

CONEXIONES, LINKS, PÉNDULOS

Se comenta que el mundo es una tela de araña, que lo conecta todo, tejida con cables, protocolos, bits y ordenadores. Y deben tener razón, sobre todo porque antes de ellos (si es que alguna vez no hubo Internet), el mundo ya era un hipertexto, porque “cuando se buscan conexiones se acaba encontrándolas por todas partes y entre cualquier cosa, el mundo estalla en una red, un torbellino de parentescos en el que todo remite a todo, y todo explica todo”. Todo, en el más absoluto de los sentidos, todo, “cualquier dato se vuelve importante cuando se lo conecta con otro”. Esto es, en tres patadas, El péndulo de Foucault, de Umberto Eco. Dicho esto, lo que ahora sigue es más bien prescindible, relájese, lo importante ya está hecho.

Tres tipos que trabajan en una editorial de segundo orden, imaginan una conjura universal que la historia arrastra desde la desaparición de los templarios, que debe ahora desvelarse para conceder a su dueño ‘el poder’. Desde su minúsculo despacho van construyendo disparatadamente el Plan, que reescribe la historia, mostrando sus motivaciones subterráneas. La historia como una lucha por adueñarse del secreto templario.

El trabajo de creación del Plan se hace mediante una extravagante metodología, no por ello menos rigurosa, basada en la relación y la analogía. Relacionar todo con todo, partiendo de datos objetivos o de dominio público, enlazando todo lo dicho antes por cualquier autor. Allí no se inventa nada, solo se disponen las piezas, a modo de trabajo de revisión bibliográfica. En sus palabras, “La conexión modifica la perspectiva. Induce a pensar que todo aspecto del mundo, toda voz, toda palabra escrita o dicha no tiene el sentido que percibimos, sino que nos habla de un Secreto. El criterio es simple: sospechar, sospechar siempre. Se puede leer entre líneas incluso una señal de dirección prohibida.”

Alguna enseñanza podremos sacar a la hora de construir tesauros, o construir hiperdocumentos, estructuras ambas basadas en la maleable sustancia del link. Veamos el manual de instrucciones.

‘Primera regla, los conceptos se vinculan por analogía. No hay reglas para decidir al comienzo si una analogía vale o no vale, porque cualquier cosa guarda relación con cualquier otra cosa desde algún punto de vista. Ejemplo. Patata se cruza con manzana porque ambas son vegetales y redondas. De manzana se pasa a serpiente, por relación bíblica. De serpiente a rosquilla, por semejanza formal, de rosquilla a salvavidas, y de allí a traje de baño, del baño al water, del water al papel higiénico, de la higiene al alcohol, del alcohol a la droga, de la droga a la jeringa, de la jeringa al pico, del pico al terreno, del terreno a la patata. Perfecto. La segunda regla dice, en efecto, que, si al final tout se tient, el juego es válido. De patata a patata tout se tient. Por tanto, es correcto. Tercera regla, las conexiones no deben ser inéditas, en el sentido de que ya deben haber aparecido al menos una vez, y mejor si ya han aparecido muchas veces, en otros textos. Sólo así los cruces parecen verdaderos, porque resultan obvios.’

Primero buscar las analogías, luego las razones. Para acelerar la capacidad de relación, construyen,

con uno de los primeros PC, llamado Abulafia, un sistema que genera relaciones al azar entre una serie de proposiciones de las obras de los diabólicos, por ejemplo “el sabio Ormus fundó la orden Rosa-Cruz en Egipto”, junto a datos neutros, como “Minnie es la novia de Mickie Mouse”. Generan listados que luego interpretan siguiendo el método antedicho. Cuando se busca lo oculto, la sabiduría verdadera, “no hay que seguir las puntillosas y obtusas cadenas de la lógica y su monótona secuencialidad”

Hasta aquí el juego intelectual es inocuo. Como el bibliotecario que pasa unas horas descifrando una materia enigmática en la CDU, construyendo después signaturas alternativas para un diccionario de español-griego clásico, analizando las variaciones entre la catalogación de la Biblioteca Nacional y la de la Universidad de Bolonia. Lo que se empieza como juego se puede transformar en ciencia o en razón de vida. Así van cayendo nuestros amigos en la telaraña del Plan. Doblemente. Primero ellos pierden lentamente la “lucidez intelectual que nos permite distinguir siempre entre lo similar y lo idéntico, entre la metáfora y la cosa, esa facilidad misteriosa y fulgurante y bellísima que siempre nos permite decir, por ejemplo, que fulano es un animal sin pensar en absoluto que le ha crecido pelo por todo el cuerpo”. Para caer en la trampa se combina la desconexión con la realidad en la intimidad del despacho, con el refuerzo de compartir con los colegas los descubrimientos e invenciones, como en los congresos.

“Cuando nos comunicábamos unos a otros los frutos de nuestra fantasía, teníamos la impresión, razonable, de que nos estábamos basando en asociaciones injustificadas, en extraordinarios cortocircuitos, de los que nos habríamos avergonzado, por habérselos creído, si alguien nos los hubiera criticado. Es que nos tranquilizaba el concierto, tácito, como ordena la etiqueta de la ironía, de que estábamos parodiando la lógica de los demás. Sin embargo, en las largas pausas en que cada uno se dedicaba a acumular pruebas para las reuniones colectivas, y con la tranquila conciencia de estar acumulando elementos para una parodia de mosaico, nuestro cerebro íbase habituando a relacionar, relacionar, relacionar cualquier cosa con cualquier otra, y para hacerlo automáticamente había que adquirir el hábito. Creo que, a ciertas alturas, ya no hay diferencia entre acostumbrarse a fingir que se cree y acostumbrarse a creer.”

Pero lo dramático, o esperpéntico, es que son otros, los diabólicos, los herméticos, los que empiezan a creer en la realidad del Plan inventado. Destapada la conjura cósmica, siempre hay alguien dispuesto a pensar que hace tiempo que forma parte de ella, y a empezar a actuar conforme a lo dispuesto, como momentos del Plan. Ahora, con la sospecha en el cuerpo de que todo es otra cosa, intuyo que hay otras formas de Plan: programas mundiales de UNESCO, IFLA, programas Info2000. “Pero si se inventa un plan y los otros lo realizan, es como si el Plan existiese, más aún, ya existe.”

Un día te das cuenta de que los descriptores no son cubos de madera con los que formar una casa, sino que son el paisaje, terriblemente inmutable, que se ve desde la ventana del despacho donde nos creíamos a salvo. Hemos estado tejiendo nuestra propia telaraña, no porque nos pertenezca, sino porque somos sus inquilinos. En el Péndulo lo que se inventa, el juego, se va haciendo realidad, como una maldición, como el destino funesto. “Poco a poco llegamos a conocer lo que habíamos inventado” Las leyes de la biblioteconomía, del tratamiento técnico (que no de la información), no son naturales, no son per se, son inventadas, artificios, viento y mentira hechos con ¿hierro, plástico o pompas de jabón? ¿Se inventaría el ISBN una tarde de hastío, será el álgebra de Boole una broma?

Dos palabras más. ‘El péndulo de Foucault’, y puede que también ‘El nombre de la rosa’, nos alertan de que la razón, aunque sea elegante, puede estar equivocada. Y si estuviera equivocada tenemos en las manos la última edición de cosas ridículas. Tomadas al pie de la letra, las reglas de catalogación, los tesauros, la CDU, son un cúmulo de absurdos y disparates, enigmas y contradicciones, como los manifiestos de iluminados y visionarios. Leamos a lo diabólico el manifiesto final del escepticismo contra la interpretación, como otro libro quiso serlo contra la acción. “Todo es posible, puesto que todo es inverosímil”

✎ Tomás Saorín