

EL FINAL DE LA AVENTURA

con un sillón de Joe Colombo, una lámpara de Verner Panton y una inquietante aguja gigante de Corberó. El «Che» en la pared es el pozo oscuro de la historia, como un complemento ornamental en la asepsia bidimensional, metálica y lacada en blanco de la madriguera.

Cuando un modista crea la línea Mao y los más tiernos cuerpos de la burguesía universal se ponen la recia casaca de austero cuello, un estremecimiento, similar al que experimentaría la amante de Luis Candelas al oír sus botas en la escalera, se apodera de las más delicadas espigas dorsales de la Europa del Liverpool sound. Y en el consumo de aventura imaginaria, poca prisa se dan los mercaderes: hay más demanda que oferta. El secuestro aéreo, el terrorismo, la guerrilla urbana, emociones fuertes que llegan al consumidor burgués con el precio gravado por la importación del mundo de sus perversiones voyeuristas. En Brasil, la acción guerrillera es historia. Para la burguesía europea, perfumería.

La aventura espacial

No hay duda de que la única aventura real, histórica, al alcance del hombre de nuestro tiempo es la espacial. No es menos cierto que se está convirtiendo en una aburrida aventura que cada vez interesa menos al público. La prueba de ese desinterés es la imposición política que del tema realiza la propaganda americana a través de los mas media a su alcance. En las últimas pruebas del proyecto «Apolo», los servicios de propaganda han creado un artificial suspense en torno a las pruebas para recuperar la atención del público: una avería técnica, un pequeño siniestro, alguna dificultad durante el vuelo, etcétera. En el reciente lanzamiento se produjo un retraso cuya real motiva-



La sociedad se inventa a veces los más absurdos argumentos para tratar de demostrar la utilidad de los viajes, perfectamente inútiles, que emprenden los navegantes solitarios.

ción técnica no parece tan clara como la propagandística.

¿Por qué ese desinterés hacia la carrera espacial?

La causa hay que buscarla en las películas de Gary Cooper. Si durante cincuenta años la subcultura cinematográfica ha creado un héroe individualizado que vence con la única ayuda de sus puños y sus pistolas, ¿cómo puede compararse ese héroe espacial, con mingitorio incorporado a la vestimenta, controlado a distancia, vigilado, conducido, «ejecutado» por mil ojos electrónicos de perfección extrahumana? ¿Qué «sex-appeal» emana de ese buzo galaxial? Además, es una aventura sin apaches, sin Fumanchú, sin el Gran Khan, sin alemanes, sin mexicanos, sin soviéticos tontos, sin chinos mao-miauistas. Los cosmonautas llegan a la Luna como Gulliver, enano, movido por los dedos

del gigantismo electrónico. Se sabe que la carrera tiene un antagonista, pero es una carrera de competencia desfasada. Muy distinto sería si los cosmonautas soviéticos y americanos salieran del mismo sitio y a la misma hora y con el mismo fin. Pero su competencia es distante y llena de amabilidades. Se felicitan por teléfono después de cada logro. Como aventura, una calamidad.

La tensión del hombre-cosmonauta, una tensión real, dramática, queda oculta debajo de su distanciadora escafandra. Los americanos han pretendido enseñar que el mundo puede conquistarse con la cara bonita y dos pistolas, su mitificación de la aventura imaginaria cuesta ahora la irrelevancia de la aventura real. Se ha ocultado que detrás de Robert Clive estaba el Ejército imperial de la Inglaterra expansionista, que detrás del doc-

tor Livingstone estaban intereses que a la larga conformarían sociedades como la Société Générale de Belgique y la Unión Minera de Katanga, se ha ocultado que detrás de los últimos geógrafos-exploradores que a partir de Humboldt completaron el definitivo conocimiento de la Tierra, estaba la búsqueda de las últimas rentabilidades de la Tierra. En definitiva, se ha explicado una historia de héroes sin otra motivación que su excelencia, y ahora, ante la evidencia de la electrónica como alhaueta de la aventura, ¿qué encanto puede tener ese torpe homínido, apenas bípedo, que balbucea pasos sobre la superficie lunar?

Puede decirse que la aventura es todo lo que podría hacerse para que una realidad insuficiente sea una realidad total. La idea de aventura está condicionada por la de limitación. La aventura del revolucionario que emplea la ametralladora o la octavilla para cambiar la historia, la aventura del adúltero que busca sábanas prohibidas para escapar a las limitaciones jurídicas, la aventura de los trabajos arriesgados (desde la minería hasta los limpia-cristales de fachadas). ¿Son aventuras? La valoración de estas acciones cotidianas como aventuras es una manera de quitarles valor real para subir el precio morboso. Porque entre un aventurero y un revolucionario, una ninfomana y una mujer acorralada por todo lo que legisla la propiedad de su cuerpo, un trabajador-circense y un trabajador necesitado de elegir un oficio arriesgado para sobrevivir mejor, media un ejercicio racional que no tiene precio en el mercado. La aventura corresponde a los siglos no autoconscientes de que alguien pagaba los platos rotos en el largo festín histórico interpretado por Julio César, Napoleón, Hitler, Raquel Meller, Amundsen, John Kennedy, Perico Chicote y todos los comensales de almuerzos con gente importante. ■
M. V. M.

