

# IKORRAD

No 11

Octubre-Diciembre 2012



**Plastika fantástica**  
**Leonor Hernández**

**Especial**  
**Las "vueltas de tuerca"**  
**en la Ciencia ficción**

# EDITORIAL

Les presentamos **Korad 11**, correspondiente al trimestre septiembre-octubre-diciembre del 2012. **Korad** es la revista que persigue aglutinar la narrativa fantástica cubana en su sentido más amplio, incluyendo la ciencia ficción, la fantasía heroica, el terror fantástico y la poesía especulativa, entre otros. Pero Korad también divulga ensayos, crónicas, críticas y reseñas. En este número publicamos tres magníficos artículos teóricos sobre el género fantástico: **Las vueltas de tuerca en la ciencia ficción**, a cargo de Yoss, un estudio sobre las tumbas del tiempo de la saga **Hyperion** de Dan Simmons, a cargo de Carlos A. Duarte, acompañado por ilustraciones del artista argentino Guillermo Enrique Vidal y la primera parte de un excelente ensayo sobre el *world-building* en la fantasía épica, de la escritora estadounidense Stephanie Cottrell Bryan. Nuestra sección Plástica Fantástica cuenta con una joven artista: la ilustradora y animadora cubana Leonor Hernández. En cuanto a las ficciones, incluimos algunas colaboraciones que nos han enviado amigos de Cuba y otros países, como el español Carlos Pérez Jara y el estadounidense Keith P. Graham. La sección de Humor ofrece el cuento **Patrones de conducta** del villaclareño Claudio del Castillo. Esperamos que la disfruten. Les recordamos que nuestra revista está abierta a recibir colaboraciones tanto de creadores cubanos como de otros países. Las mismas nos las pueden hacer llegar a través de la dirección de email de Korad donde serán atendidas por nuestro comité editorial.

## Consejo editorial

**Editor:** Raúl Aguiar

**Co-Editores:** Elaine Vilar Madruga, Jeffrey López y Carlos A. Duarte

**Corrección:** Zullín Elejalde Macías y Victoria Isabel Pérez Plana, Olimpia Chong Carrillo y Sunay Rodríguez Andrade

**Colaboradores:** Claudio del Castillo, Daína Chaviano, Rinaldo Acosta, Yoss

**Diseño y composición:** Raúl Aguiar

**Sección Poesía:** Elaine Vilar Madruga

**Ilustración de portada:** Leonor Hernández, **Halloween**

**Ilustración de contraportada:** Grupo Arcángel

**Ilustraciones de interior:** Guillermo Enrique Vidal, Leonor Hernández, Mario C. Carper, Raúl Aguiar.

Proyecto Editorial sin fines de lucro, patrocinado por el Taller de Fantasía y CF Espacio Abierto y el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso

Redacción y Administración: Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. 5ta. ave, No. 2002, entre 20 y 22, Playa, Ciudad Habana, Cuba. CP 11300 Telef: 206 53 66

**e-mail:** [revistakorad@yahoo.com](mailto:revistakorad@yahoo.com)

Los artículos y cuentos publicados en **Korad** expresan exclusivamente la opinión de los autores.

Korad está disponible ahora en el blog de la escritora cubana [Daína Chaviano](#). Allí podrán descargar versiones de mayor calidad que las que enviamos por email.



# Índice:

## **Editorial/2**

*Las “vueltas de tuerca” en la ciencia ficción.* Yoss /4

*Todo excepto el gruñido.* Keith P. Graham /18

*Los misterios de Hyperion: un breve viaje a las tumbas del tiempo.* Carlos A. Duarte /24

*Orilan.* Carlos Pérez Jara / 31

## **Sección Poesía Fantástica:**

*El mensajero de la muerte. El vampiro.* John Stagg /44

*Sobrevivientes.* Mariela Varona /48

## **Sección Plástica Fantástica: Leonor Hernández /50**

*Guía del constructor de mundos mágicos.* Stephanie Cottrell /52

## **Sección Humor: Patrones de conducta. Claudio del Castillo /66**

**Concursos:** Oscar Hurtado/Minatura/Ciudad de Utrera/ Terbi / Planes B /72

**Próximos títulos de la editorial Letras Cubanas /78**

# LAS “VUELTAS DE TUERCA”

## EN LA CIENCIA FICCIÓN

O LOS GOLPES SUCESIVOS DE  
“MÁS EXTRAÑO TODAVIA”  
COMO ESTRATEGIA PARA NOQUEAR  
LA INERCIA MENTAL DEL LECTOR...  
Y LA SOCIEDAD.

Por Yoss



### Introducción

En la página 310 de su obra **Crónicas de lo ajeno y lo lejano**<sup>1</sup>, el crítico e investigador cubano Rinaldo Acosta incluye, como parte de la última de las tres características básicas que en su opinión definen a una obra de CF contemporánea, esta reflexión:

*En la buena cf siempre se aplican “dos vueltas de tuerca”: la primera es para crear un mundo alternativo, meramente distinto; la segunda produce un efecto de “fantasía dentro de la fantasía”, una intensificación del campo de lo imaginario.*

Sin entrar aquí en consideraciones que serían necesariamente subjetivas sobre qué o cuál es la buena ciencia ficción (en lo adelante CF), vemos que posteriormente pasa Rinaldo a definir los dos procedimientos principales por los que este “otro mundo”<sup>2</sup> es creado: primero, por extrapolación o desarrollo lógico de tendencias científicas, sociales o tecnologías ya existentes hoy<sup>3</sup>; y segundo, por disrupción o ruptura<sup>4</sup>, entendidas tales como la aparición de factores en este momento aún imprevistos.

O, usando el referente asimoviano<sup>5</sup>, de las tres preguntas básicas: “Si esto sigue así...”, correspondiente al primer caso; y “¿Qué pasaría si...? y “Si tan sólo...”, que se pueden equiparar al segundo.

Aclaremos en primer lugar que, *grosso modo*, compartimos este punto de vista de Acosta. Este trabajo pretende tan sólo profundizar un poco más en el aspecto específico del número de cambios en el nivel de realidad circundante, considerando que el esquema de las “dos vueltas de tuerca” constituye sólo uno de los casos posibles, entre al menos tres opciones o alternativas básicas a las que, consciente o inconscientemente, se enfrenta todo creador del género a la hora de construir sus historias.

<sup>1</sup> Letras Cubanas, 2011; un estudio sobre la CF y sus convenciones, actualizado, profundo y valiosísimo, sobre todo para el lector cubano, que tan poca (o más bien ninguna) bibliografía teórica de este tipo tenía hasta ahora a su alcance.

<sup>2</sup> O “universo contrafactual”, para utilizar su terminología.

<sup>3</sup> Ejemplos: fisión nuclear finalmente eficaz o rentable como método de obtención de energía; creciente superpoblación; carrera espacial más masiva y otros similares. Perfeccionamientos futuros de tecnologías hoy ya existentes o al menos predecibles en un desarrollo lineal consecuente, en pocas palabras.

<sup>4</sup> Ejemplos: la llegada a la famosa Singularidad Tecnológica de la que hablaba ya en 1993 Vernor Vinge; la aparición de la Inteligencia Artificial. O el contacto con otra raza inteligente extraterrestre; o el descubrimiento de otras dimensiones o de un método para viajar en el tiempo. Es decir, acontecimientos absolutamente inesperados, aunque puedan, sin embargo, ser concebidos a golpe de pura y audaz especulación.

<sup>5</sup> Isaac Asimov, **Sobre la ciencia ficción**, Editorial Sudamericana, 1999 (traducción de Salvador Ledesma) El libro se ha vendido en CUCs en nuestro país. Se trata de una recopilación de artículos sobre el género, en general de bajo nivel teórico, aunque con algunas ideas interesantes.

Para ilustrar y esclarecer nuestra hipótesis, aunque también podrían servir muchos cuentos, hemos elegido como ejemplo a un puñado de novelas (o series de ellas, en algunos casos) que consideramos representativas del amplio acervo de la CF del siglo XX. Tomándolas, en lo posible, de entre las más conocidas... incluso para el lamentablemente poco informado lector cubano medio. Pero a la vez, sin incluir ningún título de autores cubanos en el análisis, en aras de mayor distanciamiento y objetividad.

### Un mundo como este... o casi como este, pero distinto. Y luego...

Resulta ya un lugar común que algunos aficionados extremistas se ufanen de que resulta comparativamente más difícil escribir una buena historia de CF que de realismo<sup>6</sup>. Aducen muy orondos que, mientras en la narrativa del *mainstream* el autor y sus lectores comparten el conocimiento de un universo común, la realidad<sup>7</sup>, pudiendo entonces centrarse en el desarrollo argumental y de personajes, en el fantástico en general y la CF en particular, buena parte del esfuerzo del escritor debe dedicarse a describir a su público el universo “diferente a este” que ha imaginado (*wordbuilding*) hasta lograr que ese mundo irreal con sus propias leyes e historia resulte coherente en sí mismo, o sea, más o menos verosímil<sup>8</sup>... al menos mientras no se llega a la última página del libro.

Es el famoso efecto de suspensión de la incredulidad, que se apoya en elementos diversos, como por ejemplo el alto grado de *feedback* del género<sup>9</sup>.

Concretando; según se deduce de lo arriba expuesto por Rinaldo, en el caso típico un autor de CF daría la primera “vuelta de tuerca” precisamente describiéndonos su universo contrafactual: mundo extraño-nuevo-diferente de este... para que, cuando ya nos sintamos más o menos confortablemente instalados en las convenciones de dicho mundo, venga la “segunda vuelta”: un segundo fenómeno, giro argumental o *novum*<sup>10</sup> que potenciando aún más la extrañeza del anterior contrafactual, nos vuelve a cambiar el color del decorado, dando así perfectamente la idea de que la realidad evoluciona (como ocurre de hecho, bien que no a golpes de timón tan bruscos como en la literatura) en consonancia con la famosa aunque a la vez bastante imprecisa definición asimoviana de la CF como “literatura del cambio”.

Pero hay que tener muy presente que no todo giro argumental es una “vuelta de tuerca” o verdadero *novum* de CF. La simple aparición (o muerte) de personajes, el surgimiento de nuevas relaciones entre ellos, etc, por trascendental que pueda ser para la dramaturgia interna del texto, no es también por necesidad un cambio drástico en el concepto que del mundo ahí descrito nos hacemos.

Asímismo vale la pena considerar que la de las “vueltas de tuerca” es sólo una analogía, una de las varias metáforas posibles; también se podría establecer un paralelismo con, por ejemplo, el uno-dos jab de izquierda-directo de derecha del clásico boxeo occidental. O con la sucesión de las patadas *mae-kazumi* y *gyaku-mawachi* del kárate-do. En ambas combinaciones, si bien el primer golpe sorprende, el segundo es el que realmente conmociona... o incluso noquea.

Y, sobre todo, como advertíamos antes, queremos hacer notar la circunstancia fundamental, núcleo de este trabajo, de que, ateniéndonos a la analogía, vendría a resultar que algunas obras del género, más que confiar en un par de golpes contundentes para romper el cómodo concepto de realidad cotidiana en que se supone habitualmente instalado al lector, prefieren apostar por una larga serie de impactos, a cuál más demoledor... o jugárselo todo a un impactante y único “supergolpe”.

---

<sup>6</sup> Otra expresión del llamado “espíritu de ghetto” típico de la mayoría del *fandom* del género: “somos demasiado buenos para que nos acepten esos aburridos mediocres de las masas...” Para más pormenores sobre esta situación, véase el artículo *Entre feed-back y slipstream: el ghetto de la ciencia ficción* del autor de este trabajo, publicado en las revistas **Extramuros** y **El cuentero**.

<sup>7</sup> Claro que, en rigor, pudiera cuestionarse incluso hasta qué punto es “realmente real” (y valga la redundancia) el mundo “convencional” descrito por la narrativa realista. Poniéndonos algo solipsistas: ¿qué es la realidad, qué el mundo? Pero tales consideraciones resultan ya más bien metafísicas, y trascienden por tanto ampliamente el campo de análisis de este trabajo. Mejor dejárselas a los filósofos, entonces.

<sup>8</sup> Ya han dejado en claro los teóricos que la literatura de ficción debe ser verosímil. Que sea veraz o testimonial es un aspecto puramente extraliterario: un valor agregado, en el mejor de los casos.

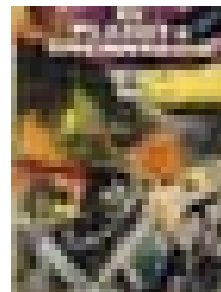
<sup>9</sup> Y es fácil darse cuenta de cómo funciona: si ya se ha leído mucha CF cuesta menos esfuerzo mental aceptar sus convenciones y “dejarse llevar por la ilusión”... al menos si el autor ha hecho bien su trabajo. Que no siempre es el caso, por desgracia

<sup>10</sup> Para seguir ciñéndonos al vocabulario de Acosta: un giro no sólo dramático, sino también en la concepción misma del mundo o *Weltanschäung*, como dirían los filósofos alemanes serios.

Dicho esto, veamos en primer lugar los ejemplos más típicos de ese uno-dos, que ya casi podríamos llamar canónico dentro del género.

Para comenzar hemos elegido la novela **El planeta encantado**<sup>11</sup>, del autor soviético Albert Valentinov.

Resumen de la trama: el futuro, por supuesto, pertenece por entero al comunismo. La Tierra está unida y en paz, los vuelos interestelares son cosa de todos los días, y los humanos han encontrado muchos planetas con vida... o con restos de civilización. Pero sólo en uno, Takria, han hallado también a hermanos de intelecto... bien que, por alguna extraña razón, ¿encantamiento? no han aún superado el estadio social de la comunidad primitiva, no obstante que su historia parezca tan antigua como la terrestre.



Así que los altruistas terrícolas acuden en masa, como fervorosos misioneros, a “civilizar” a sus semejantes de otro mundo, tratando sin embargo de que sean los takriotas los que “descubren” y “aprenden” las cosas, para no convertirse en dioses<sup>12</sup> ante sus ojos.

Este panorama sería el primer *novum*. Y cuando ya el lector le ha casi “cogido la vuelta” a la cotidianidad en Takria, con su vida de esforzados pioneros, de sacrificios y proezas diarios, pero todo en nombre de un hermoso objetivo; que los takriotas lleguen a la altura intelectual de los terrestres, entra en juego otra sorpresa.

La investigación que Irina, la protagonista, desarrollaba sobre las “sanguijuelas”, extraños seres que sólo habitan en una ciénaga takriota, la lleva a conclusiones inesperadas: no se trata de auténticos animales, sino de robots dejados allí por alguien y que con el paso de milenios casi se han convertido en seres biológicos de tanto imitarlos para pasar inadvertidos: y el pantano tampoco es natural, porque su forma es perfectamente circular. En su fondo está lo que las falsas sanguijuelas custodiaban: un emisor de radiaciones que frenen el desarrollo cerebral, responsables de que el progreso mental y social casi no exista en Takria... y ¡sorpresa! aún más abajo, una espacionave de manufactura evidentemente no humana.

La inclusión en la ecuación Takria de este nuevo y por completo inesperado factor es, desde luego, el segundo *novum* o “doble vuelta de tuerca” típico: por primera vez los humanos, que han explorado ya buena parte del cosmos, se topan, no ya con seres inteligentes en las etapas iniciales de desarrollo social, sino con la evidencia de toda una civilización de nivel tecnológico por lo menos equivalente al suyo, si es que no superior... y que además ¡horror de horrores! no parece para nada atada a las consideraciones éticas humanas.

Claro que, teniendo en cuenta de nuevo el clásico *feed-back* del género, se trata sólo de una sorpresa a medias, un *novum* de novedad limitada, si cabe el juego de palabras; las escenas finales de la novela, cuando los misteriosos entes<sup>13</sup> que mantenían en el atraso a los takriotas se revelan en toda su maldad, puede que sonaran novedosas dentro de la CF soviética de aquellos años, casi obligadamente optimista y llena de fe en la coexistencia pacífica y las buenas intenciones de otras razas extraterrestres (eran los tiempos de los tratados antinucleares SALT I y II, no hay que olvidarlo)... pero para el lector occidental, más que aburrido de insectoides, lagartos, pulpos y otros invasores más o menos monstruosos, agresivos y despiadados llegados del cosmos, probablemente resultarían tremendamente adocenadas y propias de las malas “novelitas del espacio” de Serie B.



O sea, se trata de un segundo golpe bastante pobre, un directo de derecha que sólo podría “noquear” al oponente que no se lo esperara siquiera mínimamente; que estuviera con la guardia baja, pensando en las musarañas y nunca hubiera visto antes semejante puñetazo.

Manteniéndonos dentro de la Europa del Este, entonces toda socialista, si bien ya fuera de la extinta URSS, analicemos en segundo lugar la novela **El Invencible**<sup>14</sup> del polifacético autor polaco Stanislaw Lem.

<sup>11</sup> Publicada en nuestro país al final de la antología homónima (con traducción de Z. Borisova) de la Colección *Dragón*, por la editorial Arte y Literatura en 1985.

<sup>12</sup> Sí, ser dios es difícil, ya lo habían dicho años antes los hermanos Strugatsky... pero tampoco es cosa sencilla no parecerlo cuando se tienen poderes tecnológicos equivalentes a los divinos, o que los superan de plano; como decía Arthur C. Clarke, una tecnología suficientemente desarrollada puede resultar indistinguible de la magia.

<sup>13</sup> ¡Tenían que ser reptiles!

<sup>14</sup> Edición cubana de Arte y Literatura, 1985, traducido por Anna Strzelczyk.



En primer lugar, sorprende el que el mundo del futuro que aquí se nos describe sea más propio de la imaginería capitalista que de los cánones socialistas<sup>15</sup>. Hay viajes a otros mundos, sí, y la humanidad parece estar unida... pero en lugar de pacíficas misiones de exploración, aquí las naves que se aventuran en nuevos planetas parecen más bien cruceros de guerra, bien provistas de escudos protectores, con los hangares repletos de vehículos a cuál mejor blindado, de robots con armas terribles, y con sus tripulaciones sometidas a una estricta disciplina y cadenas verticales de mando, típicamente militares. ¿Son paranoicos compulsivos los humanos, o con qué terribles enemigos se han topado ya antes en su exploración de la Galaxia? Lem no lo dice, pero su ominosa sombra planea silenciosa por sobre toda la novela.

En este preocupante universo, la premisa concreta de la historia es simple: la nave “Cóndor” desaparece, y su gemela, el “Invencible”<sup>16</sup>, siguiendo su rastro, va a dar a un planeta sin vida orgánica, pero en el que algo que indudablemente no es la furia de los elementos ha causado la muerte de muchos de sus tripulantes... y la extraña y total pérdida de la memoria de un infeliz puñado de supervivientes.

La mesa está servida para que sigamos de cerca la meticulosa investigación, en el mejor estilo de la corriente más *hard* del género... hasta que junto con los tripulantes del “Invencible” nos topamos con una sorpresa, el segundo *novum*: sí, era una entidad racional la que asesinó a los hombres del “Cóndor”... pero no viviente, sino cibernética.

El planeta revela estar habitado por los últimos descendientes de las máquinas creadas por sus primitivos pobladores, a los que en su momento destruyeron. Se trata de pequeños artefactos individualmente frágiles y “tontos”, pero a la vez capaces de combinarse entre sí en grandes números, sumando sus capacidades para aniquilar cualquier amenaza que perciban como tal. El resultado final de una curiosa evolución en la que la versatilidad modular ha derrotado a la especialización. Una verdadera vida o casi-vida cibernética.

La simple (y muy revolucionaria en su momento) noción de la existencia de una entidad colonial no biológica semejante es el segundo y demoledor golpe de efecto de la novela. Aunque, dramáticamente hablando, si bien no desde el punto de vista de CF, aún hay otro giro argumental, bien que no un *novum*: cuando ya parece que los humanos deberán retirarse del planeta con la cola entre las piernas, derrotados por los pequeños artefactos a los que su tremenda tecnología no consigue vencer, Rohan, el oficial protagonista, da un paso más allá, con osado razonamiento: quizás, por una vez, la cosa no vaya de demostrar quién es el más fuerte. Y lo que las potentes máquinas superarmadas no lograron, porque eran percibidas por los pequeños cibernéticos como una amenaza, lo consigue un hombre solo. En todo caso, habrá que aceptar que ese mundo no es para el hombre, que las máquinas lo han reclamado para sí... y que contra algunas fuerzas, de momento, no es posible luchar.

Veamos ahora algunos ejemplos similares de la CF occidental.



A la pluma de C. J. Cherryh se debe la interesante space-opera **El Orgullo de Chanur**<sup>17</sup> aparecida a finales de los años 80.

Aquí el primer golpe o *novum* es, una vez más, la misma exótica concepción del mundo en el que se inserta la historia: hay muchas razas que viajen por el espacio, entre ellas respiradores de metano y de cloro... tan raras que la más “normal” es una especie de leones bípedos a los que pertenece la protagonista, la comandante de nave Pyanfar Chanur. La estructura social de esta raza es singular, al menos según los estándares humanos (en realidad es más bien la típica de estos grandes carnívoros, únicos felinos que viven en comunidades): los pocos machos son muy valiosos y permanecen en tierra, las hembras viajan comerciando para ganar dinero y estima que les permita alguna vez reproducirse. Y ni rastro de humanos por ninguna parte en todo este espacio.

Pero cuando hemos empezado a sentirnos más o menos cómodos en este universo tan de veras alienígena... aparece el humano<sup>18</sup>. El primero que ven tanto Chanur y su tripulación como otras especies, y tan valioso por su misma rareza y las

<sup>15</sup> Por lo visto, los autores polacos disponían de mayor libertad creativa que los rusos, aunque los Strugatsky se las arreglaron varias veces para burlar astutamente la férrea censura soviética.

<sup>16</sup> Nótese lo marcial-agresivo de sus nombres.

<sup>17</sup> Publicada en español a finales de los 80 en la Colección *Nova* de Ediciones B, Grupo Editorial Z, España. La novela luego tendría otras tres secuelas, en realidad un único y extensísimo libro publicado en tres partes por motivos editoriales, pero ya sin el deslumbrante interés de la primera entrega: apenas más de lo mismo, sin nuevos giros contrafactuales que valga la pena mencionar.

posibilidades de tratos comerciales con su cultura que representa, que se establece toda una intriga a su alrededor, compleja trama en la que la improbable y delicada relación de amistad establecida con el terrícola por la capitana Chanur la convertirá en vencedora, permitiéndole al final ganar tanto prestigio que su felina raza incluso acepta cambiar un poco sus ancestrales tradiciones y permitir, por ejemplo, que también los machos viajen por el espacio ganando experiencia: un pequeño hecho ha transformado radicalmente el universo descrito en la novela.

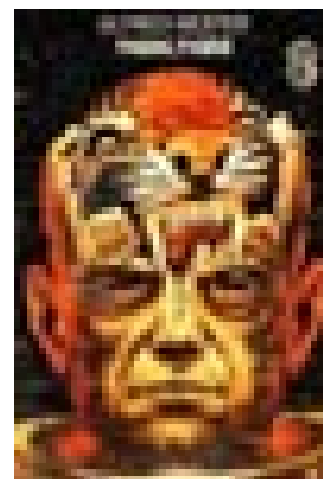
Al mismo esquema de **El Orgullo de Chanur**, aunque enmascarado por la abrumadora riqueza de los mundos presentados como novedad, responden otras dos novelas de la CF occidental, muy populares en su momento... y que aún hoy gozan de notable popularidad entre el fandom: **El hombre demolido**; y **¡Tigre, tigre!**, ambas de Alfred Bester<sup>19</sup>.

Las dos novelas de Bester pueden muy bien analizarse conjuntamente, pues ambas son ejemplos canónicos del “*novum parapsicológico*”: si en **El hombre demolido** se trata de una sociedad en la que los télépatas, una aristocrática minoría, han vuelto teóricamente imposible el delito, pues nadie puede ocultarles siquiera la intención de cometerlo, en **¡Tigre, tigre!**<sup>20</sup> la “vuelta de tuerca” de partida es aún más ambiciosa y radical: se trata aquí del jaunteo o teleportación<sup>21</sup>, función mental dominada por todos los humanos (salvo tristes excepciones, virtuales inválidos) que transforma drásticamente la sociedad tal y como la conocemos hoy, de un modo muy bien pensado y todavía mejor descrito por Bester..

En estas dos sociedades utópicas (aunque no perfectas, por cierto... a veces casi distópicas, de hecho) los protagonistas son hombres singulares, inteligentes y enérgicos, pero más bien antisociales, porque se niegan a ser como los demás, a ser absorbidos por la masa, a renunciar a sus intereses personales en nombre de un supuesto bien público del que desconfían casi por instinto.

El astuto financiero empeñado en cometer un crimen y no ser castigado de **El hombre demolido** y el Gulliver Foyle de **¡Tigre, tigre!** obsesionado con vengarse de la nave Vorga que no lo recogió cuando flotaba náufrago en el espacio son casi avatares del mismo individuo. Prototipos de la arriesgada e individualista mentalidad de frontera que hizo grandes a los EUA; auténticos *self made men*, en tres palabras.

Bester tiene una imaginación tan audaz y fértil que casi resulta perversa y es también dueño de una prosa atractiva y especialmente fluida<sup>22</sup>. Las peripecias, las rarezas, los personajes exóticos y fascinantes y los golpes dramáticos de efecto se acumulan en ambos textos... que, sin embargo, al final se resuelven en “segundas vueltas de tuerca” completamente distintas:



<sup>18</sup> Aunque en verdad, pocos se sorprendan con este *novum*: resulta en extremo difícil para la CF tejer historias sin relación alguna con el marco habitual de referencia actual: humanos-la Tierra. (ni siquiera Isaac Asimov lo logra: la segunda parte de la que probablemente sea su mejor novela, *Los propios dioses*, aunque completamente alienígena, sólo funciona cuando se contrasta con la primera y tercera del libro, que transcurren en la Tierra y la Luna, respectivamente, y entre humanos) Los ejemplos “puros” de mundos completamente desligados del “realista” humanos-aquí-y-ahora (o de sus evoluciones posibles en el tiempo: humanos-en-alguna-parte-en-algún-tiempo, ya sea futuro o pasado) escasean bastante en el género, mientras que en la fantasía pura, por cierto, no tanto.

<sup>19</sup> Lamentablemente, ninguna de las dos publicada aún en Cuba, ni con versión fílmica conocida.

<sup>20</sup> Originalmente titulada **Las estrellas mi destino (Stars my destination)**, aunque ediciones posteriores privilegiaron la culta referencia al célebre poema homónimo del pintor y escritor místico inglés William Blake. Es un libro popular, sin duda; hay por lo menos cuatro ediciones en español: una de Ediciones Dronte, la editorial de la revista ibérica **Nueva Dimensión**, con el título original; otra en la colección **Superficción** de la editorial *Martínez-Roca* y la última en la Biblioteca de Ciencia Ficción de Ediciones Orbis (estas dos ya como **¡Tigre, tigre!**) amén de otra más reciente con el título original en Gigamesh, todas la misma traducción de Sebastián Martínez.

<sup>21</sup> Bien que con un claro límite. Es imposible teleportarse entre diferentes cuerpos celestes, aunque estén tan cercanos como la Tierra y su Luna, detalle de suma importancia en la trama y su tratamiento (entre otras cosas, le da ribetes de space-opera, con combates entre naves y otras acciones espaciales, de las que **El hombre demolido** carecía) y que será también trascendental en su grandilocuente desenlace.

<sup>22</sup> Habilidades, dice el mismo Bester, adquiridas durante sus años de trabajo como guionista para TV.



El asesino que ha intentado burlar a los télépatas es capturado y descubrimos no sólo que siempre quiso ser atrapado, sino que la demolición mental no es el terrible castigo al que tanto temía; más bien resulta apenas el imprescindible principio de la construcción de una nueva personalidad no sociopática, menos egoísta; hay esperanza para él, pese a todo.

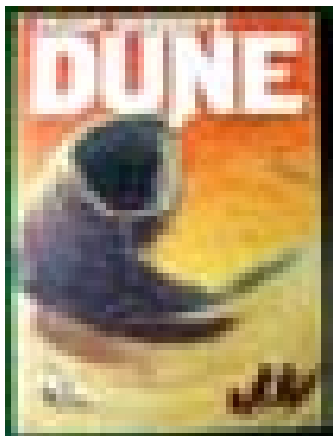
En cuanto al Foyle de **¡Tigre, tigre!**, su ciega ansia de venganza lo lleva a enamorarse de Olivia, una exótica albina ciega e hija de su peor enemigo, el despiadado financiero Presteign... pero también, tras poner en peligro la existencia misma de la humanidad con una potentísima sustancia psicorreactiva, el Pyros, a trascender los hasta ese momento infranqueables límites del espacio y el tiempo, jaunteando a distancias interplanetarias, además de adelante y atrás en la corriente temporal. ¿Ha llegado el hombre a su próximo estadio evolutivo? Sin dudas, se trata de un segundo y apoteósico *novum*, un “subir la parada” perfectamente adecuado para concluir una espléndida novela que, por si fuera poco, ha envejecido muy bien.

En todos los ejemplos anteriores, el primer golpe o vuelta de tuerca era siempre la misma concepción del mundo, radicalmente distinto del “normal y actual” que conocemos, aunque su heredero directo del futuro.

Pero, por supuesto, la fórmula admite ciertas variaciones: también es posible “arrancar de este mismo mundo” del hoy-y-aquí, descrito y reflejado con absoluto realismo, e introducir como primer golpe de efecto el cambio que lo transforma.

Por solo poner un ejemplo de esta subclase, veamos el súper clásico **La Guerra de los mundos**<sup>23</sup> de H. G. Wells: partiendo del presupuesto de que la historia ocurre en la Inglaterra victoriana que el autor y sus lectores contemporáneos tan bien conocían, el primer *novum* o golpe de efecto es la llegada misma de los invasores del planeta rojo, dispuestos con su superior tecnología a colonizar al país que tradicionalmente había sido colonizador de otros, gracias a esa misma superioridad tecno-científica relativa<sup>24</sup>.

Y es este un golpe tan demoledor, que se extiende a través de toda la novela, hasta que sólo cuando parece perdida toda esperanza, resultan ser los microbios terrestres los que derrotan a los hasta entonces invencibles trípodes marcianos: el *novum* de la importancia capital de la vida pequeña, con una moraleja ética casi religiosa a las que tan aficionado era Wells.



Como ejemplo final de la “doble vuelta de tuerca” hemos elegido la novela **Dune**<sup>25</sup> de Frank Herbert, compleja space-opera de trasfondo político-ecológico que constituyera un verdadero hito del género cuando fue publicada, en los años 60, siendo todavía hoy un referente insoslayable en cuanto a ecología y dinámicas sociales.

Una vez más el primer *novum* es aquí la concepción misma del mundo, muchos siglos hacia el futuro: una exótica especie de feudalismo hipertecnológico, con emperador, casas nobles y esclavos, pero también armas sofisticadas<sup>26</sup> y vuelos interestelares, gracias a los Navegantes, curiosos seres que guían las naves a través del hiperespacio en el trance de *melange*, la carísima especia adictiva del desierto de Arrakis, donde sólo viven los terribles gusanos gigantes, Shaid-Ulud, y los duros nómadas fremen, con una cultura guerrera basada casi por completo en el ahorro de la inapreciable, escasísima agua.

La especia, clave de la historia, es la sustancia más valiosa de todo el universo, pues tiene además fuertes propiedades geriátricas: quien la controla, domina toda la civilización.

<sup>23</sup> Hay una edición cubana de Arte y Literatura, colección Dragón, de finales de los 60, con reedición en los 80. Por largos años fue la única novela de Wells conocida en nuestro país.

<sup>24</sup> El cazador cazado, un recurso argumental luego muy utilizado en el género... y no sólo.

<sup>25</sup> Primera parte de lo que luego sería una saga de 6 libros, de calidad variable pero siempre interesantes, interrumpida por la muerte de su autor, aunque su hijo Brian ha escrito, junto con Kevin Arnold, dos trilogías de precuelas más bien desangeladas: **Casa Atreide**, **Casa Harkonnen** y **Casa Corrino** (algunos de estos disponibles en Cuba en los últimos años en las librerías... en cuc, por desgracia); y **The Butlerian Jihad**, **The Machine Crusade** y **The Battle of Corrin**, antes de cumplir su palabra y continuar la historia donde el sexto volumen, **Casa Capitular: Dune** la había dejado. Los libros de la serie original, popularísimos y con múltiples ediciones en español, son sin embargo, salvo raras excepciones, por completo desconocidos del lector cubano- Aunque gracias al filme de David Lynch en los 80 y a la serie televisiva de ya hace casi una década con William Hurt, al menos el argumento y los personajes de la saga de Herbert les son más o menos familiares al gran público nacional.

<sup>26</sup> Ciertamente no hay computadoras, por la Jihad Butleriana que prohibió la construcción y/o posesión de máquinas pensantes tras una feroz guerra que vencieron los humanos contra las IAS... pero hay Mentats, virtuales computadoras humanas, que casi es lo mismo.

No vale la pena entrar en detalles del argumento, tan enrevesado como el mejor folletín, y tan adictivo como la misma *melange*. Basta decir que, en medio de una sofisticada trama de intrigas bizantinas sobre el paso del señorío del planeta Arrakis de la Casa Harkonnen a sus peores enemigos —los Atreides—, hay otra subtrama: la hermandad Bene Gesserit, una especie de orden religiosa de mujeres que en el trance de la especia pueden contactar con la memoria genética de sus antecesoras, está a punto de terminar su programa eugenético secreto, que ha durado siglos, para lograr su sueño: el Kwisatz Haderat, el hombre vidente, el Mesías que conducirá a toda la humanidad a una nueva y todavía inescrutable frontera... pero bajo el ¿sabio? control de la Bene Gesserit, por supuesto.

Sólo que Dama Jessica, la concubina del duque Leto Atreides, por amor, viola las órdenes recibidas y le pare un hijo, en vez de una niña, que habría sido destinada a tener descendencia con el sobrino del perverso barón Harkonnen, el bello pero sinuoso Feyd Rautha. Este pequeño detalle precipita lo inesperado: el joven Paul Atreides es el Mesías, una generación antes de lo previsto... y mientras su padre es asesinado en Arrakis, víctima de una trampa de los Harkonnen en contubernio con el mismo Emperador para deshacerse de los peligrosamente influyentes Atreides, él huye con su madre al desierto, donde los fremen lo encuentran y lo entrenan. Allí aprende a controlar su inmenso poder de presciencia, y sobre todo aprende que el gusano produce la especia y la especia produce al gusano, en un complicadísimo ciclo vital.

Es este el segundo *novum*; el descubrimiento de la verdad mística tras Dune y la especia, que se desata con el contraataque de Paul, ahora convertido en Mouadib, al frente de un ejército de fanáticos guerreros fremen que cabalgan monstruosos gusanos, toma por sorpresa a sus enemigos, el barón Harkonnen y el emperador. Uno es muerto, el otro destronado... y un nuevo poder, la Jihad Freemen, religiosa y salvaje, sacude la galaxia, ahora dirigida por un hombre capaz de ver el futuro.

Tanto éxito tuvo la novela, que pronto se convirtió en una saga popularísima. De ahí que la hayamos escogido, sobre todo en sus primeras cuatro entregas<sup>27</sup>, para ejemplificar cómo, para que una serie logre verdaderamente el favor del exigente fandom del género, aunque parezca que los lectores sólo piden más aventuras de los mismos personajes y en el mismo ambiente, necesita en cada libro introducir nuevos elementos que den giros radicales al mundo que describen... so pena de caer en el aburrimiento<sup>28</sup> y el olvido.

A la iniciática **Dune** la siguieron, en rápida sucesión, y sin lograr, en verdad, más que una mínima parte del interés de la primera, **El Mesías de Dune** e **Hijos de Dune**, hasta la esperada y espléndida culminación, **Dios Emperador de Dune**.

Herbert demostró ser, para ser justos, un maestro de la intriga y el giro dramático inesperado. Con perturbadora velocidad y a la vez un cierto hierático estatismo estilístico, las peripecias se suceden en los tomos 2 y 3 de la serie: la esposa de Mouadib pare mellizos, niño y niña ¿quién será el heredero? Su padre, habiendo perdido la vista en un atentado, renuncia a su condición de Mesías y se pierde en el desierto; Alia, hermana de Mouadib nacida en Arrakis y con conocimiento innato de sus vidas pasadas, es poseída por la abominable personalidad del barón Harkonnen, su antepasado; se vuelve amante de un *ghola* o clon de Duncan Idaho, recreado por los misteriosos tleilaxu. Una coalición antifremen cría y entrena a dos terribles felinos para que den cuenta de los mellizos, y aunque logran escapar con vida del atentado, Leto, el varón, se pierde en el desierto sólo para regresar con nuevos poderes, pues se ha convertido en simbiote de la trucha de arena, la larva del poderoso gusano.

Pero, salvo este último, todos son giros argumentales... ninguno un *novum* de CF verdadero. El mundo, tras la Jihad Freemen, sigue más o menos igual.

Es sólo con **Dios Emperador de Dune**, que comienza cuando Leto el Emperador Gusano, convertido en casi inmortal por su simbiosis, ha reinado por ¡5000 años! sobre la humanidad, que un nuevo y audaz contrafactual irrumpe. De algún modo, en este cuarto libro Herbert regresa al origen, rizando el rizo: Leto ha elegido la Senda Dorada, la férrea tutela sobre la galaxia que su padre no se atrevió a asumir. Su Pax Vértica<sup>29</sup>, sin embargo, aunque ha realizado el viejo sueño fremen, convirtiendo a Arrakis casi en un vergel, con sólo unas pocas millas de desierto remanentes de la extensión original, no ha logrado aplacar a todas las facciones que luchan aún por el poder... y al final Leto permite que le den

<sup>27</sup> Ya que el quinto y sexto libro, **Herejes de Dune** y **Casa Capitular: Dune** constituyen en realidad los comienzos de otra serie que por desgracia Herbert dejó incompleta con su fallecimiento.

<sup>28</sup> Como las tres secuelas de **El Orgullo de Chanur**, ya citadas arriba. Y otras tantas sagas de a tres-por-kilo de las que mejor ni hablar.

<sup>29</sup> Latinazgo nuestro y no de Herbert, pero etimológica y socialmente correcto: si hay *Pax Románica*, *Pax Vértica* podría muy bien denominar a los 50 siglos de calma impuestos por el gobierno del Gusano (*Vermis*)

muerte, con lo que Arrakis se ve revitalizada, pues los millones de truchas de arena en los que se fragmenta su enorme cuerpo devolverán a Dune el desierto... y la maravilla de la especie, ya rarísima sin gusanos que la produzcan.

Por el contrario, y sin dudas aleccionado por el ejemplo de Herbert, otro maestro más reciente de la space-opera, Dan Simmons, convirtió su popularísima e hiperpremiada tetralogía de los **Cantos de Hiperión**<sup>30</sup> en un verdadero desfile de contrafactuales. Prácticamente cada giro argumental va aparejado a otro *novum*, hasta conformar un mundo del futuro lejano dotado de una complejidad extraordinaria y de un cambiante dinamismo, donde los enemigos de un momento pueden ser aliados el instante siguiente, y viceversa.



Definir en pocas palabras el argumento de esta complicadísima serie, lo mismo que su detallado universo, resultaría todo un desafío<sup>31</sup>. Pero, de un plumazo, y simplificando enormemente, podría decirse que la saga narra algunos episodios de la lucha casi mística entre diversas facciones de IAs cuyos poderes las han convertido prácticamente en divinidades. Una lucha en la que la humanidad entera, lo mismo que todos los seres vivos de la galaxia conocida, tan sólo son peones.

Pero los **Cantos de Hiperión** son mucho más que eso. Su primer tomo, **Hiperión**<sup>32</sup>, ya presenta una verdadera avalancha de contrafactuales. De hecho, la “primera vuelta de tuerca” típica del género según Rinaldo aparece aquí fragmentada en, o multiplicada por siete, pues tal es el número de peregrinos que acuden a ver al terrible Alcaudón en las Tumbas del Tiempo. Sabiendo todos que sólo uno verá su deseo cumplido a cambio de la muerte de los otros. Cada uno va contando su historia<sup>33</sup> y el libro termina con tan magistral reticencia que prácticamente no habría hecho falta ninguna continuación para entronizarlo como uno de los clásicos del género.

Además del verdadero *tour de force* que representa el que cada una esté escrita en un estilo bien distinto y contadas por personajes por completo diferentes, cada una de estas historias va aportando datos para la concepción del mundo. Sabemos así del Cruciforme, el terrible parásito que da la inmortalidad de la regeneración constante a quienes infecta, idiotizándolos al pasar de los siglos; de los estérns, humanos biológicamente adaptados a vivir en el espacio que ahora fungen como bárbaros atacando los confines de la Hegemonía; de los Templarios, interesante culto místico ecológico con sus naves-árboles; de los cíbridos, la Esfera virtual y los teleportales; de los mundos de gravedad superior a la terrestre, cuyos nativos tienen una descomunal fuerza física... se trata prácticamente de un desfile de contrafactuales, de giros a cuál más deslumbrante, que sin embargo no logran “fatigar el músculo” del *sense of wonder* del lector, por la cuidada y coherente manera en que van siendo expuestos.

Por supuesto, no sólo en sagas aparece esta variante de múltiples giros. En ocasiones, aunque no muy a menudo, en una misma novela hay también varias versiones sucesivas de la realidad, descubrimientos de verdades una dentro de otra como las muñecas matrioshkas rusas o acercamientos sintóticos a la última verdad. Aunque lo cierto es que abusar de este recurso puede llegar a volver agotadora la lectura, induciendo una incómoda sensación de que nada es lo que parece.

<sup>30</sup> Formada por cuatro libros (nuevamente, en realidad dos muy extensos divididos por motivos editoriales): **Hiperión** y **La Caída de Hiperión**; y **Endymión** y **El Ascenso de Endymión**, respectivamente. En español son conocidos por las varias ediciones ibéricas de la colección Nova, todas con prólogo de Miquel Barceló y traducción de Carlos Gardini. Nuevamente, otra saga cardinal del género a la que la abrumadora mayoría de los lectores cubanos permanece ajena, quizás también porque de ella ni siquiera se han hecho versiones fílmicas o televisivas hasta hoy... y dado lo monumental del texto, también parece difícil que las haya a corto plazo.

<sup>31</sup> Ante el cual han inclusive fracasado esos profesionales de la concisión que redactan las notas de contracubierta.

<sup>32</sup> El título (lo mismo que **Endymión**) viene de dos poemas mitológicos sobre la caída de los titanes en su guerra con los dioses, de la autoría del británico John Keats, (1795-1821) quien es mucho más conocido por su breve oda **A una urna griega**... y que también aparece (al menos un cíbrido o recreación cibernética suya) en la saga como personaje fundamental.

<sup>33</sup> Una estructura, confiesa Simmons, elegida para atrapar la atención del lector, y tomada del clásico medieval **Cuentos de Canterbury**, del también británico Geoffrey Chaucer (1340-1400) un extensísimo poema sobre varios peregrinos que se dirigen al santuario inglés, cada uno refiriendo su vida y obras durante el largo trayecto.

Así pues, dado que hemos extraído varios referentes de la CF soviética, tomemos ahora a la novela de un autor nacido ruso (en Petrovichy) pero que vivió y publicó toda su obra en los EUA; nos referimos, claro, a Isaac Asimov. Y el libro en cuestión es **El fin de la Eternidad**<sup>34</sup>.

Aquí el primer contrafactual es evidente y lleno de *sense of wonder*; el concepto mismo de la Eternidad, esta fantástica corporación que, dueña del secreto del viaje en el tiempo, comercia a través de los miles de siglos de historia humana, y cuyos casi monásticos integrantes, los Eternos, son desarraigados de sus sociedades de origen para formar la burocracia y empleomanía de esta extraña organización.

Es un universo muy extraño, más bien disfuncional. Vamos descubriendo sus peculiares características a través de la vida y acciones de Andrew Harlan<sup>35</sup> al que el coordinador jefe Twisell apadrina y casi obliga a convertirse en Ejecutor, uno de los tres cargos principales de la Eternidad (los otros dos son Observador y Analista) pues, como descubriremos luego, está escrito que un tal Ejecutor Harlan enseñó Historia Antigua (de antes de la Eternidad) nada menos que a Vikkor Mallansohn, el creador de toda la teoría matemática sobre la que se basa el viaje en el tiempo... antes de que este fuera enviado al pasado en un viaje sin retorno.

Nos enteramos de la existencia de los Siglos Ocultos, milenios enteros en los que, por motivos desconocidos, resulta imposible pasar del tiempo “neutro” de la Eternidad al tiempo local, y del mecanismo (nunca demasiado detallado, es obvio) del Cambio Mínimo Necesario para producir el Máximo Efecto Deseado, mediante el cual la Eternidad se asegura a través de sus Ejecutores que en ningún siglo aparezcan costumbres o invenciones peligrosas para su existencia... y frena de paso el progreso humano en numerosas esferas, como el viaje espacial. Y descubrimos que incluso el frío ejecutor Harlan puede enamorarse de una chica temporal, la hermosa y aparentemente superficial Noys.

Y ahí ataca de nuevo Asimov; en medio de la estable Eternidad, los acontecimientos se precipitan: Harlan es obligado a huir con Noys, después de que su envidioso rival Finge lo haya hecho caer en una trampa para desacreditarlo y a Twisell a través de él, y la lleva a los Siglos Ocultos, y luego descubre que su aprendiz Brinsley Sheridan Cooper no es otro que Vikkor Mallansohn: para la existencia misma de la Eternidad es preciso que el círculo se cierre, porque, de algún modo, ya se ha cerrado.

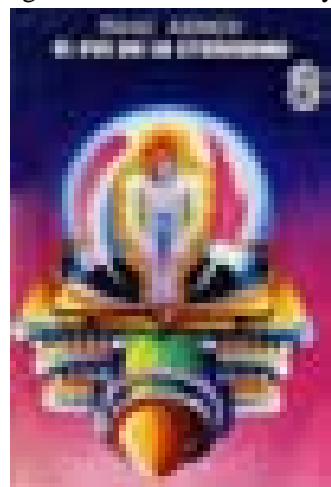
Pero no era únicamente Cooper quien no resulta ser quien decía. Harlan descubre también que su amada Noys es en realidad una mujer de los Siglos Ocultos, con la misión de impedir por todos los medios el establecimiento de la Eternidad, pues concentrarse en el dominio del tiempo sólo conseguirá que, cuando el ser humano llegue al espacio, se lo encuentre ya ocupado por otras razas, lo que constituye el segundo *novum*.

Y hay más aun; Harlan, guiado por Noys, tras muchas dudas, elige el espacio, en dos inolvidables frases finales: “...el fin de la Eternidad. Y el comienzo del Infinito”, un último y apabullante golpe de efecto<sup>36</sup>; el *novum*-avance (pudiéramos muy bien llamarlo así) de un futuro diferente y esperanzador.

Veamos ahora, por contraste y para concluir, algunos ejemplos de “una sola vuelta de tuerca”.

Y nuevamente comenzaremos con la siempre recordada CF soviética. Ahora con ese superclásico que es **¡Qué difícil es ser dios!**<sup>37</sup> de los insoslayables hermanos Strugatsky.

Aquí el primer “golpe” o “vuelta de tuerca” es uno muy frecuente en el género. Es el futuro, el desarrollo es mayor, la humanidad unida (y comunista, claro) viaja a otros planetas, en algunos de los cuales hay vida, a veces racional e incluso casi humana, sólo que menos avanzada tecnocientífica y socialmente. Pero como interferir en el proceso de desarrollo de



<sup>34</sup> Tampoco publicado en Cuba. La versión al español más conocida es la ibérica de la Biblioteca de Ciencia Ficción de Ediciones Orbis, con traducción de Fritz Sengespeck.

<sup>35</sup> ¿Tal vez una broma del Buen Doctor con el nombre de su eterno colega y rival Harlan Ellison?

<sup>36</sup> Y tanto, que sus secuelas se extienden hasta bastante después de cerrar el libro; Asimov, que muy tarde en su vida unificó todos sus cuentos y novelas sobre Robots, Imperio y Fundaciones en un solo universo coherente, ha llegado a decir que **El fin de la Eternidad** sería lo que habría pasado si todo lo demás nunca hubiese ocurrido ¡una realidad alternativa!

<sup>37</sup> Versión al español de Antonio Molina García para la Editorial Mir, 1970.

estas sociedades extraterrestres podría ser traumático para ellas de muchas formas, los esforzados exploradores ¿agentes infiltrados? terrestres se limitan a observar y recopilar datos, sin jamás intervenir. Un caso clásico de respeto a las elecciones ajenas y su derecho a recorrer su propio camino evolutivo<sup>38</sup>.

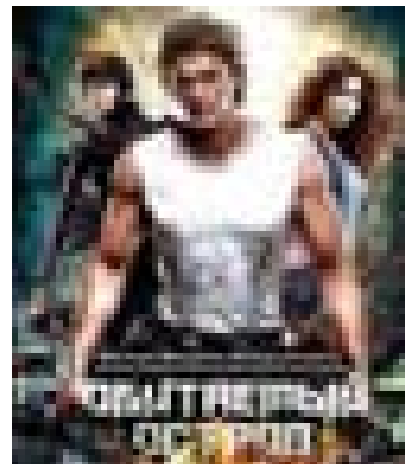
Así, durante las 3 cuartas partes del libro nos vamos familiarizando con la plácida cotidianeidad del mundo feudal de



Arcanar, a decir verdad ni mejor ni peor que tantos pequeños reinos del Medioevo terrestre<sup>39</sup>, a través de los ojos del observador terrícola-aristócrata Antón-Rumata de Estoria... supuestamente ecuánime e imparcial, pero cada vez más preocupado ante lo que cree los albores de una típica escalada fascista, (todo el movimiento de los grises, de siniestra similitud con los camisas pardas hitlerianos) y sin embargo esperanzado de que lo mejor de los hombres se imponga y en un mañana no muy lejano Arcanar llegue a los niveles de desarrollo social de la Tierra.

Sólo al final se precipitan los hechos; hay en efecto, una especie de golpe de Estado... pero no propinado por los grises. Tras su títere, el siniestro oportunista don Reba, son fuerzas aún más oscurantistas y retrógradas las que toman el poder: la Orden Sacra con sus jinetes negros, en una palabra: el clero. Pero incluso en medio de tal caos el estoico Rumata mantiene aún su ataraxia, la calma filosófica de los terrícolas, superiormente desarrollados, que saben que en un futuro, tras estos y otros vaivenes históricos más o menos sangrientos, los de Arcanar llegarán a su altura moral. Observa, no le gusta lo que está viendo, pero ni siquiera así interviene. Su código se lo prohíbe.

Tal contención dura justo hasta que, cuando ya estamos a punto de odiarlo por no tener sangre en las venas, como antes casi lo compadecemos por escrupuloso en exceso, por no lograr adaptarse a este mundo mugriento y salvaje, pero que reconocemos no demasiado distante del nuestro... matan a la chica local, Kira ¿novia, amante nativa? que Rumata estaba educando, a la que soñaba con llevar un día a la desarrollada Tierra. Y ahí la paloma se convierte en halcón; el pacífico observador terrestre se vuelve furioso *berserker*... y con una espada en cada mano, y una sofisticadísima técnica de lucha que aún tardará siglos en aparecer en el feudal Arcanar, un hombre sólo y su ira se abren paso a través de decenas, cientos, miles de soldados, dejando un rastro de sangre a través de la capital... y obligando a sus superiores terrestres a hacer precisamente lo que siempre procuraron evitar: intervenir directamente, adormeciendo a toda la ciudad con gas, para evitar que su hijo descarriado cambie demasiado drásticamente el curso de la historia.



Es el giro argumental que uno deseaba, pero a la vez no se esperaba: es que, aunque pretendan ser dioses imparciales desde la altura de su moral superior, los humanos de la Tierra siguen todavía siendo hombres, víctimas de sus pasiones y ansias... y precisamente por eso, por ceder a ellas, es que sus antiguos amigos de la infancia miran ahora a Antón (que parece estar atravesando una especie de convalecencia psiquiátrica de su furia) a la vez con miedo y con respeto. Puede que sea un salvaje primitivo sediento de sangre sí, que haya matado a cientos por su propia mano... pero ¿acaso habrían ellos mismos actuado de manera diferente, en su lugar?

A la vez, este dramático final no constituye un *novum* típico de CF, por drástico que sea el cambio que introduce en la narración. No nos altera la percepción del mundo ya descrito al principio de la novela. Sólo la de uno de sus personajes.

Aunque, por supuesto, sí lo habría sido sí, por ejemplo, Rumata descubriese algo realmente nuevo: que hay otras razas no autóctonas observando Arcanar, quizás empujando por sus propios fines tras la Orden Sacra...<sup>40</sup>

<sup>38</sup> Nótese como partiendo de premisas muy similares, la antes citada, aunque cronológicamente posterior **El planeta encantado** justificaba un proceder por completo opuesto; entusiasta, solidaria y... algo irreflexiva injerencia "benévola".

<sup>39</sup> Con un innegable y delicioso saborcito a Europa del Noreste: Letonia, Lituania o Estonia, tal vez Polonia.

<sup>40</sup> La comparación con **El planeta encantado** de Valentinov se impone de nuevo.



La misma estructura de “sorpresa única” se evidencia en otra novela algo posterior, también de los Strugatsky, **Una isla habitada**, no publicada aún en Cuba<sup>41</sup>, pero cuya versión fílmica en dos partes sí fue proyectada por la TV en el 2010 con motivo de ser Rusia país invitado a la 19<sup>na</sup> Feria Internacional del Libro de La Habana.

En **Una isla habitada**, el joven protagonista, Maxim, naufraga en un planeta casi terrestre y habitado por seres que sin muchos reparos se puede llamar humanos<sup>42</sup>, pero dividido en varios países en guerra unos con otros. En uno de ellos, la inescrupulosa élite gobernante está experimentando con un sofisticado y casi ideal sistema de dominio de masas: la transmisión de impulsos neuromodificadores desde torres especiales. Todas las personas “medias” o “normales” los asimilan y siguen así dócilmente las directivas del gobierno; sólo unos pocos, los “pervertidos” sufren terribles dolores de cabeza al captarlos.

Pero, como pronto queda claro para Maxim, resulta que “pervertido” es, para este sistema, todo el que tenga ideas propias, el inteligente, el audaz, que podría poner en peligro al régimen, con lo que resulta la paradoja de que los primeros en sufrir terriblemente estas emisiones son justo sus propios dirigentes, que sin embargo se ven obligados a ocultar su terrible padecer en nombre del bienestar de Estado. Por cierto que, como era de esperarse, el terrestre es inmune a todo efecto de estas emisiones.

No hay espacio en este trabajo para referir en detalle todas las peripecias del protagonista, primero integrado al cuerpo militar de élite de los legionarios, más tarde enamorado de la dulce y bella hermana de uno de sus compañeros de tropa, luego proscrito, yendo a dar al medio de una guerra... pero baste saber que, cuando tras muchas vicisitudes, el generoso humano se suma a las filas de la resistencia local y aprovechando su inmunidad destruye la torre emisora principal en la capital, descubre que quien creía su peor enemigo, el Jefe de Seguridad, es en realidad ¡otro terrestre! y que las terribles torres eran un plan bien concebido para, a través de un sólido gobierno central, evitar grandes traumas en el desarrollo social al planeta. Giro dramático que tampoco es un *novum*, bien que sí deja claro que las cosas en este mundo, esta pequeña isla habitada, un planeta más en el cosmos, no eran tan simples como parecían, ni Maxim tan náufrago en un



mundo desconocido a su gente como creyó al principio. De paso los Strugatsky retornan a la tesis de no intervención por ellos mismos enunciada en **¡Qué difícil es ser dios!** reevaluándola.

Asimismo vemos esta “única vuelta de tuerca” en una singular versión “dos en una” que casi parecen dos, en una tercera novela de los Strugatsky: **Cataclismo en Iris**<sup>43</sup>.

En Iris, planeta polígono o mundo laboratorio, se experimenta el Transporte Cero, un apasionante problema físico que divide a los científicos entre los teóricos, que se empeñan en seguir estudiando la teletransportación; y los que consideran mucho más fascinante la Ola, ondas de energía gemelas que como efecto colateral se extienden tras cada experimento desde los polos hasta los trópicos, arrasando todo lo vivo a su paso.

Este sería apenas el primer *novum* de cualquier novela de CF más convencional, pero aquí los hermanos Boris y Arkadi, no contentos con tan original premisa, se empeñan en un auténtico *tour de force*: casi desde las primeras páginas se nos describen paso a paso las consecuencias de uno de estos experimentos... sólo que no uno de rutina, sino algo nuevo y catastrófico, porque las Olas gemelas que ha provocado son tan potentes que rebasan con gran impulso los cinturones de los trópicos, por lo visto decididas a encontrarse en el ecuador... lo que significará la muerte de todo humano, animal o vegetal que no abandone Iris antes del suceso.

<sup>41</sup> Bien que apareció como historieta en sucesivos números de la llorada revista soviética **Sputnik**, a finales de los años 80... En cuanto al autor de este trabajo, leyó la novela en la edición italiana de la colección **Urania**, en el 2002.

<sup>42</sup> Es curioso cómo los Strugatsky rara vez hicieron aparecer “en primer plano” a entidades inteligentes extraterrestres que no tuvieran forma humana en sus obras. En una entrevista confesaron que preferían no adentrarse en las complejidades de un pensamiento y modo de actuar realmente alienígena. Al máximo, como en las novelas **El Pequeño** (tampoco publicada en Cuba) y **Picnic en los Suburbios** (en Cuba publicada por Sed de Belleza, 2010, traducción de Pilar Sa), en la que se inspiró Andrei Tarkovski para su magnífico filme **Stalker**, se insinúa su existencia a través de sus acciones en un discreto fondo.

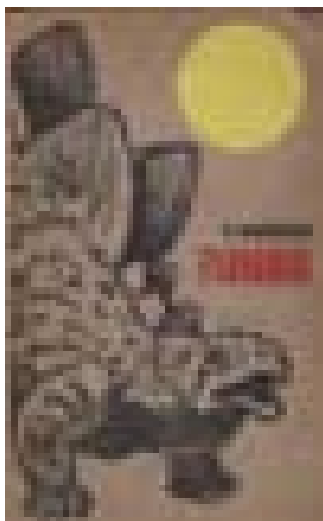
<sup>43</sup> Versión al español de Antonio Molina García para la Editorial Mir, 1973.



He aquí la genialidad de los Strugatsky: en vez de mostrarnos primero el paraíso futurista y luego romperlo con el cataclismo, parten de la catástrofe misma para irnos describiendo un futuro ¿tras alcanzar el comunismo? que para nada es perfecto.

*Rara avis* en la CF socialista, se trata de una novela inequívocamente fatalista, pero a la vez llena de optimismo. El fin está cerca, parece que no hay nada que hacer: las naves espaciales en el cosmódromo local alcanzan apenas para evacuar a un puñado de niños, y otras no llegarán a tiempo; cavar un profundo refugio bajo tierra podrá salvaguardar los resultados de las investigaciones, pero no a los investigadores; unos temerarios logran pasar a salvo al otro lado de la ola en un batíscafo, pero por supuesto, tampoco es una ruta de escape masiva.

Y sin embargo, no cunde el pánico, pocos buscan su salvación individual, la abrumadora mayoría sigue pensando dignamente en el bien colectivo. Lo inexorable del destino de millones de seres humanos, y a la vez su entereza ante la catástrofe terrible que ellos mismo han provocado, su estoica negativa a dejar de luchar y rendirse al terror y la autolástima revelan aquí el verdadero *novum*, el contrafactual auténtico de la historia, que sin duda alguna no habría jamás podido escribir un autor occidental<sup>44</sup>... entre otras cosas porque, la experiencia lo demuestra, en la realidad muy raras veces grupos de hombres abocados a tal fin lo han afrontado con la casi estólida entereza y dignidad que aquí se describen.



Para terminar con la CF “made in URSS” tomaremos a la novela **Plutonia**<sup>45</sup>, de V. Obruchev. Ejemplo claro del *u-topos* o tierras fantásticas en nuestro propio planeta, narra cómo una expedición científica de la Rusia zarista se adentra en una zona aún inexplorada cerca del polo norte y descende por el enorme cráter que allí encuentran al interior de la Tierra, verdadero mundo concéntrico alumbrado por un pequeño sol cautivo, Plutón, y que encuentran poblado de animales prehistóricos de diferentes períodos geológicos<sup>46</sup>, por cierto que en un orden y estricta separación de ecosistemas que daría envidia a cualquier museo.

Este es el único *novum*, que en verdad y según confiesa Obruchev en un epílogo, se trata apenas de una mínima coartada lógica, una excusa argumental<sup>47</sup> para lanzarse a describir la fauna y flora prehistóricas. Pero tras este contrafactual de apertura, sin dudas magistralmente escrito, ¡todo un golpe de *knockout*! todos los sucesivos encuentros con bestias antediluvianas no son más que simples peripecias narrativas; ni siquiera la parte final del libro, que narra el

descubrimiento de hombres primitivos, introduce ningún concepto nuevo.

Por el estilo ocurre en otra extraordinaria novela del polaco Lem, **Solaris**<sup>48</sup>; aquí el concepto mismo del planeta-océano viviente y de la solarística, la ciencia creada *ad hoc* por los humanos para desentrañar los misterios de tan exótico mundo,

<sup>44</sup> Una clara alegoría del disciplinado (o, desde otro punto de vista, casi borreguil) espíritu de sacrificio patriótico típico del pueblo soviético, que le permitió detener en la Gran Guerra Patria a las hordas fascistas sin flaquear, pese al altísimo precio en vidas humanas pagado por tal intransigencia. No en balde esta ha sido históricamente la novela de los Strugatsky más popular y vendida dentro de su país, con tiradas millonarias. Se dice incluso que era la obra de CF favorita de Jrushev y de Brezhnev... tal vez porque ambos Secretarios Generales del PCUS nunca sospecharon lo que hoy ya es evidente: que también se trataba de una metáfora sobre el terrible holocausto en que el errático, cruel mando de su antecesor Stalin y su horda de fanáticos comisarios políticos había sumido a la URSS, como si de una calamidad natural se tratase. Y eso que el paralelismo resultaba bastante transparente: Iris era Rusia; la Ola, el experimento de Transporte Cero, la construcción del Socialismo; la Ola las terribles purgas y los campos de trabajo stalinistas en Siberia...

<sup>45</sup> En nuestro país circularon al menos dos ediciones: una soviética, de Progreso, y otra cubana, de Gente Nueva (colección Suspense) ambas a mediados de los 70.

<sup>46</sup> La novela es obvia deudora de **El mundo perdido** de Arthur Conan Doyle, por su fauna prehistórica superviviente, y del ciclo de **Pellucidar** de Edgar Rice Burroughs por el mundo subterráneo y la Tierra hueca que describe (aunque **The life and adventures of Peter Wilkins** de Robert Paltock utilizaba este antiguo concepto místico-contrafactual mucho antes, en 1751 y luego S. Fowler Wright y otros volvieron a recurrir al expediente) También de **Viaje al centro de la Tierra** de Jules Verne (mundo subterráneo y animales prehistóricos, aunque no tan numerosos ni tan bien descritos como en las obras de Obruchev y Conan Doyle) ¿Tal vez la manía ruso-soviética de reescribir los clásicos a su estilo que hizo a Alexei Tolstoi recontar el **Pinocho** de Carlos Collodi como **Buratino**?

<sup>47</sup> Hay que creerle, pues en el momento de ser escrita la novela sólo los más fervorosos ingenuos misticoides (como algunos líderes nazis) podían aún creer absurdos trasnochados como el de la Tierra Hueca.

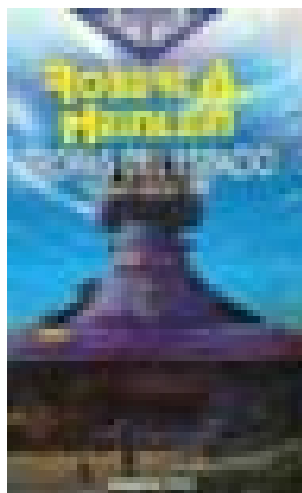
<sup>48</sup> No publicada en Cuba. Existen varias ediciones en español, siendo la más famosa la de Minotauro de los años 70.

es el gran *novum*. Y tan enorme que en verdad no hace falta otro: las especulaciones sobre la posible inteligencia de la entidad Solaris, sobre sus intentos de investigar a los humanos que a su vez lo investigan, creando seres neutrónicos extraídos de los recuerdos de los científicos que lo orbitan, la angustia y la locura de los hombres enfrentados a sus recuerdos y remordimientos encarnados, no son más que aristas de ese único contrafactual, de la gran pregunta, típica de la CF: ¿estamos de veras seguros de que seríamos capaces de reconocer a una inteligencia si es lo bastante diferente de la nuestra? Y, más aún ¿de que tal inteligencia nos reconocería a nosotros como tales?

Es una premisa de tal envergadura que, más que noquear, nos inmoviliza y estrangula en sus anillos de reflexiones y contrarreflexiones.

Analicemos entonces algunos ejemplos de “única vuelta de tuerca” en la CF occidental.

**Tropas del espacio**<sup>49</sup>, de Robert. A. Heinlein nos describe una Tierra del futuro en la que sólo quienes han prestado voluntariamente servicio en el Ejército tienen derecho a votar. Una democracia militarizada y hasta fascistoide, que se enfrenta a las Chinchas o Bichos, una agresiva raza inteligente extraterrestre de insectoides coloniales con clara división en castas, que simplemente no entienden de tratados o coexistencia pacífica. Con ellos la lucha es a exterminio o muerte<sup>50</sup>.



Es casi el mismo *novum* que ya planteara Well en **La Guerra de los Mundos**... aunque aquí, auténtica space-opera, los humanos están luchando fuera de su planeta para que la guerra no llegue a sus seres queridos.

En un teatro bélico de operaciones tan claramente definido, la novela narra las peripecias de Johny Rico, un recluta no muy avisado, pero decidido y con suerte, en las filas de la formidable e hipertecnológica Infantería Móvil. Libro trepidante, rico en peripecias, magistralmente escrito en primera persona, la novela no plantea sin embargo nuevos contrafactuales de CF. Por más que, en giros más o menos inesperados, el bizoño soldadito del inicio termine siendo todo un aguerrido Teniente y comandando nada menos que a su propio padre, que en los primeros capítulos se oponía a que ingresara en el Ejército, ni siquiera la acción final, en la que es capturada una Chinche o Bicho cerebro, introduce hechos realmente novedosos en la concepción de su universo.

Algo anterior cronológicamente al libro de Heinlein, la primera novela de Poul Anderson, **Guardianes del tiempo**<sup>51</sup> también nos arroja prácticamente a la cara su contrafactual desde las primeras páginas: los viajes en el tiempo son posibles, y una organización semipolicial, los Guardianes<sup>52</sup>, para la que se recluta personal de todas las épocas, vigila que no se produzcan alteraciones en la corriente temporal, supervisados por los poderosísimos Danelianos, que son supuestamente hombres o más que hombres descendientes de ellos, sólo que en un lejanísimo futuro. Pasada la sorpresa inicial de esta fascinante posibilidad, las 4 narraciones del *fix-up* se limitan a explorar distintas posibilidades, desde las paradojas hasta las ucronías o historias

<sup>49</sup> *Starship troopers* en el original inglés. Ediciones en español en Orbis y Super-Ficción de Martínez Roca, entre otras. En la colección Nova de Ediciones B ha aparecido también como **Las brigadas del espacio**. Es probablemente la obra más reeditada del siempre popular Heinlein. Hay un film de Paul Verhoeven de 1995 y una serie de animación 3D inmediatamente posterior. Es la última de sus doce novelas para adolescentes de los años 50 (fue Premio Hugo en 1960), y dice la leyenda que fue escrita por encargo expreso del Departamento de Propaganda del U.S. Marine Corps... y por tanto no debe sorprender que sea responsable en buena medida de las muchas acusaciones de derechista, militarista y hasta fascista que históricamente ha afrontado su autor, al que por otro lado nadie pudo nunca acusar de procomunista. Las Chinchas son los rojos, más claro ni el agua.

<sup>50</sup> Aunque por momentos se insinúa que al menos otra raza, los Huesudos, podría estar dudando entre aliarse con las Chinchas o con los humanos; ligera incongruencia que en la serie animada es brillantemente resuelta: los huesudos que luchan contra los hombres son sólo esclavos mentalmente controlados por una casta parásita de las chinchas, y al ser liberados se vuelven sus peores enemigos.

<sup>51</sup> Inédita en Cuba, hay ediciones españolas en Nebulae y Orbis (esta con traducción de Manuel de la Escalera) y en fecha relativamente reciente Nova publicó las 4 narraciones originales que forman el libro, más otras dos nuevas, bajo el título **La patrulla del tiempo**.

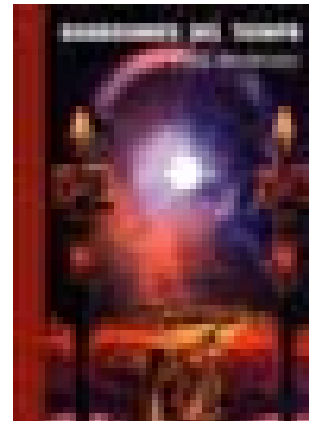
<sup>52</sup> Esta novela, por cierto, apareció en la misma época que la asimoviana **El fin de la Eternidad**. Y aunque más amena y sin duda más imaginativa en los detalles, su concepción es ligeramente más pobre que la de aquella.



paralelas. Pero pese a estar atractivamente concebida, las abundantes peripecias de su protagonista sólo tienen interés argumental, no de *novum* de CF.

Finalmente, encontramos también una única “vuelta de tuerca” en la interesantísima novela **Antihielo**<sup>53</sup>, del británico Stephen Baxter.

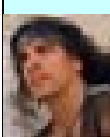
Se trata de un libro curioso, revisitación y homenaje del “romance científico” decimonónico al estilo “verneano”<sup>54</sup>. Una novela clásica, a la vez ucronía y *steam-punk*, donde domina Inglaterra y la tecnología es básicamente la del vapor de la época victoriana... sólo que aquí ha experimentado un tremendo salto hacia adelante, por obra y gracia del descubrimiento de un material fantástico, verdadero paradigma del *unobtainium* tan frecuente en las primeras etapas del género: el antihielo, sustancia llegada por azar en un meteorito a la Tierra en cantidades muy limitadas, pero de la que puede extraerse tal cantidad de energía (por lo visto, se trata nada menos que de ¡antimateria!) que deja a la nuclear casi en ridículo... y sin radiaciones residuales peligrosas, además.



Baxter se concentra en trazarnos en unos cuantos vigorosos plumazos el panorama político social de esta historia alternativa donde los ingleses ganaron la guerra de Crimea con un solo y terrible proyectil de antihielo que destruyó todas las posiciones rusas de Sebastopol, y en 1870 han construido un “crucero terrestre”, especie de gigantesco tanque de guerra, aunque fuese concebido originalmente con propósitos pacíficos... e incluso viajan a la Luna. Y en describirnos al “genio del antihielo” el científico-empresario sir Josiah Traveller, verdadero carácter verneano, un hombre excepcional en cerebro y decisión, al estilo del capitán Nemo, de Robur el Conquistador y tantos otros héroes del visionario de Nantes... al que es un homenaje aún más explícito el confuso, temerario patriotismo de los franceses que aparecen en la novela.

Pero, por atractiva que sea la prosa de Baxter e ingeniosas las peripecias que hace atravesar a sus bien diseñados personajes, lo cierto es que, tras la llamativa concepción de este mundo, no hay ningún otro *novum* auténticamente de CF. Por más que sir Josiah, en un raptó de consciencia humana y remordimiento, llegue a pensar en que el antihielo ha causado más problemas a la humanidad que todo el bien que le reportara<sup>55</sup>, el libro entero se basa en la única premisa del “¿qué pasaría (o hubiera pasado) si...?”

De este modo, tras haber analizado argumentalmente en detalle este extenso ¡tal vez demasiado! repertorio de novelas de autores socialistas y occidentales del género, consideramos confirmada la premisa inicial: bien que, en efecto, a menudo la trama en las historias de CF sufre dos cambios principales en el llamado “nivel de realidad”, esta es sólo una de las alternativas posibles. Uno, dos, tres... muchos, lo que resulta de veras indiscutible es que sin esta clase de cambios, no sería CF.



**José Miguel Sánchez (YOSS)** (Ciudad Habana, 1971) Licenciado en Biología. Miembro de la UNEAC. Ensayista, crítico y narrador de realismo y CF. Su obra ha obtenido diferentes premios y menciones, tanto en Cuba (David 1988 de CF; Revolución y Cultura 1993; Ernest Hemingway 1993; Los Pinos Nuevos 1995; Luis Rogelio Nogueras de CF 1998 y Calendario de CF 2004) como en el extranjero (Universidad Carlos III de CF, España 2002; Mención UPC de novela corta de CF, España, 2003, Domingo Santos de cuento de CF, 2005 y UPC de CF, 2010). Ha publicado **Timshel**, 1989; **W**, 1997; **I sette peccati nazionali (cubani)** 1999; **Los pecios y los naufragos** (novela de CF) 2000; **Se alquila un planeta** (cuentinovel de CF, en España, 2001); **El Encanto de Fin de Siglo**, 2001; **Al final de la senda**, 2003; **La causa che rinfresca e altre meraviglie cubane**, 2006; **Precio justo**, 2006 y **Pluma de león**, 2007. Ha sido asimismo antologador de los volúmenes **Reino eterno**, 1999 y **Escritos con guitarra** (2006). En **Korad** hemos publicado sus ensayos **Idiomas alienígenas (Korad 0)** y **Generación V (Korad 5)**, un fragmento de su novela corta **Super Extragrande**, premio UPC; **Entrevista inconclusa a Agustín de Rojas Anido (Korad 6)** y **La épica farsa de los sobrevivientes**, una crítica a la película cubana **Juan de los Muertos (Korad 8)**.

<sup>53</sup> Publicada en español en la Colección Nova de Ediciones B en 1998, con traducción de Pedro Jorge Romero.

<sup>54</sup> Ya antes, en otro libro, **Las naves del tiempo**, Baxter había rendido similar homenaje a su compatriota Wells y su inmortal **La máquina del tiempo**.

<sup>55</sup> Muy al estilo de Robert Oppenheimer, uno de los líderes del Proyecto Manhattan de la bomba atómica norteamericana, por cierto.

# Todo excepto el Gruñido

Keith P. Graham

(traducción Carlos A. Duarte Cano)



El puerco estaba enfadado y no hablaba con nadie.

Phil el Tuerto lo había llamado Porky otra vez y él no estaba de humor para aguantarlo.

Se sentó lejos de la fogata y se recostó a un árbol. La media docena de vagabundos sentados alrededor del fuego miraron al hombre-puerco.

—Vamos hombre —dijo Jim el Grande, tratando de consolar al cerdo—. Phil no lo dijo con malas intenciones. Sólo estaba bromeando.

—Diablos —dijo Willie—, ¿no creerás que me gusta que me digan Pequeño Willie todo el tiempo? ¿O sí?

—Ywo no te ñamo pecwueño Wiwwie —dijo el puerco, las palabras distorsionadas por su lengua y paladar porcino.

—Pero puedes hacerlo si quieres —argumentó Willie—. Todos tenemos apodos. Nadie me llama William Fischer. Hay un Willie el Gordo y yo soy Pequeño Willie. Eso no me ofende. Ernesto DiMaiale es demasiado difícil de pronunciar, Phil solo trataba de darte un apodo.

—Pero mi nombre es Ernesto DiMaiale —dijo él.

El Puerco tenía las manos cruzadas sobre su pecho. Los dedos cortos terminaban en uñas gruesas como pezuñas y los pulgares estaban cerca de las muñecas. Miraba hacia la oscuridad afuera, al borde del bosque.

—Eres uno de nosotros ahora —dijo Jim el Grande—. Lo compartimos todos por igual. No importa si eres negro, blanco o puerco.

—¡Yo no soy un puerco! —chilló Ernesto DiMaiale.

—Perdón —dijo Jim—, quise decir *Sus sapiens*. De todas formas es igual. Eres un híbrido hombre-puerco creado por ingeniería genética y tan humano como cualquiera de nosotros. Es lo que digo.

Hubo gritos de acuerdo por parte de los hombres. El puerco los miró y sus ojos se llenaron de lágrimas.

—Lo swiento —dijo Ernesto cambiando el tono—. Tengo la piel delicada. Ustedes son los mewores amigwos que he twenido.

—¡Uno para todos y todos para uno! —gritó el Pequeño Willie y levantó una botella de oporto barato. Todos se sumaron y la botella circuló. Incluso Ernesto tomó un trago. Los hombres compartieron el oporto hasta que se terminó y entonces alguien encontró un cuarto de galón de Clot45 y cada uno se dio un buche. A medida que el fuego moría, los hombres y el híbrido hombre-puerco se tornaron más silenciosos. Ed el Grande y Phil el Tuerto comenzaron a roncar en un rítmico

contrapunto. Algunos pocos retrocedieron hacia la línea de árboles para aliviarse, pero pronto solo Pequeño Willie y Ernesto quedaron despiertos.

Pequeño Willie se acercó sigiloso a Ernesto.

—Entonces, ¿crees que esta es la noche?

—Eso creo.

El puerco tomó un pedazo de papel del bolsillo de sus vaqueros marca L.L Bean de Ajuste Relajado, talla 48 y entrepierna de 24 pulgadas. Willie se percató de que entendía mejor al puerco después de unos tragos.

—Este es un diagrama del complejo.

—¿Cómo conseguiste un diagrama del lugar?

—Olvidas que nací aquí —dijo el hombre-puerco.

—Ah, sí. Pero escapaste hace más de un año.

—No olvido cosas como esas.

—Espera aquí —dijo Willie y fue hacia un pequeño refugio hecho con tablones de roble y láminas de plástico. Willie volteó la cabeza para echar un vistazo alrededor y luego registró bajo el plástico y sacó una pequeña pistola. Comprobó el cargador y se la metió en el bolsillo. Regresó y le dijo a Ernesto:

—La tengo.

—Sabes —dijo Ernesto—, no tienes que venir conmigo. Lo más probable es que ninguno de los dos salga con vida.

—Conozco las probabilidades —replicó Willie—, pero no puedo dejar que vayas solo.

—OK, hagámoslo.

Pronto el fuego no era más que pequeñas ascuas rojas que se transformaban con rapidez en cenizas. La luna declinaba en el cielo occidental y pronto se ocultaría.

Willie y Ernesto se levantaron despacio y abandonaron el círculo de vagabundos dormidos sin emitir un sonido. Pequeño Willie merecía su apodo pero aun así era más alto que Ernesto. Los dos tomaron el camino hacia el pueblo. Cuando llegaron a la interestatal, cruzaron por debajo en la rampa de entrada de Elmer Road a través del parque industrial y luego siguieron las huellas de la vieja línea de ferrocarril hasta la parte trasera del complejo Orgo-Vida.

Orgo-Vida cultivaba corazones, riñones, hígados y otros órganos usados en la mayoría de los trasplantes del país. Criaban puercos genéticamente modificados, sembrándolos con porciones del genoma humano, de manera que produjeran piezas humanas en un animal desechable.

Pasaron por debajo de una valla metálica después de halarla hacia arriba y doblar hacia atrás el cable oxidado. Había un espacio allí donde los animales que saqueaban los contenedores buscando comida escarbaban el suelo arenoso. Willie y Ernesto no tuvieron problemas en pasar por debajo y a través de la cerca.

Las puertas del puerto de carga estaban abiertas, pero no había ningún camión parqueado allí. La noche era cálida y las habían abierto para buscar ventilación. Ernesto subió las escaleras contiguas a los muelles. Aplastó su cuerpo contra la pared y escudriñó a través de las puertas abiertas dentro de la planta procesadora. Le hizo señas a Willie y este saltó hacia el muelle y se deslizó en silencio hacia las puertas desde la otra parte.

Un viento de aire húmedo escapó de las aberturas matizado con el casi inaguantable olor a mierda de puerco.

Ernesto hizo un signo de OK con sus dedos, lo cual era difícil para él, pero Willie entendió. Los dos reptaron entre las sombras hacia la planta procesadora. De repente, Ernesto se apretó contra la pared y sostuvo su mano hacia afuera en un movimiento que significaba mantente atrás. Miró a Willie y señaló hacia una pasarela que corría unos veinte pies encima de ellos. Un hombre-puerco desnudo caminaba a través del puente. Cargaba una escopeta grande de dos cañones.

—Cuidado —susurró Ernesto.

—Pero él es como tú.

—¡Al carajo! El es un comisario. Cambia la vida de sus hermanos por algo de vida extra.

Aguardaron mientras el comisario caminaba por la pasarela hacia la parte lejana de la planta.



—¿Dónde está ella? —preguntó Willie.

—Si está viva aún, debe estar en los corrales de las hembras. Es abajo a la izquierda después de los tanques.

—¿Viven en corrales?

—Ellos les llaman corrales, pero es como un dormitorio. Si les llamaran de otra forma tendrían que considerar humanos a los que viven allí.

Agachándose entre sombra y sombra, escondiéndose en portales y tras los equipos, los dos compañeros continuaron su camino hacia los corrales de las hembras.

—Tu amiga, Sandra, ¿cómo sabes que vive aún? —preguntó Willie mientras se agachaba detrás de un montacargas.

—Ellos mantienen a las hembras hasta que tienen catorce años, cuando cosechan las mamas para las cirugías cosméticas. Tienen entre diez y doce tetas cuyo tamaño varía entre B y doble D. Hay mucho dinero en las tetas.

Se detuvieron justo fuera de las puertas de los corrales de las hembras. La puerta no tenía guardia pero escuchaban voces. Se escondieron tras un piso grande de contenedores Purina Hog Chow. Ernesto se deslizó hacia las puertas y la abrió de un golpe. Miró dentro de los corrales y, de súbito, corrió hacia atrás a esconderse junto al Pequeño Willie.

—Shhh —susurró Ernesto con un dedo en los labios.

Las puertas se abrieron y dos humanos vistiendo uniformes de guardias salieron de los corrales. Reían.

—Esa Delilah es demasiado —decía uno—. Nunca se cansa de mí.

—Sí, ¿y viste a Mimi? —dijo el otro—. Se puso ese vestido sexy que Ronnie le trajo. ¡Qué lástima que la van a cosechar la semana próxima!

—Quizás lo sabe y está tratando de ganar más tiempo. A Whitlock le gusta ella, así que quizás se libre de eso.

Los hombres rieron y bromearon mientras se alejaban del lugar.

—¡Escoria! —chilló Ernesto cuando se alejaron.

—Cálmate —lo aplacó el Pequeño Willie—. Saquemos a Sandra de aquí lo antes posible.

En los corrales las luces estaban apagadas. Había cuartos a ambos lados del largo pasillo con filas de literas en cada cuarto. Cada vez que pasaban frente a un cuarto se escuchaba un murmullo de voces. Caras con hocicos de puerco asomaban como borrones a través de las puertas cerradas y luego desaparecían cuando sus dueñas regresaban a sus camas.

—¡Es Ernesto, ha regresado! —gritó una voz quedamente al pasar frente a uno de los cuartos.

—¿Dónde está Sandra? —susurró Ernesto a través de la rejilla pero nadie contestó desde el cuarto oscuro.

—¿Sandra? —llamó Ernesto en cada cuarto que pasaban. Percibieron movimientos y fugaces visiones de cuerpos desnudos cuando las ocupantes regresaban a sus literas y se tapaban con las mantas.

—¿Sandra? por favor, ¿dónde está Sandra?

Una figura estaba parada a la entrada de uno de los cuartos. Vestía un negligé descuidado, medias pantis y cinco sostenedores de diferentes colores y tallas.

—Sandra no puede verte —les dijo la mujer-puerco.

—Por favor, ¿dónde está? Sólo quiero hablar con ella.

—No hay nada que puedas hacer. Esta planificada para la cosecha del lunes. La tienen encerrada.

—¡No, tengo que hablar con ella! —Ernesto giró y echó a correr desandando el camino por el que habían entrado. Mimi, no podía ser otra, sonrió seductora al Pequeño Willie y se relamió sus labios pintados. Como un pájaro hipnotizado por una serpiente, Willie no podía apartar sus ojos de aquellos pechos. El hechizo se rompió cuando Ernesto le gritó:

—¡Apresúrate Willie!

Willie giró y siguió a su porcino amigo.

Ernesto sabía a dónde debía ir. Corrió sin cuidarse de los guardias o puercos en pasarelas. Willie lo siguió pero pronto se vio perdido en el laberinto de pasillos, salas de estar y almacenes. Nadie los descubrió mientras recorrían el camino hacia el área de encierro.



Ernesto tiró del cerrojo de una puerta. Willie pudo escuchar gritos y gruñidos del otro lado. Willie miró a su alrededor buscando alguna herramienta adecuada para abrir la puerta pero no encontró nada.

—¡Sandra! —llamó Ernesto a través de la puerta. Su llamada fue respondida desde el otro lado de la puerta:

—¿Erni? ¿Eres tú?

—¡Aguanta Sandra, voy a entrar!

Tiró de la cerradura.

Willie vio un montacargas en el pasillo y corrió a buscarlo. Apretó el encendedor y el motor de propano arrancó. Giró la rueda y apuntó hacia la puerta.

—¡Sal del medio! —gritó y el vehículo salió disparado.

Las horquillas del montacargas golpearon la puerta de acero lanzando chispas en derredor y la puerta se combó. Sin embargo, la cerradura aguantó. Willie retrocedió y atacó la puerta otra vez. Las hojas de la puerta se sacudieron y el picaporte se desprendió del metal. Mientras Willie empujaba el montacargas hacia atrás, Ernesto penetró corriendo dentro del cuarto y gritó:

—¡Sandra!

Willie escuchó gritos de hombres y puercos-hombres que se acercaban.

—¡Ernesto! —gritó—, es el momento de largarse pal carajo de Dodge!

Willie sacó la pistola, listo para abrirse camino con ella. Ernesto corrió fuera de la prisión arrastrando a una joven tras él. Híbridos hombre-puercos salieron del cuarto corriendo y chillando. Algunos era más puercos que hombres, corrían en cuatro patas, pero otros eran indistinguibles de los humanos excepto por la nariz de puerco y el pelo rizado. Todos ellos conocían su destino y estaban corriendo por sus vidas.

Ernesto saltó sobre el montacargas y haló a Sandra tras él.

—¡Por allí! —señaló y Willie echó a correr por el corredor. Guiados por Ernesto, el trío corrió resoplando por los retorcidos pasillos del complejo. Sandra abrazaba a Ernesto y gimoteaba. Willie notó que era en realidad muy hermosa para ser una puerca.

Doblaron las esquinas en el montacargas con tal velocidad que este se paró en dos ruedas. Ernesto los dirigía, consultando su pequeño mapa de vez en cuando. Giraban en una u otra dirección y Willie se sintió completamente perdido.

Al doblar de una esquina vieron que el camino estaba bloqueado. Willie apretó los frenos y el montacargas se detuvo.

Tres enormes híbridos hombres-jabalíes les cerraban el paso. Cada uno de ellos parecía pesar un cuarto de tonelada e incluso con sus posturas agachadas median más de seis pies de alto. Largos colmillos se curvaban fuera de sus bocas y los miraban con rojos y furiosos ojillos de puerco. Caminaron lentamente hacia los tres amigos esgrimiendo bates de béisbol en las manos.

Willie sacó la pistola. Era un calibre 32 especial de la policía. La había conseguido en una granja vecina. Se preguntaba si al menos sería capaz de retardar a estos monstruos.

—Aquí —dijo Willie y le dio el arma a Ernesto—, voy a tratar de abrirme paso. Mantenlos ocupados con la pistola.

Ernesto trató de disparar el arma mientras Willie movía su pie del suelo al acelerador, pero sus dedos, demasiado anchos, no lograban entrar en la guarda del gatillo. Sandra le quitó la pistola a Ernesto. Saltó y se colocó en posición de pie en el montacargas y se abrazó a la barra protectora.

Willie se agachó mientras la 32 ladraba sobre su cabeza. Hubo gritos de dolor cuando las balas encontraron sus blancos. Los puercos gigantes saltaron hacia atrás y el montacargas abrió un surco entre ellos. Willie miró a la heroica muchacha puerca. Sostenía sin miedo la pistola frente a ella, lista para pelear por su libertad. Sus doce perfectos pezones señalaban el camino.

Hombres con escopetas guardaban la entrada de los puertos de embarque. Había puercos-hombres desparramados por el piso. Sandra comenzó a disparar tan pronto los vio y los hombres saltaron para cubrirse. Willie lanzó un grito de guerra indio mientras arrojaba el montacarga a toda velocidad hacia delante.

Los hombres abrieron fuego, pero los fugados eran un blanco móvil en una época en la que a los muchachos no se les permitía jugar con armas de fuego. Los hombres inexpertos trataron de disparar, pero se sobresaltaron por el sonido de sus propios disparos. La mayoría de los disparos pasaron por encima de ellos.

El montacargas voló a través de las puertas del puerto de carga hacia el parqueo de camiones. Willie martilló los frenos y el vehículo giró 180 grados al detenerse. Sandra cayó hacia delante desde su percha y aterrizó con fuerza contra el pavimento.

Ernesto saltó desde la parte trasera del montacargas y la levantó. Los tres volaron fuera del complejo. Ernesto tuvo que ayudar a Sandra que presentaba problemas para caminar.

Corrieron agachados a través de los terrenos.

Cuando alcanzaron el otro lado de la valla Sandra se desplomó y dijo: —Sigan sin mí, Ernesto. Yo no puedo.

—Seguro que si puedes, querida —pero ambos hombre lo vieron al unísono. El pecho superior de la izquierda de Sandra, una perfecta copa B estaba cubierta de sangre. Había un agujero irregular abierto por un disparo de escopeta justo debajo de la clavícula. Sangraba profusamente.

—Estoy desahuciada —dijo ella—. No puedo caminar más, ¡estoy tan cansada! Sigan sin mí. Déjenme aquí.

—No, Sandra —dijo Ernesto—. Jamás te dejaré.

Miró a Willie.

—Tendremos que cargarla.

Sandra se atragantó y tosió escupiendo sangre.

—Ernesto —dijo mientras lo miraba profundamente a los ojos—. Siempre supe que un día vendrías por mí. Gracias.

—Tenía que venir, Sandra. Te amo y no podía dejarte aquí para morir.

—Y ahora soy libre.

Ella tosió más sangre y su cuerpo se arqueó adolorido.

—¡Sandra!

—Soy libre —susurró ella—. Soy finalmente libre.

Su cabeza se inclinó hacia un lado. Sus ojos permanecieron abiertos, la perfecta sombra azul mirando a la nada. Su cuerpo se estremeció y quedó inmóvil.

—¡Oh, Sandra ! —gritó el hombre-puerco entre agitados sollozos sobre el cuerpo.

Las alarmas sonaban por todo el complejo Orgo-Vida. Figuras pálidas desnudas corrían en la oscuridad, renegados *Sus sapiens* huyendo de su destino. Ernesto no se movió. Sólo gritaba sobre el cuerpo de la valiente Sandra. Willie escuchó sirenas y entonces vio una flota de carros de policía que corrían por las puertas hacia el lado más lejano del complejo. Con los faros encendidos barrían el terreno con sus haces lumínicos.

Willie tiró de Ernesto.

—Vamos, hombre. Tenemos que irnos de aquí. Esto se está calentando. Nos encontrarán pronto.

—No puedo dejarla, no así.

—Ok, la cargaremos.

Willie agarró la pistola, aun en la mano de Sandra y sostuvo el cuerpo de Sandra por debajo de sus brazos. Ernesto aferró sus pies. Willie se preguntaba que harían con el cuerpo una vez de regreso a la jungla de los vagabundos. Tendrían que deshacerse rápidamente de él o los policías descubrirían que ellos habían estado en el complejo. A la policía y los matones de Orgo-Vida no les importaría romper algunas cabezas.

Era ya la aurora cuando regresaron al campamento. Willie devolvió la pistola a su escondrijo. Durmió la mayor parte de la mañana. Cuando la policía y los matones de la compañía registraron el campamento más tarde, no encontraron la pistola y Ernesto estaba escondido en los arbustos bajos del bosque con algunos de sus amigos nuevos. Él no regresó hasta que oscureció a la hora de la cena. Trajo un puerco-hombre y dos puercos-mujeres con él del bosque. Los vagabundos les

prestaron algunas ropas viejas para vestir a los fugitivos y Willie, Ernesto y el resto de los vagabundos se sentaron con los nuevos amigos para disfrutar de la libertad y una comida caliente.

Ernesto estaba aun tan destrozado que casi no hablaba.

—Ella era tan joven, tan inocente —dijo Ernesto.

El puerco-hombre no podía evitar las lágrimas que corrían sobre el hocico. Alguien le paso una botella de vino y se dio un trago.

Willie pasó un brazo sobre los hombros de Ernesto y le dio un cálido abrazo.

—Oye hombre, no pienses eso. Sandra lo intentó y eso es lo que cuenta. Mejor morir luchando por la libertad que vivir siendo esclavo.

Ernesto chilló un poco mientras sollozaba y pasó el vino a Willie. Se sentó muy derecho y miró las estrellas.

—Siempre tendremos esos momentos de libertad compartida. Así es como la recordaré.

—Vendrán otros días, otras empresas e incluso otras mujeres —dijo Willie. Le guiñó un ojo a la mujer-puerca al lado de Ernesto. Tomó un sorbo de la botella de vino de 99¢, y luego se sacó una tira de carne de entre los dientes—. No serán iguales que ella, y nunca la olvidarás, pero te prometo que la herida irá atenuándose con el tiempo.

—Ella era muy dulce —Ernesto pareció tranquilizarse a sí mismo.

Willie cortó otro trozo de carne del asado y lo masticó.

Jim el Grande ofreció a Ernesto un plato del asado.

—Cómelo, hermano. Mira que quien que no malgasta, no carecerá.

Ernesto tomó el plato y el tenedor de Willie. Trinchó un pequeño pedazo de carne, lo acercó a la nariz y lo olfateó. Se encogió de hombros y se metió la carne en la boca. Lo masticó lentamente al principio y luego cerró la boca y tragó.

—Sí, ella era algo muy bueno y dulce —dijo Ernesto.

—Y tierna también —respondió el Pequeño Willie, mientras trinchaba otro pedazo de puerco.



**Keith P. Graham** es programador de computadoras, apicultor, intérprete de armónica para blues, escribe ficción especulativa y cría pollos en su finca. Ha publicado unos 60 cuentos. Keith vive en West Nyack, NY, con su esposa con la que cumplirá próximamente 40 años de casado y seis desagradables gatos. Dice que tiene edad suficiente como para haber participado en el concierto de Woodstock. Puede visitar sus blogs en <http://www.cthreepo.com>, <http://www.blogseye.com> y aprender como tocar blues con armónica en <http://www.jt30.com>. En la foto, Keith visita la tumba de H.P.Lovecraft

## LOS MISTERIOS DE HYPERION: UN BREVE VIAJE A LAS TUMBAS DEL TIEMPO

Por Carlos A. Duarte Cano

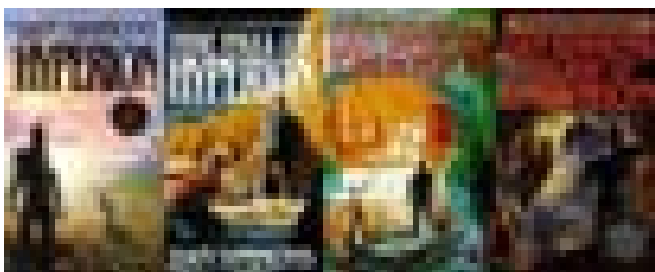


La literatura de ciencia ficción (CF) es rica en lugares memorables. Sitios insólitos labrados por la imaginación de los escritores que, en complicidad con la de los lectores, les confieren una aureola de realidad casi palpable.

Así encontramos, por ejemplo, Arrakis, el planeta desértico de Frank Herberth con sus gusanos de arena, la milagrosa especie y los nativos fremens en sus sitchs, o el Trantor de Asimov, el planeta metrópoli con su inmensa estructura de acero globalizada<sup>56</sup>; o el planeta prisión, la delirante Shayol del originalísimo Cordwainer Smith.

Uno de esos sitios inolvidables es sin duda el planeta Hyperion de la novela homónima de Dan Simmons y, en particular, el lugar conocido como Las Tumbas del Tiempo que constituye el vórtice de la acción de la premiada novela y del volumen complementario **La Caída de Hyperion**.

Los invito a un viaje por las Tumbas del Tiempo en el planeta Hyperion de la mano del artista argentino Guillermo Enrique Vidal, quien recreó estos lugares para nosotros con su acostumbrada maestría.



<sup>56</sup> Bastante inverosímil por cierto pues es difícil explicar de donde provenía el oxígeno de atmosférico que respiraban los humanos en un planeta sin vida vegetal

Para que se comprenda la relevancia de Las Tumbas del Tiempo debemos comenzar por adentrarnos en el universo creado por Dan Simmons para la saga **Los Cantos de Hyperion**. La misma está compuesta por cuatro libros: **Hyperion**, **La caída de Hyperion**, **Endymion** y **El ascenso de Endymion**. Casi todos los lectores y críticos coinciden en que **Hyperion**, el primer tomo, es por mucho la joya de esta saga y una de las obras maestras en la CF universal.

## El universo de Los Cantos

Imaginen un futuro donde la humanidad fue perfeccionando las inteligencias artificiales (IAs) hasta un punto en que estas decidieron independizarse del hombre para seguir sus propios objetivos y tuvo lugar la Escisión entre la humanidad y las IAs. Estas últimas, liberadas también de sus antiguos soportes físicos (hardware), habitaban un sitio físicamente indefinido llamado Tecnonúcleo. En el nuevo equilibrio creado, el Tecnonúcleo se mantuvo, no obstante, como un aparente aliado de la humanidad.

Los seres humanos, por su parte, agrupados bajo la égida política de la Hegemonía y su brazo armado de Fuerza se lanzaron a conquistar otros planetas en las regiones aledañas de la Vía Láctea. Esta expansión tuvo como base tecnológica precisamente tres regalos del Tecnonúcleo a la humanidad:

- a) El motor Hawking. Primer dispositivo FTL (Faster Than Light) que aceleró radicalmente los viajes interestelares y redujo la deuda temporal contraída por los viajeros.
- b) La ultralínea: Sistema de Comunicación Instantánea entre dos receptores situados en cualquier punto de la galaxia. (El equivalente al Ansible de Ursula K Le Guin)
- c) Los teleyectores: Sistema de Transporte Instantáneo entre dos receptores situados en cualquier punto de la galaxia. Se eliminaron las distancias entre los planetas de la hegemonía enlazados por el sistema teleyector.

Para impulsar a los humanos a abandonar la madre Tierra y lanzarse a conquistar el universo, el Tecnonúcleo, de manera solapada, indujo a los científicos del grupo de Kiev a cometer el Gran Error del 38. Este consistió en la creación de un microhueco negro en el centro de La Tierra, que poco a poco fue deteriorando el planeta y forzó el exilio de los últimos habitantes hacia otros mundos. De esa forma los supuestos consejeros en realidad manipularon a los humanos a su propia conveniencia.

El Tecnonúcleo no es una unidad monolítica como pudiera pensarse, tiene al menos tres grandes facciones (más adelante se revela un cuadro aun más complicado): Los Estables, que consideran que las máquinas debe seguir conviviendo con la humanidad; los Volátiles que, por el contrario, optan por la eliminación de la humanidad por considerarlos seres inferiores y prescindibles y los Máximos, a quienes solo les interesa la creación de la Inteligencia Máxima; una especie de Dios de las Máquinas.

Los humanos, mientras tanto, ya dijimos que están organizados políticamente en la Hegemonía, cuyo órgano político es la Entidad SUMA con su Senado tradicional y dirigidos por la Funcionaria Ejecutiva Máxima (FEM), Meina Glastone. Cuando comienzan los sucesos narrados en Hyperion, La Hegemonía incluye ya más de treinta planetas, todos conectados por teleyectores y la humanidad goza de un momento de esplendor económico. Muchos de estos planetas se describen en la saga, cada cual con sus características peculiares y sus pobladores, desde mundos de alta gravedad con ciudades colmenas como Lusus, hasta planetas ecológicos como Alianza-Maui; planetas habitados por descendientes de judíos como Hebrón; colonias de origen palestino en Marte o musulmanas como Qom-Riyadh; o planetas oceánicos como Mare Infinitus.

La filosofía expansionista de la Hegemonía es la Terraformación, cada uno de estos planetas ha sido adaptado para permitir la civilización humana aun a costa de la transformación drástica de su clima y la destrucción de su ecología nativa. En algunos mundos fueron eliminadas incluso especies de organismos inteligentes para dar cabida al ser humano.

Pero no todos los humanos han aceptado la hegemonía y la dependencia del Tecnonúcleo. Grupos enteros de humanos decidieron escapar de la hegemonía para ir a conquistar el espacio profundo. Su filosofía expansionista es opuesta a la del Tecnonúcleo. En lugar de Terraformar, ellos buscan la evolución del ser humano para adaptarse a nuevos ambientes. Son mutantes que han adoptado una gran variedad de formas, individuos con alas gigantes que navegan en el espacio propulsados por el viento solar, seres resistentes a los rayos cósmicos y con infinidad de adaptaciones para vivir en ambientes extremos pero que conservan la esencia humana mejor que los propios humanos y respetan la vida en el cosmos.

Los Exters, como llaman a estos mutantes, han sido debidamente satanizados por la Hegemonía para presentarlos como una especie de bárbaros sedientos de sangre y el principal peligro para la humanidad. Ya en el pasado reciente ocurrieron sangrientos choques entre enjambres extras y las tropas de Fuerza en el planeta Brescia. Estos enfrentamientos causaron numerosas muertes militares y civiles.

### **Hyperion: La variable impredecible**

En medio de este balance inestable entre tres fuerzas antagónicas Núcleo-Hegemonía-Exters hay un mundo que funciona como un disparador del conflicto. El Tecnonúcleo, que se precia de poder vaticinar todo lo que ocurrirá, se ve impotente ante el fenómeno de Hyperion y Las Tumbas del Tiempo.

Hyperion es un planeta situado en las fronteras de la Hegemonía. La entidad SUMA ha querido anexarlo varias veces a través de los teleyectores pero el Núcleo se ha opuesto tajantemente. El motivo es la aparición de un lugar cuya función y comportamiento el núcleo no es capaz de predecir: Las Tumbas del Tiempo

### **Las Tumbas del Tiempo**

Las Tumbas aparecieron en Hyperion de forma inesperada y nadie conoce su verdadero origen. Los científicos que las han investigado consideran que estas construcciones fueron creadas en el futuro por alguna entidad desconocida y lanzadas hacia atrás en el tiempo. Se considera que las tumbas son artilugios tetradimensionales con intrincados pliegues en el espaciotiempo.

Están compuestas por ocho edificios que se alzan en el llamado Valle de Las Tumbas del Tiempo al norte del continente de Equus en Hyperion; *La Esfinge*, *La Tumba de Jade*, *el Obelisco*, *El Monolito*, *Las 3 Tumbas Cavernosas* y *el Palacio del Alcaudón*. Las tumbas están aparentemente abiertas pero se sospecha que encierran muchos más secretos de los que muestran a simple vista.

Alrededor de las tumbas encontramos un fenómeno físico peculiar conocido como las Mareas Antientrópicas. Estas, como buenas mareas cambian su intensidad de forma periódica. En los momentos de mínima intensidad pueden provocar mareos y *deja vu* en los seres humanos, en su apogeo pueden hasta desaparecer a quien se exponga a ellas. Se supone que las mareas son un sistema instalado por los misteriosos constructores para la protección de las instalaciones... y para mantener controlado al Alcaudón.

Junto a las Tumbas viaja el Alcaudón. Este es un instrumento de muerte, una figura humanoide de tres metros de altura con el cuerpo cubierto de espinas metálicas capaz de modificar el tiempo a su antojo, moverse instantáneamente entre presente y pasado y crear portales espaciotemporales. Lucha en “tiempo lento” lo que significa que en comparación sus rivales quedan prácticamente congelados mientras él los asesina a su antojo.

El Alcaudón emplea el Árbol del Dolor o de la Expiación Final, un inmenso árbol con espinas metálicas que se alza hasta los límites visibles en el cielo de Hyperion. Cuelga a sus víctimas de las espinas del árbol, y estas quedan allí atravesadas y condenadas a la expiar por tiempo indefinido los pecados de la humanidad.

El Valle de Las Tumbas está cercado por montañas.

La tumba más cercana a la entrada del valle es la Esfinge. A esta le sigue la Tumba de Jade, a menos de cien metros se eleva el Obelisco y un poco más lejos el Monolito de Cristal. A continuación se encuentran las tres Tumbas Cavernosas, cuya entrada sólo resultaba visible gracias a los gastados senderos que conducen a ellas y, por último, casi un kilómetro valle abajo, se alza el Palacio del Alcaudón.

#### La Esfinge

Le llaman así por la similitud con los monumentos egipcios. No se describen bien las figuras, solo que están provistas de estructuras semejantes a grandes alas. Tiene una entrada ancha rectangular siempre abierta y todo el edificio puede iluminarse en determinadas condiciones. Entre las alas se desplazan ondas de corriente.

Aparte de esos detalles su descripción, como casi todas, es deliberadamente ambigua. Al final de la saga se revela que La Esfinge es en realidad un portal cronoyector hacia el futuro desde el que se lanzaron las Tumbas.

#### La Tumba de Jade



La Tumba de Jade se llama así porque emite un fulgor verde y lechoso. Las suaves curvas y crestas parecen bañadas en aceite. Sus paredes son traslúcidas sólo de mañana y en el ocaso. Por dentro tiene varias salas que se van estrechando y dan paso a una serie de catacumbas pero en esa especie de laberinto no siempre están abiertos todos los secretos.

La Tumba de Jade guarda secretos relacionados con los planetas gigantes gaseosos y su colonización, por lo que es de interés especial para los éxters.

### El Obelisco

El Obelisco no tiene habitaciones, sólo un conducto central donde una empinada rampa de caracol asciende entre paredes negras. Dentro hay un eco extraordinario. No hay ventanas en la parte superior de la rampa, a cincuenta metros del suelo.

Este edificio encierra legiones de Alcaudones que habrían sido liberados si la Inteligencia Máxima de las máquinas no hubiese sido derrotada en la gran batalla en el futuro en la que participó Kassad.

### El monolito de cristal

El más alto de los edificios, según la somera descripción de Simmons:

*...luego el sendero se ensanchaba conduciendo hacia la tumba más grande, situada en el centro: el Monolito de Cristal, cuya superficie lisa no tenía aberturas y cuyo techo plano reflejaba las paredes del valle.*

El monolito de Cristal es en realidad la tumba de un guerrero legendario en cuya personalidad se basaron los creadores del Alcaudón.

### Tumbas Cavernosas

Quizás las tumbas menos descritas en la obra. A decir de Simmons:

*...Están situadas en la base de los riscos al norte del valle. Los primeros arqueólogos pensaban que estas Tumbas eran las más viejas, a causa de su tosquedad. En sus paredes hay mil dibujos indescifrables labrados en la piedra. Ninguna caverna tiene más de cuarenta metros de profundidad. Todas terminan en una pared de piedra detrás de la cual ninguna sonda ni radar ha descubierto nada.*

Una de las tumbas cavernosas es en realidad una vía de acceso a los misteriosos laberintos de Hyperion y de otros mundos.

### Palacio del Alcaudón

El más alejado de los edificios y uno de los más misteriosos. Dice Simmons:

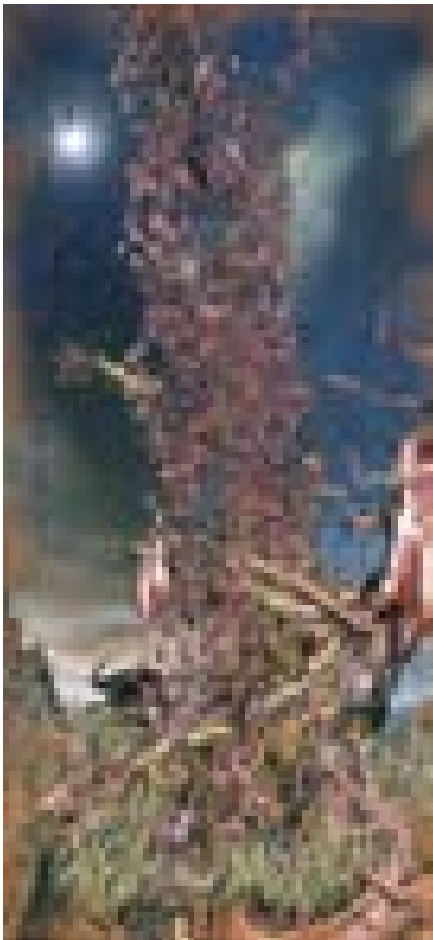
*El Palacio del Alcaudón es más bajo que las demás tumbas y está oculto por una curva en las paredes del risco. Es más pequeña que la Tumba de Jade, pero su intrincada construcción -rebordes, torres, contrafuertes y columnas que se arquean y curvan en un caos controlado- la hace parecer mayor de lo que es.*

*El interior del Palacio del Alcaudón es una cámara resonante con un suelo irregular constituido por miles de segmentos curvos articulados que evocaban las costillas y vértebras de una criatura fosilizada. A quince metros de altura, la cúpula esta entrecruzada por docenas de «hojas» de cromo que pasaban a través de las paredes y de sí mismas para surgir como espinas aceradas por encima de la estructura. El material de la cúpula es ligeramente opaco y da un tono lechoso al espacio abovedado.*

*Los rebordes aguzados y capiteles curvos del edificio evocan las espinas del Alcaudón.*

En este edificio es donde se ubica el Árbol de la Expiación.

### El Árbol de la Expiación



Este es un árbol dantesco de gigantescas proporciones, de cuyas espinas el Alcaudón gustaba de enganchar a sus víctimas. Según Simmons:

*El árbol de espinas parecía hecho del mismo acero y cromo y cartílago que el Alcaudón: a todas luces artificial pero espantosamente orgánico. Su tronco tenía más de doscientos metros de grosor en la base y las ramas inferiores eran igualmente anchas, pero las ramas y espinas menores pronto se ahusaban como estiletes y se alzaban al cielo con su carga atroz de frutos humanos.*

*Era imposible que los humanos empalados pudieran vivir mucho tiempo; doblemente imposible que logaran sobrevivir en el vacío de este lugar apartado del espacio y del tiempo. Pero sobrevivían y sufrían.*

¿Es puro sadismo lo que mueve al Alcaudón y sus amos a sacrificar de esa forma a tantos seres humanos?

Debemos esperar a la última parte de la tetralogía para entender sus propósitos. Aquí solo les adelantaremos que el árbol y sus víctimas son solo un señuelo. Una carnada para atrapar al componente Empatía de la divinidad humana surgida en el futuro remoto. Por lo demás las víctimas sufren, sí, pero no mueren. Lo entenderán cuando lleguen al final de la saga.

### La iglesia del Alcaudón y los Peregrinos

Como todo buen misterio, las Tumbas y el Alcaudón estimularon el misticismo de los hombres. De esa manera, en un mundo donde el Cristianismo es una iglesia venida a menos y predomina el Gnosticismo Zen, surgió la Iglesia del Alcaudón o Iglesia de la Expiación Final. Esta orden venera el Alcaudón como el Señor del Dolor enviado por su Dios a la Tierra para hacer que la humanidad expíe sus pecados. Cada año la Iglesia del Alcaudón organiza una peregrinación a Las Tumbas del Tiempo. Los peregrinos escogidos van a pedirle un deseo al Señor del Dolor. La leyenda dice que solo a uno de ellos le es concedido; el resto va a parar al Árbol del Dolor.

En Hyperion se narran las historias de los ocho peregrinos escogidos ese año de crisis, cuando la guerra entre la Hegemonía y los Exters por el Dominio de Hyperion es inminente, para hacer la peregrinación hacia las Tumbas del Tiempo.

A través de las historias de los siete peregrinos —o de seis de ellos porque el templario Het Marsteen nunca llega a contar su historia— Lenar Hoyt, un padre cristiano; Martin Silenius, poeta; Fedmahn Kassat, un soldado; Sol Weintraub, académico judío que viaja con su hija Rachel; Brawnne Lamia, detective privada, y un ex-Cónsul de la hegemonía, Simmons nos va dando de forma muy orgánica una visión general de su universo.

Desde el punto narrativo la novela se ha comparado con **Los Cuentos de Canterbury** de Chaucer. Todas las historias tienen una gran fuerza y nos van transmitiendo además de forma muy dosificada la intriga de poderes que se desarrolla tras bambalinas. Cada una de las historias contadas tiene sus propias características y estilo, de acuerdo al narrador que la cuenta.

### Lenar Hoyt, la historia del cruciforme

El padre Lenar Hoyt narra primero el viaje de otro clérigo, el padre Paul Duré a Hyperion y sus vicisitudes con la aldea de los bikura, una tribu de nativos salvajes que vivían aislados en un lugar recóndito de Hyperion, mas allá de las selvas flamígeras en el continente de Aquila. Duré y luego Hoyt, enviado por el Vaticano a rescatarlo, descubren como estos seres con rasgos idiotas y degenerados han encontrado la inmortalidad a través de una especie de parásito que llaman el Cruciforme. Los que llevan el cruciforme insertado en el pecho no mueren jamás, o más bien son regenerados completamente por el parásito, solo que a costa de una pérdida paulatina de su inteligencia y de su virilidad. Este cruciforme va a jugar un papel importante en la segunda parte de la historia (libros 3 y 4) pero de eso no hablaremos aquí.

### El Coronel Fedhman Kassat: Los amantes de guerra

La historia de Kassat, la guerra y su amor con Moneta, misteriosa dama guerrera que comienza a visitarlo durante las simulaciones virtuales de la academia para oficiales de FUERZA, es de una fuerza trepidante. El coronel de origen palestino va a convertirse en una especie de dios de la guerra y el principal rival del Alcaudón.



La Tormenta



La Tormenta de la noche



El Monstruo de la noche

### Martin Silenious, la honestidad del artista

La historia del poeta Martín está llena de vicisitudes. El *leiv motiv* de su vida es la necesidad de un artista de ser honesto y no prostituir su arte a las exigencias del mercado. En la búsqueda de su verdad artística, Martín va a parar a Hyperion y el Alcaudón se convierte en su Musa perdida. Es Martín el creador de Los Cantos de Hyperion, poema que da título a la saga.

### Sol Weintraub: El río Leteo sabe amargo

La tragedia del académico judío Sol Wentraub, condenado a ver a su hija Raquel rejuvenecer año tras año hasta ser una bebé con solo días de nacida, es quizás la más conmovedora y asombrosa. La niña Raquel, quien contrajo la increíble enfermedad llamada el Mal de Merlín en una visita a las Tumbas, también tiene un papel crucial que jugar más adelante, pero de eso tampoco les contaré.

### Brawne Lamia, El largo adiós

Brawne es detective privada en Lusus, planeta con 1,3 g de gravedad y cuyos habitantes son, por consecuencia, los más fuertes de la galaxia. Su historia está escrita en clave de novela negra (El mismo título es un homenaje a Raymond Chandler) con toques de cyberpunk y se centra en su relación amorosa con Johnny, un híbrido del poeta inglés John Keats, creado por el Tecnonúcleo. Los híbridos son individuos biológicamente humanos pero cuya conciencia reside en el Tecnonúcleo o sea es parte humano y parte IA. La relación entre ambos va a ser clave en el resto de la saga. El verdadero John Keats es el autor del poema inconcluso Hyperion y Brawne era realmente el nombre de su gran amor.

### El Cónsul: Recordando a Siri

La historia del Cónsul versa principalmente sobre la vida de sus abuelos Siri y Merin, una bella historia de amor, deuda temporal, ecología y lucha por la libertad en el planeta Alianza Maui. Las acciones del Cónsul estarán marcadas en gran medida por el legado de sus abuelos.

### **Epílogo**

He tratado en este artículo de no dar demasiados spoilers, en definitiva lo más disfrutable en **Hyperion** no son las respuestas sino las interrogantes que plantea, esas semillas de especulación que echan a volar la imaginación. Es más estimulante porque sugiere y hace pensar al lector y la obra no queda lastrada por un exceso de explicaciones (como pasa luego en cierta medida en el tomo 4).

El resto de la saga es buena (excepto quizás el tomo 3, **Endymion**, el más mediocre) pero no tienen el encanto ni la perfecta conjugación del factor especulativo y el literario que lograra Simmons en **Hyperion**.

No sé ustedes, pero al menos a mí, en cuando descubran el motor Hawkins, me gustaría hacer mi primer viaje espacial a las Tumbas del Tiempo.

¡A pesar del Alcaudón!



**Carlos A. Duarte Cano** (La Habana, 1962) Es doctor en Ciencias Biológicas y trabaja en el Centro de Ingeniería Genética y Biotecnología de La Habana. Es uno de los fundadores y coordinadores del taller de literatura fantástica “Espacio Abierto” y uno de los organizadores de los cuatro eventos teóricos homónimos celebrados en La Habana. Obtuvo Premio en el Primer Concurso Internacional **Sinergia, Realidades Alteradas**, 2008. Un relato suyo fue seleccionado para la antología **Fabricantes de Sueños 2008** de la AECFT. En el 2008 ganó el primer premio del concurso de CF de la revista cubana Juventud Técnica. Obtuvo mención especial en el Concurso Luis Rogelio Noguera de Ciencia Ficción, 2010, Cuba. Fue finalista del XI Certamen Internacional de Microcuento Fantástico miNatura 2011 y del III y IV Certamen Internacional de Poesía Fantástica miNatura 2011. Finalista del Concurso UMA de relato fantástico en 2012. Primer Premio Concurso **La cueva del Lobo 2012**. Varios de sus cuentos han aparecido en antologías de Argentina y Cuba, en la revista Argentina Sensación y en los ezines Axxon, Qubit y la Voz de Alnader. De Duarte publicamos antes en Korad los artículos **Espacio abierto para la fantasía y la CF** (Korad 0), **La biología en la construcción de mundos fantásticos** (Korad 10) y la reseña crítica **Crónicas del Mañana** (Korad 0).

# Orilán

**Carlos Pérez Jara**



1

Pocos lugares hay más tristes que una estación espacial de viajes. Tarde o temprano, llega el momento en que el observador descubre una cierta pesadumbre en esas filas de maletas anónimas que viajan solas en las cintas mecánicas, o en el murmullo monótono de los altavoces que dispersan anuncios sobre niños perdidos. En realidad, nadie puede huir de esa sensación abrumadora de despedida continua que proviene de las salas desde las que pueden verse las naves alejándose hacia otros mundos. En los numerosos tableros electrónicos aparecen y desaparecen los horarios de salidas y llegadas desde diversos puntos de la galaxia, en un proceso inagotable:

Cráthes (Península Sur de Luna de Europa): 3 días: 8 horas: 34 minutos.

Augusta Flavia (Marte): 45 días: 23 horas: 08 minutos.

Singapur-Oeste (Tierra): 21 días: 12 horas: 06 minutos.

Todo se encuentra siempre bajo un perpetuo estado de mudanza, de cambio, de prisa por salir o por llegar. Junto a las cabinas de reposo, en las que descansan centenares de viajeros en estado de trance, se extienden muchos pequeños edificios de poca altura con funciones muy diversas: tiendas de empeño, consultorios y oficinas burocráticas para problemas con los pasaportes o las aduanas en los centros de destino. Por este paseo sintético, bordeado de flores artificiales, camina ahora una joven embarazada con una maleta en la mano. A veces se detiene en los escaparates, y con la mirada perdida se fija en algo que la distrae de sus meditaciones. De estatura media, con el pelo castaño corto a la moda del sur de Luna, se acaricia la barriga de ocho meses como si fuera su fetiche secreto. Lleva unos pantalones negros y una camisa marciana de color naranja ensanchada por la prominencia de su embarazo.

Una fachada roja absorbe hoy toda su atención. Parece una oficina como las de subastas, pero sin ningún cartel que indique su actividad comercial ni el sentido mismo de su existencia en esa avenida populosa. Detrás de una cristalera sucia se vislumbran los reflejos pálidos de varias luces artificiales de color amarillento, así como un pedrusco rojo que resplandece desde una pared, incrustado en un escudo. La joven descubre una máscara tribal encima de una repisa, una réplica de un milenar reloj de cuco y un anacrónico escritorio vacío.

—Vaya —murmura, y se toca el anillo de su mano izquierda de forma inconsciente.

Aquí, en la estación, todo se anuncia o se describe, ya sean los viajes, las llegadas y sus horarios, los precios de la comida, o las fechas de las subastas para poder lograr algo de crédito en caso de apuros. Por eso la atrae ese curioso anonimato de la tienda, con su campanilla sobre el marco de la puerta verde, y esa vaga percepción de soledad que embarga su interior entre las sombras. Casi acostumbrada al infierno burocrático de los mostradores, de las oficinas de registro pobladas por funcionarios rapaces y sin escrúpulo, y en medio de una turba de comerciantes y turistas, el local parece invitarla con el encanto de su propio silencio.

Cuando la campana suena, un aire polvoriento se sacude de varios anaqueles antiguos, desplazando una fina nube de partículas por el entorno. Una vez cerrada la puerta, parece como si el ruido constante de personas y máquinas se hubiese amortiguado de golpe, encerrando al local en una dimensión desconocida. La joven da dos pasos, indecisa, con la intención de volverse de nuevo a la calle y seguir su periplo, pero una voz ronca la detiene en el vestíbulo.

—Pase, pase —y enseguida escucha una tos al fondo.

—Disculpe —dice la muchacha, alargando el cuello hacia el interior, donde por fin ve a un hombre de edad madura y medio calvo; se encuentra detrás de un mostrador de madera con una máquina registradora y varios dispositivos electrónicos bastante más modernos.

—¿Sí? —insiste el hombre, curioso.

—Yo... —balbucea la joven—. Creo que me he equivocado.

El comerciante le hace un gesto rápido con la mano para que se acerque. La joven mira a su alrededor, a los jarrones de falsa porcelana, a los huecos en los que se acumulan libros de papel y estatuas, a una puerta estrecha en un rincón, y a un hombrecillo rubio sentado en un sofá leyendo como si fuera parte del catálogo de objetos en venta. Por un segundo tiene la impresión de encontrarse de nuevo en casa, o al menos en una tienda de su pequeña ciudad nativa, pero esa engañosa certidumbre la inquieta en lugar de calmarla, como si estuviese segura de que un espacio así no debiera estar nunca colocado en una estación tan aséptica, tan fría.

—¿En qué puedo ayudarla? —dice al fin el hombre, entrelazando los dedos de sus manos sobre el mostrador. Al fijarse mejor en su estado, el anfitrión dibuja una mueca amable:

—¿Desea algo de recuerdo? Mire, tenemos todo tipo de cosas, venidas de todos los rincones de la galaxia —y le señala a una urna redonda en la que flota una esquirra de cristales azules que resplandecen con un fulgor mágico.

—¿Esto... es una casa de empeños? —pregunta al fin, y deja la maleta a su lado. Por la cristalera se divisa gente que va de un lado para otro, atareada.

—Bueno —comenta el hombre, al que la luz diluida de una lámpara trasera destaca una calvicie mal disimulada por unos pocos mechones de pelo suelto—, la verdad es que no, esto solo es una tienda de antigüedades de varios mundos. Me llamo Gotem.

—Dira —dice la joven—. Encantada.

—Lo mismo digo, Dira. ¿Un viaje de placer?

Tras varios segundos confusa, la muchacha responde al fin:

—No.

Gotem arruga un poco su nariz carnosa.

—Disculpe la pregunta. A veces hablo demasiado, y no me doy ni cuenta. Llevo aquí tanto tiempo que olvido las buenas maneras... en fin, soy un desastre.

—No se preocupe —le disculpa Dira, algo nerviosa—. No tiene... importancia.

Los ojos azules de Dira se humedecen mientras la boca se arquea hacia abajo en un rictus incómodo.



—Bueno —dice Gotem, rascándose la nuca—. ¿Y ve algo que le guste? Mire, tenemos vasijas de la colonia de Persac, lámparas estilo Titán, de todo. Hasta un casco labrado de la dinastía Otari. Por allí, ¿lo ve? Claro que entre usted y yo, no tengo la menor idea de qué dinastía es esa, pero a mi agente se lo vendieron así, y suena bien, ¿no le parece?

—No lo sé —responde Dira sin mirarle, y se seca un lagrimal húmedo con un nudillo—. Tengo... que irme, lo siento.

—¿Se encuentra bien?

La joven agacha la cabeza, tambaleándose un poco.

—Ay, ay —dice Gotem, y sale del mostrador rápidamente—. Siéntese aquí, por favor.

El comerciante coge una silla plateada de patas bajas y la coloca sobre una alfombra de colores chillones. Dira se sienta mansamente, colocando sus dos manos sobre la barriga.

—¿Está mareada? Un momento, solo un momento.

A continuación, Gotem se acerca a una vitrina en la pared en la que reposan numerosas botellas de diversas formas y tamaños; mientras busca el objeto oportuno, habla en voz alta, de espaldas a ella:

—Tengo agua de los manantiales de Sogu, ¿sabe? Recién extraída de las cuevas que hay debajo de este cascajo flotante, dentro del asteroide. Es lo mejor para los mareos, sin duda. Verá, espero que no se sorprenda, pero yo hace tiempo vine aquí porque había oído hablar de los cruceros de larga distancia. Como lo oye. Quería hacer un estudio sobre...

Justo en ese instante se escucha una campana en la puerta.

—¡Vaya, hoy estamos de suerte! —dice con la botella y un vaso azul en la mano, pero en la silla ya no hay nadie.

—Se ha ido —le notifica el hombrecillo del sofá.

A Dira la maleta le pesa ahora una tonelada, y ni siquiera sabe adónde encaminarse. Todo le da vueltas, y un torrente amargo de emociones trepa por su garganta hasta aturdira, ralentizando sus pasos. La avenida se alarga y se ensancha cada pocos segundos, y los rostros de los turistas y los funcionarios se transforman en semblantes grotescos, casi animales, figuras que le sonríen o la señalan. Nunca podrá salir, se dice sudorosa. Apenas un momento más tarde, ve a su alrededor a un coro de seres indiferentes que la observan desde arriba mientras un hombre le habla sin pronunciar sonido alguno.

Al fin, tras un largo rato inmóvil, despierta sobre una especie de cama blanda, en una habitación espaciosa con vistas a las estrellas. Se endereza como puede, llevándose una mano a la frente.

—¿Qué... qué ha pasado? —susurra.

—¿Está usted bien? —le pregunta un hombre maduro sentado en una silla. Pronto reconoce al individuo de la tienda.

—Uff —resopla Dira, y se agarra la tripa para comprobar que aún sigue con ella—. ¿Dónde estoy?

—Se desmayó —explica Gotem con un trapo en una mano. Dira le mira de soslayo, avergonzada.

—Lo siento... de verdad. Tenía que irme.

—Lo gracioso es que ahora se creen que es usted mi mujer, ¿sabe? Los ganumas de las tiendas de al lado. Un médico local la asistió aquí, hace un rato, es un buen tipo... Espere, espere, descanse, por favor.

Dira vuelve a reclinar la cabeza sobre la almohada, sintiendo la humedad de su sudor en el cabello pegajoso.

—Yo...

—¿Necesita créditos para volver a su casa?

—N-no... —responde Dira y se fija en las facciones maduras de ese hombre de ojos negros y nariz gorda.

—Entonces —dice Gotem con cautela—. ¿Puedo preguntarle por qué no se marcha? ¿Ha visto algo que le gustara de este sitio?

—No lo sé —responde de nuevo con los ojos vidriosos y contiene una mueca de dolor. De pronto mira a su alrededor con expresión nerviosa:

—¿Y mi maleta? ¿Dónde...?

—Tranquila, está ahí, ¿la ve? —y Gotem le señala a un rincón del cuarto. Ya un poco más relajada, Dira contempla las estrellas.

—Son preciosas —comenta al fin, casi con un susurro.

—Bueno, no tanto, al menos en mi opinión. De cerca dan demasiado calor, se lo aseguro.

Dira no puede evitar sonreír un poco mientras desvía sus ojos hacia Gotem.

—¿Vive aquí?

—¿Yo? —y Gotem se rasca la nuca en un gesto con el que parece buscar una expresión más adecuada a sus ideas—. Verá, le estaba comentando antes, cuando decidió irse sin decir adiós...

—Lo siento, de verdad —responde con voz plañidera.

Gotem sonríe alegre.

—Es broma, mujer, no se apure. En realidad, ahora mismo llevo este negocio. El edificio entero pertenece a un hombre que vive en Astromus, un planetóide con una base científica muy lejos de aquí. Es mi socio, y a veces viene de visita, pero no mucho. ¿Se encuentra ya mejor?

—Sí, muchas gracias —responde Dira, y resopla.

—Me alegro —dice con una ceja más levantada que la otra—. ¿Puede decirme dónde está su casa?

—Ya no lo sé —responde seria—. Antes creía saberlo... pero ya no.

—Venga, arriba ese ánimo. ¿Qué me diría si le dijese que llevo casi quince años sin salir de esta estación?

—¿Quince años? —pregunta Dira, incrédula.

—Ya sé lo que está pensando. Que estoy como una cabra, ¿a que sí? Y no se equivoca, esa es la verdad.

—Yo no he dicho eso —se defiende Dira con una breve risa juvenil.

Gotem hace una pausa mientras se reclina sobre su silla. Luego, mientras se rasca la nuca, comienza a hablar despacio:

—Quince años aquí es como treinta en cualquier mundo, se lo aseguro. Cuando la vi entrar con la maleta me recordó usted a mí, hace tiempo.

—¿De verdad? —masculla Dira y se endereza en la cama como puede mientras flexiona las piernas todo lo que le permite su barriga.

—Como se lo digo —asiente Gotem con una expresión amable—. ¿Sabe? Tengo que confesarle una cosa. Al principio pensé que era una de ellos.

—¿A qué se refiere?

—A la gente que viene por aquí —revela Gotem, y observa con aire nervioso a la joven—, y no hablo de la clientela, está claro. Esos no cuentan.

—¿Hay más mujeres embarazadas que vengan a visitarle? —dice Dira dibujando una sonrisa triste.

—Pues de momento es usted la única. No, yo me refiero a los que vienen a vernos y no saben el motivo, ¿me sigue? Son como las polillas con la luz, si me permite la comparación. Un día se despiertan, abandonan sus casas, sus mundos y vienen a las estaciones en busca de noticias. Ninguno sabe cómo encontrarlo, pero pueden pasarse hasta meses buscando la forma de conseguirlo.

—¿Encontrar? ¿Encontrar el qué?

—A Orilán —dice Gotem y la sonrisa se esfuma de su boca, desviando la mirada hacia el espacio.

—¿Orilán? ¿Es un hombre?

—No, es un planeta —revela Gotem.

—Pero quieren ir a su mundo, ¿no? —deduce Dira.

—Es un poco más extraño que eso, Dira. Ni siquiera lo conocen.

—Usted... es de allí —concluye Dira en una afirmación que pretendía ser una pregunta.

—No, no. Yo soy de la vieja Tierra. Ni tampoco ellos son de allí todavía, pero quieren serlo, se lo aseguro. Sí, no me mire así. Parece una locura, lo sé, pero pasa desde hace siglos.

—No le entiendo.

—Ese es uno de los enigmas, Dira. ¿Puede levantarse?

—Creo que sí —y se levanta despacio ayudada del brazo por Gotem.

—Acompáñeme, por favor —le dice, y la conduce fuera del cuarto, hasta una sala grande con algunos muebles robustos en la que hay una mujer anciana sentada en una butaca, y un niño tirado en el suelo pintarrajeando un papel con lápices de colores.

—Merlilen, esta chica se llama Dira. Está aquí de paso.

—Hola, Dira —dice la anciana entornando los ojillos.

Gotem la mantiene por el brazo para que no se tropiece, y al pasar junto al niño, que no hace el menor gesto para mirarlos, añade:

—Este chico no sé cómo se llama, la verdad. Es el hijo de un matrimonio que espera en las salas de horarios, como los otros.

—¿Y qué hacen aquí? —pregunta Dira. Gotem se encoge un poco de hombros.

—Merce, mi socio... bueno, digamos que yo les doy una dirección por si quieren reunirse con otros como ellos. En el puerto hay varias naves que los llevan a Astromus. Mi socio dice que han llegado ya bastantes, ¿sabe? Dice que gracias a su equipo estudian mejor lo que ha podido ocurrir con Orilán. Forman una sociedad pequeña pero útil, en una ciudad mediana, ahora mismo no me acuerdo del nombre. Eso es parte de nuestro pacto: yo llevo la tienda y a cambio le mando gente que quiera unirse a su grupo.

Dira queda absorta en varios cuadros en la pared que describen un mundo azul con una franja que divide un hemisferio oscuro. Todas las pinturas representan el mismo planeta.

—Los pintó la hija de mi socio —aclara Gotem—. Nada de hologramas y esas cosas, como se pintaba hace siglos. Dice que la visión le llegó en un sueño. No sabe ni cómo pasó, pero está segura de que esa es su forma, y el color de la atmósfera. Es una visionaria, ¿se da cuenta?

—Orilán —murmura Dira, y se para frente a un óleo grande en el que el mundo es dibujado con más detalles, una tierra alargada rodeada por mares desconocidos, siempre con la franja de oscuridad que separa una cara de la otra.

—Los que vienen por aquí miran estas pinturas, hasta que se convencen de que así lo sueñan ellos también. Yo no sé dibujar nada, ni un garabato. Ya le he dicho que soy un desastre.

Abandonan la sala por una puerta que pronto les lleva hasta el salón de la tienda, donde el hombrecillo de antes limpia una máquina antigua con un trapo húmedo. Es un individuo de piel blanca y rasgos suaves con la frente algo abombada.

—Una parejita ha comprado el reloj de pared —anuncia con voz apática, levantando sus ojos saltones para volverlos a sumergir en la reliquia.

—Me alegro —responde Gotem—. Vamos a salir un momento, Bituf.

—Claro, no hay problema.

Salen a la avenida de tiendas y oficinas, y el marasmo cotidiano vuelve a aturdir a Dira como una oleada de formas y sonidos caóticos.

—Por favor, Dira, confíe en mí —dice Gotem, que la coge con suavidad del brazo.

—Mi maleta —masculla.

—No se preocupe por eso. Los huéspedes van y vienen, pero en esa habitación no entra nadie, eso seguro. Es mi cuarto y está sellado con un código. Además, nadie puede entrar sin que lo vea Bituf, mi ayudante.

—Usted les da cobijo. A esa gente.

—Bueno, no se crea, tampoco soy un samaritano, ¿sabe? Cobro seis créditos por habitación. Los que buscan a ciegas ese mundo no saben ni su nombre. Si se lo pronuncias te dicen enseguida que es ese, justo, el que buscaban. Lo peor es cuando se obsesionan, cuando se quedan por aquí, en la estación, o no se fían de mi socio en Astromus. Si le digo la verdad, tengo un buen olfato para reconocer *orilenses* reales: así llamo yo a los que sueñan con el planeta, pero el nombre es lo de menos, vaya. A los falsos o los curiosos, los echo sin contemplaciones. Muchos están seguros de que algún día llegará una nave que les lleve a Orilán... Lleva un anillo muy bonito.

Dira levanta melancólica su mano izquierda para mostrarle una alianza de plata terrestre con una piedra grisácea y redonda engarzada. Gotem sostiene su mano un instante para luego mirarla.

—¿Sabe usted qué piedra es esta?

—N-no, no lo sé. No la compré yo... y no me lo dijo.

—Vaya, disculpe de nuevo, no pretendía... —se excusa, sin dejar de observar la piedra redonda, que ahora parece emitir un brillo licuado en medio de una enorme sala de venta de pasajes—. Soy coleccionista, y a veces me fijo...

Al pasar junto a un café cubierto de neones fosforescentes, una joven pequeña y morena se les queda mirando con una sonrisa:

—¡Eh, Got! ¿Tu nueva novia?

—¿Pero qué le has hecho a esa chiquilla, bribón? —grita un hombre gordo con una roncha en el cuello—. ¡No se te puede dejar solo!

—¡Ya era hora, muchacho! —suena otra voz a lo lejos.

—Ni caso —le murmura Gotem a Dira sin mirarla a la cara.

Al poco rato recorren los hangares principales, donde las sinuosas colas de viajeros se agolpan tratando de concentrarse sobre los mostradores de azafatas y los kioscos de información. Atado por una cadena a un poste, un perro solitario otea los alrededores buscando a su dueño; dos jóvenes se abrazan desconsolados junto a una cabina de estampas sensoriales. Definitivamente hay algo triste en este sitio, se dice la joven, que de pronto se suelta de Gotem para observar a un muchacho delgado que les mira desde un puesto ambulante de comida sintética: en sus ojos se dibuja un brillo de hostilidad indefinible.

—Es uno de esos, sí. Un *orilense* —le explica Gotem—. Vino a mí hace unos días. Cuando le conté lo que sabemos se enfadó conmigo, todavía no sé por qué. Creo que quiere volver a su Marte natal. De todos modos, no le di la dirección de Astromus, donde está mi amigo. No me gustan los violentos.

—Gotem —dice Dira tras unos segundos—. Ha dicho que esos... *orilenses* vienen aquí y no saben por qué.

—Bueno, el problema es otro, Dira. Son muy pocos los que vienen de vez en cuando, apenas cinco o seis cada mes estándar, ¿sabe? El problema está en Orilán, desde el principio.

—No le entiendo.

—Yo lo llamo planeta sombra —dice al fin Gotem y desvía sus ojos oscuros hacia el espacio que se vislumbra en las cristaleras gigantes del puerto mayor—. Mi socio lleva mucho buscando su posición exacta, casi media vida según dice. Si le digo lo que pienso, creo que quiere formar una sociedad que influya en Astromus, sobre todo para que se muevan fondos de créditos y se busque el mundo con más fuerza. Yo lo dudo, sinceramente. Quizá Orilán es como un espejismo, ¿por qué no? Por alguna razón que no conocemos, mantiene una influencia sobre algunos elegidos.

—Pero... —masculla Dira— Eso es imposible.

—Una estrella extinguida lleva su luz a nosotros aunque se haya apagado hace miles de años. Pues lo mismo puede pasarle a Orilán, ¿quién sabe?

Caminando, llegan hasta las cristaleras que dan a los hangares externos, donde flotan las naves de remolque. Una farola solitaria produce un monólogo de destellos ocasionales, destacando las sombras de una extraña flor mutante que crece en una esquina.

—Verá —prosigue Gotem—, en el fondo son una minoría. ¿Qué son unos cuantos centenares entre millones de pasajeros de cada año estándar, eh? Pues nada, como que no existen. En cada estación se repite esto, seguro. De golpe se despiertan, lo dejan todo, y se van a una estación a buscar el vuelo que les lleve a Orilán. No saben ni cómo se llama, pero lo hacen casi por instinto, como los sonámbulos. Luego vienen a la tienda, muchos, no todos, y allí conocen el nombre. Los que de verdad lo desean, se marchan en las naves que les digo y se van con Mercel y su grupo. Suena absurdo, pero ocurre. Por supuesto, esto no interesa a nadie.

—Pero... eso no tiene sentido —protesta Dira débilmente, y sus ojos se iluminan al excitarse con la historia—. Un planeta no puede atraer así, desde esas distancias. Y sí... si ya desapareció, peor aún.

Gotem mira a Dira como si le estuviera contando un gran secreto.

—Bueno, quizá el planeta se fragmentó, los pedazos salieron por el espacio, y no sé... en algún momento llegaron a nuestra galaxia, y luego a nuestro sistema. Imagínelo, ¿quién sabe? Es solo una hipótesis.

—¿Quiénes son ellos? —dice Dira y se gira buscando con la mirada a uno cualquiera entre los pasajeros—. Esos *orilenses*.

—Gente como usted o como yo, nada más, ya se lo he dicho. Toman una nave, llegan hasta aquí, y deambulan sin saber lo que están buscando. Al menos mi socio acoge a los que puede a cambio de trabajo en su comuna. En Astromus la vida es más dura, y mi amigo necesita tiempo, y colaboración. Dice que esos radares... bueno, que le ayudarán a descubrir dónde está.

—Pero entonces...

—Escuche —la interrumpe Gotem con gesto tierno, y se acerca al cristal de separación con los muelles flotantes—. Puede que Orilán ya no exista siquiera, quiero decir ahora mismo. Pero algo de su influencia, algo, se mantiene, como una radiación. A Mercel le hace gracia mi teoría, dice que soy un metafísico. ¿De verdad que ya se encuentra bien, Dira?

—Mucho mejor —dice la joven, y se acaricia instintivamente su barriga—. Gracias, Gotem, por todo. Creo que ya podemos tutearnos, ¿no?

—Pues yo creo que sí —sonríe Gotem nervioso, y pestañea un poco.

Pasean por un corredor hasta una sala mugrienta en la que se apiñan mendigos y viajeros humildes, tumbados en sillas de plástico o en los rincones, entre cacerolas y hamacas.

—Algunos de estos son *orilenses*, aunque no lo sepan —comenta de pasada—. Dentro de una semana como mucho, alguien les dirá que hay un sitio donde se les acoge un rato, donde se les da información, o donde pueden compartir experiencias; lo que sea. Siempre la misma historia.

Dira mira a las estrellas y busca en su imaginación un lugar en el que exista Orilán. Pero eso solo la deja abstraída durante varios segundos, como si el espacio acabara transformándose en un laberinto eterno, sin fin ni principio.

—¿Volvemos? —pregunta Gotem con voz suave.

—Sí, por favor.

Al regresar a la tienda, Dira se disculpa para ausentarse un momento.

—Eso no hace falta ni decirlo —aclara Gotem—. El baño está en la puerta de la derecha, Dira. El código de mi habitación es 1, 2, A. Por si quieres coger algo del equipaje.

Pocos minutos después, Gotem observa en su sala de objetos pintorescos la urna en la que flota la roca azul, que ahora se ha oscurecido al acercarse un poco sobre ella; mientras, el hombrecillo le mira de reojo desde el sofá con un libro entre las manos.

—¿Se lo has dicho? —le pregunta.

—No, todavía no. ¿Se fueron ya los otros?

—Sí, en el vuelo del *Calixto* de hace media hora. Me da la espina de que ni se lo huele.

—No lo creo —dice Gotem con aire meditabundo—, tiene los mismos síntomas, claro. Solo que está un poco confusa, nada más.

Durante una larga pausa ninguno dice nada. Bituf deja el libro que ojeaba sobre una réplica de cojín terrestre.

—¿Y qué vas a hacer con ella? Supongo que mandarla con Mercel, ¿no?

Gotem se rasca la nuca, azorado.

—Bueno, ella es un poco distinta, ¿sabes? No me importa si quiere quedarse una temporada con nosotros, la verdad. Necesita tiempo para pensar... y no parece que quiera volver a su casa. Hay cuartos de sobra, y Mercel no vuelve hasta dentro de doce semanas por lo menos. O eso me dijo.

—Ya, ya —dice el hombrecillo con una sonrisa, y se levanta del sofá.

—Sé lo que estás pensando y no es eso. No sigas por ahí, te lo advierto. ¿Por qué estáis todos siempre con lo mismo?

—Yo no he dicho nada, Got. Tú sabrás lo que haces.

Un rato después Gotem mira por las cristaleras de la calle, observando a la gente. Lleva las manos a la espalda y una ceja más levantada que la otra. ¿Debe llevarla con Mercel y los otros? Casi nadie dura demasiado tiempo a solas en la estación, excepto los parias, los que viven en las bodegas internas, los que cantan las leyendas del planeta fantasma y anónimo. Mira hacia la puerta que le separa de las habitaciones, y piensa en su huésped, en la causa de tenerla en casa. Es una *orilense*, está seguro.

—No seas idiota, Gotem —murmura al fin. Entonces, como cada vez que libra un conflicto consigo mismo, nota un dolor agudo en su cerebro, una de esas terribles neuralgias que a veces le aturden durante sus descansos o en ciertos momentos imprevisibles. Aprieta los puños y cierra los párpados con fuerza. No, ahora no, se dice, y se apoya sobre el marco interior de la ventana con el cuello hundido entre los hombros.

Poco a poco distingue una esfera solitaria en medio de las tinieblas. Bajo la atmósfera, sobre capas de gases turbios, ve mejor las culebrillas de luces aterradoras que cruzan el aire de una nube a otra como viejos espectros demenciales. Así, desciende en caída libre a las regiones sólidas de los archipiélagos de ónice, a las montañas rojas, y al mar divisorio, que casi en la mitad de sus aguas permanece para siempre aislado por las sombras de la cara oculta, la que nunca da al misterioso sol que le dio vida: justo en ese océano desconocido, en cuyos fondos se esparcen las llanuras de rocas de tantos esqueletos fósiles, surgen en masa los orilanes, criaturas inmensas y milenarias que ahora salen a las orillas de sus costas y miran a las estrellas con grandes ojos negros. Les llaman, en silencio, invocan a los viajeros del futuro a encontrarles.

*Ori-lánnnnnnnn*, mugen en grupo, en un canto que se eleva por el cielo como la promesa de un encuentro imposible.

Al cabo de unos minutos abre los ojos y se endereza con lentitud, casi le falta aire, pero lo recupera inspirando hondamente por la boca. Ya pasó, piensa y se palpa la coronilla, que aún le late un poco. Como si no pasara nada en absoluto, Gotem regresa al mostrador de madera.



—Bueno, Got, pues voy a dejarte —dice Bituf y se abotona su abrigo oscuro—. Es mejor que os deje un poco de intimidad.

Gotem frunce el ceño.

—¿Vas a ser siempre igual de pelmazo?

—No siempre, amigo, no siempre —y le da unas palmaditas en el hombro—. Nos vemos el Intervalo que viene.

—Aquí estaré, ya lo sabes. Gracias, Bituf —y Gotem se coloca detrás de su mostrador con una sensación extraña que recorre sus manos. Al girarse para ordenar algunos objetos de las vitrinas vuelve a oír la campana.

### 3

De espaldas a la puerta del negocio, Bituf introduce sus manos en los bolsillos con aplomo. Luego, mientras mira a un lado y a otro de la calle, chasquea la lengua con sus dientes en señal de molestia. Al fin se pierde entre la muchedumbre de la avenida, por entre los comercios y las oficinas burocráticas. Sobre su cabeza distingue como de costumbre la estela de varias naves que se alejan en la distancia, pero no parece prestarles más atención que si hubiera descubierto algunas moscas en la tienda de Gotem. Al cabo de un rato baja por las oscuras escaleras de una galería de transportes, y luego en un ascensor que le lleva despacio a la planta Menos Siete, donde hace una llamada desde una cabina de pared. Mientras espera, se sienta en un banco de acero junto a otros individuos. Recoge un periódico local, *Encrucijada*, y lee distraído algunas noticias y rumores. Un cuarto de hora después una voz le hace subir la mirada:

—¿Señor?

Es un muchacho muy joven, casi un adolescente con granos en la barbilla, enfundado en un uniforme azul de mozo. Bituf dobla el periódico metódicamente y lo deja sobre el asiento. A continuación se sienta en la parte trasera de un cochecito pilotado por el muchacho, y se interna por los túneles profundos. El adolescente le cuenta algo sobre una obra en las plantas menores, pero el hombrecillo no le escucha. Cuando concluye su viaje introduce su tarjeta crediticia en la ranura del vehículo.

—¡Gracias, señor! —se despide el muchacho.

El resto de su viaje lo completa caminando hasta llegar a un edificio sin ventanas en una sala enorme y sobre cuya fachada sobresale un signo grabado en oro puro. Una pareja de policías muy altos le detiene en la entrada y le pide su documento acreditativo.

—Adelante, caballero —dice al fin uno.

En el enorme vestíbulo una mujer robusta de pelo corto se le acerca con un casco gris en las manos y le señala a las botas imantadas que cuelgan de unas barras de acero, en el hueco de una repisa. Bituf coge el casco sin decir nada y busca su número de calzado oportuno. Luego pulsa un botón en la pared que se ilumina enseguida. Unos segundos más tarde se abre una compuerta que descubre un montacargas con varias personas en su interior, todas con cascos.

Durante el trayecto en el descensor rotatorio, esa máquina que atraviesa el asteroide en el que fue construida la base espacial, Bituf nota ciertos temblores en sus vísceras, los mismos de costumbre: el cambio del eje magnético siempre le perturba y, durante varios segundos, ya al salir de la cabina propulsora, permanece quieto con el casco debajo del brazo, como un piloto exhausto por la fatiga.

—Bienvenido —le dice una azafata pelirroja, que recoge su protección con una sonrisa. Bituf mira a las cristaleras superiores y apenas tiene conciencia de encontrarse en el otro lado del asteroide, justo en las antípodas de la estación, una zona solo reservada a ciertas empresas. Después de saludar fríamente a varios hombres y mujeres que se cruzan con él a su paso, se adentra en una sala espaciosa a través de una puerta automática de acero: es una galería coronada por una espléndida claraboya con varias mesas en las que trabajan funcionarios que hablan con las pantallas de sus ordenadores. Casi apático, Bituf recorre la galería observando las estatuas de los fundadores que abundan entre ciertas plantas exóticas y pequeñas fuentes de dos niveles sobre las que caen cortinas mansas de agua pura.

Al fondo, un anciano de pelo platino y nariz ganchuda se le acerca junto a una secretaria joven y muy alta. El hombre lleva un adusto traje negro con una *srima* azul, una especie de corbata marciana con triple nudo, y se apoya en un bastón en cuyo pomo sobresale una esfera de bronce.

—¿Alguna novedad? —le dice. Bituf desvía la mirada a la secretaria, que le observa como si fuera un objeto inerte.

—Ninguna, señor. Llegó una muchacha, pero no sabe de dónde viene. ¿Podría hablar con el Regente, por favor?

—¿Hoy? —dice el viejo enarcando las cejas—. Hoy imposible, está de viaje. ¿Tiene algo de interés que notificar? Puedo decírmelo a mí, sin problemas.

—No tiene importancia —se excusa Bituf y vuelve a meterse las manos en los bolsillos.

—Hablemos —dice el viejo, y gira con lentitud sobre sus pasos.

Caminando despacio por las baldosas de granito artificial, Bituf escucha algunos comentarios del anciano sobre el estado de ciertos suministros y sobre los cargueros que llevan el *androcylus* en sus bodegas. Luego atraviesan una puerta de dos hojas y llegan hasta un salón con decenas de individuos que estudian datos en las pantallas de unas máquinas de gran tamaño de las que brotan hologramas luminosos y fantasmales.

—Todo bien al otro lado, entonces —dice al fin el viejo. La secretaria camina casi detrás de él golpeando el suelo con sus tacones.

—Sí, señor.

—Hábleme de esa mujer, la que ha venido hoy.

—Bueno —comienza algo azorado—. Es como todos. Gotem la está estudiando, por si puede ir a Astromus y servir en algo útil. Pero está embarazada.

—¡Vaya! Interesante —observa el viejo, y le mira de reojo con curiosidad—. ¿Y de cuántos meses?

—Pues... no lo sé, señor. No estoy seguro.

—Eso puede significar muchas cosas, hijo. Muchas. Puede que venga de algún planeta donde le hayan inoculado el suero. O que sea de nuestras reservas, alguna desertora. A veces afecta a las embarazadas, no sería el primer caso.

—Pero Got, eh, Gotem...

—¿Sí, Bituf?

—Creo... no sé. Se le ve un poco cansado, señor. Creo que lleva demasiado tiempo en la tienda. No deja de hablar de su teoría sobre Orilán, y además se la cuenta a casi todos los que vienen.

—Bah, es inofensivo, muchacho, y usted lo sabe. Y por lo que sabemos cumple muy bien su papel, ¿o no? Sin saberlo, ha detectado a varios espías de OPTIMUS. Suena irónico pero es así.

—Sé que hace bien su trabajo, señor. Doy fe de de de ello. Solo digo que...

—¿Sugiere que debemos preocuparnos por él? —y el anciano se detiene para mirarle con sus acuosos ojos verdes—. ¿O quizá de usted?

—¿De mí, señor? —y Bituf enarbola una mueca de sorpresa.

—Claro, claro, de usted. También usted lleva mucho como inspector de ese punto. Puede que su amistad con el sujeto le impida ver las cosas claramente.

—Con todos los respetos, señor...

—Ese Gotem —dice el viejo y mira al techo como si alguien estuviera suspendido en el aire—. Laska, algo de información, por favor.

La secretaria saca una pequeña lámina electrónica que pulsa varias veces. Luego habla con una voz fina y algo monótona:

—Según nuestro informe nació en Nueva Nápoles. A su madre le inyectaron un suero más primitivo que el de ahora.

El anciano sacude la mano libre y sonríe con el ceño fruncido.

—Lo recuerdo, lo recuerdo. A los de esa generación les dio por varios problemas y síndromes, ¿se lo he contado ya, Bituf?

—Alguna vez, señor.

—Alguna vez —masculla el viejo algo molesto por la respuesta, pero enseguida continúa, ignorando el comentario—. Tenían visiones más claras al inducirles el mismo complejo, pero se volvieron inestables. La mayoría, claro. Gotem no, Gotem es perfecto para lo que nos importa. Digamos que entiende mejor que nadie a los que vienen, y los manda donde hacen falta. Usted y yo, por ejemplo, no podríamos hacerlo bien nunca. Nos sobra distancia con los afectados. Nos delataríamos enseguida.

—Tiene usted razón —admite Bituf, sumiso.

—Claro que la tengo —sonríe el viejo—. Cuando yo era niño viví varios años en otra estación. Mi padre era ingeniero, y trabajaba para la empresa. Era un gran hombre. Pero demasiado temerario, muy impulsivo. Se inyectó él mismo la dosis, y eso lo perdió al final.

El viejo lo condujo hasta un corredor con varias puertas rojas de dos hojas cada una. Sin detenerse abre una de ellas y se adentran en una sala alargada con numerosos pupitres en los que unos niños atienden a una profesora alta y morena que usa plataformas y que viste un adusto traje negro; sus rasgos huesudos adquieren el aspecto de un pájaro exótico gracias al moño tirante que luce sobre su nuca. Sobre una pantalla holográfica se representa un mapa con montañas y valles, y un mar que lo ocupa casi todo. En la parte inferior destacan un nombre y varios códigos.

—Saludos, profesora.

—Saludos, señor —dice la mujer algo excitada, y enseguida mira a su clase con gesto severo—. ¡Niños, levantaos! Saludar al profesor.

Los niños se levantan a la vez con un ruidoso estrépito de sillas y emiten un saludo casi inarticulado. Sobre los pupitres hay un conjunto de dibujos y apuntes, además de una pequeña pantalla redonda con el mismo mapa que se proyecta detrás de la profesora; enseguida, el viejo señala a su secretaria.

—Laska, trae un dibujo de esos, por favor.

La muchacha recoge un papel de la mesa de una niña pálida que les mira con ojos diluidos.

—¿Ha visto, Bituf? —y le muestra el dibujo de unas tierras extrañas con ríos y lagos—. Las nuevas generaciones mejoran. A estos chicos no hace falta rescatarlos, ni educarlos, porque ya lo están.

—Ya lo veo, señor.

—Gracias, Laska —dice el anciano, que vuelve a entregarle el papel a la secretaria. Luego se dirige a la profesora—. Saludos, profesora.

—Saludos, señor.

Al salir de la clase, Bituf parece más taciturno que de costumbre, pero al fin pregunta lo que tiene en la cabeza:

—¿Son de algún nuevo programa, señor?

—¿Esos críos? —y el anciano arquea hacia abajo su boca, formando arrugas grises entorno a su barbilla—. No, son los hijos de los monitores, de los pilotos, de algunos funcionarios de la corporación, todos impregnados, claro.

Ahora se desplazan despacio por la sala de máquinas holográficas mientras Bituf siente la tensión de un poder inefable en la figura de ese viejo de cabellos grises, en la forma en que se agarra al pomo con forma de planeta de su bastón de ébano.

—Escuche, Bituf. Yo le entiendo, de verdad. Para ustedes, los inspectores, no es fácil, lo sé. Pero no se implique demasiado. Gotem es uno de los mejores aquí, y las cosas son como son. En esa oficina crediticia, la de la calle Foltac, tenemos otro agente que recluta a los náufragos, como yo les llamo. Y también allí tenemos a un inspector como usted, aunque no lo conozca. Es un proceso complejo que requiere organización. ¿Sabe el presupuesto que le cuesta a la corporación mantener estas delegaciones, hijo? Aquí depuramos y rastreamos lo que nos interesa.

Bituf piensa ahora en los descartados, en esas masas de perdidos que deambulan de una estación a otra, o enloquecen y se meten como polizontes en grandes cargueros, rumbo a colonias lejanas.

—Tarde o temprano —prosigue el viejo— uno se hace siempre las mismas preguntas, ¿verdad? ¿Para qué? ¿Por qué hago esto o lo otro? Es inevitable. Mire, hace más de tres siglos que encontraron nuestra substancia en el asteroide de Montus Morut. Supongo que lo habrá leído en su instrucción.

—Hace tiempo, señor —concede Bituf.

—En el 225, Arten, opina que el parásito reproduce las visiones cuando se estimulan de forma adecuada. Pero es solo una hipótesis, claro. Todavía nos queda mucho por descubrir sobre su naturaleza, las imágenes comunes entre unos y otros. Se está invirtiendo mucho dinero en esto, se lo repito. Pero se espera ganar mucho más a la larga.

—ARMEDIA es la más grande en el espacio —añade Bituf, como si aún fuera un niño que recita en clase una lección muy valiosa.

—Eso sin duda. Perdió la Quinta Guerra Capital, pero fue la más rápida fuera de la atmósfera terrestre. La conquista del meta-espacio es nuestra. Nuestros fundadores comprendieron lo que aportaba el *androcyclus*, eso está fuera de toda duda.

Bituf recuerda lo que ha estudiado. La corporación compró el *androcyclus* a cierto gobierno de palurdos lunarios, mucho antes de que él o incluso ese vejestorio naciesen. Con eso se acabaron los debates teológicos, las dudas existenciales; toda esa basura, piensa. Tomaron los casos de Luna y Virakia y estudiaron los efectos en los sujetos cobayos hasta que dieron con la forma de sacarles partido: así de fácil. No siempre se ha podido controlar y localizar a los hijos de los hijos, pero para eso tienen las estaciones: es el sitio perfecto donde recogerlos. En el fondo no sabe quién tuvo la primera visión del planeta, pero lo que importa es que se ha heredado de padres a hijos, de una generación a otra.

—Esos monstruos que dicen que ven —dice el anciano con una sonrisa amarilla de dientes diminutos—, y esos mares, no los creó ARMEDIA, de eso estoy seguro, digan lo que digan. Ellos añadieron los detalles, no nosotros. Y eso es lo misterioso, Bituf, ¿no le parece? El *androcyclus* es un ser vivo que modifica nuestra materia, pero nos ayuda, siempre nos ha ayudado.

—El Efecto Clímades, señor —recita Bituf, y se reprende de ser tan servil con ese viejo soberbio.

—Exacto, ya nadie sabe cómo surgió la idea del mundo, pero apareció así, tal como suena. A mí lo que más me asombra es cómo acaban por reunirse entre ellos, aunque no se conozcan de antes, o uno sea de Marte y el otro de Eruki. Sospecho de algunos receptores genéticos del *androcyclus* para formar comunas humanas, pero todavía no está demostrado. Hay delegaciones supremas donde se estudia el asunto a fondo, Bituf. Nosotros solo somos un departamento residual en una estación de segunda categoría, no podemos hacer mucho. Por eso lo mejor es seguir el proceso desde los embriones, en vía directa. Mire ahí.

Se detienen junto a una gran pared de cristal con vistas a unos hangares en los que reposa una oscura nave mediana con un nombre escrito en su costado: explorador 14.

—Hay veinte unidades como estas, Bituf, todas nuestras —y el anciano levanta el bastón para señalarla con aire de orgullo—. ¿Sabe que ya hemos logrado construir otro puerto en Hilateke? Adivine con qué mano de obra se ha hecho. Esa gente tiene una especie de energía propia por encontrar Orilán, y esa energía es nuestro combustible. Solo tenemos que decirles lo importante que es descubrir ese mundo antes que nuestros enemigos. En lo que nos atañe, Orilán será la joya del universo, un nuevo paraíso escondido entre las estrellas. Nuestro objeto es reconducir, sistematizar, unificar, ¿recuerda los principios que le enseñaron?

—Lo sé, señor —responde Bituf y siguen caminando por la sala.

—Por supuesto que lo sabe. Un inspector nunca debe olvidar estas cosas. Ni lo que han hecho otras corporaciones, cuando adulteraron el suero.

Bituf observa a la secretaria que camina junto a ellos: no recuerda haberla visto antes, pero tiene un aire melancólico que le recuerda a esa joven que se encuentra hoy con Gotem, la chica embarazada. ¿Será también ella otra hija o descendiente de *orilanos* artificiales?

—Mala cosa —prosigue el viejo sacudiendo la cabeza con lentitud—. Es algo que preocupa a ARMEDIA, y mucho. Supongo que conoce lo de PRIMA OPTIMUS. Cómo convirtió a los suyos en adoradores de una especie de agujero negro místico que llaman Marsila. Y no es la única corporación que usa esos métodos, usted lo sabe, pero la mayoría son drogas sintéticas que no tienen nada que ver con nuestro suero puro. Todo sea por seguir construyendo naves y expandiéndose más allá, ¿verdad? Desengañese, Bituf: nada une más a las masas que la fuerza de una sola idea. No podemos dejar que nos quiten el terreno que hemos ganado en los últimos cien años. Orilán debe ser más real que Marsila o cualquier otra cosa que salga del suero cuando permuta. Y tengo una noticia para usted: van a construir una nueva ciudad, en el planeta Liro. Una ciudad financiera con controles militares de espionaje. Adivine su nombre.

—Entiendo, señor.

—Y ahora debo irme. Tómese unas horas de descanso y no le de tantas vueltas al coco, que es malo.

El viejo se marcha con la joven y deja a Bituf solo en la sala. De nuevo piensa en Gotem y sus ilusiones perdidas, en esa vaga conciencia de estar representando una farsa para reclutar a futuros siervos de la corporación. Tras la tapadera de la tienda, Gotem ampara y cobija a los que puede, les da esa información que conoce gracias a Mercel y otros ingenieros superiores, gente que le manipula en la sombra. Luego, con los más adecuados para cada caso, hace una sola llamada: cuando se les reconoce y se los registra a fondo, van a parar a Gonatus, la nave nodriza corporativa; de ahí viajan a otros puertos, otros mundos, se los recluye en almacenes, se les instruye y forman parte de la mano de obra, como militares o simples constructores.

No dejan de salir naves con ese cometido, pero pocos podrían imaginarlo. Sabe que la corporación no inventó nada; tan solo se aprovechó de los resultados de la sustancia misteriosa para conseguir ejércitos con los que expandirse por otras galaxias formando ciudades, colonizando mundos. Sabe todo eso pero prefiere ignorarlo. Orilán seguirá siendo la fuerza vital y ciega que los lleva a unirse a una misma causa. Es la tierra prometida que los ayuda a mantenerlos mansos, a obedecer ciegamente, en busca de un imposible. No, Gotem no debe ser su amigo: tan solo es el hombre a quien asesora o controla, y por quien informa a sus jefes. A veces ha querido saber qué es lo que ven de verdad los afectados, y cómo consiguen verlo, en qué rincón del cerebro se esconde el *androcylus* visionario, o de dónde procede.

Solo entonces recuerda su primera visita a las salas estacionarias, en la ciudad de Minsk, en la vieja Tierra, cuando era muy joven y acababa de ser nombrado inspector de tercer nivel con destino la Luna. A lo largo de interminables mamparas grises se extendían filas de camas con mujeres embarazadas con tubos inyectados en los brazos o las piernas. Algunas le miraban con expresiones enigmáticas en sus rostros aturcidos; en cambio, para muchas otras parecía haberse vuelto invisible.

Durante aquella inspección no pudo evitar fijarse en las pequeñas bolsas de sueros de los ganchos, en ese líquido color ámbar de apariencia siempre inofensiva. Al fin se detuvo ante una cama cualquiera, donde vio a una joven con una gran barriga de casi nueve meses. La chica le miraba desde la almohada en silencio, hasta que cerró los párpados, como apática. Nuestra guerra, se dijo exaltado, será por la causa de planetas imposibles y galaxias imaginarias: el parásito hará legiones de sus hijos, y venceremos.

Ahora, mientras abandona la sala cabizbajo, Bituf evoca como si fuera ayer aquel goteo sin fin, aquella solución turbia que se deslizaba por el tubo de plástico sin que nada ni nadie lo evitasen.

—Venceremos —murmura la consigna oficial, pero ya no sabe qué significa esa posible victoria, ni quiénes serán los futuros perdedores.



**Carlos Pérez Jara** (Sevilla, España, 1977) Licenciado en Ciencias Económicas. Ha publicado hasta ahora en diversas revistas electrónicas y de papel como **NGC3660**, **Bem On Line**; el fanzine **Los zombies no saben leer** y la revista electrónica argentina de ciencia ficción **Axxón** (donde ha publicado la mayoría de sus cuentos y relatos del género). Ha sido seleccionado en dos ocasiones para las antologías de terror **Calabazas en el trastero** (nº 6, Bosques; y nº 11, Empresas), de la editorial saco de huesos, e igualmente ha participado con dos relatos en los números 14 y 15 de la revista de ciencia ficción argentina **PROXIMA**, de la editorial Ayarmanot. Sus cuentos y relatos suelen moverse entre la ciencia ficción, la fantasía general o el terror. Esta es su primera colaboración en Korad.

# SECCIÓN POESÍA FANTÁSTICA

## El Mensajero de la Muerte

John Stagg



Levántate de tu lecho, bella Lady Jane,  
y remueve de tus ojos el sueño,  
levántate de tu lecho, bella Lady Jane,  
pues vengo noticias que traigo para ti.

Pero rara vez duerme Lady Jane,  
casi nunca el sueño visita sus ojos;  
desvelada y rendida por su pena,  
aún así pregunta: ¿Qué noticias traes para mí?

Alto y soberbio aulla el gélido vendaval,  
¡Escucha cómo corren los cercanos torrentes!  
Temo que sea la caprichosa penumbra  
que se ríe de mí en la medianoche.

Despójate del sueño, Lady Jane,  
levántate de tu lecho, y vete;  
quita de ti el sueño, Lady Jane,  
pues tengo prisa y no debemos quedarnos.

Di, extraño, ¿cuál puede ser tu prisa  
o cuál puede ser tu recado?  
¿Quién y de dónde te envían,  
o di qué noticias me traes?

Lord Walter, mi querido marido,  
ahora vence en las llanuras de Hesperia,  
donde con ondean con orgullo los estandartes de Bretaña,  
donde la muerte y la devastación reinan.

Tres meses apenas han pasado,  
aunque tres largos y penosos meses para mí,  
desde que el valiente Lord abandonó estas armas,  
y con sus valientes se hizo a la mar.

Aunque parezca largo y tedioso el tiempo,  
todavía es poco lo que añoro  
pensar en noticias de mi lord  
o en noticias de la lamentable guerra.

Levántate de tu lecho, bella Lady Jane,  
deja la solitaria alcoba y sígueme;  
es de parte de Lord Walter que vengo,  
yo soy su mensajero para ti.

Pero dime, extraño, dime dónde  
Lord Walter vence, y como le está;  
pues, aunque de buena gana oiría sobre él,  
mi pecho espera por cuidarte.



¿Lo hará la esposa de Lord Walter,  
lo hará su lady Jane,  
a medianoche abandonar su lecho  
y con un extraño por la llanura caminar?

Levántate de tu lecho, Lady Jane,  
levántate, y no demores más;  
la noche ha casi culmina, y tengo prisa,  
y aquí no puede permanecer más.

Cerca de donde el espumoso Derwent corre,  
sus corrientes hacia el oeste van al mar,  
allí en la playa, del lado de Solway,  
Lord Walter os espera ansioso.

Rápido a la llamada de su bien conocido amo,  
por el bosque aparece el halcón,  
y a los silbidos acude volando,  
de forma rápida, con las alas extendidas.

Y así de su lecho Lady Jane salta,  
en realidad, no es perezosa ni lenta,  
ni teme por una vez la lluvia torrencial,  
ni por los gélidos vientos que puedan soplar.

Se coloca su sobrefalda verde,  
su bufanda y su capa azul,  
se cierra todo con mucha rapidez  
para comenzar su viaje de medianoche.

Ya está fuera de la puerta de entrada  
y se aventura entre el viento y la lluvia  
con una urgente y extraña rapidez,  
por la triste pradera azotada por la tormenta.

Más allá de la colina y el valle, por el pantano y el arroyo  
y por muchos páramos ellos se apresuran.  
No hablan ni una vez, no paran a descansar  
hasta alcanzar el lado del Solway.

La noche es oscura, el turbulento océano  
golpea impetuoso contra la costa,  
y fuera del agua se escucha un duende  
gritando con terrible estruendo.

¿Dónde está mi amado?" ( dijo Lady Jane)  
Traedme pronto a Lord Walter.  
Veo el mar, veo la costa  
pero no puedo ver a mi Señor.

Oh Lady Jane (el extraño gritó)  
Dulce dama, siempre amable y fiel;

¿Porqué te encoges con inocente pavor?  
¡El espíritu de tu Señor quien te habla!

En la famosa y tormentosa bahía de Biscay,  
nuestro navío se hundió para no navegar más.  
Allí, enterrados en una tumba salada,  
tu amado marido yace inerte.

Fiel y amable conmigo en vida  
tuviste dominio sobre mi alma.  
Nuestro amor era mutuo, por eso  
¿nuestro será quebrado por la muerte?

Un horror frío sacudió a Lady Jane.  
Sus huesos temblaron de horror.  
Un frío terrible heló su sangre  
y el pulso la abandonó.

Con mirada silenciosa e insensible,  
observó y observó al espectro.  
Era tan terrible y horrorosa visión  
como sus ojos jamás habían visto.

La voracidad oscurecía su cara oscura,  
Voracidad de carne arrancada por monstruos insensibles.  
Burbujas del mar llenaban sus ojos vacíos,  
y de su ropa el agua brotaba.

Sus sienes, una vez gentilmente rubias  
se acompañaban ahora con las algas marinas;  
y una maraña inmunda de sucias cuerdas  
unían las partes de su hermoso cuerpo.

Luego así, con sepulcral voz, una vez más,  
el fantasma dijo: 'Sea como sea  
tú debes, mi bella dama,  
compartir mi lecho en la muerte.

Ella tembló, y sin vida, sobre la orilla,  
Ella cayó; y una gran ola, rápidamente  
sobre ella rodó, y con su retroceso  
la arrastró hacia una tumba marina.

Nada más se oyó de Lady Jane;  
Lord Walter no fue visto más.  
Sin embargo los viajeros suelen ver  
dos luces vagando por la costa.

Y entre las ráfagas de la tormenta,  
se escucha un grito estremecedor,  
y dos extrañas figuras a menudo se deslizan  
a lo largo de la orilla del arroyo Derwent.

# El Vampiro

John Stagg

¿Por qué está tan mortalmente pálido, mi señor?  
¿Por qué se desvanece el rubor de su mejilla?  
¿Qué puede a mi querido marido afligir?  
¡Sus cuidados sentidos, oh Herman, habla!

¿Por qué a la silenciosa hora del descanso  
tú te lamentas tan tristemente mientras duermes?  
¿Estás oprimido por la aflicción más pesada,  
aflicciones demasiado dolorosas para ser guardadas?

¿Por qué palpita tu pecho? ¿Por qué se estremece tu corazón?  
¡Oh, habla! Y si hay algún alivio  
Tu consuelo Gertrudis te lo dará,  
Si no, al menos comparte tu aflicción.

Pálida está esa mejilla que una vez la floración  
de la reluciente belleza varonil enseñó;  
apagados están esos ojos, en pensativa penumbra  
que antiguamente con entusiasta lustre brillaban.

Di, ¿por qué también a medianoche,  
tú tristemente jadeas y te estiras para respirar  
como si algún poder sobrenatural  
estuviera arrastrándote hacia la muerte?

Inquieto, aunque durmiendo, aún te quejas,  
y con un horror convulsivo te sobresaltas.  
¡Oh, Herman! Haz saber a tu esposa  
ese pesar que atormenta tu corazón.

¡Oh, Gertrudis! ¿Cómo podré relatarte  
la extraña angustia que siento?;  
extraña y severa como es este mi destino;  
un destino que yo no puedo esconder más tiempo.

A pesar de toda mi fuerza acostumbrada  
el destino severo ha sellado mi suerte  
esta espantosa enfermedad a la larga  
me arrastrará a la silenciosa tumba.

Pero di, Herman, ¿cuál es la causa  
de esta aflicción y de todo lo que te preocupa  
que, como un buitre tus vitales roe  
y mortifica tu pecho con desesperación?

¿Seguro que esto no puede ser una aflicción común?  
¿Seguro que esto no puede ser un dolor común?  
Habla, si este mundo contiene alivio  
Que pronto tu Gertrudis lo obtendrá.

¡Oh, Gertrudis! Es una causa horrenda.  
¡Oh, Gertrudis! Es una inquietud inusual  
que, como un buitre, mis vitales roe  
y mortifica mi pecho con desesperación.

El joven Segismundo, mi una vez querido amigo,  
pero quien últimamente renunció a respirar,  
con otros lo acompañé  
a la silenciosa casa de la muerte.

Por él lloré, por él llevé luto,  
pagué todo lo que debía por amistad  
pero tristemente la amistad ha vuelto  
y tu Herman tiene que seguirlo también.

Debo seguirlo a la tenebrosa tumba  
a pesar de las artes o las habilidades humanas;  
ningún poder en la tierra puede salvar mi vida,  
es la voluntad inalterable del destino.

El joven Segismundo, mi una vez querido amigo  
pero ahora mi vil perseguidor  
extiende su malevolencia  
incluso para torturar mi alma.

Por la noche, cuando, envueltos en profundo sueño  
todos los mortales compartimos un suave reposo,  
mi alma mantiene espantosas vigilancias  
más intensas de lo que el infierno apenas sabe.

Desde la tenebrosa mansión de la tumba  
desde las profundas regiones de los muertos  
el fantasma de Segismundo vaga  
y me persigue horriblemente en mi cama.

Allí, vestido de forma infernal,  
(de una manera que yo no entiendo)  
el duende yace cerca de mí  
y bebe mi sangre vital.

Chupa de mis venas la vida que fluye  
y drena la fuente de mi corazón.  
¡Oh Gertrudis, Gertrudis! ¡Mi querida esposa!  
Indecible es mi dolor.

Cuando está saciado, el horrendo duende  
con el banquete de la sangre amamantada  
se retira a su sepulcro  
hasta que la noche lo invita a venir una vez más.

Luego él terriblemente volverá  
y de mis venas los jugos de la vida drenará;  
mientras que yo, inerte, lloro con angustia  
y me sacudo con dolor agonizante.

Pronto estoy exhausto, gastado,  
su carnaval está casi acabado;  
mi alma está hendida con agonía.  
mañana no estaré más.

Pero, oh Gertrudis, mi querida esposa.  
Las más penetrantes punzadas al fin permanecerán  
pues muerto, yo también buscaré tu vida;  
tu sangre por Herman será drenada.

Pero para evitar este horrible destino,  
en cuanto muera y yazca en tierra  
cruza mi cuerpo con una jabalina;  
esto prevendrá mi regreso.

Oh mira conmigo esta última y triste noche,  
miremos en tu habitación aquí solos  
pero cuidadosamente esconde la luz  
hasta que escuches mi quejido de despedida.

Entonces a la hora en que la campana de vísperas  
de aquel convento repique  
ese repique llamará a mi despedida  
y el cuerpo de Herman estará frío.

Entonces, y sólo entonces, tu lámpara descubre,  
el rayo primero, la luz radiante  
harán asustar al duende a mi lado  
y lo hará visible a la vista.

Toda la noche la pobre Gertrudis  
estuvo sentada vigilando a su moribundo marido;  
toda la noche ella lloró el destino  
del objeto que su alma adoraba.

Entonces, a la hora en que la campana de vísperas  
de aquel convento tristemente sonó  
su despedida fue entonces repicada  
y el desventurado Herman estaba frío.

Justo en ese momento Gertrudis descubrió  
de debajo de su capa la escondida luz,  
cuando, ¡horrible!, ella tuvo a la vista  
la sombra de Segismundo. ¡Triste visión!

El indigno puso sus coléricos ojos en blanco  
Que brillaban con mirada salvaje y terrorífica,  
Y con sorpresa contempló por un momento  
Pasmado la esclarecedora iluminación.

Sus cadavéricas mandíbulas estaban embadurnada  
con coagulada matanza  
y todo este horror parecía distante  
y lleno con sangre humana.

Con horrible ceño el espectro huyó.  
Ella chilló muy alto, luego se desvaneció.  
El desventurado Herman en su cama  
Todo pálido, un cuerpo sin vida yacía.

Al día siguiente en consejo fue decretado  
(impulsado a petición del estado)  
que la naturaleza escalofriante debería ser liberada  
de pestes como esta antes de que fuera demasiado tarde.

El coro entonces llenó la cúpula del funeral  
Donde Segismundo estaba enterrado,  
Y lo encontró, aunque dentro de su tumba  
Aún templado como la vida y sin deterioro.

Su cara no estaba manchada de sangre.  
Ensangrentados estaban sus temerosos ojos.  
Cada signo de vida pasada permanecía  
aunque allí sin movilidad yacía.

Ellos llevaron al mismo sepulcro  
el cuerpo de Herman  
y a través de los dos cadáveres introdujeron  
profunda en la tierra, una afilada estaca.

Así acaba su carrera,  
con esto no podrán vagar más.  
De ellos no tendrán que temer más sus amigos.  
Los dos guardan silenciosos la inactiva tumba.



**John Stagg** (1770-1823) Poeta inglés del romanticismo. Conocido por haber publicado uno de los primeros poemas en inglés centrados en el tema del vampirismo, **The Vampyre**, en 1810. Su obra no es demasiado prolífica, pero colaboró para estratificar algunos conceptos que, con el tiempo, llegarían a ser lugares comunes de la literatura vampírica. Conocido en Cumberland como “El bardo ciego”, nació en Burg, cerca de Carlisle, donde su padre, un sastre, poseía una pequeña propiedad. Un accidente le privó de la vista siendo todavía muy joven y puso fin a sus estudios. Durante algún tiempo se ganó la vida manteniendo una biblioteca en el pequeño pueblo de Wigton y tocando su violín. En su vigésimo año de casado y en la misma fecha publicó un volumen titulado **Varios poemas**. Después de dejar Wigton para una estancia corta en Carlisle, tomó su residencia en Manchester, donde permaneció más o menos hasta su muerte, pero con frecuencia regresaba a su condado natal y pasó mucho tiempo entre el campesinado, divertido por sus actuaciones en el violín y que le permitió la recopilación de ese conocimiento íntimo de sus costumbres y el dialecto que luego utilizaría en sus obras. En 1809 visitó Oxford. Murió en Passent en 1823. Fue padre de siete hijos. Entre sus obras publicadas se encuentran **Minstrel of the North**, Londres, 1810, **Miscellaneous Poems** (Carlisle, 1804.), **Miscellaneous Poems** (Wigton, 1807) y **The Cumberland Minstrel**: (Manchester, 1821).

### **Mariela Varona**



Daniel y yo miramos nuestros papeles sin cansarnos, hasta que la noche y el frío nos obligan a cerrar los ojos y apretarnos uno junto al otro, y a hablar entre susurros para no molestar a los demás. Hace un tiempo nos llaman “raros”, porque no queremos olvidar que sabemos leer y él ya no frecuenta a los muchachos de su edad. Yo también he dejado de reunirme con mis amigas. Desde que empecé a sangrar en luna llena, nuestra complicidad está mal vista en la casa comunal, pero Daniel y yo nos aburríamos demasiado cuando no estamos juntos. Insistimos en aprovechar cada descanso para meternos en nuestro mundo de letras, palabras desconocidas, imágenes... Por las revistas, y por las vallas que asoman aquí y allá, sabemos cómo fue esa vida anterior de la que hablaba el viejo Matías.

Muchas veces sueño que vivo en esa época y me veo recorriendo ciudades, descubriendo puentes y plazas, dando de comer a unas palomas. Me siento levitar dentro de unos zapatos verdaderos. Hay mucha gente en las calles, y todas tienen la piel lisa y el cabello exuberante. Incluso yo, en lugar de mi cabeza calva, tengo una larga cabellera que llevo alborotada, suelta y libre, y el viento la hace bailar como las llamas de un fuego. Todo está lleno de música, color, movimiento. Otras veces, miro al cielo y veo un azul deslumbrante, y cúpulas de edificios perdiéndose en las nubes. Y máquinas voladoras sobre mi cabeza. Y a veces, siento un olor maravilloso, de alguna comida que no he probado pero está en algún lugar de mi memoria, y entro al lugar iluminado y cálido de donde viene ese olor, un lugar donde me sirven cosas exquisitas a cambio de un trozo de papel coloreado.

Luego viene el despertar, el hambre y el frío de todas las mañanas, entre el ocre silencioso de los campos y esta niebla perpetua que el sol no atraviesa casi nunca. Las voces de la comuna me obligan a deshacerme del abrazo de Daniel y ocupar mi puesto en el rincón donde el fuego amanece moribundo, y alimentarlo rápidamente para que no se extinga. Y así empieza una cadena interminable de obligaciones que cumplo por turnos junto a los demás: remover la sopa dentro del caldero, calentar con mi cuerpo a los animales ateridos, sacar su boñiga hasta el cobertizo, cargar agua desde el río, escarbar en los surcos donde puede quedar algo de la cosecha, volver a remover la sopa, recoger y acarrear leña, cuidar el fuego, hilar un poco para los tejedores, hasta que al fin, Daniel y yo podamos juntarnos lo más cerca posible del fuego y repasemos nuestros amados papeles. Ese momento con él es mi premio cada día, su rostro amable iluminado por las llamas y la excitación de lo desconocido es lo único agradable de mi vida. Cuando lo miro, trato de imaginarlo con pelo también en su cabeza, y pienso que me gustaría pasar la mano por ese pelo y dejar los dedos demorarse ahí, sobre su frente.

Por las fotos sabemos cómo era el Holy Big Clit, un santuario de peregrinación femenina situado en la más poderosa de todas las ciudades. Parece que en él reinaba la Gran Señora Universal, que sale sonriente en todas las imágenes, cargando siempre a una niña diferente y rodeada por muchas esposas. También hemos visto el Unknown Cocksacker's Center, reverenciado por los hombres del mundo y presidido por Talullah el Exquisito. Estaba en otra ciudad, muy lejana pero no menos poderosa que la primera. Talullah se ve joven y fuerte, y también sonríe en las imágenes. Todos llevan ropas complicadas, de colores brillantes.

Pero, según el viejo Matías, ni la Gran Señora ni Talullah pudieron controlar a los grupos fanáticos que querían exterminar al otro sexo. Los hombres repetían cada vez más alto que una criatura que sangraba periódicamente y olía a pescado podrido, no merecía vivir. Y las mujeres fortalecían la convicción de que eran “ellos” los que contaminaban al planeta con su orina apestosa, su promiscuidad y su beligerancia. Los hombres dejaron de convivir con nosotras en los mismos barrios, y así fue creciendo el odio. Nadie quería mudarse a una casa donde viviera alguien del sexo opuesto, ni que hubiese profesores mixtos en las escuelas públicas. Tampoco era ya posible que en las clínicas para hombres sirviera una enfermera, o que en las salas de fiesta para mujeres hubiese un cantante masculino. Después de cada pacto o negociación, alguien ponía una bomba en algún edificio rival, hasta que estalló la guerra. Fuego y ruido, hambre y epidemias, muerte y dolor, gritaba Matías cuando agitaba en el aire sus muñones.

Hemos crecido en esta casa comunal y quedamos alrededor de tres docenas, pues poco a poco han ido muriendo las ancianas y los ancianos. De mis dos madres sólo recuerdo vagamente a una, con el pelo castaño y largo, que me alzó en brazos y me besó antes de partir, vestida con sus ropas de combate. Daniel no recuerda nada. Pero es igual que yo, no quiere olvidarse de leer. El viejo Matías fue quien nos enseñó, usando antiguos periódicos. Antes de su muerte, logramos salvar mucha papelería del rincón donde almacenaban los combustibles. Y tenemos un escondite de donde los sacamos de uno en uno, a veces de dos en dos, esquivando las miradas codiciosas de los que piensan que es injusto que acaparemos algo que sirve para alimentar el fuego común.

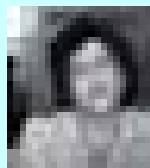
Cuando terminó la guerra las ciudades habían sido destruidas y con ellas, los bancos de clonación que se ocupaban de la continuidad de nuestra especie. A Daniel y a mí eso nos parece terrible, pero los demás no se inquietan, no se preguntan nada: para ellos, el destino es inexorable. Sólo rumian su hambre eterna mientras trabajamos para sacarle a la tierra alguna cosecha miserable. Nadie se propone reconstruir algo, salvar un grano de conocimiento antes de que terminen de oxidarse las máquinas, cuyas piezas asoman, a veces, en medio de los campos.

Creemos que hay otros sobrevivientes. Sé que el mundo es inmenso, y tiene océanos y montañas, aunque para mis amigas el mundo se acaba en el río adonde vamos cada amanecer. Sus sonrisas no se parecen a las de las mujeres de mis revistas. Están siempre inquietas por la salud de las tres vacas; si murieran, de dónde sacaríamos leche para sostenernos. Y de dónde estiércol para fertilizar la tierra arada. Además, este año el invierno parece interminable. El frío nos obliga a dormir en grupo, sin respetar la división sagrada entre hombres y mujeres.

Por eso Daniel y yo podemos acostarnos siempre juntos, y cuchichear en la oscuridad hasta que viene el sueño. Pero últimamente siento cosas nuevas en mi cuerpo, cosas que no entiendo y me llenan de vergüenza. Cuando Daniel me abraza, el calor de su pecho y de su bajo vientre enciende otro calor muy extraño entre mis muslos. Y los senos se endurecen y mi respiración se agita, y no consigo dormir. No he sentido nada así cuando he sido acariciada por mis amigas mayores. Y tengo que contenerme para no tocar a Daniel, para no echarme sobre su boca que conserva los dientes casi intactos, e imagino apetecible como la fruta roja que encontramos hace dos meses entre los arbustos.

Hemos leído mucho y sé que debo ser anormal, como esos “bi” y “héteros” de los que hablan algunas revistas. Gente despreciable, ciudadanos de segunda categoría que no respetaron las leyes universales. Si alguien lo descubre, me expulsarán de la casa. Pero puedo preguntarle a Daniel, con mucho cuidado, qué piensa de eso. Preguntarle por qué no abraza por las noches a cualquier otro muchacho, por qué busca mi compañía a todas horas. O mejor, lo besaré de pronto, cuando estemos solos, y lo acariciaré como hacen los mayores, y veré qué pasa.

A fin de cuentas, ya han empezado a llamarnos “raros”. Si él es tan anormal como yo, no me importa que nos echen. Buscaremos otro río, construiremos una choza, y quién sabe si algún día descubrimos el secreto para echar a andar las máquinas gigantes.



**Mariela Varona Roque** (Banes, Cuba, 1964) Ingeniera eléctrica. Ha publicado los libros **El verano del diablo** (Editorial Holguín, 2003), **Cable a Tierra** (Editorial Unión, 2003), **La casa de la discreta despedida** (Editorial Caja China, 2010), y sus cuentos han aparecido también en antologías publicadas en Brasil, España y Estados Unidos. Ha obtenido los premios David de Cuento, La Gaceta de Cuba y la Beca de Creación Caballo de Coral.

*(Fotomontaje de Raúl Aguiar)*

## Leonor Hernández Martínez

(La Habana, 1984)

Graduada de Técnico Medio en Construcción Civil en el Instituto Politécnico Pablo de la Torriente Brau (2003) se ha dedicado profesionalmente a la animación en los Estudios de Animación ICAIC desde el año 2005.

Sus principales intereses incluyen el diseño gráfico, la ilustración y la animación, tanto tradicional como digital.

Ha publicado sus obras en libros de las editoriales cubanas Gente Nueva, Letras Cubanas, Abril y Ediciones Extramuros

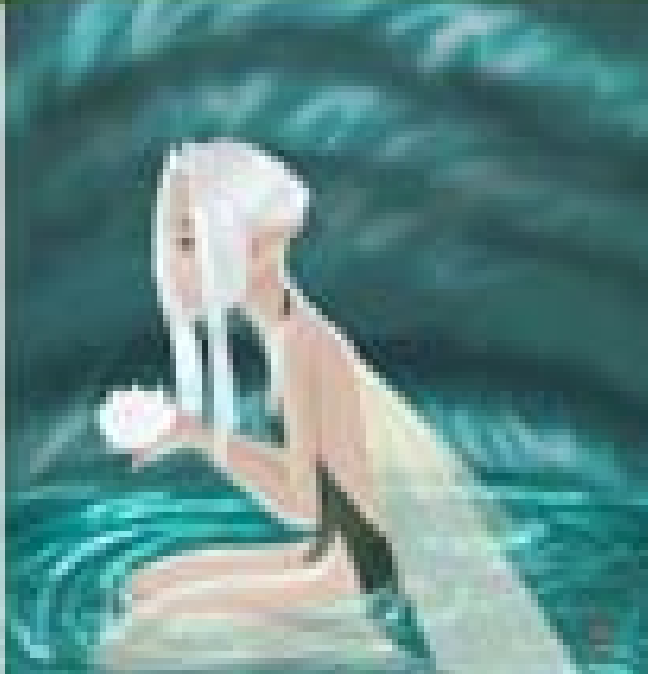
Ha colaborado con proyectos de los grupos DiALFa Hermes, Anime no Kenkyu y Habana Cosplay.

Es diseñadora del e-zine Cuenta Regresiva

Obtuvo el premio de la popularidad en ilustración del evento Behique 2010







# GUÍA DEL CONSTRUCTOR DE MUNDOS MÁGICOS

Stephanie Cottrell Bryant

(traducción por Victoria Isabel Pérez Plana y Carlos A. Duarte Cano)

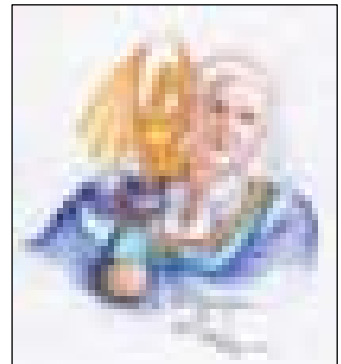


La Guía del Constructor de Mundos Mágicos es una herramienta para crear un universo imaginario. Aunque hay varias buenas guías para crear un mundo de ciencia ficción, pocas tratan los elementos quintaesenciales de un reino fantástico. Esta guía intenta ayudar a los autores del género fantástico a descubrir sus reinos mucho antes de que se sienten al teclado y se ocupen de los detalles.

Además, yo he escrito un buen tutorial llamado **30 Días de Construcción de Mundos**<sup>1</sup>, diseñado para ayudarle a realizar con entusiasmo su *world-building*<sup>2</sup> invirtiendo sólo unos minutos por día.

La fantasía, como toda ficción, es un producto de la imaginación. Un elemento común en la ficción fantástica es la magia, una fuerza misteriosa que rompe las leyes físicas y científicas normales. Se ha dicho que cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia, esto es válido también para la fantasía.

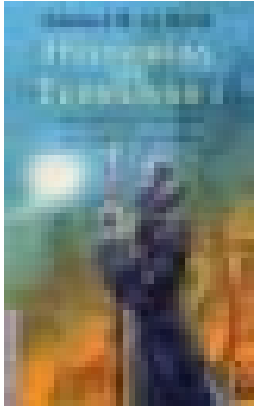
Tomemos el ejemplo de la saga de los **Jinetes de Dragones de Pern (Dragonriders of Pern)** de Anne Mc-Caffrey. Aunque basados en una premisa de ciencia ficción, estos libros comparten un sabor imaginario por el uso sin ningún esfuerzo del viaje instantáneo, o teleportación. De hecho, esta saga tiene tres aspectos mágicos: teleportación, telepatía, y viajes en el tiempo. Estos tres aspectos mágicos se centran en los dragones de Pern. Aunque algunos humanos que no son jinetes pueden comunicarse telepáticamente, ellos no tienen las habilidades para la teleportación o los viajes en el tiempo de los dragones y lagartos de fuego, que sí pueden hacerlo.



<sup>1</sup> Tutorial que publicaremos por entregas en los próximos números de Korad

<sup>2</sup> Por lo extendido de su uso hemos preferido mantener el término *world-building* en inglés a usar la traducción en castellano “construcción de mundos” (todas las notas al pie son de los traductores)

En otro ejemplo mágico clásico, los **Magos de Terramar (The Wizards of Earthsea)** de Ursula K. Le Guin, se pueden usar muchos tipos de hechizos mágicos, pero todos ellos se basan en los nombres. Para manipular de forma mágica cualquier objeto o criatura el mago debe conocer su nombre verdadero, el cual usa para controlar la esencia de esa criatura. La hechicería, entonces, es el estudio de los nombres, y las responsabilidades inherentes a conocer el nombre de otra criatura. De esa manera, si un mago desea teleportar una piedra desde un espacio a otro, él debe conocer el nombre de la piedra, y posiblemente el de su destino. Este sistema parece trabajar mejor para las criaturas y objetos encantados, los cuales pueden ser transformados en otros objetos, y atrapados. La existencia de la telepatía parece improbable en este tipo de mundo. Invocar las energías mágicas puras también es improbable, aunque invocar al relámpago no lo es (¿y quién dice que uno es realmente menos destructivo que las otras?).



Los mundos fantásticos de **Calabozos y Dragones (Dungeons and Dragons, D&D)** son una base mágica popular para mucha de la ficción fantástica, sobre todo las novelas basadas en los mundos de D&D. Sin embargo, estos mundos tienen un sabor “D&D” definido, que cualquier persona familiarizada con los juegos puede reconocer. Empezando con las clases de personajes del jugador común (luchador, montaraz, paladín, mago, clérigo, druida, ladrón, bardo), estas novelas están llenas de referencias al juego que los no-jugadores (y los jugadores que están cansados de tales creaciones faltas de imaginación) encuentran irritable. Quizás uno de los problemas más comunes de estas novelas es el hecho de que se basan demasiado en el mismo sistema de magia. Voy a referirme a menudo a mi experiencia de jugadora mientras escribo este manual, pero mi objetivo es ayudar a que otros autores creen nuevos sistemas de magia que sean tan ricos y diversos como los de los libros de D&D.

### **World-building básico**

Para el *world-building* básico, comience con un mapa. Dibuje su mapa de cualquier cosa, pero recuerde que el mundo natural está lleno de irregularidades. Algunas veces, dibujar un continente basado en la mancha que dejó una hoja en la acera después de una tormenta es mejor que tratar de hacer uno.

De modo semejante, si sus personajes alguna vez entran en un pueblo, una ciudad, o un asentamiento, se encontrarán con que, en la mayoría de los casos, éstas son más bien formaciones caóticas y “naturales”. Si alguna vez ha estado en Europa, sabrá que muchos de los pueblos parecen estar contruidos en un camino serpenteante. Hay muchas razones para esta estructura de calles, entre las cuales está la defensiva. Pero la razón principal es que la carretera estaba allí antes de las construcciones y los caminos antiguos seguían líneas naturales y formaciones geográficas. Sólo en los grandes imperios (y los que intentaban serlo) se usaron líneas rectas. Las carreteras romanas fueron tan fenomenales y tan atemorizantes porque eran una línea recta desde un origen hasta su destino; los romanos no dejaron que las barreras geográficas los apartaran de sus objetivos. De modo semejante, muchas ciudades estadounidenses fueron edificadas con líneas rectas, para reflejar el estilo de vida ordenado que se esperaba encontrar en su frontera. Más al oeste, y en muchos de los pueblos del medio-oeste, las ciudades simplemente no aparecieron; fueron planificadas al detalle. Salt Lake City y Washington DC son dos ejemplos maravillosos de ciudades que se planificaron antes de que fueran construidas.

Una vez que usted tenga su mapa, decídase por un nivel de tecnología. Seguro usted no querrá que sus personajes de fantasía tengan armas de fuego (¿o sí?), pero ¿qué hay de cañones? ¿ballestas? ¿espadas? ¿armaduras de placa? ¿armaduras de malla? ¿kevlar<sup>3</sup>? Y las embarcaciones: ¿Son los drakares primitivos los dragones de los mares, o los enormes galeones mandan y saquean a través de la piratería y el corso? ¿Hay carreteras pavimentadas o empedradas, o las personas simplemente siguen los caminos de un pueblo al siguiente? ¿Qué tan difícil o peligroso es viajar, y qué clases de peligros existen?

Si elige un mundo de baja tecnología, es lógico esperar que espadas, lanzas, y alabardas sean las armas normales. Recuerde también que las poblaciones animales eran un poco menos controladas, pero los depredadores naturales eliminaban a los débiles. El “enano” de la camada de cerdos no era una mascota (vea **La telaraña de Carlota**<sup>4</sup>), sino una

<sup>3</sup> Polímero sintético cuyas fibras se utilizan entre otras cosas para chalecos antibalas, blindaje antimetralla, cascos de combate, guantes, etc, por sus propiedades de resistencia al corte, la fricción y el calor.

<sup>4</sup> Película de animados de 1973 producida por Hanna y Barbera.

comida de primavera. Será muy raro encontrar en estos mundos gente muy apegada a su gato casero, aunque los perros de caza y de trabajo recibirán a menudo tratamiento especial.

Un mundo de tecnología media podría ser algo como La Tierra a inicios del siglo XX. Los sistemas de comunicaciones se están volviendo fidedignos debido al telégrafo y las fábricas dan trabajo para muchas personas. Pero las condiciones de trabajo no son necesariamente humanas, y las personas todavía tienen (y siempre lo tendrán, en cualquier época) conflictos con otras personas, y con ellos mismos.

Finalmente, un mundo de alta tecnología puede ser entretenido, especialmente cuando usted le añade los elementos del fantástico. Solo cuide de no añadir demasiados elementos irreales a su historia. En un mundo de alta tecnología en el cual la magia tradicional también funciona, es mejor enfrentar el asunto de la magia de manera directa, o el lector se verá demasiado confundido por la introducción simultánea de tecnologías avanzadas y principios mágicos.

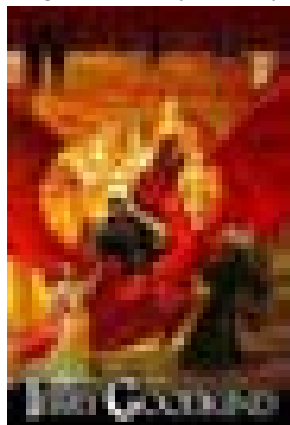
### Los Niveles de Magia



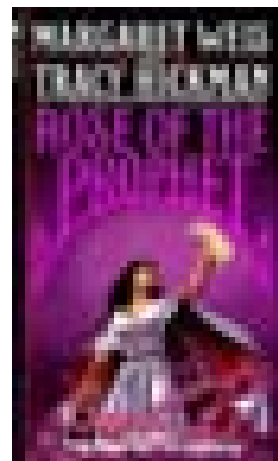
Algunos universos son muy ricos en magia. En ellos todo el mundo tiene determinada experiencia con la magia, y los magos no son raros. En ciertos mundos (**Xanth** de Piers Anthony y la trilogía **Darksword** de Weis y Hickman), cada cual en el planeta tiene un talento mágico de algún tipo, y algunos individuos afortunados tienen más de uno. Aunque los plebeyos no se sienten a gusto con los magos poderosos (quién no, dadas las posibilidades), no les apedrean en cuanto los ven. En esta clase de mundo, las culturas que temen u odian la magia han encontrado alguna salida o método para tratar con magos. Quizás a los niños que exhiben mucho talento mágico se les aliente para convertirse en sacerdotes (el equivalente de la academia militar para escolásticos). Quizás sean asesinados, aunque en un mundo rico en magia, eso implicaría una gran cantidad de cadáveres. Algunas veces son meramente deportados, y los reinos o las culturas cercanas tendrán una incidencia superior de refugiados mágicos desde un área intolerante. De modo semejante, en mundos donde todo el mundo tiene un talento mágico, los nacidos sin tales talentos pueden ser estigmaticados y convertirse en parias, o simplemente vergüenzas.

Un mundo rico en magia puede o no tener artículos mágicos de poder significativo. Si uno usara el sistema de juego **AD&D (Advanced Dungeons and Dragons)**, sería lógico que un gran número de magos signifique una gran cantidad de artículos mágicos. Pero no necesariamente. Podrían requerirse cantidades enormes de energía mágica para crear un artículo; más de lo que cualquier mago cuerdo esté dispuesto a gastar en cosas frívolas. Tales artículos serían muy raros, y muy personales para el mago que los posee. Las armas y armaduras mágicamente encantadas serían una rareza, e inusual un mago que tenga tiempo para aprender cómo usar cosas así.

Por otra parte, un reino mágico promedio podría ser abundante en artículos mágicos. Tomemos, por ejemplo, el mundo de la serie **La Rosa del Profeta (Rose of the Prophet)** de Margaret Weis y Tracky Hickman. Aquí hay un mundo en el cual toda magia viene ya sea de



artículos, o de los Inmortales (genios, ángeles, diablos, y otros subalternos de los dioses). Hay una situación inusual en la cual un mago debe usar las energías mágicas cargadas en ciertos artículos (pergaminos, pociones, amuletos, etc) para lanzar hasta los hechizos más simples. Pero todos los magos aprenden a hacer tales artículos como parte de su entrenamiento. Estos no son artículos mágicos permanentes, sino herramientas para conjurar, que deben estar presentes cuando el mago trata de moldear la energía mágica. La única otra forma de lograr efectos mágicos es a través de la intervención de los Inmortales. Y mientras algunos de los Inmortales sirven a los humanos directamente, otros tienen prohibido por sus dioses comunicarse con cualquiera excepto con los adoradores más devotos. En reinos donde la asistencia de Inmortales es común y directa, el conjuro puro, mágico es menos prevaleciente. Los mortales han tenido menos motivos para investigar nuevos métodos para lanzar magia, y muchos de los hechizos más poderosos se han



perdido.

Un mundo pobre en magia es donde pocas personas muestran algún talento mágico, y aun menos de ellas reciben el entrenamiento para usarlo correctamente. Los magos y hechiceros podrían haber formado una clase de élite, gobernando a los otros en virtud de su poder, o encerrándose ellos mismos con sus libros y sus tomos. Son respetados, temidos, pero no amados. En contadas ocasiones son buscados para solicitarles asistencia mágica, porque la mayoría de la gente puede pasárselas sin magia, muchas gracias. Sin embargo, esto plantea un dilema interesante cuando el protagonista descubre sus propios poderes mágicos, y la profundidad atemorizante de sus habilidades (la saga **Primera Regla del Mago (Wizard's First Rule)** de Terry Goodkind y **La Rueda de Tiempo (Wheel of Time)** de Robert Jordan son grandes ejemplos de este tipo de mundo de élite de magos).

De modo semejante, un mago en un mundo pobre en magia podría ser un paria, una presa. De hecho, cualquier mago no dispuesto a convertirse en parte del grupo de elite puede encontrarse en esa circunstancia de todos modos. En el mundo AD&D **Sol Oscuro (Dark Sun)**, hay tres tipos de hechiceros mágicos: Señores-dragón (los gobernantes de cada ciudad desértica), preservadores, y profanadores. Los señores-dragón son un grupo élite con magia altamente poderosa que ha tomado el poder. Los profanadores usan un sistema mágico que literalmente erosiona la tierra, dejando un desierto árido a su paso. Finalmente, los preservadores usan sólo energía mágica obtenida por sí mismos y no provocan estos daños mágicos. El resultado: ambos profanadores y preservadores son cazados por la élite de señores-dragón, quienes los ven como la competencia. Por la contaminación creada por la magia del profanador, todos los magos son sospechosos a los ojos del populacho mundano.



Recuerde, sin embargo, que si un mundo es tan pobre en magia, cualquier par de magos deberían tener una buena razón para viajar juntos. En otras palabras, es poco probable que un mago bisoño (descubriendo sus poderes) viaje con o en la compañía de un mago experimentado, a menos que uno haya deliberadamente buscado al otro por alguna motivo (el novicio quiere aprender, el mago estaba neutralizando una amenaza, lo que sea).

Lo anterior es válido para cualquier clase de mundo. Aunque exista una mayor incidencia de magos en un mundo rico en magia, eso no necesariamente significa que serán compañeros.

### Las Criaturas Mágicas

Su bestiario mítico no necesita ser extenso. Tras ejecutar varias campañas de AD&D, y escrito muchos, muchos mundos con una colección variada de razas y tipos de personajes, firmemente creo que las criaturas más nefarias del mundo son las humanas, como también son las más ejemplares y heroicas. Cuando uso razas no humanas en mis historias, se presentan como “parecidas a determinadas culturas humanas, con alguna diferencia menor” o como un complemento de las sociedades humanas. El relato de fantasía está escrito por y para seres humanos, y somos el centro de nuestro multiverso. Por consiguiente, las sociedades alienígenas (o mitológicas) nos deberían mostrar facetas diferentes de la experiencia humana, y enseñarnos en cierta forma cómo tratar lo alienígena dentro de nuestro mundo.

Dicho eso, hay algunos seres estereotípicos comunes de la fantasía que usted puede o no elegir para usar:

- Duendes y trastos: traviesos, malos, bromistas. Los duendes son raramente una amenaza seria; son como una clase de payasos del mundo fantástico.
- Elfos: Ya sean altos o bajos son personajes bellos vinculados con las regiones vírgenes, son usualmente maestros de encantamientos e ilusiones, y muy longevos.
- Hadas y dríadas: Son habitantes selváticas primitivas, traviesas, consideradas. Se representan a menudo como hembras, vistiendo materiales diáfanos (la película **Magos (Wizards)** acertó al representar las hadas como defensores militantes).
- Dragones: Enormes seres semejantes a lagartos, los dragones usualmente inspiran mucho temor y son intrínsecamente mágicos. Varían desde monstruos marinos hasta serpientes aladas. Pueden respirar fuego, o absolutamente nada, y varían en el rango completo del bien o el mal. Sin embargo, los buenos dragones parecen ser incapaces de acciones malvadas, y viceversa, rasgos no compartidos por humanos buenos y malos.

- Enanos: Enano y severo parecen ir de la mano. Los enanos son humanoides pequeños, regordetes que pasan una gran cantidad de tiempo en la minería, y no salen mucho. Se representan casi universalmente como varón; algunos especulan que eso es porque las hembras son indistinguibles de los varones.
- Orcos, ogros: Éstos son humanoides grandes, malolientes que consideran romper y comer a los buenos humanos algo divertido para hacer en una noche de sábado. Viven para la violencia, y participan de orgías violentas para divertirse.
- Unicornios: Atraídos por las vírgenes (por alguna razón) o las doncellas, estos equinos tienen un solo cuerno que sale de la frente. Se representan generalmente como el epítome de la pureza, pero son también criaturas salvajes y elusivas.

Éstos son solo unos pocos de los habitantes que usted puede tener en sus tierras. Naturalmente, podría tomar cualquier aspecto de la humanidad, tergiversarlo más o menos, y convertirlo en una cultura o especie. Recuerde que, sin embargo, los individuos no pueden representar la raza entera, y el enano amigable que odia el oro hace un personaje secundario interesante (si bien cómico) para su historia de fantasía. Demasiados “individuos” convierten su historia en el club de “anónimos inadaptados”, pero eso es a veces la premisa correcta para una novela de fantasía humorística.

### Los Cataclismos Mágicos

Construir un mundo de fantasía es como construir un mundo de ciencia ficción; tenga en cuenta la gravedad, la edad, y su formación según se construya. Pero recuerde que los accidentes mágicos pueden ser tan ambientalmente dañinos como un meteorito. Casi todos los mundos de fantasía con capacidades mágicas tienen alguna suerte de accidente mágico misterioso en su historia. Desde las siempre populares guerras mágicas hasta el nacimiento de la magia en el reino, están todos allí, como una fuente de misterio (y las aberraciones geográficas), y como una advertencia para aquellos que esgrimirían tales poderes en los tiempos actuales.

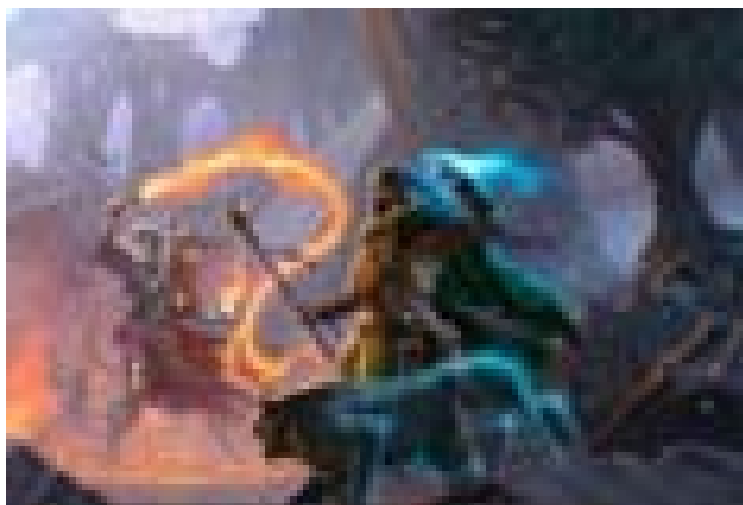
En algunos reinos, estos accidentes mágicos han creado grandes espacios desérticos, despojados de vida y (a menudo) de energías mágicas. Otros crean áreas mágicamente cargadas, donde la magia es tan fuerte que muta y transforma a los habitantes. Finalmente, algunos cataclismos mágicos han ocurrido lo suficientemente lejanos en el pasado y desde entonces toda la magia se ha ido apagando, de manera que las tierras que fueron deformadas ya no lo están. Sin embargo, los ríos, las montañas, y aun los continentes podrían haberse creado o destruido durante este cataclismo, y allí donde una vez se alzó la Ciudad Perdida de Anadolia ahora encontramos el Profundo Océano Azul.

Si algún cataclismo mágico formó parte de su mundo, necesitará saber exactamente dónde ocurrió este acontecimiento en relación a su historia, cronológica y geográficamente. En la serie **Velgarth** de Mercedes Lackey (autora de la saga Valdemar), las guerras mágicas dejaron un cráter enorme donde yacen enterradas las armas de los magos antiguos. En las cercanías, las energías mágicas han deformado tanto un bosque que muchos de sus habitantes son parodias torcidas de lo que deberían ser. Y el “presente” de la historia ocurre unos 4000 años después de este cataclismo, cuando otro acontecimiento similar es inminente.

La historia catastrófica de su mundo debería jugar un papel en la obra, o no existir en absoluto. Aun si sus personajes sólo lo encuentran como una advertencia de sus días de entrenamiento mágico, debería tener alguna importancia sus vidas. Después de todo, quizá esa advertencia sea oportuna para entrar en razón a una protagonista loca de poder al percatarse de lo que podría causar con tanta energía mágica. O tal vez se desarrolle una gran batalla cuando los personajes deban cruzar un área que ha estado mágicamente dañada de algún modo.



## Los Sistemas Mágicos: Diferentes Tipos de Magia



Hay cuatro tipos básicos de magia que se han descrito en libros, televisión y los juegos. La primera es la magia “clásica”, o hechicería. La hechicería consiste en la manipulación del mundo a través de una energía mística que es inexplicable e inexplicable. Esta energía podría ser la “fuerza”, nodos mágicos (las corrientes y ríos nunca vistos de energía mágica en todo el mundo), nombres mágicos, conjuros y rituales, música, o algún método similar para obtenerla. En general, esta clase de magia se caracteriza por los conjuros, que son básicamente la práctica usada por el mago para manipular esa energía.

El segundo tipo de magia es de origen divino. Éstos son milagros sacerdotales, y van desde crear agua en el desierto hasta sanar a los enfermos y heridos. El poder es concedido por los dioses mismos; el ser humano es simplemente un conducto para el poder del dios, aunque él o ella podrían tener igualmente otras habilidades. En AD&D, los personajes de la clase sacerdotal tienen conjuros muy específicos que pueden pedir a su deidad; estos por lo general son concedidos directamente, pero pueden ser negados si el personaje ha ofendido a su deidad recientemente. Otro ejemplo de magia sacerdotal puede verse en la serie **Votos y honor (Vows and Honor)** de Mercedes Lackey. La diosa Ojos de Estrella les concede a sus seguidores (especialmente a sus pocos sacerdotes) unos muy pocos, específicos milagros como conjuros. Algunos ejemplos son las marcas del fuego divino en Tarma y las manos de Kethry para el Hechizo de Rompepromesa. Sin embargo, en la mayoría de las sociedades, incluso en mundos de fantasía, la intervención divina es una cosa rara y valiosa. Usualmente viene en la forma de visiones y sueños, en vez de hechizos directos, y el conocimiento cicatrizante poseído por clérigos es conocimiento puro, como el de un doctor o un cirujano, no un regalo de un dios. Los sacerdotes son entonces estudiosos respetados, y portadores de las palabras de sus dioses. Pero no son usualmente hechiceros (este no es el caso en AD&D, y es una de las cosas que conforman el “sabor” único de una novela AD&D).

Finalmente, las habilidades psíquicas son el último tipo de fenómenos mágicos que pueden usar directamente los personajes. Estas habilidades son extraídas del mundo mundano de la parasicología. También conocido como psiónica, magia de la mente y talentos mentales, van desde la percepción extrasensorial hasta la teleportación, y todas las fases intermedias. Debido a los experimentos científicos hechos en el “mundo real”, las habilidades psíquicas también puede aparecer en la ciencia ficción pura, y ciertas habilidades paranormales no contradicen principios científicos conocidos, aunque los desafían. Quien puede afirmar, por ejemplo, que no hay manera de que una persona pueda ver algo desde muy lejos; ¿Acaso sabemos que no hay un sexto órgano sensorial que, como el apéndice, yace inactivo en la mayoría de la gente?

El cuarto tipo de fenómenos mágicos ya se ha discutido; los artículos mágicos. Se han escrito series enteras alrededor de las sagas de artículos mágicos y las personas que los portan. Y en la mayoría de los casos, son libros inmensamente populares. Sin embargo, la buena ficción se trata de personas, no de cosas. A menos que sus personajes sean al menos tan interesantes como su inventario, no hay historia. Confíe en mí. Entonces, cuando su héroe reciba la Gran Espada del

Destino, convierta la espada en una herramienta para las acciones del héroe, no a la inversa. O, para acotar una de mis líneas favoritas del **Hombre de la Máscara de Hierro (The Man in the Iron Mask)**, “traigo puesta la máscara, ella no me lleva a mí”. Para un debate excelente de “inventario como trama”, lea **Dispositivo de intriga bien templada (The Well-Tempered Plot Device)** por Nick Lowe. Es una crítica excelente de las historias de ciencia ficción y fantasía del estilo “coleccionando el cupón mágico”.

La última línea: Su héroe debe tener control de su destino. Él puede despreciar aquello en lo que está destinado a convertirse o puede temer al futuro, pero finalmente debe ser dueño de sí mismo y de su artículo de poder. De lo contrario usted podría omitir al héroe y sólo enfocar la atención en la espada misma.

### **Tipos de Mago**

Una vez discutidos los tipos de magia, me gustaría proponer varios tipos magos que podría usar en su novela. Algunos de ellos han sido tomados o adaptados de otras fuentes. La intención es que sean solo un punto de partida para su creatividad. Tome las sugerencias y luego embellézcalas. Nadie quiere leer una historia que usa exactamente el mismo sistema mágico que su autor favorito. Cambiando estos sistemas básicos, puede hacer el suyo propio.

#### ***Mago de libro (Spellbook Mage)***

Éste es el sistema clásico AD&D de hacer hechizos. El mago tiene un libro de hechizos en el cual ha escrito sus fórmulas mágicas. Alguien con el conocimiento correcto o entrenamiento puede descifrar esas fórmulas y usar los hechizos, pero se necesitan literalmente años para aprender cómo leer e interpretar la magia (o se requiere un hechizo). Alguien sin el conocimiento y entrenamiento correcto que trate de usar tal libro, en el mejor de los casos, meramente fallará. En el peor de los casos, causará un accidente mágico mayor, de los que tornan su cara permanentemente azul (en el caso de una novela de fantasía cómica), o entrapa su alma dentro de algún dispositivo demoníaco (en una fantasía ligeramente más seria).

Antecedentes del personaje: El hechicero es un estudioso, y un especialista en conocimientos arcanos e inusuales. Esta persona no sólo sabe de hechizos mágicos, sino tiene un conocimiento inusual de otros curiosos temas. Los temas podrían ser desde la genealogía de los hombres lobos hasta los orígenes y las interpretaciones de las Profecías de Methaine (o quienquiera). Estos pedacitos de conocimiento inusual pueden o no volverse útiles en el transcurso de la historia.

Su tarea: Escriba los hechizos conocidos por el mago y que aparecen en su libro de hechizos. Deberían ser apropiados para su carácter: un pacifista no va a hacer un hechizo de relámpago, por ejemplo, lo mismo que un mago de combate probablemente no tendrá hechizos de encantamiento, a pesar de lo útiles que podrían ser. Evite usar libros AD&D para estos hechizos. Si en realidad necesita ideas, mire [Great.Net.Spellbook](http://Great.Net.Spellbook) y adapte unos pocos de allí. Los hechizos de AD&D son muy bien conocidos por los jugadores como para que no se les reconozca. Recuerde que este sistema de magia usa fórmulas; esas fórmulas pueden o no tener palabras, movimientos, o artículos materiales requeridos para que los hechizos funcionen. O trabajar el hechizo desde el libro puede ser tan simple como leer del libro mismo. De cualquier forma en que trabajen, recuerde que su mago tiene un repertorio limitado del que escoger.

#### ***Mago Verde, Bruja herbolaria, Mujer Sabia***

Esta clase de mago usa magias naturales para manipular el mundo. Las hierbas y las pociones son sus instrumentos de trabajo, pero puede arreglárselas con algo tan simple como una mirada penetrante y una buena amenaza. El mago verde armoniza especialmente con el estado natural del mundo. Por supuesto, estas clases de magos se sienten muy incómodos dentro de las ciudades.

La mayoría de las comunidades premodernas contaron con un hombre o mujer sabio(a) que conocían las propiedades de las plantas y sus usos. La famosa Baba Yaga fue una bruja natural; estaba claramente ligada al mundo natural, lleno de hierbas beneficiosas, así como también de venenos. Desafortunadamente, estos expertos en hierbas medicinales y estas brujas eran también los primeros a los que se culpaba cuando se malograban las cosechas, o un niño desaparecía misteriosamente. Como consecuencia, un conflicto común para estos magos no parte de ellos mismos, sino de las comunidades a las que siempre sirven. Esta clase de usuarios de la magia está a menudo en conflicto con otros brujos, especialmente con los que aprenden la magia de los libros. Los magos verdes ven a estos brujos como antinaturales, porque no entienden los ritmos naturales de la tierra.

Antecedentes del personaje: El personaje es un experto en hierbas medicinales y un sanador. Él o ella es un miembro aceptado de la comunidad, aunque también es temido por los miembros más ignorantes o supersticiosos. Él(la) a menudo vive solo(a), o con una pareja mundana o esposa(o). Los animales afectivos son una característica común de esta clase de brujo(a), quienes pueden confeccionar un veneno tan fácilmente como una poción cicatrizante.

Tarea: Decida qué clases de pociones y encantos son posibles y qué grado de efectividad poseen. Dada la región geográfica en la cual vive este mago, ¿están disponibles las hierbas que él normalmente necesitará para ciertos brebajes mágicos? ¿Qué necesita para lanzar un hechizo, y qué porta normalmente para hacerlo? ¿Cuánta de su magia es verdadera, y cuánta es simplemente “magia de la mente” o un engaño que parece real? Si todo es falso, entonces ¿cómo se siente la bruja acerca de sí misma y su magia? ¿Se ve por encima de sus ignorantes clientes, o teme que un día descubrirán su secreto? Finalmente, ¿está escondiendo un poder mágico mayor haciéndose pasar por un mago verde?

### *Invocador de Espíritus*

Esta clase de mago llama a las esencias espirituales de otros para cumplir con su precepto. Pueden ser invocadores de genios, nigromantes, elementalistas, chamanes y bailarines espíritu. Estos magos conjuran a los espíritus —sean estos muertos, ánimas, elementos, o genios— a realizar tareas para él o ella. Los efectos del hechizo incluyen transportar objetos, hacer aparecer otros artículos (el criado espiritual trae el artículo de cualquier parte), afectar directamente a otros (el espíritu recibe órdenes de hacer determinada diablura a otra persona), y así sucesivamente. Raramente el invocador de espíritus puede transformar las criaturas u objetos. De modo semejante, sus habilidades no le permiten la comunicación mental. Aunque los espíritus del aire, por ejemplo, podrían servir para comunicación a grandes distancias, el mensaje, como todo lo que el mago hace, será traducido a través del lente de la propia experiencia del espíritu. Los efectos directos, sin embargo, pueden ser muy poderosos, por lo que los espíritus se muestran naturalmente poco inclinados a ponerse en peligro directo a través de tales efectos. Un elementalista de la tierra puede invocar un terremoto, mientras un nigromante podría emplear a los muertos vivientes para cumplir con su trabajo sucio.

Recoger información es una de las capacidades principales del invocador de espíritus. Los espíritus manejan una información que los habitantes del mundo visible no tienen. Los elementales acuáticos rastrearían fácilmente un barco pirata, los elementales de aire pueden ver todo lo que conoce el cielo y los secretos de los muertos no están a salvo de las preguntas indagatorias de un nigromante. Entonces, son el shamán o el bailarín de espíritus quienes invocan a los espíritus de los ancestros o del mundo natural para contestar sus preguntas. Los magos que invocan espíritus obtienen un conocimiento e información a la que los mortales ordinarios no pueden acceder.

Tarea: ¿Qué hacen los invocadores de espíritus en su mundo para llamar a sus asistentes espirituales? ¿Es su relación la de amo-sirviente, socios, amigos, dueño-pertenencia, padre-hijo, o algo completamente diferente? ¿Quién es la parte dominante en la relación? ¿Qué peligros existen con este tipo de sistema de invocación? ¿Si el invocador se convierte en el siervo del espíritu, qué sucede? ¿Qué peligros existen para el espíritu, y qué beneficios recibe que lo hacen obedecer al invocador?

### *El Manipulador de Esencia*

El manipulador de esencias es un mago clásico, moldea las esencias puras de un objeto con sus hechizos. Los manipuladores pueden o no tener hechizos de fórmulas, pero raramente dependen de libros de hechizos mientras los ejecutan.

Los magos de **Los Magos de Terramar (The Wizard of Earthsea)** son buenos ejemplos de manipuladores de energía, ya que usan el nombre del sujeto para manipular su esencia. De modo semejante, los brujos de la serie **Belgariad** de David Eddings simplemente usan una orden de sola palabra para hacer que la magia cumpla con su mandato.

La naturaleza intrínsecamente poderosa de esta clase de magia la hace propicia para el abuso. Considere cuán peligroso es poder usar la esencia de una criatura no sólo para ayudarla, sino para dañarla. ¿Al manipular de esa forma a la criatura se la está despojando de su libre albedrío? **El Cristal Oscuro (The Dark Crystal)**<sup>5</sup> tiene algunas escenas muy fuertes, donde los Skeksies chupan la verdadera esencia de los habitantes locales para confeccionar pociones de longevidad. Hay una perversión del manipulador de esencias, pues estos Skeksies saben cómo acceder a la esencia de una criatura subordinándola al Cristal, pero no saben cómo usar esa esencia excepto para fines dañinos.

<sup>5</sup> Película fantástica de marionetas producida y dirigida por Jim Henson (creador de los Muppets) en 1982.

Un manipulador de esencia puede no solo transformar al sujeto, sino también encantarlo o hechizarlo fácilmente.

Antecedentes del personaje: La manipulación de esencia es probablemente un talento nato, algo que puede ser hereditario. No obstante, los manipuladores deben ser bien instruidos, en la habilidad necesaria para realizar las manipulaciones, pero también en el autocontrol y la responsabilidad inherente al hacerlas. Los buenos magos serán altamente éticos en el uso de esta habilidad, y pueden tener códigos especiales para usar sus poderes. Los magos malos o no entrenados, como los Skeksies, estarán en la posición de literalmente tener el control sobre el libre albedrío de otros, pero sin los dilemas éticos o morales que tal control debería conllevar. Serán lo suficientemente autocontrolados para manipular la magia, pero se divertirán usando y abusando de otros para lograr sus metas.

Tarea: Determine qué método usa el manipulador para emitir sus hechizos. ¿Dice una palabra (un método común), escribe sus órdenes, o simplemente enfoca o medita? ¿Qué clases de hechizos puede lanzar? ¿Qué limitaciones, verdaderas o impuestas, hay en su magia? ¿Qué tipo de reglas morales y éticas ha establecido para sí mismo y cómo son impuestas esas reglas por la comunidad de invocadores? Finalmente, ¿cuáles son sus métodos preferidos para usar la magia? ¿Prefiere retorcer a un monstruo hasta la sumisión, hacerle dormir, o amenazarlo con encogerlo hasta un tamaño más dócil (como 3 o 4 pulgadas)?

### ***Los Magos de Energía***

Los magos de energía usan la energía mágica disponible en el mundo para realizar tareas mágicas. Aunque es uno de los sistemas mágicos más comunes, estos magos podrían extraer energía de fuentes nunca vistas, piedras, artículos de poder, bosques, música, sangre y sacrificios, o alguna fuente similar. Esta clase de mago trabaja mejor en un mundo de ambiente mágico, en el cual las energías mágicas están disponibles, aunque no necesariamente asequibles para los humanos comunes. La “Fuerza” de **La Guerra de las Galaxias (Star Wars)** es una forma clásica de magia ambiental, y los Jedis son Manipuladores de Energía (aunque también son mucho más que eso).

Los manipuladores de energía pueden usar la energía mágica natural para derribar a golpes a enemigos, envolver con ella al objetivo en una ilusión, levantar barreras protectoras, e incluso abrir puertas para conectar dos áreas mágicas (teleportación). Quizá pueden usar la energía para encantar a alguien, aunque tendrían que poseer alguna metodología o razón (la música sería una buena fuente de energía para eso, ya que de por sí ella es encantadora). Los manipuladores de energía pueden ser o no buenos comunicadores, telepáticamente o a larga distancia, según la naturaleza de la energía mágica en su mundo. Si un mundo tiene una fuerza mágica salvaje e indómita la comunicación puede ser demasiado difícil. Pero si la magia es como la “Fuerza”, y está ligada a todas las criaturas, de manera que el más leve tirón o fluctuación de esa Fuerza puede ser percibido por cualquier mago talentoso, la hace un método viable e instantáneo de comunicaciones. Esto en realidad depende de si usted quiere que la comunicación sea tan fácil (o más fácil) para sus personajes, como lo es hoy en día el correo electrónico y el teléfono.

Antecedentes del personaje: Como el manipulador de esencia, el mago de energía nace usualmente con la habilidad de sentir y usar la magia disponible. Si estos magos reciben una educación deficiente pueden ser peligrosos; un mago de energía no entrenado podría fácilmente aplanar un castillo, ya que carece del necesario autocontrol para manipular las energías mágicas por sí mismo.

Los magos de energía tienen la probabilidad de formar grupos, al igual que los manipuladores de esencia, basados en sus puntos de vista éticos en el uso de magia. El uso descontrolado de la magia es peligroso, no solo para el mago, sino para las personas que le rodean. Y también es peligroso para la fuente de energía mágica, la cual todos ellos deben compartir. Así, ellos podrían formar organizaciones para regular el uso de esta fuente de energía, e impedirle a otros despilfarrarla.

Tarea: ¿Cuánta energía mágica hay en su mundo? ¿Cuántas son las personas que pueden acceder a ella? ¿Es eso común, o raro? ¿Hay lugares donde la energía es fuerte y otros donde es débil, o su distribución es uniforme? ¿Hubo acontecimientos catastróficos que cambiaron la distribución de la energía mágica?

¿Qué clases de cosas puede hacer un mago de energía en su mundo? ¿Qué uso inadecuado del poder hay allí? ¿Cómo son tratados los magos de energía por otros magos (magos de energía u otros hechiceros), y que tipo de entrenamiento reciben? ¿Los magos de energía se organizan conjuntamente para regular el uso de energía, o la atesoran celosamente cada uno?

### **La Creación de la Cultura**

La mayor parte de la guía de *world-building* está dedicada a construir al mundo físico, y sistemas mágicos que tengan sentido. Pero recientemente se me ocurrió una pregunta: ¿cómo se le pueden ocurrir nombres que no provoquen la burla de sus lectores?

Note que la pregunta no es cómo nombrar cosas a fin de que su lector no se ría. Uno solo necesita leer un buen libro de Terry Pratchett para querer seriamente crear nombres que hagan reír a sus lectores. Pero la pregunta es cómo evitar que el lector se ría de usted, el escritor. Porque, enfrentémoslo, muchos nombres en la literatura de fantasía son complejos hasta el extremo de lo absurdo.

Así es que recientemente estuve considerando seriamente esta pregunta y obtuve la única respuesta conveniente; no invente un nombre, invente una cultura. Mire, los nombres son el componente más visible y vocal de una sociedad, una cultura. Los humanos nombran todo: el planeta en el que están, las cosas que comen, tocan, hacen, aman, odian, matan, todo. Nombran a cada cual, y nombran los lugares donde viven. Y todos los nombres que los humanos usan nacen de nuestra constante fascinación con el idioma; estamos siempre inventando el lenguaje y ha sido así desde que nos convertimos en *homo sapiens*.

Cuando comience a poblar a su mundo con personas sensibles —sean humanos o no—, hágase la pregunta del idioma de inmediato. Es un trabajo enorme crear un idioma enteramente nuevo para una cultura de personas que no existen, nunca han sido y nunca serán. Tolkien hizo eso más de una vez, pero él fue lingüista por entrenamiento, un genio, y para él fue una tremenda diversión. Si a usted le gusta inventar idiomas completos, diviértase con eso. Si usted es como yo y solo quiere deslizar algunas nuevas palabras porque suenan “correctas”, hágalo. De todas maneras, sin embargo, cree un léxico para los idiomas de su mundo de fantasía, pero si las personas del Desierto de S'nnari tienden a los sonidos líquidos (muchas erres y eles), entonces cualquier palabra con una “k” debería ser algo extraña para ellos, o tener un impacto particular cuando lo dicen (como en una mala palabra). Las personas a menudo dicen que el alemán raramente suena “bonito” y en cierta forma es cierto, muchos sonidos duros en el idioma alemán le dan un “sonido” más rudo para oídos Romanizados. Los productores de Estrella Viajera (StarTrek) no fueron estúpidos cuando crearon las sílabas del idioma Klingon con esos sonidos ásperos.

No puedo sugerir muchos recursos para esto, excepto que el **Manual de Poesía (A Poetry Handbook)** de Mary Oliver tiene un capítulo sobre el sonido que es asombroso. Allí está todo acerca de los sonidos de las palabras, las diferencias entre las vocales y los diferentes tipos de consonantes y qué efectos tienen en la poesía. Use esto, o algo por el estilo. Oliver realmente tomó la mayor parte de su información de una vieja cartilla de idioma que ella recogió cerca de su casa. Aprenda cómo suena el idioma.

También puede sentirse justificado de apropiarse liberalmente de los mundos e idiomas de la Tierra. De hecho, eso es lo que la mayoría de los escritores hacen. De hecho, eso fue lo que hizo Tolkien; la mayor parte de **El Señor de los Anillos** es una versión re-contada del Rheingold<sup>6</sup>, pero sin sexo.

La mayoría de las veces, usted escribirá en su lengua materna, así que automáticamente tendrá “traducida” cualquier cosa que sus personajes hagan en el idioma que usted escribe. Necesita saber cómo suena el idioma de los personajes solo para aquellas palabras que quiera agregar, para dar una elegancia exótica a su mundo. En general, estos se subdividirán en tres categorías: personas, lugares, y cosas. Los verbos, siendo muy abstractos, no deberían presentarse en el idioma de fantasía a menos que sea absolutamente necesario. Incluso entonces, trate de que esos verbos suenen lo más parecido a su idioma como sea posible.

Otro recurso que puede ser valorado en su búsqueda de buenos nombres: Libros de nombres para niños. Para padres y, ahora, más genéricos para escritores. Tengo dos libros de nombres que encuentro útiles. Uno lista los nombres por asociación cultural así como también apellidos y nombres masculinos y femeninos. El otro es un libro encaminado específicamente a nombrar personajes de fantasía.

Tarea: Escuche cuán diferente le suenan las sílabas. ¿Le excitan? ¿Asocia usted un sonido particular con una emoción o un lugar o un recuerdo? Ponga por escrito algunas preferencias genéricas para sus idiomas, por ejemplo; “quiero que el idioma hablado por los elfos suene como al agua, y el idioma hablado por los enanos como la grava rozándose entre sí” y

---

<sup>6</sup> Tesoro Escondido en el Rhin de la saga de los Nibelungos.



luego escuche como suenan esas cosas. Escriba las sílabas que usted oye cuando abre un grifo o se sienta en una corriente; use esos sonidos al crear sus nombres élficos para lugares, personas y cosas.

## **Nombrando a las Personas**

Una cosa interesante en las novelas de fantasía es que casi siempre hay personajes con nombres que suenan inusuales con escrituras asombrosas en palabras impronunciables. Otra cosa que llama la atención es que un mal nombre puede arruinar una novela decente. Piense acerca de eso. ¿Quiere en realidad avanzar con dificultad a través de 500 páginas de narrativa épica acerca de Ffrinnithelia el Ubicuo? Si alguna vez ha leído las novelas de Elric Melnibone, hay algo que debe haber notado: La mayoría de la gente en la vida real le llama "Elric". ¿Por qué? ¡Porque lo pueden pronunciar!

Dé a sus personajes nombres que usted pueda pronunciar. Fácilmente. Rápidamente. Y si eso no funciona, hágalos bastante complicados para acortarlos a un apodo. Ffrinnithelia pronto se convierte en "Frin" o "Lia". Algunas familias, sin duda, tendrán nombres más largos que suenan más impresionantes. Quizá haya algunas razas no humanas que prefieran el toque más elegante de un nombre apenas pronunciable. Pero cuando esa gente caigan en una situación apremiante, o lleguen a conocer bien a alguien, descartarán la formalidad y usarán muy pronto una versión acortada de su nombre.

En inglés, un nombre largo es cualquier cosa con 3 sílabas; muy pocos nombres tienen 4 o más. Esa es una buena pista para su escritura; 3 sílabas es un nombre largo para el público lector inglés, así que tenga un buen apodo a mano.

Cuando escribo mi fantasía, tiendo a preferir nombres cortos con una combinación simple de vocales y consonantes, y siempre acorto el nombre del héroe hasta una o dos sílabas si me es posible.

La advertencia, claro está, es que en muchos casos es totalmente apropiado para su personaje tener un nombre más largo. El mundo de la fantasía no parecería real sin oficiales pomposos que insistan en añadirle sílabas inútiles a sus propios nombres, con la esperanza de hacerlos más impresionantes para los que les rodean. O magos que busquen un nombre memorable o un epitafio para acrecentar la mística de sus poderes. ¡Y, claro está, en cualquier buena fantasía cómica, necesitará tener esa bolsa de motes incoherentes con los cuales jugar! Simplemente acuérdesse de tener los apropiados: Harry Potter es un éxito en parte porque los personajes de apoyo todos tienen nombres que son apropiados para sus representaciones de dos dimensiones (¿los Malfoys, por ejemplo? "mal" en latín significa "malo")

No olvide, por supuesto, que muchos muchos muchos nombres en la Tierra son tomados de figuras religiosas. El nombre masculino más popular en el mundo es Mohammed y eso no es una coincidencia. Si la cultura de su mundo tiene un sistema espiritual particularmente fuerte, entonces los nombres que se encuentran en esas teologías deberían aparecer frecuentemente en el mundo de sus personajes.

¿Y qué hay acerca de los apellidos? En su fantasía cómica, ese apellido es a menudo el piñazo, pero ¿y en una novela más seria? Hasta el Renacimiento, los apellidos se tomaban usualmente del lugar donde usted nacía o vino (Chretien de Troyes), su ocupación (o la ocupación de su padre, como "Smith" (herrero) o "Scribner"), el nombre de su padre ("Ericson", y todos los nombres de clanes célticos Mc y Mac), o un epitafio adoptado por algo extraordinario que ha hecho la persona (Guillermo el Conquistador). Muchos apellidos que han llegado hasta nuestros días son descendientes de esos primeros nombres.

El apellido de su personaje puede ser algo como eso, o usted puede decidir que su personaje (o tal vez incluso la mayoría de las personas en su mundo) no necesitan apellido en absoluto. Eso está bien pero, antes de que empiece a escribir, decida si su héroe será el único sin un apellido que lo identifique o no, y si es así, qué clase de estigma puede implicar eso.

Tarea: ¿Quiénes fueron los padres de su héroe? ¿Quién le nombró? Finja que usted es el padre o madre de su héroe y le nombra de la forma que le habrían nombrado. Si su héroe no tiene padres, o ha escogido su propio nombre, descríbase a usted mismo poniéndose en sus zapatos en el momento que él se nombró a sí mismo. ¿Se sintió orgulloso al tomar un nombre digno de él? ¿O estaba quitándose de encima un pasado vergonzoso, buscando un nombre que sería un nuevo comienzo?

## **Nombrando Lugares**

A pesar del título que Ursula Le Guin le dio a su novela, en la mayoría de las culturas, la palabra para mundo es suciedad. Comoquiera que las personas nombren su mundo, en alguna parte de su pasado lejano, ese mundo una vez significó "esta cosa sucia bajo nuestros pies".



¿Pero, y qué hay de los nombres para otros lugares? La mayoría de los lugares más pequeños, pueblos, aldeas, municipios, y cruces de carreteras se nombran a partir de características geográficas cercanas. Es perfectamente aceptable llamar a la ciudad natal de su héroe “Leftcrook”, lo cual una vez la identificó como el giro en la corriente que corre hacia la izquierda. ¿Usted sabía que Oxford se denomina así actualmente por un vado? Los vados son importantes para las sociedades preindustriales. Son puntos bajos en un río o una corriente donde las personas y los animales pueden cruzar sin un puente. Lo mismo ocurre para los bosques; “Greywood” podría ser un nombre apropiado para un bosque particularmente oscuro y profundo (¿quizás incluso hasta embrujado?). Y no olvide el potencial para el humor en sus nombramientos: una de las grandes ironías en California es un lago designado “lago claro” el lago de agua dulce más grande enteramente dentro de los límites del estado, y, en todo punto de vista, un lugar lóbrego que no es claro en lo absoluto.

Además de las consideraciones geográficas, los lugares también pueden llevar el nombre de las personas que los fundaron, o de las personas que inspiraron a esos que los fundaron. Así tenemos Washington, D.C., Roma (por Rómulo), y Benden Weyr (en los libros de Pern de McCaffrey). Esto es muy popular para ciudades que estaban deliberadamente establecidas como tales, y no surgieron como colectivos agrícolas que crecieron después. Si usted tiene algún rey muy influyente (o simplemente arrogante) en el pasado de su mundo, su nombre podría estar en muchos lugares y en muchas formas diferentes. Un pueblo podría ser designado Thorinswood, a causa del Rey Thorin el Conquistador, mientras que un pueblo cercano es Thorinton. Cuando el Rey Thorin fue finalmente expulsado, el régimen nuevo trató de restituir los nombres anteriores, pero por supuesto el idioma se resiste a cambiar en formas interesantes, así que Thorinswood se mantiene, pero el pueblo es ahora “Thorton”.

Un esquema similar de nominación es llamar a las cosas a partir de figuras religiosas. ¿Cuántas ciudades en su provincia, estado, o región tienen nombre de un santo católico? La ciudad más grande cerca de la que vivo es San Francisco, nombrado por San Francisco, y en parte de una gran tradición de misioneros españoles en la vieja California. Otra vez, ¿pregúntese si hay santos o semidioses que se sentirían muy honrados si se bautizara a una ciudad con su nombre? El mito de cómo obtuvo Atenas, Grecia su nombre es un buen ejemplo de una mitología de la ciudad que usted puede crear para su mundo.

Tarea: Saque el mapa que hizo y esboce algunos nombres. ¿Tiene una gran cadena de montañas? ¿Qué piensan los habitantes de su mundo cuando ven esa línea maciza de tierra amenazadora? ¿Hay una ciudad importante en sus aventuras? ¿Quién posee la ciudad, y qué clase de historia ha tenido? Busque al menos cinco lugares a los que usted podría referirse en su historia, y escriba sus nombres, qué tan grandes o pequeños son, quien vive allí, etc.

## Nombrando Cosas

Imagine que está escribiendo solo, desenrollando su historia, tremendamente satisfecho consigo mismo, y entonces se detiene. Su héroe se ha sentado para una comida y una bebida fermentada de su elección. ¿Qué está bebiendo? ¿Cerveza tradicional? ¿Cerveza? ¿Vino? ¿Champaña? ¡Sí! ¡Champaña! ¡Mató un dragón y quiere celebrar! ¡Un momento! ¡La champaña es una palabra claramente francesa! ¡No tiene lugar en el Desierto de S'nnari! ¡Ack! ¿Ahora qué?

Pues bien, se le ha ocurrido una bebida diferente para celebrar; quizá una copa de vino más humilde o leche de camello fermentada (koumiss para esos cazadores de dragones que moran en el desierto). O, usted puede inventar una nueva palabra para vino blanco espumante. Bueno, ¿de dónde es su vino espumante? Obviamente no es un vino desértico; la carbonatación nunca se mantendría bien aquí en su clima desértico<sup>7</sup>. ¡Ah, entonces es extranjero, incluso para su héroe criado en el desierto! De acuerdo, entonces. ¿De dónde es? Eh.... ¿El norte? Compruebe su mapa, ¿quién vive allí, y qué clase de idioma usan? Pues bien, usted se encuentra con que había puesto allí una tribu guerrera, robusta y bárbara, pero eso está bien; incluso un bárbaro puede hacer un vino espumante, si las condiciones son adecuadas. ¿Sus bárbaros hablan un tipo de idioma gutural como el Klingon? ¿Pues bien, qué dirían después de beber una copa de su vino espumante? Yep, usted justamente ha inventado lo que los bárbaros llaman “jugo de eructo”<sup>8</sup> pero a los oídos desérticos de su héroe le suena como “braak-nos”:

<sup>7</sup> Lo cual nos hace preguntarnos por qué los vinos de Dorne, en Canción de Hielo y Fuego de GRR Martin son tan deliciosos si este es un reino esencialmente desértico.

<sup>8</sup> burp-juice en el original en inglés

Dravin sacudió el polvo de su capa de viaje y se encorvó en la tienda de campaña de la taberna. —¡Una copa del mejor, mi anfitrión! —el anfitrión sacó una frágil botella de braak-nos, el legendario vino espumante de los bárbaros del Norte, y le vertió una copa brillante llena....

Dicen que los esquimales tienen 500 palabras para “nieve”, y nadie lo duda; obviamente, la nieve (y sus diferencias sutiles) es de suma importancia para las tribus esquimales. ¿Qué podría ser importante para las culturas de su mundo? ¿Puede imaginarse que una raza de criaturas intrínsecamente mágicas podría tener 50 formas diferentes de describir una corriente mágica? ¿Usan sus elfos cien palabras para “canción”? ¿Tienen sus enanos 80 palabras para “roca”, pero 200 para “oro”? Piense acerca de los muchos sinónimos que podrían tener sus culturas. Aun si su héroe nunca encuentra las 200 formas diferentes para decir “sangre” en orco, podrían existir unos cincuenta o sesenta más en la toponimia usada por los pueblos que fueron una vez dominados por los clanes orcos.

Tarea: Usted tiene una buena idea de quiénes son sus personajes, donde van, incluso las clases de magia que podrían encontrar. Según escribe, piense en dos o tres objetos pequeños que sus personajes encontrarían lo suficientemente extraños para usar sus nombres extranjeros. Ahora decida: ¿cómo les llaman los pueblos que hacen esas cosas? Vuelva a su mapa y sus sonidos otra vez- ¿qué sonidos asocia usted con las personas, y qué sonidos asocian ellos con el objeto? Finalmente, ¿es una cosa común o bastante preciada para tener más de un nombre? ¿Y si eso es común, puede usarse para nombrar lugares al igual que cosas?

### Material de referencia

Si mira en mis libreros, pensaría que soy una chica de trece años de edad, saliendo de la fase “unicornios y hadas”. Mis estantes de fantasía están llenos de maravillosos libros en rústica<sup>9</sup> llenos de mundos increíbles. Vuelvo a visitar estos mundos en ocasiones para recordarme a mí misma las grandes historias y reinos contenidos allí.

Junto a mis libros en rústica de fantasía estándar, entre mis estantes también hay uno o dos con libros de tapas duras<sup>10</sup> “de tamaño grande”. Estos están a medio camino entre libros de arte y guías de referencia. Varían desde una copia de tapa dura de **El Unicornio** hasta **El Libro de D'Aulaire de Mitos Griegos (D'Aulaire's Book of Greek Myths)** (uno que debe leerse todo el que se interese en la mitología griega). Tengo libros de caballeros, cuentos de hadas, **Mamá Oca (Mother Goose)**, y Shakespeare. Algunos de mis libros, como **Personas Fantásticas (Fantastic People)**, **El Libro Definitivo del Laberinto (The Ultimate Maze Book)**, y **Los Duendes de Laberinto (The Goblins of Labyrinth)** son libros guías para ver cómo otras personas y otras culturas imaginan lo inimaginable. Me refiero a estos libros infrecuentemente, pero me conforta saber que están a mi servicio incondicional, cada vez que necesito una buena criatura fantástica o un villano. Se podría decir que son mi bestiario. Y hay también muy pocos libros decentes en esta colección de sistemas mágicos.

### Libros

#### Libros del Compendio del Escritor (Writer's Digest Books):

- **The Writer's Complete Fantasy Reference (La referencia de Fantasía Completa del Escritor)** (Introducción de Terry Brooks). Incluye algunos capítulos de magia y paganismo, así como también comercio, negocios, ropa, castillos, y culturas del mundo real.
- **Writing Science Fiction and Fantasy (Escribiendo Ciencia Ficción y Fantasía)** Incluye un capítulo llamado The World-Builder's Handbook and Pocket Companion (El manual de bolsillo acompañante del constructor de mundos).
- **World-Building** de Stephen L. Gillet. Este es indispensable. Es un GRAN recurso de cómo hacer un mundo físico que tenga sentido.

<sup>9</sup> Paperback o softcover: encuadernación en rústica o de tapa blanda, usado para ediciones más baratas, el libro, cosido o encolado, está forrado simplemente con una cubierta de papel o de cartón, generalmente fuerte aunque no necesariamente rígida, y encolada al lomo (tomado de Wikipedia).

<sup>10</sup> Hardback, hardcover o hardbound: encuadernación cartoné o de tapa dura, más duradera que la rústica. El libro, cosido o encolado, está forrado con una cubierta rígida de cartón, pegada al lomo. Esta cubierta recubre el libro en todas sus superficies exteriores. Los planos interiores de las tapas son de papel y la parte interior del lomo (no aparente, pues está recubierta por el lomo de la cubierta) es de tela, aunque también puede ser de papel (tomado de Wikipedia).

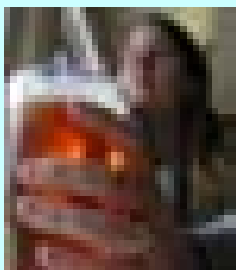
- **Aliens and Alien Societies (Alienígenas y sociedades alienígenas)** por Stanley Schmidt. No lo he leído aún, pero debería ser aplicable para las razas de fantasía así como también a los extraterrestres de la ciencia ficción.
- **Character Naming Sourcebook<sup>11</sup> (Libro de Nombres de Personajes)** por Sherrilyn Kenyon. Realmente, cualquier libro decente de nombres de bebé servirá - asegúrese que contiene el significado del nombre, ortografías alternas, y orígenes. En este aparece la lista de nombres por país /cultura, así que podrá seleccionar nombres para los personajes que tienen sentido para culturas más o menos similares.
- **The Writer's Guide to Creating a Science Fiction Universe (Guía del Escritor para Crear un Universo de Ciencia Ficción)** por George Ochoa y Jeffrey Osier. Otro bueno para crear el mundo físico, definiendo donde van las montañas, etc.

#### Libros del Compendio de los No-Escritores (Non-Writers Digest Books):

- **A Poetry Handbook (Manual de Poesía)** de Mary Oliver – Un recurso bueno y comprensible de cómo suenan las palabras. También útil si usted inventa culturas e idiomas, así es que podrá escribir poesía para sus gnomos.
- **Life in a Medieval Castle (La vida en un Castillo Medieval)** de Joseph y Frances Gies. También tienen libros de la vida en ciudades medievales, etc. Recurso útil de uso variado.
- Todas las novelas de misterio del Hermano Cadfael por Ellison Peters son geniales —Peters es un medievalista entrenado así como también un novelista— sus libros son a menudo lectura requerida en los cursos de historia de la universidad.

#### Sitios Web (websites)

[¿Qué hay en un Nombre?](#) Guía para la etimología de nombres de Harry Potter. Contiene gran información sobre el origen de los nombres en Harry Potter. ¡Vaya! ¡Vea cómo lo hace un maestro narrador de cuentos!



Stephanie Cottrel Bryan nació y se crió en Chicago, más tarde se mudó a California donde estudió en la Universidad. Es una ávida lectora y escritora de libros técnicos y novelas. Escribió su primera novela en 2002 mientras participaba en **NaNoWriMo (National Novel Writing Month)**. Uno de sus mayores éxitos como autora es *Videoblogging For Dummies* (2006) entre otros libros técnicos como *Teach Yourself® HTML 4* (1999); *Teach Yourself Microsoft Frontpage 98 in a Week (2nd Edition, 1998)* y *GIMP for Linux® Bible (2000)*. En su tiempo libre le gusta jugar, tejer y escribir. En la actualidad escribe un juego de rol basado en un mundo donde cada personaje es un juguete algo averiado. Su blog personal es <http://www.mortaine.com/blog/>. Stephanie vive actualmente en Las Vegas, Nevada.

<sup>11</sup> Sourcebook: libro que funciona como complemento o reemplazo de un libro de texto

# Sección de humor

## Patrones de conducta

**Claudio del Castillo**

*(Ilustración MC Carper)*



*Para F. Mond, el primer escritor  
de ciencia ficción cubano que leí.*

El tres es un número habitual en la anatomía de los marcianos: tres ojos, tres patas y tres brazos (por tanto tres manos y, cuando las cierran, tres puños). Eso lo sabe cualquier terrícola. Y que parecen muy torpes tampoco es un secreto pues tales chismes eran divulgados con profusión de detalles en las columnas del holodiarario Tiempos Galácticos. Así que yo también estaba enterado la noche que crucé el umbral de aquella taberna en Fobos.

Solo que los humanos tenemos determinados patrones de conducta grabados en el cerebro que en raras ocasiones conseguimos modificar y, cuando esto sucede, la transición suele ser traumática. Desde los albores de nuestra conquista de los planetas telúricos hasta la actualidad, en que libramos la guerra contra el Imperio Joviano, dichos patrones de conducta han entrado en franca contradicción con lo que encontramos “allá afuera”. Esta fue la explicación que me dio un psicólogo (con sus palabras, desde luego) durante mi convalecencia en Caribdis, un planetóide tranquilo a mitad de camino entre el Cinturón de Asteroides y Marte. Por entonces mi choque con esa gran verdad había sido un tanto brusco y, para más señas, doloroso.

Yo era un tipo pendenciero y bravucón, debo ser sincero. Llegué a capitán del carguero “Atila”<sup>12</sup> apelando a métodos que incluso hoy me avergonzaría sacar a la luz. Y no es que fuera un incompetente (la ingeniería en electrónica no me la habían regalado), pero la violencia se me daba fácil. Será suficiente con aclarar que la tripulación me odiaba y temía con el mismo fervor con que me respetaba.

Únicamente Marie no me odiaba. Tal vez me temía un poco, mas no me odiaba. Intuyo que le atraían mi aspecto salvaje y mi recia determinación, o quizá mis amplios pectorales.

Ya nunca lo sabré.

Lo cierto es que cuando yo vociferaba las órdenes en el puesto de mando, ella daba salticos de pura alegría, aplaudiendo como una escolar. Su devoción me halagaba, lo admito, y no pocas veces me excedía en las reprimendas a mi tripulación con tal de verla contenta.

Mi tonta Marie no tenía otra obligación en la nave salvo la de adorarme con sus bellos ojos azules. La mantenía en el “Atila” por mis pantalones, infringiendo así hasta la más liberal regulación de contratación vigente. También permanecía a bordo, ¡qué diantres!, pues en principio me fue imposible deshacerme de ella.

Marie y yo nos conocimos en el centro para la adaptación al espacio de los Marines de la Flota Estelar: la cúpula “Mártires de Mercurio”, en la Luna. Ella era la que repartía el almuerzo, si así podía llamarse al desaborido alimento sintetizado que constituía nuestra dieta en el espacio. Luego del entrenamiento, oficiales y cadetes nos reuníamos en el comedor donde Marie, con su sonrisa pícara, nos convidaba:

—¿Qué tal una ración de espinacas, eh, muchachos? ¿O esos cuerpotes cansados prefieren la ternera que nos llegó ayer?

—Dame un tubo de ternera de los grandes, preciosa —pedía invariablemente un fornido sargento albino, y hacía un gesto obsceno con sus labios.

—A mí siete, niña, y cuatro de papa —agregaba yo, y eructaba la Pepsi que me había acabado de tomar.

¡Cómo reía la desgarbada Marie!

Sí, fueron días felices. Hasta que mi compañero de mesa le dio una espectacular nalgada y me enredé a trompones con él. Entre sollozos el albino me aseguraba a brazo partido, en el sentido que se quiera, que eran novios. Y ahora que lo pienso, probablemente era hasta cierto. ¡Pero es que a mí me daba igual! El tema es que al extender su garra lasciva el sargento me había revuelto los pelos de la barba, lo cual no era ninguna bobería habida cuenta del empeño que yo ponía en peinarla.

De cualquier manera, mis malas pulgas me costaron la expulsión del Cuerpo de Marines.

Con mi mochila a cuestas esperaba la lanzadera que hacía la ruta *Mare Imbrium* - Santa Clara y que llevaría mi frustración de vuelta a la Tierra, cuando sentí que me tocaban en la espalda.

Era Marie.

—Me marchó contigo —dijo, y se aferró a mi cintura.

De nada valieron los “¿Estás loca?”, los “Apenas te conozco” o los “No soy de esos” que le grité en el embarcadero durante la hora y tantos que se retrasó el arribo de la lanzadera. Desde entonces me siguió a todas partes. Incluso, cuando me alisté como operador de radar en el “Atila” para evadirla, me la encontré de polizón en el armario del camarote. Casi me da un patatús. Sin embargo, el enclaustramiento y la hostilidad de la tripulación hicieron lo suyo, y un día me sorprendí coqueteando con ella.

Solo después que desapareció supe que la amaba.

Era mi primera incursión más allá de las fronteras de la Tierra. La Armada se preparaba para el tan cacareado ataque decisivo a las fortalezas del Cinturón de Asteroides. El sector defensivo de Júpiter en el Cinturón se había

---

<sup>12</sup> El “Atila” era una astronave clase Ragbarth acondicionada como carguero por la War Shipments Co. Estas naves, debido a su novedoso sistema de propulsión telequinética, constituían el botín de guerra máspreciado que podíamos arrebatar a las patrullas de reconocimiento de Urano. (N.A.)

convertido, por veinte años, en la muralla troyana donde se hacían añicos los afanes belicistas de los terrícolas contra el Imperio Joviano. En vista de ello, habíamos recibido la orden de apoyar el aprovisionamiento de las tropas que el Mariscal Cheng concentraba en Marte.

En Tharsis convergían los fieros guerreros Jablai, de Mercurio; las escuadrillas kamikazes venusinas; los 3<sup>ro</sup>, 9<sup>no</sup> y 27<sup>mo</sup> Ejércitos de la Reserva de la Flota Estelar, las hordas mercenarias marcianas... Todos a la espera de cargamentos similares al del “Atila”.

En nuestras bodegas se hacinaban los howitzers fotónicos, los rifles de plasma, los misiles apodados “desguasa-meteoritos”... Recuerdo que agregar un pedido de último minuto de cañones sónicos antimotines<sup>13</sup> resultó una faena titánica.

Fuera de eso, la travesía discurría sin novedades hasta que colapsó el lóbulo occipital de “Carrie”... o sea, el cerebro Generador Controlado de Impulsos Telequinéticos (GCIT), el motor principal del “Atila”.

Los psico-mecánicos examinaron a “Carrie” y diagnosticaron “nostalgia”. Así, sin más.

—¿Nostalgia de qué? —les pregunté, iracundo.

Se encogieron de hombros.

—Simplemente nostalgia.

Su oficio tenía mucho de adivinación, lo sé.

La emergencia imprevista nos obligó a recurrir al Sistema Auxiliar de Propulsión Sublumínica para el aterrizaje en la base militar “Desembarco del Мамушка”, ubicada en Fobos. Mientras el neuro-ingeniero y una brigada de psico-mecánicos buscaban en los almacenes castrenses la materia gris necesaria para la reparación, Marie y yo salimos a dar un paseo.

Pronto divisamos una taberna, por lo que decidimos calentar el gaznate con un buen whisky. La temperatura regulable de la cúpula rozaba los 5°C. Era obvio que el Coronel Filipenko, comandante de la base, había cedido a las presiones del “equipo de casa”: con el nada encubierto objetivo de esquilmar a la soldadesca, los comerciantes marcianos traían al pequeño satélite sus curiosas artesanías. La taberna estaba repleta de ellos. Inmersos en el humo azul de sus habanos farfullaban exaltados, bebían como vikingos, tropezaban entre sí... Lo normal, en fin.

Hasta que uno tropezó conmigo.

Yo no soy tonto; sé discriminar entre una acción no premeditada y una burda provocación. Y como en el caso que nos ocupa la intención se me antojó evidente, apliqué el axioma del colonizador que procura ser respetado: presumir mala fe y “soltar los perros”. Conque puse mi peor cara.

El marciano era pan comido, al menos a primera vista. Aunque destacaba por su estatura sobre los de su especie, no me llegaba a la barbilla.

Sus pupilas violetas, rutilantes a causa de la cerveza, me exploraron de pies a cabeza con altanería y desprecio insoportables. Por mi parte, no negaré que la impresión que me produjeron sus tres ojos dispuestos sobre largos pedúnculos fue surrealista. Tal parecía que era observado por tres seres distintos. Buscando remedio a mi aturdimiento lo miré directo a la trompa, situada justo en el medio de su rostro, y ya desde ese momento hice mis cálculos. Traqueándome las coyunturas de los dedos e hinchando los bíceps, le espeté desafiante:

—¿Qué hay?

Mi voz resonó atronadora en las paredes de la taberna. El murmullo incesante se acalló y un hormiguero de hombrecillos vagamente humanoides de color esmeralda se compactó a nuestro alrededor. Expectantes, activaron sus Rosettas<sup>14</sup> portátiles, mi marciano incluido. Cuatro o cinco venusinos apuraron los tragos que sorbían, desplegaron sus

<sup>13</sup> Ya se sabe el papel que jugaron durante la intentona de sedición de los marcianos en Deimos. Allí el “grito” de los cañones confirmó los rumores de que los valores éticos que sustentaban el Imperio Terrestre se desmoronaban. (N.E.)

<sup>14</sup> Un convoy, que transportaba miles de estos artilugios hacia Tharsis, cayó en la emboscada de una sección de comandos Khammelion, de Haumea. Enseguida se desató el escándalo y el ministro de Comunicaciones accedió a dar una conferencia de prensa.



alas y escaparon por una ventana. Supongo que debían tener bastante con la gelidez insufrible del local.

—Que ¿qué hay? —repetí, y el triángulo equilátero que formaban las patas del marciano se convirtió en isósceles al dar éste un paso atrás.

Marie, perfecta en su papel de acompañante-escudera, me quitó el abrigo y se quedó contemplándome absorta, como si viviera un ensueño. Sus fosas nasales se abrían y cerraban impetuosas; sus pechos<sup>15</sup> vibraban marcando el ritmo de su corazón desbordado. La excitación que la embargaba tenía, sin duda, un fuerte componente sexual.

Se me acercó y atusó mi bigote con ternura:

—Pégale duro, Enrique —musitó en un temblor.

Resolví aprovechar al máximo la presencia de Marie. No estaría de más que alguien le relatara a mi tripulación lo que sucedería, y el entusiasmo y parcialidad con que lo haría ella afianzarían mi prestigio de camorrero invencible y mi autoridad.

Sí, tenía que lucirme.

Mi contrincante pulsó el conmutador de su Rosetta y parloteó algo ininteligible. Fuera una disculpa o una ofensa, ya no me importaba. Imaginarán que quien escribe no era dado a la charlatanería, menos si su dignidad se hallaba en entredicho.

Por toda respuesta ejecuté impecable mi técnica de barrido, hasta la fecha infalible, con el propósito de derribarlo. Solo que un marciano no es una silla y, a pesar de su sorpresa y su pata en el aire, el bichejo mantuvo el equilibrio con las dos restantes. Yo era hartos a menudo en la lucha cuerpo a cuerpo, así que no me turbé por mi inesperado fiasco. Haciendo acopio de aplomo le lancé un recto de izquierda que hubiera desquiciado a un bramontono<sup>16</sup> pero, ¡caramba!, de forma inexplicable erré el guantazo. Sin contar con que perdí el balance y cuando giré para enfrentar al marciano, recibí en pleno rostro un tremendo escupitajo con inconfundible hedor a tabaco.

La risa se manifiesta casi por igual desde Mercurio hasta Marte; aun distorsionadas por los peculiares armónicos alienígenas, carcajadas son carcajadas. Y eso escuché: decenas de chirriantes carcajadas. Fue más de lo que pude soportar. Mascándome los mostachos proyecté mis trescientas libras de musculatura pétrea contra el escuálido marciano.

Ese día corroboré que las trifulcas se rigen por leyes veleidosas: más temprano que tarde, sin saber cómo, me vi de espaldas en el suelo. En un santiamén el engendro verde atenazó mis dos muñecas con firmeza y, sentado en mi estómago, gorjeó su tonada de victoria.

—¡Pelea! —oí gritar.

Eché un vistazo a la multitud delirante que nos rodeaba y distinguí a Marie. Su arrebato anterior se había trocado en desencanto. Forzando una sonrisa, le dediqué un guiño de complicidad para animarla. No era la primera vez que una riña me deparaba circunstancias aparentemente desfavorables. Además, mi paso por el ejército me había dotado de recursos no convencionales para salir airoso del trance y, a fin de cuentas, ¡era un solo marciano!

Solo uno era pero a la sazón yo ignoraba lo de los patrones de conducta adquiridos que, justo es decirlo, me jugaron una mala pasada.

Tal como yo percibía las cosas, el bichejo debería sentirse satisfecho de pactar un empate (empate que yo no había siquiera considerado). No sé por qué, lo juro, asumí que mi ventaja era incuestionable: él sujetando y yo sujeto, mas con mi eterna carta bajo la manga.

Riendo malicioso, con mis dientes en pleno, visualicé con antelación el instante en que mis piernas cerraban una tijera mortal en torno a su cuello. Pero no había iniciado la abdominal artera cuando recordé el tercer brazo y con el brazo, el puño; ese tercer puño que ya se aproximaba supersónico a mi boca.

---

En su alocución ponderó la brillante labor del “piquete de muchachones” que había encriptado los códigos del traductor. “No habrá tal espionaje. Quien regó la bola de que estamos con el culo al aire, es un majadero”, dijo. (N.A.)

<sup>15</sup> Equivalentes a los bubis de las neptunianas pero presentes en menor cuantía y, definitivamente, más pequeños. (N.E.)

<sup>16</sup> El bramontono marciano es tan corpulento como el célebre *hosteghatopinkshus* de Saturno; aunque no es acorazado ni capaz de teleportarse, lo que lo hace inservible en una batalla. Damos la comparación para que al lector se haga una idea de la magnitud del puñetazo. (N.E.)

No deseo pormenorizar. Baste señalar que en mi vida anhelé tanto tener a mano un rifle de plasma de los de repetición.

Lo último que registró mi memoria fue que un golpe de adrenalina, o algo por el estilo, me impelió a levantarme y salir corriendo. No, más que correr, volaba. En breve dejé bien atrás a los venusinos de marras y llegué al “Atila” vomitando sangre y casi ciego. Antes de desvanecerme susurré un nombre: Marie.

No me había seguido.

No pocos tripulantes, una vez que nos reinsertamos en la caravana que iba rumbo a Marte, me reprocharon haber ordenado el despegue demasiado pronto. Los menos atrevidos, o los que se condolieron al verme abatido en la camilla de la enfermería, opinaron que Marie debió extraviarse en el camino de regreso a la nave.

Sea cual fuere la causa, lo cierto es que la había perdido.

Esa misma noche descargamos el armamento en Tharsis y continuamos viaje para mi ingreso de urgencia en el hospital de Caribdis.

Transcurrió un año terrestre en el planetoide hasta que cayó en mis manos un ejemplar de la revista local Bohemios, una de esas obsoletas tiradas en papel muy común en los sanatorios. Las noticias eran alarmantes: el prolongado asedio a las fortalezas del Cinturón de Asteroides había culminado en fracaso. Aun así, la revista se gastaba un discurso exultante: que el Arma Total estaba en la fase de puesta a punto, que era mentira que la Flota Estelar reclutaba a menores de edad, que lo de las ejecuciones extrajudiciales de marcianos en Deimos había sido una calumnia del enemigo, que el Esfuerzo Final nos daría el Triunfo...

Yo no lo dudaba (ahora no estoy tan seguro<sup>17</sup>) pero hacían diez meses desde que, restablecido física y mentalmente, le había comunicado a la Compañía mi renuncia y me había agenciado una contrata de jardinero en el hospital. Las noticias de la guerra solo despertaban en mí un vago interés. Lo que en verdad llamó mi atención fue la sección “¡Extraño!” de la revista. Incluía una fotografía a todo color de a que no adivinan quién. En efecto: de cuerpo entero y escoltada por su amante, le sonreía a la cámara mi tonta Marie. Aupaba en su regazo a una miríada de revoltosos cangrejillos verdes de adorables ojos azules.

Conmocionado, le enseñé la instantánea a un enfermero (un guerrero Jablai que se había automutilado un birloro para huir del Frente) y le confié mis penas. Al muy “fiero” se le arrebolaron los cachetes y osó aventurar que “si tres brazos y tres patas, entonces quizá también tres...” Soy consciente de que en mi época de capitán ese payaso no habría sobrevivido un minuto a su chanza numérica, pero los hechos aquí narrados me habían infundido una humildad a toda prueba.

En cuanto a Marie... Ahora lo sé: debieron ser sus tercos patrones de conducta... Que no pudo.

## ACLARACIÓN

Estimado lector: Las notas del Editor son prescindibles; no tienen otro objetivo que el de contextualizar el relato. Si opina que interfieren en el libre fluir de las imágenes en su cerebro, no dude en contactarnos. Haremos los ajustes pertinentes al Filtro de Inyección Neuronal de Caracteres de su producto. ¡Cero desembolso por concepto de tentáculo de obra! Recuerde siempre: nuestro trabajo es usted.

¡Okhrab le otorgue un milenio de vida!

El Editor

## FE DE ERRATAS

Мамушка: No es una errata *per se*, aunque desconocemos el significado de esta palabra y cómo se pronuncia. La

---

<sup>17</sup> Dicen que Caribdis se volatilizó cuando el enemigo detonó la semana pasada la bomba de kavrones. Sería una lástima. También se comenta que los restos de la Armada se dispersaron en las cercanías de Marte y que el Ejército Joviano se dirige hacia la Tierra. No lo creo. En todo caso, al momento en que escribo estas líneas en Santa Clara, no se conoce a ciencia cierta lo ocurrido. Las noticias ofrecidas por el Tiempos Galácticos son fragmentarias y contradictorias. ¡Tal es el caos reinante! (N.A.)

traducción del original, basada en los códigos de las Rosettas que tan amablemente nos cedió el Octágono, es de momento imperfecta. Por ello le pedimos perdón a usted.

Sí quisiéramos recordarle que en los inicios de la alianza del Imperio Joviano con los plutoides del Cinturón de Kuiper, nos ocurrió igual con la “ñ” explosiva anal de los Ñorñoritos de Makemake en la traducción de su Libro Sagrado. Con el tiempo nuestras civilizaciones interactuaron en profundidad y fuimos capaces de hablar su idioma, de admirar su cultura, de respetar su religión, de comprender sus patrones de conducta... Y tal es el fin último de la publicación que hoy ponemos a su disposición.

Ío, Júpiter, día 267 de 10159 d.A.

“Año I de la Gran Victoria”



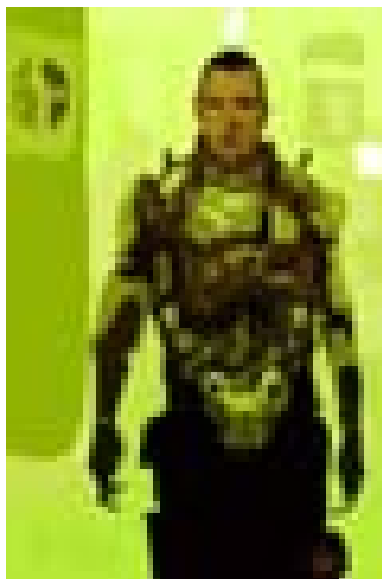
**Claudio G. del Castillo** (Santa Clara, 1976). Es ingeniero en Telecomunicaciones y Electrónica y trabaja en el aeropuerto internacional de Santa Clara. Miembro del taller **Espacio Abierto**, participa además en el taller **Carlos Loveira** de Santa Clara y es integrante de la Red Mundial de Escritores en Español (REMES). Fue alumno del curso online de relato breve que impartiera el **Taller de Escritores de Barcelona** en el período junio/agosto de 2009. Entre las numerosas distinciones ganadas se encuentran el I Premio BCN de Relato para Escritores Noveles (España) en 2009; Finalista del Certamen Mensual de Relatos (septiembre/09) de la Editorial Fergutson (España); Tercer Premio del Concurso de CF 2009 de la revista Juventud Técnica; Finalista en la categoría Fantasía del III Certamen Monstruos de la Razón (España); Premio en la categoría Fantasía del III Concurso Oscar Hurtado 2011 (Cuba); Finalista en la categoría Terror de la IV Muestra Cryptshow Festival de Relato de Terror, Fantasía y CF (España); Primera Mención en la categoría Cuento de Humor del Festival Aquelarre 2011; Finalista en el IX Certamen Internacional de Minicuento Fantástico miNatura 2011 (España); Mención en el Concurso La Casa Tomada 2011 (Cuba); Tercer Premio en el III Concurso La cueva del lobo (Venezuela); Segundo Premio en el Concurso de CF 2011 de la revista Juventud Técnica. Ha publicado relatos en las antologías **Tiempo Cero** (Editorial Abril, 2012) y **Cryptonomikon 4**, mientras que otros textos suyos se han difundido a través de diferentes publicaciones digitales como **Axxón**, **NGC 3660**, **miNatura**, **Tauradk**, **Cosmocápsula**, **Qubit**, **Korad**, **Cuenta regresiva**, **Próxima**, **La cueva del lobo**, **Isliada**, así como en los blogs literarios del grupo **Heliconia**. Ha publicado en Korad: **Escenario 0: Valle del Chessick (Korad 4)**, **Crónica de unas vacaciones (Korad 5)** y **Azul (Korad 8)**.



# CONCURSOS

## V CONCURSO LITERARIO DE CIENCIA-FICCIÓN Y FANTASÍA

### “OSCAR HURTADO 2013”



El Taller de Creación Literaria “Espacio Abierto” y el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso, convocan al quinto concurso de Ciencia-Ficción y Fantasía “Oscar Hurtado 2013”, que se organizará de acuerdo a las siguientes bases:

La convocatoria está abierta a todos los escritores cubanos, sin límite de edad.

Los ganadores del premio en años anteriores no podrán participar en la categoría en la que fueron premiados. Se premiarán los mejores textos en las categorías: A) cuento de CF, B) cuento de fantasía (incluyendo al terror fantástico) C) poesía de CF o fantasía y D) artículo teórico sobre temas afines a la fantasía y la CF (esta categoría incluye tanto ensayos como artículos y reseñas críticas de obras fantásticas. El jurado tomará en cuenta la coherencia en la exposición de las ideas, la calidad de la redacción, la profundidad de los conocimientos expuestos y la originalidad del pensamiento del autor).

Los participantes podrán competir con un solo cuento o poema por categoría. Si enviaran más de uno, todos serán eliminados. Los cuentos y artículos tendrán una extensión máxima de 15 cuartillas tamaño carta, con márgenes de 2 cm abajo y arriba y 3 cm a ambos lados, interlineado 1,5 y letra Times New Roman 12. Los poemas tendrán una extensión máxima de 2 cuartillas con las mismas condiciones. La temática es libre, siempre que se enmarque dentro del género Fantástico.

Los relatos han de ser obligatoriamente inéditos (incluidas publicaciones electrónicas), no deben haber recibido premios o menciones con anterioridad en ningún certamen ni estar comprometidos con otros concursos o editoriales.

Los envíos se realizarán por vía electrónica, a la dirección: [concurso.oscarhurtado@gmail.com](mailto:concurso.oscarhurtado@gmail.com). Las personas que tengan dificultad para comunicarse con correos de gmail desde su buzón pueden escribir a la dirección [open@fed.uh.cu](mailto:open@fed.uh.cu)

Se dará acuse de recibo de cada participación.

Los textos se enviarán firmados bajo seudónimo y, en documento aparte, se incluirán los datos del autor (Nombre y apellidos, teléfono, email y dirección particular).

El plazo de admisión está abierto desde la publicación de estas bases y hasta el 1ro de marzo del año 2013.

Los Jurados, compuestos por prestigiosos escritores del género, otorgarán un único Premio y cuantas menciones estimen pertinentes.

Los Premios en cada categoría recibirán diploma y 500.00 CUP (pesos cubanos no convertibles). Las menciones recibirán diplomas, así como libros o películas del género.

Los participantes ceden los derechos de autor sobre los relatos concursantes a los organizadores con fines exclusivos de su publicación en la revista Korad, después de lo cual conservarán estos derechos para su publicación en otros medios.

Los resultados se harán públicos durante la jornada de clausura del V Evento Teórico de Arte y Literatura Fantástica “Espacio Abierto”, a finales de marzo del 2013. Los ganadores y finalistas serán contactados por los organizadores del concurso una vez se conozca el fallo del Jurado, en la medida de sus posibilidades, se comprometen a asistir al acto de premiación.

La participación en el concurso implica la aceptación íntegra de estas bases.

Para más información, usted puede escribirnos a: [evilarmadruga@gmail.com](mailto:evilarmadruga@gmail.com) (Elaine Vilar); [beren022002@yahoo.com](mailto:beren022002@yahoo.com) (Carlos Duarte); [jeffrey@delta.co.cu](mailto:jeffrey@delta.co.cu) (Jeffrey López); [cursos@infomed.sld.cu](mailto:cursos@infomed.sld.cu); (Gabriel Gil); [raul@centro-onelio.cult.cu](mailto:raul@centro-onelio.cult.cu) (Raúl Aguiar).

*(Fotomontaje de Oscar Hurtado por Raúl Aguiar)*

## V CERTAMEN INTERNACIONAL DE POESÍA FANTÁSTICA MINATURA 2013 (España)

La Revista Digital miNatura convoca el V Certamen Internacional De Poesía Fantástica miNatura 2013

### BASES DEL CERTAMEN

1. Podrán concursar todos los interesados, sin límite de edad, posean o no libros publicados dentro del género.
2. Los trabajos deberán presentarse en castellano. El tema del poema tendrá que ser afín a la literatura fantástica, la ciencia ficción o el terror.
3. Los originales tienen que enviarse a la siguiente dirección:  
[revistadigitalminatura.certamenesliterarios@blogger.com](mailto:revistadigitalminatura.certamenesliterarios@blogger.com)
4. Los trabajos deberán ir precedidos de la firma que incluirá los siguientes datos: seudónimo (que aparecerá publicado junto al poema para su evaluación), nombre completo, nacionalidad, edad, dirección postal (calle, número, código postal, ciudad, país), e-mail de contacto (importante su inclusión puesto que no queda reflejada en el correo recibido), y un breve currículum literario en caso de poseerlo (estos datos no serán publicados).
5. Se aceptará un único poema por participante. La publicación del mismo en las horas posteriores al envío dentro del blog Certámenes Literarios miNatura (<http://certamenesliterariosminatura.blogspot.com.es/>), previa moderación, hará las veces de acuse de recibo, porque la cuenta de correo dispuesta para el recibo de las mismas no ofrece la posibilidad de mantener correspondencia con los participantes.

6. Cualquier consulta sobre el certamen o el envío del poema deberá hacerse a la siguiente dirección de correo electrónico: [revistadigitalminatura@gmail.com](mailto:revistadigitalminatura@gmail.com) Importante: la cuenta de correo dispuesta para el recibo de las participaciones no es un buzón de correo, sólo admite entradas, no ofrece la posibilidad de mantener correspondencia con los participantes, ni tan siquiera queda reflejada la dirección del remitente.

7. Los poemas tendrán una extensión mínima de 10 versos y un máximo de 50 en su totalidad. Deberán presentarse en tipografía Time New Roman puntaje 12, sin formatos añadidos de ningún tipo (justificación, interlineado, negrita, cursiva o subrayado, inclusión de imágenes, cuadros de texto, etc). De poseerlos éstos serán borrados para su inmediata publicación en el blog. (Para comprobar la extensión de los poemas se utilizará una plantilla de documento de Word tamaño de papel Din-A4 con tres centímetros de margen a cada lado).

8. Aquellos poemas que no cumplan con las bases no serán etiquetados como ADMITIDO A CONCURSO. Los poemas no etiquetados de esta forma dispondrán de una única oportunidad, dentro del plazo de recepción, para modificar su envío y que su texto pueda entrar a concurso (NOTA: se ruega a los participantes que revisen el blog del certamen para certificar la perfecta recepción del poema).

9. Las obras deberán ser inéditas y no estar pendientes de valoración en ningún otro concurso.

10. En el asunto deberá indicarse: “V Certamen Internacional De Poesía Fantástica miNatura 2012” (no se abrirán los trabajos recibidos con otro asunto).

11. La participación y los datos exigidos, deberán ir integrados en el cuerpo del mensaje. No se admiten adjuntos de ningún tipo.

12. Se otorgará un único primer premio por el jurado consistente en la publicación del poema ganador en nuestra revista digital, diploma. Así mismo se otorgarán las menciones que el jurado estime convenientes que serán igualmente publicadas en el número especial de la Revista Digital miNatura dedicado al certamen, y obtendrán diploma acreditativo que será remitido vía e-mail en formato jpg.

13. El primer premio no podrá quedar desierto. Los trabajos presentado serán eliminados del blog una vez se haya hecho público el fallo del certamen, y tan sólo quedarán en él aquellos poemas que resulten destacados en el mismo. En ningún supuesto los autores pierden los derechos de autor sobre sus obras.

14. El jurado estará integrado por miembros de nuestro equipo, y reconocidos escritores del género. El fallo del jurado será inapelable y se dará a conocer el 30 de abril de 2013 y podrá ser consultado a partir de ese mismo día en nuestros blogs (Revista Digital miNatura, miNatura & Soterrània y Certámenes literarios miNatura).

También será publicado en páginas afines y en el grupo Revista Digital miNatura en Facebook:

(<http://www.facebook.com/groups/126601580699605/>).

15. La participación en el certamen supone la total aceptación de sus bases.

16. El plazo de admisión comenzará el 20 de diciembre de 2012 y finalizará el día 1 de marzo de 2013 a las 12 de la noche hora española.

Ricardo Acevedo E. y Carmen Rosa Signes

Directores de la Revista Digital miNatura



# **I PREMIO DE NOVELA CORTA DE TERROR “CIUDAD DE UTRERA”**

Al objeto de incentivar la creación literaria en el ámbito nacional, el Excmo. Ayuntamiento de Utrera (Sevilla) junto con la Editorial Autores Premiados, convocan el I Premio de Novela Corta de Terror “Ciudad de Utrera”, con arreglo a las siguientes bases:

## **1.- PARTICIPACIÓN**

Podrán concurrir a este premio todos los originales que reúnan los siguientes requisitos:

Las obras deberán estar escritas en castellano, enmarcarse en el género de la novela de terror y tener una extensión comprendida entre las 70 y las 185 páginas en tamaño folio (DIN A4), mecanografiadas a doble espacio con tipografía Times New Roman tamaño 12.

Estas habrán de ser inéditas, no premiadas en ningún otro concurso ni publicadas en soporte físico y/o formato digital.

## **2.-PRESENTACIÓN**

Las obras se enviarán por duplicado, a una o doble cara a elección del autor. Los originales no irán firmados. Se presentarán con un título y acompañados de un sobre cerrado (plica) en cuyo exterior pueda leerse sólo el título de la obra, y cuyo interior contenga: -Título de la Obra. -Nombre y apellidos. -Dirección y teléfono. -Fotocopia del D.N.I. No podrá presentarse más de una obra por persona.

## **3.-RECEPCIÓN DE LAS OBRAS**

Las obras junto con la plica, se enviarán a la siguiente dirección:

Casa de la Cultura de Utrera./ Rodrigo Caro, 341710 UTRERA (SEVILLA); indicando en el sobre: “Para el Premio de Novela de Terror Ciudad de Utrera”.

## **4.-PLAZO DE PRESENTACIÓN**

El plazo de admisión/recepción de las obras finalizará el 15 de Febrero de 2013 (se aceptarán los envíos recibidos con matasellos anterior a esta fecha).

## **5.-PREMIO**

Se establece como único premio la publicación de la obra ganadora por parte de la Editorial Autores Premiados, dentro de la colección Galardón de Narrativa, y el correspondiente pago de los derechos de autor, que será del 15% sobre el precio de venta al público (sin IVA). Tanto el coste de la publicación de la obra premiada como el pago de los derechos de autor correrán a cargo de la Editorial Autores Premiados. En el preceptivo contrato de edición con la Editorial Autores Premiados, que el autor deberá suscribir a la percepción del Premio, aquél cederá en exclusiva y para todo el mundo los derechos de explotación de la obra ganadora, incluidos los de traducción y audiovisuales. La Editorial Autores Premiados podrá efectuar, durante el período máximo que permita la Ley, cuantas ediciones juzguen oportunas de la obra, decidiendo según su criterio el precio, distribución, modalidad y formato de la edición.

## **6.-JURADO**

El Jurado estará compuesto por personalidades relevantes del ámbito literario, será designado por la Alcaldía-Presidencia del Ayuntamiento de Utrera y se dará a conocer en el momento del fallo. Como secretario actuará el del Ayuntamiento o persona en quien delegue.

## **7.-ENTREGA DE PREMIOS Y DISPOSICIONES FINALES**

El autor galardonado, a quien se le comunicará personalmente el premio obtenido, se dará a conocer en el acto de entrega del mismo, que tendrá lugar en la Casa de la Cultura de Utrera durante el mes de marzo de 2013. El Autor Premiado se compromete a comparecer al objeto de dar lectura a un extracto de su obra galardonada, o en su caso delegará a un representante para tal fin. El Ayuntamiento facilitará la asistencia del Autor Premiado sufragando el alojamiento para dos

personas, en habitación doble, durante la noche de la entrega en un hotel de Utrera. Con posterioridad a dicho acto se publicará una nota informativa que será enviada a los diferentes medios de prensa de la provincia de Sevilla. Así mismo, el fallo del jurado será publicado en la web municipal [www.utrera.org](http://www.utrera.org), y en la página de la Editorial Autores Premiados, [www.autorespremiados.com](http://www.autorespremiados.com).

### **III PREMIO TERBI 2013 DE RELATO TEMÁTICO FANTÁSTICO: “VIAJE ESPACIAL SIN RETORNO**

1.- Se abre la recepción de relatos originales inéditos, no premiados en otros concursos, ni presentados con igual o distinto título a otro premio literario pendiente de resolución, escritos en castellano y que puedan ser encuadrados dentro de los géneros de Ciencia-Ficción, Fantasía o Terror. El argumento deberá especular sobre el tema: Viaje espacial sin retorno

2.- El plazo de recepción de originales comenzará al hacerse públicas estas bases, finalizando el día 28 de Febrero de 2013. Se aceptarán textos remitidos con esa fecha.

3.- Se admitirá un solo texto por autor, hasta un límite máximo de 8.000 palabras. Sólo se aceptarán obras redactadas en formato word, rtf o pdf con letra Times New Roman, cuerpo 12 e interlineado a doble espacio. No serán admitidas las obras editadas con versiones antiguas de procesadores de texto, siendo labor del participante asegurarse de la compatibilidad, bien utilizando un formato estándar como el RTF o bien realizando la conversión correspondiente a una versión del formato más actual de .doc ó .pdf.

4.- Los originales deberán presentarse por correo electrónico a la siguiente dirección: [terbief.concurso@gmail.com](mailto:terbief.concurso@gmail.com). Se incluirán dos archivos: uno cuyo nombre será el título del relato y el seudónimo del autor, y un segundo archivo cuyo nombre será el título del relato, el seudónimo del autor y la palabra PLICA y que contendrá todos sus datos personales: nombre y apellidos, D.N.I. o documento identificativo del país al que pertenezca el concursante, dirección completa incluido el país, teléfono y dirección de correo electrónico.

Ejemplo:

Fichero 1: Titulo del Relato – Seudónimo.doc/.rtf ó .pdf

Fichero 2: Titulo del Relato – Seudónimo - PLICA.doc/.rtf ó .pdf

5.- Se rechazarán los textos que no se ciñan al tema. No se admitirán faltas de ortografía.

6.- El autor, por el solo acto de enviar un relato a concurso, se hace responsable de que la obra es original y de su propiedad.

7.- Se establece como único premio un trofeo conmemorativo al relato ganador. También podrá hacerse una mención de hasta cinco finalistas.

8.- Todos los relatos presentados recibirán acuse de recibo y no se mantendrá más contacto con el autor salvo con los autores que resulten premiados o seleccionados, una vez levantada el acta del veredicto por parte de los miembros del jurado.

9.- El jurado estará formado por escritores del género fantástico y socios de la TerBi. El acta del jurado se hará pública en el Acto de la TerBi que se celebrará en el primer semestre de 2013, en una fecha que se comunicará oportunamente en los blogs de la Asociación: <http://terbief.blogspot.com/> <http://notcf.blogspot.com/>. Así mismo, se publicará una lista de los 10 relatos seleccionados en la última fase (con seudónimo).

10.- Los escritores conservan en todo momento sus derechos de autor sobre las obras presentadas. Todos los textos que lleguen a la fase final ceden automáticamente el derecho de reproducción durante un año, por una única vez en las publicaciones web y en el e-book de la TerBi, comprometiéndose a mantenerlo inédito (tanto en papel como en versión digital) hasta después de dichas publicaciones, y renunciando los autores a cualquier remuneración económica o de cualquier otro tipo en esta edición.

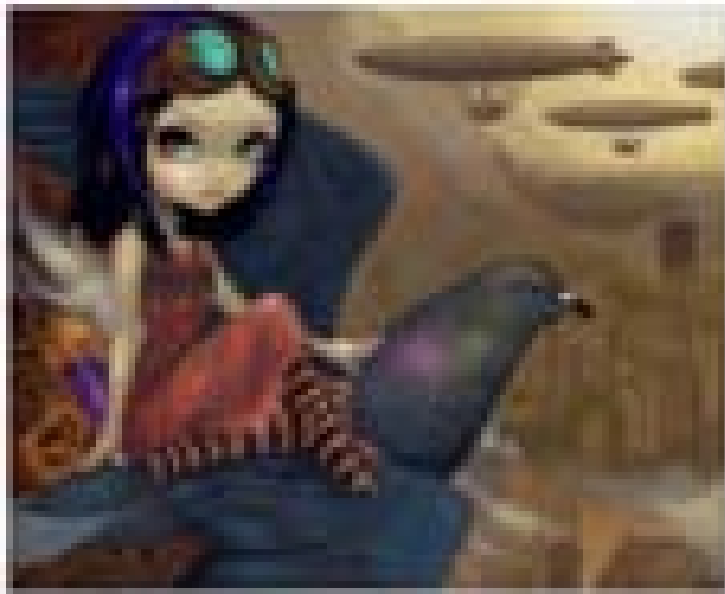
11.- Los miembros del jurado y sus familiares no podrán presentar obras a concurso.

12.- Cualquier imprevisto no contemplado en estas bases será resuelto por la organización de este concurso.



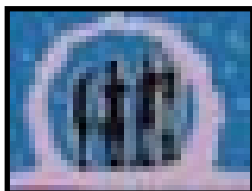
13.- La presentación al concurso implica la total aceptación de estas bases.

## **I Certamen de Fantasy-Steampunk, Steampunk-Fantasy de Planes B - España España**



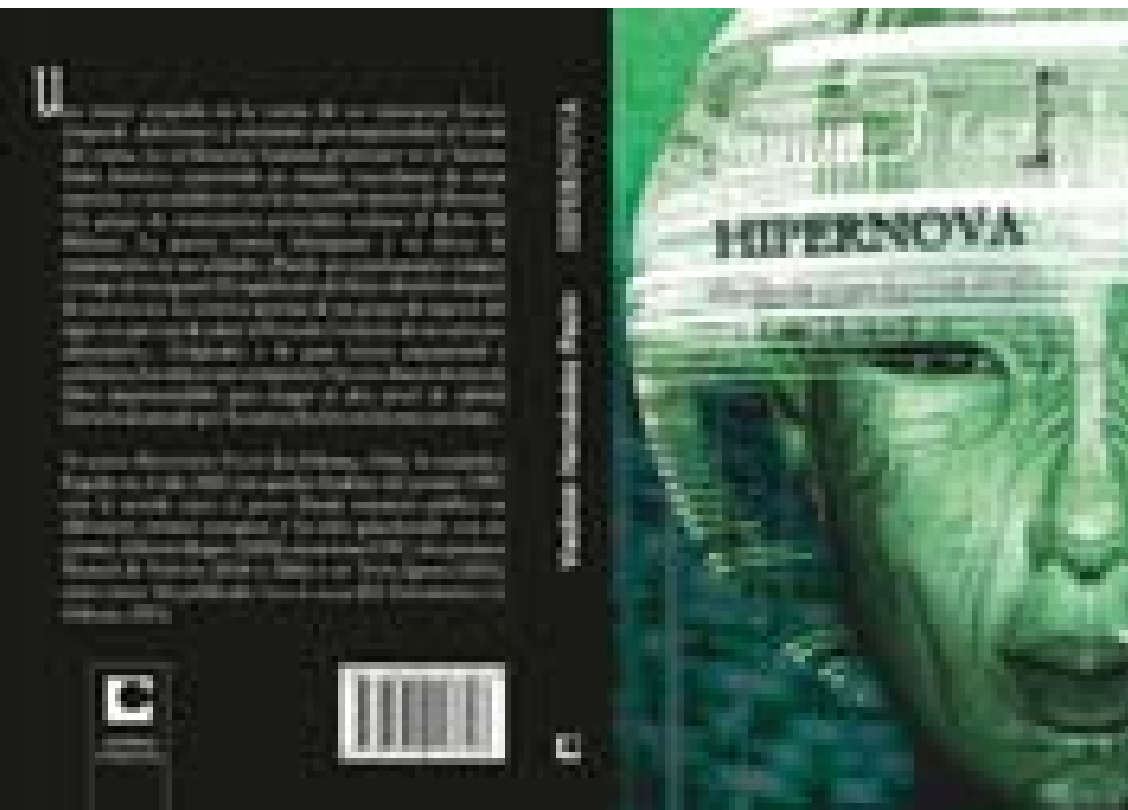
Bases:

1. Se aceptarán tantos relatos por autor como el autor quiera enviar, siempre y cuando estén escritos en castellano y sean de vuestra autoría, en Times New Roman 12 puntos, con 1,5 de interlineado, con un máximo de 10.000 palabras aproximadamente.
2. La temática de los relatos será, como se ha dicho anteriormente, Steampunk-Fantasy, Gaslamp, o cualquier obra que mezcle la magia o fantasía, con la tecnología. Tendrán especial valoración aquellos relatos, que dentro de la temática solicitada, estén ambientados en la época Victoriana, mundos alternativos o cualquier retrofuturismo.
3. Los relatos se enviarán por correo electrónico a [info@planesb.es](mailto:info@planesb.es) y como asunto se deberá dejar claro que es un relato para la convocatoria Gaslamp.
4. El plazo de recepción de relatos finalizará el viernes 22 de marzo del 2013 a las 12 de la noche, momento en el cual el jurado pasará a deliberar los relatos que formarán parte del tercer volumen de la colección de Planes B.
5. Como Planes B es un proyecto sin ánimo de lucro, los autores seleccionados siempre tendrán los derechos sobre sus obras, permitiendo a Planes B su uso únicamente para esta edición.
6. El tercer volumen de Planes B se distribuirá, como sus antecesores, mediante la web [www.bubok.es](http://www.bubok.es), donde se podrá descargar gratuitamente en formato digital, y comprar a precio de imprenta en formato papel.

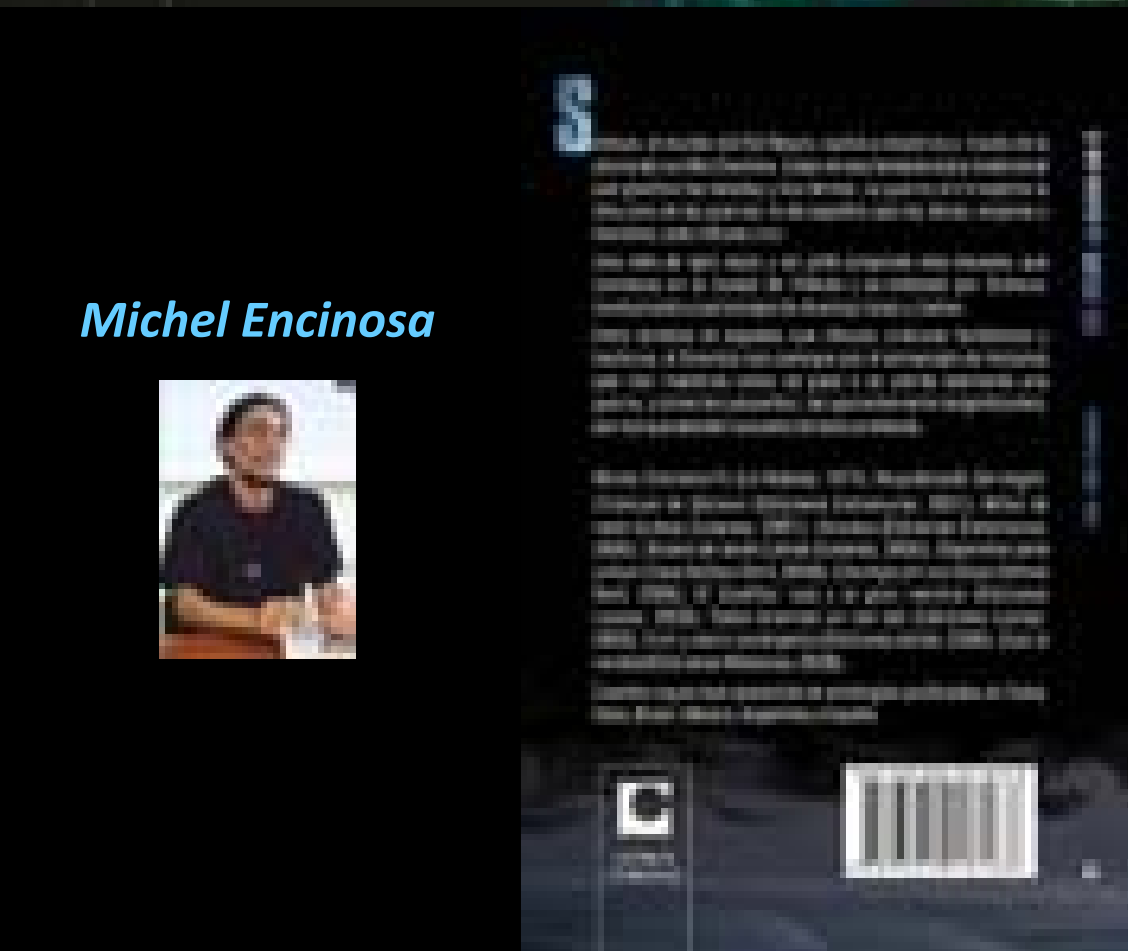
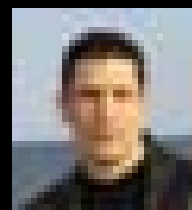


# Próximos Títulos

*Editorial Letras Cubanas*

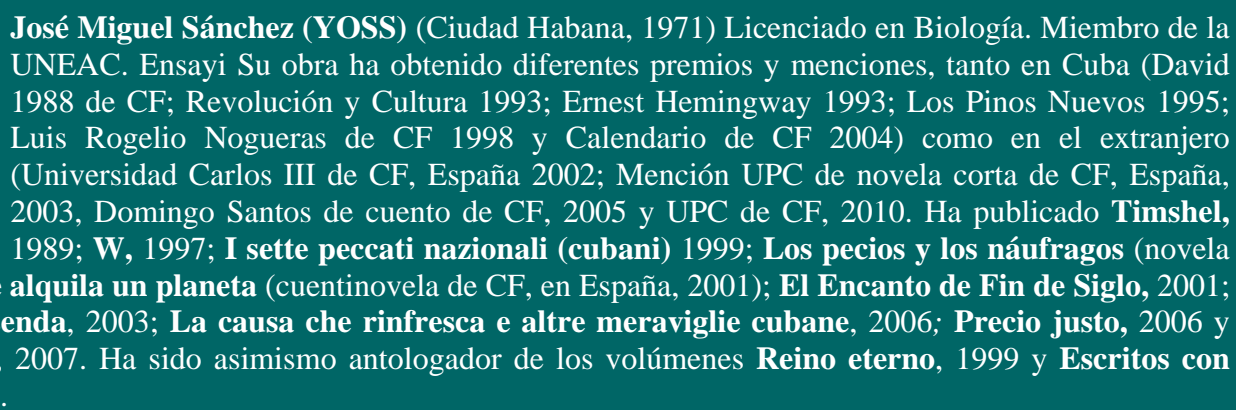
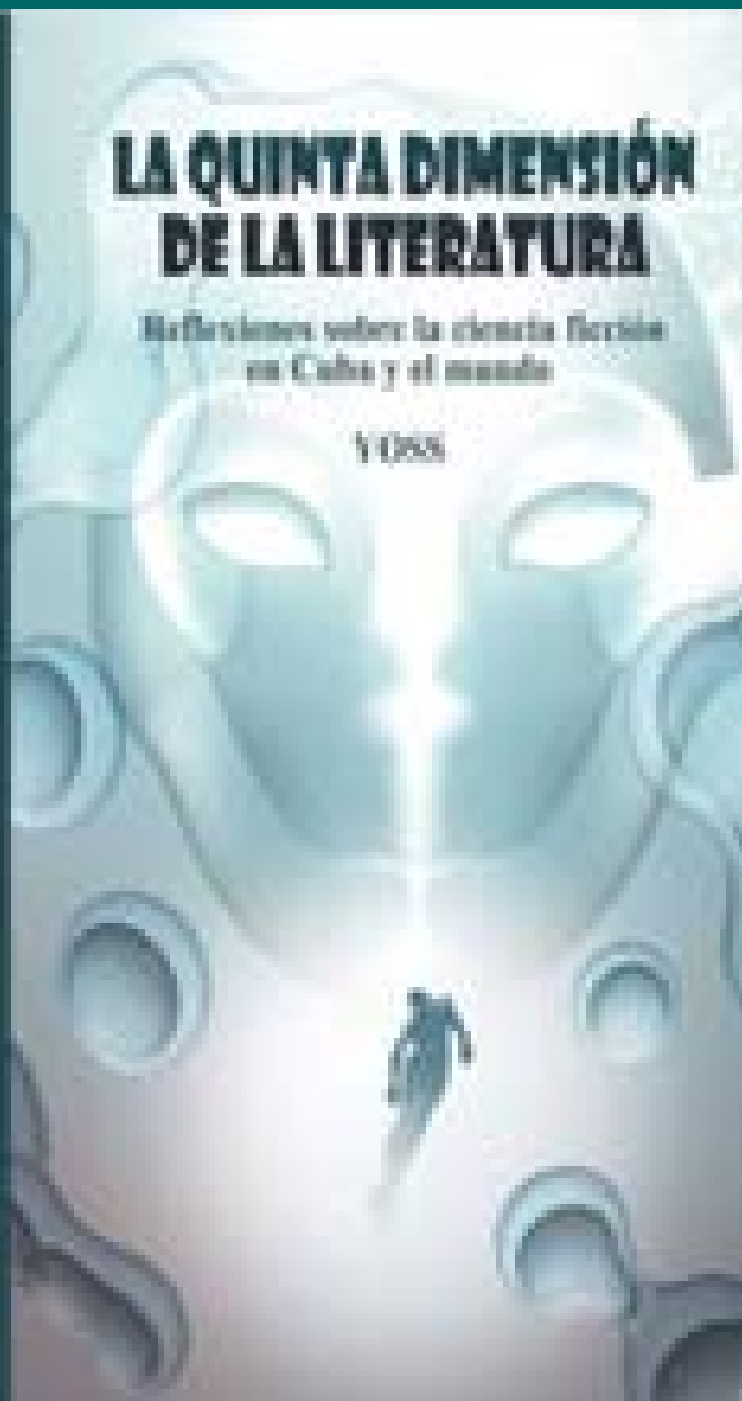


**Vladimir Hernández**



**Michel Encinosa**



[illegible]

# MAGICK

A woman's face is shown in profile, looking down, against a background of a starry night sky with a large, bright full moon. The woman has dark hair and is wearing a dark top. The overall mood is mystical and serene.

Sabado 2 de Marzo del 2013 5:00 pm

Taller de Transformacion Integral

San Jose esq. Espada . Cayo Hueso  
Habana Vieja

Orden Cultural ARCANOS