaban en la oficina, nunca había sido una resplandeciente reina de la belleza, y en ese momento sus ciento cinco kilos de peso padecían además la amenaza de las varices. El temblor de su papada revelaba la sorda angustia que dominaba sus pensamientos. Odiaba los viajes de negocios. Odiaba los hoteles. Odiaba a los jovencitos que ostentaban su misma categoría en la empresa, con quince años menos que ella y sin la menor experiencia. Por encima de todo, odiaba tener que asistir a una convención precisamente en el fin de semana de su cumpleaños.

Estaba pensando si, en su presente estado de ánimo, no sería preferible llevarse consigo a Wimp. Palpó los pliegues del vientre desinflado del robot y pellizó el tubo reforzado que se convertía en un pene en erección cuando Wimp estaba enchufado y operacional. La presión de sus dedos gordos sobre la hábil imitación de carne huma-

na le proporcionó una vivida satisfacción. Se apoderó de una de las piernas flácidas y mordió deliberadamente la piel del muslo. La angustia de su mandíbula se transmitió a aquella pseudocarne. Si Wimp hubiese estado activado, la fuerza del mordisco le habría producido un convincente cardenal azulado que habría desaparecido al deshincharlo. Thelma se había regalado a sí misma a Wimp en un cumpleaños anterior, el trigésimo sexto para ser precisos, al advertir que las facturas de la reparación de los otros dos male se hacían más y más desorbitadas. Cuando estaba inflado, Wimp era un hombre delgado, de facciones serviles, y muy joven; sin duda el menos prepotente de los robots de Thelma. Pero había sido diseñado para un uso Extremadamente Sádico, en niveles muy superiores a aquellos a los que recurría Thelma incluso en sus peores borracheras de whisky. Por el precio de compra de Wimp se había ahorrado por lo menos el doble de dinero en facturas de reparaciones, y además su programa adicional Servil y la cinta de Súplicas le proporcionaban un placer único e irremplazable.

Sin embargo, no deseaba celebrar su cumpleaños con el estado de ánimo que requería Wimp. Thelma tenía por costumbre reservar sus energías libidinosas durante varios días antes de un cumpleaños, para volcarse entonces en largas y tormentosas sesiones con sus robots. A pesar de que las convenciones de trabajo de la empresa tenían lugar dos, y en ocasiones tres, veces al año, era la primera vez que recordaba haber tenido que viajar en el día de su cumpleaños.

Siempre se llevaba a uno de sus male en esos viajes, normalmente Labios o Bluto. Era demasiado engorroso alquilar uno de los robots que suministraban los hoteles. No sólo la limpieza corría a su cargo, sino que además le preocupaba la posibilidad de que el robot no estuviese programado según sus propias especificaciones. Corrían historias terribles, la mayoría de ellas simples rumores y probable-

mente mentiras, pero de todos modos... Thelma volvió a colgar a Wimp de su percha de modo que quedara bien extendido, y se aproximó al robot colgado en la percha siguiente, hasta rozar la boca con su antebrazo. Labios, su primer robot. Había tenido que ahorrar durante dos años para poder comprarlo, hacía ahora diecisiete. Estaba ya viejo y pasado de moda, y era espectacularmente primitivo al lado de los modelos más recientes. No tenía variedad, y la voz de su cinta resultaba monótona y repetitiva. También su cuerpo era relativamente burdo. Los dedos estaban sólo insinuados por unos entrantes en las manos en forma de pala, los pies eran meros esbozos, y el pene seguía erguido cuando no estaba enchufado, porque se trataba de una pieza maciza de caucho, parecida a los antiguos consoladores. La atracción de Labios era, por supuesto, el vibrador de su boca. Sus movimientos eran torpes y rígidos, pero la boca era increíblemente tierna y voraz. Labios la ponía sentimental y le daba una sensación de seguridad. Lo usaba cuando se sentía vulnerable y llorosa. Le gustaba servirse de él como calentamiento para Bluto. Bluto era el tipo del macho musculoso, un instrumento sofisticado que podía cogerla en brazos, llevarla hasta la ducha, la cama o la mesa de la cocina, y hacerla sentirse (dentro de unos límites cuidadosamente programados) muy pequeña y desamparada. La potencia del mecanismo de Bluto era tal que Thelma nunca se había atrevido a emplearla a tope. Las frecuentes averías y costosas reparaciones de Bluto habían sido la causa de que Thelma se viera obligada a comprar a Wimp. Había algo en aquel grueso robot musculoso que la hacía desear desactivarlo para luego introducir objetos punzantes en partes vitales de su maquinaria. Bluto asustaba un poco a Thelma. Siempre se aseguraba de tener al alcance de la mano el interruptor para apagarlo en caso de necesidad. Incluso se compró un carísimo control remoto y lo sujetaba entre los dientes mientras el robot estaba conectado y en plena actuación. Sin embargo, había ocasiones en que te-

nía que confesarse a sí misma que en realidad el robot era aproximadamente tan peligroso como un sofá. Sólo la cinta de Lenguaje Grosero mantenía viva su fantasía. Su voz ronca, que murmuraba «Ven acá, guarra; date la vuelta, so zorra» y cosas por el estilo, conseguía normalmente excitarla cuando volvía del trabajo, tensa y cansada. Se frotó lujuriosamente contra los suaves pliegues de la forma desinflada de Bluto, que colgaba de su percha junto al rincón, y no miró el cuerpo flácido dispuesto en la cuarta percha. Tampoco dirigió la mirada hacia el rincón en el que, colocada en el suelo, se hallaba la pequeña consola con el cable enchufado en la toma de corriente. La consola tenía la forma aproximada de una cabeza humana asentada directamente sobre los hombros, sin cuello. Una solitaria luz verde brillaba detrás de los engranajes de acero de la parte superior de la consola. Sabía que Cerebro la estaba mirando, y que deseaba que ella accionara el interruptor de activación. Deliberadamente restregó su amplia humanidad contra la suave casi carne del male Bluto. Con el rabillo del ojo advirtió la ligera oscilación en la intensidad de la luz verde. Entonces miró directamente a Cerebro. La luz verde se puso a parpadear rápidamente. Thelma volvió la espalda a Cerebro y se apartó del armario. Al pasar delante del espejo que ocupaba toda la extensión de la puerta del dormitorio, se miró a sí misma y vio el reflejo verde de la luz de Cerebro en el armario abierto. Desperezó su voluminoso cuerpo y se acarició los pechos y las caderas. La luz verde seguía parpadeando.

—Creo que por una vez no voy a llevarme a ninguno de éstos en el viaje.

La luz verde se apagó durante apenas un par de segundos, y Thelma casi se sonrió a sí misma en el espejo. El parpadeo verde se reanudó a una velocidad aún mayor.

—Sí —anunció Thelma al espejo con voz indiferente—, es hora de que pruebe algo distinto. Hace años que no me he comprado ningún modelo nuevo. Probablemente hay

montones de novedades desde la última vez que hojeé el catálogo. Alquilaré un par de últimos modelos en el hotel y así disfrutaré de un poco de novedad en mi cumpleaños.

La luz verde del compartimiento pareció aumentar su brillo por un instante y luego se apagó. Pasó un rato y volvió a aparecer, pálida y débil, sin parpadeos.

Cuando Thelma hubo acabado de encajar sus redondeces en las austeras ropas que reforzaban su imagen de implacable jefa de planta, volvió a acercarse al armario ropero y accionó el interruptor situado en la base de la consola de Cerebro. Los engranajes del rostro brillaron con luces contrastadas de colores que se movieron en ondas rítmicas a través de la pantalla. Una voz masculina dijo:

—Cuida de llevar algún lubricante antiséptico.

El tono era levemente sarcástico. Thelma le respondió con una leve risita.

—No te preocupes por mí. Tomaré un antibiótico y no me sentaré en los wateres públicos. —Sabes que deberías llevarme contigo— la voz de la consola era clara e inexpressiva. Una tenue banda de color rojo apareció en la pantalla.

—Oh, un poco de variedad me sentará bien. Me estoy volviendo demasiado rutinaria.

Los gestos coquetos de Thelma se acomodaban mal con su ropa de trabajo, sobria y ceñida. Normalmente estaba desnuda cuando hablaba con Cerebro.

—Es una lástima —murmuró ella con malignidad— que tenga que dejarte enchufado. Es un desperdicio de energía mientras estoy fuera... —observó que las ondas de colores disminuían de ritmo hasta convertirse en un cauteloso parpadeo en la pantalla—. Bueno, estaré de vuelta dentro de tres días...

Alargó la mano hacia el interruptor.

—Feliz cumpleaños —dijo la consola, y los colores se desvanecieron hasta quedar reducidos a un verde pálido.