

P O S T F O L I O

DEJAR DE VIVIR: AL FINAL EN EL LABERINTO

Alberto Portera Sánchez

Profesor de Neurología de la Universidad Complutense de Madrid y
académico de la Real Academia Nacional de Medicina

Una transposición de la noción de la inmensidad en las nociones del laberinto y del caos, examinando en paralelo el laberinto como construcción y el laberinto mental.

Teseo, héroe de Ática

«Un dios colaboró en su nacimiento, mata monstruos terribles, combate contra las Amazonas, tiene aventuras amorosas y llega a descender a los infiernos de donde, por otra parte, regresa, con la ayuda de Heracles. A la fuerza victoriosa une Teseo una inteligencia superior que pone al servicio del principio que estaba por encima de todo: la libertad» (POTTIER).

135

Hijo de EGEO quien había tenido dos esposas: META y CALLÍOPE, pero no hijos.

Todos lo consideraron estéril por lo que consultó a DELFOS y visitó a su amigo PITEO, rey de TRECEN como consejero. PITEO lo embriagó para que aceptase los favores de su hija ETRA, quien, aquella noche, había sido besada y violentada por POSEIDÓN (según PLUTARCO). EGEO escondió bajo una pesada piedra la espada y sandalias para que, si el nacido fuese varón, intentase levantar la piedra y recoger los símbolos y, así, ser identificado por EGEO como su hijo.

TESEO nació en GENETLION y fue educado por su abuelo PITEO, insistiendo en la fuerza y valor y en el arte de la lucha. Aún niño, luchó a los 7 años con HERACLES cubierto de piel de león. Después dominó la sabiduría y la prudencia.

Al alcanzar la adolescencia levantó la piedra recogió la espada y las sandalias y partió hacia ATENAS para presentarse ante su padre EGEO. En el camino superó intensas dificultades matando a:

– CORINETO (Perifeto) que asesinaba a mazazos a los viajeros. Se apoderó de su maza, que nunca abandonaría.

- ESCRION, que despeñaba a los transeúntes al mar para ser devorados por una tortuga gigante.
- SINIS, quien forzaba a los viajeros a curvar un árbol para ser catapultados contra las rocas. TESEO deseó a la hija de SIMS, PERIGONE, huída, temerosa, a un bosque. Perseguida y alcanzada, de ella tuvo su primer hijo MENELITO.
- PROCRUSTO mataba a los viajeros altos que por allí pasaban, acostándolos en un lecho y cortándoles las piernas si sobresalían o fracturándolas si eran cortas.
- CERCION mataba luchando y así lo mató TESEO.

Entrada en ATENAS

Este joven, de maravillosa belleza, cabellos bien peinados, larga túnica de púrpura y matador de monstruos.

Encuentro con EGEO

La Maga MEDEA temerosa de la fama de TESEO, advirtió a EGEO de los peligros de ese joven recién llegado, aún no reconocido como su hijo, y logró que EGEO envenenase una copa de vino en la cena. En un instante, la empuñadura de la espada fue advertida y reconocida por EGEO, quien «accidentalmente» derramó la copa y nombró a EGEO hijo y sucesor, rey de Atenas.

136

En esa época, el TORO de MARATÓN asolaba y sembraba el terror. EGEO envió a ANDROGEO, hijo de MINOS, rey Creta, y gran vencedor de concursos para que ANDROGEO eliminara al TORO. Murió, probablemente asesinado.

Después TESEO, sin armas, logró reducir al TORO y lo sacrificó a Apolo, en Atenas.

La muerte de ANDROGEO provocó una proporcionada y natural reacción en MINOS, quien puso sitio a ATENAS con la colaboración de ZEUS provocando la peste y el hambre. La tregua final consistió en que, durante nueve años, ATENAS entregaría, al azar, a siete jóvenes varones y siete muchachas para ser devorados por el MINOTAURO en el laberinto de Creta o para, perdidos, errar en el laberinto hasta su muerte. El MINOTAURO de Creta nacido de los amores de PASIFAE, esposa de MINOS, con el joven TAURO tenía cuerpo de hombre y cabeza de toro.

En el tercer tributo TESEO partió voluntario hacia Creta. Si daba muerte al MINOTAURO cesaría el tributo, como así ocurrió.

ARIADNE, hija de MINOS y PASIFAE, se enamoró de TESEO y le entregó un ovillo de hilo para desandar, con éxito, lo andado en el laberinto. TESEO la dejó abandonada en la isla de NAXOS embarazada y murió. ¿Suicidio?

Muerte de Teseo

TESEO, de regreso a ATENAS, percibió peligrosas inquietudes políticas. Se expatrió a la isla de ESCIRO en poder de su amigo LICOMEDES. Éste, advirtiendo el riesgo político de tan poderoso héroe, lo despeñó desde una alta montaña.

El laberinto

Desde tiempos prehistóricos, el laberinto ha provocado en el observador de estas figuras geométricas o arquitectónicas, un intenso deseo de penetrar en ellas para encontrar en su interior la meta o el orden deseados. Es evidente que el laberinto provoca en quien se enfrenta a él una atracción que le incita a la aventura que debe conducirle al objetivo central. Aparentemente sencillo, ese camino está repleto de dificultades que surgen de las continuas decisiones que se deben tomar en busca de la senda apropiada.

La alegoría del laberinto puede aplicarse a todo: a la política, a la investigación científica, a la creación artística, a la maldad, a la teología, a la mística... a la vida.

Ya en la Edad de Bronce, en Tintagel (Cornwall, Inglaterra), el laberinto está representado, grabado en la piedra, como la imagen visual más antigua y persistente de un sistema complejo e inquietante. Atrae o hipnotiza los ojos y la atención.

Laberinto de Creta que aparece en monedas o, después, como diseño de jardines ingleses consiste, frecuentemente, en diseños circulares, que conducen al centro y, de regreso, a la entrada, evocando, así, sistemas o los ritmos de las órbitas planetarias.

- El laberinto romano, tal como muestran los mosaicos es cuadrado y simétrico.
- Los laberintos medievales, como aparecen en manuscritos, contienen once círculos recordando el zodíaco o el orden espléndido del Universo.
- Casi todos estos laberintos representan un solo trayecto continuo sin bifurcaciones, alternativas u opciones. Alcanzar el centro está garantizado, y también la salida, siempre que el caminante siga los aparentemente inacabables ángulos o espirales de la senda. Obviamente, los laberintos manuscritos y algunos contruidos sin paredes, permiten análisis visuales globales del complejo diseño.

A partir del Renacimiento, los laberintos incrementan su complejidad: Son tridimensionales con paredes altas (sean jardines o construcciones) que dan la visión panorámica del diseño y una posible o deseable anticipación del trayecto que seguir. Además proponen numerosas, simultáneas y aparentemente idénticas opciones incluyendo multi-sendas falsas y redundantes, callejones sin salida o diferentes niveles de pisos y salones superpuestos con pasillos que hacen imposible el uso de la lógica y necesaria la cautela. Puesto que no existen falsedades, la paciencia y la deam-

bulación se convierten en las únicas alternativas útiles porque se percibe la seguridad de que persistiendo se logra alcanzar el centro o la salida. Si el paseante dispone de adecuados recursos y de una sólida estabilidad psicológica puede, incluso, disfrutar la aventura y admirar el ingenio o despreciar el sadismo del arquitecto, jardinero o dibujante que logró la difícil y paradójica proporción entre un incomprensible desorden y el supremo orden geométrico. A la vez, puede sufrir una horrible sensación de condena a la perpetuidad. Los errores que el viajero pueda cometer durante el original y posiblemente interminable paseo, pueden provocar frustración, inquietud y una desagradable sensación de ser víctima de una monumental e innecesaria broma.

Puesto que cada opción seleccionada es el resultado de libres decisiones, el aventurero que las toma debe considerarse a sí mismo como el único responsable, lo que puede generar una obsesiva y angustiante sensación de nunca alcanzar el centro o la salida si continúa cometiendo errores. Si, buscando ayuda (Torre de Babel), el caminante inicia la experiencia con un acompañante, la confusión puede ser mayúscula y el regreso imposible si no se usa el hilo de Ariadne o el ingenio que Dante mostró al elegir a Virgilio como compañero de viaje al más infernal de los laberintos.

Laberinto y caos

138 El laberinto bidimensional y determinista, indudablemente más simple, ofrece dos opciones fundamentales: una, entrar en él o no y, otra, persistir esperanzado porque aunque el recorrido sea muy largo, inevitablemente, conduce al centro o a la salida.

Aunque, estructuralmente, los laberintos muestran patrones no sólo interesantes sino admirables, su experimentación personal, además de confusa o ambigua, puede ser caótica y alcanza su máxima expresión en los laberintos tridimensionales poseedores de una simplicidad y una complejidad crecientes. Tanto una como la otra han sido cuidadosamente planeadas. En visiones panorámicas de estas peculiares estructuras se pueden anticipar tanto su claridad geométrica como su caos funcional. Ambas dimensiones, orden y desorden o simplicidad y complejidad, son tan esenciales como las constantes decisiones erróneas que provoca la deambulación por los innumerables recovecos.

Sin estos elementos, incluyendo los errores, la experiencia laberíntica sería tan insustancial como la imagen cartografiada de las costas cantábricas si se compara con los asombrosos paseos personales por sus playas o acantilados. El aumento de la escala hasta el tamaño real incrementa la percepción de la belleza del paisaje porque permite la utilización de medidas emocionales o estéticas y no estrictamente geométricas.

Como en los ambientes caóticos, en el completo proceso de percepción o admiración de un objeto natural o de una obra de arte, se detectan ocultos o dispersos puntos de atracción que, una vez identificados, generan intensa coherencia y sorprendente claridad estética. Similarmente, la

complejidad funcional o estructural del laberinto puede ser ya percibida en el umbral inicial. A medida que, tras el tedioso pero emocionante proceso de ensayo-error, el caminante identifica los numerosos atractores que pueda encontrar en las tortuosas sendas, el centro del laberinto, ese «extraño atractor» en el que convergen todas las trayectorias se hace más alcanzable y su existencia creíble. Al llegar a él, la transformación del caos en orden, sea consecuencia de una interesante experiencia o de una emocionante aventura personal, depende de la capacidad perceptiva de quien la inicia.

Laberinto mental

En sí, la palabra laberinto significa «labor íntu», es decir, «trabajo íntimo» que, obviamente, forma parte esencial de cualquiera de los procesos de creación o de decisión, que constituyen la propia vida. En el laberinto arquitectónico como el diseñado en los mosaicos romanos, existe una «ordenada complejidad» y un caos planificado que están perfectamente diseñados. Diferencialmente, el laberinto que, mentalmente, surge invisible en cada instante, por tratarse de un proceso, está sometido a una complejidad constantemente variable y perturbadora que dificulta la llegada a su centro, al objetivo mental deseado inicialmente. Este tipo de laberinto mental dinámico y cambiante, además de poner a prueba la memoria, los conocimientos y la inteligencia del viajero, también mide sus capacidades de improvisación, su tenacidad y su imaginación. En este laberinto abstracto, la mejor herramienta que el caminante debe utilizar es, precisamente, la cautela. Así atenúa el riesgo que emana de su incertidumbre y de la imprecisión del laberinto. Este aventurero se mueve inmerso en un fascinante ambiente en el que el caos y el orden coexisten y este juego se repite cada vez que él valora sus planteamientos y decisiones.

139

Si no es consciente de su responsabilidad está en desequilibrio y, por consiguiente, en riesgo de lograr consecuencias no deseadas e irreparables.

Una vez lograda la meta central, la memorización del tortuoso camino para utilizarla en un nuevo recorrido es inútil puesto que, ante una nueva disyuntiva o una hipótesis distinta, un desconocido laberinto abrirá sus puertas.

Todas las decisiones tomadas para solucionar laberintos, sean producto de toda observación o de la inspiración, se conciben y fabrican en el más complejo de los laberintos: el cerebro humano.

El cerebro humano está constantemente tomando decisiones que son indispensables no sólo para nuestra supervivencia, sino para llevar a cabo innumerables actividades cotidianas tan necesarias como la marcha, el equilibrio, la memorización, la socialización, el diálogo, el aseo, la convivencia, la música, la pintura, la poesía... Todas resultan de la integración de múltiples circuitos neurales que codifican los numerosos y simultáneos estímulos percibidos (visuales, táctiles, auditivos, emocionales, etc.). Sintetizados o integrados, son inmediatamente transmitidos a los

sistemas ejecutivos correspondientes, completando, así, el propósito del amplio y fascinante arco funcional de la toma de decisiones.

El difícil proceso de tomar decisiones ya se inicia en el momento de la percepción de los estímulos. Tras su interpretación, se procede a seleccionar el tipo de respuesta apropiada. Todos los elementos que, en cada instante, contribuyen a la ejecución de la opción elegida están constantemente actuando: a) identificación del número y categoría de las opciones; b) selección de las que se consideran como más adecuadas según experiencias propias o ajenas; c) organización de los elementos que intervienen en su expresión; d) mantenimiento, modificación o interrupción de las decisiones tomadas si el sujeto así lo considera; e) análisis de las consecuencias positivas o negativas, y f) disfrutar la recompensa si la decisión fue acertada o aceptar las responsabilidades si fue errónea.

Finalizada esta dinámica y compleja secuencia, instantánea en unas ocasiones o elaborada tras intensa prolongada reflexión en otras, el sujeto está dispuesto a seguir avanzando en el laberíntico proceso que en cada instante la vida plantea. En el fondo, así quedan determinadas las características del comportamiento de cada individuo.

140 En muchas ocasiones, se toman decisiones que no se originan en el entorno extrapersonal. Se trata de decisiones que se elaboran en sistemas cerebrales activados tras la percepción de estímulos generados en el ambiente íntimo de la mente. En su elaboración intervienen, además de las informaciones derivadas de las hipótesis lógicas o racionales, las que son consecuencia de las emociones y de otros estímulos de mayor potencia, las pasiones.

En estos sistemas no racionales se organizan «escenografías» simuladas o inventos puramente mentales, útiles para, mediante el ensayo, poner en práctica los complejos mecanismos cerebrales responsables de las tomas de decisión: intensa participación de los recuerdos, análisis del numeroso repertorio ejecutivo, cálculo previo de la proporcionalidad de las respuestas, selección anticipada de las consecuencias más adecuadas, etc. Este tipo de simulación o anticipación de resultados es, probablemente, el que también precede y transcurre durante el proceso de creación artística en cualquiera de sus expresiones. En esta sutil situación, para lograr resultados de alto contenido estético, se necesita un tiempo de reflexión más prolongado entre el estímulo estético que el artista percibe inicialmente y los gestos que, gradualmente, estructuran una obra de arte.

En estos laberintos inmateriales las decisiones avanzan imparables hacia otros laberintos mentales hasta conseguir sus centros, deseados o no, pero necesarios en ese instante y, así, alcanzar uno de los muchos centros posibles e iniciar otro de los muchos futuros desconocidos. Las entradas conducen al centro y las salidas a nuevas entradas de otros inacabables laberintos contiguos. Antes de empezar un laberinto que conduce a otros interconectados, el viajero ha olvidado el aspecto tortuoso de las previas sendas y las innumerables bifurcaciones que ya ha vivido en esos objetos inacabables. Son laberintos que, a su vez, se bifurcan originando sucesivos la-

berintos sin interrupciones, nunca idénticos en las formas o en el tiempo. Infinitos laberintos formando conjuntos desigualmente ordenados. Sin finales que permitan el nacimiento de los sueños y del reposo.

El regreso hacia la puerta, ¿siempre conduce a la entrada? ¿Qué significa el hilo de Ariadne? ¿A qué equivale hoy? ¿Es indispensable? ¿Habría podido Teseo, sin él, alcanzar la salida? El caos, ¿ha sido construido o se ha generado espontáneamente? ¿Deben la ida y la vuelta (entrada y salida) estar garantizadas aunque el laberinto sea un invento mental? La sola idea o diseño, ¿debe incluir la solución aunque se requieran infinitos intentos?

El caos es siempre desorden y su transformación en orden obligatoria. Nunca y nada debe ser concebido para que su ordenación sea imposible. Lo imposible no existe. Siempre se queda en un fascinante proyecto permanente.

Un laberinto personal, ¿determinístico?

Deambulando durante dos horas, sin propósito específico por las callejuelas del casco viejo de Ginebra en una agradable mañana, ante las sucesivas bifurcaciones que aparecían durante mi paseo y sin prestar especial atención a la forma de los edificios o al tamaño de las calles, elegía una de las opciones. Tampoco los tipos de escaparates, las vestimentas de los paseantes o los sonidos ambientales fueron factores que determinaban la dirección o el destino del paseo. Algunos callejones sin salida me obligaban a retroceder. Lo que resultó ser la última bifurcación me condujo a una estrecha calle, ligeramente ondulada y bastante más larga que las precedentes que terminó, sin alternativas previas, en una amplia plaza dominada por la esbelta fachada de la Catedral de Ginebra. Una sola puerta abierta me proponía una nueva opción: entrar en la nave principal o regresar hacia las callejuelas y seguir mi indeterminado paseo. Ante la Catedral, la senda se hizo única y opté por entrar. La ausencia de bifurcaciones convierte el momento en irreal o inexistente. Más aún, en imposible. Dentro del fresco interior, la penumbra no me impidió ver a varias personas sentadas en los dos primeros bancos y percibir la impresionante imagen del ataúd colocado en un elevado soporte en el pasillo central. El característico silencio eclesíástico y el incienso incrementaban el efecto emocional de la escena. Me uní a los asistentes y, también en silencio, me senté sólo observando la escena desde atrás. Transcurrieron varios minutos hasta que el sacerdote inició la impresionante ceremonia, nombrando a la persona fallecida que había congregado a los asistentes: Jorge Luis Borges...

141

Borges ciego (párrafos encontrados en otra biblioteca)

Toda su vida ciega transcurrió en un espacio laberíntico invisible con bifurcaciones negras sólo presentidas y convertidas en infinito en su interminable biblioteca mental: el gran laberinto dis-

parate, la inmensa biblioteca omnidireccional en la que se encuentran todos los misterios fundamentales y triviales de la humanidad. También el pasado y el porvenir de cada individuo o ser nacido, conocido o desconocido. El Universo anterior al Big-Bang y posterior al Gran Crunch. Las infinitas entradas o salidas idénticas del jardín.

El mundo descrito por este divino ciego está repleto de paisajes inmensos y de opuestos detalles concretos. Palpándolos, sus dedos definen y analizan los objetos que ocupan contiguos espacios o minúsculos y remotos rincones. Los sonidos ambientales que tanto ensordecen a los ciegos no bastan para medir o definir el tiempo ni la vida que transcurre en la mente invidente. Sólo el tacto o la alejada caricia, cuantifican y dan vida al enorme volumen del espacio sonoro, lleno de infinitos y efímeros instantes sucesivos. Un omnipresente espacio. Un pasado ciego unido al futuro sin presente intercalado y éste, después, sin futuro ni pasado. Sin tiempo percibido o disfrutado durante el laberinto negro y tortuoso. Todo, un laberinto de agua, de aire o de tiempo. De éter, circular, tridimensional, sentimental, político, poético, histórico, arbitrario, infiel, gramatical, sintáctico, semántico, argumental, táctil. ¿Literatura? ¿Vida? ¿Muerte en el laberinto?

La ciega biblioteca del sublime ciego también es un laberinto invertible hecho de ramificaciones o bifurcaciones regresivas que permiten ver el pasado desde la vejez y construir un futuro retrógrado con tiempos recordados para usar las decisiones que fueron erróneas pero útiles ahora para un presente nunca vivido, desprovisto y desnudo. Para un futuro lleno de pasados repetidos. De instantes.

142

En este ciego espacio creado, nada material o visible existe ni acontecimientos transcurren. Tiene dimensiones divinas en las que el divino ciego no quiso o no supo incluir el carácter cíclico del tiempo ni la divisibilidad geométrica, lógica o matemática del espacio. Dimensiones totalmente humanas que dan sentido humano a la vida y a la muerte.

La Torre de Babel

Esta imagen, además de ser uno de los más bellos lienzos pintados en el siglo XVI, representa ejemplarmente las consecuencias del orden. En esas épocas, Amberes inició una fase de desarrollo comercial acelerado que atrajo a una multitud de oportunistas de diversos territorios europeos que se comportaban de acuerdo con las religiones, actitudes sociales y lenguas que les eran propias. Como consecuencia, surgió una sociedad multi-cultural con constantes intercambios de hostilidades y una total ausencia de tolerancia y comprensión entre las desordenadas facciones étnicas. Bruegel, para representar esta caótica situación, utilizó el símbolo de la ciudad bíblica y en 1563 pintó la Torre de Babel.