

ESTATUAS ANIMADAS Y AUTÓMATAS EN LA LITERATURA JUVENIL DE CARMEN MARTÍN GAITE Y ÓSCAR ESQUIVIAS

ESTATUAS ANIMADAS E AUTÓMATAS NA LITERATURA XUVENIL DE CARMEN MARTÍN GAITE Y ÓSCAR ESQUIVIAS

ANIMATED STATUES AND AUTOMATONS IN CARMEN MARTÍN GAITE AND ÓSCAR ESQUIVIAS'S LITERATURE FOR YOUNG ADULTS

Sara Núñez de la Fuente
Universidad de Valladolid
sarandelaf@gmail.com



Resumen: El motivo literario del autómatas ha ido adquiriendo a lo largo de la historia diferentes enfoques en función de las corrientes de pensamiento de cada época. En los mitos de creación es frecuente que los dioses insuflen vida a figuras de barro. Sin embargo, en la Edad Media, el ser humano también se revela como portador de vida gracias a la fascinación que le producen las figuras. El siglo XVIII comienza con una actitud favorable frente al desarrollo técnico y en cuanto a la creación de vida artificial pero, con la llegada del Romanticismo, se abre otra perspectiva. La idea del determinismo humano provoca reflexiones sobre la libertad del autómatas, que se presenta como un símil de la propia situación, y en la literatura se trasluce una visión negativa. Por otro lado, en el siglo XX, el motivo gira en torno a los prejuicios de la industrialización y la automatización del ser humano. En la literatura juvenil de Carmen Martín Gaité y Óscar Esquivias los autómatas presentan características que recuerdan a la corrientes de algunos momentos de la historia pero también se observan particularidades que los convierten en personajes originales, únicos y merecedores de un análisis individual.

Palabras clave: autómatas, estatuas, literatura juvenil, Martín Gaité, Esquivias.

Resumo: O motivo literario do autómatas foi adquirindo ao longo da historia diferentes enfoques en función das corrientes de pensamento de cada época. Nos mitos de creación é frecuente que os deuses insuflan vida a figuras de barro. Non obstante, na Idade Media, o ser humano tamén se revela como portador de vida grazas á fascinación que lle producen as figuras. O século XVIII comeza cunha actitude favorable fronte ao desenvolvemento técnico e en canto á creación de vida artificial pero, coa chegada do Romanticismo, ábrese outra perspectiva. A idea do determinismo humano provoca reflexións sobre a liberdade do autómatas, que se presenta como un símil da propia situación, e na literatura transloce unha visión negativa. Por outra banda, no século XX, o motivo xira ao redor dos prexuízos da industrialización e a automatización do ser humano. Na literatura xuvenil de Carmen Martín Gaité e Óscar Esquivias os autómatas presentan características que lembran as corrientes dalgúns momentos da historia mais tamén se observan particularidades que os convierten en personaxes orixinais, únicos e merecedores dunha análise individual.

Palabras chave: autómatas, estatuas, literatura xuvenil, Martín Gaité, Esquivias.

Abstract: The motif of the automaton has shown different characteristics throughout history depending on currents of thought. In the creation myths, gods frequently give life to clay figures. However, in the Middle Ages, humans also give life to sculptures for the fascination that they feel when they contemplate them. At the beginning of the 18th century, there was a good opinion about technical developments and artificial life but this perspective changed in the Romantic period. The idea of human determinism produced reflections about automatons' freedom because humans saw themselves as puppets and literature showed a negative vision about this theme. On the other hand, in the 20th century, the motif is centred in the disadvantages of the industrialization and the human robotization. In Carmen Martín Gaité and Óscar Esquivias's literature for young adults, automatons present characteristics that evoke the past but they also have unique and genuine particularities and, for this reason, they are worthy of individual study.

Keywords: automatons, statues, literature for young adults, Martín Gaité, Esquivias.

Introducción

La presencia de estatuas animadas, autómatas y otras figuras semejantes es muy abundante tanto en la literatura, como en la mitología, las religiones y el arte, debido a que el concepto no se ciñe de forma exclusiva a la tecnología moderna. Es decir, la idea de crear una forma de vida artificial constituye uno de los deseos atávicos del ser humano, que halla sus manifestaciones más antiguas en los mitos de creación de diversas culturas. Esta ambición revela un impulso inventivo y creador, un orgullo intelectual que pretende elevarse sobre la necesidad del sexo y producir seres animados mediante un proceso artificial para someterlos, en muchos casos, al servicio de los humanos (Frenzel, 1980: 153).

Dentro del mundo antiguo es ineludible mencionar al ingeniero y matemático Herón de Alejandría (s. I d. C.), autor de numerosos tratados de mecánica, entre los que se encuentra *Autómata*, considerado el primer libro de robótica de la historia. Muchos de los aparatos que ahí aparecen fueron diseñados con una finalidad lúdica, como aves que volaban, cantaban e, incluso, bebían; pero también presenta otros como un molino de viento o un precursor de la turbina de vapor. Además de dar testimonio de los inventos de la época, Herón de Alejandría participó en su construcción. Elaboró ingeniosos mecanismos que se escondían tras milagros falsos: consistía en una máquina que abría las puertas de los templos con vapor de agua.

Aunque Herón de Alejandría fue el primero en compilar información sobre los autómatas, otros anteriores a él realizaron aportaciones relevantes. Según relata el abogado y escritor romano Aulo Gelio (s. II) en *Noches áticas* (X, 12, 8), Arquitas de Tarento (c. 430 a. C. - c. 360 a. C.), además de inventar el tornillo y la polea, creó una paloma de madera que pendía de una cuerda del techo. Tenía un depósito de agua que era calentada por una pequeña llama situada debajo del aparato y el vapor que se creaba salía por unos pequeños agujeros de la parte trasera del ave. De esta manera, la reacción de los chorros producía un movimiento que recreaba el vuelo de una paloma.

Otro clásico importante, en cuanto al tema que concierne en este trabajo, es el escritor Filón de Bizancio, que vivió en torno al siglo III a. C. De él nos han llegado multitud obras sobre mecánica que describen artilugios de diversa índole entre los que destaca un camarero autómata cuyo funcionamiento consistía en servir con la jarra que tenía en una mano en el vaso que se le colocaba en la otra. También presenta otros aparatos como una ballesta que disparaba flechas automáticamente y diversos artilugios de guerra.



En cuanto a referencias mitológicas se observan múltiples figuras de piedra, barro u otros materiales similares, que cobran vida gracias al poder divino. En *Los trabajos y los días* (vv. 42-105), de Hesíodo (700 a. C.), Prometeo roba el fuego a Zeus para el bien de los hombres. En consecuencia, el padre de los dioses responde a la ofensa por medio de una figura engañosa. Ordena a Hefesto “mezclar cuanto antes tierra con agua, infundirle voz y vida humana y hacer una linda y encantadora figura de doncella semejante en rostro a las diosas inmortales” (vv. 60-63). Cada dios le otorga una cualidad como la belleza divina, la sensualidad o la habilidad manual. Sin embargo, Hermes siembra la mentira y la inconstancia en su carácter. De esta forma, los dioses consiguen introducir la desdicha en el mundo de los mortales. Hasta entonces habían vivido sin sufrimientos pero, cuando Pandora abre un ánfora llena de males, se expanden todas las desgracias humanas y, al cerrarla, lo único que queda dentro es la esperanza.

Otro ejemplo de figura que cobra vida gracias al poder divino lo encontramos en la obra *Argonáuticas*. Apolonio de Rodas (295 a. C. - 215 a. C.) cuenta en el poema épico que Hefesto creó al gigante de bronce Talos para salvaguardar la isla de Creta. Los argonautas lucharían contra aquella obra del dios del fuego hasta acertar en la única vena de su cuerpo bronceo (IV, 1641-1648). Asimismo, Ovidio (43 a. C. - 17 d. C.) narra en *Las metamorfosis* la historia del escultor Pigmalión (10, 244-250), el artista que concibió una figura de mujer tan hermosa que se enamoró de ella y pidió a Afrodita que le diese vida. La autora Pilar Pedraza apuntala que lo realmente importante en la historia de Pigmalión no es la pasión del hombre hacia la estatua, sino el hecho de que la estatua sea una creación propia, una materialización de la mujer ideal que lleva dentro de sí, es decir, su doble femenino (Pedraza, 1998: 36). Este mito se vislumbra a lo largo del arte moderno, de Vermeer a Picasso, desde diversas perspectivas que ponen su acento bien en la brutalidad de la guerra perpetua entre sexos, en el caso de Goya, en el amor romántico, como se puede observar en la obra del prerrafaelista Burne-Jones, o en un realismo erótico que roza lo escabroso en el cuadro de Gerôme (Pedraza, 1998: 36-41).

La idea de crear un ser humano a partir de una figura aparece también en la ortodoxia cristiana. Según el libro del *Génesis*, Dios formó al hombre con polvo del suelo y le insufló en su nariz aliento de vida (2, 7). Asimismo, según la mitología judía, el golem es un ser vivo creado normalmente a partir de barro. Esta figura mitológica ha trascendido de forma notable a lo

largo de la historia de la literatura dando lugar a obras tan conocidas como *El Golem* (1915), de Gustav Meyrink, o el poema de homónimo nombre (1958) que Jorge Luis Borges incluye en su libro *El otro, el mismo* (1964).

Durante la Edad Media, perviven, en un plano ficcional, las figuras animadas de piedra o bronce pero no ocupan, sin embargo, una posición central. Además, ya no son solo los dioses quienes vivifican las figuras. Ahora también pueden hacerlo los humanos a través de sus pasiones y voluntades e impulsados por el encanto que produce la obra al contemplarla. El historiador inglés William of Malmesbury (*De gestis Regum Anglorum libri quinque*, 1124/1125) fue el primero en relatar la historia del poder que ejerce una estatua de Venus sobre un joven que, irreflexivamente, le introduce en el dedo su anillo de boda (Frenzel, 1980: 154).

Los libros de caballerías también constituyen una fuente documental interesante acerca de la descripción de diferentes tipos de autómatas. El espacio narrativo de estas novelas está formado por elementos maravillosos y fantásticos como jardines paradisíacos, anillos prodigiosos, magas viejas, seres monstruosos o autómatas que, en muchas ocasiones, se encuentran a medio camino entre la magia y el funcionamiento mecánico. El autor Carlos Alvar en “De autómatas y otras maravillas” señala la necesidad de distinguir, en este enrevesado conjunto de elementos maravillosos y fantásticos, entre los *mirabilia* producto de la Naturaleza y aquellos que son resultado de la intervención humana (Alvar, 2004: 31), donde encajan los castillos giratorios, los caballos de madera que vuelan, las cabezas parlantes o las estatuas con capacidad de movimiento. Estos son solo algunos ejemplos de los mecanismos que pueblan la literatura medieval, superando, con mucha diferencia, los adelantos técnicos de la época.

Carlos Alvar sostiene que, desde comienzos del siglo XIII, es habitual encontrar en los textos artúricos estatuas de bronce capaces de moverse cuya función es defender un paso, como un puente o la entrada a un castillo, ante todo aquel que no ha sido llamado al lugar o no es el caballero escogido para la aventura en cuestión. Pues solo el héroe llamado podrá derrotar a aquellos seres invulnerables que representan un mundo de encantamientos y, de esta manera, llegar al desenlace del conflicto, como sucede al final de los encantamientos del Castillo de la Dolorosa Guardia, según cuenta el *Lancelot* en prosa (Alvar, 2004: 42).

Por otro lado, desde un enfoque científico, es imprescindible mencionar a Alberto Magno, filósofo y hombre de ciencia en general nacido en Baviera que se erigió como una de las figuras más significativas del pensamiento medieval. Se le han atribuido diversas obras, tanto mágicas como de creación de autómatas entre las que se encuentra un mayordomo artificial de hierro a cuya preparación dedicó treinta años pero lamentablemente no ha llegado hasta nuestros días. El



autómata más antiguo que se conserva en occidente es el gallo de Estrasburgo, construido por Jacques Vaucanson en 1352. Dicho autómata formaba parte del reloj de la catedral francesa y movía el pico y las alas para anunciar las horas.

En España también se construyeron autómatas que significaron un impulso para el desarrollo tecnológico. El ingeniero hispano-milanés Juanelo Turriano (1501-1585) trabajó para el emperador Carlos V como relojero de la corte y diseñó diversos mecanismos, como la obra de ingeniería que era capaz de transportar agua desde el Tajo hasta el Alcázar de Toledo. No obstante, el artilugio que más nos interesa, por su relación con la temática del trabajo, es un autómata de madera llamado *El hombre de palo*. Incluso existe una calle en Toledo que lleva el mismo nombre como recuerdo de aquella peculiar obra. Se trataba de un sirviente que recorría las calles pidiendo limosna para su dueño y si lograba su objetivo ofrecía una reverencia a modo de agradecimiento. En este punto es preciso mencionar las novelas actuales *Juanelo o el hombre nuevo* (2000), de Jesús Ferrero, así como *Memorias de un Hombre de Palo* (2009), de Antonio Lázaro. Ambas recrean la ciudad de Toledo en las postrimetrías de la Edad Media para rememorar la figura del célebre inventor.

Dentro del ámbito literario español, uno de los primeros autómatas que se encuadra en la Edad Moderna, aunque evoca las cabezas parlantes de los libros de caballerías, se encuentra en el capítulo LXII de la segunda parte de *Don Quijote de la Mancha* (1615). En dicho capítulo el narrador cuenta como don Antonio Moreno lleva a don Quijote a una estancia donde hay un busto de bronce sobre una mesa y le dice que había sido construido por uno de los hechiceros más importantes del mundo. Al día siguiente, don Quijote aparece junto a Sancho Panza y algunas personas más y comprueban que el busto responde de forma rápida a las preguntas que le susurran al oído. El truco consiste en una persona que se introduce debajo de la mesa antes de que lleguen los visitantes pero muchos ingenuos creen que es la cabeza quien les responde por ella misma.

Fuera de las fronteras españolas, una de las aportaciones más trascendente en materia de autómatas ha sido la creación de los muñecos escritores del siglo XVIII. Los relojeros suizos se convirtieron en los mayores exponentes de este tipo de mecanismos, que eran capaces, incluso, de mojar la pluma en el tintero y pasar las páginas cuando acababan de escribirlas. El creador de autómatas más conocido de esta época es Pierre Jaquet-Droz (1721-1790), entre cuyas obras se encuentra *El dibujante*, una figura en forma de niño sentado en un

pupitre que podía dibujar y recrear movimientos humanos tales como abrir y cerrar los ojos o soplar los restos de lápiz que se quedaban sobre el papel.

A mediados del siglo XVIII, aún se vislumbra una actitud favorable respecto al poder de la creación artificial. Esta época se siente satisfecha “con los sueños de futuro de un J. O. de La Mettrie (*L'homme machine*, 1748), que creyó posible que un día se construyera de manera puramente mecánica un androide capaz de estar de pie, andar, hablar y adoptar todas las actitudes humanas” (Frenzel, 1980: 155). Sin embargo, a finales de este siglo, la figura del autómatas comienza a observarse de forma menos positiva. El antiguo tópico de la vida como teatro que, desde principios de la era cristiana, concibe al mundo como escenario y al ser humano como actor, había insistido en la importancia de cumplir el papel otorgado por la providencia desempeñándolo de la mejor forma posible, como se formula en *El gran teatro del mundo* (1655), de Calderón. No obstante, el tópico experimenta una evolución importante en este tiempo. La vida deja de percibirse como un prelude de otra vida. Tal vez es la única que se tiene y en ella el ser humano quiere moverse libremente sin ser controlado por hilos invisibles. Por tanto, el papel destinado ya no se considera una función, sino una especie de condena que priva a las personas de su libertad y las reduce a simples marionetas.

44

Esta idea del determinismo humano provoca reflexiones sobre la libertad del hombre artificial, que se revela como un reflejo de la propia situación, y ocupa un lugar importante en la literatura de una corriente marcada por el idealismo. En esta línea de pensamiento surge la novela de Goethe *Las desventuras del joven Werther* (1774) en la que el escritor romántico introduce la comparación del ser humano con las marionetas. Asimismo, en la balada *Aprendiz de brujo* (1798), Goethe presenta al servidor artificial como un elemento destructor. Se trata de una escoba animada que escapa del control de su creador y provoca consecuencias negativas opuestas al propósito inicial. También, E. T. A. Hoffmann, ya entrado el siglo XIX, se inspira en el motivo del autómatas desde un punto de vista negativo para concebir a algunos de sus personajes más conocidos, como la muñeca Olimpia en el relato *El hombre de arena* (1817). Casi al mismo tiempo, Mary Shelley publica la famosa novela *Frankenstein* (1818), en la que el hombre artificial, compuesto por partes de cadáveres, mata a la novia de su creador por negarle una compañera.



A finales del siglo XIX, y muy avanzado el XX, continúa la visión negativa de los autómatas, ahora en relación con el desarrollo tecnológico, que amenaza con una posible automatización del ser humano y de la sociedad. Por ello, el motivo literario, en esta época, conlleva reflexiones sobre los perjuicios de la industrialización y la falta de alma de los autómatas. Un ejemplo de ello es la obra de teatro del escritor checo Karel Čapek, titulada

RUR (Robots Universales Rossum) (1920), donde se emplea por primera vez el término “robot”. Para liberar al hombre del tormento del trabajo, un grupo de científicos decide crear una serie de autómatas, semejantes a la especie humana, y emplearlos como mano de obra barata. Su experimento comienza a tomar fuerza y, en la isla donde viven, la creación de robots no para de aumentar. Sin embargo, lo que parece un experimento loable se convierte progresivamente en una desgracia. Millones de personas de todo el mundo pierden sus empleos al ser sustituidos por los autómatas. También los gobiernos prefieren alistar en los ejércitos a soldados robot antes que a seres humanos. Mientras tanto, un científico de RUR continúa desarrollando el experimento y crea una nueva generación de autómatas con sensibilidad física. De esta manera se aproxima cada vez más a la creación de seres artificiales con alma.

De forma paralela a la reflexión sobre los perjuicios del desarrollo tecnológico, aparece, en el ámbito de la literatura infantil, una de las novelas más leídas de todos los tiempos a nivel mundial. El primer capítulo de *Las aventuras de Pinocho*, del autor italiano Carlo Collodi salió a la luz el 7 de julio de 1881 en el periódico *Giornale per i bambini* bajo el título de “Storia di un burattino”. Desde entonces ha dado lugar a múltiples adaptaciones cinematográficas, teatrales y musicales. A diferencia de los autómatas que se han comentado anteriormente, Pinocho está vivo incluso antes de que el viejo Gepeto lo transforme en marioneta: “Pero, ¿de dónde habrá salido esa vocecita que ha dicho ¡ay!...? Sin embargo, aquí no hay ni un alma. ¿Que por casualidad este trozo de madera ha aprendido a llorar y a quejarse como un niño?” (Collodi, 1994: 11). La madera también da muestras de presenciar su proceso de transformación: “Figuraos su sorpresa al darse cuenta [Gepeto] de que los ojos se movían y lo miraban fijamente” (Collodi, 1994: 18). En cuanto a la interpretación de la obra, según el escritor Alberto Manguel (Collodi, 2004: 51), “Pinocchio pasa hambre, sufre golpes, es explotado, se le niega el estado de la niñez, se le pide que sea obediente y feliz en su obediencia” y la única manera de romper las barreras es mediante la imaginación. Solo gracias a ella “se puede subvertir la visión del mundo que se nos ha impuesto” y conseguir que la vida deje de ser un objeto rígido. Si se tiene en cuenta esta interpretación, la novela de Collodi se relaciona con las reflexiones acerca del determinismo humano que comienzan a desarrollarse a mediados del siglo XVIII.



En la actualidad, la figura del autómatas se erige como uno de los motivos literarios más frecuente en las novelas fantásticas o de ciencia ficción aunque también puede aparecer en otro tipo de novelas, por ejemplo, de carácter histórico como las mencionadas anteriormente en relación con el inventor Juanelo Turriano. Otros títulos destacados son: *La mujer de cera* (1954), de Carmen Martín Gaité, *Fábulas de robots* (1977), de Stanislaw Lem, *Gente de barro* (2002), de David Brin o *Autómata* (2006), de Adolfo García Ortega. Asimismo, el cine del siglo XX ha concebido algunos de los autómatas más conocidos en nuestros días como el hombre de hojalata de *El mago de Oz* (1939), *Eduardo Manostijeras* (1990), los replicantes de *Blade Runner* (1982), que que es una adaptación libre de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), de Philip J. Dick, o los juguetes animados de *Toy Story* (1995).

Tras esta panorámica a través de algunos de los autómatas más relevantes de la historia, vamos a observar las principales características de una selección de narraciones juveniles de Castilla y León. Empezaremos en primer lugar con el cuento de Carmen Martín Gaité “El castillo de las tres murallas” (1981), después nos adentraremos en la famosa novela juvenil de la escritora *Caperucita en Manhattan* (1990) y, en tercer lugar, en el relato “El pastel del diablo” (1985), que, junto al primero, conforma el libro *Dos cuentos maravillosos*. Después de presentar un análisis comparativo entre las obras de la autora salmantina, veremos qué tipo autómatas aparecen en la novela *Étienne el Traidor* (2008), de Óscar Esquivias y, finalmente se expondrán una serie de conclusiones derivadas de un ejercicio comparativo entre las cuatro obras.



El castillo de las tres murallas

En el cuento “El castillo de las tres murallas”, la escritora Carmen Martín Gaité emplea como material narrativo la figura de una estatua animada cuya función es servir como intermediaria entre el personaje de Serena, que desaparece hacia la mitad del relato para vivir en algún lugar lejano y misterioso, y su hija de quince años Altalé, que continúa viviendo en el castillo de Belfondo con su padre, el avaro e infeliz Lucandro. La mujer que permanece oculta en algún lugar lejano, incluso cabe interpretar que en un plano etéreo, toma la apariencia de una estatua para comunicarse de forma secreta con su hija. Sin embargo, dicha estatua no se materializa ante los ojos de Altalé sino que la comunicación adquiere un grado mayor de intimidad y secretismo pues, además de tomar la apariencia de la figura, se introduce en los sueños de su hija para ofrecerle un mensaje de suma importancia que debe tener en cuenta si ella también quiere huir del castillo y ser libre.

Serena le anuncia a su hija en un espacio onírico, no material, que se dirija al jardín y excave detrás de su pedestal, fijándose bien para no confundirse con el de otra estatua. Al despertar, Altalé recuerda perfectamente las indicaciones de su madre y se dirige a la figura que representa una reina con la mano derecha levantada, pues está segura de que era aquella la que le había hablado en su sueño. Cuando comienza a excavar descubre entre la tierra oscura el brillo de la llave de oro que le ayudará a huir del castillo. Será la llave que le abra las puertas de la libertad con la ayuda y guía de Serena, cuya presencia se intuye en la cadena de acciones que lleva a cabo la niña para escapar de la tiranía que su padre impone en el castillo y, en extensión, a todos los habitantes del pueblo de Belfondo.

Para completar este apartado acerca del tema de las estatuas animadas en “El castillo de las tres murallas” es ineludible prestar atención a un detalle que constituye un indicio de la transfiguración posterior de Serena y, en general, de un espacio narrativo cuyas fronteras entre el mundo material y el onírico van a desaparecer de forma gradual hasta conformar una unidad indisoluble. No es un hecho arbitrario que el narrador aluda al carácter siniestro de las estatuas del jardín dotándolas de cierto atisbo de vida: “Y ellas le miraban [a Lucandro] desde lo alto con frialdad y desprecio” (Martín Gaité, 2006: 32). Sino que este breve apunte representa el primer contacto del espacio material con el espacio etéreo. A partir de ahí, las fronteras entre estos dos tipos de espacios narrativos comenzarán a perder definición progresivamente de manera que al lector no le resulta insólita o abrupta la transfiguración de un personaje que, en principio, responde a las características de los seres humanos.

En definitiva, la estatua animada que presenta Carmen Martín Gaité en este cuento no se puede observar únicamente desde las teorías que arrojan luz sobre el tema de los autómatas puesto que Serena es un personaje complejo y, a lo largo de la narración, presenta diversas facetas que la ponen en conexión con múltiples temas y arquetipos literarios. No obstante, en este artículo solo se va a comentar, además de su faceta de estatua animada, la relación que mantiene con el arquetipo materno, desde una perspectiva junguiana, puesto que resulta necesario para comprender en profundidad la función que desempeña la estatua viviente en este relato en concreto.

El arquetipo de la madre es uno de los más significativos de lo inconsciente colectivo en la psicología analítica de Jung (2002: 73-ss). Según este autor, uno de los aspectos más relevantes de estas figuras es la gran diferencia que presentan respecto a las madres reales tanto por su carácter como en cuestión de rasgos físicos. En los cuentos tradicionales son muy recurrentes tanto las brujas malignas de enorme nariz y terribles ojos rojos que pretenden destruir la vida



de personajes bellos e inocentes como, en el extremo contrario, donde mejor encaja Serena, las mujeres de carácter divino con una belleza sobrehumana cuyo objetivo es ayudar a otros personajes a abrir las puertas de su destino. Frecuentemente también poseen poderes mágicos y los emplean para transformarse. De ahí que Serena abandone su faceta de madre real y se presente como un arquetipo de lo materno a través de diferentes formas entre las que se incluye la de estatua en forma de reina, es decir, con la apariencia de una figura femenina idealizada.

La razón por la que aparecen con características tan diferentes de las madres reales es que se trata de imágenes que muestran realidades psíquicas más que formas exteriores reconocibles. Es decir, representan el símbolo de lo materno, el origen de la vida en un sentido general, no a una madre en concreto. No debemos olvidar que Jung habla del arquetipo materno en relación con los cuentos tradicionales, no con la narrativa contemporánea de autor conocido, por lo que sus teorías deben aplicarse de forma cautelosa. No obstante la narrativa juvenil de la autora revela elementos que evocan los cuentos tradicionales de hadas por lo que es susceptible de un análisis junguiano que nos sirve, a su vez, para interpretar los símbolos de dichos cuentos.

El hecho de que en algunas narraciones el arquetipo de lo materno aparezca como una madre bondadosa y en otros como una bruja envenenadora tiene que ver con el tipo de relación que un individuo concreto establece con su inconsciente. Es decir, cuando a la Madre Naturaleza se la comprende de forma adecuada no aparece como una figura maligna, sino como un personaje de carácter bondadoso que indica el camino al protagonista mediante algún tipo de objeto mágico. Jung (2002: 89) habla de una “llave de oro que un hada buena nos puso en la cuna” y, a su vez, la autora Sibylle Birkhäuser-Oeri (2010: 24) utiliza esta idea para titular su obra sobre las figuras maternas en los cuentos infantiles. En el caso de este cuento, es la estatua en forma de reina quien indica a la protagonista, en un plano onírico, qué debe hacer para conseguir la llave. Es decir, le ayuda a abrir las puertas de su destino.

Más adelante se volverá a hacer referencia al arquetipo materno por el peso que conlleva en la narrativa juvenil de Carmen Martín Gaité pero, antes de ello, veamos las características de otra estatua viviente que presenta la misma escritora en su novela *Caperucita en Manhattan*, una de las obras juveniles más conocida y valorada de la literatura española que, desde su publicación no ha parado de editarse una y otra vez.



Caperucita en Manhattan

Aunque Carmen Martín Gaité también recurre en esta novela al tema de la estatua animada y comparte algunas características importantes con la figura anterior, presenta, asimismo, varias diferencias respecto al personaje de Serena que permiten observarla como una figura individual. La primera diferencia que llama la atención es que, en este caso, remite a una estatua real para los lectores: a la Estatua de la Libertad. Pero es necesario presentar al personaje paso a paso para descubrir en qué circunstancias se la puede considerar una estatua animada y en cuáles no, pues, al igual que Serena, no aparece siempre como autómatas, sino que también responde a características propias de los humanos.

La historia comienza con Sara Allen, una niña neoyorquina de diez años que muestra los primeros indicios de autonomía respecto de sus padres, del mismo modo que le sucede a Sorpresa, el personaje principal del cuento “El pastel del diablo”, que se comenta en el siguiente apartado. Sin embargo, mientras que Sorpresa canaliza la tensión entre la infancia y la vida adulta a través de historias ficcionales que ella misma inventa, respecto a Sara se abren dos posibilidades interpretativas. Por un lado, se puede considerar que la protagonista se enfrenta a la inquietud de convertirse en una adulta autónoma con la ayuda de la diosa de la Libertad y, por otro lado, cabe interpretar que sus aventuras con la diosa pertenecen a un sueño, ya que comienzan cuando sus padres se van de viaje y el personaje de Lynda Taylor, su vecina, va a recogerla para que duerma en su casa. Si se toma esta interpretación por válida, la diosa de la Libertad se sitúa en el mismo plano que la reina con la mano derecha levantada (una clara alusión a la Estatua de la Libertad), pues ambas existen en el espacio psicológico de las niñas protagonistas y tienen la función de hacerlas libres. Teniendo en cuenta la influencia de *Alicia en el País de las Maravillas* en la narrativa juvenil de la autora, la interpretación más adecuada quizá sea la segunda. Además, esta hipótesis se refuerza cuando la protagonista reflexiona sobre la veracidad de sus experiencias:

Había reconocido debajo de su disfraz de mendiga a la Libertad en persona. Y compartía con ella ese gran secreto que las unía. “A quien dices tu secreto das tu libertad”. ¡Qué bonitas frases sabía! ¿Se las había dicho de verdad? [...] A Alicia todo lo que le pasó era mentira. ¿Pero dónde estaba la raya de separación entre la verdad y la mentira? (Martín Gaité, 1990: 162)


En cualquier caso, ya sea en un espacio material u onírico, el deseo de libertad de Sara se materializa en la emblemática estatua de Nueva York y en su espíritu, que recorre las calles de la ciudad en forma de mendiga para socorrer a los desheredados de la fortuna. El primer contacto de la protagonista con la estatua comienza con las oraciones que le reza cada noche, “porque, al fin y al cabo, era una diosa [...] Eran como telegramas mandados a la representante de la Libertad para pedirle que la librara del cautiverio de no ser libre” (Martín Gaité, 1990: 15). Su petición se cumple cuando sus padres se ven obligados a realizar un viaje para acudir a un entierro y Sara tiene la oportunidad de ir, como cada sábado, desde Brooklyn hasta Manhattan para llevar a su abuela una tarta de fresa. La diferencia es que esta vez puede hacerlo sin la compañía de su madre, como una persona autónoma. Sin embargo, cuando está en el paso subterráneo del metro, no es capaz de continuar adelante y se echa a llorar. En ese momento, aparece la mendiga miss Lunatic que, como se descubrirá más adelante, es el espíritu de la Libertad y la convence para que la acompañe a recorrer la ciudad. De esta manera, la niña consigue vivir junto a su nueva amiga una serie de experiencias inolvidables por las calles de Nueva York que le hacen sentirse libre como los adultos. En este punto de la narración, la estatua y su espíritu se presentan como dos entes separados, sin embargo, cuando la niña descubre quién es en realidad aquella mendiga, miss Lunatic se transfigura ante sus ojos en la estatua a la que rezaba cada noche:

Durante unos segundos vio ante sus ojos, rodeado de un flogonazo resplandeciente, el rostro inconfundible de la estatua que había saludado de lejos a millones de emigrantes solitarios, avivando sus sueños y esperanzas. Pero ahora no la tenía lejos, sino al lado, sonreía y le estaba besando a ella la mano (Martín Gaité, 1990: 140).

Miss Lunatic o, ahora también, madame Bartholdi (en honor al escultor Alsaciano que creó la célebre escultura), le confiesa a la niña que durante el día envejece dentro de la estatua para mantener joven a la diosa y que pueda seguir iluminando el camino de mucha gente. Sin embargo, de noche sale de aquel cuerpo para caminar libremente por las calles. En definitiva, esta explicación convierte a la emblemática figura en una estatua viviente en dos aspectos. Por un lado, el material del que está hecha es susceptible de envejecimiento y, por otro, contiene un espíritu que lo abandona cada noche en forma de mendiga y que, en ocasiones, puede revestir la apariencia de la estatua para revelar su verdadera identidad.



Cuando Sara le pregunta a madame Bartholdi cómo hace para salirse cada noche de la estatua, la anciana le responde que emplea un método muy ingenioso que consiste en viajar a través de un pasadizo secreto por debajo del agua, parecido al del metro. La entrada es una boca de alcantarilla pintada de rojo que tiene un poste pequeño al lado. En ese mismo poste hay una ranura por donde se introduce un tipo de moneda especial que sirve para abrir la tapa de la alcantarilla. Una vez abierta, dice una palabra que le guste mucho y se lanza con las dos manos por delante como si se tirase a una piscina. Con la moneda que la diosa le entrega, Sara también está lista para viajar a lo largo del pasadizo secreto, es decir, ahora tiene la oportunidad de ser libre sin que nada la paralice, como le había sucedido en el metro, cuando la diosa de la Libertad se le aparece para ayudarla a superar el obstáculo del miedo. Es decir, madame Bartholdi, al igual que Serena, entrega un objeto a la protagonista para que pueda acceder a un estadio de vida superior. En este caso no se trata de una llave de oro, como indica Jung (2002: 89) en su obra sino de una moneda verde. No obstante, pertenece a la misma familia simbólica que la llave y manifiesta, por tanto, que la diosa de la Libertad, al igual que Serena, guarda un vínculo estrecho con los personajes de los cuentos tradicionales que responden a las características del arquetipo materno junguiano.



Hasta aquí se han visto dos personajes de Carmen Martín Gaité -Serena y madame Bartholdi- que se vinculan con la tradición de los autómatas que aparece con frecuencia en la mitología y las religiones. Como se ha comentado en la introducción, las figuras de piedra, barro o bronce constituyen un motivo literario relevante en los textos antiguos y se ha comprobado que continúan renovándose en la actualidad combinándose con otros temas, personajes y espacios, antiguos o modernos, en un ejercicio de intertextualidad que las enriquece y que incluso favorece su complejidad. No obstante, el personaje de Carmen Martín Gaité que se va a observar a continuación se vincula con una tradición diferente de autómatas cuyo antecedente más conocido quizá sea la muñeca de cera Olimpia que E. T. A. Hoffmann incluye en su relato “El hombre de arena” (1817).

El pastel del diablo

En “El pastel del diablo” Carmen Martín Gaité presenta una muñeca de cera cuya función es dar comienzo al recorrido onírico e inquietante de Sorpresa a través de las diversas habitaciones que conforman la Casa Grande. No se trata de una historia real sino de un cuento inventado por la propia niña. Ella misma lo interpreta como la superación de una serie de fases de crecimiento y las equipara a las pruebas que superan los héroes de los cuentos tradicionales para alcanzar un estadio de vida superior.

La primera habitación de la Casa Grande está repleta de oscuridad, sin embargo, la niña percibe un débil resplandor e, inmediatamente, observa en los espejos el reflejo de una figura humana detrás de la suya. Esta manera de aparecer resulta estremecedora, a pesar de que aún no se ha descubierto su naturaleza artificial, pues se presenta de forma misteriosa y progresiva: primero con una luz y después con un reflejo. Ambas manifestaciones de su presencia son incorpóreas y le confieren, por tanto, el carácter estremecedor de las apariciones sobrenaturales. Además, la disposición espacial de la protagonista respecto de la muñeca influye en la creación de una atmósfera sobrecogedora. Sorpresa sabe que alguien misterioso se encuentra detrás de ella, no delante, ni a un lado, lo cual implica una sensación de dominio por parte de la muñeca sobre la niña, que se hace más evidente cuando se da la vuelta y casi se tropieza con ella. La invasión del espacio personal se produce sin señales previas de aviso, dando lugar a una sensación de amenaza.

Los primeros indicios de su naturaleza mecánica son una mirada vacía y la incapacidad para hablar. Sin embargo, lo más inquietante es el crecimiento de un tercer brazo que invita a Sorpresa a probar un líquido fosforescente:

[La muñeca] se acercó a los vasos de la bandeja y los fue cogiendo despacio uno por uno y volviéndolos a dejar en su sitio, todo a un ritmo lento y mecánico. Cada vaso que iba cogiendo, lo acercaba durante unos instantes a los labios de la niña, antes de volverlo a posar en la bandeja (Martín Gaité, 2006: 116).

Cuando Sorpresa le arrebatara uno de los vasos, percibe un tacto frío y viscoso en aquella mano y descubre, por fin, que “era toda de cera, menos los ojos que eran de cristal y el pelo que estaba hecho de hebras de seda negra” (Martín Gaité, 2006: 116).

En esta parte del relato los lectores se sorprenden por el comportamiento casi indiferente de la protagonista ante la espeluznante figura. El sentimiento sobrecogedor que transmite la



muñeca contrasta con la actitud de Sorpresa. La niña no solo acepta beber el extraño líquido que le da sino que, además, considera muy oportuno el ofrecimiento porque tiene mucha sed. Esta actitud puede resultar ingenua para los lectores, que desconfían del carácter benévolo de una figura que se ha presentado progresivamente vinculada con fuerzas sobrenaturales y amenazadoras.

Entre los vasos que le ofrece la muñeca de cera, la protagonista tiene tres opciones. Algunos van acompañados de una etiqueta que dice “más”, en otros pone “menos” y en otros “igual”. Sorpresa escoge uno donde pone “más” y su relativa indiferencia se convierte en ironía:

Adiós, señora de rojo -dijo haciéndole una reverencia burlesca-. Eres muy amable. Pero a ver si cuando vuelva a verte has aprendido a hablar. Mira cómo me despido de ti. Y se puso a bailar alrededor de ella, mientras canturreaba con vocecita risueña (Martín Gaité, 2006: 117).

En definitiva, la función que cumple la muñeca de cera es favorecer el comienzo del viaje onírico de Sorpresa a través de la Casa Grande gracias a un líquido que funciona como una droga desinhibidora. Este punto del relato evoca la parte de *Alicia en el País de las Maravillas* donde la protagonista encoge al tomar un líquido de un frasco que dice “bébeme” (Carroll, 2014: 18) y a continuación crece de forma desmesurada tras probar un pastel que indica “cómeme” (Carroll, 2014: 20).

En cuanto a la extrañeza sobrecogedora de la autómatas tiene que ver, por un lado, con su aparición durante la noche de San Juan, que tradicionalmente se vincula con rituales mágicos, y, por otro lado, con su naturaleza misteriosa. De lo que no cabe duda es que la inquietud que despierta no procede de su carácter animado, pues no consta que ningún elemento mágico o divino la haya vivificado. Si observamos el comportamiento de la muñeca, vemos que sus movimientos se limitan a unas funciones muy básicas que podría desempeñar cualquier otro mecanismo sin despertar ningún tipo de inquietud. Sin embargo, su presentación progresiva con la luz y los espejos, su situación espacial respecto a la protagonista, la extraña bebida que le ofrece y la confusión inicial con un ser humano determinan el carácter siniestro de la figura ante el que no debe retroceder Sorpresa si quiere vencer la prueba.

Análisis comparativo entre los autómatas de Carmen Martín Gaité

Los comentarios que se han expuesto acerca de los autómatas que aparecen en la narrativa juvenil de Carmen Martín Gaité revelan, por un lado, dos versiones renovadas del arquetipo materno de los cuentos tradicionales, que son Serena y madame Bartholdi, y, por otro, una figura de cera que se presenta como siniestra e inquietante gracias a una red de elementos simbólicos como el reflejo y la luz tenue, que generan una atmósfera sobrecogedora en torno a la figura. Pero si se elimina esa capa onírica, que procede del enfoque de una protagonista en el que se intuye un estado de alucinación, aparece una muñeca de cera inanimada con una capacidad nula para suscitar inquietud o temor.

En el primer caso, tanto Serena como madame Bartholdi, se muestran en forma de estatuas que simbolizan el espacio inconsciente de las protagonistas. Es decir, Altalé y Sara se encuentran en un momento de su trayectoria vital que, por diversas circunstancias, las empuja hacia la autonomía, a buscar la libertad fuera de un entorno familiar que sienten como opresor y, es en ese momento, cuando las entidades divinas aparecen en forma de estatua, o con otras apariencias que no se analizan en este artículo (mujeres reales, mendigas, sombra) y utilizan dos objetos que, si bien, no son mágicos sí producen una profunda impresión sugestiva en las niñas. Según Jung (2002), cuando el protagonista de un cuento tradicional utiliza la llave mágica, que en el caso de Sara se sustituye por una moneda verde, abre las puertas del inconsciente y experimenta el lado positivo del arquetipo materno. Cuando esto sucede, las figuras maternas se presentan como mujeres bondadosas que hacen visibles los caminos ocultos.



Aunque Serena y madame Bartholdi, como se ha podido comprobar, comparten diversas características, también presentan algunas diferencias. La más relevante es que en el caso de Altalé, el arquetipo materno, representado por Serena, coincide con su madre real, aunque desde que huye del castillo, no vuelve a aparecer nunca como ser humano, sino como una presencia etérea entre cuyas personificaciones se encuentra la estatua en forma de reina que se deja ver en sueños. Por otro lado, en el caso de *Caperucita en Manhattan* el arquetipo materno que se presenta en forma de estatua no se corresponde con la madre real de Sara, sino que encarna a la diosa de la Libertad, es decir, a una entidad divina que tiene carácter de madre en cuanto a que es un ser sobrenatural que mueve los hilos de la vida de los personajes humanos.

Finalmente, basta decir que “El pastel del diablo” tiene una clara conexión con *Caperucita en Manhattan* en lo concerniente a la influencia de *Alicia en el País de las Maravillas* en la escritura de Carmen Martín Gaité e, incluso, tanto Altalé, como Sara y Sorpresa tienen en común que se

sienten atrapadas en su entorno familiar y lo sienten como una carga que les impide crecer y buscan con vehemencia una salida. Las dos primeras lo consiguen a través de entidades divinas que les guían, mientras que Sorpresa consigue evadirse a través de relatos que ella misma inventa, como el que comienza con la entrada en la Casa Grande (que se puede entender como un símbolo de la penetración en su inconsciente) y el descubrimiento de la muñeca de cera. No obstante, en cuanto a autómatas se refiere, que es el tema que nos concierne en este trabajo, la siniestra muñeca no presenta ningún vínculo temático con las dos estatuas pues, a diferencia de ellas, no adquiere la función de arquetipo materno ni se percibe como un ser tranquilizador que sirva para proporcionar ayuda. Tampoco varía de facetas ni se presenta en ningún momento con características de ser humano. La única característica que comparte con las otras dos figuras es que se mueve en el espacio psicológico de la protagonista. Es decir, Serena aparece en los sueños de Altalé. En cuanto a madame Bartholdi, la influencia clara de la obra de Lewis Carroll parece indicar que la diosa es el producto de un sueño de Sara. Y, por último, la muñeca de cera, como se puede comprobar al final del cuento, es un personaje inventado por Sorpresa. En este sentido las tres figuras femeninas, no solo la siniestra muñeca de “El pastel del diablo”, se vinculan con la autómatas del relato para adultos *La mujer de cera*, que Carmen Martín Gaité publicó en 1954, pues la autora juega igualmente con la confusión entre sueño y realidad, de forma que el lector no sabe si existe realmente la mujer de cera o pertenece a una alucinación del personaje de Pedro.

Étienne el Traidor

En la novela *Étienne el Traidor*, de Óscar Esquivias, el autor presenta a un creador de autómatas, de finales del siglo XVIII, cuyas figuras también carecen de vida, como la muñeca de cera de “El pastel del diablo”, y se limitan a reproducir una serie de funciones predeterminadas, en ocasiones más complejas que las de dicha muñeca. Sin embargo, no están rodeadas de una atmósfera estremecedora, sino que se muestran como frutos del desarrollo tecnológico en un ambiente de escepticismo que contrasta con la fe de su creador. En varias ocasiones, los personajes aluden a estos artilugios de una forma despectiva que indica incredulidad en cuanto a su buen funcionamiento.

El autómata más relevante en el transcurso de la novela evoca todos aquellos mecanismos que a lo largo de la historia han significado un importante avance tecnológico, aunque los personajes de la novela lo observen como un mero juguete carente de toda finalidad práctica. Se trata de una cigüeña mecánica que determina el final feliz de la historia a pesar de que, en diversas ocasiones, se hable de ella como “cacharro” o “trasto”. Su creador, el señor Breguet, se gana la vida en Barcelona al servicio de la duquesa de Olmos Albos como relojero y construyendo pequeños autómatas. En realidad se llama Benoît Tripier, pero la duquesa le obliga a cambiarse el nombre para hacer creer a la gente que se trata del hermano del famoso relojero de Luis XVI, para quien había trabajado anteriormente.

La duquesa es un personaje muy extravagante que incluso se inventa su propio idioma en función de su concepto de elegancia y muestra una afición desmedida por los autómatas. El salón donde recibe está repleto de muñecos danzarines, pajarillos metálicos, bailarinas, monitos de lata con tambores y “mil cacharros más, a cual más complicado y ruidoso” (Esquivias, 2008: 74), y, al ponerse todos en marcha, arman un jaleo ensordecedor. Pero el mayor orgullo del señor Breguet es un androide de tamaño humano que finge interpretar sonatas al clave, aunque en realidad no son sus dedos los que producen el sonido, sino unos rodillos ocultos que giran en su interior.

56

Si en las narraciones de Carmen Martín Gaité solamente los autómatas conforman el centro del análisis, ahora el interés también recae sobre el relojero, como segundo foco del motivo, pues sus creaciones no adquieren protagonismo al margen del creador, ya que no son seres animados ni se presentan como muñecos misteriosos e inquietantes por sí mismos. Incluso la duquesa cobra interés como propietaria de los autómatas, ya que su extravagante personalidad permite observarlos desde una perspectiva lúdica con tintes estrambóticos, que contrasta con el enfoque del señor Breguet, quien los considera importantes logros técnicos.



El autómata más significativo de la narración, la cigüeña voladora, además de llevar a cabo un desenlace exitoso, representa un bosquejo del avión. Cuando el niño protagonista, Roch Galeron, se ve perseguido por un grupo numeroso de soldados, al mando del capitán Yriarte, su hermano Étienne le conduce al interior del palacio de la duquesa de Olmos Albos, donde trabaja. Sin embargo, el ejército permanece fuera del edificio profiriendo amenazas de derribar la puerta. En esta crítica situación, al señor Breguet se le presenta la oportunidad de demostrar sus méritos como creador y propone a Roch que salga volando por una ventana subido en su cigüeña mecánica. Se dirige orgulloso hacia ella y explica al resto su funcionamiento, pero no parece convencer a nadie. No obstante, a pesar de la desconfianza en el aparato, no cuentan con otra solución posible, por lo que, finalmente, deciden esconder a Roch en una lámpara y colocar

encima de la cigüeña un cojín con la ropa del prófugo para engañar al capitán Yriarte. La estratagema se lleva a cabo con éxito. El aparato efectivamente demuestra ser apto para volar y a su creador le invade una euforia inmensa que le hace llorar de alegría por lo que su invento iba a suponer para el progreso de la humanidad. Sin embargo, el escepticismo no termina de desaparecer. El personaje de Dubois-Brûlé, quien había colaborado en el diseño del aparato, sostiene la idea de que el pájaro mecánico no hubiera podido volar con el peso de una persona encima. Ambos personajes discuten sin llegar a un acuerdo pero el desarrollo de los acontecimientos tenerse a lo largo de la parece ponerse de parte del señor Breguet cuando, paradójicamente, la lámpara que todos habían considerado el lugar más seguro para Roch, termina rompiéndose por el peso y el protagonista siente que se golpea contra el suelo entre un estruendo de metal y vidrio.

En definitiva, la cigüeña mecánica de Óscar Esquivias constituye un ejemplo de los diversos artilugios, en forma de ave, que diversos inventores han tratado de poner en funcionamiento a lo largo de la historia con el fin de recrear la naturaleza. Sin embargo, a diferencia de buena parte de ellos, no se trata de un simple objeto lúdico, a pesar de su apariencia endeble de juguete infantil, y tal como cabría esperar si se observan el resto de inventos del señor Breguet como los monitos de lata o las bailarinas. Sino que, por el contrario, su diseño contiene los elementos básicos necesarios para la construcción de los aviones. Por tanto, la cigüeña mecánica de *Étienne el Traidor*, tras mantenerse a medio camino entre el carácter lúdico y el práctico, los hechos la sitúan finalmente, aunque con reticencias, entre las complejas obra de ingeniería de la época.

Conclusiones

En el siguiente cuadro resumen se pueden ver de forma esquemática las características de los cuatro autómatas que aparecen en las obras infantiles y juveniles de Castilla y León que se han analizado. La idea general que se deduce de la tabla es el contraste entre los autómatas de Carmen Martín Gaité, cuya naturaleza remite a espacios psicológicos, divinos o sobrenaturales, y la cigüeña de Óscar Esquivias, que, como los demás inventos del señor Breguet, es un mero mecanismo dependiente de su creador.

AUTÓMATA	TIPO	ORIGEN
Serena	Estatua animada	Carácter sobrenatural de Serena y/o espacio psicológico de Altalé
Miss Lunatic (o Madame Bartholdi)	Estatua animada	Carácter divino
Mujer de la Casa Grande	Muñeca de cera inanimada y siniestra	Relato ficcional inventado por la protagonista
Cigüeña	Artefacto	Desarrollo técnico del siglo XVIII

Así pues, los autómatas que se han analizado a lo largo del artículo se pueden clasificar bajo tres categorías:

- 1) Estatuas animadas
- 2) Muñeca inanimada que se confunde con una mujer real
- 3) Artefacto mecánico que reproduce las funciones de un ser vivo



Tradicionalmente las estatuas u otros iconos representativos han servido como vehículo de comunicación para los muertos o seres sobrenaturales. En la Antigua Roma, por ejemplo, eran habituales las estatuillas de culto doméstico para comunicarse con los dioses. Asimismo, en la obra *Don Juan Tenorio*, que José Zorrilla publica en 1844, el fantasma del Comendador regresa a la vida material a través de la estatua que le representa en el panteón donde yace su cuerpo. También los sueños premonitorios han supuesto, en el mito y la literatura, la penetración de lo sobrenatural en el ámbito terrenal:

En el *Antiguo Testamento* el ángel del Señor se aparece en sueños a Jacob, o Dios mismo se manifiesta a Moisés en la zarza ardiente y en el *Nuevo Testamento* José recibe en sueños a través de un ángel la orden de huir a Egipto, o en la *Eneida* (13-19 a. C.), de Virgilio, Mercurio transmite a Eneas mensajes de Júpiter (Frenzel, 1980: 246).

Sin embargo, en “El castillo de las tres murallas” es un personaje desaparecido quien emplea una combinación de estos dos medios para ponerse en contacto con su hija. Las apariciones inmateriales de Serena la definen como un ser cercano a lo sobrenatural o un elemento del inconsciente de Altalé que la ayuda a abrir las puertas de su destino gracias a una llave de oro. Este elemento se relaciona con la llave de oro que, según Jung, las hadas buenas ponen en la cuna de los héroes de los cuentos para que puedan alcanzar sus objetivos (Jung, 2002: 89).

La falta de información respecto al paradero de Serena, así como sus manifestaciones oníricas, propias de seres incorpóreos, envuelven al personaje en un halo de misterio que no desaparece con el final de la historia y sugiere que forma parte de la naturaleza que rodea al castillo. Por este motivo, para comunicarse con su hija sin perder el carácter misterioso e incorpóreo, además de introducirse en sus sueños, lo hace con la apariencia simbólica de una estatua que alude al concepto de libertad.

Por otro lado, la Estatua de la Libertad es el centro del hilo argumental de *Caperucita en Manhattan*. Está formada por una parte material y otra animada. Esta última se corresponde con el espíritu de la emblemática figura, que se pasea cada noche por las calles de Nueva York para ayudar a los desheredados de la fortuna. Aunque constituye la parte viva de la figura, su apariencia habitual de mendiga la aleja del concepto de estatua animada, pues se confunde entre la multitud de la ciudad como una persona más. Sin embargo, se inserta en dicho concepto cuando toma la apariencia de la estatua neoyorquina durante breves espacios de tiempo para mostrar su identidad a Sara. En cuanto a la parte material, se puede considerar que posee en sí misma cierto carácter vivo ya que su espíritu le insufla vida para que no envejezca con el paso del tiempo. Sin embargo, las funciones de hablar, moverse o caminar solo le corresponden a miss Lunatic.

El segundo tipo de autómatas señalado, la muñeca de cera, no es un ser viviente, sin embargo, la protagonista tiene la impresión de encontrarse junto a una mujer de carne y hueso. La incertidumbre en cuanto al carácter animado o inanimado de algo es, según Freud (1919), uno de los factores más favorables para producir la sensación de lo siniestro y, en el caso concreto de las muñecas, lo relaciona con los primeros juegos de la infancia, en los que el niño aún no es capaz de establecer un límite claro entre los seres vivos y los objetos. El autor comenta al respecto que una de sus pacientes, a la edad de ocho años, aún creía que sus muñecas podían adquirir vida si las miraba de una determinada manera:



Según este autor [Jentsch], la circunstancia de que se despierte una incertidumbre intelectual respecto al carácter animado o inanimado de algo, o bien la de que un objeto privado de vida adopte una apariencia muy cercana a la misma, son sumamente favorables para la producción de sentimientos de lo siniestro. Pero con las muñecas nos hemos acercado bastante a la infancia. Recordaremos que el niño, en sus primeros años de juego, no suele trazar un límite muy preciso entre las cosas vivientes y los objetos inanimados, y que gusta tratar a su muñeca como si fuera de carne y hueso (Freud, 1919: 7).

En el caso de la cigüeña mecánica, de *Étienne el Traidor*, el autómata no produce la sensación de lo siniestro, ya que no da lugar a ninguna duda sobre su carácter inanimado. La falta de vida, así como su nula capacidad evocadora impiden elevarla a la categoría de personaje. En este caso, el protagonismo se sitúa en su creador, el señor Breguet. A pesar de los éxitos iniciales, en muchas ocasiones los autómatas terminan volviéndose contra sus creadores, sin embargo, esta novela refleja exclusivamente el optimismo de un relojero, de finales del siglo XVIII, frente al desarrollo tecnológico. El hecho de que el autómata sea un esbozo del futuro avión hace que el lector participe de la confianza del creador en su proyecto, en contraste con la incredulidad del resto de personajes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvar, C. “De autómatas y otras maravillas”, en N. Salvador Miguel, S. López-Ríos y E. Borrego Gutiérrez, eds. (2004). *Fantasía y Literatura en la Edad Media y los Siglos de Oro*. Pamplona-Madrid-Frankfurt: Universidad de Navarra-Iberoamericana-Vervuert, pp. 29-54.
- Birkhäuser-Oeri, S. (2010). *La llave de oro. Madres y madrastras en los cuentos infantiles*. Madrid: Turner.
- Čapek, K. (1966). *RUR: Robots Universales Rossum* (C. Vázquez de Parga, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.
- Carroll, L. (2014). *Alicia en el País de las Maravillas y Alicia a través del espejo* (J. de Ojeda, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.
- Collodi, C. (1994). *Las aventuras de Pinocho* (J. Golacheca, Trad.). Madrid: Anaya.
- Esquivias, O. (2008). *Étienne el Traidor*. Zaragoza: Luis Vives.

Estatuas animadas y autómatas en la Literatura Juvenil
de Carmen Martín Gaité y Óscar Esquivias

- Frenzel, E. (1980). *Diccionario de motivos de la literatura universal* (M. Albella Martín, Trad.). Madrid: Gredos.
- Freud, S. (1919). “Lo siniestro”. *Sigmund Freud: Obras Completas*, en *Freud total 1.0* (versión electrónica), Consultado el 29 de abril de 2015,
<http://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf>
- Gelio, A. (2009). *Noches áticas* (S. López Moreda, Trad.). Pinto (Madrid): Akal.
- Hesíodo. (2000). *Obras y Fragmentos* (A. Pérez Jiménez & A. Martínez Díez, Trad.). Madrid: Gredos.
- Jung, C. G. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo* (C. Gauger, Trad.). Madrid: Trotta.
- Manguel, A. (2004). *Vicios solitarios. Lecturas, relecturas y otras cuestiones éticas*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Martín Gaité, C. (1989). *Cuentos completos*. Madrid: Alianza Editorial.
- _____ (1990). *Capercita en Manhattan*. Madrid: Siruela.
- _____ (2006). *Dos cuentos maravillosos: “El castillo de las tres murallas” y “El pastel del diablo”*. Dueñas (Palencia): Junta de Castilla y León. Fundación Jorge Guillén.
- Ovidio Nasón, P. (1995). *Las metamorfosis* (C. Álvarez y R. M. Iglesias, Trad.). Fuenlabrada (Madrid): Cátedra.
- Pedraza, P. (1998). *Máquinas de Amar: Secretos del Cuerpo Artificial*. Madrid: Valdemar.
- Rodas, Apolonio de. (1986). *Las argonáuticas* (M. Brioso, Trad.). Madrid: Cátedra.

Páginas web

- <http://iglesia.net/biblia/libros/genesis.html>, Consultado el 29 de abril de 2015.
- http://automata.cps.unizar.es/Historia/Webs/automatas_en_la_historia.htm, Consultado el 29 de abril de 2015.