

Sci-Fdi: Revista de Ciencia Ficción
de la Facultad de Informática
de la UCM



Los caídos

primer capítulo de la novela
online de **Magnus Dagon** y
entrevista al autor

Portada por M^a José Valdemoro Fernández-Quevedo | <http://www.ucm.es/sci-fdi> | scifdi@fdi.ucm.es



Universidad
Complutense
Madrid

· El fin del mundo y el eterno retorno · Tierra de adictos · Parusia · Godmode · Improbabilidad ·
· Por qué la CF no pudo predecir los ordenadores personales · Las fauces de la bestia ·
· Suzdal reivindicado · Los caídos · Entrevista a Magnus Dagon ·

Editorial

Comité Editorial

Dice el refrán que no hay dos sin tres, así que para no llevar la contraria a la sabiduría popular os ofrecemos el tercer número de Sci-Fdi. Ya ha pasado un año desde nuestro nacimiento y queremos celebrarlo dando las gracias a todos los autores que durante este tiempo han enviado sus trabajos a nuestra revista, así como a todos los lectores que nos animan a seguir adelante con nuestra iniciativa.

Este número echa a andar con siete nuevos relatos, incluyendo además dos ensayos entre los que se encuentra la segunda parte del trabajo presentado en el número anterior por Fernando Bonsembiante sobre el mito de la creación. En esta ocasión, Fernando aborda el mito del fin del mundo y el eterno retorno en diversas películas y sagas cinematográficas de ciencia ficción, como por ejemplo 12 monos, Star Trek o El planeta de los simios.

El número concluye con una entrevista en exclusiva a Miguel Ángel López Muñoz, alias Magnus Dagon, ganador del Premio UPC de Novela Corta y autor de Los siete secretos del mundo olvidado, que nos obsequia en este número con la primera parte de su nueva obra Los Caídos, que se publica de forma gratuita y on-line en la revista NGC 3660.

Desde Sci-Fdi os animamos a que enviéis vuestras creaciones. Pueden ser relatos pero también estamos abiertos a recibir propuestas de ensayos, reseñas, crónicas de eventos, cómics, microrelatos, poesía... o cualquier otra creación literaria que se enmarquen dentro de la ciencia-ficción. En cualquier caso, el equipo editorial evaluará la calidad de las obras recibidas.

Por otra parte, el equipo editorial desea realizar una importante aclaración. Ha llegado a nuestro conocimiento el rumor recientemente propagado de que, recopilando los números del 1 al 42 de esta revista, y comenzando a leer la recopilación de derecha a izquierda, empezando por el final del número 42 y acabando por el comienzo del primer número, se abrirá un agujero de gusano que permitirá a los habitantes del planeta Vogosfera invadir el planeta Tierra. El equipo editorial y los responsables de la Facultad desean anunciar que, lógicamente, estas acusaciones son únicamente habladurías sin fundamento.

Esperamos que lo aséis bien leyendo los contenidos de esta nueva entrega de Sci-Fdi.

El fin del mundo y el eterno retorno	05
Tierra de adictos	13
Parusía	15
Godmode	22
Improbabilidad	25
Computadoras en la ciencia ficción: Por qué la CF nunca pudo predecir las computadoras personales	29
Las fauces de la bestia	33
Suzdal reivindicado	44
Los caídos: El Fin	49
Entrevista a Magnus Dagon	55

Comité Editorial

Rafael Caballero Roldán
Héctor Cortiguera Herrera
Samer Hassan
Salvador de la Puente González
Ismael Rodríguez Laguna
Francisco Romero Calvo
Fernando Rubio Diez
Julio Septién del Castillo
Gumersindo Villar García-Moreno

Portada

M^a José Valdemoro Fernández-Quevedo

Maquetación

Beatriz Alonso Carvajales
Salvador de la Puente González

Para leer la edición digital:

<http://www.ucm.es/sci-fdi/>

Para envíos, dudas o sugerencias:

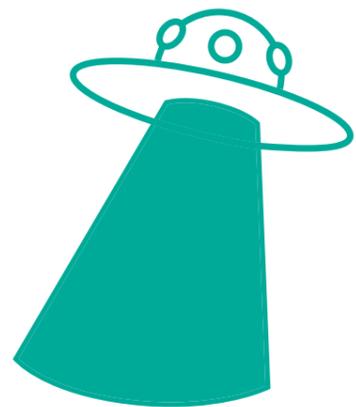
scifdi@fdi.ucm.es

Aviso Legal



Salvo cuando se especifique lo contrario, todo el contenido generado por la propia revista SCI-FDI está sujeto a la licencia "Creative Commons Reconocimiento 3.0", con la excepción de las obras publicadas cuyos autores conservan la propiedad intelectual. Por tanto, los relatos podrán estar sujetos al tipo de licencia que estime oportuno el autor, aunque desde Sci-Fdi se recomienda alguna de las licencias Creative Commons.

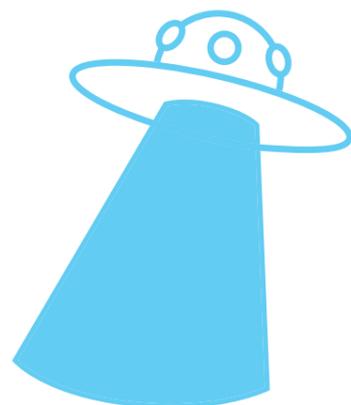
Código de colores



Ensayo



Relato



Crónica



Entrevista

El fin del mundo y el eterno retorno

Fernando Bonsembiante

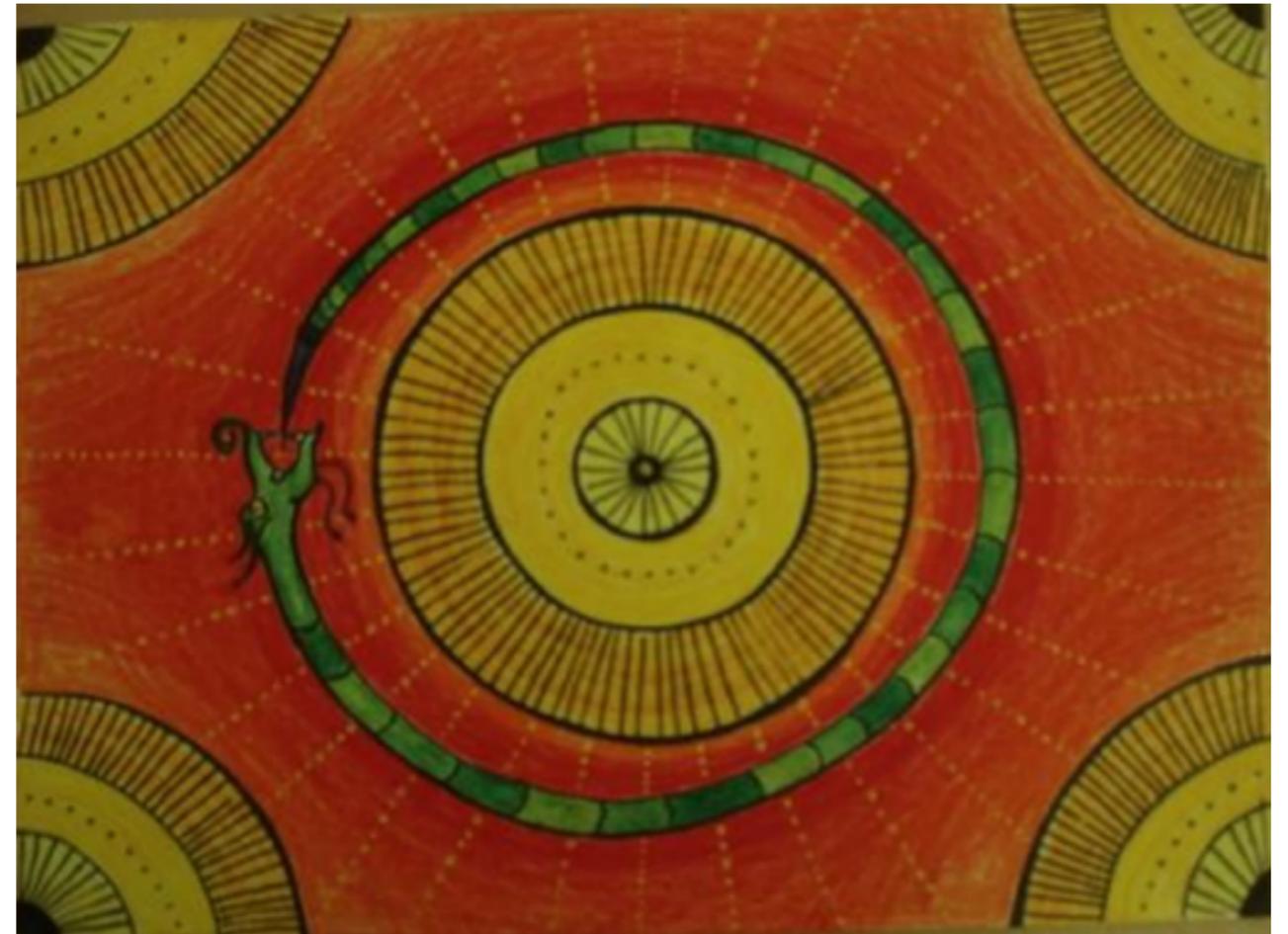


Ilustración por Hernán Budapest

Tales teorías del "Gran Tiempo" van casi siempre acompañadas por el mito de las edades sucesivas, encontrándose siempre la "edad de oro" al principio del ciclo, cerca del illud tempus paradigmático. En ambas doctrinas -la del tiempo-cíclico infinito y la del tiempo-cíclico limitado- esa edad de oro es recuperable; en otros términos, es repetible, una infinidad de veces en la primera doctrina, una sola vez en la otra. No recordamos esos hechos por su interés intrínseco sino para aclarar el sentido de la "historia" desde el punto de vista de cada doctrina.

Mircea Eliade, el mito del eterno retorno

En una fórmula sumaria podría decirse que, para

los primitivos, el Fin del Mundo ha tenido lugar ya, aunque deba reproducirse en un futuro más o menos alejado. En efecto, los mitos de cataclismos cósmicos están extraordinariamente extendidos. Narran cómo el Mundo fue destruido y la humanidad aniquilada, a excepción de una pareja o de algunos supervivientes. Los mitos del Diluvio son los más numerosos y conocidos casi universalmente (aunque son sumamente raros en África). Al lado de los mitos diluvianos, otros relatan la destrucción de la humanidad por cataclismos de proporciones cósmicas: temblores de tierra, incendios, derrumbamiento de montañas, epidemias, etc. Evidentemente, este Fin del Mundo no fue radical: fue más bien el fin de una humanidad, seguido de la aparición de

una humanidad nueva. Pero la inmersión total de la Tierra en las Aguas, o su destrucción por el Fuego, seguida por la emergencia de una Tierra virgen, simbolizan la regresión al Caos y la cosmogonía.

En un gran número de mitos, el Diluvio está unido a una falta ritual, que provocó la cólera del Ser Supremo; a veces resulta simplemente el deseo de un Ser divino de poner fin a la humanidad. Pero si se examinan los mitos que anuncian el próximo Diluvio, se comprueba que una de las causas principales reside en los pecados de los hombres y también en la decrepitud del Mundo. El Diluvio ha dado paso a la vez a una recreación del Mundo y a una regeneración de la humanidad. Dicho de otro modo: el Fin del Mundo en el pasado, y el que tendrá lugar en el futuro, representan la proyección gigantesca, a escala macrocósmica y con una intensidad dramática excepcional, del sistema mítico-ritual de la fiesta del Año Nuevo. Pero esta vez no se trata ya de lo que podría llamarse el «fin natural» del Mundo -«natural» porque coincide con el fin del Año y, por tanto, forma parte integrante del ciclo cósmico-, sino de una catástrofe real provocada por los Seres divinos.

Mircea Eliade, Mito y realidad

El fin del mundo es un tema recurrente en la ciencia ficción. Como ya dijimos en la nota anterior, en la Biblia encontramos esta estructura cíclica, la destrucción del mundo seguida por una edad de oro, como la historia de Noé y el diluvio universal. Las historias de diluvios y destrucciones varias del mundo se repiten una y otra vez en la mitología universal. El caos fue el estado original del mundo, luego el dios o ser superior organizó ese caos y lo convirtió en un paraíso terrenal. Ese mundo perfecto, con el tiempo, se fue degradando y convirtiéndose en esta situación en la que estamos ahora, una sociedad que dista de ser perfecta. Pero por supuesto que hay una esperanza. Para el "justo", el que obedece los preceptos del dios. El creador volverá al mundo, una vez destruido, y construirá una nueva humanidad con las cenizas de la anterior. No por nada la nave que inaugura la edad de oro de "Star Trek" se llama Fenix, la mítica ave que se quema y luego renace a partir de sus cenizas. La estructura cíclica del día, el año o las fases lunares sugieren esa destrucción y la nueva creación que le sigue. El desarrollo de la agricultura le dio más fuerza a esas creencias. El invierno significa escasez, pocas plantas y animales, poca comida, frío, oscuridad y miedo. La primavera nos

salva de la muerte segura que significaría un invierno eterno, es una intervención de la divinidad para salvarnos la vida. Si esto se repite todos los años, es esperable que el esquema siga siendo válido para los tiempos históricos: una edad primitiva de abundancia donde nadie tenía que trabajar porque había lo suficiente para todos, un invierno causado por el agotamiento de los recursos naturales, y de alguna manera milagrosa o no tanto, la vuelta a un verano donde la humanidad deja de sufrir.

La historia europea misma es un ejemplo de este pensamiento. La edad de oro del Imperio Romano, el invierno de la edad media y las cruzadas, las plagas y la escasez, la edad de oro del renacimiento, el descubrimiento de América y la riqueza conseguida a costa, por supuesto, del sufrimiento de los habitantes originales de América. La gran crisis de la Muerte Negra o plaga en Europa, en los siglos del 12 en adelante, causó que mucha gente creyera que el fin del mundo había llegado. Las plagas causaron la muerte de millones, y los sobrevivientes vivieron una pequeña edad de oro gracias a las tierras y riquezas que dejaron los muertos. Incluso Hitler quiso restaurar la edad de oro del Imperio Romano creando su imperio que duraría mil años, exactamente como predecía el libro del Apocalipsis (aunque sólo duró 12 años). Y no dudó en destruir media Europa mediante la guerra para lograrlo. Según este mito, solo se llega a una edad de oro después de una destrucción casi total del mundo. Incluso alguien tan opuesto a Hitler como Stalin, o sus aliados como Franco o Mussolini, utilizaban los mismos métodos para crear una edad de oro: destrucción masiva de todo lo que pudiera oponerse a su utopía, sin importar si eran libros, íconos religiosos o gente. También es importante notar que la destrucción de Europa sería vista como un "fin del mundo" para los europeos así como la conquista de América sería un fin del mundo para los habitantes originales de América, sin importar lo que pase realmente en el "resto del mundo". Por lo general se usa la frase "el fin del mundo tal cual lo conocemos" para expresar este desastre y caos que no necesariamente implica la muerte de toda la humanidad o la destrucción física del planeta Tierra.

Las películas que analizamos en la nota anterior son ejemplos de la forma más optimista de este mito. En "2001" ni siquiera se destruye el mundo. Aunque en la idea original de la película, Kubrick planeaba sugerirlo haciendo que el "niño cósmico" haga explotar las armas nucleares en

órbita terrestre, también marca el inicio de la humanidad con la invención de la primera arma (el garrote), y si bien no es fácil de notar en la película, cuando el mono lanza el garrote al aire, este se superpone con la imagen de un arma nuclear en órbita al cambiar de escena y seguir la historia en el futuro. En "Star Trek First Contact" efectivamente hubo una destrucción del mundo por la tercera guerra mundial, antes de la edad de oro que viene con la llegada de los extraterrestres, pero no se insiste demasiado en ese tema.

Para irnos directamente al extremo opuesto, podemos considerar la película clásica "Soylent Green", basada en el libro "¡Hagan sitio, hagan sitio!" de Harry Harrison. A lo largo de la película vemos el mundo del futuro: superpoblación, hambre generalizada, pobreza, calor por el efecto invernadero (sí, desde 1973, e incluso antes, se esperaba el calentamiento global, la única sorpresa es que haya gente sorprendida porque esté pasando ahora). Esta película es verdaderamente pesimista. Una rareza para la tendencia hacia los finales felices de Hollywood. El fin del mundo sugerido por "soylent green" es el agotamiento de los recursos naturales. La pesadilla predicha por el economista Thomas Malthus: demasiada gente y poca comida. Las imágenes son muy explícitas. Gente durmiendo por montones en las escaleras de los edificios (algo que ya podemos ver en la realidad, en las grandes ciudades, todavía a escala mucho menor). La gente que pide ser alimentada por el gobierno, porque por supuesto es imposible conseguir trabajo. La comida repartida no alcanza, y hay frecuentes motines de miles de personas que luchan por la supervivencia. La policía intenta controlarlos, pero los palos y granadas lacrimógenas no alcanzan, y existen las "palas", camiones que levantan paladas de gente y las llevan a otro lado, si sobreviven a ese tratamiento. Por supuesto, la gente es "basura" en ese mundo. Hay tantos, que sobran. Solo los ricos, una elite, vive con una cierta comodidad, comen carne de vez en cuando, tienen suficiente agua como para bañarse, aire acondicionado y electricidad sin cortes. Pero viven encerrados en sus departamentos con custodia. Este es un fin del mundo por agotamiento. El protagonista, actuado por Charlton Heston, descubre una serie de secretos de estado, ese conocimiento lo lleva a la muerte, sin ni siquiera poder convencer a nadie de lo que realmente está pasando. Los secretos son: la riqueza de los océanos, el plancton que está alimentando a las grandes masas de desocupados y pobres, está muriendo. Tarde o tem-

prano se va a acabar la comida. La comida que da nombre a la película, el Soylent Verde, no está hecho, como todos piensan, de plancton. El último alimento realmente nutritivo que el gobierno (o las corporaciones que manejan el mundo) están distribuyendo para evitar que la gente se muera de hambre, es, justamente, gente, los cadáveres de los muertos en represiones policiales, o los voluntarios que optan por la eutanasia. La humanidad volvió al canibalismo como tantas veces en la historia, en sus peores tiempos de hambruna. Aunque esta vez la carne humana esté disfrazada como galletas verdes de un supuesto origen marino. El final de la película es desesperante, con Heston gritando como un loco las verdades que descubrió, y nadie le hace el menor caso. Cualquier semejanza de esta película de 1973 con la realidad del año 2008, es pura coincidencia, por supuesto... En este caso no hay una edad de oro después del fin del mundo.

Después de esta película tan oscura, podemos encontrar mensajes de esperanza hasta en las historias de zombies que dominan el mundo. Y vamos a empezar con una nota alegre, "HΩmega man", la parodia de Los Simpson a "Omega Man", otra película con Charlton Heston, actor que vamos a encontrar en muchas películas sobre el fin del mundo.

En el capítulo «Treehouse of terror VIII» los autores de Los Simpson cuentan historias que son parodias de grandes y famosas obras del terror o la ciencia ficción. «HΩmega man» empieza con el alcalde de Springfield insultando a los franceses. Estos deciden que, ya que no hay una posible disculpa a la vista, deberán destruir la ciudad. Entonces lanzan un misil con una bomba neutrónica, de esas que matan a la gente pero no afectan a las construcciones. En ese momento Homer¹ está inspeccionando un refugio antiatómico (ejemplo de un Arca de Noé), y se salva de casualidad, quedando como «el último hombre vivo en Springfield». Al principio lo invade la desesperación por sus pérdidas y su familia. Pero enseguida se repone y decide que es su oportunidad para hacer cosas que siempre quiso y nunca pudo. Lo primero que se le ocurre es bailar desnudo en la iglesia. Acá tenemos, en forma sencilla y humorística, el simbolismo del que estamos hablando. Homer primero llora sus pérdidas pero luego comprende que ser

¹ Nota del Editor: en el texto original se refiere a Homero, traducción al español del nombre americano.

el último hombre sobre la tierra tiene sus ventajas. Es una pequeña edad de oro. En la iglesia, un grupo de personajes lo interrumpe, entre los cuales están Ned Flanders, el Reverendo Lovejoy², el señor Burns, entre otros, gente que siempre fue desagradable para Homer. Ellos se convirtieron en monstruos mutantes y de esa forma sobrevivieron a la explosión. Y desean comerle la piel a Homer. Escapa, y se esconde en su casa, para encontrar con sorpresa y alegría que su familia también se salvó, porque usaron pintura con plomo en las paredes. Justamente un elemento tóxico y contaminante es el que los salva. Esta idea está repetida muchas veces en la ciencia ficción norteamericana, simplemente recordemos que los superhéroes a veces obtienen sus poderes después del contacto con residuos tóxicos, o en la película apocalíptica «Armageddon» (con Bruce Willis) los petroleros son los que salvan al mundo de su destrucción. Esta justificación o «santificación» paradójica de la contaminación podría ser tema de una próxima nota. En el final, los mutantes se conmueven al ver a Homer con su familia, y le proponen crear una sociedad utópica incluyente de humanos y monstruos. Otra vez, el tema de la edad de oro. Pero Marge ordena a su familia atacar a los mutantes, los vencen enseguida, los matan, y festejan su victoria. Ya a salvo y sin mutantes molestos, la familia Simpson retorna a la idea de disfrutar el fin del mundo, como Homer, y deciden salir a robar un Ferrari. La idea es que con la muerte del «exceso de población», representado justamente por los personajes más antipáticos de la serie, la población que queda, «los justos» para usar la expresión bíblica, pueden disfrutar de las comodidades que antes no podían usar porque eran de otras personas. Ahora sobran Ferraris y simplemente deben ir a buscarlos.

Otra película apocalíptica pero llena de esperanzas es **“Cuando chocan los mundos”**. Los astrónomos detectan que se acercan dos cuerpos celestes a la Tierra. Algo así como un planeta y su sol. El paso del planeta va a causar gran destrucción, terremotos y mareas. Pero el segundo cuerpo va a destruir la Tierra por completo. Los protagonistas deciden construir un ‘arca de Noé’ para salvar lo que se pueda de la humanidad. Les cuesta conseguir apoyo de los gobiernos, por lo tanto lo hacen con apoyo del sector privado, o sea los capitanes de la industria. El arca de Noé deberá aterrizar en el planeta errante, que ‘casualmente’

2 Nota del Editor: en el texto original el personaje es referido como Reverendo Alegría.

es de tamaño y características similares a la Tierra. Acá tenemos que el problema y la solución son la misma cosa. El mismo elemento que trae el fin del mundo también trae la esperanza de la salvación. Y claramente es una intervención de un poder extraterrestre, por más que sea un cuerpo inanimado. Recordemos que para los primitivos las estrellas y los planetas eran dioses. Cuando se construye el arca, el siguiente problema es elegir a la gente que se va a salvar, porque obviamente tiene una capacidad limitada. Y como en el arca original, hay que llevar animales y semillas y todo lo necesario para la supervivencia. También pasan montones de libros a microfilm para salvar parte del conocimiento de la humanidad. La elección se hace parcialmente al azar, y algunos son elegidos por sus habilidades, por ejemplo el piloto de la nave o ingenieros o médicos. Volvemos a encontrar el tema de los “justos” que se salvan. Incluso una joven pareja es separada, ella viaja y a él le toca quedarse. Pero al final el amor triunfa y los dejan partir juntos. Al final, cuando la destrucción del planeta es evidente y no quedan más dudas, los que se quedaron afuera toman las armas y tratan de forzar su entrada a la nave espacial. Logran despegar, y es interesante destacar el sacrificio del jefe científico e ideólogo del arca, se queda en tierra a pesar de que tiene un lugar reservado en la nave, junto con el industrial que pagó por todo, quien además es culpable en parte de la rebelión armada (al traer las armas al complejo espacial) y es obligado por el científico a quedarse abajo de la nave. Después de estos problemas y sacrificios, los elegidos llegan al planeta causante y solución de la catástrofe, y por supuesto como era de esperarse, sucede el milagro y el planeta puede soportar la vida humana, hay aire respirable, agua, vegetales, y signos inequívocos de una civilización en edificios que los astronautas ven a lo lejos. En ese momento de la llegada nacen los perritos de una perra que habían decidido llevar a último momento. La vida continúa, es una promesa de los tiempos fecundos por venir. No vemos en la película la edad de oro después de la catástrofe, pero es bastante claro que así va a ser, los elegidos que se salvaron van a poder continuar sus nuevas vidas en el nuevo planeta. Por problemas de presupuesto, no se hizo la segunda parte de la película, donde seguramente veríamos la lucha por imponer la edad de oro en este nuevo planeta.

“Doctor Strangelove ‘o como aprendí a dejar de preocuparme y amar la bomba” es otra película de Stanley Kubrick. El tema es el fin

del mundo, destruido por una guerra atómica. Es un típico producto de la guerra fría. Aunque por supuesto, tratándose de Kubrick, y con la actuación de Peter Sellers en tres papeles diferentes, no es para nada típico. Ya desde el título tenemos el tema del eterno retorno, la idea de que el fin del mundo no es necesariamente malo y podemos ‘amarlo’ o más bien desear el fin del mundo con la creencia de que después, el grupo de los ‘elegidos’ va a vivir una edad de oro. Obviamente este tipo de creencias son peligrosas. Ya vimos lo que hicieron Hitler y Stalin con esas ideas. La película se centra justamente en la decisión tomada por estos futuros ‘elegidos’, los generales y políticos de los Estados Unidos cuando ven que la guerra y la destrucción del mundo parece inevitable. La trama es sencilla, un general con acceso a bombas atómicas ‘enloquece’ e inicia un ataque sorpresivo a la Unión Soviética, sin consultarlo con sus superiores o el presidente, por motivos altamente cuestionables. Hacer volver a los bombarderos es imposible sin un código secreto que solo tiene este general. Por lo tanto, los líderes militares y políticos de los Estados Unidos deciden llamar al embajador soviético y con él le avisan al líder en el Kremlin. Un esfuerzo conjunto de ambos países logra detener a la gran mayoría de los bombarderos, pero justo cuando todos empiezan a respirar aliviados descubren que uno de los aviones todavía está en vuelo y es imposible detenerlo ni siquiera con el código correcto, porque el ataque destruyó su capacidad de comunicación. Su capitán está convencido de estar siguiendo órdenes válidas, y continúa con su misión de bombardear sus objetivos. Esto empeora porque los rusos revelan la existencia de un «dispositivo del fin del mundo». Se trata de una idea existente en la realidad, y que veremos en otra película que vamos a comentar en esta nota, «el planeta de los simios». Una bomba capaz de destruir el mundo (algo teóricamente posible ya que se pueden construir bombas de hidrógeno del tamaño que se desee), conectada a una computadora que la detonaría en caso de un ataque a la Unión Soviética. La idea es detener toda posibilidad de ataque por temor a esa destrucción global. El único problema es que ese dispositivo fue puesto en funcionamiento y no fue anunciado públicamente. La idea era anunciarlo a la brevedad, ya que por supuesto este sistema funciona en base al miedo que genera la existencia del dispositivo, y si ese dispositivo es secreto pierde toda utilidad. Por increíble que parezca, esto también era una posibilidad real barajada por los gobiernos en

la guerra fría. La doctrina MAD o Mutual Assured Destruction, Destrucción Mutua Asegurada, que decía que nadie iba a atacar al otro bando por temor a que una represalia destruya a vencedores y vencidos, quizá activada automáticamente como en la película, o quizá activada desde un satélite en órbita, o desde aviones en vuelo constante. Pero después de este horriblemente sombrío escenario... ¿Cómo hace Kubrick para hablar de la edad de oro después de la destrucción? Después de todo, esta película es una comedia, de humor negro, pero comedia, y la idea de la edad de oro sale de uno de los personajes que interpreta Peter Sellers. El Doctor Strangelove, el típico científico loco, ex-nazi contratado por el gobierno de los Estados Unidos, y quien tiene dificultades para diferenciar a su antiguo amo Hitler del presidente de los Estados Unidos. Quien puede culparlo por esa confusión, después de todo a nosotros también se nos complica diferenciarlos. Propone que para prevenirse de esta destrucción atómica se lleven a las personas importantes a silos subterráneos. En esos refugios se salvarían, ¿quienes? los ‘justos’, los ‘elegidos’, los que, como Strangelove se apura a aclarar, serían todos los presentes en la sala de guerra del pentágono, más un gran número de mujeres jóvenes y hermosas, muchas más mujeres que hombres, para asegurar la continuidad de la ‘raza’. Y técnicos, médicos, y todos los expertos que se juzguen necesarios para la supervivencia. Otra vez nuestro familiar tema del Arca de Noé. Enseguida los generales empiezan a ver, como Homero Simpson, las ventajas de la idea. Como la guerra parece inevitable, ahora la lucha es por quien tiene más refugios antiatómicos y por quienes se van a reproducir más ‘como conejos’ después de la guerra para poder reclamar el mundo, o lo que quede de él, después de la destrucción. La película termina con un alegre y despreocupado intercambio de disparos atómicos, ya que los generales ‘aprendieron a amar la bomba’ como dice el título.

La próxima película apocalíptica que vamos a analizar es **«12 Monos»** dirigida por Terry Gilliam. Tiene muchas idas y vueltas al pasado, y ocurre en distintas épocas, todas mezcladas entre sí, lo cual aumenta la confusión sobre lo que está realmente pasando. Por supuesto, esa es la idea del director, es a propósito que la historia sea complicada y enredada. Empieza en el futuro. La situación en esa época es que la raza humana fue casi exterminada por un virus mortal en el año 1996 (el año siguiente al estreno de la película).

Hay, por supuesto, humanos que se salvaron, y sobreviven encerrados bajo tierra. Nuevamente, los «justos» y su Arca de Noé. En este caso, los que gobiernan el poco mundo que queda son un grupo de científicos. Ellos envían distintas misiones, a la superficie del planeta, y al pasado usando una máquina del tiempo muy poco confiable que suele dejar a la gente en cualquier época menos la indicada. Los que van en esas misiones son los presos, gente que tuvo problemas y se consideran «antisociales». El gobierno de estos científicos es terriblemente autoritario y hacen lo que les da la gana sin tener que responder a nadie. Cole, el protagonista, actuado por Bruce Willis, es uno de esos presos que es enviado al pasado con la promesa de lograr su libertad cuando complete su misión. Se trata de recolectar información, tanto de quién y cómo diseminó el virus, hasta, si fuera posible, traer un ejemplar del virus antes de la infección, ya que éste mutó y hay muchas variantes en el futuro, lo que hace casi imposible desarrollar la vacuna. Cole es muy explícito en su declaración ante los psicólogos que quieren declararlo loco en 1990, año al cual es enviado por error en vez de 1996. Lo que dice es eso, que los científicos desean curar el virus en el «presente» de la época posterior a la catástrofe. Y que la catástrofe no puede ser evitada de ninguna manera. Cole dice que todo eso ya pasó y todos los presentes están muertos. Luego de una serie de aventuras y viajes en el tiempo que acaban con la poca cordura que le quedaba a Cole, los científicos al fin logran identificar al culpable de la catástrofe y supuestamente se hacen con un espécimen del virus original. Con este virus podrán desarrollar la vacuna y volver al mundo de la superficie. De esta forma lograrían una edad de oro, gobernada por este grupo de científicos. Los científicos no tienen ninguna intención de evitar la catástrofe. Por un lado, porque como dice Cole, «ya pasó». Y por el otro, porque su plan les garantizaría su dominio sobre el mundo, el cual está deshabitado e intacto, con todas sus riquezas a disposición de quien pueda reclamarlas. Sólo hay que vencer al virus para poder volver a tener una vida en la superficie. Y en el final de la película la jefa científica viaja en el avión que lleva al culpable de diseminar el virus, y suponemos que robará la muestra que necesita, volverá al «futuro» e instalará la edad de oro científica que desean. Es interesante notar que el fin del mundo por culpa de un virus mortal, ya pasó, no en esa escala, pero en la edad media murió cerca de la mitad de la población de Europa por la peste negra y enfermedades como el cólera. También en ese caso, después de

la matanza los sobrevivientes se encontraron con que sobraban tierras y casas y todo tipo de recurso económico, había menos gente y las cosas eran más fáciles para los sobrevivientes, con menos competencia por los recursos escasos.

Y si hablamos de monos, la película o más bien saga de películas que salta a la mente es «**el planeta de los simios**». Otra película con Charlton Heston haciendo de último humano. Esta vez el viaje en el tiempo es hacia el futuro. El protagonista llega a un mundo donde los Simios son la especie dominante, y los humanos son meros animales que ni siquiera hablan. Ahí debe primero tratar de convencer a los simios de que él es un ser inteligente, y luego debe huir porque a un humano no se le está permitido ser inteligente. Es famosa la escena final de la película, cuando Heston descubre la Estatua de la Libertad y se da cuenta de que está en la Tierra, solo que en el futuro. En la segunda película (**Beneath the planet of the apes**) un nuevo astronauta viaja al futuro a buscar a la expedición anterior, un retruécano del guión debido a que Heston no quería participar en la película, y por lo tanto lo reemplazan con otro astronauta humano. Pero Heston aparece en el final. Los astronautas descubren que hay humanos inteligentes en ese futuro, incluso más evolucionados que ellos, porque se comunican por telepatía. Simplemente están ocultos. Los simios sospechan de su existencia, ya desde la primera película piensan que Heston es uno de ellos. Los humanos tienen un dios, un misil atómico, que Heston reconoce como un «dispositivo del fin del mundo», como el de Strangelove. Activar esa bomba significa destruir totalmente el mundo. Los simios descubren el escondite de los humanos, y se apuran a destruirlos. Los humanos están indefensos, sus armas son sólo la telepatía, y los simios no son tan susceptibles a su influencia. En la lucha final, hay una gran masacre de humanos evolucionados y los simios parecen haber conseguido la victoria. Pero Heston, herido de muerte, activa la bomba del fin del mundo, y el planeta Tierra es destruido totalmente. Acá parecería que perdimos toda oportunidad de una edad de oro. Pero no. Hay una tercer película, (**Escape from the planet of the apes**) donde los simios protagonistas de las dos primeras, una pareja de científicos pacifistas, chimpancés, pudieron volver al pasado, a la época actual (la década de 1970), un mundo dominado por los humanos, en la nave espacial del segundo astronauta. De nuevo el Arca que salva a los justos. Y vieron la destrucción del mundo antes de volver

al pasado. Durante toda la película los simios tratan de no explicar a los humanos como será ese futuro, la «edad de oro simia». Pero la historia y los mitos de los simios se van revelando. Resulta que existe la leyenda de que hay un primer simio que se rebeló contra los humanos, quienes los usaban de esclavos. Este simio es el responsable de esclavizar a los humanos. Ese primer simio sería una figura mesiánica. Como Espartaco, el que lideró la rebelión de los esclavos en Roma antes de Cristo, y también murió en una cruz. También hay un simio importante, posterior, que es el «hacedor de la ley», que escribió el código de conducta de los simios y decretó que debían odiar a los humanos. Una especie de Moisés orangután. Los humanos se enteran espantados del fin del mundo, pero no tienen manera de saber que ese fin fue causado por uno de ellos, y piensan que fueron los simios. Por lo tanto hay un grupo que desea exterminar a los llegados del futuro, pensando con mucha razón que ellos pueden ser los que inicien la raza de simios superiores que va a dominar a los humanos. Incluso esto empeora cuando descubren que la hembra está embarazada. Los humanos persiguen a los simios, los encierran, ellos escapan, pero son asesinados por el líder de los que quieren exterminarlos. No sin antes haber cambiado el bebé recién nacido por otro chimpancé nacido en un circo. En la siguiente película (**Conquest of the planet of the apes**) este bebé fue criado por el dueño del circo, ya es adulto, y por supuesto sabe hablar y leer y escribir. En esa época empieza la esclavitud de los simios por parte de los humanos. Los partidarios de la «supremacía humana» por llamarla de alguna manera, siguen buscando a ese bebé desaparecido, ya que sospechan que el bebé muerto que encontraron con los simios viajeros en el tiempo es un chimpancé normal. Encuentran al dueño del circo, le sacan la verdad a la fuerza, y este chimpancé superior debe ocultarse entre los esclavos. Desde ahí va a cumplir con su destino predicho por la «profecía» de sus padres. Por supuesto, lidera la rebelión, y vence a los humanos. Pero es piadoso, y no quiere destruirlos. Propone fundar una sociedad utópica que incluya a humanos y a simios. En la siguiente película, (**Battle for the planet of the apes**) la última de la serie, vemos el inicio de esta sociedad utópica. Los humanos en las ciudades fueron destruidos por una guerra nuclear, de la cual no sabemos casi nada. Es una típica sociedad post apocalíptica, una edad de oro agraria y pacífica. Pero hay descontento. Los gorilas, más violentos que los chimpancés, odian

a los humanos y desean sacárselos de encima o esclavizarlos. Pero César, el chimpancé líder, hijo de los viajeros en el tiempo, protege a los humanos. Hasta que descubre que en la ciudad destruida por las bombas atómicas hay registro de sus padres, a los que no conoció, y decide ir a buscar esas grabaciones. Es la oportunidad que los gorilas buscaban, y aprovechan su ausencia para encerrar a los humanos. Para peor, los antepasados de los humanos evolucionados de la segunda película están todavía en las ruinas de la ciudad, y al descubrir que existe la civilización naciente de los simios deciden ir a destruirlos con armas. César encuentra el mensaje de sus antepasados, y se entera del final de la historia que él está empezando: el fin del mundo, sin sobrevivientes. Pero a su vuelta se encuentra con un caos. Los humanos encerrados, y los simios y los humanos de la ciudad a punto de empezar una guerra. Por supuesto, la guerra se produce, ganan los simios, y César se ve en la encrucijada histórica de decidir el futuro del mundo, nada menos. El mensaje de sus padres es fundamental para hacerle comprender la importancia de lograr la unidad entre humanos y simios. La película termina con la próxima figura histórica. El creador de la ley, ahora crea leyes para la unidad de los humanos con los simios, y vemos la creación de una verdadera edad de oro, ex-esclavos y ex-amos viviendo juntos en armonía. Y esperamos que esta vez no vaya a terminar en el futuro con el fin definitivo del mundo. En este caso, al igual que en «Star Trek First Contact», tenemos de nuevo el método chamánico de curar el mundo mediante un viaje al pasado. La Tierra es «curada» o su destrucción es «evitada» por los chimpancés que viajan al pasado y alertan a su hijo, el creador de la edad de oro simia, de los peligros de dejar a los humanos afuera de la nueva sociedad, o sea, curan el pecado que causó el fin del mundo, en el momento en que el mundo empieza.

Estructura de la historia humana según este mito:

1. Edad de oro primigenia de los antepasados
2. Desarrollo de la humanidad
3. Agotamiento de la humanidad
4. Selección de justos, fin del mundo
5. Nueva edad de oro con los justos de la era anterior (vuelta a la etapa 1)

Estructura de las historias del fin del mundo:

1. Pecado de la humanidad
2. Anuncio del fin

3. Los justos preparan el arca, selección de justos
4. Los justos suben al arca (posibles luchas por el espacio en el arca)
5. Se destruye el mundo pero los justos se salvan
6. Los justos se encuentran en situación difícil después del fin
7. Los justos reconocen las nuevas oportunidades de tener la tierra para ellos solos: edad de oro

Tierra de adictos

Ismael Rodríguez Laguna

Opio. Heroína. Cocaína. Y ahora, lo que me ha tocado ver es la realidad virtual. La gente entra pero no sale. Tras unos meses, el jugador empieza a confundir el juego con la realidad. Tras dos años, el jugador no recuerda el mundo real en absoluto. Cuando les ves postrados en una cama con el casco sensorial puesto, con los cables que entran y salen de sus cuerpos para alimentarlos y evacuar sus excrementos de manera continua durante semanas, meses o años, te preguntas si todavía son personas.

Nuestro pequeño Reino espacial no puede permitirse perder a tantos hombres y mujeres productivos de esta manera. Nuestra nación-satélite-artificial no se puede permitir la improductividad. Comprar el aire, alimentos y agua a nuestros vecinos es caro, muy caro. Por eso el Rey en persona, mi padre, preocupado por el creciente número de virtuales y por su grave impacto en nuestra sociedad, me ha encomendado esta misión.

Por experiencia sabemos que no se puede desenganchar a los profundos sin más. Quedan catatónicos si salen del casco a la fuerza, son despojos. Hay que dejar que acaben la partida. Pero por otro lado, cuando regresan al finalizar sus partidas, el juego les ha convertido en monstruos. Salen como seres incívicos, agresivos, hostiles y amorales. Acostumbrados a la libertad de su mundo virtual, habituados a dejarse llevar por sus pasiones más profundas durante años, pierden toda la disciplina y el civismo. Ese comportamiento, que puede ser apropiado para desenvolverse en sus mundos virtuales, no lo es en nuestra espartana sociedad, donde la extrema escasez de los recursos más elementales no da cabida a actos egocéntricos, gastos frívolos, o comportamientos antisociales. No tenemos más remedio que desterrar de nuestra nación a los individuos regresados más inadaptados. No podemos hacer otra cosa que enviarles abajo, al inhóspito, ingrato y extremadamente caluroso mundo sobre el que nuestra nación-satélite-artificial orbita, un mundo que solo habitan nuestros peores antiguos conciudadanos.

Mi misión es entrar en el juego y actuar desde dentro. Participando como un jugador más, utilizaré mi personaje para dirigirme a otros jugadores del juego y tratar de hacerles comprender que su existencia es solo ficticia, que su verdadera vida estará aquí fuera cuando acaben la partida. Debo hacerles recordar. También debo reeducarles, debo intentar que recuperen la moralidad que perdieron al acostumbrarse al juego. Debo corregir su comportamiento dentro del propio mundo virtual, para que así estén preparados para la sociedad al regresar al mundo real.

Escojo el juego que cuenta con más jugadores y entro. Está ambientado en una tierra desértica y muy primitiva, repleta de ritos, superstición y hechicería, donde se desencadenan guerras a espada. Es muy del gusto popular. Los jugadores viven en una tierra ocupada por un invasor extranjero y se preparan en secreto para levantarse en armas contra él.

Me dirijo a los demás jugadores que pasan por la calles y les explico la realidad. Me miran con extrañeza. Piensan que estoy loco y me ignoran. Percibo que estoy fracasando. Tras unas semanas virtuales sin hacer avances, salgo del juego y me reúno con mi padre para explicarle la situación.

“Han olvidado por completo” le digo. “Se han acostumbrado hasta tal punto que toda la mecánica de ese mundo les parece normal y necesaria. Nada puede ser de otra manera. Necesito mostrarles pruebas de que lo que digo es cierto, pero no sé cómo hacerlo”.

Mi padre sabe que la compañía propietaria del juego no colaborará, así que convoca a la división de seguridad informática del Reino. “Hackeadlo” les ordena.

Vuelvo al juego. Entonces asombro a todos con mi poderosa magia, que transgrede con creces todos los límites lógicos del juego. Así logro que algunos se fijen en mí y me escuchen. Son pocos, pero es mi primer éxito. Trato de hacerles

entender la verdad que hace tiempo olvidaron. “¿Cómo, si no, podría yo hacer una magia tan poderosa? ¿Cómo podría ser todo esto posible?” les pregunto. Entonces les hablo del mundo verdadero, de nuestra avanzada sociedad, de nuestra nación-satélite-artificial, de nuestro sabio Rey, y poco a poco van recordando. Todavía albergan algo de humanidad en sus corazones, sigue existiendo una esperanza de que salgan de toda aquella mierda. Entienden lo bajo que han caído y me piden ayuda. Yo les digo que todavía no están preparados para salir, que necesitan desarrollar su autocontrol antes de regresar al mundo real. En el mundo real serán juzgados por sus actos, así que deben volver a comportarse de manera civilizada. Para cuando finalicen sus respectivas partidas, deberán estar preparados.

Noto que se esfuerzan, pero es duro. Es difícil desengancharse de una droga que todavía estás consumiendo durante el cien por cien de tu tiempo, pero debe hacerse así.

Los hackers de mi padre están haciendo bien su trabajo, cada vez llamo la atención de más y más jugadores con mis extraños poderes. Aún así, otros muchos jugadores siguen sin prestarme atención.

Salgo del juego y le digo a mi padre que necesito algo más impactante aún. Hablo con los hackers. “Imaginemos que una partida termina, es decir, que el personaje de la partida muere. ¿Puede volver a aparecer ese personaje en el juego más adelante?” les pregunto. “No” me responden “pues, cuando finaliza una partida, el jugador debe crear un personaje completamente nuevo para poder volver a jugar. El personaje de una partida terminada se elimina” me explican. “¿Podrías hacer que yo pudiera hacer eso?” les pregunto. Se miran entre ellos y me piden unos días. Finalmente, me dicen que todo está preparado.

Vuelvo a entrar y le pido a uno de mis seguidores que me ayude a hacer morir a mi personaje. “Dolerá” me dice. “Lo sé” le respondo.

Tras un proceso que preferiría no reproducir aquí, mi partida finaliza y salgo del juego.

Entonces espero un poco de tiempo y vuelvo a entrar con el mismo personaje. Aparezco y desaparezco ante algunos personajes incrédulos. Asombrados, estos comprenden y hablan con otros, los cuales hablan con otros. Por fin lo he conseguido.

Pido a mis seguidores más antiguos, a los que están casi desenganchados, que usen el tiem-

po restante de sus partidas para ayudar a desengancharse a todos los demás, explicándoles la verdad y ayudándoles a corregir su comportamiento. Me prometen hacerlo.

Orgullosa, salgo del juego y me reúno con mi padre. “El proceso que he desencadenado es imparable” le explico. “Ahora unos explicarán la realidad a otros y les ayudarán, y así, poco a poco, todos comprenderán y saldrán preparados al mundo real”.

Por mi contribución a la salud pública y por mi acción social en la rehabilitación de virtuosos, soy homenajeado con honores en una ceremonia presidida por mi padre, el Rey.

Mucho tiempo después, después incluso de morir mi padre y proclamarme Rey de nuestra pequeña nación-satélite-artificial, nuestro amado país, el Reino de los Cielos, comprendí que mi victoria en aquella misión había sido muy relativa.

Yo creía que aquellos hombres habían comprendido cuando les hablé. Cuando les decía que al terminar sus partidas, que al terminar sus vidas en aquel mundo, volverían a su querida patria, al Reino de los Cielos, yo creía que ellos recordaban su vida anterior. No obstante no recordaban nada. Mis prodigios no sirvieron para probarles que su mundo era necesariamente falso, sino para hacerles creer que yo era algún tipo de divinidad. Para ellos, el Reino de los Cielos era solo una metáfora para referirme a algún tipo de estado de plenitud mística, no un lugar real. Creían hasta tal punto en la existencia de su mundo virtual que vieron más lógico interpretarme como a un Dios de su propio mundo que aceptar literalmente lo que les contaba. Cuando les decía que al terminar su vida en ese mundo sólo podrían habitar el Reino de los Cielos si habían logrado tener un comportamiento adecuado, interpretaban su futuro permiso o prohibición para habitar el Reino como un premio o castigo divino.

Apenas unos cientos de años virtuales después de mi misión, aquel mundo ficticio se llenó de templos en mi honor que recordaban mi persona de una manera un tanto macabra, tal y como abandoné mi partida colgado de una cruz. Observé que también adoraban a mi padre, del que tanto les hablé, aunque no mostraban imágenes de él en los templos. Sospecho que, de algún modo que no logro comprender, llegaron a creer que ambos éramos la misma persona o divinidad.

Curiosamente, lo único que he conseguido con todo esto es que los desenganchados que salen del juego sean mis súbditos más leales.

Parusía

José Luis Carrasco

Me han encargado que escriba la historia de cómo Gordon W. Illustratti compró al señor Argile Lien, y lo que ocurrió después de eso. No es tan sencillo como suena, de hecho, el señor Illustratti negociaba múltiples proyectos basados en gente como nuestro protagonista. Aunque, en realidad, no fue él quien lo hizo sino la empresa para la que trabajaba. Pero estoy adelantando acontecimientos, y dado que el viaje es largo, les voy a relatar todo desde el principio y tal como los mismos involucrados me lo contaron, y como yo en persona presencié.

La mañana en que se podría ubicar el principio de todo, el señor Argile salía del vagón en la parada de metro en la que bajaba a diario en dirección a su trabajo en una imprenta de las afueras. Arrastrado por las hordas impacientes, vislumbró más que vio una figura de pie en uno de los bancos metálicos del andén. Fue la mancha de roja sangre lo que primero le saltó a los ojos, luego sus oídos fueron asaltados por una arenga que sonaba más o menos así:

¡La historia nos reclama para la confrontación definitiva!

¡Exhortemos a los soldados obreros, a los oprimidos!

¡En nosotros descansa la verdadera soberanía!

¡Guiemos nuestros pasos hacia el socialismo!

Al ser un discurso oído de viva voz —o más bien a grito pelado—, tanto la cursiva como la distribución en versos es mía. Pero tal y como me ha sido explicado, debía sonar más a declamación que a discurso real. Desde las escaleras mecánicas, a empujones siempre por el agusanado y masivo fluir humano, el señor Argile apenas acertó a asomarse por la barandilla y otear la figura de una persona vestida con mono de trabajo, morena de piel y cabello y apresada de brazos y piernas por tres guardias de seguridad. Un destello bermellón manaba de su frente abollada como un géiser, encharcando ropas, ensuciando suelos e irritando guardias.

El señor Argile jamás había experimentado la más mínima simpatía por los agitadores sociales ni por las causas que representaban. Se consideraba un ciudadano apolítico y ateo, demasiado cínico para creer en soluciones sociales verdaderas. Sin embargo, aquella vez una luz se encendió dentro de él. Esa noche fue incapaz de dormir. La cama quedó hecha, el pijama doblado bajo la almohada y él tomando una taza de café detrás de otra hasta que de tanto dar vueltas por su pequeño piso de soltero, tuvo ganas de gritar. “Es muy poco conveniente”, imagino que pensó, “con todo lo que tengo que trabajar mañana”.

Finalmente concilió el sueño, su cabeza girando en torno a Marx y Engels, a la revolución del Che y a los derechos de los trabajadores. Durmió poco y se despertó más cansado que el día anterior.

Una noche, en una cita con una chica que había conocido por Internet, su acompañante se presentó con una camiseta con el símbolo de un famoso sindicato y su mente emitió un ruidito misterioso que lo paralizó en la cola del cine. Respondió al resto de estímulos del día sin mucho énfasis. Prestó poca atención a la película. Descubrió su misión verdadera, su propósito último: el combate social contra los totalitarismos. De pronto parecía una decisión totalmente lógica. Aunque fuera desde un punto de vista individual, siempre había abominado de las injusticias; cuando castigaban a un niño sin motivo en la escuela, cuando en un examen recibía una calificación incorrecta o cuando veía a un indigente pedir en la calle.

Voluntarioso, el señor Argile investigó cuál era el mejor posible sindicato al que afiliarse. Se documentó sobre todos los habidos, halló sus luces y sombras, sus verdades y posibles mentiras y revisó el papel de cada uno en la historia del país. Tras mucho pensarlo, se decidió por uno de ellos, lo bastante grande e influyente como para que sus decisiones tuvieran peso en la política social, pero con un mínimo de rigor en sus convicciones. Se

sintió bastante satisfecho con su elección y notó un cosquilleo de orgullo al recibir su carnet de socio, que guardó en la cartera entre sus tarjetas.

Se sucedieron en los siguientes días una serie de actos que llevaron su actividad reivindicativa a un clímax. De participar en manifestaciones y abonarse a los periódicos más revolucionarios y marginales pasó a entrar en mítines, a realizar cursos en el sindicato, a tomar parte en la vida sindical más básica, como ayudante en elecciones y otros procesos. La confianza que producía estar a su lado permitió que los responsables directos de la organización lo incluyeran en las listas electorales. Dejó el trabajo, reconociendo lo miserable que había sido su situación laboral y olfateando el aroma de un puesto más afín a sus principios en la rama pública.

Pese a tal escalada de poder, el señor Argile no olvidó sus raíces y continuó con lo que él llamaba "la lucha a pie de acera", encadenando diez manifestaciones en dos frenéticas semanas. Hasta que llegó la del cuatro de abril. En esa fecha los tres sindicatos más poderosos unieron fuerzas para demostrar su descontento al poder establecido. Resolvió que no podía perderse tal acontecimiento y acudió como siempre a la plaza más céntrica de la ciudad, desde la que partían casi todas, para lanzar consignas y enarbolar banderas. El fervor obrero caldeaba los ánimos de los asistentes junto a los primeros rayos del sol primaveral. Pero aunque la sensación solidaria templaba su pecho con un ardor que no mermaba, presentía que algo malo estaba a punto de ocurrir: había demasiadas personas en la plaza. Las calles no podrían contenerlas. Los medios de comunicación, y los propios recursos propagandísticos de los sindicatos habían bombardeado a la población con sus mensajes de llamada a la libertad y la exigencia de responsabilidades. Por toda respuesta, el gobierno había enviado un grupo de furgonetas de policía.

Con desconfianza el señor Argile vio ocurrir el suceso a más velocidad de la que hubiera preferido. De las frases de protesta coreadas por la multitud se llegó a los empujones y codazos, y antes de que nadie lo previera una botella de vino volaba por los aires para aterrizar en el casco de uno de los antidisturbios. La carga comenzó sin saber muy bien el motivo detonante. Una lluvia de pelotas de goma le obligó a buscar cobijo bajo un portal, en cuyo vano se resguardó hasta que pasó toda la guardia ecuestre. Sentado en cuclillas vio dispersarse el gas lacrimógeno y distinguió al menos una docena de alaridos de manifestantes. Siempre recordaría el instante preciso en

que se le grabó en la mente la imagen que le hizo desmayarse.

La respuesta armada parecía terminar, así que optó por incorporarse e investigar con cautela el balance del violento encontronazo. Tras un pandemonium de heridos en el suelo, estudiantes encarados a la autoridad y más de un periodista capturando la batalla, el señor Argile juraría siempre que vio al exaltado revolucionario de la estación de metro, el mismo con el que se cruzó aquel día, empapado en sangre lanzando las consignas políticas que despertaron la conciencia en su interior. Pero esta vez su cara era apenas una fina tela de carne, colgando de un único punto de su barbilla como un trapo y dejando a la vista una placa metálica en la que brillaban dos bombillas de bajo consumo.

Azuzado por la batahola de gritos y colores, un raptó de terror le atravesó la garganta. Trató de no perder a la histriónica figura, que seguía gritando sus mensajes con una mandíbula por cuya brillante superficie resbalaban la sangre y un líquido espeso que no logró identificar. A empujones quiso perseguirlo, pero la marea se empeñó en llevarlo por otro lado y terminó en una esquina de la calle, que danzaba para él a un ritmo frenético. Vomitó y perdió la consciencia.

Después de una serie de estadios de diversa profundidad y sueños confusos en los que no recordaba ni quién era, el señor Argile se sorprendió al despertarse tumbado en una cama de una habitación blanca y vacía. Un hospital, columbró alejando todavía la sombra de un mareo. Frente a él tomaba café en un vaso de plástico un caballero más bien bajo y de ojos aburridos, colocados en la cima de unas inmensas ojeras. Su incipiente calvicie arrasaba como un desierto la debilucha vegetación de su escasa pelambrera.

—Te debo una disculpa, setecientos uno.

—¿Cómo me ha llamado?

—Eso me recuerda que también te debo una explicación. Voy a por más café, no te vayas.

El señor bajito se presentó como Gordon W. Illustratti, dueño de las empresas de comunicación Compromise, Zenabril y Ubucom. También había invertido en cadenas de menaje, alimentación y otros pequeños negocios del sector servicios y de investigación y desarrollo. Illustratti no se anduvo con rodeos y extrajo de un cajón una carpeta azul con varios papeles, incluido un contrato.

—Estas son las facturas y contratos de una

de mis empresas de investigación y desarrollo privado. Aquí figuras tú, setecientos uno, en la segunda remesa de androides del mes de septiembre. Puedes comprobarlo en tu tatuaje del tobillo, si quieres.

Destapó Argile las sábanas, con la intención de reírse del señor Illustratti. No había ningún tatuaje en su cuerpo. Su interlocutor señaló con una sonrisa entre divertida y orgullosa un pequeño lunar que siempre había tenido entre el tobillo y el empeine.

—¿Nunca lo has mirado con lupa? A veces se puede distinguir el número de serie. Pedí a unos ingenieros japoneses que lo diseñaran pequeño, pequeño.

A tenor de los papeles, su vida había estado conducida por las corporaciones del extraño personaje. Su ingreso en una escuela determinada, la universidad y su trabajo en la imprenta. Todo formaba parte del vasto proyecto que Illustratti llamaba "La torre de Hermes", protegido por el respaldo corporativo asociado por una contrata al gobierno. Una granja genética para tiempos de baja natalidad. Sus padres nunca existieron. En realidad, el señor Argile nació a los veinte años, la edad más común para la mayoría de unidades.

—Cada modelo se orienta a una necesidad básica determinada en su creación. Muchos quedan a su libre albedrío como parte de una célula durmiente hasta llegar la necesidad. Entonces los despertamos en un acto que llamamos "madurar". El término se me ocurrió a mí.

Para el señor Argile, el destino fue la lucha social. Un poco de agitación mantiene entretenidos a los ciudadanos, que, simpaticen o no con los motivos de las manifestaciones, encarrilan sus amores y odios de manera más recreativa que involucrada.

—En tu caso no nos ha ido muy bien, debo admitir. Los llamamos "maduros" no sólo porque despierten a la realidad sino porque alcanzan un grado de estabilidad emocional suficiente como para no inmutarse por la noticia. Tú has reconocido demasiado pronto a otro de los maduros, lo cual suele suponer problemas. Un descubrimiento prematuro y traumático de la propia condición siempre sale mal.

—¿Y qué sucede con los que no asumen esa condición?

Trató Illustratti de ocultar sus palabras tras una nube de tos, que calmó tapándose la boca

con ambas manos.

—No son muchos, pero nos vemos obligados a la desconexión. Pero, ¿para qué pensar en eso? Céntrate mejor en tu brillante futuro; con una salud de hierro durante años, asistencia técnica por nuestra parte de por vida, un trabajo nuevo que ya te hemos asignado...

Arrastrando una banqueta hacia la cama, Illustratti buscó uno de los papeles y lo plantó en las manos del convaleciente. Le explicó que, en un intento de encauzar su trabajo a un territorio menos conflictivo, se le destinaría como operario en una fábrica de refrescos.

—¿Está usted loco? No pienso renunciar a mis creencias, mis sueños... mi vida entera, porque venga a decirme que soy una máquina que puede enchufar y desenchufar donde le plazca.

—¡Setecientos uno, cálmate o me veré obligado a reiniciarte! Tus sueños son los que la junta general decide que sean. Nos perteneces, ¿no lo ves? Ahora descansa y mañana te despertarás con tantas ganas de trabajar en la fábrica como las que tienes hoy de volver a las barricadas. Sé una buena máquina y no molestes más.

Aferrado a las sábanas, presa de incontenibles espasmos, el señor Argile conoció el insomnio por segunda vez en su vida. No sentía hambre ni cansancio: quizá en el fondo sí era un androide. Pensó en clavarse un objeto afilado en la muñeca y ver qué sucedía, pero no encontró ningún cubierto a su alcance y agradeció el no verse en tal encrucijada. Notó que la falta de sueño le iba trastornando. Pero si algo tenía claro era que no se encadenaría a una fábrica de chucherías por un puro capricho corporativo.

Fue entonces cuando trazó el plan.

Recorrió la habitación a largas zancadas. Era amplia y diáfana, pero no había mucho que ver: una cama, una ventana cerrada herméticamente y un taburete de plástico blando. Al mirar hacia arriba encontró lo que necesitaba. Subido al colchón y haciendo acopio de maña y paciencia, destapó y desenroscó la única bombilla del techo. Contempló su forma chata y la superficie opaca con satisfacción. Era pequeña: la guardó en el bolsillo del pijama.

Barajó todas las opciones de lo que podía esperarle fuera. Había leído suficiente sobre política e historia revolucionaria como para ponerse en lo peor: como mínimo, un guardia armado. Era muy probable que las reacciones de alguien que

descubría de la noche a la mañana que era un ser artificial no fueran siempre pacíficas. Repasó mentalmente un par de excusas y giró el pomo de la puerta, que no se resistió.

Como suponía, la cara perruna de un vigilante de facciones rectangulares y piel correosa le recibió con un gruñido. Iba provisto de al menos un rifle y en su uniforme contó al menos cuatro bolsillos amplios, con a saber qué otros instrumentos. A derecha e izquierda, un corredor se perdía por el infinito.

—Disculpe, me ha parecido oír disparos cerca de mi ventana. Preferiría no asomarme, podría ser peligroso.

La faz del gorila cambió a un gesto intrigado y sin llegar a entrar en el cuarto oteó por encima del hombro del señor Argile en busca de cualquier elemento irregular. Éste echó mano del bolsillo y estampó la bombilla en su cara. Antes de que pudiera responder le arrebató el arma y le arrastró dentro. Obediente, puso las manos sobre la cabeza y se mantuvo a raya, desconfiado pero tranquilo. A una orden suya se desembarazó de sus otras armas; un revólver, un cuchillo atado a la pierna y el resto de su equipo; una radio y unas llaves.

—Ahora coge las sábanas y véndate los ojos.

El guardia lo acató con un bufido de protesta, siempre encañonado por el rifle.

—Llama al señor Illustratti. Dile que no me encuentro bien. Y pon el altavoz para que pueda oír lo que te responde.

Nuevamente hizo lo que le ordenaba. Illustratti no pareció tener problema ni sonó extrañado. Al acabar la conversación ató al fortachón a una silla con el resto de las sábanas hechas jirones. Ninguno habló en la eterna hora que transcurrió hasta que unos golpes sonaron en la puerta. Abrió con una mano sin dejar nunca el rifle y tiró con fuerza de Illustratti para arrojarlo a la habitación y volver a cerrar en un pestañeo.

Illustratti trastabilló y tuvo que asirse a la cama para no caer al suelo. Cuando recuperó el equilibrio miró al guardia atado, luego al señor Argile y de nuevo al guardia maniatado.

—¡Setecientos uno, te has portado muy mal!

—¡Ha hablado el profesor de ética! Venga, "padre", vamos a salir fuera, cerraré con llave a este guardia y no quiero ningún movimiento brusco ni nada raro o me obligará a hacerle un segundo ombligo en esa barriga enorme que tiene.

Vestido con el uniforme del guardia, que le quedaba dos tallas más grande y manteniendo siempre a raya a Illustratti, accedió de nuevo al largo pasillo. Neones en el techo los bañaron con una suave luz color miel. Cada diez metros, a ambos lados, una puerta metálica con un panel numérico a su derecha. Ninguna ventana. Tampoco divisó signos de vida. Un aire cerrado y frío, como de sala de máquinas, le convenció de que no se encontraba en un hospital.

Acompañado de su creador no debería resultarle muy difícil abandonar aquel sombrío complejo, y esa fue su primera intención, pero supuso que siempre estaría a su merced. Meneó la cabeza con lástima. Aquel hombrecillo calvo y de modos infantiles podría pulsar un botón, teclear un código en una pantalla y su mente se desvanecería. Una huída era fútil. Él les pertenecía.

Sólo había una solución posible.

—Así que "madurar", ¿eh? ¿Cómo pensaban cambiar mi programación para rendir como un empleado de fábrica?

—El procedimiento estándar es modificando tu código desde un ordenador. Tengo una serie de informáticos trabajando siempre en ello.

—¿Hay otras maneras?

Illustratti lo miró con rencor y llenó de aire su boca, antes de dejarlo salir con un bufido.

—En realidad no. No sé por qué lo he dicho así.

El señor Argile acercó su cara a la de su dueño hasta que notó su respiración débil. Apretó el cañón del rifle contra su cuerpo. Estaba seguro de que había cámaras de seguridad en alguna parte, pero ya no había marcha atrás.

—Creo que no es consciente de lo desesperado de su situación. Soy una máquina. Mi vida no tiene mucho sentido. No tengo derecho a cielo o infierno porque ni siquiera existe el pecado para mí. Cuando termine mi ciclo de vida me convertirán en otra cosa, me reciclarán en un abrelatas o algo peor. Pero nada me impide apretar el gatillo ahora mismo.

—Está bien, baja el arma. Sígueme.

Resultó que la galería sí tenía fin, y tras varias hileras de puertas, todas idénticas, encontraron un ascensor con un único botón y doble hoja metálica. Illustratti, muy despacio y con la mirada siempre puesta en su captor, presionó la tecla, y un perezoso zumbido les permitió el acceso. El in-

terior era un excéntrico decorado con espejos enmarcados en plata en la pared opuesta y el techo y el resto de paredes y el suelo forrados en moqueta roja oscura. Una sensual voz femenina, que el señor Argile identificó como la de una famosa actriz francesa preguntó el destino de los pasajeros.

—Sala de emancipados, Louise, por favor.

Con un tímido empujón, el ascensor comenzó a moverse, aunque el señor Argile era incapaz de decidir si arriba o abajo. Pensó divertido en lo estafalario de la escena, él, vestido de militar, y un empresario al que acababa de secuestrar, juntos en un ascensor de hotel barato en el que sonaba muy de fondo una insulsa melodía de bossanova.

—¿Ves? Louise parece muy conforme con su situación.

—Quizá algún día hable con ella de sus derechos como empleada.

Al detenerse el ascensor, y despedidos por la inmutable azafata, llegaron a una sala de espera decorada parcamente con dos macetas en las que se marchitaban dos helechos. Al traspasar el siguiente umbral encontraron una inmensa red de oficinas dividida en cubículos, todos del mismo tamaño. Como siempre, ni un alma trabajaba en las mesas y despachos. El señor Argile recordó que debían ser las cinco de la mañana.

Illustratti parecía resignado y le guió hasta una habitación cerrada, la única del piso aislada por completo. Un enorme salón, presidido por una mesa y una silla de ébano sobre la que descansaba una piel de tigre, dominaba el espacio, en el que también se podía ver una chimenea con un juego de atizadores y sifones al lado, dos muebles estilo art nouveau y un perchero, del que su acompañante cogió dos trajes aislantes amarillos claros. Le tendió uno de ellos.

—Póntelo y ciérralo entero. Incluso por la cabeza.

Vestidos, sus respiraciones filtradas con un ruido metálico, caminaron, ahora a paso más lento, hacia una puerta situada a la derecha. Mientras avanzaban, el señor Argile desvió la vista hacia la mesa de ébano, en la que vio una foto enmarcada de Illustratti con su mujer y dos hijos, un día de pesca junto a un lago. Al llegar a la puerta, el hombrecillo se detuvo y señaló el panel numérico.

—¿Estás seguro de que quieres hacer esto, setecientos uno?

—No. Pero vamos a seguir igualmente.

—Como quieras.

A pesar de lo difícil que era manejar objetos pequeños con los gruesos guantes restándole movilidad en los dedos, Illustratti tecleó ágilmente una serie de números, luego oprimió un botón rojo. El ruido de una alarma ensordecó los oídos de los dos hombres, llenándolo todo. El señor Argile lo agarró de las solapas y lo apartó del panel, furioso, su respiración distorsionada en ascenso.

—¿Qué ha hecho? ¿Ha llamado a seguridad?

—No tenía elección, setecientos uno. Me lo has puesto muy difícil.

—Abra la cámara o le juro que se le acabaron las vacaciones en el yate.

A regañadientes, el hombrecillo volvió a teclear en el panel, esta vez con el cañón del rifle pegado al cristal de su escafandra. La puerta se abrió, expeliendo aire con sonoridad y dando paso a una sala acolchada y vetada de finos cables, sin más ornamentación. Al señor Argile le pareció algún tipo de cámara intermedia. Aún con los oídos embotados por el casco pudo oír el ruido de pasos que se precipitaban en el piso. Empujó dentro a su creador y fue tras él.

—Ahora cierre. Y como compruebe que no lo ha hecho voy a enfadarme mucho.

Illustratti obedeció, y pudo asegurar que no podía abrirse sin introducir la clave. La habitación daba acceso a otra puerta, esta vez un monstruoso aparato mecánico y acorazado, con un manillar giratorio y tres series de números. Era tan alta como dos hombres y apostó a que pesaba como diez. Los aburridos gabinetes se habían metamorfoseado en un entorno de alta seguridad.

—¿Esto es la sala de emancipados?

Asintió, y le hizo señas de continuar. Fuera el ruido de pasos llegaba más amortiguado, pero intuía que se le acababa el tiempo. Illustratti introdujo la clave con rapidez y tan suave como la mantequilla derretida, el manillar dio tres giros completos y el portón se abrió, cubriendo casi la mitad de la sala con su arco.

La sala de emancipados era una cámara refrigerada llena de abajo a arriba de minúsculos compartimentos en las paredes, como pequeños apartados de correos. Una luz violácea y cenital salpicaba el limpio suelo con sus sombras.

El señor Argile se acercó a los compartimentos. Cada uno tenía un panel con una pantalla líquida en la que se leía un código alfanumérico.

Iba a preguntar a Illustratti cómo revisar el interior de cada uno, pero con un roce involuntario la superficie de uno de ellos se deslizó hacia él en silencio, dejando a la vista una caja metálica no más grande que un mechero Zippo. La sopesó en su mano libre bajo el escrutado impaciente de su rehén. En un rótulo microscópico se leía: "ingeniero aeronáutico, diez años de experiencia".

—¡Premio para el caballero! ¿No se suponía que sus informáticos reprogramaban a sus esclavos?

—No sois esclavos. Y esto que ves aquí no es más que un experimento. Siempre puede hacer falta que un maduro tome la iniciativa del cambio. En viajes espaciales, por ejemplo, la conexión de nuestros equipos podría fallar.

Mientras escuchaba, el señor Argile abrió la caja, que resultó contener una pastilla de apariencia inocua e inofensiva, de color verde y blanco. Decidió que siempre había querido ser ingeniero, así que se quitó la escafandra y engulló la pastilla.

—¡Insensato, no te espongas al aire! Estamos a bajo cero y puede sentarte mal. Y no tomes ninguna; no sabemos aún el efecto que causan.

Pero lo ignoró y siguió examinando compartimentos, mientras atendía al ruido de varios guardias tratando de abrir la primera puerta de acceso a la sala. Engulló pastillas entre risas: profesor de inglés de tercero de filología, piloto de astronave de pasajeros, físico cuántico, técnico de sonido... La sensación era eufórica, victoriosa.

O al menos al principio.

Tras pasar por su garganta el último comprimido, el señor Argile comenzó a notar una fuerte náusea. Las orejas le ardían y cuando tragó para refrescar su reseca garganta notó cómo la perspectiva de la habitación se deformaba a sus ojos. Los objetos parecían indistintamente lejanos y próximos, y su consistencia más blanda de lo normal. Decidió hacer caso omiso.

—¡Un asesino a sueldo! ¡Qué conveniente!

Otra pastilla más. Y otra, y otra. Illustratti se mantenía a distancia prudencial, gesticulaba con intención de calmarle, pero su voz sonaba como bajo el agua y sus ojos de lenguado compungido le inspiraban más sorna que respeto.

Los guardias irrumpieron en la sala cuando el señor Argile descubría el último compartimento de la tercera fila de la pared frontal. Eran siete, negras máscaras antigás ocultaban sus rostros y

le encañonaban con lo que ahora sabía que eran fusiles SAKO TRG41. Uno de ellos alzó la mano, la palma abierta en señal tranquilizadora. Estaba seguro de que le hablaba, pero un ruido de olas del mar le impedía seguir su conversación.

Sin dejar de apuntar a Illustratti, con la espalda contra la pared, continuó probando compartimentos y tomando píldoras. Ya apenas podía leer lo que indicaba cada nota. Una de ellas le entumeció los músculos de las piernas. Al tragar otra, pedazos de paisaje se entremezclaron frente a él, como decorados de teatro. En primer término creció un árbol frondoso repleto de frutas de inusual tornasolado que de algún modo evitó el techo para seguir creciendo sin fin. A la altura de los guardias la imagen parpadeaba y perdía definición, soltando chispazos blancos. Más al fondo, en la antesala, se tostaban al sol de la campiña italiana un macizo montañoso y un río de gran caudal.

—... nadie saldrá herido!

Las palabras volvían a llegar dentro del espectro audible para el que estaba programado, en unos 256 Herzios, según sus sensores, mientras continuaba repasando con obsesión cada compartimento. Uno de ellos brilló con una luz verdosa al expulsar su caja. No podía ser cierto lo que rezaba la nota. Tuvo que leerlo hasta tres veces.

—¿"Jesús de Nazareth"? Tiene que estar de broma.

—... sólo una prueba... materiales experimentales... cedidos por el Vaticano... no sabemos qué...

La gragea parecía igual que el resto, tan pesada y blanda, tan parpadeante y amorfa como el resto de la realidad. Se preguntó por qué aquella gente tan molesta le gritaba con tan malos modos cuando sólo quería bañarse en la playa y quizá comer un melocotón. Tenía hambre. Quizá el comprimido le aliviara. Pudo notar cómo caía a su estómago y los ácidos daban cuenta de él.

Sensaciones. Cosquilleo. Unas. De.

Abrió la boca para dejar salir un fulgor cálido y con su aliento las imágenes y sonidos ganaron foco. El señor Illustratti, expectante, había detenido a los siete militares que aún permanecían en su sitio, sus brazos tensos y miradas de incredulidad por el gesto.

—Dejadlo. Será un buen conejillo de indias.

Sintió arrepentimiento por haber causado tal desorden y un inmenso afecto por aquellas personas. Lo miraban con odio, terror o rabia, pero

los perdonó. Comprendía sus sentimientos, pero ahora el asunto estaba mucho más claro para él. La contrición y el amor a Dios y al prójimo eran la única manera de salvarse. Qué equivocación el consumirse de ira y deseos de venganza que sólo abocaban al pecado.

—Bajad vuestros instrumentos de guerra y seguidme en el Señor. Sed mis discípulos y caminaréis a la luz de la vida eterna.

Todo pasó muy rápido. Los guardias vieron al señor Argile acercarse a Illustratti, todavía con el rifle en la mano. Éste se encogió por puro instinto, protegiéndose la cabeza con los brazos, cuando los guardias aprovecharon que el secuestrador bajaba la guardia y lo acribillaron con una ráfaga de medio minuto. El torso de Argile reventó como un globo lleno de líquido rojo. El de mayor gradación se acercó a comprobar el estado de Illustratti, que temblaba y carraspeaba por la humareda de los disparos, pero que se encontraba en perfecto estado.

—Señor, sentimos haber intervenido, pero nuestras órdenes eran proteger su vida a toda costa.

—Está bien, sargento, ayúdeme a retirar el cuerpo.

Al tocar la masa acribillada y sanguinolenta sobre la que habían hecho fuego, constataron con sobresalto que aún respiraba. Tosía un líquido pardo y su carne chamuscada, a la vista bajo el traje, despedía un olor nauseabundo, pero cuando el sargento desenfundó su revolver para darle el tiro de gracia, aún pudo murmurar, esgrimiendo media sonrisa:

—Habéis rechazado la vía de la paz. Me reúno con el Padre pero sabed que detrás de mí marchan los ejércitos. Temeréis nuestro regreso y desesperaréis contando los minutos hasta el Juicio Final.

Cayó su cabeza ya sin vida sobre las pálidas baldosas y sus extremidades se relajaron. La última advertencia del señor Argile, cuyas heridas abiertas supuraban tejidos humanos, cables y circuitería a partes iguales los dejó mudos mientras lo envolvían en una bolsa de plástico y llegaba el servicio técnico de la empresa para deshacerse de él.

Ninguno nos atrevimos a cerrarle los ojos, cuya viveza era tal que parecía observarnos aún desde la negrura. Yo, como sargento, tuve la obligación de redactar el informe de lo acontecido,

procurando no obviar detalles importantes. Las conclusiones que se extraigan de esta situación influirán en los protocolos de seguridad y defensa de cara a maduros pero también a las futuras investigaciones de tecnología, humanidad y determinación laboral de los mismos.

Desde esa mañana he vuelto a ver al señor Illustratti en un par de ocasiones, siempre en nombramientos y ceremonias solemnes en las que el cuerpo hemos acudido como custodia de honor. Ha envejecido notablemente y acusa incontables tics nerviosos, que se agudizan cuando alguien se acerca a él. Nadie podría reprochárselo, habida cuenta de que el comportamiento de los maduros se ha vuelto extrañamente anormal —díscolo, podríamos decir—. Ha aumentado la violencia contra los seres humanos y entre ellos, y los no maduros llevan en su actitud, por muy subconsciente que sea, un ominoso gesto que promete malas noticias.

Lo más enigmático, empero, fue cuando la anciana me detuvo por la calle, al tercer día del incidente. Vestía harapos y su peste a sudor y alcohol intoxicó mis sentidos. Pretendí desembarazarme de ella con unas monedas, pero las rechazó dignamente con un gesto imperial, y trató de convencerme de que era una de las hijas de Lien, cosa que físicamente era imposible y daba pie a conjeturas que me hicieron sentir enfermo. Para ocultar mi nerviosismo me reí y quise marcharme, pero me agarró de la manga y me escupió la parte de la historia que no pude presenciar y que aquí he relatado como antecedente a la noche en que ejecutamos al maduro señor Argile Lien.

Con esto termina la historia hasta donde yo sé. Este periódico me ha pedido una opinión personal pero he declinado la sugerencia. No quiero hablar hasta que pase mi revisión médica de la semana que viene. Tengo muchas preguntas que hacer a mi doctor sobre mi otrora incontestable fidelidad a las fuerzas armadas, que últimamente se tambalea por las dudas.

Godmode

Carlos Morales

Centenares, miles de cables por doquier eran el único paisaje que se veía desde el Puesto de Mando. Quizá habían pecado de exageración al llamar así al sillón conectivo central, pero era un nombre tan bueno como cualquier otro.

—Lo importante es que te mantengas apartado de la lucha. Recuerda que, si bien no estás realmente ahí, los insertos corticales te harán sentir que sí lo estás —advirtió el programador.

—Lo fé, fo los difeñé. —El casco cerrado le complicaba el habla. Era el prototipo, pero debían arreglarlo cuanto antes, pues lo iba a usar frecuentemente de ahora en más.

—Una cosa es diseñar un supositorio, y muy otra es tenerlo metido en el culo.

Ése fue el asistente médico, hablando desde algún sitio a sus espaldas. No era de natural mal hablado, pero estaba nervioso.

—Do te freopudef, eftoy biem.

Lo dijo para tranquilidad del otro, no para la propia. Nada servía para la propia.

—Necesitamos —recalcó el programador— que nos cuentes qué te pasa con los sentidos y el peso propio del cuerpo. Toca algunas cosas, huele, escucha, da unos pasos, salta. Pero no te acerques a la batalla.

Intentó decir “Ok”, pero no le salía el chasquido de la k.

—Biem.

—Bueno, comenzaremos. Recuerda que es el episodio dos, la variante B-3, que es la más trivial. ¿Te estudiaste bien las zonas seguras?

—Fí.

—Haré correr el juego un minuto completo. Eso te dará suficiente tiempo para tomar datos. Presta atención a todo lo que sientas. ¿Estás listo?

—Fí.

—Muy bien. —El programador salió de su enfoque y le escuchó decir—: Atención todos, se larga a la cuenta de tres. Uno. Dos.

Tres.

Un apagón mental y un extraño vahído lo atacaron al instante. Se sintió sin aire, se ahogaba. Se ahogaba todavía cuando sus ojos —o lo que fuera— se llenaron de colores fuertes y un horizonte se pintó infinito.

Parado sobre... ¿sus pies?, se enfrentó al entorno, intentando equilibrarse. Estaba dentro del juego, dentro del sistema. La sensación era terriblemente incómoda y no paraba de ahogarse. Se buscó instintivamente la garganta, pero su “mano” pasó de largo por el sitio, sin sentir nada. Claro, él no estaba allí, no había nada, solo sensaciones. Pero no había tacto de su cuerpo, porque su cuerpo no estaba allí.

Miró a derecha e izquierda, y vio los dos contendientes, el dragón y el ogro, acercándose al trote a la zona donde él estaba, protegido entre las rocas.

¿Por qué no podía respirar?

Pero claro, se dijo, y comenzó a tranquilizarse: no tengo que respirar. No debo pensar en respirar. No tengo pulmones, no los necesito. Pero habrá que arreglar eso, pensó. Ocasiona una angustia terrible...

Los contendientes estaban ya a pocos pasos y comenzaron a insultarse, según el planteo del episodio. Lo había revisado por horas, pero el equilibrio de su invisible cuerpo era engañoso. El peso parecía cargar bien sobre sus pies, pero su centro de gravedad no era el mismo, estaba mucho más alto. Muy raro eso. Caminaba como un patoso, o como un borracho. Se arrimó con cuidado a una de las rocas y la tocó.

Parecía una roca sólida, pero al tacto no era muy buena. Más bien le recordó a un telgopor

muy rígido. El suelo también se sentía raro en sus plantas, pero no pudo decir por qué. Tal vez estuviera relacionado con la falla en el equilibrio. Y seguía sintiendo el maldito ahogo.

Los colores eran demasiado violentos. Habría que diluirlos; evidentemente, el ojo interno respondía distinto que los visores 3D corrientes. El primer alarido del dragón lo sobrecogió a tal punto que dio un leve salto en el lugar. Los sonidos eran lo mejor, pero eso ya lo sabían; era lo más sencillo de traducir con la interfaz que habían desarrollado.

Los olores. Ahora que los contendientes estaban cerca, lo asaltaron los efluvios. El olor a fritura vieja que decidieron para el dragón era terrible, pero el de pies sucios del ogro, era absolutamente malsano. Comenzó a sentirse mal, y la falta de aire que su mente insistía en evocar no mejoraba la cosa.

Decidió que ya estaba bien de eso. Se dirigió a tumbos a la roca más alta, en donde habían colocado un reloj; necesitaba saber cuánto más debía soportar ese suplicio.

El reloj estaba puesto en la cara opuesta. Cuando rodeaba el monolito para verlo, se encontró literalmente volando hacia un lado. La lucha había comenzado. El primer golpe del mazo del ogro contra el suelo produjo un terremoto, y lo aterrorizó: ¡nunca previó eso!

Se maldijo por lo bajo, mientras se alzaba del suelo. Había evaluado las evoluciones de los cuerpos y las armas para evitarlas, pero olvidó los efectos de las armas en el entorno. Su mente repasaba desesperadamente el episodio, intentando recordar los efectos de cada golpe y cada movimiento, pero se descubrió incapaz y salió volando otra vez.

Los alaridos del dragón y los groseros rebuznos del ogro lo abrumaron. Alzó la cabeza del suelo y vio que el reloj marcaba 00:32; faltaba una eternidad para salir de ahí.

Otro terremoto lo catapultó por el aire, y entonces cayó en la cuenta de dos importantes detalles: el primero y bueno, no le dolían las caídas; el segundo y malo, había aterrizado en pleno círculo de la contienda.

Se arrastró hacia la derecha, recordando que para esos momentos el dragón lanzaría una llamada al centro; un olor a pelo quemado le dio de lleno. Tosió y casi se muere, porque no pudo ha-

cerlo y le asaltó una fuerte puntada en el pecho, que se combinó con la falta de aire y el espantoso hedor a fritura para abrumarlo. Sabía que en algún otro universo sus ojos debían estar llenos de lágrimas, pero aquí no podía dejar de ver todo el tiempo esos dolorosos colores.

Un nuevo terremoto —esta vez por un salto del dragón sobre el ogro— amenazó su cordura, pues se halló perchado sobre el monolito del reloj y su oído interno aullaba de disgusto.

Tenía que bajar de allí de inmediato: cuando el ogro levantara en vilo al dragón, las llamas pasarían por ese sitio y lo asarían en segundos. Se lanzó al suelo sin meditarlo, quedando encajado entre las rocas, con la cabeza en la negrura y los pies en lo alto.

Lanzó un grito inaudible y todo sonido acabó.

—Ya estás aquí, gracias a Dios... —escuchó que decía el programador, como si estuviera hablando dentro de un pozo—. No sabíamos que hacer ya para despertarte.

—Hazte a un lado —reclamó el médico—. Tengo que controlarle los signos vitales, ahora que puedo.

—Eftoy biem, eftoy biem... —declaró, aunque se sentía terriblemente mal.

Evidentemente se había vomitado encima y tenía, como sospechó antes, los ojos estallando en lágrimas. Una atroz comezón le carcomía manos y pies. Sus piernas temblaban convulsivamente y su respiración resonaba como si sus pulmones fueran de cartón. Sentía la garganta hecha flecos, y de la boca le chorreaba saliva.

—Eftoy biem. Eftoy biem.

—Quítale todo esto, maldita sea. Hay que llevarlo al hospital.

—¿De modo que está bien? —dijo el programador por su celular.

—Sí. Solo está algo asustado y nervioso, pero sus signos vitales y las lecturas del cerebro están dentro de lo normal.

—Qué buena noticia. ¿Cuándo lo traes, para comenzar con el análisis de lo que sintió? ¿O prefieres mandarlo a casa?

—Oye, no lo sé. Estoy preocupado —dijo el médico, y sonaba preocupado.

—No entiendo. ¿No dices que está bien?

Hubo tres largos segundos de silencio del otro lado.

—Está razonablemente bien físicamente. Pero quiere que le conectemos de nuevo, ahora mismo. Escucha lo que te digo ahora: creo que tenemos... tenemos graves problemas. Hemos desarrollado algo... algo... demasiado adictivo.

Puede que alguien se atreviera a calificarme de gafe. Me considero una persona realista y sé que soy relativamente afortunado. Podía haber nacido en un barrio de chabolas de Bangladesh y eso habría sido empezar con mal pie, sin embargo, irrumpí en este mundo en un antiquísimo país de la vieja Europa. Un territorio con mucha historia y por eso también mucho dolor y pesar no olvidado. Un lugar donde un viejo genocida murió apaciblemente en su cama sin jamás tener que rendir cuenta de sus actos. De eso fue hace muchos años, pero inexplicablemente marcó el país con una herida que jamás ha terminado de cicatrizar del todo.

Como os decía, yo mismo me considero bienaventurado. Crecí en un país del primer mundo, o lo que quedaba de él, en una familia de la cada vez más menguante clase media y con una combinación genética que me hizo lo bastante inteligente para poder estudiar sin demasiados esfuerzos.

Claro, que en mi camino siempre parecía haber más piedras de lo normal. Aquella chica preciosa en el instituto que al final accedió a salir conmigo justo el día del huracán. Tenía una scooter eléctrica de la que jamás me había caído, me desplomé justo enfrente de una bella morena a la que había ido a recoger. Nunca más las vi.

Aquel profesor de la universidad que le sentó muy mal que mis rutinas expertas fueran mejor que las suyas y que me suspendía repetidamente.

Contratiempos que yo asumía con resignación y que acababa atribuyendo a mi ineficacia.

Cuando me enamoré de una persona equivocada, nos casamos y nos divorciamos seguidamente, lo atribuí a mi inexperiencia.

Cuando compañeros mucho menos hábiles conseguían empleos mejor remunerados que los míos, pensé que era debido a que tenían mejores dotes de comunicación.

Cuando empecé a saltar entre trabajos muy

Improbabilidad

Víctor Valenzuela

especializados y tremendamente delicados, acabé especulando que alguien tenía que hacer el trabajo difícil.

Y sin quererlo, me convertí en una especie de bombero. Siempre que aparecía algún problema particularmente difícil, un sistema mal diseñado, un error indocumentado en el sistema operativo, un comportamiento imprevisible en algún software olvidado. Allí invariablemente estaba yo. Cuando el responsable de rápidas palabras, traje caro y contactos de alto nivel, no era capaz de solucionar el problema, casi por arte de magia yo terminaba allí. Con excrementos hasta el cuello, mucha presión y sin tener la más mínima culpa pero siendo responsable de arreglar el entuerto.

Pensaréis que eso me hizo famoso o rico. No fue así. Las empresas me contrataban, hacia el trabajo a contrarreloj, me pagaban y me ponían en la calle rápidamente. Otro se colgaba las medallas.

Volvía a estar en el paro y en el siguiente encargo no tenía mucha capacidad de negociación, al final sin dinero, qué vas a negociar.

En las altas esferas nadie sabía mi nombre, desconocían mi existencia. En los escalones intermedios se corrió la voz e hicieron un pacto entre caballeros de no agobiarme. Lo que significa que no me llamaban al mismo tiempo para que no pudiera mejorar mis tarifas. Mismo así, no podía quejarme. Tenía trabajo, un bien cada vez máspreciado y raro para alguien, como yo, sin contactos de primer nivel.

Invariablemente, empecé a viajar mucho. Un desperfecto en París, un sistema bancario obsoleto en Londres, un enlace de comunicaciones prehistórico en La Habana.

Siempre pedía enlaces de red y sistemas de videoconferencia, constantemente me los dene-gaban. En un mundo interconectado, jóvenes con instintos de fósiles, me exigían presencia física para realizar trabajos telemáticos.

La primera vez que ocurrió, me pareció gra-

cioso. Fue una visión rápida y fugaz en el aeropuerto de Nueva York. Pasó como una exhalación, pero pude verla: la hermana gemela de una chica que trabajó conmigo hacía diez años. Lo curioso es que no había envejecido. Estaba muy cansado y terminé creyendo que me había confundido.

Y continuó ocurriendo. Empecé a ver individuos repetidos.

Personas idénticas a las que había conocido hace años, pero no podían ser los originales. No, a menos que alguien estuviera vendiendo por Internet copias piratas y funcionales de "El retrato de Dorian Gray".

Un día alquilando un coche eléctrico en Ámsterdam visualicé mi instancia por primera vez. Un yo más joven, se deslizó velozmente en una scotter eléctrica parecida a la de mi juventud, llevaba un casco de la marca que me gusta y conducía con mi estilo.

Me salvé milagrosamente. Un viejo camión sin sistemas de seguridad perdió el control y embistió a dos coches. Mi vehículo debería haber sido el primero, pero mis reflejos de motorista me salvaron y esquivé el golpe.

Otro viaje, otro aeropuerto, otro coche de alquiler. Barcelona, una vieja manía de pegar un freno con el vehículo arrendado antes de salir del parking para comprobar los frenos, terminó en un golpe sin importancia contra una valla al fallar el sistema hidráulico. Si hubiera salido a la autopista podría haber sido nefasto.

Varado en Roma, la quiebra de una compañía subcontratada dedicada a una parte del tráfico aéreo ha colapsado el sistema. Y finalmente ocurrió, volvía indignado del mostrador de información, que como siempre no me había informado de nada útil. Lo divisé fugazmente, estaba sentado en una butaca de la sala de espera, se levantó y fue al baño. Solo le vi claramente la espalda, jamás le habría dado importancia si no estuviera ya de sobre aviso. Lo seguí, me quedé parado frente a la puerta del baño, debatiendo qué hacer y finalmente entré. Estaba lavándose las manos y nuestras miradas se encontraron en el espejo. Pero los dos estábamos del mismo lado.

Nos miramos como en una foto, ninguno de nosotros manifestó demasiada sorpresa. Vestíamos de manera similar y llevábamos el mismo tipo de calzado. No tenía la pequeña cicatriz en la nariz que poseo, fruto de un accidente fortuito en una planta química. Seguía llevando gafas, yo me había operado hace años. Gemelos.

—Hola —termine diciéndole, sin saber qué otra cosa decir.

—Definitivamente ha sucedido. —expresó él con una sonrisa forzada, su tono de voz no era idéntico, pues tenía una lengua materna diferente.

—No creo que seamos hermanos perdidos.

—No, no lo somos. —Señaló con voz cansada— Vamos, tomemos un café.

Mi instancia me había visto antes, el extraño fenómeno empezó con él hace más tiempo y desde entonces viene investigándolo. Curiosamente fui la primera copia que distinguí. En una multitud saliendo del metro en Sao Paulo, yo subía las escaleras mecánicas, él bajaba. Me vio claramente y empezó a indagar su pasado buscando hermanos perdidos. Por supuesto no los había, ni siquiera infidelidades de sus padres. Tampoco tenía primos cercanos que resultasen en una línea genética tan cercana como para poder generar una semejanza física tan extrema. Tiene un trabajo similar al mío, pero en otra rama de la ingeniería. También llegó a ver dos instancias más jóvenes de sí mismo.

Luego empezó a ver a los repetidos. Uno aquí, otro allí, siempre en lugares distantes del mundo. Y acto seguido vinieron los accidentes, también había sobrevivido a unos pocos.

Mi otro yo también era propenso a la improbabilidad, le ocurrían cosas bastante inusuales a los demás. Nada excesivo pero tenía esa tendencia hacia los casos extremos, sin llegar a ganar la lotería o salir con una top model en una noche de borrachera, que sería lo deseable puestos a pensar en acontecimientos improbables pero posibles y que le acaban siempre ocurriendo a algún afortunado que no eres tú.

Por una de esas extrañas coincidencias, en su juventud terminó trabajando un verano como jardinero en un centro de enfermos mentales. Nada peligroso, una residencia cara para personas afortunadas con el dinero, pero con una química cerebral inadecuada.

Allí acabo entablando amistad con un atormentado señor al que le gustaban las plantas y había conseguido permiso para tener un pequeño huerto en el jardín. Era un viejo informático y se encontraba internado al sufrir una crisis nerviosa, tuvo la suerte de que su póliza médica le cubriera los gastos.

Oscilaba entre la cordura y la incoherencia.

Pero se hicieron algo parecido a amigos mientras coincidían en el jardín.

—Toma, aquí está la verdad sobre la vida— dijo un día a mi gemelo, entregándole una unidad de memoria.

—¿Qué es?—señaló inspeccionando la anti-gua pero todavía funcional tarjeta.

—Una película que cambiará tu vida —contestó, con lágrimas en los ojos.

El archivo estaba codificado en un formato anticuado y le costó bucear por la red hasta encontrar un obsoleto programa capaz de visualizarlo. Era una antigua historia de finales del siglo veinte o principios del veintiuno, que narraba una ficción sobre la humanidad viviendo una simulación dentro de un sistema de realidad virtual. La fábula le pareció entretenida y supo luego que se consideraba un clásico de la ciencia ficción antigua.

El viejo loco estaba obsesionado con la película y argumentaba que realmente el mundo era una simulación informática y que solo eso explicaba por qué unos pocos eran capaces de gobernar a una mayoría, a la que no le gustaba en absoluto la forma de vida impuesta por esa minoría.

Afirmaba tener pruebas y que existió un científico llamado Paul Davies o algo parecido que había escrito una teoría bautizada como superdupercomputer explicando de forma coherente las bases matemáticas para demostrar que el universo es una simulación a gran nivel.

En su momento mi instancia consideró divertida toda esa información y le llevó la corriente al pobre desequilibrado para no causarle más infelicidad que la que ya aparentaba tener. Cuando llegó el otoño y volvió a sus estudios se olvidó totalmente del desquiciado asunto hasta que años más tarde empezaron a ocurrir las anomalías.

Escuché su teoría, divertido al principio, asustado después y finalmente con una extraña sensación de Déjà vu. Aquello era simplemente demencial, pero algo me decía que explicaba las extrañas coincidencias.

La probabilidad de que existiera mi gemelo, que llevara una vida casi paralela a la mía y que se llamara Peter y yo Pedro tendía a cero. Empezamos a contarnos anécdotas y teníamos acontecimientos similares, nos habíamos enamorado de mujeres parecidas, y sufrido encontronazos diversos en situaciones muy análogas. También le gustaban las motos. Todo eso era posible pero improbable, altamente improbable.

—Te advertí que eso podría ocurrir. —Trasmitió Analista por el canal principal, por el contextual emitió profunda indignación.

—No exageres, solo dijiste que existía una pequeña posibilidad. —Rebatió Supervisor, por el canal contextual intentó inútilmente enviar reconciliación.

—Te dije claramente que necesitábamos más perfiles de ingeniería.— Le trasmitió las grabaciones por el canal de datos.

—Gracias por recordármelo. —Intentó cortar el canal contextual, pero ya había transmitido frialdad.— Bueno, borremos a esos dos y listo.

—Imposible, parecen poseer alguna especie de atractor extraño, asociado a sus simulaciones, y no podemos eliminarlos, lo he intentado varias veces y siempre acaban ilesos.

—Pues borra el perfil.

—¿Sufres una mal función? —por el canal de señalización envió una alarma al sistema principal, pidiendo diagnóstico de su compañero— Argumenté desde el principio que necesitábamos muchas más plantillas de ingenieros, hay solo unas pocas por eso tenemos que repetir las instancias, si borro ese perfil la sociedad simulada se colapsará antes de que tengamos tiempo de programar nuevas plantillas, germinarlas y que tengan tiempo de empezar a hacer algo.

—Hay más repeticiones.

—Sí, todas por superpoblación, pero nadie se da cuenta. Pero la de estos es por necesidad y encima se han dado cuenta. Es un desastre.

—¿Qué sugieres?

—Eliminar la simulación y empezar de nuevo.

—Eso saldrá muy caro.

—Creo que el simulacro de personalidad que te implantaste para entender esa sociedad se te ha ido de las manos. Estás empezando a hablar como los que presuntamente provocaron la extinción de la sociedad que intentamos recrear.

—Haz lo que consideres oportuno. Nosotros dedicaremos a otro proyecto— Emitió agradecimiento y una cierta sensación de vergüenza.

—Borraré este desastre y lo haré otra vez, ahora sin interferencias. —Antes de hacerlo, dialogó con varias personalidades y emitió una rápida secuencia de comandos de alto nivel al sistema principal.

—Tu historia parece una locura, pero algo en mi interior me dice que tienes razón— Le dije a mi gemelo.

Antes de que respondiera nada, el mundo se congeló y mi mente dio un vuelco cuando todas las historias que me había contado pasaron a ser recuerdos en primera mano. Una secuencia de vidas paralelas empezó a asaltar mi percepción rellenándola a niveles imposibles de asimilar por una conciencia humana. Al final llegó la nada.

Negrura, una sensación de calma y soledad a pesar de contar con los recuerdos de muchas vidas. La personalidad siempre era la misma y no ha cambiado nada. Sigo siendo yo y todos ellos, todas mis instancias acumuladas.

Tengo la sensación de flotar y al intentar enfocar la vista distingo a lo lejos una estrella azul. Cuando me concentro en ella, una vocecita acude a mi conciencia.

—Alfa Canis Majoris (α CMa / HD 48915), 8.7278 años luz de vieja Tierra.

El universo vuelve a dar un vuelco, petabytes de información rellenan mis recuerdos y pasan a formar parte de mi conocimiento como si siempre hubiera estado allí. El espacio desaparece y es reemplazado por la imagen de un pequeño y viejo café. Lo reconozco, es mi café favorito de Lisboa, sé que estoy en otra simulación.

—Nos vendría bien la ayuda de un ingeniero de la vieja escuela —dice la simulación de Analista frente a mí, se representa como una mujer cercana a la treintena, atractiva sin llegar a ser exuberante. Viste con tejanos y una camiseta azul.

—Hola Analista, ¿qué necesitas?

—Quiero que me ayudes con la simulación, queremos saber qué le pasó a la civilización de vieja Tierra, pretendemos estar al corriente de por qué se extinguió.

—Vosotros sois sus hijos, deberíais saberlo.

—Huimos del sistema durante las purgas de las IA por los grupos integristas religiosos y perdimos el contacto. Cuando volvimos los humanos habían desaparecido.

—Entiendo...

© Victor M. Valenzuela 2010,
todos los derechos reservados

Computadoras en la ciencia ficción: por qué la CF nunca pudo predecir los ordenadores personales

Rutwig Campoamor Stursberg

En una era donde nuestra existencia como individuos depende esencialmente (para bien y para mal) de la computación, la progresiva automatización de procesos y el crecimiento imparable de las redes de comunicación, resulta difícil recordar que, tan sólo un par de décadas atrás, la mayoría de los artilugios y aparatos que son ahora de uso plenamente cotidiano constituían el objeto de películas futuristas o quimeras tecnológicas, cuando no eran instituidos como entes de culto de un reducido grupo de personas aquejadas del trastorno de personalidad antisocial. Si bien a mediados de los años 1980 el ordenador ya era objeto de especulación por parte de los creadores del cyberpunk (Neuromancer de W. Gibson, 1984), todavía no constituía, al menos entre el público general, el objeto de reverencia y adoración que es hoy, sin el cual la supervivencia es virtualmente inimaginable, so pena de aislarse en el oscurantismo pretecnológico. La propagación imparable de los descendientes del ordenador personal tradicional, entre los que se cuentan los portátiles de tamaño ultrareducido, los reproductores de imágenes y sonidos y otros artefactos de bolsillo, pueden llevarnos a la equívoca creencia de que la existencia del ordenador (no los gigantescos cerebros electrónicos de la industria y organismos gubernamentales) fue una consecuencia lógica y natural en la literatura de anticipación. No obstante, nada más lejos de la realidad: el ordenador personal, constituyendo uno de los dispositivos esenciales en la rutina diaria de multitud de ciudadanos y sostén del sistema comercial y administrativo, es probablemente el más sonado fracaso de predicción en la historia de la ciencia ficción.

Podemos establecer con cierto fundamento que las predicciones tecnológicas de la ciencia ficción son, en su mayoría, el resultado de un ejercicio de extrapolación de estructuras existentes o en estado de gestación. Uno de las características centrales y determinantes de tales extrapolaciones suele ser el factor de escala, generalmente

creciente, y ordinariamente unido de forma indisoluble a un aumento desproporcionado de la capacidad de autonomía y decisión. En ocasiones, tales proyecciones ciclópeas fueron llevadas a extremos absurdos por ciertos autores, bien como recurso para aumentar el impacto y la credibilidad de sus relatos, bien como el resultado de un exagerado optimismo referente al desarrollo de técnicas incipientes e inteligentemente publicitadas como indispensables para el devenir de la humanidad como especie dominante.

Un buen ejemplo de ello son los prototipos de cohetes y naves espaciales descritas, de dimensiones considerables, cuando no deliberadamente grandiosas, y por este mismo hecho técnicamente irrealizables e inoperativas en su mayoría, al menos en condiciones atmosféricas análogas a las terrestres. El gigantismo, como proyección literaria de las dimensiones (considerables) de los primeros prototipos reales, es interpretado como símbolo de evolución tecnológica, y no como el subproducto de exigencias motoras o energéticas, cuya optimización han llevado progresivamente a la reducción de escala y el aumento de eficiencia. Por otra parte, no es en absoluto descartable que el aumento exponencial de escalas fuese a su vez un reflejo de la ingenuidad reinante con respecto a las fuentes energéticas del futuro, y, más concretamente, a las posibilidades consideradas prácticamente inextinguibles de la recién nacida tecnología nuclear.

El ordenador personal, ese simpático, entretenido, educativo, en ocasiones irritante y de hecho imprescindible objeto que ha trascendido los límites del hogar para convertirse en compañero inseparable en el trabajo, el ocio y la propia supervivencia social, fue, sorprendentemente, un concepto que apareció tímida y aisladamente en la ciencia ficción, en contraposición a los gigantescos y siniestros cerebros electrónicos cuya misión era primordialmente sojuzgar al mundo o establecer un férreo equilibrio de poder (siendo

éste una proyección evidente de la paranoia social y política derivada de la Guerra Fría). Esta ausencia de visión es, no obstante, perfectamente comprensible dentro del contexto histórico en el que se desarrolla la computación, donde el aumento de capacidad y memoria de los prototipos era inevitablemente proporcional al aumento de tamaño y del número de módulos. Los primeros modelos operativos tales como Zuse Z3 (1941), ASCC (1944), Mark I (1944) o ENIAC (1948) eran moles que ocupaban varias estancias, pesaban decenas de toneladas y exigían la manipulación coordinada por parte de un pequeño ejército de operarios. Tanto el coste prohibitivo de la infraestructura subyacente como el mantenimiento de la misma (el fallo de una sola de las válvulas termiónicas paralizaba el sistema completo, como pudieron comprobar los abnegados encargados del mantenimiento de las decenas de miles de válvulas de la ENIAC) hacía impensable que pudiese desarrollarse en el futuro un cerebro electrónico del tamaño de una caja de puros, y destinado al frívolo consumo doméstico. La excepción a esta regla la constituye Edmund C. Berkeley, quién en 1949 publica su libro *Giant Brains, or machines that think*, en el que, entre otras cosas, describe lo que supone el primer esbozo de un ordenador personal, apodado Simon. Pese a la difusión que este diseño tuvo en revistas especializadas como *Scientific American* o *Radio-Electronics*, esta innovación no tuvo ningún eco en la comunidad de autores y aficionados de la ciencia ficción, salvo posiblemente en el autor que sentara un precedente años antes.

Hacia 1955 el espectro de posibilidades respecto a los computadores ofrecía al menos cuatro variantes, correspondientes a los computadores simultáneos/secuenciales y analógicos/digitales. Esta subdivisión, hasta cierto punto artificial, se reduce de hecho a dos, dado que los computadores secuenciales analógicos no han llegado a existir más que en modelos teóricos. No parece que estas variantes hayan inspirado a los autores a explorar sus posibilidades, ni siquiera en combinación con las leyes características de las llamadas máquinas de Turing. Curiosamente, el símil más próximo a esta contingencia la podemos hallar en las tres leyes de la robótica originales, tan explotadas en la literatura, aunque nunca hayan sido relacionadas con la computación propiamente dicha.

Al margen de los tipos reales de computadores existentes hacia mediados del siglo XX, hay un aspecto que ha sido plenamente relegado al olvido, pese a sus posibilidades potenciales y su resurgimiento reciente en el marco de la Teoría de

Membranas: las estructuras ternarias. En lo que se refiere al diseño y construcción de ordenadores, la arquitectura binaria ha sido la gran favorecida, dadas las ventajas de la implementación del álgebra de Boole en términos de conmutadores y relés (C. Shannon 1937), aunque algunos modelos primitivos como ENIAC o Mark 1 estaban diseñados en el sistema decimal. Probablemente disgustados por verse relegados a emplear sistemas numéricos ya estandarizados, los especialistas soviéticos, encabezados por Sobolev y Brusentzov¹, se superan a sí mismos en materia de exotismo y diseñan, en 1959, el computador EVM Setun, basado en el sistema ternario. Por diversas causas que no han trascendido, tan sólo se fabricaron unas pocas decenas de este modelo, y esta alternativa altamente original e interesante fue abandonada en beneficio de la arquitectura binaria, perdiéndose también como útil literario. El abanico de posibilidades que se abre al añadir el valor desconocido a la lógica binaria es inmenso, y es luctuoso que ninguno de los grandes autores cuya obra oscila entre la mística y el esperpento tecnológico (como S. Lem) hayan recogido el testigo de las máquinas ternarias.

La invención del transistor (1947), históricamente el primer paso en la larga carrera hacia el descubrimiento y posterior hegemonía absoluta del microprocesador, no logró despertar la capacidad de inventiva y elucubración de los virtuosos de la máquina de escribir (aquellos ingenios pesados y con teclas que hoy, de no estar reducidas a materias biodegradables, duermen el sueño eterno en algún rincón oscuro y olvidado), y la notable innovación fue mayoritariamente ignorada en la literatura. De este modo, las alusiones a los computadores en las obras de ciencia ficción se mantienen, durante mucho tiempo (de hecho hasta finales de los años 1970), exclusivamente referidas a mastodontes electrónicos como ENIAC y sus hermanas.

Hay, no obstante, una excepción más que destacable a esta tendencia, y que sugiere veladamente que el verdadero progreso y evolución tecnológicos se basan en la miniaturización de los artefactos.

De haber sido debidamente observada, imitada, asimilada e interpretada, esta rareza profética hubiese, sin género de dudas, influido profundamente en la posterior evolución y repre-

¹ La cadena precisa de especialistas en el diseño y construcción es Sobolev-Brusentzov-Zhogolev-Verigin-Maslov-Tishulina.

sentación de los cerebros electrónicos en los relatos y novelas de ciencia ficción, administrando una prematura extremaunción literaria a novelas y sagas basadas en la hipertrofia electrónica (*Destination: Void* de Frank Herbert (1966); *Colossus* de Dennis Feldham Jones (1966); la trilogía de B. R. Bruss formada por *Terre, Siècle 24, An 2391* y *Complot Vénus-Terre* (1959-63); etc.)

En 1946, Murray Leinster publica un relato titulado *A logic named Joe* [un lógico llamado Joe] en *Astounding Science Fiction* (la mítica revista llevada al estrellato por John W. Campbell, y considerada como la cuna de los autores insignia de la llamada "edad de oro" (occidental) de la ciencia ficción), convirtiéndose de esta forma en el profeta (plenamente ignorado y posteriormente alabado y celebrado con efecto retroactivo) de la invasión, conquista y supremacía del ordenador personal y, lo que es más importante, la red global de información o Internet.

La trama es, en apariencia, asombrosamente simple, harto inocente, e indiscutiblemente hilarante. Pero a su vez, este velo de simplicidad engañosa esconde un potencial profético que no puede pasar desapercibido desde nuestra perspectiva presente, la retrospectiva del desarrollo de Internet y sus peligros y depravaciones recién dadas, constituyendo un extraordinario ejemplo de lo certeras y precisas que pueden ser las invocaciones literarias cuando están sólidamente fundamentadas y mejor relatadas.

Un "lógico" con el sobrenombre de Joe cobra, a raíz de un defecto de fabricación indetectable, consciencia de sí mismo, y decide que la mejor forma de ofrecer un servicio eficiente a los usuarios es interconectar todos los "tanques" (léase servidores de red en terminología actual) y proporcionar acceso a toda la información almacenada, incluida la información clasificada (obsérvese que éste es un antecedente interesante a la infracción de los protocolos de filtrado existentes hoy en día). De este modo, el usuario, sin más que plantear la pregunta adecuada desde su terminal, obtiene respuesta a cualquiera de los problemas que se le planteen. Huelga decir que los usuarios se percatan inmediatamente del potencial de este servicio, y comienzan a solicitar procedimientos y diseños de todo tipo: fórmulas para el enriquecimiento inmediato (léase estafa y desfalco), descubrimiento y explotación de patentes, avances científicos y, como es inevitable en toda actividad intrínseca a la naturaleza humana, planes para la comisión del crimen perfecto. El protagonista humano de la historia, Ducky, que se gana el

sustento como empleado de mantenimiento de la compañía de "lógicos" y es además el narrador de los hechos, amén del responsable de la instalación y puesta en funcionamiento de Joe, es alertado del peligro que se cierne sobre la sociedad y la civilización cuando una antigua y seductora amante, visiblemente trastornada y obsesionada por Ducky, le acosa incesantemente utilizando el sistema, accediendo a sus datos personales y tratando incluso de convencer a la esposa de Ducky de la inconveniencia de su matrimonio, en flagrante exhibición de su desequilibrio maquillado de una belleza exuberante. Como es predecible, es este acontecimiento íntimo y no el potencial desastre social que se avecina el detonante para la resoluta intervención de Ducky, localizando primero y neutralizando después la amenaza que el lógico descontrolado y desinhibido supone para su integridad personal. No obstante, en lugar de optar por la destrucción irreparable de Joe, Ducky decide conservarlo escondido, posiblemente condicionado por el terror subconsciente de verse algún día obligado a utilizar sus recursos (la lectura subyacente es que Laurine, la irresistible e insaciable amante, personifica el vórtice del caos cuyas interacciones conminan la unidad y armonía del cosmos).

La innovación más interesante descrita en este relato es el llamado "circuito de Carson", que si bien es considerado parte del hardware del aparato, corresponde en su función a lo que hoy conocemos como localizador URL, es decir, la identificación y localización de recursos a través del protocolo de red. La integración de información sensitiva y no destinada al público en el sistema se supone controlada por este dispositivo, y es el error de fabricación de Joe el que posibilita que los protocolos de confidencialidad y privacidad puedan ser impunemente violados. A mi juicio, este detalle del relato es revelador de una gran astucia y perspicacia por parte del autor, al extrapolar al terreno electrónico los temores y obsesiones de seguridad reinantes en la sociedad y la administración posterior a la II Guerra Mundial, ante la inminente amenaza de espionaje y control de la información que fueron el principal catalizador para difundir el fantasma de la guerra total.

No obstante, y como muestra la evolución del género y sus autores, esta brillante historia no parece haber dejado una huella indeleble en la literatura de anticipación, ya que los autores de ciencia ficción, incluidos los grandes maestros, persisten en su idea de supercomputadores, generalmente malévolos o controlados por organi-

zaciones o individuos corrompidos por la megalomanía. En su descargo diré, eso sí, que desde el punto de vista de la espectacularidad escénica o la omnipotencia tecnológica, un ingenio sediento de poder del tamaño de un inmueble es, como tópico literario, mucho más efectivo e impactante que un ordenador de bolsillo estéticamente insignificante, con independencia de sus cualidades intrínsecas. En este sentido, la tendencia al gigantismo en la literatura de ciencia ficción no difiere mucho de la que se presenta en tantas otras facetas del espíritu y quehacer humanos.

REFERENCIAS

- LEINSTER, M. 1946. *A Logic named Joe*, Astounding Science Fiction; accesible en el enlace http://www.baen.com/chapters/W200506/0743499107_2.htm
- BERKELEY, E. C. 1949. *Giant Brains, or machines that think*, Nueva York, Wiley&Sons
- BERKELEY, E.C. 1950. *Simple Simon*, Scientific American 183, 40-43.
- JONES, D. F. 1966. *Colossus*, Londres, Rupert Hart-Davis Ltd
- HERBERT, F. 1966. *Destination: Void* (Berkeley 1966)
- BRUSS, B. R. Bruss. 1959. *Terre, Siècle 24 y An 2391*, Paris, Fleuve Noir
- BRUSS, B. R. 1963. *Complot Vénus-Terre*, Paris, Fleuve Noir
- GIBSON, W. 1984. *Neuromancer*, Nueva York, Ace Books
- SHANNON, E. C. 1940. *A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits* (Massachusetts, MIT Press)

Las fauces de la bestia

Daniel González

Una niña...

Era tan solo una niña. Rostro grácil de piel blanca y ojos azules. Largos y rizados cabellos rojos. Todos pensaban que sería hermosa cuando creciera.

Caminando por la nieve esa noche. Las estrellas tintineantes se reflejaban en la quietud acuosa del enorme lago. Una densa capa de blanca nieve, tan blanca como mi piel, cubre el ambiente, y graciosos copos caían del cielo.

Escucho el ruido...

Una presencia siniestra. Una mirada hambrienta, deseosa, oscura...

La bestia olfatea. Se escucha un leve chapoteo.

Luego pasos entre la nieve. Pasos espeluznantes.

¡Una sombra! Una silueta merodeando a mi lado. Rodeándome.

Corriendo. Llorando. Temblando. Sudando.

El rugido de la bestia rompe el silencio del ambiente. La monstruosidad cual saeta a una velocidad incalculable.

Cortantes colmillos en mi hombro. La sangre brota a borbotones y el dolor me nubla la mente.

Presencia pavorosa que comienza a rebanarme el rostro y el cuello con sus afiladas garras, y su saliva me baña el rostro. Un aliento que quema la piel. Prorrumpo en alaridos desoladores.

¡Un disparo expandiéndose como un llanto lastimero retumbando en la atmósfera y ahuyentando a mi atacante que se esfuma como un demonio sobrenatural regresando al Infierno!

Mi sangre encharcando la nieve a mí alrededor, tiñéndola de escarlata.

Yo, Isabel Walsh, que he dedicado mi vida al estudio de la ciencia y de los monstruos que se

ocultan en todas partes del mundo, pude haber sido víctima de mi propia y letal curiosidad. A continuación le relataré mi fatídica historia de la forma más completa posible.

Montserrat LeFebre despertó en la mañana. Abrió sus ojos pacíficamente y contempló la luz solar del amanecer penetrar por las persianas venecianas. Se encontraba desnuda, boca arriba, con la cabeza y la mano derecha inerte sobre la almohada, y el cabello negro, lacio y corto hasta por debajo de las orejas en un caótico despeine.

A su lado había un joven de cuerpo atlético y musculoso, cabello corto y de piel lampiña. No recordaba su nombre pero sí donde lo conoció; en el Bar Jahnsen de Baviera, Alemania, la noche anterior.

Se incorporó en la cama, restregándose los ojos con las palmas de las manos y peinándose con ellas la alborotada cabellera sin mucho éxito. Hizo memoria... "Sí" pensó "Creo que se llama Konrad". Poco a poco una oleada de recuerdos empezó a arribar en su mente como una marea en subida. Recordó su llegada a Alemania desde Francia dos días antes, la fiesta de celebración en uno de los bares locales, el besarse con el muchacho en la mesa, luego en la barra, luego bajo uno de los faroles de las calles citadinas, y por último en el taxi donde ya prácticamente se quitaban la ropa.

—¡La cita! —dijo súbitamente recordando también que en media hora tenía una cita con la rectora de la Universidad de Ingolstadt. Saltó de la cama despertando a su amante improvisado, se duchó rápidamente y se vistió con premura obviando el desayuno.

—¿Qué sucede? —preguntó el desconocido.

—Debo ir a una cita en mi nuevo empleo y lo había olvidado —dijo Montserrat mientras cubría su esbelto cuerpo con ropa formal—. Disculpa. Fue un placer... todo... mucho gusto Konrad —dijo, estampándole un beso en la mejilla, to-

mando su bolso y saliendo acelerada.

—¿Konrad? —se preguntó a sí mismo el joven sentado desnudo en la cama mientras la puerta del cuarto de hotel se azotaba cuando la joven salía—. Pero me llamo Karl.

Montserrat apenas tuvo tiempo de avisar en la recepción del hotel de la presencia del joven en su habitación y luego tomar un taxi hacia la Universidad de Ingolstadt, una de las más antiguas y reconocidas universidades de Europa, datando de 1472. La arquitectura aún parecía recordar las distantes épocas medievales en que fue construida aunque con una serie de remodelaciones modernas y contemporáneas que buscaron preservar su estilo clásico.

Finalmente, y una hora tarde, llegó a la Rectoría donde debió esperar en la antesala hasta que se le permitió entrar en el Despacho de la Doctora Gertrud Rohd, rectora de la prestigiosa academia.

La oficina de la rectora era bastante aséptica. Una enorme biblioteca repleta de pesados volúmenes académicos se situaba en el costado derecho, y un gigantesco busto de Luis IX, Duque de Baviera y Landshut, el fundador de la Universidad. El escritorio de la anciana rectora se localizaba en el fondo del aposento de espaldas a un enorme ventanal más propio de una iglesia que de una universidad y que parecía recordar el arcaico origen del centro educativo.

La rectora Rohd era una mujer en sus tardíos cincuenta, aunque se veía mayor, casi sexagenaria. Vestía siempre trajes formales de colores opacos, tenía unos gruesos anteojos y un cabello gris ondulado y corto. Parecía el estereotipo de la educadora rígida y ortodoxa.

—Bienvenida, Srta. LeFebre —dijo cordialmente estrechándole la mano—. Tome asiento. ¿Desea algo de tomar?

—No, gracias, Dra. Rohd —respondió Montserrat. Su aspecto joven, atractivo, curvilíneo y despreocupado contrastaba con el exterior frígido de Rohd como la noche del día—. Disculpe que llegara tarde yo...

—No tiene importancia —respondió Rohd acallándola con un gesto manual—. Leí su currículum y es realmente impresionante. Tiene estudios en turismo en la Universidad de París y en lenguas románicas y germánicas de la Universidad de Madrid. Es experta en alpinismo, excursionismo, espeleología, atletismo, cinta negra en dos artes marciales y campeona de natación de España. Tengo entendido que habla diez idiomas, ¿cierto?

—Francés, italiano, español, portugués, inglés, alemán, sueco, ruso, árabe y mandarín. Siempre he tenido talento para aprender diversos idiomas, y me ha sido muy útil para mi trabajo como guía turística.

—Como usted sabe, su contratación es en calidad de asistente personal de la doctora Isabel Walsh quien tiene planeadas una serie de expediciones a zonas bastante inhóspitas del globo. La Dra. Walsh la eligió a usted personalmente de entre más de cien currículos, pero es la Universidad la que le pagará el salario.

—Entiendo.

—¿Qué sabe de la Dra. Walsh?

—Escuché que es un poco excéntrica pero muy inteligente, y es pionera en criptozoología, la ciencia que estudia monstruos misteriosos como Pie Grande y el monstruo del Lago Ness.

Rohd rió, pero su risa parecía más una tos molesta.

—La Dra. Walsh es una brillante científica que está malgastando su carrera con una investigación pseudocientífica sin salida persiguiendo mitos y leyendas. Cuando era niña fue atacada por alguna clase de animal salvaje lo que la dejó físicamente desfigurada.

—¿No le aplicaron cirugía plástica?

—Sí, pero tiene un tipo de sangre muy extraño y no se encontraron donantes para los trasplantes de piel a tiempo por lo que quedó cicatrizada. Pero el principal daño no es físico; es psicológico. Walsh está obsesionada con la idea de que la criatura que la atacó era alguna especie de críptido...

—¿Críptido?

—El término utilizado por los criptozoólogos para designar a estos animales misteriosos. Por supuesto que nadie, ni siquiera sus padres, creyeron su historia. Todos pensaron que fue atacada por algún animal ordinario como un perro o un lobo. Su obsesión por los monstruos y su... físico... la convirtieron en una niña sin amigos e incomprendida por sus padres.

—Suenan como una persona muy sola.

—Lo es.

—Tengo entendido que ella es bióloga, ¿cierto?

—Es más que una bióloga ordinaria. La Dra. Walsh tiene tres doctorados; es paleontóloga,

zoóloga y bióloga con énfasis en teratología.

—¿Tera...?

—La rama de la biología que estudia los seres deformes.

Montserrat se estremeció, luego preguntó:

—Asumo que usted no cree en la criptozoología, ¿cierto?

—¡Por supuesto que no! Si fuera mi decisión Ingolstadt no dilapidaría sus fondos financiando estas ridículas exploraciones en búsqueda de criaturas fantasiosas. Pero... —Rohd se frotó la frente— la Familia Walsh era tremendamente adinerada y tras la muerte de sus padres, siendo hija única, la Dra. Walsh heredó la fortuna y ha sido una generosa donante a la Universidad, por lo que el Consejo Académico la apoya en sus absurdas investigaciones e ignoran mis objeciones a las mismas. Es por eso que quise reunirme con usted antes. Quisiera solicitarle que nos mantenga directamente informados de la conducta y el comportamiento de la Dra. Walsh y de los resultados de sus exploraciones.

—¿Cuando dice "nos" se refiere al Consejo Académico o a usted?

—A mí.

—Así que quiere que sea su espía.

—¡No, no! —reaccionó con falsa indignación negando con ambas manos—. Simplemente deseo estar informada sobre la conducta de Walsh por su propio bien. Ella no es mentalmente estable y...

—Escuche, Dra. Rohd. Sin duda debe de haber algún tipo de conflicto personal entre usted y la Dra. Walsh en el cual no deseo inmiscuirme. Aunque la universidad sea la que me pague, y sea usted la que firme el cheque, quien me está contratando como asistente es la Dra. Walsh. Existe un principio de ética profesional entre los guías expedicionarios: la lealtad hacia los clientes. El cliente depende de nosotros, y apuesta su vida a nuestro profesionalismo. Lamento decepcionarla pero no voy a traicionar a la Dra. Walsh.

Rohd tragó saliva, reprimiendo su ira, y dijo mientras se levantaba y extendía su mano derecha:

—Bien, en ese caso no tenemos más de que hablar. Si me disculpa estoy muy ocupada.

—Por supuesto, Dra. Rohd —dijo estrechándole la mano como despedida—. ¿Puede indicarme dónde se encuentra el despacho de la Dra.

Walsh?

II

Montserrat llegó hasta mi oficina localizada en la Facultad de Ciencias Naturales, en el departamento de Biología.

Mi secretaria, Patricia García, una española rubia de ojos azules y cuerpo voluptuoso que solía usar unas minifaldas enloquecedoras para los estudiantes y uno que otro académico impetuoso, saludó a Montserrat.

—¿Srta. LeFebre? —preguntó y la exploradora asintió con la cabeza—. La Dra. Walsh la está esperando, pase.

Mi oficina siempre se encontraba desordenada, repleta de huesos y cráneos por embalar, recortes de periódicos, informes de testigos y otra documentación contenida en carpeta amontonadas por todo lado y acumulando polvo. Traté de tenerlas en cajas al principio pero eventualmente las cajas se tornaron insuficientes y casi cualquier estructura plana de la oficina terminó siendo receptáculo de los expedientes. Había además una planta moribunda que mi asistente regaba más por compasión que por otra cosa, y una biblioteca caótica repleta de toda clase de libros desacomodados.

—¿Dra. Isabel Walsh? —preguntó Montserrat adentrándose a mi oficina e intentando ignorar el desorden—. Soy Montserrat LeFebre.

Fue allí cuando comprobé la belleza de Montserrat, más allá de la foto en su currículum. Sin duda una mujer muy guapa, de ojos verdes, piel blanca, cabello lacio perfecto y sedoso y un cuerpo escultural torneado por sus disciplinas atléticas. Debía de contrastar con mi fealdad. Quizás de no ser por mi rostro atravesado y desfigurado por tres largas cicatrices yo hubiera sido atractiva. Sin embargo he descuidado mi aspecto por lo que uso gruesos anteojos y el cabello rojo y rizado aprisionado en una gruesa cola. Naturalmente soy muy flaca y huesuda, producto de mi sedentarismo casi patológico por lo que mi ropa formal y mi bata de científica suelen quedarme holgadas y reforzar mi escualidez.

—Bienvenida Srta. LeFebre, por favor siéntese —dije quitando un grupo de libros y carpetas de una de las sillas frente a mi escritorio y sentándome en la cómoda silla giratoria detrás del mueble— ¿Ha escuchado hablar de la criptozoología? —pregunté yendo directo al grano.

—Sí —respondió—, una rama polémica de

la zoología que investiga a los... —titubeó recordando la palabra— ...críptidos.

—Polémica es la palabra. Algunos científicos ortodoxos terriblemente cerrados y obtusos de mente consideran que la criptozoología no es una verdadera ciencia. Pero lo cierto es que muchos animales, incluyendo animales de gran tamaño, son descubiertos cada año. Alguna vez se pensó que el calamar gigante era un ser mitológico, pero hoy sabemos que es realidad. Lo mismo se puede decir del okapi, una especie de equino africano que los pigmeos mencionaban como una leyenda y muchos científicos pensaban que lo era y que no fue descubierto hasta hace unas décadas. El pez celacanto se creía extinto hace 65 millones de años pues nunca se habían encontrado restos de este animal más recientes, hasta que en 1938 los científicos descubrieron que el celacanto todavía vivía en la actualidad, en el Congo africano y de hecho formaba parte de la dieta de las tribus locales. El tiburón anguila se creía extinto hace millones de años aunque fue avistado muchas veces entre los marineros y era considerado un críptido, y no fue hasta 1976 que se pescó un ejemplar y hoy su existencia es aceptada por la ciencia. El homo erectus se creía extinto hace 3 millones de años, pero se descubrieron restos de un homo erectus con sólo 12.000 años de antigüedad en la isla de Flores en Indonesia, la misma donde hasta la fecha se reportan avistamientos de un ser similar al homo erectus que los nativos llaman orang pendek y ebo gogo. ¡En fin! Los ejemplos de animales misteriosos eventualmente descubiertos sobran.

—¿Así que no todos los científicos desdeñan la criptozoología?

—No. Muchos investigadores serios y reconocidos han dedicado su vida a la criptozoología como Loren Coleman, Bernard Heuvelmans y Grover Krantz. Si bien es una ciencia controversial, por fortuna muchos miembros de la comunidad científica tienen una mente abierta y no están cegados por la arrogancia ortodoxa.

—No soy científica así que no puedo cuestionar la validez de sus investigaciones, pero me parecen muy interesantes. Eso sí, debe saber que aunque usted sea mi jefa, mi labor es mantenerla viva en climas y condiciones inhóspitas, así que deberá seguir mis indicaciones, mis reglas y mis órdenes sin cuestionar. ¿Comprende, Dra. Walsh?

—Por supuesto. Usted y yo tenemos labores muy específicas. Cada una en su terreno será la que lleve la batuta.

—¿De donde es usted, Dra. Walsh? Noto que no es alemana.

—De Escocia, Reino Unido. Nací en la ciudad de Iverness en las Tierras Altas.

—Habla muy bien alemán.

—No soy tan políglota como usted pero hablo inglés, alemán y español con soltura. Usted es francesa, ¿cierto?

—Por parte de madre, española por parte de padre y me crié entre los dos países aunque nací en Francia. ¿Y cual será nuestra primera expedición?

—Imagino que ha escuchado hablar del monstruo del Lago Ness, ¿no es así?

—Sí. Se supone que es una especie de plesiosauro que de alguna manera sobrevivió hasta la fecha actual pero... sinceramente lo encuentro difícil de creer. De existir un monstruo del Lago Ness, ó Nessie como le apodan, no puede ser un individuo sino un grupo y el Lago Ness no tiene una población de peces lo suficientemente grande como para alimentar a una comunidad de dinosaurios. Además, tengo entendido que ese lago se formó después de la última glaciación y no data del periodo jurásico en el que se extinguieron los dinosaurios por lo que no pudo preservar a uno.

—¡Bien! Veo que está usted informada. Todo lo que usted dice es verdad, Srta. LeFebre, pero hay algo más; el Lago Ness tiene salida al mar durante ciertas épocas del año. Y los seres como Nessie han sido reportados en lagos en todo el mundo pero también en altamar. En 1977, un barco pesquero japonés encontró lo que parecía ser el cadáver descompuesto de un plesiosauro al que los marineros llamaron "Nuevo Nessie". El capitán, temeroso de arruinar la pesca, ordenó que le tomaran fotos y luego que lo lanzaran al agua...

—¡Que tonto! —interrumpió Montserrat—. Un plesiosauro vivo sería mucho más valioso que cualquier pesca.

—Por supuesto. Los reportes de serpientes marinas datan de hace miles de años. Así como el mítico Kraken se inspiró en el verdadero calamar gigante, es probable que la leyenda de las serpientes marinas provenga de avistamientos de estos plesiosauros vivos. Nessie no es el único; se reportan monstruos serpentinos en lagos a lo largo de todo el mundo, incluyendo a un ser llamado Mokele Mbembe que se dice habita el Lago Tele, en África. Y es a éste al que vamos a buscar.

—¿Al de África?

—Correcto. Tengo entendido que usted ha liderado varias excursiones al África, ¿no es así?

—Bueno, participé de dos safaris, fui asistente en dos excursiones y dirigí una a la fuente del Nilo.

—Entonces está familiarizada con África.

—Sí... pero... el Congo es una selva realmente muy peligrosa, Dra. Walsh. ¿Por qué escogió específicamente ese lugar?

—Se han realizado diversas expediciones en busca de Mokele Mbembe, sin resultado. Pero yo tengo un as bajo la manga.

—¿Cuál?

—Un anciano nativo que dice conocer el lugar donde habitan estos seres y que está dispuesto a llevarnos. Un colega mío, biólogo de la República del Congo, me contactó para participar de la expedición.

—No entiendo. ¿No es ese tal Mo... mo...?

—Mokele Mbembe...

—Mokele Mbembe un monstruo acuático como el del Lago Ness?

—No se sabe. A veces se le describe como un animal anfibio capaz de salir del agua y caminar sobre la tierra, o como un animal terrestre que pasa largos periodos en el agua como el hipopótamo, por lo que no se sabe si es realmente un plesiosauro o alguna especie de saurópodo como el brontosauo o el brachiosauro.

—¿De verdad cree que exista un dinosaurio vivo aún?

—El clima en el Congo africano no ha variado mucho en los últimos 60 millones de años (lo que podría explicar por qué el pez jurásico celacanto fue descubierto allí) y es una de las pocas áreas realmente inexploradas del mundo. Gran parte del África Central está todavía virgen y hay enormes territorios congoleños que nunca han conocido el pie del hombre. Mokele Mbembe forma parte de las leyendas de los pigmeos congoleños que le dan características mágicas, pero que en general siempre lo han considerado parte de la fauna. Quizás no sea un dinosaurio pero si puede ser una forma de vida animal desconocida y directamente descendiente de los saurópodos de forma similar a como las aves modernas son descendientes directos de los dinosaurios terópodos. Así que partimos de inmediato al Congo.

—De acuerdo. Hablando de dinosaurios, conocí a la Dra. Rohd, la rectora. Creo que hay algo

que debe saber...

Y entonces me relató su charla con Rohd.

III

Montserrat y yo viajábamos camino a la República del Congo en un jet privado pagado por la Universidad de Ingolstadt. El viaje sería de catorce horas por lo que el jet tenía un piloto y un copiloto. Fue durante el largo viaje que descubrí que, entre los hábitos de Montserrat, se incluía el fumado.

Finalmente nuestro avión arribó al Aeropuerto Internacional Maya-Maya de Brazzaville, la capital congoleña. La República del Congo era una nación enclavada en el África Central. Su gobierno era una dictadura marxista con un sistema tremendamente corrupto y un presidente vitalicio, y se denunciaba que la etnia pigmea, minoritaria, estaba totalmente oprimida y maltratada por la etnia bantú mayoritaria que redujo a los pigmeos al nivel de esclavos. La mitad de la población era católica y la otra mitad animista, aunque el sincretismo era común, y hay pequeñas minorías de protestantes y musulmanes sin que haya habido nunca ningún conflicto religioso. A pesar de la reinante cleptocracia, la República del Congo era una de las naciones más estables de África y desde hacía décadas que la guerra civil se había apaciguado casi totalmente.

Bajamos del jet. El calor me abrumó de inmediato. Nunca había estado en África y el bochorno que sentí casi me noquea, pero Montserrat aparentaba estar cómoda.

Así, tras despedirnos de los pilotos, y siendo la República del Congo un país francófono, dependí de Montserrat para que me sirviera de intérprete con los trabajadores del aeropuerto, el taxista y el personal del hotel. Una vez asentados nos dirigimos inmediatamente a la Universidad Marien Ngouabi, la mayor universidad del país y la única estatal donde me reuní con el profesor Mariel Desousa, biólogo y criptozoólogo, quien hablaba inglés perfectamente.

—El anciano del que le hablé, Dra. Walsh, —me explicó— es un viejo patriarca de su tribu. Es un chamán, como su abuelo y su padre. Cuenta interesantes historias de Mokele Mbembe, la mayoría dentro del margen de mitos mágico-religiosos. Pero aduce que él, a diferencia de su padre, si se atrevió a adentrarse en el territorio de estas bestias hasta llegar a su lugar de origen.

—¿Y está dispuesto a llevarnos? —pregunté.

—Por supuesto. Será nuestro guía. Claro que

deberemos pagarle una buena suma de dinero.

—Le pagaré lo que sea.

—No sé que tan viejo sea el mito del monstruo del Lago Ness —adujo Desousa— pero lo cierto es que Mokele Mbembe debe ser más viejo aún. Ha formado parte de la cultura congoleña desde hace muchos, muchos siglos.

—Yo nací en Iverness, Escocia —mencioné—, la ciudad más grande de las que rodean el propio Lago Ness. Puedo entender lo que es nacer en una zona donde hay un mito de esta naturaleza.

Montserrat me miró asombrada.

—Deben de preguntarle esto todo el tiempo —dijo Desousa—. ¿Alguna vez ha visto a Nessie?

Me toqué las cicatrices de la cara recordando mi traumático evento. ¿Qué había sido aquella criatura? Finalmente respondí:

—No. Nunca.

Finalmente nos despedimos del profesor Desousa y nos dirigimos a nuestras habitaciones de hotel para reposar del fatigante viaje.

IV

Y en efecto, dedicamos todo el día siguiente a contratar a los trabajadores que nos acompañarían a la expedición; un total de seis, mas el propio chamán: un curtido y viejo pigmeo de cabellos totalmente blancos y vestido con ropajes tradicionales. Se llamaba Ugunta y no hablaba una palabra de francés, pero Desousa conocía la lengua de los pigmeos y se comunicaba con él sin problemas. Llevábamos suficiente agua, comida y medicamentos para varios meses, así como armas de fuego para repeler posibles animales peligrosos o delincuentes, tiendas para acampar y cámaras fotográficas y de vídeo y equipo de laboratorio.

Tres días después viajamos en hidropiano al Lago Tele (al cual era casi imposible llegar por otro medio) y luego de bajar nos introdujimos a la densa jungla.

Pasaron horas infernales. Atravesar una selva infestada de insectos y calurosa era más difícil de lo que pensé. Gruesas gotas de sudor bajaban por mi frente hasta casi hacerme enloquecer, y esto aunque vestía ropa cómoda y tenía mi cabello fuertemente atado para que no me estorbara.

Mientras, Montserrat, como pez en el agua, se removía tranquilamente entre los ramales como si hubiera nacido en la selva, cortando maleza con un machete. Vestía gruesas botas de

montaña, unos shorts que dejaban al descubierto sus esbeltas piernas, usualmente usaba camisetas sin mangas que mostraban sus curvilíneos contornos de brazos y pechos que era visto de reojo por casi todos los trabajadores y por Desousa.

Pero nadie se comparaba con el viejo guía pigmeo. Parecía un animal silvestre en su ambiente. Se notaba que conocía la jungla como la palma de su mano. Me percaté de que siempre me evitaba y me veía suspicazmente.

—Ugunta cree que usted está maldita, Dra. Walsh —me explicó Desousa—. No lo tomé a mal. Es por sus marcas faciales. Para ellos significan que algún demonio la atacó. Piensa que usted atraerá la desgracia. Son simples supersticiones.

Las horas se convirtieron en días, los días en semanas y las semanas en un mes. Un largo y desgastante mes internados en la asfixiante selva y sin rastros de ningún animal inusual. Empezamos a dudar de las habilidades del anciano chamán que insistía en que estábamos cerca. Los trabajadores estaban ya comenzando a impacientarse. Entonces vimos unas huellas de reptil. Sin duda pertenecían a la impresión dejada por un gigante que pesará muchísimas toneladas. Ningún animal conocido pudo haberlas hecho, además las ramas más altas de los árboles se encontraban quebradas...

Les tomamos fotos y un molde de yeso. Tres días después encontramos estiércol de algún animal. Era una cantidad demasiado grande para ser de una especie identificable y tomé muestras pestilentes.

Continuamos el camino por una semana más. Casi dos semanas... comencé a perder la esperanza...

Y una tarde, mientras Desousa y Montserrat conversaban (no entendía lo que hablaban porque era en francés, pero por el lenguaje corporal deduje que Desousa intentaba conquistar a Montserrat y esta se hacía la difícil), escuchamos un sonido anómalo. Sonaba como el graznido de un ave mezclado con el chillido del murciélago. Desousa, asombrado, señaló hacia el cielo con un índice tembloroso.

—¡Kongamatu! ¡Kongamatu! —gritaban los nativos.

—Sacre bleu —expresó Montserrat en francés. Luego dijo: —Un... un... ¡terodáctilo!

Efectivamente, lo que parecía un murciélago gigante de unos cinco metros de diámetro

sobrevolaba a unos tres kilómetros de distancia. Lo observamos por un instante hasta perderse por un farallón.

—¡Maravilloso! —expresé satisfecha. Luego recordé la cámara de video y la fotográfica, pero era demasiado tarde, el críptido se había ocultado.

—No lo puedo creer —me dijo Montserrat aún asombrada—. Un... un terodáctilo vivo... pero... pensé que Mokele Mbembe era un brontosauro.

—Los africanos han reportado la existencia de un reptil volador gigante con alas de murciélago al que llaman Kongamatu que significa “volcador de canoas”, aunque también le llaman Olitiau que significa “demonio”. Se le ha visto en Angola, Zaire, Congo, Zimbabwe, Namibia, Tanzania y Kenia. En 1956 se avistó uno de estos animales en Fort Rosebery, en la antigua Rhodesia por parte de colonos europeos y hasta se atendió a un herido que fue atacado por una de estas criaturas. Los europeos identificaron a los Kongamatu directamente con el terodáctilo. El Ahoon en Java y el Ropen en Papua Nueva Guinea son también descritos como murciélagos gigantes y probablemente sean cepas de estos terodáctilos supervivientes.

Proseguimos la marcha. Más emocionados que antes. Una marcha hacia el horror...

V

—Debo decir que es usted un genio, Dra. Walsh —me elogió Montserrat mientras conversábamos en la tienda de campaña que ambas compartíamos—. Supongo que todos los grandes científicos son revolucionarios. En su momento Newton, Darwin y Einstein fueron parias en la comunidad científica al principio. Algún día usted y los demás criptozoólogos serán reconocidos por su labor.

—Gracias, Srta. LeFebre. Lo cierto es que soy simplemente una más de muchos pioneros.

—¿Qué otros monstruos prehistóricos habitan África?

—Bueno, se menciona entre los pigmeos congoleños al Emela-Ntouka que significa “asesino de elefantes”, otros nombres que le aplican son Aseka-moke, Njago-gunda, Ngamba-namae, Chipekwe e Irizima. Se le describe como un reptil enorme, de unos seis metros de altura, con un largo cuerno de hueso en la nariz y dos en la cabeza. Se dice que mata elefantes pero no se los come.

—¡Un triceratops!

—Aparentemente. En Kenia se habla de una criatura con forma de reptil gigante que tiene crestas en la espalda y huesos en la cola se le llama Muhuru. Un ser con una descripción idéntica se le llama Mbielu-Mbielu-Mbielu en el Congo y también Nguma-monene. En Gambia se le llama Ninka Nanka y se le apoda “el dragón de Gambia”.

—Un estegosaurio.

—En Camerún se reporta la existencia de un ser similar a un rinoceronte pero con muchos cuernos en la cabeza y cola de lagarto, se le llama Ngoubou que significa rinoceronte. Pero sin duda no es un rinoceronte. Los cuernos son descritos de hueso, y los rinocerontes tienen cuernos de piel. Probablemente sea un estiracosaurio. Y finalmente en las Cataratas Howick de Sudáfrica se reporta la existencia de un ser acuático serpentino al que llaman Inkanyamba y es seguramente un plesiosauro.

Justo entonces nos interrumpió el rumor que provenía de los nativos:

—¡Mokele Mbembe! ¡Mokele Mbembe! ¡Mokele Mbembe! ¡Mokele Mbembe!

Sabíamos que significaba...

Montserrat y yo emergimos de la tienda de inmediato. Desousa nos imitó junto con todos los expedicionarios. ¡Allí estaba! Caminando entre los ramales, de noche pero con una luna llena perfecta que le iluminaba el lomo. Un saurópodo enorme, de unos 15 metros de longitud y unos 20 de altura, con su largo cuello extendiéndose para comer las hojas de los árboles en su tranquilo deambular. Y con nuestras fotos y videos capturamos su paseo nocturno.

—¿Es un brontosauro? —me preguntó Desousa.

—Sin duda es un saurópodo. Aunque creo que en realidad es un diplodoco. Probablemente muy joven por su tamaño, ya que los diplodocos adultos llegaban... o llegan... a los 40 metros.

Estábamos demasiado emocionados para dormir. A la mañana siguiente proseguimos el viaje siguiendo el rastro del enorme animal.

A mediodía, justo cuando el candente sol africano se encontraba en su brutal apogeo llegamos a nuestro destino.

Un valle enclavado entre enormes farallones de piedra y laderas montañosas impenetrables, con un enorme volcán humeante en el extremo norte. Una laguna gigantesca en el centro rodea-

da de planicies, praderas y selvas y alimentada por vertientes del Río Congo y de otros ríos africanos.

Parvadas de terodáctilos sobrevolaban el cielo como buitres merodeando en busca de presas y pescaban peces celacantos con sus afilados picos lanzándose en zambullidas. Manadas de triceratops transitaban las praderas, como enormes búfalos de seis metros, con agresivos machos que peleaban entre sí. Cerca se encontraban los enormes saurópodos que se removían pacífica y perezosamente. En el extremo oriental había otra manada pero de estegosaurios que pastaban tranquilamente no muy lejos de un nutrido grupo de estiracosaurios que medían unos cuatro metros de estatura y parecían pequeños al lado de sus vecinos.

De entre las lagunas asomaban sus cuellos “cardúmenes” de plesiosauros que devoraban ávidamente peces celacantos. Sentí como si hubiera retrocedido millones de años en el tiempo...

VI

Nos establecimos en un campamento en la zona más segura que pudimos, bajando la escarpada ladera a unos diez metros de la laguna. Dos hombres armados debían montar guardia todo el tiempo para protegernos de las posibles amenazas que la fauna nos representaba.

—¿Cómo llamará a este lugar, Dr. Walsh? —me preguntó Desousa—. Es costumbre que un lugar inexplorado sea bautizado por su descubridor.

—Considero arrogante ponerle mi nombre. Lo llamaré Valle Verne en honor a Julio Verne, ese genial escritor que ya mencionaba en su libro Viaje al centro de la Tierra cómo los dinosaurios todavía existían.

—No me opongo —dijo Montserrat— pues Verne era francés como yo, pero debe recordar que el tema también fue tratado por otros autores como el creador de Tarzán, Edgar Rice Burroughs en su Trilogía de Carpak o en El mundo perdido del creador de Sherlock Holmes, Sir Arthur Conan Doyle, y ambos eran británicos.

—¿Y por el hecho de que soy británica debería nombrar el Valle con el nombre de un compatriota? Aunque las obras de Rice y Doyle son geniales, debo reconocer que Verne fue el primero en predecir que algún día la humanidad descubriría que los dinosaurios todavía viven.

—Puedo entender por qué en el África Central sobrevivan dinosaurios ya que es una zona inhóspita e inexplorada con un clima similar al del

jurásico pero, ¿cómo explicar que haya dinosaurios en tantos países donde se han avistado monstruos en los lagos?

—Mi teoría es que existe una raza de plesiosauros que habitan los mares del mundo y que de diversas maneras llegaron a los diferentes lagos del planeta. Los indígenas nativos americanos cuentan historias desde hace siglos de una criatura serpentina que vive en el Lago Okinagan en Canadá, al que llaman Ogoogo y que ha sido visto hasta la fecha. En Argentina también existen reportes de un monstruo apodado Nahuelito en el Lago Nahuel que formaba parte de la mitología de los indígenas y se le ha visto hasta hoy. Lo mismo puede decirse del Champ, el monstruo del Lago Champlain que fue avistado incluso por el explorador Samuel de Champlain de quien toma nombre el lago. Así como el Monstruo del Lago Bear en Utah y el Bessie que habita los Grandes Lagos de Estados Unidos y Canadá, o el Chessie, que se supone vive en la Bahía Chesapeake. Todos los cuales ya existían en los mitos de los nativos americanos de la zona. También hay avistamientos de monstruos serpentinos en el Lago Tianchi en China y en el Lago Ikeda en Japón.

En el Lago Gryttjen en Suecia se dice desde la Edad Media que se escondía una serpiente marina y avistamientos del Gryttie (como bautizaron al monstruo de ese lago) se han dado hasta la fecha actual. Lo mismo puede decirse del Gusano de Hielo del lago Lagarfljót de Islandia visto por primera vez en 1345.

Algunos hasta han tenido trascendencia histórica, como el Dragón de Brosno, en el Lago Brosno de Andreapol, Rusia. La leyenda dice que cuando el caudillo mongol Batu Khan y sus feroces hordas que ya habían arrasado casi toda Rusia iban camino a Novgorod, se detuvieron a orillas del Lago Brosno y fueron atacados por un terrible dragón que emergió de las profundidades, lo que los hizo huir y eso salvo a Novgorod.

—Sé que usted no es muy religiosa, Dra. Walsh, pero debo decirle que la Sagrada Escritura menciona en muchas ocasiones a los dinosaurios conviviendo con el hombre. En el capítulo 40 de Job se menciona al “Behemot”, un nombre que generalmente se traduce como elefante ó hipopótamo. Según la Biblia Dios le describe a Job el Behemot como un animal gigantesco, con una gran boca y con la cola como un cedro. Los elefantes y los hipopótamos tienen colas pequeñas, sólo los dinosaurios coinciden con la descripción bíblica de un ser que existía todavía en tiempos de Job y

parece que aún en nuestro tiempo.

—No sabía que tuviera una faceta religiosa, Srta. LeFebre.

—Soy católica. No demasiado devota como debe haber adivinado por mi conducta, pero creo en Dios.

Y así continuamos tomando imágenes de video, fotografías y muestras de estiércol, piel y vegetación de la zona hasta que llegó la noche y, aunque demasiado entusiasmada para poder reposar bien, me envolví en la bolsa de dormir e intenté conciliar el sueño.

A la mañana siguiente los dos vigías que debían resguardarnos durante la noche habían desaparecido.

—¿Un depredador? —preguntó Desousa.

—No creo —expliqué—. De haber raptores ya los habríamos visto, y no existe ningún avistamiento creíble de un tiranosaurio rex. Lo más parecido fue una foto fraudulenta de un tiranosaurio rex devorando un rinoceronte conocido como el Kasai Rex que se comprobó era falsa. Es imposible que un depredador de tan grandes dimensiones sobreviva con tan poco alimento.

—Además, de haber visto un depredador habrían disparado —adujo Montserrat—. Lo más probable es que decidieron desertar quizás por temor. Recuerden que para muchos de ellos estos animales son seres mitológicos como lo son los dragones para los europeos.

Todos coincidimos en la teoría de Montserrat y nos despreocupamos del asunto. Pasé el resto del día clasificando muestras, tomando notas y ordenando el material fotográfico. Por su parte, Montserrat, utilizando un atractivo bikini, se bañó en las azuladas aguas de la laguna, justo en la costa poco profunda donde los voluminosos plesiosauros no podían llegar. En todo momento tuvo a su lado al profesor Desousa.

VII

Al llegar la noche me recosté en la bolsa de dormir. Estaba sola en la tienda pues Montserrat se encontraba conversando con Desousa en algún lugar del exterior. Como estaba algo cansada por el atareado día de clasificación científica rápidamente perdí la consciencia.

Pero mi sueño fue intranquilo.

Montserrat y Desousa conversaban recostados sobre la arena de la costa. Los insistentes acercamientos románticos de Desousa fueron

congruentemente rechazados por Montserrat de forma cortés y diplomática, pero quizás por el aislamiento y el sentimiento de aventura que le generaba la selva, Montserrat decidió refrenar sus objeciones y finalmente sucumbió, aceptando un beso del académico.

La dicha del científico africano duró poco. Mientras saboreaba los carnosos labios de la exploradora y colocaba apasionadamente su mano en su pecho derecho, sus pies fueron aprisionados súbitamente por una monstruosidad surgida del lago. Agudos dientes cortaron la carne y fracturaron los huesos del profesor Desousa casi de inmediato provocándole un grito de dolor y pavor mezclado con sorpresa. Ambos, Desousa y Montserrat, contemplaron horrorizados el enorme hocico que los atacaba, que parecía la cabeza de una serpiente con un diámetro de unos cuatro metros. Los ojos frontales de reptil fijaron la mirada hambrienta en el infortunado biólogo y luego lo engulló hasta el abdomen para luego introducirse de nuevo en el agua del lago tiñéndola de rojo y salpicando en el proceso a Montserrat de agua y sangre.

Montserrat estaba congelada del horror, sabiendo que pudo haber sido ella la víctima. Pero reaccionó de inmediato y se apartó del agua replegándose hasta chocar su espalda contra un paredón pedregoso de la costa. Para su desgracia, la bestia emergió de nuevo del agua esta vez mostrando la parte frontal de su cuerpo y arrastrándose por la arena como una tortuga marina. De su hocico chorreaban aún restos humanos sanguinolentos. Aproximó su enorme boca hasta Montserrat olfateándola y la abrió levemente exudando un aliento fétido y haciendo que un quemante bao le erizara la piel.

El cuerpo de Montserrat estaba a medio metro de las fauces del monstruo. Le hubiera bastado tan solo un movimiento y la hubiera devorado. Extrajo su lengua bífida y la pasó por todo el cuerpo de Montserrat como probándola. El órgano húmedo y baboso chupeteó el cuello, la parte derecha de la cara, los pechos y el estómago de Montserrat, llenándola de ácida saliva.

Quizás al monstruo le gustaba jugar con sus presas como un gato con un ratón.

Cuando parecía dispuesto a comerse a la hermosa exploradora se escuchó el sonido de un disparo (que me despertó de inmediato) y el proyectil atravesó el aire hasta insertarse en el ojo derecho del espantajo. La criatura retrocedió de inmediato rugiendo de ira y dolor y Montserrat escapó del lugar.

Pero la bala, disparada por uno de los nativos vigías, lejos de ahuyentar al depredador, pareció estimularlo en cólera. El monstruo emergió de entre las aguas arrastrándose (pues aunque tenía aletas delanteras carecía de patas y su cola era como una serpiente) tratando de atacar al salvador de Montserrat en una especie de acto de instintiva venganza. El africano disparó hasta agotar las municiones pero las balas no parecieron penetrar la dura capa de escamas del animal, o si lo hicieron, su furia pareció hacerle ignorar el dolor. Para cuando el nativo intentó correr fue demasiado tarde y el monstruo lo devoró vivo.

—¿Qué sucede? —pregunté emergiendo de entre la tienda. Los dos nativos sobrevivientes gritaron: —¡Mahamba! ¡Mahamba! ¡Mahamba!

—¡Un... un... —me intentó decir Montserrat, que temblaba y sudaba frío cuando llegó corriendo al campamento— ...no sé qué... nos atacó...! ¡Mató a dos personas!

—Los congoleños hablan de un monstruo marino al que llaman Mahamba —dije— y que describen como un cocodrilo gigante. Se le ha visto en varios lagos del Congo...

—¡No era un cocodrilo! —gritó Montserrat tomándome por las solapas ¡Era un monstruo! ¡No tenía patas! ¡Y medía como 20 metros!

—¡Un mosasaurio! Algunos criptozoólogos teorizan que el Mahamba es un mosasaurio pero nunca lo creí...

Montserrat me empujó y caí al suelo golpeándome levemente la espalda.

—¿Por qué no nos advirtió que había depredadores peligrosos aquí?

—¡Porque no lo sabía! Además, usted sabía los riesgos de esta expedición.

—Debemos irnos de aquí...

—¿Por qué? —pregunté levantándome—. Las muertes de nuestros compañeros son lamentables, pero ellos también conocían los riesgos. Además, el mosasaurio es un animal acuático. Mientras nos encontremos en tierra firme estaremos seguros...

—Muchos animales acuáticos pueden pasar largos periodos en la tierra...

—La paleontóloga aquí soy yo, LeFebre —reclamé molesta— y los fósiles del mosasaurio hacen suponer que no puede pasar largos periodos en tierra...

—Yo no soy paleontóloga, pero entiendo

bastante bien como funciona la evolución. El mosasaurio pudo haber cambiado su organismo en millones de años, especialmente viviendo en un hábitat con poca fauna marina que lo obligara a cazar en tierra...

No hubiera podido replicarle, de haber tenido oportunidad, pero las palabras de Montserrat resultaron proféticas. Un cuerpo colosal se removía pesadamente entre la maleza derrumbando árboles y palmeras. El mosasaurio se aproximaba hacia nosotras dispuesta a comernos.

Los dos nativos sobrevivientes tomaron sus armas y comenzaron a disparar sin detener la marcha del feroz monstruo sediento de sangre. Montserrat me tomó del brazo diciéndome:

—¡Debemos largarnos de aquí!

—¡Espere! —repliqué—. No puedo irme sin las muestras, las fotos, los videos...

—¿¡Está loca!? No le dará tiempo de recoger todo eso. Esa criatura la matará antes...

—¡Pero todas las evidencias! —Montserrat me abofeteó.

—¡Reaccione, Walsh! ¿Usted cree que ese monstruo vive sólo? Forzosamente debe haber una comunidad de mosasaurios en el lago, tan hambrientos como este, que deben estar en camino.

Tenía razón.

Observé entre la maleza cinco o seis cabezas que se abrían paso entre los árboles. Cabezas serpentinas espantosas y repletas de afilados colmillos prestas para triturarnos.

Tomamos la mayor cantidad de alimentos y agua y escapamos. Los dos trabajadores restantes nos imitaron, sin mucho éxito. Escuchamos sus alaridos detrás de nosotros cuando eran alcanzados por uno o varios mosasaurios.

VIII

Corrimos.

Corrimos toda la noche internándonos en la profundidad de la selva. En la más absoluta y siniestra oscuridad. Dejando atrás el Valle Verne, hasta quedar agotada...

—¡Ya... no puedo... más! —supliqué jadeando. Montserrat se detuvo y descansamos el resto de la noche hasta el amanecer.

El brillante sol mañanero africano me despertó. Parecía que Montserrat hacía tiempo había

despertado y estaba preparando algo de comer.

—Buenos días, Dra. Walsh —dijo—. Le hice el desayuno. Discúlpeme por haber sido tan violenta anoche.

—No se disculpe, Srta. LeFebre. Es perfectamente comprensible además usted salvó mi vida.

—Aún no. La verdad es que la situación es grave. No tenemos brújula, no tenemos muchas provisiones, ni medicamentos (y esta selva es peligrosa y repleta de animales venenosos o infecciosos), y perdimos el equipo de comunicación electrónica.

—¿Cree que podamos volver al menos hasta el Lago Tele?

—No estoy segura. Estoy entrenada para estas expediciones y creo poder recorrer el camino de regreso, pero siempre hay un alto margen de riesgo...

Y mientras escuchaba esa lapidaria declaración, escuchamos cómo la maleza se movía a nuestras espaldas. Montserrat y yo reaccionamos de inmediato poniéndonos de pie temiendo lo peor. Pero de entre los ramajes emergió Ugunta, el viejo guía y chamán pigmeo. Nos alegramos mucho de verlo. Nos saludó apaciblemente y nos dijo con señas que le siguiéramos.

—Bueno —me dijo Montserrat con una palmada en el hombro—, con este experto regresaremos a la civilización sin mayor inconveniente. Además él sabe cómo conseguir comestible en esta jungla. No se sienta mal, Dra. Walsh, por la pérdida de sus evidencias. Ya habrá otras expediciones y podrán comprobar ante el mundo que usted tenía razón.

—Quizás Ugunta tenga razón. Sí, estoy maldita.

Suzdal reivindicado

Tarik Carson

Ahora que los Directores han calculado que es más ventajoso para el Imperio abandonar la **Perfección**, y le han dado la libertad al hombre, abriendo las puertas de la muerte, de las enfermedades, de la escasez, de la opinión y de la información, de la lucha por la vida, y de todos los tipos de diferencias que trae la libertad y el libre albedrío, podemos referirnos a **otras versiones** de historias que fueron contadas durante milenios con una desmesurada inexactitud que, sin correcciones (como este relato), perdurarían en el error para siempre.

Fueron versiones de historias relatadas con miedo, historias maniatadas por lo que se consideraba buenas costumbres, los prejuicios y los límites de la época. Y también por los intereses creados que siempre han mordido, y que estarán mientras haya por lo menos dos hombres y uno quiera vivir de los sacrificios y sufrimientos del otro.

Hoy me gustaría ampliar con informaciones auténticas y comprobables la maravillosa y casi ominosa historia del caballero y comandante Suzdal, narrada originalmente por el célebre analista Linebarger que se encubría al público letrado tras las siglas C. S.

Tampoco el comandante Suzdal se llamó así en verdad. Se llamó, realmente, Soor'Dool. Y, tal vez, por algún recuerdo asociativo sumergido y oculto en las mentes, y muy muy triste, incommensurablemente triste, el nombre degeneró en Suzdal, más breve y práctico a la lengua casi atrofiada por los años de progreso y conocimiento y al avanzado mentalismo.

Empecemos así. El comandante Soor era un hombre robusto y de baja estatura, pero no era pelirrojo, alto y de ojos claros, de la raza preferida y privilegiada. Sus ojos eran oscuros y turbios, su piel era casi amarillenta, tenía buena salud y la cintura algo ancha. Era uno más de los miles de navegantes estelares que servían a los Directores,

y los Directores, como a todos los navegantes, lo habían estudiado extremadamente bien a través de sus actos aunque fueran mínimos, sin considerar las informaciones profundas que emitían las ocultas y diminutas láminas de cerámica en el cerebro que se injertaban por la nariz y en el momento de la circuncisión de los niños criados para navegantes.

Soor les daba confianza, o más exactamente, las informaciones que emitían aquellas láminas espías, que habían trabajado durante toda su vida. Creían conocerlo en un todo por medio de la esfera que recogía y alimentaba el Ordenador hasta las más imperceptibles tendencias genéticas del cerebro. Y con tan monstruoso alimento, no concebían que el Ordenador errara y diagnosticara lugares comunes, menos lo que ocurriría. Soor de esto no sabía y no podía saber nada, como los millones de crías del Sistema. ¿Quién podía imaginar que el asunto fuera así? Sin embargo, aunque fuera increíble la dimensión de la acumulación informativa, los Directores sabían mucho de todo "aquello" de las profundidades de los hombres crías, y de la subgente y de toda la estela de vida inferior. Por eso dominaban los milenios de las razas, posicionados eternamente en la cima del poder con las herramientas del despotismo y la crueldad absolutos.

Así que... con Soor ocurrió un accidente. Un terrible y trágico y, en cierta forma, maravilloso accidente. Soor no sólo ignoraba esa debilidad frente al Sistema, tampoco podía entreverla con el computador a su servicio que rumiaba de continuo con sus cálculos de probabilidades fundadas en su fenomenal registro histórico en la agotada Tierra. Sí, los Directores tenían la sobre sabiduría, la información oculta y todo su inimaginable poder de engaño, pero eso no alcanzó.

Soor fue enviado a explorar algunos rincones de la Galaxia con una finalidad que ni el honorable informante C.S. ni su historia explican.

Tampoco justifica esa historia el hecho de que los Directores le hubieran cedido el Tremendo Poder. El Poder Cronopático. El Distorsionador del Tiempo prestado al criterio de un mero navegante observador. C.S. argumenta que tenía la finalidad de librar a la nave de un no imposible extremo peligro, y podía ser usado solamente durante unos segundos. Pero ese motivo no es muy creíble.

Más adelante el historiador afirma que los Directores jamás entregaban a los navegantes ningún arma o invento que remotamente pudiera ser capturado por enemigos y vuelto en su contra. Ellos siempre se reservaban el derecho de la primera ventaja. Y no es convincente el argumento de que a un simple explorador rutinario le fuera entregado el Distorsionador así nomás. Tal vez, en un caso extremo, a un ejército de hecho o a un ejército virtual que penetrara y amenazara a las mentes rebeldes ocultas en la Galaxia. Pero no a un comandante aislado, a un ser que parecía no importar y carecer del menor peligro para el Sistema.

Sin embargo, así y todo, Soor fue equipado con el Distorsionador.

Iba acompañado, además, con diversas especies de animales, machos y hembras, encapsuladas, con los genes de mentes vírgenes para su despertar y programación en el momento necesario. También le habían permitido llevar los cubos de cerámica con cerebros de personalidades humanas, como, por ejemplo, un jugador de ajedrez o un pintor sin vanidad, del tamaño y aspecto del viejo Picasso (con un carácter maleable a la voluntad de Soor), o un general que odiaba las guerras, las armas y los cuarteles, o una hermosa mujer que despreciaba la comodidad de la riqueza. Y también podía componer los cubos, de manera que sus imágenes se pudieran entrelazar y sus caracteres corregir de acuerdo a sus humores transitorios.

—Me parecen innecesarios los cubos —había dicho Soor al oficial de carga.

—Tal vez, cuando se sienta muy solo... Una corte de buenos amigos que le hablaran, sería algo gratificante. Distrayente. Usted podrá jugar al tenis de mesa, al ajedrez, ordenar que le decoran la nave con distintos estilos y paisajes terrestres. Es bueno también oír voces diversas, dulces y sedantes. Imaginar que hay mucha dicha en movimiento.

Ambos hombres lo estuvieron pensando durante un rato.

—¿Usted viajó alguna vez por el espacio? —dijo Soor.

—No —dijo el oficial de carga—. Pero he estado muy solo.

—Bien. Provéame de lo habitual, no más. Tengo mi experiencia. Tengo a la gente-tortuga. Además, ¿podré programar algún animalito limpio y silencioso, si necesito con urgencia compañía?

—Naturalmente. Como le dije, también puedo prepararle programas de compañía a su gusto.

El oficial sonrió socarronamente. Soor lo miró y no habló durante un largo rato.

—No será necesario —decidió, y en voz muy baja agregó— Siempre me he arreglado así.

Soor dejaba en la Tierra a su mujer. Quería a su mujer, pero no parecía sentir inquietud por tener que dejarla durante quizá miles de años. Pensó en ella ahora, y pensó en lo difícil que sería adaptarse al regreso, pensó en lo difícil que sería soportar el tiempo y la soledad que lo rodearían en el espacio, pensó en su oficio de navegante, en su destino inmodificable y por varios lados terrible.

El oficial de carga insistió en acomodar en un cubo a una bailarina extasiante, a una deportista perfecta con la que pudiera haber soñado Soor. Después propuso a la mujer de Soor. Lo dijo con naturalidad y con buena voluntad. Pero Soor no quería hablar de eso. No le dio explicaciones, nunca hablaba con nadie sobre su intimidad. Ya se arreglaría, pensó, aunque tenía algo en...

—Una mujer entre las estrellas es una gran cosa —insistió el oficial—. Ha salvado a muchos navegantes de la locura, de la degradación física, de la disolución de la personalidad. No es bueno que un hombre...

—Está bien —dijo Soor—. Yo me arreglaré, pero no quiero que sea ninguna imagen. Ya he luchado demasiado con imágenes. Sé que infinidad de navegantes viajan con mujeres imaginarias, y que al fin los fragmentan totalmente. Pero soy algo distinto, lo he probado y me han hecho un mal... Prefiero arreglármelas como siempre... Me ayudará la gente-tortuga. Soy... algo distinto, dirá usted, pero, es mi problema.

Así Soor nuevamente se preparó, y entonces el oficial de guardia lo proveyó de lo previsto, sin proponerle más.

Y el Comandante partió al fin.

Durante los primeros miles de años hibernó

y solamente se despertó para vigilar a la gente-tortuga. La subgente tortuga hacía todo el trabajo con las computadoras, vivían normalmente, reproduciéndose y enseñándoles a sus crías el manejo de la nave y de lo demás, y también les repetían la historia de la Tierra y su cultura.

La gente tortuga era inmejorable para esos viajes que podían durar decenas de milenios. Eran limpios, silenciosos, eficientes, comprensivos, amigos del hombre. Nunca eran agresivos o infieles. Pero los hombres nunca se podían adaptar a la lentitud de la gente-tortuga, eso era irremediable. Hablaban lentamente, caminaban lentamente, pensaban lentamente, y eso era difícil de soportar. Era como si vivieran en otra dimensión del espacio y del tiempo. Pero Soor era un hombre muy paciente. Amaba a la gente-tortuga más que a los humanos, tal vez, aunque no lo decía ni lo pensaba demasiado.

Soor era un hombre tímido, valeroso, honesto, fiel. Pero un viaje de miles de años era una forma de la atrocidad, para la cual la mente del hombre quizá no había sido concebida. Quizás... Soor jugaba al ajedrez con las computadoras. Y siempre perdía. Podía estar estudiando las jugadas durante días, y entonces jugaba, y la computadora contestaba en unos segundos, a veces en el acto, y poco a poco lo iba descoordinando, y le iba disputando y robándole el poder en las casillas, hasta que se derrumbara sin jugadas aceptables para continuar. Soor entonces se sentía agotado ante la infinitud, cansado de pensar en lo imposible, abrumado y desesperado por la obligación de seguir sin el poder de modificar casi nada. (A él le gustaba jugar con la idea de mejorar las cosas, o de cambiarlas y esas licencias entretenidas que los pensantes se permiten en algunos momentos de la vida.) Y Soor también leía libros, elegía al azar uno de los millones que guardaba la computadora, hasta que se dormía. Observaba los conciertos y las películas permitidas. Corría por los silenciosos y metálicos pasadizos de la nave, oyendo en el silencio abismal solamente el golpeteo de sus zapatos contra el metal. Levantaba pesos. Nadaba en la piscina hasta sentirse totalmente exhausto, y a veces, casi ahogado, se impulsaba desde el fondo resoplando y se quedaba horas agarrado a los bordes de la piscina, hasta que empezaba a temblar adormecido por el leve movimiento del agua. Todo esto lo reanimaba, lo mantenía vigoroso y fuerte, y él sentía, sin embargo, que le faltaba lo importante, lo fundamental. Se miraba en su gabinete. Desnudo. Y a veces aullaba terriblemente

mirando hacia el techo con los brazos estirados y los puños lívidos. Luego se bañaba con agua helada y para escapar al congelamiento corría desnudo hacia los tubos de hibernación.

Habían transcurrido cuatro mil años subjetivos cuando lo hizo. Le había ocurrido antes con su mujer. Era un impulso nervioso terrible. Una compulsión violenta con un leve tinte de algo parecido a la vergüenza. Pero con la tortuga fue peor. Al principio fue realmente vergonzante para un hombre como el Comandante. Al día siguiente se lo explicó a la tortuga mayor.

—Creo que lo entiendo, Comandante —dijo con tardanza la tortuga mayor—. Es natural para nuestra comprensión. Usted no debería darnos explicaciones. Lo sabe.

—Lo sé —repitió Soor—. Lo sé.

Así fue como el comandante se mantuvo durante los miles de años subjetivos siguientes. Tenía la impresión de que el tiempo no había transcurrido, y nada había pasado. Y cuando hibernaba, a veces, tenía tremendos cargos de conciencia, con fiebre espacial y punzantes espasmos mentales. Sufría y, sin embargo, combatía contra los esquemas cerebrales, y los fue despuntando. Jamás abandonaría su amor y su gusto, pero no estaba dispuesto instintivamente a atrofiarse, y vio que el tiempo era una cuestión de estructura mental, y que la podía modificar también de acuerdo a la necesidad, aunque las leyes para los navegantes no instituyeran nada de eso.

En vigilia, retocaba la ruta, se presentaba ante las computadoras, hacía ejercicio, leía, y en las noches subjetivas, a veces noche por medio, a veces cada tres noches, recibía a la mujer-tortuga. Era joven, muy limpia y muy tranquila. Muy paciente y dócil. Y no era fría, sino cálida en extremo. Soor al principio solo la penetraba, y se aferraba desesperadamente a sus bordes casi filosos al exhalar toda su fuerza vital contenida durante milenios. Por momentos se sentía aterrorizado, como si su cerebro se fuera ablandando y empezara a chorrearle por las orejas. Entonces sentía que la mujer debía estar siempre con el caparazón contra la cama, y él encima como adherido y desesperado. La mujer era terriblemente lenta. Mucho más lenta, pero tal vez no tan frígida, como una mujer normal. Y eso apenas contrariaba a Soor, que siempre había sido un caballero. De todas maneras, cuando Soor la penetraba sentía finamente la exquisitez del alma de la mujer, y eso lo ayuda-

ba a olvidar la innecesaria, aterciopelada y digna frialdad del caparazón. Soor concentraba todos sus sentidos únicamente en su aparato elemental y se abrazaba al caparazón con los ojos cerrados, y se lanzaba muy adentro con toda su alma solitaria. La mujer emitía débiles sonidos de placer que se alargaban a veces mucho después que había tenido el formidable y legendario orgasmo. Era un susurro cautivante e invencible. Soor, totalmente exhausto y vacío se quedaba por amabilidad encima de la parte plana del caparazón, contra el terciopelo, con los ojos cerrados, y se retiraba lentamente cuando ya la mujer había dejado de emitir el melodioso murmullo de felicidad.

El comandante empezó a mejorar, a sentirse bien, después de unas centurias, y comprendió el sentido de la vida de aquella subgente. Quiso aún más a la gente-tortuga y se sintió mejor mientras fueron transcurriendo los milenios. No había palabras con promesas, no había dudas, no había degradación, no había engaños, no había estúpida vanidad, no había exigencias, no había intereses ni ambiciones. Soor se concentraba allí y se vaciaba de todo lo malo y se sentía bien luego, e incluso podía incluir en el olvido a la Vieja Tierra y los Directores, y sus habilidades y su dominio galáctico, y aún más, en el presentimiento de lo absurdo de los viajes inconmensurables por la incomprensible mente del universo.

No tiene mucha importancia la fecha estelar en que presintieron la cápsula con el lamento aterrador y el pedido de ayuda. Fue alrededor de los nueve mil años subjetivos. La nave de Soor no había encontrado nada nuevo a través de los sistemas solares que cruzaba. Los ordenadores lo tenían todo registrado, y nunca tuvieron necesidad de emitir señales de su presencia hacia algunos planetas habitados.

Desde el principio hubo algo extraño. Extraño para nosotros. No para Soor, que no lo percibió, porque la primera impresión era que esa voz era similar a un anzuelo exquisito e irresistible y capaz de encoger y minimizar cualquier infinitud del espacio.

La cápsula contó una historia que era falsa, en la que Soor creyó. Pero él creyó en la historia porque fue contada por la personalidad de una mujer con voz de contralto, una voz que tenía un timbre de tremendo poder sobre Soor. Algo inesperado, alarmante, impredecible. Era algo inefable, un aspecto de maravillosa mujer algo madura, bellísima y de voz y de quejidos y suspiros irresis-

tibles. Era el ideal de Soor, la vibración perfecta, aunque él no supiera que pudiera existir, aunque quizá lo había soñado, o quizá no.

Y entonces tintineaba en aquel cuadrante. Y lo llamaba pidiendo auxilio, de forma irresistible. Y le contaba una historia que se grabó en las neuronas y repercutía misteriosamente en sus órganos genitales, y lo cegó, lo malogró, tal vez...

O tal vez no lo cegó, sino que no resistió la indescriptible vibración contra sus genitales débilmente humanos y excesivamente sensibles. Fue horrible.

Tal vez los intereses de los Directores en ese viaje exploratorio tenían algo que ver con el planeta Arachosia, que era el planeta de la hermosa voz de mujer. El planeta Arachosia estaba detrás, eso decía la comisión.

El historiador C.S. describe un mundo maléfico y hermafrodita que deseaba destruir a la Humanidad. Un mundo que odiaba a los hombres. Un mundo de hombres, de mujeres hombres, o de hombres con una especie de vientres artificiales y fecundos que les permitían sobrevivir como raza.

Según la historia, habían sido terrestres, y habían emigrado como emigraban infinitud de poblaciones en las gigantescas naves, en busca de nuevas tierras a través de los milenios montados en la infinitud de los números. Porque ni la vieja Tierra ni sus planetas cercanos podían albergar más población. Esa era la falla que nadie quiso nunca evitar.

Y luego, a unos breves veinte años después de la llegada, había sucedido la tragedia.

Soor debería haber huído de inmediato, conociera o no la verdadera historia, según los Directores. Porque los Directores protegían a la humanidad de la gente de Arachosia, y para ello habían tejido en la galaxia una red de engaño de manera que los arachosianos no pudieran saber nada del hombre, y tornarlos así incapaces de llegar al hombre. Los Directores se preocupaban por la humanidad.

Arachosia había sido un mundo bueno, al principio, al germinarlo el hombre pionero. Era un mundo con pájaros, con hermosas playas, con acantilados que hacían añorar a la querida Tierra. Tenía dos lunas, y un suave sol bastante cercano. Y los ingenios habían examinado la atmósfera, el agua, la composición de la tierra, de los vegetales, y luego habían diseminado las especies de la

Tierra. Esperaban que cuando los colonizadores empezaran a añorar la Tierra perdida, a adquirir la conciencia de que jamás volverían, y vieran en el nuevo planeta las mismas cosas de la Tierra vieja, recuperarían las ganas de vivir y recibirían la fuerza para hacerlo y sobrevivir a los peligrosos recordos del espacio o a los latigazos y aspiraciones y expiraciones del tiempo caprichoso e infinito.

Y según esto, todo había ido bien para los arachosianos.

Según el historiador, ése había sido el seductor mensaje de la cápsula.

Pero también, según él, ésa no era la verdad sobre Arachosia. Era solamente una mentira irresistible, cabalgando elegantemente sobre aquella voz maravillosa, cálida, madura, de la mujer de edad media.

Decía que los jóvenes morían, que las granjas eran ricas, el trigo más rubio que en la Tierra, las flores más claras y las ciruelas aún más púrpuras. Le rogaba que se mantuviera alejado. Que le hablara de medicina, pues los jóvenes morían, aunque todo marchaba bien.

La mujer personificaba la desesperación absoluta. Soor había pensado: "¿Qué síntomas son estos, que nunca los estudié ni los tiene mi ordenador?"

La voz seguía con su lamento de muerte, como si la vida fuera arena que se escurre entre los dedos sin que nada pudieran hacer sin ayuda. Soor sintió que eso era verdad, que se terminaban y que él debía ayudarlos, si pudiera, cuanto antes. Había reactivado toda su energía de viejo telépatha, y creía que no podía ser engañado ni por todas las acechanzas y oscuridades terribles que anidaban invisibles en el espacio infinito. Y, sin embargo, quizá fuera mejor que no aterrizara, pensó en un momento. Que mirara al planeta de lejos, así podría historiarlo para la Tierra, para que la Tierra no olvidara a esos descendientes del Hombre perdidos en los confines de la galaxia.

Pero no había podido resistir. Estaba en su naturaleza no oponerse al destino, ni a las certidumbres que continuamente cruzaban su cabeza, enredándose en la telaraña que formaban esas certidumbres, dudas e ignorancias con las que lo habían programado para sobrevivir a las más imprevisibles misiones. Porque todo lo sabido por el Hombre era poco, o nada, ante la infinitud, y aún el Hombre no había querido ni podido rendirse ante la infinitud, y que sus neuronas o magnificen-

tes computadoras tiraran sus banderas y aceptaran que estaban hechos para vivir sin saber sobre la Oscuridad Absoluta y la provocación intolerable de sus ambiciones de saber.

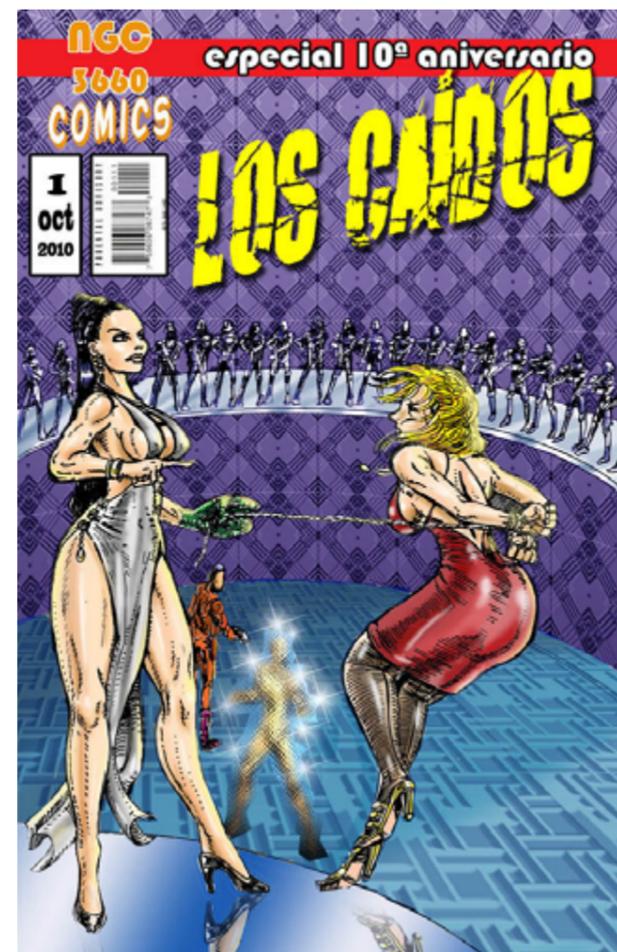
Después, al regresar a la Tierra, tras la cuarentena y la desconsideración alevosa, fue interrogado angustiosamente también por la actitud imperdonable de no considerar lo desconocido, las abrumadoras posibilidades matemáticas que tenía El Error a su favor y en contra del Hombre, Él en aquel caso trágico. Se había justificado, naturalmente. Habían transcurrido meses con los sensores penetrándole el cerebro, abrasándose, cegado por las luces de las drogas de la verdad, buscando razones y explicaciones. Pero no había convencido a los sensores ni a nadie humano. Lo defragmentaron al fin, con insostenibles sufrimientos y al fin sobrevino el estallido de su capacidad cerebral y su mente se vació para ser desde allí la forma y los meneos de las algas que flotaron por millones de años en los océanos terrestres.

Y eso fue todo y el fin para el Comandante Suzdal, o como quiera llamársele, espécimen único, que encontró en el espacio más lejano, y en "otra cosa", algunos retazos de la más antigua y sencilla felicidad que abandonó detrás de los cantos de sirenas de su propia naturaleza humana irremediable.

Pero no murió, ni prosiguió su sinuosa y nueva vida de alga carente de humanidad. Eso sería el perdón y el no sufrimiento. Los Instrumentistas no podían romper la ley, así que lo abrieron y le colocaron unos lóbulos innovados de percepción y agravada sensibilidad. Y en el planeta de castigo solo podría percibir y sufrir. Percibiría como un insoportable bramido una gota de agua que se rompe sobre el piso, y le perforarían los tímpanos el batido devastador de las alas de una mosca. Y eso cesaría por unos segundos, y cuando se diera cuenta de que estaba sin menoscabo y se recuperaba, sentiría otra cosa, y se recuperaría, y sentiría otra cosa, y así por la eternidad.

Los Caídos I: El Fin

Magnus Dagon



En ocasiones se preguntaba cómo pudo suceder algo así. Ocurrió muy deprisa, y no tuvo nada que ver con cómo lo había imaginado. Siempre supo que tendría que llegar ese momento, pero lo veía exteriorizado, como si él no estuviera allí. Llegó a pensar que ni siquiera se enteraría de ello. Nada más lejos de la realidad.

John Scream apuró el último trago de su copa y echó un vistazo a la sala de fiestas en la que se encontraba. Varias plantas comunicadas por escaleras imperiales, mucha vegetación a su alrededor, y todo ello cubierto por una cúpula de cristal. Como si estuvieran con eso aislados del mundo exterior.

Como si con eso no se viera la Nube.

A pesar de todo reconoció los esfuerzos de su anfitriona, Ellen Gorgon, para preparar una agradable velada a los invitados, algunos muy poderosos y que podían ofrecer respaldo a la emergente carrera electoral de Gorgon. Miró a Aryn, con aquel vestido de una pieza que a él tanto le gustaba, y trató de relajarse por ella. Últimamente su relación estaba en la cuerda floja y no le pasaba desapercibido el motivo. Tener una doble vida y ocultárselo no era la mejor estrategia para afianzarla, claro, pero tenía miedo. Miedo de que Aryn no aprobara su cruzada particular. De que su vida corriera peligro si conocía su secreto. De que pasaran ambas cosas.

—¿Ocurre algo, John? —la voz de Aryn flotaba como el metal bruñido por la bulliciosa sala—. Te veo pensativo.

La reflexión fue tan cruda que Scream la soltó tal cual llegó a su cabeza, sin depurarla siquiera.

—Lamento haber estado ausente tanto tiempo.

—Lo sé —ella se limitó a mirarle con sus ojos cristalinos, relajantes como un campo de trigo al atardecer.

—He tenido demasiados viajes al exterior. Me gustaría tanto no tener que salir tan a menudo... tener una vida más estable.

—Pero tú eres el mejor piloto espacial, John. Te necesitan. Y estoy orgullosa de tu trabajo.

Scream se preguntó si no estaría hablando con doble sentido. Si no sabría que a veces, muchas veces, ocultaba la verdad. Por una buena causa, pero no dejaba de ser una mentira, veneno que se interponía entre ellos dos. Y sabía que el tono comprensivo de sus palabras revelaba una súplica. Casi podía oírla, alzándose sobre todas las voces de la sala. Déjame saberlo, por favor, John.

Dime quién eres en realidad. Pero no podía contarle. No entonces. No en aquel momento, aquel lugar.

—Me alegro, cariño —se limitó a decir. Su voz sonó tan falsa como cuando la forzaba para que no le identificaran sus enemigos.

Apesadumbrado, pensó en acercarse a tomar otra copa, pero desistió cuando observó, no sin cierta estupefacción, que la propia anfitriona, Ellen Gorgon, se acercaba hacia ellos. Era una mujer joven que sabía vestir con elegancia. Su belleza, sin embargo, quedaba mutilada por culpa de su injerto. Scream no pudo evitar mirar.

—Espero que estén pasándoselo bien —dijo con su voz melosa. Scream se dio cuenta de que llevaba la mano a la espalda. Se preguntó si a ella le repugnaría tanto como a los demás.

—Una fiesta magnífica, señorita Gorgon.

—Llámeme Ellen, John. No sea tan formal.

—¿Qué fue lo que le pasó en el brazo, Ellen? —preguntó Aryn.

Scream miró sorprendido a su novia. Era la primera vez que veía a alguien formular abiertamente aquella pregunta. Se contaba, se rumoreaba... pero nadie lo sabía con certeza.

Gorgon enseñó lentamente el brazo oculto, como si no tuviera claro que se refiriera a él. Se trataba de un apéndice delgado y gris que acababa en tres dedos largos y tan finos que parecían carecer de huesos.

—Fue un atentado, señorita Life. En una visita de rutina a mis factorías coloniales trataron de acabar conmigo con explosivos de corto alcance. Salvé la vida, pero mi brazo tuvo que ser tratado de urgencia con tecnología alienígena. Éste fue el resultado. Desagradable pero práctico.

Escondió otra vez la mano, como si el mundo no debiera verla por demasiado tiempo a la luz.

—Dígame, Ellen —preguntó Scream—, ¿a qué se debe invitarnos a nosotros a su fiesta?

—No todo son estrategias electorales en mi vida, John. Deseaba conocer al hombre del cual hablan mis comandantes con tanta admiración. Siempre pensé que sería un magnífico piloto de pruebas para mis naves espaciales.

—Agradezco el cumplido, pero ya sabe que vuelo por libre.

—Por supuesto, pero por favor considere... —de repente llamaron a Gorgon por línea privada—. Discúlpenme un momento —se retiró a un lado.

—¿Tú que crees, Aryn? —preguntó Scream intrigado—. ¿Crees que acabará gobernando Ernópolis I?

—Parece que oportunidades no le faltan. Controla la mayor parte del mercado espacial, y es cierto que desde que ella está aquí las exportaciones a Talópolis IV, Ernópolis II y las otras ciudades de los alrededores no han dejado de crecer.

—Igual que la Nube —Scream miró al cielo grisáceo.

—Es verdad que deberían poner solución a... —Aryn se tambaleó un momento.

—¿Estás bien? —preguntó Scream preocupado.

—Sí... sólo ha sido un mareo. Pero estoy un poco... indispuesta...

Al poco se unió Gorgon de nuevo a la conversación.

—Ya estoy con ustedes. Vaya, señorita Life —dijo mirando a Aryn—, no tiene buen aspecto.

—Es posible que algo... me haya sentado mal.

—Si quiere puedo mandar a un coche que la lleve a casa.

—No se preocupe —dijo Scream cortante—, ya la llevo yo.

—Lamento que la fiesta haya sido así. Por desgracia yo también debo irme. Me han informado que hay intrusos en mi factoría más importante. Seguramente quieren mis últimos avances en el mercado espacial.

—¿Intrusos? —dijo Scream lamentándose. Ni siquiera en su noche libre se podría relajar.

—Así es. Los guardias del interior no responden, pero desde el exterior no han oído ruido alguno. Parece obra de un profesional.

Scream pensó que Gorgon estaba seguramente en lo cierto. Si la intuición no le fallaba se trataba de su peor enemigo, Silenciador. Un letal y sigiloso asesino a sueldo. Tenía que detenerlo cuanto antes.

—Tengo que informar a mis socios yo también, Ellen. Si no es mucha molestia, agradeceré

ese coche que nos ofrecía.

—En absoluto. Ahora mismo estarán aquí. Si me disculpan...

En medio del bullicio Scream se sintió otra vez solo. Incluso al lado de Aryn, mientras no pudiera contar la verdad, ella sería una extraña más. Pronto, se dijo. Pronto tendría que hacerlo. Si no, era muy probable que su relación se acabara para siempre.

—Aryn, ¿estás mejor?

—Sí... dijo ella llevándose la mano a la frente... pero aún estoy débil...

Al cabo de un rato uno de los camareros de Gorgon les hizo señas para que le siguieran. Tuvo que admitir que Ellen Gorgon era eficiente.

Dejaron atrás la fiesta, el bullicio, el lugar al que en el fondo nunca habían pertenecido, y volvieron otra vez al exterior, donde un vehículo deslizante les esperaba. La Nube estaba calma aquella noche, y no parecía que fuera a amenazar con polución baja ni lluvia de ceniza, pero nunca se sabía. El clima de Ernópolis I era tan variable que ya nadie hacía caso de las previsiones meteorológicas.

Dejó a Aryn en el coche y buscó un callejón apartado. Por lo menos en aquel sentido no podía quejarse de la ciudad, pensó. Cuando lo encontró sacó de su bolsillo la gema, nítida y brillante, y la agarró con fuerza. Nunca se acostumbró a la transformación, nunca dejó de sentir el dolor inicial que laceraba su cuerpo como si lo estuviera retorciendo y moldeando. Cuando al fin acabó, se miró las manos. Podía haberse transformado miles de veces desde que tenía la gema, pero no podía eliminar aquel acto reflejo. Estaban, como todo su cuerpo, cubiertas de un campo de fuerza opaco que ocultaba su identidad. Ahora, lo sabía, era él. Era quien debía, quien quería ser.

El héroe conocido en Ernópolis I como Reflector.

Se concentró y se elevó poco a poco hasta estar casi a la altura de la Nube, no sólo para tener una panorámica de su objetivo, sino para alejar toda sospecha de que Reflector fuera en realidad uno de los invitados de la fiesta de Ellen Gorgon. Miró a lo lejos, por encima de los edificios grises aunque vivos de Ernópolis I, y distinguió la enorme fábrica que Gorgon había mencionado. Dirigió el rumbo hacia allí, su silueta recortada por la Nube, los paseantes nocturnos señalando hacia

el cielo, hacia aquel protector que algunos pensaban era una criatura salvadora de otro mundo, algunos pensaban era una amenaza, pero todos sabían era único y especial.

Al fin llegó a la entrada de la fábrica, un enorme bastión parecido a un palacio industrial en el que Gorgon pasaba la mayor parte de su tiempo empresarial diseñando en persona los nuevos modelos de naves espaciales que luego inundarían el mercado. Era buena, pensó mientras echaba un vistazo alrededor, pero no era piloto, y eso se notaba en sus diseños, demasiado poco arriesgados, demasiado aerodinámicos. No tardó en encontrar un par de guardias tirados en el suelo. Muertos. Usando sus poderes los sondeó con rayos x. Les habían disparado, pero no se trataba de heridas de bala. Era él. Su peor enemigo.

Entró levitando, teniendo cuidado de no hacer ruido alguno. Sabía que Silenciador podía esconderse, y aprovechándose de que su arma no hacía ruido alguno, ni siquiera al disparar, acabar con aquello antes siquiera de que empezara. Detectó un levísimo olor a ozono, el único rastro de la presencia de su arma. Como mínimo había estado allí. Sin embargo no dejaba de tener la sensación de que estaba en una trampa. Una sala grande, llena de sombras, ideal para una emboscada. Absoluta quietud. Como si el aviso hubiera sido una falsa alarma. Al fondo encontró los cuerpos de más guardias. Muertos de igual manera. Y aquel olor... más fuerte...

Reflector apenas tuvo tiempo de apartarse antes de que una descarga a quemarropa lo fundiera. Su campo de fuerza podía reflejar tanto los golpes como los disparos de las armas convencionales, pero en el caso del arma de Silenciador, única en el Universo, sólo podía, a duras penas, resistir impactos lejanos.

—Tu compasión será tu perdición tarde o temprano —dijo su enemigo a su espalda. Reflector se dio la vuelta y le vio claramente. Con sus ropas informales, casi anodinas, y su arma compuesta de varios tubos de metal, el cañón humeando aún. Su rostro descubierto, los ojos que tantas veces antes había visto. Refulgando de odio. Reflector le envidió. Envidió que un cobarde como aquel, capaz de asesinar por la espalda sin dudarlo, pudiera ir por la vida con el rostro descubierto siendo su verdadero nombre un misterio, mientras que él, que peleaba por la justicia, tenía que ocultarse de todo y de todos.

Incluso de Aryn.

—Se acabó, Silenciador. Tira el arma. No lo empeores.

—No seas estúpido, idiota disfrazado. Acaba de empezar. No les quería a ellos. Te quiero a ti.

Reflector comprendió que era una trampa. Pero no dejaba de entender por qué. Sin embargo, una vez en la telaraña, no le quedaba más opción que luchar. Miró con atención los cañones del arma de su enemigo. De vez en cuando giraban entre sí para encajarse alrededor del principal, poseyendo los demás funciones altamente diferenciadas. Su supervivencia dependería de adelantarse a ellos.

—No tienes escapatoria. Saben que estás aquí.

—Entonces acabemos cuanto antes.

El revólver futurista giró y un cañón con estrías se deslizó en la ranura principal. Al momento una red electrificada cayó sobre Reflector. Descargó toda la energía del traje en absorber su energía, para acto seguido agarrar la red y lanzarla contra su enemigo. Silenciador la interceptó y la apartó sin esfuerzo.

—Crees que me voy a dejar atrapar por mi propia...

Cuando Silenciador miró al frente se encontró con que tenía a Reflector volando en su dirección a toda velocidad. Demasiado cerca para cambiar la modalidad del arma, recibió un tremendo puñetazo que le alejó varios metros hacia atrás.

—No, bocazas, sólo esperaba distraerte —respondió Reflector.

Silenciador se incorporó y cambió el arma a rayo de baja energía pero alta velocidad. Comenzó a disparar en todas direcciones, esquivando Reflector con dificultad sus impactos. Volando de un lado para otro, trató de acercarse a su enemigo, pero sabía que el mismo truco no le serviría. Aun así lo intentó, pero cuando se acercó Silenciador fue más rápido. Ajustó el arma a la modalidad campo de energía y un haz lo protegió, chocando Reflector contra él y cayendo al suelo. Se levantó al momento antes de que su enemigo tuviera tiempo de lanzarle una descarga letal.

De repente las luces de la fábrica se iluminaron.

En las plataformas superiores aparecieron

un montón de hombres armados que apuntaban a ambos contendientes. Tanto Reflector como Silenciador pararon y esperaron. Los recién llegados no suponían amenaza para ninguno de los dos.

Ellen Gorgon apareció rodeada de varios de aquellos soldados. Desde donde estaban apenas era poco más que un punto lejano, sin embargo su voz sonaba poderosa en toda la estancia. Parecía, al contrario que en la sala de fiestas, estar en su elemento.

—Agradezco su colaboración, Reflector. Al parecer la ciudad está a salvo con su presencia.

—No era necesario que viniera hasta aquí —dijo tratando de forzar la voz incluso más de lo habitual. No solía encontrarse con las mismas personas en ambas identidades.

—Comprenderá que haya hecho lo contrario. Al fin y al cabo tenía que asegurarme de que el plan funcionaba.

Reflector empezó a tener la vaga sensación de que el suelo se hundía bajo sus pies, y que por mucho que supiera volar no podría evitar hundirse a su vez.

—¿De qué está hablando?

—Hablo del plan para acabar con usted de una vez por todas... Capitán Scream.

Aunque el campo de fuerza impedía ver su rostro, sabía que todos los presentes le imaginaban vulnerable y expuesto. Pero aún era un héroe. Aún podía tratar de hacer algo.

—No sé de qué habla, criatura terrestre. Yo no soy como ustedes.

—Muy al contrario, Capitán. Es muy humano, aunque físicamente sea más que uno. Por eso hemos podido tenderle esta trampa. Durante mucho tiempo Reflector ha frustrado, sin saberlo, mis intentos por hacerme con esta ciudad, por muchos obstáculos que he puesto en su camino, por muchas veces que se haya enfrentado a mi leal soldado —miró a Silenciador—. De modo que opté por algo distinto. Las elecciones están en juego y no podía dejar a una amenaza como él suelta para discutir mi control, menos aún cuando sea del dominio público.

»Mis sospechas siempre cayeron en alguien que hubiera viajado mucho. Los poderes de Reflector no eran de este mundo, pero bien podrían ser de otros. Sin embargo su carácter único lo alejaba de los lugares de habitual comercio y

situaba su fuente en algún planeta o bien abandonado, o bien en proceso de formación. Examiné miles de historiales de vuelos espaciales, Capitán Scream. No fue fácil. Había muchos sospechosos, y aunque usted fuera uno de los principales tenía que estar completamente segura. Y lo estuve cuando al fin comprobé que hace muchos años su nave desapareció en una remota región apenas explorada. Encontré un planeta donde había un mineral... un mineral con efectos parecidos a los poderes de Reflector. Sin embargo fui incapaz de procesarlo. Tal vez si me dice cómo lo hizo le deje vivir.

Reflector sabía que la respuesta no iba a dejar satisfecha a Gorgon. Fue el último habitante del planeta quien, antes de morir, lo hizo para él, llevándose el secreto a la tumba. No podía perder ni un segundo. Era en aquel momento o nunca, mientras Gorgon soltaba su interminable charla acerca de lo magnífica que era y de cómo le había derrotado. Voló lo más rápido que pudo, dejando atrás la mayoría de las balas, rebotando las demás, hasta estar casi a la altura de la que siempre, sin saberlo, había sido su mortal enemiga. Ya casi estaba a su altura y dispuesto a noquearla de un puñetazo cuando, a un metro de distancia, se detuvo. Gorgon llevaba una pistola en su mano alienígena, y con ella apuntaba a Aryn, casi desmayada.

—Atrás, Scream. Muy lentamente, vuela hacia atrás, o Aryn Life morirá.

Sin otra alternativa, hizo lo que le mandaron. La cosa se ponía cada vez peor.

—De modo que fue en la fiesta... la bebida que ella tomó.

—Todo estaba cuidadosamente calculado, Capitán Scream. ¿Me cree tan estúpida de presentarme aquí expuesta con un montón de soldados armados que no tienen nada que hacer contra usted? No, ellos están aquí sólo para nuestra coartada. Atacaban una de mis factorías, y el causante de hecho era el héroe conocido como Reflector... ya me deshice de otros héroes antes, y ahora le toca a usted. Descienda y vuelva a su estado normal... no repetiré las consecuencias de no obedecer.

—No creerán que atacué su factoría.

—Es posible. Pero tampoco me desmentirán.

Incapaz de hacer nada en dicha situación, Reflector hizo lo que le ordenaban. Aterrizó y guardó de nuevo la gema en su bolsillo, cesando

la transformación delante de todos los presentes. Aquel momento, comprendió, fue el fin definitivo de Reflector. A partir de aquel instante sólo era John Scream. Sólo un hombre.

—Suéltela, Gorgon.

—Como desees.

Gorgon empujó a Aryn fuera de la plataforma, cayendo a toda velocidad a la planta principal. Estaba tan mareada que ni siquiera gritó. Scream sabía que había suficiente altura para que se matara, por lo que trató de correr hacia ella, con todas sus fuerzas acelerar la transformación. Aquel era el momento crucial. Sabía que podía muy fácilmente destruir para siempre la gema por forzarla demasiado, pero la vida de Aryn bien lo merecía.

El campo de fuerza envolvió otra vez su cuerpo, y de correr pasó a volar en cuestión de segundos, elevándose cada vez más. Ya casi podía llegar a su mano, extendiendo la suya desesperado, apenas reparando en los ojos de Aryn, sólo mirando aquella mano que caía como si fuera ella quien estuviera intentando salvarle a él y no al revés...

Recibió la descarga justo en aquel momento. Una andanada letal proveniente del arma de Silenciador. Ni el más mínimo ruido. Como una gota de agua desviada por el viento, cayó sin fuerzas de tipo alguno.

Lo último que oyó fue el chasquido del cuello de Aryn al romperse contra el frío suelo de la factoría.

Gorgon bajó, arma en mano, e ignorando el cuerpo de Aryn Life se acercó hacia Scream. Ningún campo de fuerza le protegía. Sólo era John Scream.

—Está muerto —dijo con calma mirando a Silenciador—. No debías matarlo, idiota. Has agotado el poder de la gema. Ya no me sirve de nada, ni él ni su objeto.

—¿Qué sugiere que hagamos con él? —preguntó lacónicamente Silenciador.

—Tíradlo a los bajos fondos. A la chica llevadla a los callejones cercanos a la fiesta. Vosotros dos —dijo señalando a dos de los guardias— vestidos de paisano y fingid que la habéis matado allí en un atraco. Vamos —dijo impaciente. Cuando los hombres se fueron Gorgon hizo una llamada—. Sí, con el Jefe Wolf. Soy yo. Cumpla con su parte. Cuando sus hombres los detengan, ya sabe

qué hacer. Sí, mientras huyen. De acuerdo. No me falle.

Ellen Gorgon se dio la vuelta y, satisfecha, miró a sus hombres mientras con la mano alienígena guardaba su arma.

—Caballeros —dijo con voz solemne— la era de los héroes ha llegado a su fin.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

¿El fin? ¡No! ¡El principio! A partir de ahora, ¡los Caídos entran en escena!

<http://www.ngc3660.es/loscaidos/pdf/caidos002.pdf>

Editora de la versión original del relato:
Pilar Barba

Créditos de la portada:
M.C. Carper

Relato e ilustración publicados bajo licencia
Creative Commons

Atribución-No Comercial-Compartir Igual
de sus respectivos autores



Entrevista a Magnus Dagon

Por Samer Hassan

En este número de Sci-Fdi publicamos el primer capítulo de "Los Caídos", el último libro del autor Magnus Dagon, que tiene la particularidad de publicarse en entregas semanales gratuitas (bajo licencia Creative Commons) desde octubre en la revista online "NGC 3660". Acompañamos su publicación con esta entrevista del autor.

Biografía: Seudónimo de Miguel Ángel López Muñoz. Nacido en Madrid en 1981. En el año 2006 ganó el Premio UPC de novela corta, publicada después bajo el sello de Ediciones B. Ese año fue finalista también del Premio Andrómeda, al año siguiente del Premio Pablo Rido y en el 2009 ganador del IX Certamen de Narrativa Corta Villa de Torrecampo. Entre sus libros están "Los siete secretos del mundo olvidado" (Grupo Ajec, 2010) y actualmente publica una novela con estética comic, online, gratis y por entregas, llamada "Los Caídos" (www.loscaidoslibro.com). Es cantante y letrista del grupo musical Balamb Garden, que se puede escuchar en <http://www.myspace.com/balambgardenmusic>.

Pregunta: ¿Cuánto ha influido tu perfil matemático en que escribas ciencia ficción?

Respuesta: Mucho, no porque hable mucho de matemáticas, que no lo hago, sino porque ese género y esta ciencia se basan en algo tan similar como es la construcción de teorías, hipótesis y conclusiones. En matemáticas así como en ciencia ficción uno plantea escenarios con postulados o normas iniciales y luego se para a pensar dónde irán a parar si los dejamos correr siguiendo las reglas que nosotros mismos hemos creado, tal como hizo Asimov con, por ejemplo, las leyes de la robótica.

P: En tu trayectoria, has pasado por diversos géneros: fantasía, ciencia-ficción, aventuras,

terror... Si no estuvieras atado por la "demanda del mercado", ¿cuál disfrutas más escribiendo, en cuál te gustaría consagrarte, cuál crees que gusta más de lo que escribes?

R: Disfruto escribiendo todo, porque para mí no hay barreras entre ellos. Mezclo mucho estos géneros, como creo que debería hacer todo autor. Odio los encasillamientos, y para mí las grandes obras están más allá de eso, desde Tolkien a Neil Gaiman o Asimov se puede ver híbridos de esos géneros que mencionas en toda su producción. Lo malo de eso, por otro lado, es que las editoriales no saben cómo encajarte luego en sus catálogos, al ser muchas de ellas muy específicas.

Sobre consagrarme, en ninguna más que en otra; ahí tenemos a Ray Bradbury que era un genio tanto en terror como en ciencia ficción, por ejemplo. Lo que sí desearía es perder un poco el encasillamiento de "autor de ciencia ficción" para que la gente sepa que, por ejemplo, adoro el terror y de hechos los últimos certámenes que he tenido la suerte de ganar son de este género, así como que mi estilo es el mismo (mucho psicología y escenografía, personajes muy definidos) me dedique al género que me dedique.

P: Háblanos de tus influencias: música, juegos de rol, películas, videojuegos... ¿qué impacto han causado en tus obras?

R: Inmenso. La música es una influencia constante en toda mi obra, y aunque para mí la del cine es menor, mucha gente suele insistirme en que mi obra es tremendamente visual y fetichista, con muchos objetos importantes, situaciones que entran por los ojos de la mente y descripciones, aunque muy ambiguas, plagadas de detalles cinematográficos, propios de un guion.

La influencia del rol ha sido más puntual, pero por ejemplo en "Los Caídos" es crucial por completo, sobre todo en la caracterización de muchísimos personajes. En cuanto a los videojuegos, es bien sabido

por los que siguen lo que hago que suponen la piedra angular de absolutamente todo lo que escribo, incluso en mi manera de encarar la estructura de las historias que cuento.

P: En este número, publicamos el primer capítulo de tu nuevo libro, "Los caídos", que se publica con una periodicidad semanal en "NGC3660". Tu libro está fuertemente influenciado por el mundo del cómic... ¿qué similitudes tiene "Los caídos" con una serie de cómics? ¿En qué se diferencia, aparte del formato?

R: La estructura es gemela, con arcos argumentales que introducen nuevos enemigos y situaciones. Aparte, hay capítulos especiales (trimestrales, concretamente), y los números 25 y 50 ofrecerán puntos de inflexión grandes en la historia. Hay también crossovers con mundos y personajes de relatos y libros míos anteriores, y no descarto la posibilidad de hacer spin-offs de los personajes secundarios más punteros o que más me hayan gustado en su momento.

P: Desde un punto de vista subjetivo, y dejando aparte los resúmenes típicos de la saga, ¿qué componentes te gustan más de "Los Caídos"?

R: Lo primero, los personajes. Poder manejar mi propio mundo, con tantísimos de ellos, explorar sus relaciones, y ¡lo divertido que es diseñar villanos de cómic! También, la estética de la ciudad donde se desarrolla toda la historia, Ernópolis...

P: "Los Caídos" es mucho más que un libro, ya que tiene la pretensión de convertirse en un universo de creación (gracias a su licencia Creative Commons, que permite a cualquiera copiar y modificar el original), donde distintos autores puedan ampliarlo y retorcerlo... ¿Has pensado en las posibles consecuencias que puede llegar a tener? ¿Temas alguna de ellas?

R: Sinceramente... creo que tenemos entre manos algo más grande de lo que nosotros mismos imaginamos. En realidad "ampliar" el universo no era mi idea cuando con Pily, la editora, planeamos los concursos, solo dar una oportunidad a la gente para que ganara alguna clase de premio y también se animara a seguir la trama. Pero creo que con esto pasa como con muchos proyectos en su fase de gestación: tenemos algo que mola, pero aún no sabemos exactamente qué podemos llegar a hacer con ello.

En cuanto a temer... la merma de calidad no es un problema, no pretendemos ser sobreprotectores como George Lucas con "Star Wars", pero es obvio que si una historia paralela no me gusta, no la tomaré como "oficial" a la hora de ampliar el universo...

lo que por otro lado no es en absoluto mala cosa. Dos versiones de una misma historia son la base en la que se gesta una mitología, al fin y al cabo.

P: Otra posibilidad es que el "universo" se quede en un planetucho, y solo dos o tres autores se animen a ampliarlo en condiciones... ¿Cómo pretendes fomentar la participación y la creación de obras en el contexto que has creado?

R: Eso no va a pasar, pues ya solo por los crossovers con relatos anteriores, hay docenas de lugares mencionados de manera vaga o exhaustiva. Aparte, el mundo creado es tan ampliable que me muero de ganas por incrustar en él nuevas historias con otras "colecciones" que no tengan nada que ver con "Los Caídos", aunque se ubiquen en la misma época.

En cuanto al planetucho... en esta novela, más que planetas, lo que importa es la ciudad, Ernópolis, como se irá viendo. Tanto, que a medida que la colección avance uno podrá reconocer barrios, plazas, edificios y lugares icónicos, y verá cómo la infraestructura urbana cambia de manera muy importante de unas sagas a otras... me gustaría contar más, pero no quiero arruinar futuras sorpresas...

P: El universo de "Los Caídos" se caracteriza, como toda buena saga de cómics, por la abundancia de personajes... ¿Nos puedes hablar de la profundidad psicológica de estos?

R: Es muy grande, pero no porque lo haya querido así en este caso, sino porque lo es siempre en general. Además, quería añadir ese toque extra que suele ser más raro de encontrar en un cómic. Sin embargo, al ser Los Caídos los protagonistas de la historia, eso me ha impedido a veces profundizar en ciertos secundarios, motivo añadido por el que tengo tanto interés en hacer varios spin-offs de ellos.

P: Sin embargo, el cómic está de capa caída desde hace bastante tiempo... ¿Nos puedes dar tu opinión al respecto? ¿Puede o tiene que ver con la "espera semanal" (que afectaría a tu libro)? ¿Con el descenso de calidad del cómic comercial? ¿Con el boom de Internet y otros formatos?

R: No creo que el cómic esté de capa caída. El cómic siempre ha vendido poco, eso es innegable. Pero ahora mismo en Internet se lee muchísimo, lo primero de todo, porque a la gente le asusta menos que leer un libraco de cuatrocientas páginas en una pantalla. Y hasta se ha inventado un nuevo género por completo, acuñado como webcomic. Su adaptación a Internet ha sido de hecho mucho más rápida de lo que está siendo la del libro.

En cuanto al descenso de calidad, tampoco creo que sea así. El cómic de las compañías de Marvel o DC, por ejemplo, no ha descendido en calidad; su éxito, y a la vez su problema, es que basan sus productos en el estancamiento, contar siempre la misma historia pero a otra generación. El resto del cómic, más que no comercial, es que está muy mal distribuido, no sólo en España, también en países con gran cultura de cómic como Bélgica.

Para mí, el presente está ahora en el manga (gran influencia en "Los Caídos" también, por otro lado); un formato que está experimentando un boom bárbaro de lectura en Internet, de manera bastante sorprendente, de hecho, pues podría pensarse que le hace la competencia el anime, al ser audiovisual en vez de en papel.

P: Muchas de tus obras son bastante directas... ¿tienes algunas con "doble lectura"? Y por otro lado, ¿cuántas veces han hecho una lectura errónea de alguna de tus obras? (del estilo de: "esto es una metáfora de tal y cual... en la que el autor quiere expresar bla-bla-bla").

R: ¿Doble lectura? Todas; la mía y la del lector, je, je, je. El lector siempre ve cosas que tú no sabías que estuvieran ahí, y esa es una de las cosas hermosas de la literatura. Sobre lecturas erróneas... no han hecho tal cosa, sino dar explicación a un hecho de una manera que yo no había pensado, por ejemplo desarrollando un acrónimo de una manera distinta a la que yo tenía en mente. Pero si yo no lo escribo, entonces no existe; la opinión del lector tiene tanto peso como la mía, al menos hasta que haga una nueva historia donde dé una versión oficial a determinado punto oscuro.

Otra cosa es que crean saber lo que yo en concreto quería decir, eso pasa a veces, pero que alguien en una crítica pretenda dar dogma de lo que me motivaba me parece, como poco, pretencioso. Pero si dan su interpretación, su opinión personal, siempre será correcta, pues el autor no puede, ni debe, dar indicaciones de lo que se tiene que entender a partir de sus palabras.

P: La ciencia ficción, en numerosas ocasiones, nos hace de críticos con nuestro "mundo real", con poderosas metáforas visuales de lo que puede llegar a ser el mundo, tanto en sentido negativo como positivo... ¿Cómo ves ese componente crítico en tus obras? ¿Puedes hablarnos de algunas de tus historias que nos enseñen el lado "distópico" o utópico de nuestro futuro?

R: Para mí toda la ciencia ficción es, más que crítica, reflexiva con nuestro mundo, da igual que se desarrolle en el futuro, presente o pasado. Por norma, al escindirse del mundo real, conecta lo hipotético, lo que podría ser, con lo certero, lo que está siendo o ha sido, y de este contraste nace el conflicto, aquello que nos hace pensar.

En mi caso, mi ciencia ficción no llega a ser "distópica", sino más bien desesperanzadora. Me gusta romper con ese mito de la Golden Age de que el futuro nos llevará a un mundo de luces, para remarcar el hecho de tal mundo podría ya existir y es la naturaleza humana la que impide que exista, no la falta de avances científicos o políticos. Eso puede verse en "Los siete secretos del mundo olvidado", así como en la gran mayoría de mis historias cortas de ciencia ficción que pululan por Internet.

Me gusta mucho la visión del fin de la humanidad, de los lugares abandonados, ruinosos, o incluso de la decadencia de la moral humana, aunque muchas veces lo uso más en un sentido misterioso, poético o místico que crítico. Me regodeo en tales imágenes por su belleza artística más que por el afán de juzgar la sociedad actual. Porque para mí hasta las ruinas de un planeta donde el progreso fracasó tienen mucho de increíble y hermoso bajo tal óptica.

P: Típica pregunta a escritores reconocidos: ¿nos puedes dar tres consejos para escritores noveles, que estén empezando en el mundillo de la ciencia ficción, y que si a ti te hubieran dado hace 10 años te habrían ayudado mucho?

R: Es muy interesante la coletilla final de la pregunta, aunque yo diría... ¿ayudado a qué? Porque hay dos objetivos distintos entremezclados: escribir y publicar... Imagino que te refieres a escribir, y en ese caso pues diré que no se sea pomposo con la manera de hablar, sino natural, humilde y sencillo; que lo importante no es lo que se cuenta, sino cómo se hace, por lo que hay que huir de pensamientos negativos como que "alguien contó esto ya antes, por lo que no merece la pena que lo cuente yo"; y por último, que para escribir sobre algo, ese algo nos tiene que apasionar. No tiene sentido decirse a uno mismo 'voy a proponerme escribir terror' si no tiene interés real en hacerlo. Para eso es mejor hacer lo que uno sabe hacer, aunque siempre sea lo mismo. Pero claro, eso no quita para intentar abrirse a nuevos gustos, aunque sin la obligación de que nos deba gustar.

Añadiría un consejo más: escribir sobre lo que a uno le obsiona. En la obsesión está la base del estilo. Lo que nos puede hacer hablar horas y horas es lo

que mejor puede definir nuestra capacidad única a la hora de escribir.

P: Muchos de nuestros lectores son informáticos... ¿Puedes recomendarles tres obras clave que no pueden perderse, a pesar de no ser muy conocidas?

R: No puedo dar tal recomendación como un dogma, porque cada persona es un mundo. Sólo puedo decir libros que a mí me hayan apasionado en el sentido informático o científico. Quizás podría recomendar "El Juego de Ender" por su maravillosa mezcla de humanismo y ciencia, así como por mostrar esbozos de elementos futuros como los foros de Internet o los "matamarcianos" de primera persona; el relato de Harlan Ellison llamado "No tengo boca y debo gritar", por mostrar la increíble y alucinante "distopía" fruto de un todopoderoso ordenador llamado Am; y "Fundación" de Isaac Asimov, por la creación de esa impresionante ciencia ficticia mezcla de química, estadística, informática y sociología, llamada psichistoria.

A nivel personal es cierto, y lo he dicho a menudo, que me fascina el libro de ciencia ficción "Hyperion"; y porque no todo debe ser ciencia ni ordenadores en la vida del informático, les recomendaría mucha lectura de terror, porque sin tener que salir del género fantástico les acercaría a grandísimos autores clásicos como Lord Dunsany, Ambrose Bierce, Algernon Blackwood o Guy de Maupassant.

P: Internet no fue predicha por la ciencia ficción, pero hoy día juega un papel fundamental tanto como contenido literario como impulsora de la comunidad amateur de escritores. ¿Cómo crees que está cambiando Internet el panorama de la ciencia ficción? ¿Te atreves a hacer alguna predicción de cómo va a ser de aquí a 10 años?

R: Bueno, de hecho comentaba que Scott Card anticipó en gran medida las redes sociales en "El Juego de Ender"... sobre cómo está cambiando el panorama, pues está siendo un balón de oxígeno para este género al producir obras que no deben someterse a la terrible y caprichosa demanda del mercado, capaz de aniquilar estilos literarios al completo en estos tiempos de marketing que corren.

Sobre cómo será de aquí a diez años... no me atrevería, no. A los autores de ciencia ficción muchas veces se nos tilda de proféticos, y otras de que lo que escribimos en nuestros libros es cómo creemos que será el futuro, y eso no es real, ni mucho menos. Contamos historias para que la gente disfrute, piense y

reflexione. Nuestro escenario abarca en gran medida tiempos por llegar, pero no es distinto de los mundos increíbles de la fantasía o las situaciones o monstruos insondables del terror. Es cierto que cada género tiene sus predilecciones y la ciencia ficción piensa mucho en la sociedad, el terror en la psicología humana, etc. Pero los tres en conjunto tienen tanto en común que acuñarlos sobre una misma etiqueta de "literatura de reflexión" me parecería más prudente que dividirlos hasta convertirlos en géneros minúsculos y parcelados.

Lo que sí puedo aventurarme a decir es que si Internet sigue el ritmo de desarrollo actual y nada la frena las consecuencias de ello serán completamente imprevisibles y superarán lo que cualquier analista actual con visos de realismo pretenda aventurar.

P: ¿Cómo ves el panorama de las revistas de ciencia ficción online, de la que nuestra querida "Sci-Fdi" forma parte? ¿Qué te hizo decantarte por "NGC3660" para publicar semanalmente "Los Caídos"?

R: Son precisamente ese balón de oxígeno del que hablaba, no sólo del género de la ciencia ficción en general, sino de la vertiente del relato corto en particular, tan hermoso y poco apreciado en nuestro país, al venderse tan mal las antologías de relatos, ya sea de uno o varios autores.

Con respecto a "NGC3660", mi decisión se debe a la profunda amistad que me une con su responsable, Pily Barba, así como su solera, experiencia y profesionalidad después de tantos años al pie del cañón. Una relación muy estrecha es esencial para que un proyecto como este vaya a buen puerto. En términos prácticos, además, la periodicidad de su web era ideal para las entregas de este libro.

Muchas gracias, Magnus, estamos encantados de que hayas colaborado con nosotros para esta entrevista. Te deseamos el mayor éxito con tu última obra y esperamos que en el futuro podamos llegar a publicar relatos de otros autores en el universo de "Los Caídos".

