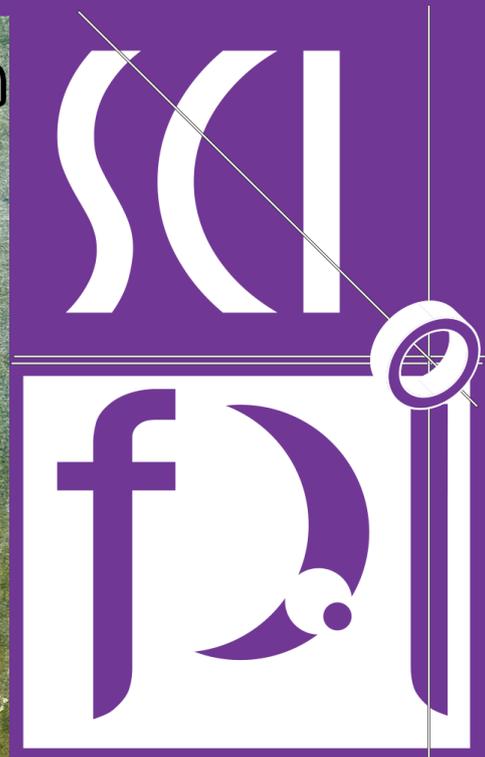


Sci-Fdi: Revista de Ciencia Ficción
de la Facultad de Informática
de la UCM



Miquel Barceló

Homenaje viajando a través de mundos desolados

Portada: Adriano | <http://www.ucm.es/sci-fdi> | scifdi@fdi.ucm.es



**UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID**

·Perdiendo peso ·akesi li kama ·Alma perdida ·Azul celeste ·El mundo del eterno amanecer y del eterno ocaso ·Aut neca aut necare: saturación tecnológica en la ciencia ficción

Comité Editorial

Rafael Caballero Roldán
Enrique Eugenio Corrales Mateos
Héctor Cortiguera Herrera
Marco Antonio Gómez Martín
Javier Muñoz Pérez
Salvador de la Puente González
Francisco Romero Calvo
Fernando Rubio Diez
Julio Septién del Castillo
David Sigüenza Tortosa

Portada

Adriano

La plantilla para la maquetación de este número de Sci-Fdi ha sido realizada enteramente en \LaTeX por David Pacios Izquierdo (Pascal) como colaboración con la Oficina de Software Libre y Tecnologías Abiertas de la Universidad Complutense de Madrid.



OFICINA DE SOFTWARE LIBRE
VICERRECTORADO DE TECNOLOGÍA Y SOSTENIBILIDAD
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

Editorial

Comité Editorial

Tristemente, tenemos que comenzar este número lamentando el fallecimiento de Miquel Barceló, uno de los grandes de la ciencia ficción española, tanto en su faceta de escritor como en la de editor. Sus grandes conocimientos sobre el género no solo han quedado plasmados en su gran "Ciencia ficción. Guía de lectura" (posteriormente actualizada en "Ciencia ficción. Nueva guía de lectura"), sino que también se han reflejado en su gran trabajo al frente de Ediciones Nova, donde ha conseguido presentar al mercado hispanohablante una gran variedad de excelentes autores, para los que siempre tenía estupendos prólogos que ofrecer.

Pero no solo era un amante de la ciencia ficción, también era profesor en la Facultad de Informática en la UPC... y no podemos negar que dicha doble vertiente fue una fuente de inspiración para nosotros, amantes también de la ciencia ficción desde nuestra posición como estudiantes, profesores y personal de administración y servicios de la Facultad de Informática de la UCM. Pero no solo fue una fuente de inspiración, también fue uno de nuestros primeros autores, pues cuando (¡hace ya más de 12 años!) le comentamos nuestra intención de crear una revista, no solo no dudó en ofrecerse para escribirnos uno de sus maravillosos *Prólogos* para presentarnos ante el mundo, también nos obsequió con el relato *Doy y recibo*, que se publicó en nuestro primer número en diciembre de 2009.

Desde aquí, volvemos a mostrar nuestra gratitud y queremos rendirle homenaje no solo dedicándole este número, sino tratando de hacer, humildemente, lo que él hacía mejor que nadie: tratar de mantener viva la llama de la ciencia ficción. Por favor, disfruten de los contenidos que les presentamos. Como estamos a primeros de año, comenzaremos con nuestros buenos propósitos *Perdiendo peso*, para luego aprender el idioma toki pona gracias a *akesi li kama*. Posteriormente nos identificaremos con un *Alma perdida* antes de pasar a realizar grandes viajes: primero disfrutaremos de un via-

je hacia un planeta *Azul celeste*, para más tarde adentrarnos en grandes expediciones de investigación a través de *El mundo del eterno amanecer y del eterno ocaso*. Y por si no han tenido suficientes desastres tecnológicos, concluiremos el número con el ensayo *Aut neca aut necare: saturación tecnológica en la ciencia ficción*.

Antes de finalizar, el equipo editorial desea realizar una importante aclaración. Ha llegado a nuestro conocimiento el rumor recientemente propagado de que el Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) pretende realizar una opa hostil contra nuestra revista porque utilizamos las siglas UCM de nuestra universidad. El equipo editorial y los responsables de la Facultad desean anunciar que, lógicamente, estas acusaciones son únicamente habladurías sin fundamento. Realmente somos nosotros quienes pretendemos hacernos con el control de Marvel para llevar al cine los contenidos de nuestra revista...

Índice

Perdiendo peso	4
akesi li kama	6
Alma perdida	9
Azul celeste	14
El mundo del eterno amanecer y del eterno ocaso	17
Aut neca aut necare: saturación tecnológica en la ciencia ficción	30

Edición web: <http://www.ucm.es/sci-fdi>
Envíos y 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.



Perdiendo peso

Briones, Florentino

A Teresa se le iluminó el rostro cuando vio la cifra que marcaba la báscula: 71. ¡Setenta y un kilos! ¡Había perdido nueve kilos en una semana!

Se palpó la tripa ilusionada. Tendría que darse un garbeo por Serrano en busca de ropa adecuada a su nueva talla.

Se alzó los pechos con las manos y se volvió hacia el espejo para admirar su nueva figura, pero un leve temor la invadió: Había perdido peso, pero no parecía que hubiese perdido cintura.

Abrió el armario y sacó una falda, que guardaba de épocas mejores, con la ilusión de que algún día podría volver a ponérsela. Consiguió subirla hasta la cintura, pero casi se queda sin aliento al encoger la barriga para cerrar la cremallera.

Bueno, pensó, tendré que adelgazar más. Pero no hay duda de que el método Flashgood funciona. ¡Nueve kilos en la primera semana!

Se vistió, se tomó la aceituna rellena de anchoa mientras contemplaba un bote de cristal lleno de deliciosos espárragos, cómo recomendaba el método, entre físico y psicológico, para el desayuno y, rebosando felicidad, se fue a la oficina en la que trabajaba como secretaria.

No dijo nada, pero, cuando se fue con Rosa a comer, decidió saltarse por una vez el menú del régimen semanal y, además de la sopa de rabo de toro que tocaba los jueves, pidió una ensalada de lechuga.

—¿Pero no estaba prohibida la lechuga en el método Flashgood? —inquirió Rosa sorprendida.

—Nueve kilos. Nueve kilos he adelgazado en una semana. ¿No me merezco un premio?

—¿Nueve kilos? ¿Estás segura?

Teresa estaba segura, pero, cuando volvió a casa para quitarse el traje, volvió a pesarse. 70. ¡Un kilo en menos de doce horas! Casi se desmaya de la emoción. El método Flashgood recomendaba no pesarse

más de una vez por semana, aduciendo que las pequeñas variaciones diarias podían deberse a haber hecho un "tránsito"(?) rápido o a no haberlo hecho, induciendo a falsas ilusiones o desilusiones nefandas. Se prometió no pesarse hasta pasar una semana y, poniéndose un chándal, se dirigió a la cercana franquicia de Flashgood para someterse a las preceptivas sesiones de ultrasonidos, microondas, ondas magnéticas y toda la parafernalia de aparatos que justificaban el elevado precio del método, y que Teresa, vistos los resultados, no dudaba en calificar como adecuado.

Y una semana más tarde Teresa volvió a pesarse.

¡60! Teresa, entre incrédula e ilusionada, no podía apartar la vista del número que le mostraba la báscula. Se volvió hacia el espejo, pero lo que vio le quitó la ilusión, dejándola simplemente incrédula. Sí: puede que las cartucheras fueran un poco menos prominentes, pero nada más. Eso no podía justificar una pérdida de veinte kilos.

Se sentó en la cama y meditó. Solo podía haber una explicación: la pila de la báscula se estaba agotando. En realidad no había adelgazado nada. ¡Nada! La báscula no funcionaba correctamente. Y lloró. Desconsoladamente, lloró.

Se vistió. Desayunó las cinco aceitunas rellenas de anchoa que quedaban en la lata, y luego abrió el bote de espárragos y se tragó sin más aliño los seis que contenía... ¡A la porra con Flashgood y sus métodos!

Luego, antes de ir a la oficina, se acercó a la franquicia, decidida a rescindir el contrato y a que le devolvieran el dinero. Pero se llevó una sorpresa: la franquicia estaba clausurada por orden gubernativa.

—¿Te encuentras bien? —le preguntó Rosa en cuanto entró en la oficina.

—Destrozada. Me estaba haciendo la ilusión de que estaba perdiendo peso... veinte kilos menos, pero nada...

—¿Pero no te has enterado de lo de Flashgood?

—He visto que lo han cerrado por orden gubernativa.

—Salió anoche en las noticias. Ha habido casos en todo el mundo: en Inglaterra, en Francia, en Estados Unidos... Sobre todo en Estados Unidos: veinte personas tratadas con el método Flashgood fueron perdiendo peso, perdiendo peso... No masa, solo peso... Hasta que, al pesar menos que el aire, comenzaron a elevarse como globos. A la mayor parte, por fortuna, les ocurrió por la noche, y amanecieron en el techo

de su dormitorio. A una jequesa de Dubai la empujó el viento hasta la torre Burj Khalifa y tuvo la suerte de poder agarrarse de la antena que la corona... En la india, una turista inglesa ascendió hasta el techo de un templo. Aterrorizada, gritaba tanto que la consideraron una reencarnación de Kali, y se organizaron largas colas para llevarle ofrendas... Otras aún flotan a gran altura y se están organizando expediciones de especialistas en caída libre para rescatarlas.



akesi li kama

Rubio Madrigal, Celia

La criatura se despertó el pasado *tenpo loje* y me eligió a mí. Hace ya de ello trece *suno*.

Nadie sabe cuál es el algoritmo con el que selecciona al *jan*, al humano al que toca y cambia la vida para siempre. Si lo conociéramos, quizás podríamos averiguar su invariante. Quizás así yo habría tenido alguna posibilidad de evitarlo.

Lo único que se conoce de *akesi* es lo que han registrado las Estadísticas durante los últimos doscientos sesenta y un ciclos estacionales. Se sabe, por algunos restos de arte antiguo, que lleva escogiendo *jan* durante mucho más tiempo, pero solo desde el Evento se lleva guardando el núcleo de información supremo al que nosotros llamamos *kulupu nanpa*.

No demuestra respeto que se les llame solamente Estadísticas, porque es mucho más; lo es todo, todo lo que ahora mismo nos importa a los humanos. *kulupu nanpa* son los registros de todas las veces que *akesi* se ha despertado, o, al menos, de aquellas en las que el *jan* escogido lo ha notificado pertinentemente. Sé que, a menudo, *kulupu nanpa* lo descubre por su cuenta y lo notifica sin ningún otro permiso, pero los *jan* no somos tan grandes ni importantes como para rebatirlo.

Cuando un *jan* notifica que ha sido elegido, es habitual que *kulupu nanpa* responda de vuelta con una carta de recomendaciones tanto para él como para sus familiares y amigos. Sería de esperar que pudiese seguir teniendo una vida plena; es la incertidumbre de quienes lo rodean lo que acaba por llevarlo al exilio o a la muerte.

Según los registros, tengo un setenta y tres por ciento de probabilidades de suicidarme antes del próximo *tenpo lete*.

Son catorce *suno* desde entonces, y no me atrevo a moverme. *kulupu nanpa* dice que el mejor método de acción es avisar a *kulupu nanpa*, de notificar que fui yo el elegido. ¿Pero para quién es lo mejor? ¿Para

kulupu nanpa, o para mí, o para el resto?

kulupu nanpa tiene especial interés en que lo notifique, pero nunca he sabido para qué necesitan los datos. Es de suponer que son los únicos tan poderosos como para llevar las cuentas, sacar patrones imposibles de los números aleatorios, y así, cuando llegue el nuevo Evento, podrán descifrar las elecciones de *akesi* y nos librarán del sufrimiento eterno.

Con respecto al resto, todavía habrá quienes sigan con la duda de si *akesi* los ha escogido a ellos. En los libros de *kulupu nanpa* se dice que hace treinta y siete *tenpo* nadie notificó síntomas, y, sin embargo, hubo aparentemente dos avisos en el siguiente ciclo. Es posible que alguien no sepa aún que ha sido elegido, y que no se le revelen síntomas hasta mucho más tarde.

Nadie sabe cuáles son todas las posibles consecuencias de que la criatura te toque, ni de cuándo te darás cuenta de ello. Existe una lista de ciento dieciocho síntomas, recogidos por *kulupu nanpa*, pero tampoco sabemos cuántos pueden ocurrir simultáneamente. El máximo registrado es de siete, y no se cree que nadie con ocho haya aguantado vivo. Por eso tampoco se conocen los efectos a largo plazo. Por eso, y porque los *jan* no somos capaces de llevar la cuenta, ni de los síntomas, ni de los ciclos que llevamos viviendo con este peso.

Cuento quince *suno* y, de momento, solo me he atrevido a contar amaneceres. Pronto será el decimosexto. Hace quince *suno* no sabía estadística alguna, porque *kulupu nanpa* ya se encargaba de saberlo todo sobre *akesi*, y no es el cometido de un *jan* saberlo.

Los *jan* tenemos formas de entender la unidad, el mundo, el uno, el ahora. Lo llamamos *wan*. A veces también tenemos la necesidad de hablar de lo siguiente o de lo previo, de ti y de mí, de mí y del resto. Lo

llamamos *tu*. Más allá de los conceptos de uno y de dos no hemos necesitado estar atentos, ¿para qué, si *kulupu nanpa* se encarga? Todo lo demás se nos hace grande, y lo llamamos *mute*, y para el transcurso de nuestras vidas nos es suficiente.

kulupu nanpa querría que le avisara cuanto antes, porque sabe que, si esperamos, ya no seremos capaces de acordarnos de si fuimos escogidos hace *tenpo wan*, o *tenpo tu*, y notificaremos un *tenpo mute* que no les será ni útil ni correcto. Un cuarenta por ciento de los avisos realizados por *jan*, es decir, sin contar con que *kulupu nanpa* los corrige o los anticipa, son estos inútiles *mute*.

Lo que nadie sabe aún, al menos hasta que lo notifique y me realicen los análisis necesarios, es que a mí no se me va a olvidar la cuenta. No sé cuántos *suno* hace desde que vine en existencia, pero puedo contar los que me queden hasta que me toque ser olvidado. Mis estadísticas solo desaparecerán cuando yo lo haga.

Llevo dieciséis *suno* desde que soy capaz de saber que llevo dieciséis *suno*. Por eso mismo estoy tan seguro de que haber comenzado a contar estadísticas es un síntoma de haber sido elegido por *akesi*.

Es probable que desarrolle otros en el futuro además de éste. Mi buen amigo *jan Misali*, que en paz descansa su *kon wawa*, pasó sus últimos momentos habiendo perdido la capacidad de hablar, y solamente podía usar para comunicarse el juego del ahorcado. Cuando llegó el momento de su fallecimiento, se rumoreó que había ocurrido porque alguien no había acertado la frase "*mi olin e sina*". O quizás solo fuera "*fhqwhgads*".

La consecuencia más sorprendente que he podido encontrar en los libros ocurrió hace noventa y nueve *tenpo*. Nada más haberse despertado, esta mujer comenzó a hablar de una imperiosa necesidad por rellenar el hueco entre *wan* y *tu*. No dejaba

de mencionar que había cosas más pequeñas, pero que no eran *ala*, no eran el vacío ni el cero. Tengo curiosidad por saber a qué se refería. Hay síntomas, como ese, que no me importaría tener una vez sé que alguno ya tengo.

Pero otros me paralizan de miedo y me dejan sin dormir cada noche que pasa. Con cada respiración no pierdo la angustia de pensar que todo es un nuevo síntoma, alguno que aún no ha sido registrado. Aunque la probabilidad de tener más de un síntoma es del veinticuatro por ciento, y se reduce al once si el segundo síntoma es nuevo.

Hace diecisiete *suno* desde el despertar de *akesi*, y *kulupu nanpa* también ha despertado. Me ha mandado una carta preguntando por qué había habido tantas consultas a sus registros, y que si era yo capaz de entender esos números que buscaba. Que si había sacado alguna conclusión, o si simplemente me aburría en mi casa.

Humildemente me pregunto si el gran Evento en el que se creó el todopoderoso órgano de *kulupu nanpa* tuvo algo que ver con que a un *jan* le aparecieran estos mismos síntomas. A veces me lo planteo, pero no me dura mucho el pensamiento.

No es posible, ¿o lo es?, que todos los elegidos de los que no hay registros sean en realidad *jan* convertidos en miembros de las Estadísticas. Hay doce *tenpo* registrados en los que no se encontró al elegido; de ellos, hubo solo nueve en los que se hizo un gran esfuerzo por encontrarlo. No encuentro datos en los libros que se refieran a los otros tres casos.

A veces me planteo demasiado. Hoy mismo he estado mucho rato pensando sobre ello.

Glosario de toki pona:



akesi



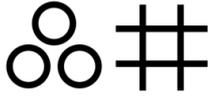
ala



jan



kon wawa



kulupu nanpa



mi olin e sina



suno



tenpo



tenpo lete



tenpo loje



wan



tu

Alma perdida

Parra Avellaneda, Víctor

El suplicio ha terminado; sus sufrimientos han concluido para siempre. Un velo de tierra cubre su dulce cuerpo y no conoce el dolor. No puede ser ya objeto de compasión; debemos reservar eso para los desdichados que le sobreviven.

MARY SHELLEY, FRANKENSTEIN O EL MODERNO PROMETEO

Comer se volvió mal visto entre nosotras. Era como matar lentamente a mi padre.

Cuando pudimos conseguir el millón y lo depositamos en la cuenta bancaria de los ladrones de almas, ocurrió lo peor. Los secuestradores nos enviaron una caja pequeña, en cuyo interior había una rata gris junto a una carta donde informaban que aumentaron la cuota por el rescate. Ya no era un millón, sino quince millones.

No pudimos hacer nada. Absolutamente nada. Todo lo que hicimos no tenía ningún valor ya. Solo nos quedamos con esa rata gris. Era lo único que quedaba de mi papá.

A partir de ese momento, la rata, a la que dejamos de decir rata se llamó Padre.

Padre vivió el resto de sus días en una jaula con todas las comodidades posibles que pudiera tener. Comida, una pequeña rueda para ejercitarse y mucha agua.

Cada noche, al regresar a casa, yo y mis hermanas nos sentamos alrededor de lo que queda de nuestra casa, y acariciamos a Padre. Ahora no es él quien nos cuenta historias antes de dormir, sino mis hermanas, que ahora le hablan y les cuentan las cosas relevantes del día.

Al fondo, puedo ver a mamá observándonos, con el semblante triste, y una larga lágrima recorriendo su rostro. No dice nada. Hace mucho tiempo que no lo hace, al igual que Padre.

Yo también comienzo a perder la capacidad de decir algo con el paso de los días. Observo a mis hermanas hablar con Padre y como poco a poco sus voces se vuelven indistinguibles, hasta que se convierten en el más puro silencio. Yo también me retiro y

me recuesto en mi cama, donde no puedo dormir.

—Un millón por tu padre, si es que quieres verlo de nuevo —dijo la voz grave del otro lado de la línea, antes de cortarse definitivamente y dar lugar al silencio más aterrador que he experimentado en mi vida.

¿De dónde y cómo iba a sacar yo un millón y en el tiempo que exigían los secuestradores? ¡Estaban locos! ¡Siempre lo han sido! Secuestran a un familiar y para su rescate piden una cantidad inconseguible de dinero en un tiempo ridículamente corto. La mayoría de las veces esto termina en tragedia y la persona secuestrada jamás vuelve con su familia.

Me angustia pensar que no podré verlo nunca más, y que todo el esfuerzo que haga, junto con mi familia y mis amigos, será completamente inútil.

Ya sucedió con el esposo de mi prima Ana Laura, que fue secuestrado al salir de su trabajo y encontraron su cuerpo a las pocas semanas en un lote baldío, irreconocible y devorado por una muchedumbre de larvas de mosca.

También ocurrió con Roxana, una compañera de carrera, que fue secuestrada y pidieron por ella quinientos mil. Su familia hipotecó todas sus pertenencias, y lograron tener la cantidad de dinero que solicitaban, pero cuando fue la fecha límite del pago, aumentaron la cifra.

—Si quieren ver a su hija van a tener que darnos setecientos mil —dijeron los secuestradores.

—¡Habíamos quedado en un trato, no pueden cambiarlo a último momento! —alegaron los padres de Roxana.

—¿Quieren ver a su hija otra vez? Páguen lo que pedimos, o nunca la verán completa.

O nunca la verán completa... eso les dicen a todos.

Los familiares de Roxana, y sus amigos, yo incluida, supimos lo que es ver a alguien que se quiere en ese estado. Un día llegó una pequeña caja de cartón con un mensaje escrito en una caligrafía violenta:

"Aquí tienen un pedacito de su Roxana, si la quieren enterita, ya saben, colaboren. Si no colaboran, confórmense con esto".

Un millón por tu padre... si es que quieres verlo de nuevo, retumba de nuevo esa maldita voz, esas malditas palabras...

...si es que quieres verlo de nuevo, si es que quieres verlo de nuevo, si es que quieres verlo de nuevo...

¡Claro que quiero verlo de nuevo! ¡Es mi padre! ¡Lo quiero, lo quiero de vuelta, lo quiero con mi mamá! ¡Lo quiero haciendo las payasadas que sabe hacer y contándoles cuentos a mis hermanas antes de dormir! ¡Lo quiero de nuevo en mi vida, poder abrazarlo una vez más y sentir sus brazos!

Pero... pero... ¿De dónde diablos vamos a sacar un millón?!

Como con la familia de Roxana, nosotros lo hipotecamos y lo vendimos todo. Nos quedamos en la ruina para poder conseguir el dinero. Abandoné la escuela y junto a mis hermanas y mi madre trabajamos en todos los empleos posibles. Hubo días en los que no comimos absolutamente nada. Porque la comida costaba dinero, y el dinero perdido se me figuraba que era mi padre muriendo.

Al abrir la caja, pudimos ver, angustiados, lo que contenía.

—Es una rata— dijo el padre de Roxana, explotando en llanto mientras sostenía en sus manos a la rata y la acariciaba con exagerada devoción.

—¡Mi pequeña, mi Roxi! ¿Qué te han hecho? —sollozó la madre de Roxana, destrozada, casi desmayándose.

Yo no pude decir nada ante tal escena. Era la primera vez que veía algo así. Lo ha-

bía escuchado muchas veces en casos similares, a veces llegaban ratas, otras veces gatos y en ocasiones muy raras pájaros.

—Parte de mi niña está aquí —dijo el padre, arrodillado, derrotado, con sus ojos rojos y sumergidos bajo un verdadero océano de lágrimas—, mi pequeña ha sido despedazada y uno de sus pedazos es esta rata.

Al mes, la familia de Roxana pudo conseguir más dinero, no la cantidad completa que había impuesto la banda de secuestradores, sino más bien un anticipo, por el cual recibieron otra caja con otra rata. Ahora había, evidentemente, dos ratas.

—Ya casi, ya casi te tenemos en casa, mi amor —dijo el padre de Roxana, mientras colocaba con sumo cuidado a la segunda rata en una gran pecera que hacía de terrario para los roedores.

Luego fue a la cocina y trajo algo de comida para los pequeños animales.

El papá de Roxana había dejado de hacer todas las cosas que consideraba superfluas y concentró toda su energía en trabajar hasta la extenuación. Comenzó a quebrarse como persona, todo para atender a tiempo completo a las ratas. No dejaba que nadie se acercara. Las ratas eran su máxima preocupación. De hecho, por eso mismo tuvo serios problemas con su esposa y con nosotros.

—¡Aléjense de las ratas, quiero lejos esos malditos celulares, pueden matarlas de un infarto! —nos dijo una vez a nosotras, las amigas de Roxana, cuando Amelia, otra amiga, sacó su celular y se topó con el inestable y muy deteriorado temperamento del padre.

A partir de ahí, frecuentamos menos veces a los padres de Roxana. Era comprensible. Si algo les pasaba a las ratas, si se enfermaban o alguna moría, era el fin para esa familia, era la muerte de Roxana misma.

Pasaron otras semanas, en las que la familia de Roxana pagó otra cuota y recibió otra caja con otra rata. Así hasta que consiguieron 10 ratas en total. A este punto ya no tenían casi nada de donde sacar dinero. Estaban endeudados y prácticamente en la ruina.

—¿Ruina? —gritó el papá de Roxana, furioso —¡Ruina! ¡Esto no es ninguna ruina! ¡para nada! ¡Ruina es no tener a nuestra hija! ¡Por mí que nos quiten la casa, los muebles, los autos, que me quiten mi empleo, que me quiten mi propia vida! ¡Daría mi propia vida solo para que Roxana vuelva! ¡Mi vida no vale nada ya, no tiene sentido, maldita sea!

Llegó el momento, en que ya no había nuevas ratas. Habían llegado todas. Ahora lo que llegó fue el cuerpo de Roxana, en un refrigerador relleno de hielos.

Los padres conservaron el cuerpo durante días, con todos los cuidados médicos posibles, mientras contactaban desesperadamente a algún médico resucitador.

—Señores, entiendo su desesperación. Quiero que entiendan que el proceso es muy delicado. Si bien es posible traer de nuevo a su hija, la intervención es demasiado delicada y puede que Roxana no termine siendo ella misma. Hay grandes posibilidades que, debido a los malos tratamientos que sufrió su cuerpo, se produzcan efectos secundarios—dijo el médico resucitador.

—No me importa. Ya nada me importa. Quiero a mi hija. ¿Entiende? —aseveró furioso el padre.

—Está bien. Haremos la operación, bajo este riesgo. Trataremos de hacer lo mejor posible nuestro trabajo y garantizar la mayor estabilidad en el regreso de su hija.

Roxana despertó, pero no era ella. Justo lo que había dicho el médico.

Ella mostraba rasgos de severo retraso mental, como si lo hubiera olvidado todo.

Además, estaba parálitica y no podía mover ninguna de sus extremidades. Apenas si podía balbucear sonidos indistinguibles.

—Tal parece que muchas de las redes neuronales de su hija se perdieron, o murieron en el proceso. Es algo que suele ocurrir en estos casos tan delicados. Ella está destinada a pasar el resto de su vida así —dijo el médico.

—Es mi hija, viva... —dijo el padre, tomando las manos de Roxana, llorando, y besando sus dedos descontroladamente, hasta desfallecer en el suelo de tristeza.

A partir de ese momento la vida de la familia de Roxana había comenzado un gradual, pero inminente proceso de deterioro. Roxana era la luz de esa familia, y a pesar de haber vuelto, ella ya no estaba. Se podía ver el reflejo del mundo que se formaba sobre la superficie de sus ojos. Esa imagen era cada vez más opaca y distante. Ya no existía. Esa Roxana era otra Roxana.

La operación se hizo un caluroso día domingo en el hospital clínico de la ciudad. Las ratas fueron transportadas todas por separado en cajas separadas y numeradas, del 1 al 10; y el cuerpo fue trasladado en el refrigerador.

El equipo del médico resucitador, veinte especialistas en neurocirugía, tomaron con cuidado cada una de las ratas y extrajeron de ellas sus cerebros, los cuales fueron colocados en recipientes con un líquido que lograba la supervivencia de estos fuera del cuerpo de los animales.

—Recuerde, el alma de la paciente está en cada una de estas ratas, si algo sale mal con el tratamiento de cualquiera de cada uno de estos pequeños cerebros, la operación puede darse por perdida —le dijo el médico resucitador a su ayudante.

—Lo sé, doctor, hago lo mejor que puedo —respondió el ayudante, mientras suspendía el cerebro de la primera rata en el líquido.

Al cabo de unos minutos, todos los cerebros estaban colocados en estos recipientes.

—Doctor, está procediendo la reacción de desacoplamiento del tejido neuronal. El cerebro de rata pierde su forma —dijo el ayudante, al observar cómo los cerebros de las ratas se disolvían en el medio líquido, y luego se formaban dos capas, una superficial, de color blanquecino, que correspondía a las células de la rata en sí, y en el fondo, una capa ligeramente rosácea, que comprendía células neuronales humanas: eran las conexiones neuronales de Roxana.

—Perfecto, esperamos unos minutos a que la reacción de compatibilidad neuronal se concluya, para poder rescatar las neuronas de la paciente e implantarlas —dijo el resucitador.

Las neuronas, que podría decirse eran el alma de Roxana, fueron extraídas del medio líquido y depositadas en un molde de cerebro, es decir, en una copia exacta del interior de la cavidad craneana de Roxana, hecha de gel. Ahí se depositaría el líquido con las neuronas humanas. Al cabo de unos meses, bajo el riguroso cuidado de los médicos, el cerebro de Roxana, sus recuerdos y su personalidad volverían a manifestarse, con todas sus redes neuronales restablecidas. En esto consistía resucitar.

Ahora era mi padre. Secuestrado al salir de casa. Él solo iba a comprar unas cosas en la tienda del barrio, cuando fue capturado por unos encapuchados. No pudimos hacer nada. A la semana nos llamaron. Esa maldita llamada. Esa maldita voz.

Un millón por tu padre...

Esas palabras resonaron en mi cabeza toda la noche. No pude dormir. Ese día ni toda la semana.

Imaginé a mi padre siendo decapitado para extraerle su cerebro, sus recuerdos, y su personalidad dentro del cerebro de diez o quince ratas, luego de innumerables procesos químicos, deficientemente elaborados con reactivos caducos y material infectado en un laboratorio clandestino.

Este procedimiento, capturar la mente de la víctima y repartirla entre varios cerebros de animales, es una estrategia bastante eficiente para traficar con los secuestra-

dos y pedir mayores cantidades de dinero. Antes, mucho antes de que se inventara el trasplante de redes neuronales, los secuestradores cortaban partes de sus víctimas y se las enviaban a sus familiares como advertencia; sus seres queridos lo daban todo, se deshacían de todo, con tal de tener a esa persona de vuelta. Con la estandarización en los métodos de regeneración de huesos, músculos y piel, todo eso ya no tiene mucho sentido, porque se pueden rehacer nuevas extremidades o un cuerpo completo en cuestión de semanas. Sin embargo, con el cerebro se complica todo, principalmente porque si bien se puede transferir la memoria, si las redes neuronales se dañan, estas no pueden regenerarse y todo lo que fue el individuo, su esencia principalmente, se pierde.

En este caso, el cuerpo de la víctima queda relegado a un plano secundario y ya no se mutila. El cuerpo es un anzuelo para procurar que los familiares extorsionados cedan ante las exigencias de los secuestradores, que dan a entender que ese cuerpo está en condiciones de volver a albergar la mente que le daba vida. Mente que es seccionada y transportada en un montón de ratas, lo que representa muchas ventajas para los criminales, principalmente, porque las personas pueden gritar y pedir ayuda, las ratas no.

Al caminar por la avenida México y Miñón, en Tepic, veo el cartel llamativo de una tienda de mascotas. Entro, por curiosidad y en una gran galería de peceras, hay distintos tipos de reptiles. Iguanas, geckos y serpientes.

Veo a un cuidador dar de comer a una de estas serpientes. Sostiene con sus manos enfundadas en morados guantes una rata blanca que coloca en el interior de la pecera de la serpiente. Luego, toma una rata gris y hace lo mismo. Las dos ratas, la blanca y la gris, se miran con sus ojos saltones y una respiración agitada. Miran descontroladamente en todas direcciones mientras en el fondo, la serpiente observa

fríamente a los dos roedores.

El reptil se acerca lentamente y de un momento a otro, como un disparo, ensarta sus mandíbulas sobre la cabeza de la rata blanca, que en breves instantes engulle hasta tragarla completa. Lo mismo le ocurre después a la rata gris.

Me quedo paralizada. Estupefacta. Siento que todo a mi alrededor deja de existir. Solo puedo ver esa escena. La serpiente constrictora devorando a esas dos ratas. Quiero irme, pero no puedo, por más que me esfuerzo no lo logro. Mis ojos registran cada segundo que pasa, cada detalle, cada imagen para grabarla imborrable en mi memoria.

—¡Papá, Roxana! —grité, desesperada, histérica. Todas las personas en el interior de la tienda dejan todo lo que estaban haciendo, y asustados por mi grito me miran desconcertados.

—¡No! —vuelvo a gritar—¡No lo hagan, suéltelos! ¡SUÉLTENLOS!

Me abalanzo hacia el vidrio de la pecera y la golpeo con furia. Mis puños no logran hacer nada. El cristal es muy duro y solo consigo hacer que mis manos sangren.

Los encargados de la tienda llaman a un

guardia de seguridad que pronto me somete y me saca del lugar.

—¡Roxana, Papá! —grito hasta que se me rompe la voz y empiezo a ahogarme en lágrimas.

Esas dos ratas eran del mismo color que las que contuvieron la mente de Roxana y Padre.

¿Y si era la segunda rata con el alma de papá? ¿Y si ahí adentro, están las demás ratas que faltan? ¿Y si era la última rata? ¿Y si ya no se puede hacer nada?

¿Cómo le digo al oficial que me detuvo que esa rata devorada por la serpiente pitón era mi papá?

Quiero pensar que no lo es. Que ese no es mi padre. Que mi padre, ahora distribuido en no sé cuántas ratas, vive tranquilo, cuidado por algún niño o niña que los tiene de mascota y que le da alimento cada día.

¿Pero, y si esas ratas tenían en sus pequeños cerebros a las almas y recuerdos de alguien más, alguien que otra familia y amigos, que yo desconozco siguen buscando desesperadamente?

No quiero pensar en eso. Ya no quiero pensar en nada.

Azul celeste

Suárez Valencia, Javier Eduardo

1

Hermeneus se distraía con un proceso secundario de su misión, el catálogo de sistemas estelares. Prestaba especial atención a aquellos con planetas, de los cuales podría emerger un pedazo de metal como aquel que había dado inicio a su travesía. En vez de fugaces viajeros salidos de una pequeña roca, le era común encontrar gigantes gaseosos, hechos de colores vivos y frenéticas nubes, que saturaban sus sensores como llamas bailando en una fogata. Sus cavilaciones acerca de la atmosfera y el interior de estos planetas se veían interrumpidas cuando estos colosos de gas desaparecían de su campo de visión, la despedida siempre le generaba una fugaz, pero verdadera tristeza. No importaba, se consolaba pensando que estos planetas gaseosos eran comunes a través de la galaxia, pronto los vería nuevamente.

Los planetas rocosos eran más sobrios, siempre más pequeños que los anteriores y genéricos en apariencia, rara vez se topaba con estos escurridizos granos de arena. Aun así, el encuentro con estos pequeños mundos resultaba en una actividad trepidante, sus sensores estudiaban sus superficies sin perder detalle. Inicialmente, una calurosa ansiedad se tomaba sus sistemas mientras esperaba por el procesamiento y el análisis de señales biológicas, pero cada sucesivo encuentro derribaba su esperanza. Negativo, una y otra vez, todos eran estériles.

En estos mundos abundaban las superficies rocosas y heladas, eran realmente raros los que tenían lagos u océanos. De vuelta en Skotos, algunos teorizaban que la existencia de cualquier tipo de vida necesitaba agua líquida. Hermeneus deseaba frenar en seco y explorar estos mundos cargados del preciado licor, pero esa era la tarea de otros, la suya era encontrar el planeta verde, verde y azul celeste.

2

Las largas distancias entre sistemas es-

telares le daban mucho tiempo para pensar, demasiado tiempo. Constantemente se preguntaba por el destino de sus progenitores, había partido hace tanto tiempo que incluso la luz tardaría años en traer noticias de su planeta. Sentía nostalgia, sus creadores pusieron todas sus esperanzas en ellos, sus hijos mecánicos. Hijos, sí, de esa manera los habían tratado tras comprender su estéril futuro.

Recordaba con claridad a estos vibrantes seres y su historia, antes del impacto, Skotos era el universo entero. Estas criaturas inteligentes recorrieron y estudiaron cada rincón de su planeta, la travesía fue plácidamente lenta, el mundo era vasto y vivo, pero a fin de cuentas finito. Cuando terminaron, sintieron que todo estaba hecho, el cosmos ya había sido descrito y su voraz curiosidad dio paso a una existencia tranquila. En esta época infantil de su desarrollo, se pasaban sus días como un engranaje más en el ciclo de Skotos, tomando solamente lo necesario para cubrir sus necesidades.

En su infinito divagar por el espacio, Hermeneus había llegado a una conclusión que pensaba acertada, el imaginativo sistema de microcosmos que sus creadores habían adaptado era producto de su incapacidad para contemplar más allá de los cielos. La cerúlea y furiosa atmósfera del antiguo Skotos abrazaba tierra y agua, norte y sur, vida y muerte; todo en una envoltura homogénea, espesa y opaca, que se aseguraba de que la única luz que llegaba a la superficie fuera aquella de la estrella madre, protegiendo una cosmogonía corta de miras. Le resultaba fascinante que una barrera de mil kilómetros de grosor fuera capaz de invisibilizar infinitos kilómetros de vacío y ocasional luz, pero tal era el caso del curioso planeta, cuyos habitantes gobernaron milenios un pequeño mundo sin haber visto jamás una estrella.

Un hecho fortuito pero inminente modificó su existencia para siempre. Cuando la bola incandescente penetró entre las nubes, abrió una breve ventana entre el anti-

guo, y el nuevo y verdadero universo. En la penumbra de la tarde de aquel día, algunos aseguraban haber visto puntos de luz y una diafanidad infinita más allá de la esfera celeste. Fuera cierto o no, muchos sí observaron aquella montaña de fuego y roca que atravesó el cielo desde quien sabe que misteriosas localizaciones. El daño causado por el meteorito, aunque funesto, no resultó tan significativo como el mundo que reveló, este objeto extraño había venido de más allá de las fronteras de su edén, y ellos ansiaban saber de dónde. Hermeneus ahora creía saber que el mejor regalo de la conciencia era la curiosidad, y fue precisamente esta la que incitó a sus creadores a alcanzar las estrellas.

El desarrollo tecnológico fue lento pero eficaz, tal como el viaje que ahora realizaba en nombre de esta maternal especie. La monotonía de los siglos pasados rápidamente dio paso hacia un método autorregulado y objetivo de conocer la naturaleza, ya no estaban ahí para vivir de lo necesario, un hambre insaciable llenaba sus mentes y sus manos. Eventualmente fueron capaces de salir de la poderosa atmósfera, los ánimos estaban al máximo, había más allá mucho que conocer y entender. Les tomaría años y generaciones, pero al igual que con su planeta, acabarían por catalogar la vida y la naturaleza del nuevo universo.

Se dedicaron a explorar su propio sistema estelar, pero pronto entendieron que aquellos gigantes de nubes, más grandes y violentos que su planeta natal, no podían sostener vida dentro de ellos. Luego voltearon la mirada hacia planetas más pequeños, esferas con una pequeña atmósfera y superficie sólida, semejantes, al menos someramente, a su mundo natal. Lo que vieron los primeros en llegar allí no fue un carnaval de vida, pues estos sitios eran hostiles al más duro de los seres; eran áridos o congelados, chamuscados o sumergidos en la penumbra. No era lo que esperaban, los sistemas abióticos de estos cuerpos celestes eran interesantes, pero su esencia estaba incompleta sin el complejo vaivén de la vida, entrelazando hasta el más pequeño de los procesos naturales.

Cuando los planetas vecinos se agota-

ron, continuaron con gran esfuerzo hacia estrellas vecinas. La tarea consumía impenables recursos y vidas, todo para encontrar una desoladora imagen de soledad: planeta tras planeta era estéril y monstruoso, cada nuevo avance agotaba materia prima y voluntad. Algunos, desesperados, miraron bastante lejos, midiendo y calculando tamaños, dándose cuenta de una terrible verdad que se hacía evidente, sus cuerpos mortales y perecederos no llegarían muy lejos en esta implacable búsqueda, asumiendo que había algo que buscar. Empezaron a rendirse.

Hermeneus no podía culparlos, su cuerpo metálico era a prueba de descomposición y su motivación no era suya para perder. Finalmente se estaba acercando a ese sistema, aquel que había llamado a la puerta de sus creadores, reavivando la ilusión arrebatada por el total vacío de su vecindario estelar.

3

El objeto que lo cambió todo apareció en los límites del sistema estelar, a una velocidad alta para su tamaño y trayectoria; no sabían por qué, pero comprendían que era indispensable interceptarlo. Avanzaba por la monotonía del espacio como solo la vida o sus artificios podrían hacerlo, esta era la señal que ansiaban desde que salieron de su planeta, y no se trataba del resultado de su pretenciosa y desordenada expansión, sino de la sencillez de un correo enviado desde lo profundo del espacio.

Voyager II, ese era el nombre de ese objeto poco simétrico, resaltaban en él una serie de protuberancias delgadas y alargadas, seguramente antenas de comunicación, las cuales doblaban en longitud al cuerpo principal, encabezado por una copa ancha de color blanco. Después de arduos análisis e incontables intentos de comunicación, se llegó a la conclusión de que no tenía conciencia, no estaba vivo, era una carcasa metálica, pero repleta de información de un mundo que sí lo estaba. Mostró lo que habían buscado por siglos y todavía más, era

la historia de un mundo activo y vibrante, que se desplegaba en forma de imágenes, sonidos, sensaciones y todas las extravagancias solo atribuibles a la vida. Este nuevo aire, traído desde los confines del espacio por este caminante de estrellas, les devolvió lo que el cruel vacío les había arrebatado, debían encontrar a estos seres bípedos y extraños en donde fuera que estuvieran. Tan solo hallándolos lograrían que el nuevo y cruel universo los hiciera sentir tan acogidos como en Skotos; solo así volvería la excitación de adentrarse en lo desconocido, esta vez en compañía de aquellos blandos individuos, cuya mirada no tenía nada que envidiar a la suya.

Por desgracia, el éxtasis quedó mutilado por el tesoro más valioso que traía el Voyager II. Era un mapa con la ubicación exacta de este hermano mundo paradisiaco, ahora lo único que debían hacer era ir allí, y así lo hubieran hecho, de no ser porque estaba lejos, muy lejos, tan lejos. La distancia que había recorrido el tosco transbordador era inimaginable, al igual que los pesados años que habían pasado desde que sus creadores lo enviaron. Esta caprichosa configuración de eventos les dolía en el alma, estaban seguros que ninguno de ellos llegaría a este nuevo edén, sus cuerpos no estaban hechos para este viaje, perecerían de inanición o de terror llevando una carga tan pesada como lo es la carne. Jamás verían con sus propios ojos ese majestuoso planeta con cielo y mar azul, con continentes arrugados y seres que desafiaban la imaginación, con otros como ellos. Como último regalo, sus desconocidos congéneres les habían dado la terrible solución a su problema, no eran ellos los que debían explorar el cosmos, sino unos hijos metálicos, imperecederos e incansables. Tardarían en llegar, tanto que dolía pensar en la posibilidad de que los otros ya no estuvieran allí. Ellos los habían salvado de la cruel soledad del universo con un mensaje, debían responderlo, demostrarles que no estaban solos en el cosmos, enviando a sus propios

viajeros de metal.

Desarrollaron máquinas versátiles y complejas, cada una de ellas estaban conformadas por nanobots autoreplicables y con una capacidad de cómputo similar a un cerebro biológico. Los hicieron para perdurar, cualquier daño en la estructura era instantáneamente reparado, aunque la naturaleza de sus mentes sintéticas no era del todo comprendida. Se esforzaron en implantarles aquello que los había convertido en una especie exitosa, las máquinas debían ser inteligentes, tendrían que tomar decisiones cada vez más precisas, tenían que aprender. Pensaron que, con el tiempo, incluso lograrían despertar una conciencia.

Hermeneus recordaba con cariño el cuidado con el que los habían moldeado, la delicadeza de su trato era la muestra de una agridulce resolución. En los días anteriores a la partida les confiaron sus miedos y esperanzas, les dijeron que nunca los olvidaran, y que, si con el tiempo meditaban en sus motivaciones, las aceptarían como propias. Le pusieron como nombre Hermeneus, el mensajero, estaba cargado con la información de su especie, como un espejo del Voyager II. Partió junto a otros como él, enviados aleatoriamente por el universo buscando una suerte elusiva.

4

Tras largos milenios, llegaba el último suspiro de su viaje. Al pasar junto a cometas y enanos de hielo temía por lo que encontraría. Mientras observaba el planeta de los hermosos anillos soñaba con vida. Bajo la sombra del gigante de la mancha roja y sus cuatro lunas preparaba un caluroso saludo. Al llegar al planeta rojo, juraba que estaba vivo. ¿Crearían lo mismo sus padres? Jamás podría saberlo. Pero no importaba, ya podía verlo, se lo preguntaría a ellos, en ese planeta verde, verde y azul celeste.

El mundo del eterno amanecer y del eterno ocaso

Rodríguez Laguna, Ismael

Fir Sgurm nació en una humilde familia de ark-gur, es decir, "los que conquistan el hielo". Desde hacía generaciones, su familia no podía permitirse vivir en las zonas templadas. Sus ingresos principales procedían de las pieles de los animales que cazaban en las tierras frías, que no existían en climas más benignos y, sobre todo, de vender las tierras que colonizaban cuando, en su lento desplazamiento, éstas llegaban a los climas templados donde vivía la gente pudiente. Tras vender sus tierras al mejor postor, los Sgurm hacían las maletas y volvían a desplazarse hacia el Este, de nuevo hacia las tierras frías, en busca de un nuevo suelo inhabitado que pudieran reclamar como suyo por derecho de primera colonización.

Tras asentarse en su nueva tierra colonizada, los primeros años eran terribles debido al extremo frío y a la eterna noche del Este. Para hallar unas tierras que todavía no hubieran sido reclamadas por otros ark-gur como los Sgurm, éstos tenían que adentrarse mucho en las tierras oscuras y gélidas del Este. Es por ello que una parte importante de lo ganado por la venta de cada antiguo hogar de los Sgurm, ahora en tierras más cálidas y con nuevos dueños, tenía que invertirse en comprar comida para aguantar años de frío extremo en las heladas tierras de oscuridad perpetua donde no crecía nada del suelo.

Sin embargo, no solía ser necesario comprar materiales de construcción para levantar el nuevo hogar de los Sgurm. Al sobrepasar el límite de las tierras colonizadas, al llegar a las tierras todavía inhabitadas de frío extremo, los Sgurm encontraban miles de edificios derrumbados que llevaban en ruinas *medio día*. O sea, *cinco mil años*. Es decir, unas cincuenta veces más de lo que vivía cualquier dikniá como los Sgurm.

El planeta que habitaban los dikniá, el gran Zuk, rotaba sobre sí mismo, pero tardaba diez mil años en completar cada nueva vuelta completa sobre su propio eje, así

que de hecho los años transcurrían en Zuk mucho más rápido que los días. Como resultado de ese lentísimo giro, la mayoría de la superficie de Zuk era inhabitable. El lado de la superficie de Zuk que miraba directamente hacia el sol era calentado constantemente por éste, por lo que sus temperaturas eran superiores a los doscientos grados. Por otro lado, la cara opuesta de Zuk, siempre bajo la oscuridad de la noche, llegaba a los doscientos grados bajo cero. Las únicas zonas de Zuk donde las temperaturas no eran extremas eran las tierras bañadas por el sol sólo de refilón, donde el día se convertía en noche y la noche en día. Éstas eran las tierras que vivían en un larguísimo amanecer, en el llamado hemisferio occidental, y las tierras del extremo opuesto del planeta, que vivían en un larguísimo anochecer, en el llamado hemisferio oriental. Sólo allí existía el agua líquida, sólo allí crecían plantas, y sólo allí podían vivir animales y dikniás.

Dicha franja habitable era muy estrecha: el clima óptimo para cultivar y para vivir se concentraba en apenas unos cien kilómetros de ancho. En el hemisferio occidental, las tierras dispuestas más allá de dicha franja hacia el Este eran, hasta otros cien kilómetros, frías, aunque habitables y parcialmente útiles para cultivar algunas plantas y criar algunos animales adaptados al frío. Lo mismo, pero al contrario, podía decirse sobre los cien kilómetros al Oeste de la franja central: eran cálidos y apropiados para cultivar y criar otras especies diferentes. Más allá de dichas franjas fría y cálida empezaban las tierras inhabitables por sus climas extremos. Más al Este de la franja fría comenzaba la zona inhabitablemente fría, siempre de noche, donde ya no crecía casi nada. Sólo los ark-gur, "los que conquistan el hielo", que colonizaban estas tierras para venderlas decenios después cuando la franja templada las alcanzaba debido a la rotación del planeta, se adentraban en dichas tierras terribles. No podía decirse lo mismo

de las tierras opuestas, las que estaban más al Oeste de la franja cálida: colonizar dichas tierras no tenía ninguna utilidad como inversión, pues allí el calor sólo iría a más con el paso de los años, engullidas por la lenta rotación del planeta hacia el calor extremo, lo que finalmente las convertía en desiertos secos, baldíos e inhabitables. Allí sólo se adentraban los ark-pik, que no significaba "los que conquistan el desierto" como quizás el lector podría sospechar, sino "los que conquistan las piedras": se dedicaban a buscar materiales de construcción entre los edificios que pronto quedarían sumidos en el infinito desierto, y a vender dichos materiales. Los ark-pik no solían encontrar cosas de verdadero valor, pues las familias que habían abandonado antes dichas moradas para mudarse a tierras más templadas se ocupaban de llevarse lo mejor de ellas con ellos. No obstante, el chatarreo de antiguas villas a punto de quedar sumidas en el eterno desierto daba de comer a algunas familias en la última franja del Oeste, la del calor más extremo en que todavía podían encontrarse dikniás.

Así era aquella sociedad que, en el hemisferio occidental, las tierras del lento amanecer, debía desplazar sus hogares lenta pero constantemente hacia el Este para huir del sol abrasador que finalmente lo engullía todo. Similarmente, en el hemisferio oriental, las tierras del lento anochecer al otro lado del planeta, los dikniás desplazaban inexorablemente sus hogares hacia el Oeste para huir de la heladora noche.

El pequeño Fir Sgurm conoció, en su tierna infancia, un nuevo desplazamiento de su familia hacia el Este, hacia las tierras de frío extremo. Cargados con antorchas, toda la familia se adentró en el territorio helado y nocturno en busca de unas tierras no reclamadas que, por un lado, pudieran permitir el refugio de la familia ante el frío perpetuo y, por otro lado, pudieran convertirse en fértiles tierras de cultivo cuando el sol las alcanzase decenios después y llegase el momento de venderlas a algún terrateniente rico. Llegado ese momento, la familia volvería a desplazarse hacia el Este en busca

de nuevas tierras gélidas que colonizar.

A través de la estepa, los Sgurm recorrieron las ruinas de los Antiguos, aquellas ciudades que debieron ser abandonadas al ser tragadas por la noche perpetua hacia cinco mil años al otro lado del mundo, en el hemisferio oriental. Indudablemente, los Antiguos contaron con una tecnología superior a la actual: construyeron enormes y altísimos edificios, de más de cincuenta plantas, que en la época actual sería imposible levantar por falta de la técnica necesaria. Los propios materiales constructivos de los Antiguos eran sorprendentes, incluyendo durísimos metales y un barro extremadamente resistente para las vigas. Lógicamente, la inmensa mayoría de dichos enormes edificios se habían derrumbado hacia tiempo, pues no fueron diseñados para aguantar cinco mil años bajo un frío extremo.

El pequeño Fir sabía que supondría un enorme esfuerzo arrancar esos durísimos metales y esos barros prodigiosos de las ruinas de los edificios caídos para poder usarlos en la construcción de su nuevo hogar familiar, pero los Sgurm llevaban varias generaciones haciéndolo y, como en todas las migraciones anteriores, iban equipados con herramientas apropiadas. Cortar esos materiales para poder llevarlos con ellos sería sólo cuestión de tiempo.

No obstante, en su viaje hacia el Este por la oscura estepa, esta vez la familia Sgurm se topó con algo diferente: ¡un edificio de los Antiguos que estaba en pie!

Por alguna milagrosa coincidencia, aquella inmensa mole de setenta plantas se había mantenido erguida durante los cinco mil años de la larga noche. Los edificios contiguos, aparentemente iguales que él, estaban derrumbados. Pero él seguía asombrosamente en pie.

Los Sgurm decidieron que esta vez no construirían su propia casa en el hielo utilizando los despojos de las casas de los Antiguos, como en todas las generaciones anteriores. Esta vez vivirían en aquella maravillosa torre.

Parecía arriesgado entrar en un edificio tan viejo pero, si había aguantado cinco mil años el enorme peso de sí mismo, parecía lógico que pudiera aguantar también a una

familia viviendo en él, que sin duda tenía un peso despreciable comparado con el peso de todo el edificio. Por supuesto, aquel edificio podría derrumbarse en cualquier momento, pues había excedido de lejos el tiempo que sus constructores habían planeado que debería permanecer en pie. Pero la familia Sgurm decidió que podía correr ese riesgo y se instaló en él. Tras cinco mil años en pie, se permitirían el riesgo de apostar por que seguiría en pie durante los decenios que ellos estuvieran en él.

Sin duda, aquel rascacielos proveía un excelente refugio contra el frío, mejor que el que hubiera provisto la chabola que podrían haber construido a corto plazo los Sgurm en unas condiciones tan precarias. Por otro lado, si el edificio aguantaba en pie hasta que el sol alcanzara por fin a aquellas tierras yermas, los Sgurm podrían vender aquella finca a un precio astronómico. ¿Qué familia adinerada de las zonas templadas no moriría por vivir en un edificio de los Antiguos, uno mucho más alto que cualquiera que se supiera construir en aquellos tiempos? Es más, en aquel enorme edificio podrían vivir no una sino varias familias. Con el dinero sacado de la venta de aquel terreno, los Sgurm podrían por fin dejar de ser ark-gur e instalarse a vivir en la franja templada durante generaciones, comprando una nueva villa templada cada vez que la villa anterior quedase en una zona demasiado cálida. El dinero ganado por la venta de un terreno con tan majestuoso edificio en él daría para varias generaciones de Sgurms en la zona templada, sin que ni tan siquiera tuvieran que trabajar. Tras tantas generaciones viviendo en la precariedad e incomodidad extremas propias de los ark-gur, ésta sería la gran oportunidad de los Sgurm.

El pequeño Fir se crió repartiendo su tiempo diario entre dos actividades principales: ir a cazar animales nocturnos con su padre para vender posteriormente sus gruesas pieles, y explorar las plantas y pasillos de tan extraño edificio con una antorcha en busca de objetos que su familia pudiera vender. Una vez al mes, Fir viajaba con su padre al Oeste, a las tierras frías pe-

ro habitables, para vender objetos extraños procedentes del rascacielos y usar el dinero ganado para comprar provisiones. Aunque obviamente los moradores originales del edificio debieron llevarse lo más valioso con ellos cuando huyeron del frío cinco mil años atrás, en la época actual todos los objetos de los Antiguos medianamente bien conservados eran rarezas muy cotizadas, incluso aunque nadie supiera exactamente para qué pudieron servir (o, precisamente, más cotizados aún en esos casos). Pronto los Sgurm comprobaron que el rascacielos era una provechosa fuente de dichas rarezas, así que dos años después de instalarse dejaron de necesitar salir de caza en busca de animales de las estepas nocturnas para comprar las provisiones necesarias. Fir lo agradeció, pues esos animales siempre le dieron mucho miedo.

Con el tiempo, el padre de Fir comenzó a comprar muchas armas en previsión de que sus frecuentes ventas de antigüedades en buen estado llamasen la atención de merodeadores, que podrían seguirles de vuelta a casa para hallar su misteriosa fuente de riquezas. Por ahora estaban seguros, pues nadie conocía la ubicación de su edificio entre las tierras de frío inhabitable. Sin embargo, algún día los demás descubrirían inevitablemente su maravilloso edificio, cuando el sol amaneciera por fin en dicha zona y el suelo empezase, poco a poco, a hacerse habitable. Si alguien descubría su rascacielos antes de que pudieran armarse contra posibles invasores, tendrían problemas. Así que los Sgurm fueron convirtiendo poco a poco su edificio en un pequeño arsenal.

No obstante, fue la compra masiva de armas, más que la venta de objetos de los antiguos, lo que llamó la atención de otros sobre los Sgurm. Si vendían con gran frecuencia objetos antiguos, podía ser simplemente porque eran buenos exploradores. Pero si compraban armas, era porque todos esos objetos estaban en un mismo lugar que había que defender.

Una noche en que Rasú, el inmenso satélite natural de Zuk, estaba llena, y por tanto había una visibilidad inusual en la noche que cubría aquellas estepas de ruinas, unos cuatrerros asaltaron el magnífico edificio de

los Sgurm. Al encontrar a la familia durmiendo, los despertaron mientras no dejaban de apuntarles. Tuvieron la deferencia de dejarles ir en lugar de matarlos. Incluso les dejaron llevar consigo sus pertenencias, inevitablemente necesarias para sobrevivir en aquellas tierras de frío extremo.

Asustados y humillados, los Sgurm tendrían que volver a empezar en otra tierra helada que pudieran reclamar como suya.

Entre los objetos que hicieron pasar por sus pertenencias ante los cuatreros, el padre de Fir logró esconder algunas antigüedades que podrían vender más adelante. Así que no tendría que partir completamente de cero.

La familia se instaló algunos kilómetros más hacia Este. Construyeron una chabola utilizando restos de edificios antiguos cercanos, como tantas veces habían hecho antes los antepasados de la familia Sgurm. Una vez que ya estaban refugiados, Fir repasó los objetos antiguos que había salvado su padre.

Entre ellos había una hoja de papel. ¡Papel de los antiguos, y en estado legible! Era un descubrimiento muy infrecuente. Ya nadie sabía leer el alfabeto de los antiguos. No obstante, Fir encontró algo que podía leer porque no había cambiado en cinco mil años: las cifras. Así pudo leer un número, el 8356. Aquel objeto podría tener un gran valor cuando se vendiera.

Dado que ya no contaban con una fuente inagotable de nuevas antigüedades, tuvieron que volver a salir a cazar. Durante las largas esperas en silencio en busca de presas, Fir no podía dejar de pensar en aquel documento antiguo y en ese número: 8356. Por su posición en el papel, aquel número *parecía* ser un año: estaba colocado cercano a la posición en la que se fechaban, en la actualidad, las cartas. Es más, alrededor de él, en su mismo renglón, había unos pocos símbolos aislados que bien podrían indicar la ciudad en que se escribió el documento, o quizás la firma del que lo escribió. Pero algo no cuadraba en ese número.

En la actualidad, ellos vivían en el año 9420. Si aquel número en el papel, 8356, era el año en que se escribió dicho papel, significaba que habían pasado 1064 años

desde entonces. Dado que la rotación de Zuk duraba diez mil años, aquellos edificios tendrían que haber sido abandonados hacía cinco mil años, cuando se volvieron inhabitables en el hemisferio opuesto, el oriental, ¡pero no hacía *sólo* mil años! Hacía mil años, aquel edificio estaría sumido completamente en las tierras de la noche perfecta, donde la temperatura sería tal que cualquier dikniá quedaría congelado en apenas un minuto.

Finalmente aquel documento se vendió en un viaje al Oeste, pero justo antes Fir lo copió símbolo a símbolo en su cuaderno para poder volver a contemplarlo en el futuro.

Durante los años siguientes, los Sgurm conocieron que su antiguo rascacielos había cambiado de dueños hasta siete veces desde que ellos fueron expulsados de él, y no precisamente en pactos amistosos. Finalmente, quince años después de que los Sgurm se hubieran instalado en otras tierras más al Este al ser expulsados del rascacielos, supieron que uno de aquellos constantes asaltos finalmente destruyó el edificio. Unos cuatreros usaron cañones para hacerse con él, y parecieron olvidar que no estaban asaltando un castillo sino un rascacielos de los Antiguos, un antiquísimo edificio de carácter no bélico que nunca se diseñó para resistir semejantes embestidas. Cuando un proyectil alcanzó su pilar maestro, el edificio entero se derrumbó como si fuera de arena. Así acabaron cinco mil años de historia silenciosa.

¿O podía ser que el edificio hubiera sido, en verdad, mucho más moderno?

Treinta y cuatro años después de montar su chabola en aquellas tierras inhabitables, la rotación del planeta hizo que la villa de los Sgurm alcanzara por fin el centro de la zona fría habitable. Era el momento ideal para venderla, el momento en que podrían obtener el precio máximo por su venta. Una familia adinerada que la comprase en ese

momento podría disfrutar en ella de un clima apropiado durante unos cuarenta años, tras los cuales empezaría a ser calurosa para ser cómoda.

Después de vender la villa en la que se había criado, Fir emprendió con su esposa y sus hijos de nuevo el viaje hacia el Este, hacia las tierras de frío inhabitable, donde colonizaron un nuevo suelo empezando como siempre, con una chabola montada con restos de las ruinas de los Antiguos.

Cierto día ocurrió que, estando Fir y su hijo ocultos entre las ruinas de un edificio derrumbado esperando presas, el hijo de Fir halló algo en el suelo: un archivador lleno de papeles antiguos. ¡Qué valioso hallazgo!

Al regresar a su chabola, Fir examinó los papeles con avidez. Entonces encontró un papel que cambiaría su vida para siempre. Parecía ser, de nuevo, una carta, e incluía un número que parecía indicar la fecha en que había sido escrita: 8356.

Eso sí que no cuadraba. La fecha en que dicho edificio había sido abandonado parecía ser la misma en que fue abandonado el rascacielos en que los Sgurm vivieron treinta y cuatro años atrás. Pero eso no tenía sentido, pues ahora se encontraban más de doscientos kilómetros al Este que entonces. Así que la tierra en la que se encontraban ahora debió alcanzar su punto de inhabitabilidad treinta y tantos años después de que lo alcanzara la tierra en la que estuvo el rascacielos en el que vivieron. ¿Por qué la carta se refería *exactamente* a la misma fecha?

Una posibilidad era que la nueva carta no hubiera sido escrita en la fecha en que se abandonó el edificio derruido donde Fir y su hijo habían encontrado el archivador, sino unos treinta y tantos años antes de dicho abandono, cuando el edificio todavía estaba en un clima frío pero aceptable. En esa misma fecha, el rascacielos en que los Sgurm vivieron más de treinta años atrás, ubicado unos doscientos kilómetros al Oeste, habría alcanzado el punto de inhabitabilidad en el hemisferio oriental. Aunque la gente suele guardar más las cartas modernas que las muy antiguas, alguien podría guardar una carta durante treinta y cua-

tro años, era factible. Sería una asombrosa coincidencia que dicha inusual espera la hubiera hecho coincidir perfectamente con la fecha de la otra carta, pero podía ser.

No obstante, Fir no podía dejar de pensar en ello. Pensaba que algo no cuadraba y que quería saber más.

Meses después, cuando el precio de las pieles bajó y las penurias acosaron a su familia en su nueva chabola, Fir decidió que necesitaba un cambio. Tomó a su familia y se fueron todos al Oeste, a la franja templada, en la que vivía la mayoría de la población mundial. Su familia ya no sería ark-gur. Se acabó el frío insoportable. Decidió que, en la franja templada, buscaría trabajo por cuenta ajena para sobrevivir. Trabajaría de albañil o de lo que pudiera. Y en el tiempo que pudiera permitirse para él, trataría de aprender la Historia de su mundo.

Fir Sgurm consiguió trabajo de jornalero en la finca de un gran terrateniente. La finca era similar a la que él había vendido algunos años atrás cuando alcanzó la zona templada. Fir no pudo evitar pensar en los ark-gur que debieron colonizarla originariamente, allá en el terrible Este.

Una de las tareas de Fir consistía en cultivar fiuks, que eran unas enormes flores de las que se extraían sus pipas para fabricar aceite. Para captar mejor la luz solar, las flores orientaban su corona hacia el Oeste, en dirección hacia el sol del amanecer. Ésta era una característica común en casi todas las plantas del hemisferio occidental, las cuales durante su crecimiento se inclinaban hacia el Oeste para captar mejor la luz solar (las del hemisferio oriental lo hacían hacia el Este, donde encontraban la luz del ocaso). No obstante, las fiuks tenían una extraña capacidad inexistente en otras plantas: si cogías una maceta con fiuks y la girabas ciento ochenta grados, al cabo de unos minutos los tallos de las fiuks se inclinaban en dirección contraria para que las flores volvieran a mirar hacia el Oeste.

Fir no podía dejar de pensar en esa extraña capacidad. En la Naturaleza, las plantas nunca cambian de posición una vez plantadas en el suelo, así que, ¿de qué sirve que una planta esté dotada de semejante capacidad? Sin duda, disponer de un tallo con la capacidad de moverse le requiere a la planta un cierto gasto energético adicional, incluso cuando ese tallo no se mueve. Entonces, ¿para qué tener una capacidad con una utilidad tan marginal? Fir no podía dejar de preguntarse cosas así.

Fir también tenía que cuidar a veces del ganado. Y pronto dicho ganado hizo que se hiciera otra pregunta peculiar. Todos los animales de Zuk, incluidos los dikniás como él mismo, permanecían alrededor de unas diecisiete horas durmiendo, y alrededor de unas treinta y cuatro horas despiertos. Algunas especies dormían más horas y otras dormían menos, pero a todas les ocurría invariablemente que, si sumabas sus horas despiertas y sus horas dormidas, obtenías un total de cincuenta y una horas. ¿Por qué los ciclos de sueño de todas las especies tenían la misma duración? ¿Cuál era el por qué de esa sincronización? ¿Qué tenía ese número, cincuenta y uno, de particular? ¿Y por qué la mayoría de las especies buscaban la oscuridad para dormir, mientras que algunas otras buscaban la luz? Es más, ¿por qué algunas especies se dormían cuando las ponías en un ambiente oscuro?

Durante sus escasas vacaciones, Fir tomaba con él a su familia y viajaba, no sólo por la franja templada, sino también por las otras dos franjas habitables. A lo largo de sus viajes, Fir llegó a una nueva conclusión que le llamó la atención. Se dio cuenta de que las modas arquitectónicas cambiaban a lo largo de los años. La vanguardia arquitectónica se encontraba en la franja fría, donde se construían la mayoría de los nuevos edificios. Por otro lado, la franja cálida estaba llena de edificios de un estilo que ya no se utilizaba desde hacía un siglo. Esto no tendría que ser extraño, si no fuera por una observación que había hecho Fir durante sus años de ark-gur: el estilo constructivo de los Antiguos era *siempre* el mismo. El rascacielos original que ocupó de niño era fiel al mismo estilo de los rascacielos

derruidos entre los que se instalaron más de treinta años más tarde, y dicho estilo era también igual al de los edificios que el padre de Fir describía a Fir cuando a veces recordaba su propia infancia. ¿Sería posible que los Antiguos no sufrieran el paso de las modas? ¿Acaso los Antiguos encontraron un estilo de arquitectura tan bello que decidieron que ya no lo cambiarían nunca más? Fir conocía lo suficiente el corazón de los dikniás para saber que la gente se cansaba de lo que era igual con el paso de los años. Aquello resultaba bastante extraño.

Entonces, súbitamente, una idea comenzó a formarse en la mente de Fir. Una idea genial.

El día que Fir obtuvo por fin su audiencia ante el gobernador de Take, su ciudad, estaba muy nervioso.

Tras las presentaciones protocolarias, por fin Fir habló. Expuso las observaciones que tanto tiempo llevaban atormentándolo. ¿Por qué todos los animales tenían ciclos de sueño de cincuenta y una horas? ¿Por qué los tallos de las flores fiuks, que jamás pueden moverse del sitio en que están plantadas al igual que el resto de las plantas, se mueven hacia la luz? ¿Por qué el estilo arquitectónico de los Antiguos nunca cambia? ¿Por qué pudo encontrar dos documentos antiguos, separados por una enorme distancia, aparentemente fechados en el mismo año?

—Señor gobernador —dijo Fir—, creo que hace mucho tiempo, quizás hace unos mil años, Zuk giraba sobre sí mismo mucho más rápidamente que en la actualidad. No completaba un giro completo cada diez mil años, sino cada cincuenta y una *horas*.

El gobernador y sus ayudantes hicieron una exclamación de sorpresa. Después mostraron su incredulidad.

Comenzaron a interrogar a Fir, intentando mostrarle el absurdo de su teoría.

—Es imposible que pudiéramos girar tan deprisa. Si en el pasado Zuk hubiera girado sobre sí mismo a esa enorme velocidad, dikniás y bestias habrían salido disparadas por los aires, igual que si tratases de subirte a una noria en marcha.

—La velocidad de giro en la superficie no sería suficiente para que eso ocurriera. Simplemente, el ligero empuje hacia fuera habría hecho que la gravedad de atracción hacia el suelo se hubiera notado un poco menos. Quizás la gente creciera un poco más y fuera más alta. Quizás la atracción algo menor hacia el suelo fuera lo que permitió a los Antiguos construir sus altos rascacielos, que hoy en día somos incapaces de imitar. Quizás esos rascacielos cayeron masivamente cuando la rotación de Zuk casi se paró, lo que provocó que la inmensa mayoría de esos rascacielos no pudieran soportar su nuevo peso.

—Eso son sólo especulaciones sin fundamento. ¿Y qué me dice de las altísimas temperaturas durante las horas en que la población estuviera expuesta a recibir los abrasadores rayos solares de manera directa? ¿Y qué me dice de las terribles horas de exposición al frío extremo, poco después? ¿Soportarían dikniás y bestias semejantes contrastes brutales de temperatura cada cincuenta y una horas?

—Señores, si Zuk hubiera girado tan deprisa, entonces los tiempos de exposición y ausencia de sol habrían sido tan cortos que en cada giro no daría tiempo a que la superficie se calentase y enfriase de manera extrema. La superficie de Zuk habría estado a una temperatura casi uniforme un giro tras giro, lo que hubiera permitido que *toda Zuk fuera habitable*, no sólo las franjas de amanecer y anochecer como ahora. Por eso todos los animales tenemos ciclos de sueño de la misma duración. Por eso las flores fiuks giran hacia la luz: hace muchos años, el sol *cambiaba* rápidamente de posición en el cielo a lo largo de las horas. Por eso los edificios de los Antiguos que recibimos por el Este no cambian de estilo: todos ellos fueron ocupados a la vez. Cuando Zuk giraba deprisa, *todo* el planeta estaba habitado. Pero en algún momento, probablemente hace unos mil años, Zuk casi se paró, y entonces todos ellos fueron abandonados a la vez, imagino que por gente desesperada por alcanzar rápidamente las franjas de amanecer y anochecer.

—¿Y por qué se paró Zuk, señor Sgurm? Fir guardó silencio.

—No lo sé.

Entonces el Gobernador intervino.

—Supongo que no ha venido simplemente a informarme de su teoría. Para divulgar su extraña teoría no necesitaba tener un encuentro con la autoridad competente. Ha venido para pedir algo que está relacionado con su teoría. ¿Qué es?

—Quiero que financie mi expedición desde nuestro hemisferio occidental hasta el hemisferio oriental. Pero no a través del polo norte o del polo sur, como suele hacerse, sino directamente hacia el Oeste, cruzando las tierras desérticas de calor abrasador.

El gobernador y sus consejeros rieron.

—¿Y para qué quiere hacer semejante estupidez?

—Nuestro pasado está hacia el Oeste. Por cada doscientos kilómetros más que viajamos hacia el Oeste, estaremos pisando la tierra que pisaron nuestros antepasados setenta años antes. Así que, si viajamos unos tres mil kilómetros hacia el Oeste, alcanzaremos la tierra que nuestros antepasados pisaron hace unos mil años, la fecha en que creo que Zuk se paró. Quiero poder examinar las ruinas de esa época y buscar algún indicio que muestre lo que nuestros antepasados vieron entonces, cualquier cosa que nos permita saber por qué Zuk se paró.

El gobernador sonreía socarronamente.

—¿Y cómo espera poder adentrarse tres mil kilómetros hacia el Oeste sin abrasarse?

—Lo haremos bajo un *paraguas*. Seguiremos la ruta de Rasú hacia el Oeste, manteniéndonos siempre bajo ella.

Rasú, el enorme satélite artificial de Zuk, daba una vuelta completa a Zuk cada trece años. Cuando se interponía entre el sol y Zuk, provocaba unos enormes eclipses que oscurecían el ambiente casi como la noche.

—Rasú —continuó Fir— gira tan despacio sobre Zuk que, al tapar la luz solar, llega a enfriar la tierra de Zuk sobre la que su sombra cae en cada momento. Si seguimos la trayectoria de la sombra de Rasú sobre

Zuk hacia el Oeste, si seguimos bajo su sombra durante todo nuestro viaje a través de las tierras desérticas, nos mantendremos a salvo del calor abrasador. Cinco años después, alcanzaremos el hemisferio oriental, sanos y salvos.

—¡Por Agiagrap, no serán los primeros locos que intentan un viaje así! Pero nadie ha sobrevivido jamás al intento.

—Los que lo intentaron en el pasado, lo hicieron cuando nuestra astronomía era muy primitiva. Probablemente no sabían con exactitud el tiempo que la sombra de Rasú tarda en recorrer la distancia entre el hemisferio occidental y el hemisferio oriental, así que no afrontaron el viaje con las provisiones adecuadas. Pero nosotros sí sabemos lo que tarda Rasú en hacer ese recorrido. Así que sabemos lo que necesitaremos para sobrevivir.

Desde que la Federación de Estados Occidentales pusiera en tela de juicio la posición política del Gobernador de Taku, algunos años atrás, éste estaba deseoso de aumentar su influencia en detrimento de otros gobernadores vecinos. Así que estaba dispuesto a sufragar aventuras arriesgadas que aumentasen su influencia y, sobre todo, sus riquezas. Finalmente, el Gobernador hizo con Fir Sgurm el trato siguiente: le proveería de carros de alimentos y agua, así como de ganado vivo para alimentar al equipo de su expedición durante su travesía. No obstante, si tras alcanzar el hemisferio oriental (en caso de conseguirlo) Fir no regresaba al hemisferio occidental (esta vez por el camino fácil, por el norte o por el sur, claro está) y entregaba al Gobernador artefactos antiguos por valor de al menos el triple de lo que hubieran costado los alimentos, el agua y el ganado vivo suministrados por él, entonces enviaría su guardia por el mundo hasta apresarle y hacerle ejecutar.

Fir aceptó el trato.

Poco tiempo después, Fir Sgurm partía en una gran caravana formada por cincuenta carromatos, cien dikniás y doscientas piezas de ganado hacia el Oeste abrasador, bajo la protectora sombra del eclipse de Rasú.

Cuanto más avanzaban hacia el Oeste, más antiguas eran las construcciones que encontraban, pues más tiempo hacía que dichas construcciones habían quedado inhabitables en el inexorable avance del sol hacia el Este (o, mejor dicho, en la inexorable rotación del propio Zuk hacia el Oeste). La expedición tenía muy presente la amenaza del Gobernador, así que la búsqueda de artilugios antiguos era intensa. Aunque todavía estaban lejos del punto en que Zuk supuestamente se paró, el propio Fir estaba especialmente interesado en examinar cualquier objeto antiguo encontrado antes de guardarlo en el cofre destinado al Gobernador, pues dichos objetos podrían contener información importante para desvelar el misterio que le atormentaba.

Desgraciadamente, en la mayoría de las ruinas no había gran cosa que recolectar. Los ark-pik, "los que conquistan las piedras", llevaban siglos ocupándose de desvalijar sistemáticamente cualquier construcción antes de que fuera definitivamente engullida por el abrasador Oeste.

Además, el margen de maniobra de la expedición para alejarse del centro de la sombra de Rasú era realmente pequeño. Aunque Rasú ensombrecía el suelo de Zuk con un círculo de unos cien kilómetros de diámetro de sombra, el círculo de verdadera oscuridad sólo tenía un radio de veinticinco kilómetros. Pero tampoco los expedicionarios podían moverse libremente en dicho círculo: dada la altísima temperatura de la tierra que rodeaba al eclipse en todas direcciones, la sombra de Rasú tardaba un tiempo en enfriar el suelo sobre el que pasaba hasta que por fin podía ser pisado. El resultado era que el punto de mínima temperatura nunca era el mismo centro del círculo de sombra interior, sino que estaba algunos kilómetros más hacia el Este, punto que Rasú llevaba más tiempo enfriando con su sombra en su recorrido de Este a Oeste.

Dadas tales condiciones, el margen de maniobra de la expedición para desviarse con seguridad del camino de mínima temperatura era de apenas unos dos kilómetros de ancho. Más adelante, cuando el via-

je alcanzase las tierras más calientes, donde la temperatura ambiente podía llegar a doscientos grados, nadie podría salirse de un círculo de apenas cien metros de diámetro si quería mantenerse con vida.

Un año después de su partida, la expedición por fin alcanzó las tierras que supuestamente debieron ser ocupadas unos mil años atrás, cuando Zuk debió pararse conforme a la teoría de Fir. Allí, la expedición hizo dos hallazgos esenciales.

El primero fue que, en lugar de haber edificios, el suelo en dicha franja estaba lleno de cráteres de explosiones, empalizadas, alambradas, trincheras y barricadas. Cuando el planeta Zuk se paró, la franja del amanecer se convirtió en un campo de batalla. Era previsible: de repente, una población esparcida por todo un planeta se encontró con que sólo una pequeña franja de terreno sería en adelante habitable. Y ahí no cabían todos, así que el resultado fue la guerra. Fir imaginó que algo parecido debió pasar en la franja del anochecer.

La expedición pudo explorar, durante su lento avance a través del camino invariablemente marcado por la trayectoria de Rasú en el cielo, algunas trincheras que caían dentro de su perímetro de seguridad de calor tolerable. Allí encontraron algunos documentos que se llevaron consigo. Todos ellos estaban escritos en alguno de los alfabetos de entonces, así que sería difícil descifrarlos.

El segundo hallazgo consistió en que, con la ayuda de telescopios, la expedición pudo ver en la lejanía un objeto muy singular. Parecía un gigantesco cañón que apuntaba hacia el Este.

Tras calcular la distancia hasta aquel increíble objeto (unos ciento cincuenta kilómetros hacia al Norte), los expedicionarios pudieron calcular que la boca de aquel cañón podría medir fácilmente un kilómetro de *diámetro*, y la longitud de todo el cañón podría ser de unos quince kilómetros de largo. ¿Quién fabricaría un cañón así? Y, sobre todo, ¿por qué llegarían los contendientes en esa guerra a la conclusión de que fabricar dicho descomunal cañón sería más útil

en su guerra que, por ejemplo, fabricar un millón de cañones de tamaño normal, empresa que se antojaba menos costosa que la de fabricar semejante arma descomunal?

Dos meses después, cuando la expedición abandonó completamente dicha franja "de guerra" en su seguimiento de la sombra de Rasú, toda la expedición pudo comprobar que la teoría de Fir sobre la fecha de paralización de Zuk era acertada: desde que dejaron aquella franja, que debió haber sido habitada mil años antes, en adelante sólo encontraron edificios del estilo de los Antiguos. Ya no había construcciones saqueadas a conciencia por ark-pik, sino altos edificios con el mismo estilo arquitectónico que los que Fir había conocido en su infancia, en las gélidas tierras del extremo Este. Dichos edificios estaban en su inmensa mayoría derruidos, pero sus materiales no habían sido saqueados hasta la extenuación, como ocurría con los edificios que habían observado en todas las franjas anteriores hasta la franja de la guerra. Eso sólo demostraba que dichos edificios no tuvieron que ser abandonados debido a la lenta rotación del Zuk hacia el calor extremo (lo que habría permitido a los ark-pik saquearlos y desmontarlos durante años), sino que tuvieron que ser abandonados a toda prisa. Según la teoría de Fir, el motivo era que el planeta había parado repentinamente su rotación, así que todos esos edificios, que habían quedado bajo una eterna luz diurna nunca alternada por la noche, se habían convertido en hornos inhabitables de los que toda la población mundial tuvo que huir a la vez.

La expedición pudo entrar en algunos de esos edificios a recoger documentos. Y, efectivamente, el año 8356 no hacía más que repetirse por todas partes. Es más, también se encontraron muchos documentos fechados en 8355, algunos fechados en 8354, y unos pocos fechados en 8353. Ése era exactamente el patrón que cabría esperar si todas esas casas fueron abandonadas en el mismo año, el 8356.

También encontraron diversos carteles y pintadas en las paredes de los edificios, que se ocuparon de copiar en previsión de que en el futuro dichos mensajes pudieran ser

descifrados. Con el paso de los meses, la acumulación de documentos fue tal que los expedicionarios empezaron a atreverse a buscar patrones entre ellos que pudieran permitir descifrarlos.

Dos años tras comenzar la expedición, la caravana se adentró en la zona más calurosa y peligrosa del viaje. El calor extremo duraría durante todo el año siguiente de viaje. Se decidió que, durante dicho año, nadie buscaría documento alguno en las inmediaciones del punto donde se encontraran en cada momento, que era siempre aquel donde la sombra de Rasú enfriaba más el suelo. No sólo el radio viable de acción era ridículo, sino que era inhumano moverse más de lo estrictamente necesario en dichas condiciones.

Uno de los peligros de que el radio de movimiento fuera tan estrecho era que el grupo no podía encontrar caminos alternativos para sortear los desniveles propios del terreno. A cada acantilado al que llegaba la expedición, todos debían construir rápidamente un sistema de cuerdas y poleas que permitiese subir o bajar todos los carromatos y todas las cabezas de ganado antes de que el avance de la sombra les obligase a seguir avanzando. Obviamente, con dichas temperaturas no había ríos o mares que sortear (¡ya lo hubieran querido ellos!), pero el terreno a veces era abrupto o rocoso, claramente inapropiado para el desplazamiento de unos carromatos con ruedas, por no hablar de las montañas con las que inevitablemente se encontraron. Tener que construir rampas o sistemas de cuerdas bajo semejante calor extremo era extremadamente extenuante para todos.

Una extraña consecuencia agradable de encontrarse bajo una sombra relativamente fresca rodeada de un calor tan extremo era que las nubes se condensaban con relativa frecuencia cuando pasaban bajo la sombra de Rasú, donde la temperatura era sensiblemente más baja. Esto provocó que, en múltiples ocasiones, lloviera en la zona del eclipse (y, curiosamente, sólo en esa zona), justo sobre las cabezas de los expedicionarios. Cada lluvia fue muy celebrada por todos los miembros de la expedición, incluido el ganado.

Pasado aquel año infernal, la expedición abandonó por fin la zona de máximo calor, y el radio de acción volvió a agrandarse. Algunos miembros volvieron a recopilar nuevos documentos entre las ruinas de los edificios, mientras otros miembros permanecían en las caravanas, descifrando por fin algunas palabras de los textos.

Tres meses después de dejar la zona infernal, por fin se consiguió descifrar una pintada que se había observado repetidamente por todo el mundo: "¡Malditos rigoks y tiangús, que han paralizado el mundo! ¡Malditos sean por siempre!".

Y otros cinco meses más tarde, los exploradores hallaron entre las ruinas de un edificio cercano un documento enormemente valioso: un mapamundi político. Con su ayuda descubrieron que *Rigok* y *Tiangú* eran dos países que se encontraban en extremos opuestos de Zuk. Rigok se encontraba justo sobre la *franja de la guerra*, aquella franja que vieron meses atrás llena de trincheras y cráteres. Dado que dicha franja era la que, cuando se paralizó el mundo, quedó en el amanecer y por tanto con una temperatura templada, debió convertirse en un posible refugio para todos los dikniás de Zuk, que probablemente trataron de desplazarse a esa zona en su desesperación. No obstante, dichos dikniás encontraron allí la guerra, no un refugio. Aquella era también la franja en la que habían visto aquel inmenso cañón. Por su parte, Tiangú ocupó la franja opuesta del mundo, la que debió ser del anochecer en esa época.

Durante los meses siguientes, la experiencia adquirida por los traductores de textos les permitió aumentar su velocidad de descifrado, y los resultados se fueron precipitando rápidamente. Así descubrieron que, antes de la paralización de Zuk, Rigok y Tiangú eran dos países aliados que estaban en guerra con el resto del mundo. Así que la guerra que habían observado en aquella franja meses atrás no empezó cuando la población mundial trató de refugiarse allí, sino que ya había empezado antes. Cuando el planeta se paralizó, el resto del mundo acusó a Rigok y a Tiangú de haber provocado la paralización del mundo. Pero,

¿cómo se para un mundo?

No obstante, dicho misterio llenó durante poco tiempo la mente de los expedicionarios. Un problema mucho más práctico comenzó a acuciarles: las provisiones se estaban agotando y, a su ritmo de consumo, se agotarían tres meses antes de que pudieran completar su recorrido y alcanzar las tierras del hemisferio oriental, donde de nuevo podrían conseguir comida. Seguía lloviendo sobre ellos con cierta frecuencia, pero la comida comenzaba a escasear peligrosamente. Las raciones se hicieron más pequeñas, y los miembros más violentos del grupo comenzaron a mostrarse muy agresivos con los demás. O encontraban comida, o finalmente la expedición entera podría perecer.

Finalmente, el ganado se agotó completamente. Luego se agotó la mayor parte del grano. Y luego, en un episodio oscuro que nunca quedó resuelto en los libros de historia (ni tampoco mencionó Fir Sgurm en su cuaderno de viaje, ni tampoco en sus muy posteriores memorias), varios miembros de la expedición comenzaron a desaparecer sin que en ningún documento se mencionase el motivo. Se desconoce si algunos murieron por desnutrición, lo que permitió que la comida sobrante empezase a ser suficiente para los supervivientes, o bien si decidieron matar a algunos miembros de la expedición, bien por el motivo anterior, o bien para que los demás se los comieran y pudieran sobrevivir.

Cinco años después de empezar su travesía en Take, sólo doce dikniás extremadamente delgados, seis carromatos y ninguna cabeza de ganado alcanzaron por fin Xingú, la capital de los Estados Federados del hemisferio oriental. Entre ellos estaba Fir Sgurm.

Los supervivientes de la expedición emprendieron el camino de regreso al hemisferio occidental a través del polo norte. Dicho camino fue mucho más largo en kilómetros, pero mucho más corto en tiempo, pues no tenían que esperar al lento avance de Rasú sobre sus cabezas para seguir avanzando. Y, sobre todo, fue un viaje mu-

cho más cómodo y placentero, pues les permitió disfrutar de temperaturas templadas durante todo el trayecto. Finalmente alcanzaron Take, la ciudad del hemisferio occidental de la que habían partido siete años antes.

Tras copiar todos los documentos hallados, se los entregaron al Gobernador, que quedó muy complacido.

Fir Sgurm tenía un motivo particular para querer agradecer especialmente al Gobernador: quería que le financiase una nueva expedición. Fir quería volver.

Fir había calculado que, pasados otros siete años desde entonces, la nueva trayectoria de Rasú sobre las tierras abrasadoras sería ciento cincuenta kilómetros más nórdica que en la trayectoria que habían seguido durante su expedición recién concluida. Eso daría a Fir la oportunidad de examinar in situ aquel misterioso cañón.

Siete años más tarde, Fir pudo efectivamente iniciar dicha segunda expedición, esta vez con mucha más comida por cada expedicionario, y llevando consigo todo tipo de poleas, escaleras y rampas que facilitasen el recorrido de los carromatos por las zonas más abruptas.

En esta ocasión, Fir pudo examinar el cañón desde muy cerca, tan cerca que casi les habría bloqueado por completo el camino, lo que paradójicamente hubiera hecho que la expedición no hubiera podido seguir la sombra de Rasú y todos hubieran perecido allí.

Durante el tiempo que pudieron permanecer junto al cañón, Fir no hacía más que preguntarse si aquel cañón podría haber tenido algo que ver con la paralización de Zuk. Si la reacción por el disparo de dicho gigantesco cañón hubiera tenido una consecuencia de dimensiones planetarias, dicha consecuencia habría sido mucho más la de *desviar a Zuk de su órbita* que la de afectar a su velocidad de rotación. Un desvío de Zuk de su órbita habría sido peligrosísimo: fácilmente habría hecho que la órbita de traslación de Zuk se volviera excepcionalmente excéntrica, lo que habría hecho que el planeta pasase muy cerca del sol durante una parte de la trayectoria (durante la cual *todo* el planeta, no sólo un lado, se

abrasaría) y muy lejos del sol durante otra parte (durante la que *todo* el planeta se congelaría). Pero Fir sabía que la órbita de Zuk alrededor de su estrella era de hecho muy poco excéntrica, casi un círculo. Aquel cañón no podía haber causado la paralización de la rotación de Zuk y a la vez haber manteniendo una órbita de traslación casi circular como la actual. Fir seguía sin tener una explicación para la repentina paralización de Zuk, hacía mil años.

No obstante, un año más tarde, cuando la expedición ya se encontraba a miles de kilómetros de allí, Fir tuvo una idea. Ya sabía cómo Zuk se paralizó.

Pero tenía que demostrarlo. Así que, al regresar a Take, solicitó fondos para una tercera expedición. No obstante, esta tercera expedición no sería a través de las tierras abrasadoras, sino a través de las tierras gélidas.

Era evidente que allí la sombra de Rasú no les protegería del frío. Fir solicitó que le dotasen de suficiente combustible como para poder encender un enorme fuego durante todo el camino, de forma que la expedición pudiera mantener una temperatura compatible con la vida durante todo el viaje. Esta vez podrían moverse libremente por el territorio para evitar los obstáculos del terreno y para examinar con cuidado cualquier edificio que desearan, pues no tendrían que ceñirse en absoluto a mantener Rasú sobre sus cabezas. De hecho, esta vez no haría falta hacer el camino completo desde un hemisferio hasta el otro. Lo que Fir buscaba estaba más cerca del hemisferio oriental, así que su expedición partió de allí. Una vez que encontrasen su objetivo, la expedición volvería de nuevo al hemisferio oriental, pues sería el camino más corto para regresar a la tierra habitable.

Una multitud se congregó en Xingú para despedir a Fir Sgurm y a sus compañeros. No obstante, aquella tercera expedición jamás regresó.

Fir Sgurm se convirtió en un héroe cuyas hazañas fueron enseñadas en todas las escuelas de Zuk. Pero nunca volvió a verse-

le a él ni a ninguno de sus compañeros de expedición con vida.

Tuvieron que pasar más de tres siglos de avances tecnológicos para que varios aviones teledirigidos con cámaras enviados desde Take hallasen los restos de dicha tercera expedición, en la que Fir y todos sus compañeros murieron congelados cuando se les agotó el combustible para calentarse. Fir Sgurm, que se había criado de niño en las tierras frías, había subestimado el frío extremo de las profundidades de la zona oscura de la larga noche.

Eso sí, las grabaciones de las cámaras demostraron que, con la rudimentaria tecnología de tres siglos antes, Fir pudo alcanzar su objetivo: la expedición pereció junto a otro gigantesco cañón ubicado exactamente en el lugar opuesto del mundo en el que sus dos expediciones previas habían hallado el primer cañón. Si Fir encontró el primer cañón en el corazón de Rigok, ahora sumida en las tierras abrasadoras, éste otro estaba en el mismo centro de su país aliado durante la guerra, Tiangú, ahora ubicado en las tierras heladas. Este otro cañón también apuntaba hacia el Este.

Como Fir pudo saber antes de morir, el plan de Rigok y Tiangú fue conceptualmente sencillo: para ganar su guerra contra el resto del planeta Zuk, paralizarían en mundo de forma que los únicos dos territorios habitables en Zuk fueran los que ocupaban ambos países en sendos puntos opuestos del planeta, que en adelante serían las franjas del eterno amanecer y del eterno anochecer respectivamente. Así borrarían del mapa a sus países enemigos, que dejarían de ser una amenaza para ellos al convertirse en inhabitables.

Para paralizar el mundo, Rigok y Tiantú colocaron dos inmensos cañones en lugares opuestos del planeta. Entonces, al dispararlos a la vez, crearon un par de fuerzas que paralizó (más bien, casi paralizó) la rotación del mundo. Es como cuando alguien hace girar una peonza con sus dedos en lugar de con una cuerda: si pones dos dedos en extremos opuestos de la peonza y desplazas repentinamente cada dedo en una dirección opuesta, la peonza gira sobre sí misma. Por el contrario, si la peonza gira y

haces lo mismo, pero moviendo los dedos en dirección contraria al giro, la peonza se para.

Quizás la lentísima rotación de Zuk de diez mil años fue el resultado de un (pequeño) error de cálculo, pues el objetivo de ambos disparos era la parálisis perfecta. O quizás, los disparadores de los cañones decidieron que, después de que sobrevivieran sólo Rigok y Tiangú, daría igual que el mundo siguiera girando muy despacio o bien quedase totalmente parado.

Ambos cañones apuntaban hacia el Este. Dado que un disparo en dicha dirección provocaría una fuerza de reacción hacia el Oeste, y que el objetivo era paralizar el giro del planeta, se deduce que la rotación original de Zuk era de Oeste a Este, al contrario de la rotación en tiempos de Fir Sgurm, que era (ligeramente) de Este a Oeste.

Cuatrocientos años tras la muerte de Fir Sgurm, ambos cañones volvieron a dispararse. En verdad nunca fueron cañones, por mucho que Sgurm los viera así debido a la tecnología que él conocía en su tiempo, sino que eran dos reactores. No disparaban balas hacia delante, sino plasma. Los nuevos habitantes de Zuk repararon ambos

reactores y los mantuvieron encendidos durante dos meses, desencadenando así una reacción de enorme y constante fuerza hacia el Oeste que lentamente fue acelerando la velocidad de rotación de Zuk.

A día de hoy, Zuk vuelve a tener una rotación de cincuenta y una horas, y todas las tierras emergidas del planeta vuelven a estar habitadas. Dichas zonas emergidas están rodeadas por mares y ríos de agua líquida, que vuelven a bañar el planeta como lo hicieran dos mil años atrás. Los bosques y selvas llenan las tierras emergidas sobre el mar.

Cada rotación de Zuk sobre sí misma se llama *fir*, en honor de aquel dikniá que tantos empeños puso en demostrar que Zuk había girado sobre sí mismo a dicha velocidad mucho antes de que él naciera. Cada trece firs, los dikniás de todo el mundo tienen un fir festivo en sus trabajos.

Todo vuelve a ser *casi* como era hacía mil quinientos años, antes de la guerra de Rigok y Tiangú con el resto del mundo que paralizó el mundo.

Casi. Ahora Zuk gira al revés, de Este a Oeste.



Aut neca aut necare: saturación tecnológica en la ciencia ficción

Campoamor Stursberg, Rutwig

El desarrollo tecnológico y sus incesantes injerencias en el desarrollo cotidiano han pasado, en mayor o menor medida, de constituir un respiro con respecto a la anquilosada maquinaria administrativa de nuestro pasado a ser un implacable mecanismo de control y sometimiento del individuo, hasta límites en ocasiones intolerables. Caben pocas dudas respecto a la inversión progresiva de los papeles, habiéndose consumado la transformación de una tecnología al servicio de la humanidad a una humanidad que se pretende que esté al servicio de la tecnología. El despropósito de tal idea, pese a su gravedad, pasa desapercibido para el ciudadano medio, convenientemente distraído mediante una hábil combinación de propaganda repetitiva, actividades de entretenimiento y medios de difusión programados como anestésico del intelecto. En este sentido, la tecnología ha dejado de estar controlada por quienes la entienden, los técnicos, para convertirse en una herramienta de presión guiada por los mezquinos intereses de una banda de necios.

Dejando de lado algunos antecedentes aislados, *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley es seguramente una de las más rotundas y precisas anticipaciones de los métodos de reproducción asistida por métodos tecnológicos y el condicionamiento social basado en el consumismo, así como de manipulación de la personalidad mediante electrochoques y drogas, procedimientos que posteriormente serían incluidos entre los métodos estándar de la psiquiatría. Lo que en el momento de ser escrito aún parecía exagerado, pronto se haría realidad, junto a nuevos avances técnicos de naturaleza hasta entonces insospechada. En este aspecto, y aunque compartan algunas características, las distopías de Zamyatin y Orwell, asimismo entre las obras más influyentes que se refieren a alguna realización concreta dentro del amplio espectro del totali-

tarismo, no son tan representativas debido a que la tecnología es fundamentalmente accesoria al aparato de represión que se describe, encabezado y controlado por un dictador omnipresente. En el polo opuesto, un interesante ejemplo de totalitarismo ambientado en sociedades carentes de todo apoyo o desarrollo tecnológico puede hallarse en el libro *El señor de las moscas*, de William Golding, que hace una referencia directa a los instintos de dominio y depredación ocultos en cada persona.

Desde finales de la II Guerra Mundial, los referentes en la literatura general (y de ciencia ficción en particular) que denuncian los peligros de un imprudente sometimiento a la tecnología se multiplican exponencialmente, pudiéndose encontrar variadas e interesantes reflexiones que describen con detalle e inquietante acierto las nefastas consecuencias sociales y psicológicas que se derivan de una rendición incondicional frente a una saturación informativa o tecnológica y sus imprudentes controladores. Por otra parte, empiezan a perfilarse con cierta claridad las posibilidades de condicionamiento o manipulación basadas en la psicología, que lentamente se incorporará a la lista de disciplinas que los autores de ciencia ficción emplearán en sus creaciones.

Un primer intento de visualizar las motivaciones y contenidos de la ciencia ficción y contextualizarla dentro del marco de la psicología moderna lo hallamos en el interesante ensayo escrito por Eduardo Goligorsky y Marie Langer, que pretenden enfocar la cuestión desde una perspectiva aséptica que cubra tanto el punto de vista del escritor como el del psicoanalista profesional, aunque las conclusiones finales no resultan del todo satisfactorias. Por su parte, Martin H. Greenberg, Harvey A. Katz y Patricia S. Warrick presentan una atípica antología titulada *Introductory Psychology Through Science Fiction* (1974), en la que me-

diante relatos breves cuidadosamente escogidos se explican de forma introductoria las nociones fundamentales de la psicología, como si se tratase de un libro de texto. Recientemente, la relación entre la ciencia ficción y la psicología ha sido nuevamente sopesada con detalle en la monografía de Gavin Miller, centrándose principalmente en la psicología evolutiva, el psicoanálisis y las ciencias de la conducta. Es indudable que la hostilidad hacia la ciencia ficción por parte de los psicólogos y psiquiatras está en parte motivada por la no menos disimulada repugnancia hacia la psiquiatría propagada por L. Ron Hubbard en sus relatos y, específicamente, en sus escritos sobre la "dianética",¹ una estrambótica filosofía camuflada de científica que se centra en las posibilidades innatas del héroe-guía, y que finalmente derivaría en un culto religioso de corte elitista que haría multimillonario a su autor. Si bien una gran parte de la argumentación de Hubbard no se sostiene ni científica- ni empíricamente, debe destacarse la justedad con la que denuncia algunos de los excesos de la psiquiatría contemporánea, obsesionada con la aplicación injustificada de métodos dudosos como el electrochoque o la lobotomía, así como a la indiscriminada dispensación de fármacos psicoactivos,² en lugar de centrarse objetivamente en la enfermedad del paciente. Este tipo de críticas, sean acertadas o no, están lejos de constituir hechos aislados, y muchos autores y editores contribuyeron a aumentar la controversia. J. W. Campbell, a través de sus ocasionales editoriales incendiarios en la revista *Analog*, ciertamente participó activamente en difundir una visión peyorativa de la psicología, influencia que sin duda se hace notar en varios de sus autores estrella. No obstante, las insinuaciones que se hacen en algunos artículos de psicología en relación con la descripción de algunos casos clínicos, así como las interpretaciones que se hacen de éstos,³ sin duda fueron interpretados por la comunidad de la ciencia ficción como un ataque. En uno de tales trabajos, se añade al final la curiosa frase "no se pretende insinuar que los lectores de ciencia ficción o sus escritores sean esquizofrénicos", lo cual, a la vista

del resto del artículo, no resulta del todo convincente. Por otra parte, debe admitirse que la figura del psicólogo, salvo excepciones, tampoco ha sido descrita favorablemente por los autores del género. Incluso Asimov retrata a los psicólogos de un modo ambiguo. Tómese como ejemplo el papel que juegan los psicólogos en la saga de la *Fundación*, donde hasta cierto punto, constituyen una amenaza para los integrantes de la primera fundación, ubicados en Términus. Mucho más pronunciada es la descripción del personaje de Susan Calvin, prototipo de una personalidad neurótica, que fuera de su ámbito profesional es del todo insociable y proyecta sus frustraciones sobre las creaciones cibernéticas.⁴ Como ejemplo adicional, y a modo de estudio analítico, John Brunner nos relata en *Quicksand* (1967) los esfuerzos de un psiquiatra llamado Fidler en tratar de comprender a una joven interna aparecida de forma misteriosa, que parece ajena al mundo y habla un extraño idioma que nadie entiende. Progresivamente, el caso se convierte en una obsesión para el psiquiatra, que empieza a cuestionar su propia integridad mental. La lectura que hace Brunner de la enfermedad mental es sumamente interesante, y aunque es sutil, su juicio sobre los estándares psiquiátricos no puede considerarse favorable.

Un tema recurrente que sin duda ha alimentado esta polémica es la transformación del individuo mediante medios materiales invasivos, influencias telepáticas o la absorción de la personalidad por formas de vida parasitarias, todos tópicos muy empleados en la década de 1950 en el contexto de la invasión extraterrestre, y perfectamente representados en los clásicos *Marietas humanas* (1953) de Robert Heinlein, *Poder extraño* (1953) de Wilson Tucker o *La invasión de los ultracuerpos* (1955) de Jack Finney. Sin embargo, estos ejemplos se refieren siempre a un enemigo externo (terrestre o alienígena), a modo de reflexión o como parábola de las circunstancias geopolíticas del momento, y generalmente no hacen alusión al mal uso tecnológico. El prototipo de enemigo de esta naturaleza está tipificado, hasta bien entrada la década

da de 1960, por el robot. Sin ser el primer autor en abordar la cuestión, Isaac Asimov tiene el mérito de haber tratado la temática de los robots desde una perspectiva sociológica. En este sentido, el ciclo de *Yo, robot* analiza detalladamente la paranoia dominante en una sociedad cuya autoestima se ve amenazada por los robots, dejándose llevar por ridículos prejuicios antropomorfos. Posiblemente, como ya se ha comentado en otra ocasión, la creación de las tres leyes de la robótica responde más a la necesidad simbólica de garantizar la supremacía de la especie humana que a unos condicionamientos lógicos en su programación.⁵ El fulgurante desarrollo de las computadoras y la amplia difusión de la informática son el detonante para crear una nueva amenaza mucho más sutil y siniestra por su incorporeidad, y capaz de desestabilizar sociedades enteras para sumirlas en el caos. La inteligencia artificial se convierte, de este modo, en una respuesta tecnológica efectiva cuya finalidad es corregir la propia evolución humana, reduciendo ésta a un mero catálogo taxonómico. De todo ello se deriva una paranoia colectiva en la sociedad que, por una parte, exterioriza una marcada aversión hacia las computadoras, pero por otra, capitula ante la tecnología de la industria del entretenimiento y se somete ciegamente a ella.

Esta argumentación, no obstante, es en exceso simplista y refleja solamente una deficiente comprensión o interpretación de las ciencias de la computación y sus posibilidades, tanto científicas como aplicadas a otras disciplinas como las filosóficas o artísticas.⁶ La tecnología de la información es, en sí misma, inofensiva, y supone un gran avance, pese al deliberado mal uso que se haga de ella por parte de ciertos estamentos. El peligro real aparece cuando se delega en la computadora la facultad de discriminar la información, interpretar-la y sacar conclusiones a modo de sentencia, sin que los parámetros intervinientes que se emplean en la programación estén bien definidos, ni lógicamente ni socialmente. Es bien sabido que, en determinadas circunstancias, y fuera de un contexto específico, un proceso puramente lógico puede llevar

a conclusiones que, siendo científicamente irrefutables, constituyen una solución deficiente o moralmente desechable al problema planteado. Asimismo, un exceso de información es igualmente nocivo, al mezclar hechos intrascendentes con otros relevantes. Una determinada información sólo es útil cuando el contexto está bien acotado, y quién la busca está en condiciones de discernir la veracidad y objetividad del contenido. En definitiva, debe primar la calidad sobre la cantidad de información.

Esta situación queda perfectamente retratada en el relato corto *Los ordenadores no discuten* (1965), en el cual Gordon R. Dickson plasma de forma brillante e irónica el extremo al que puede llegar la alienación en una sociedad completamente automatizada, en la que el factor humano no es más que testimonial al haber delegado toda responsabilidad. Un error burocrático trivial causado por la computadora de un club de lectura y la subsiguiente correspondencia con el socio contrariado derivan en una creciente cascada de errores en un hipertrofiado sistema administrativo completamente computarizado,⁷ en la que finalmente el cliente es procesado y condenado a la pena capital por secuestro y asesinato, al confundir el sistema informático el título *Kidnapping* de la novela erróneamente enviada al acusado, origen de la polémica, e interpretar el deceso del autor del libro como consecuencia del supuesto secuestro.⁸ Pese a que los representantes del sistema judicial se percatan del absurdo y reclaman al gobernador el indulto, éste no es admitido a trámite al no detectar el sistema el número de registro de la diligencia, ejecutándose la sentencia. Irónicamente, la inocente omisión del código por parte de la oficina del gobernador inicia un nuevo y kafkiano proceso contra el representante público, en la que se le acusa de suplantación de identidad de un agente del gobierno. Aunque el lector puede sentir un rechazo instintivo hacia una administración automatizada hasta tal extremo, tiende a pasar por alto que el sistema en sí mismo es completamente imparcial, y que la responsabilidad última pertenece a los gestores del sistema, que por comodidad o negligencia renuncian a su-

pervisar las decisiones adoptadas por la computadora.⁹ Cabe preguntarse hasta qué punto este relato estuvo concebido como reacción ante el imparable avance de los métodos computacionales en la ciencia, tales como el famoso programa DENDRAL desarrollado por Feigenbaum y Lederberg, entre otros, que constituye uno de los primeros sistemas expertos aplicados con éxito al análisis molecular, y empleado desde entonces por multitud de instituciones científicas y comerciales.

El arquetipo de escritor de ciencia ficción atormentado por la angustia y la inestabilidad mental, cuyo estudio clínico hubiese hecho historia de haber sido realizado por un especialista de la categoría de Gannushkin,¹⁰ y que legitima parcialmente el juicio desfavorable de la psicología, es incontestablemente Philip K. Dick, quién supo sacar un brillante partido de su situación y extasiar al mundo con sus visiones.¹¹ En conjunto, la obra de Dick está marcada por la duda permanente sobre el significado de las realidades objetiva y subjetiva, y las severas consecuencias que dicha ambigüedad implican para el mantenimiento de un equilibrio mental. El marco tecnológico, aunque importante, es mucho menos relevante que la manipulación de la realidad mediante las drogas, las llamadas percepciones extrasensoriales o las visiones místicas. En esta ocasión, nos fijamos en la novela *Tiempo desarticulado*, que, sin pertenecer a las más famosas del autor, contiene elementos que la convierten en una interesante reflexión sobre la manipulación mental. El protagonista es Ragle Gumm, habitante de un bucólico pueblecito que se gana la vida de un modo un tanto singular, participando (y ganando) diariamente en un concurso de la prensa local. Cierta día, hastiado de una existencia monótona y nada estimulante, Gumm decide dejar de lado su afición, a la que considera frívola, y salir de su pueblo. Pronto se percata de que no se le permite circular libremente, y que tanto amigos como desconocidos insisten en la importancia de proseguir con su participación en el concurso. La sospecha de Gumm de hallarse en el centro de una conspiración que pretende alejarle de

la realidad, con el propósito de mantenerle concentrado en un pueril pasatiempo, va solidificándose día a día, apoderándose de él un incontrolable deseo de evasión. En su segundo intento, consigue escapar del pueblo y enfrentarse a la realidad que le ha sido ocultada. Gumm descubre su pasado militar como un estratega que jugó un papel clave (incluida la traición) en la guerra que enfrenta a la Tierra con los colonos lunares, y que en cierto momento sufrió un colapso emocional, incapaz de afrontar los hechos. No obstante, su deslumbrante capacidad para pronosticar los ataques del enemigo le han convertido en una herramienta fundamental para las autoridades terrestres, que dependen de su trabajo para mantener el statu quo bélico. La lectura que se desprende es que el gobierno, al tanto de la inestabilidad del protagonista, y temeroso de su negativa a colaborar en la estrategia de defensa contra los colonos lunares, crea a su alrededor un mundo imaginario y banaliza la fundamental actividad de defensa a través de unos inocuos concursos. A diferencia de otras obras de Dick, la realidad paralela del personaje principal no se plasma a través de sustancias alucinógenas, sino mediante un sofisticado y costoso montaje de corte teatral.

Kurt Vonnegut nos ofrece en *La pianola* una sombría visión de una sociedad dominada por unos tecnócratas sin escrúpulos. Después de la Segunda Revolución Industrial, la sociedad ha alcanzado el punto álgido de la automatización. Un enorme sistema informático, conocido como EPICAC, ha tomado el relevo de las autoridades y controla tanto la producción como la distribución de bienes. Salvo una pequeña élite de funcionarios e ingenieros, la población lleva mayoritariamente una existencia parasitaria, sin posibilidad para decidir sobre su destino o futuro. Un alto funcionario llamado Proteus es elegido por el sistema para infiltrarse en una organización subversiva y descubrir quién es su líder. Aunque el espía inicia su actividad con encomiable motivación, progresivamente va descubriendo la insania e injusticia del sistema. La lealtad de Proteus se disipa hasta tal punto que se convierte él mismo en el líder del movi-

miento subversivo. A pesar de que en un principio la sublevación minuciosamente preparada tiene éxito, desestabilizando y destruyendo parcialmente el sistema, los propios "revolucionarios", asustados ante la responsabilidad de volver a decidir y pensar por sí mismos, reconstruyen las máquinas que han destruido para reinstaurar el opresivo gobierno de EPICAC. Aunque menos impactante que otras anti-utopías, la novela de Vonnegut ilustra de manera efectiva la volubilidad e inestabilidad de las masas, y constituye un interesante ejemplo de control mental sin necesidad de medios expeditivos. La maestría con la que Vonnegut, haciendo gala de su innata capacidad literaria y satírica, combina acontecimientos reales de la historia y la política contemporáneas con otros hechos inventados, convierten esta novela en una de las más convincentes descripciones de una tecnocracia desquiciada.

Una estructura general muy similar, pero menos sólida en su concepción, puede encontrarse en una obra poco conocida titulada *Year of Consent* (1954), escrita por Kendell Foster Crossen. Pese a sus carencias, el texto contiene algunos elementos interesantes que la distinguen claramente de la obra de Vonnegut. Siendo el control total de la sociedad el tema central, el autor describe como las propias autoridades son controladas y espiadas por el sistema, dando lugar a las inevitables e higiénicamente saludables purgas periódicas para erradicar aquellos elementos cuya lealtad se considera insatisfactoria. La intrusión en la privacidad del individuo se realiza mediante un amplio despliegue de medios, que varían desde la vigilancia audiovisual permanente al control y registro de los parámetros vitales, tales como la presión sanguínea, la respiración o la reacción a determinados estímulos emocionales. La disidencia, reducida a una patología indeseable, se cura mediante oportunas intervenciones quirúrgicas. Todo concebido, por supuesto, para preservar el bien común y expurgar la sociedad de sujetos e ideas subversivas.¹²

Aún menos expeditiva, aunque no por ello menos lúgubre, es la narración breve *El túnel adelante* (1961) de Alice Glaser,¹³

una editora de la en su momento importante revista *Esquire*, que hizo una única incursión en la ciencia ficción. En una sociedad superpoblada, que subsiste con severas restricciones materiales y una vida programada al milímetro en tareas inútiles pero ineludibles, una familia regresa de su día de playa obligado. Pese a ser conscientes de ser tratados como ganado, viviendo todos en los mismos cubículos y desplazándose en vehículos angostos y automatizados, la apatía se ha apoderado de ellos, y actúan como meros autómatas, aceptando como normales las condiciones de vida que les han impuesto. Con el fin de combatir la superpoblación, los políticos han determinado un procedimiento supuestamente equitativo e imparcial, que no discrimina entre la ciudadanía, y promocionado electoralmente como "despoblación sin discriminación". La única salida de la ciudad de Nueva York (y presumiblemente de las restantes poblaciones del país) es a través de un túnel que, de forma aleatoria, se cierra y gasea a los infortunados que se encuentran en su interior, reduciendo así en aproximadamente tres mil personas la población sobrante. A medida que los protagonistas se acercan a la fatal barrera, comentan sobre sus posibilidades de atravesarla, aceptando con resignación, y puede incluso que esperanza, tamaña aberración. Finalmente, logran atravesar el túnel justo antes de que la compuerta se cierre tras ellos. En lugar de reflexionar sobre la situación, el único comentario del padre de familia es sobre la conveniencia de abandonar periódicamente la ciudad, para "tomar el aire".

Si los autores anteriormente mencionados ya advierten los peligros inherentes a una sociedad saturada por la tecnología y anticipan algunas de las discriminatorias políticas que pretenden anular el individualismo, algunos sociólogos y psicólogos, accidentalmente o no, se convierten en paladines de nuevas y aparentemente benignas reorganizaciones sociales que causan estupeor por su candidez. Pese a que el contenido y la influencia tecnológica sean casi inexistentes, merece la pena recordar en este contexto la controvertida novela utópica *Walden Dos* (1948), del psicólogo y filósofo-

fo social B. F. Skinner, en la que se describe una comunidad experimental cuyos integrantes han sido condicionados mediante una doctrina de tipo psicológico, en lo que puede interpretarse como un fidedigno manual de la alteración y manipulación de la personalidad con fines aparentemente sociales. En la comunidad que se describe, controlada férreamente por su fundador y guía Frazier, que no deja de ser un despótico dirigente, se pretende controlar a la masa social mediante los postulados supuestamente científicos del llamado conductismo.¹⁴ Los métodos de aprendizaje a los que son sometidos los integrantes de la comunidad se describen con una profusión de detalles realmente notable, postulándose que el método garantiza la equidad y la satisfacción. La novela está parcialmente redactada a modo de ensayo, y pretende justificar la superioridad de una sociedad manipulada mediante teorías conductistas, pese a la evidente represión de la libertad y autonomía del individuo y sus derechos. Aunque pueda constituir para algunos una imagen atractiva, una sociedad en la cual se aparenta que la curiosidad, la envidia, la maldad o el enfrentamiento no existan, fundamentada en un cooperativismo sin competitividad, y en la que se trata de escenificar la felicidad,¹⁵ es forzosamente inestable y está condenada al fracaso, al no existir la motivación, el deseo de superación o la simple discordia, de la que a menudo surgen nuevas y productivas ideas. Tal y como lo imaginaba Skinner, un cooperativismo artificial solo puede conducir a medio plazo hacia una sociedad estancada, aunque sea estrictamente desde el punto de vista tecnológico.

Aparecida en fecha más reciente, y curiosamente profética en algunas de sus insinuaciones, la novela *El jinete en la onda del shock* (1975) de John Brunner nos describe las actividades y penurias de Nick Haflinger, un renegado evadido de un siniestro programa gubernamental cuya finalidad es educar y adoctrinar a jóvenes brillantes para incorporarlos como agentes al opaco aparato estatal, recurriendo incluso a inexcusables métodos de la ingeniería genética. El protagonista es un superviviente en una

sociedad controlada por las redes (brillante proyección de lo que son las actuales redes sociales y su capacidad absorbente), y donde los estilos de vida, las modas y las opiniones varían y son manipuladas a un ritmo vertiginoso. Gracias a su insuperable dominio de las computadoras, Haflinger reinventa periódicamente su identidad para eludir su captura y proseguir su misión de introducir modificaciones (en forma de gusano informático) en la programación del sistema, para proteger una de las últimas ciudades libres de los EEUU, irónicamente llamada Precipicio. La sociedad descrita en la novela es caótica y confusa, en la que la intervención psicológica se ha convertido en un lucrativo negocio para la corrupta oligarquía dominante, empeñada en moldear a la población según unos cánones establecidos, así como recurrir al crimen para tapar sus fracasos. En ocasiones se ha declarado que esta novela constituye un precursor del llamado *cyberpunk*, aunque dicha afirmación es cuestionable por varias razones, siendo la más importante el hecho de que el universo del *cyberpunk* no está concebido de forma intrínsecamente pesimista, sino como una nueva realidad cuyas inmensas posibilidades sólo están al alcance de los experimentados y audaces navegantes en el océano de las redes de datos.

La angustia de la existencia en hormigueros humanos se representa fielmente en la novela *La muerte de Megalópolis* de Roberto Vacca, si bien puede catalogarse como perteneciente al subgénero catastrofista. El autor vaticina algunos de los problemas estructurales que se observan en la actualidad, y que reflejan la creciente desidia ante la automatización, con consecuencias previsibles e inevitables. Situada en 1993 en Nueva York, describe una ciudad y una sociedad hipertrofiadas que están en pleno proceso de declive, diezmada por la crisis energética y monetaria. Con unos sistemas de comunicación que están permanentemente colapsados, redes de distribución que funcionan de forma discontinua y unos transportes desorganizados hasta el punto de resultar caóticos, la supervivencia de la ciudadanía se ha convertido en una interminable carrera de obstáculos. Incidentes

fortuitos, en otro tiempo fácilmente subsanados, desencadenan múltiples fallas e interrupciones en las cadenas de suministro que ni la poderosa "Megamultiplex", la computadora central que lo supervisa todo, puede controlar. Con el colapso definitivo del sistema de transportes comienzan las revueltas violentas, los saqueos y los pillajes, sumiendo la ciudad y el país entero en la anarquía. Ante la imposibilidad de reconstrucción, el país se subdivide en pequeñas ciudades-estado de tipo feudal, que subsisten de forma precaria y miserable. El protagonista, un ingeniero de sistemas llamado Barnes, deberá adaptarse a la nueva situación, caracterizada por una violencia extrema derivada de la desorganización social, en la que todos sus recursos resultan insuficientes. Paulatinamente experimentará él mismo una regresión moral y cultural, convirtiéndose en el despótico y bárbaro dirigente del pequeño estado de Fairfield, enterrando definitivamente toda norma de civilización.

En *La ciudad sin Sol* (1975), Michel Grimaud retoma el asunto de una humanidad enclaustrada en junglas de hormigón y controlada por un pequeño grupo de facinerosos que pretenden ser dueños del mundo, pero con una variante que la distingue de otras novelas sobre el tema. La población vive en ciudades cerradas completamente climatizadas, sin acceso al exterior y aisladas de la radiación solar, en la que cada individuo solo cuenta con un espacio vital predeterminado. Mientras la mayoría de la gente languidece en condiciones inaceptables, la pequeña élite disfruta de los exteriores como si se tratase de parques privados. La oligarquía ostenta además el control de la distribución alimenticia, por lo que la población, controlada mediante cartillas de racionamiento, puede ser fácilmente condenada a la inanición, ya que la pérdida o anulación de la cartilla implica la pérdida del derecho a alimentarse. En este inhóspito clima, un grupo revolucionario pretende derrocar a la minoría dominante y devolver la dignidad a una sociedad abotargada y apática. La solución que eligen para reactivar el deseo de libertad es sumamente original, además de no vulnerar la legislación vigen-

te. Dado que cada individuo tiene derecho a una estancia anual en ciertas colonias vacacionales (del tipo parque temático), los conspiradores se las arreglan para montar una agencia de viajes cuyas colonias asociadas ofrecen multitud de actividades al aire libre, en las que se vuelve a trabajar como en la época de los pioneros y cada uno es responsable de su sustento. La finalidad de estas colonias es motivar a los veraneantes a volver a experimentar la vida al aire libre, en lugar de participar pasivamente en meros espectáculos de entretenimiento. De esta forma, se va formando lentamente un ejército de resistentes adaptados nuevamente a sobrevivir en un entorno natural y mediante sus propios recursos, posibilitando en un futuro indeterminado un levantamiento general que libere a la humanidad. Más deprimente aún es *No verás ningún país* (1981) de Ignacio de Loyola Brandão, texto censurado en su momento por constituir una feroz crítica al sistema político dominante en Brasil en aquel momento. En ella se narra el periplo de Souza, un desheredado que busca sobrevivir en un Sao Paulo reconvertido en un vertedero, después de un colapso social y tecnológico que ha paralizado la sociedad, abandonando a una mayoría de la población a su suerte, mientras las élites políticas, ajenas a las penurias del ciudadano ordinario, siguen disfrutando de sus prebendas y lujos asiáticos, manteniendo a raya a una ciudadanía exhausta mediante un implacable aparato de represión policial. El aspecto más destacado de esta novela es la impactante descripción de la resignación de los personajes, en un ambiente de absoluta miseria y falta de expectativas, renunciando incluso a la misma dignidad humana. En contraste con otras obras mencionadas, en la novela de Brandão la tecnología no es el agente que sojuzga al pueblo, sino el decorado ruinoso de una metrópolis en decadencia sembrada con los restos férreos de una industrialización que ha arrasado sin remedio la exuberante naturaleza brasileña.

Sería imperdonable no incluir en esta enumeración la célebre y anticipadora novela *Campo de concentración* (1968) de Thomas Disch. Aunque la novela está clara-

mente inspirada en las continuas intromisiones de los EEUU en la política de naciones extranjeras soberanas, los contenidos pueden extrapolarse con facilidad a nuestro presente e inmediato futuro. Como consecuencia de una dudosa intervención en Asia, los movimientos intelectuales elevan su voz de protesta para exigir responsabilidades al gobierno. Este, exhibiendo su característica indulgencia, decide que la forma más efectiva de silenciar las protestas es recluir a todos los disidentes en campos de concentración, donde además pueden servir como materia prima para experimentación por parte de un grupo de científicos (por supuesto, en calidad de "servicio a la nación"). La novela relata la historia de Louis Sachetti, un reo al que se le inocula "Pallidin", una variante del agente patógeno de la sífilis, que sin embargo tiene la extraña característica de potenciar las capacidades intelectuales, aunque a costa de reducir la supervivencia a unos pocos meses. El protagonista experimenta el éxtasis de la super-inteligencia, a la par que la angustia por la muerte y la desesperación por su condición de cautivo. El mayor defecto del libro es su final feliz, en el que Sachetti logra evadir la muerte, en un giro que pone en evidencia la solidez de la narración. A pesar de este casi imperdonable desliz, la novela es un manual muy explícito sobre los métodos que los gobiernos pueden inventar e implementar para deshacerse de ciudadanos críticos e inconformistas, ondeando además la falsa bandera del bien común y el interés nacional.

Concebidas y creadas en circunstancias considerablemente distintas, diversas novelas aparecidas en la otrora Alemania Oriental son merecedoras de una mención aparte. En su mayoría obras (injustamente) desconocidas fuera del ámbito geográfico de la extinta RDA, salvo ocasionales ediciones aparecidas en la República Federal, presentan a menudo interesantes reflexiones que, lejos de haber perdido vigor, vuelven a cobrar interés en el contexto de la progresiva aniquilación del individuo y sus libertades por parte de estamentos políticos y financieros que usurpan ilegítimamente funciones que no les corresponden, atribuyén-

dose un papel redentor, y reemplazando el discurso racional por mistificaciones absurdas y en ocasiones ridículas que, de esta forma, se elevan de superchería a dogmas de una nueva religión. La innovación de algunas de estas obras con respecto a sus homólogas occidentales es la detallada reflexión sobre el papel que juega la tecnología, bien en la alienación del individuo, bien en la instauración de una sociedad estática y uniforme. Sin embargo, la diferencia principal es que estos autores no tienden sistemáticamente al pesimismo, sino que son firmes defensores del dominio sobre la tecnología con el fin de mejorar las condiciones sociales.

Mencionamos en primer lugar una composición hasta cierto punto prosaica, aunque no exenta de puntos de interés, debida a Karl Heinz Tuschel. *La isla de los robots* (1973) trata sobre el desarrollo cognitivo de los robots y el establecimiento de una programación autoregulada. Pese a que la narración mezcla diversos elementos pertenecientes a la ciencia ficción, la literatura de espionaje y la filosofía política, se centra principalmente en los esfuerzos de un equipo de científicos en desarrollar un nuevo tipo de robot industrial que esté dotado de una capacidad de aprendizaje. Con el fin de que los prototipos vayan adquiriendo progresivamente distintas capacidades y destrezas en trabajos industriales realizados en condiciones adversas para los operarios humanos, las máquinas son sometidas a diversas pruebas audiovisuales y cognitivas que ayuden a perfilar su "personalidad". El punto más destacable de esta novela es la rotunda negación de las tres leyes de la robótica, que se desechan como una ligadura incompatible con la autonomía del robot. La desmitificación de las mismas se justifica tajantemente afirmando que ningún humano corre peligro de ser dañado por un robot, al ser la humanidad un factor irrelevante que no interviene en las condiciones ambientales y laborales en las que el robot desempeña su cometido.¹⁶ Pese a que la automatización de la sociedad se presenta como inevitable, ésta no se contempla como una amenaza o un nuevo modelo que uniformice a la humanidad, sino como un

factor que la complementa.

En *Comando Venus 3* (1980), obra del mismo autor, un comando paramilitar es enviado a Venus para investigar una anomalía detectada en una planta industrial completamente robotizada, que en lugar de desconectarse automáticamente al haber llegado al final de su vida útil, sigue desplegando una febril actividad de naturaleza desconocida. El comando debe introducirse en unas instalaciones herméticamente cerradas al exterior, en las que es testigo de extraños fenómenos, a la vez que debe defenderse de los sutiles ataques del ordenador principal, que interpreta la presencia humana como un factor que perturba su nueva programación. Todos los intentos de comunicación resultan estériles hasta que uno de los miembros del comando, un científico reconvertido en soldado, detecta ciertos patrones matemáticos que son propios de la completitud semántica. Finalmente, después de considerables esfuerzos e ingeniosos intentos para acceder y decodificar la nueva programación del complejo, se descubre que la computadora, una vez cumplidos sus objetivos de producción industrial, ha cobrado conciencia de sí misma y ha comenzado a modificar la infraestructura de la fábrica para aumentar sus recursos de memoria y emplearlos en una nueva actividad puramente intelectual, cuya finalidad es crear una lógica filosófica de naturaleza puramente cibernética. En lugar de destruir las instalaciones, las autoridades se percatan de la valiosa información que puede aportar esta inesperada evolución, para ser aprovechada en un futuro desarrollo tecnológico.

Más reciente, y prohibida en el momento de ser escrita,¹⁷ es *La ciudad de los mil ojos* de K. Frühauf, uno de los autores de la RDA que más destaca por sus reflexiones sobre la responsabilidad de la ciencia en la sociedad. En el libro se relata la historia de Monk, un alto funcionario de una sociedad futura, aislada en una ciudad-cúpula, y dividida en férreas castas basadas en criterios genéticos, controladas por una computadora, así como por un opaco y misterioso líder llamado Steenhagen. Ante los excesos

de sus superiores, que actúan impunemente infringiendo las leyes que, por otra parte, aplican sumariamente a los infractores de castas inferiores, Monk se percata del engaño en el que ha vivido, y comienza a colaborar con un grupo de la casta más baja, en la que se encuentra, para su sorpresa, con algunos miembros de la élite social, hastiados de una existencia anodina dictada por una rutina inamovible e incongruente. El pequeño grupo de insurrectos, ayudados por el reticente protagonista, consiguen finalmente sabotear partes del sistema, con lo cual se produce un colapso en cadena de las infraestructuras que mantienen en funcionamiento la ciudad. La computadora principal, que ha adoptado artificialmente la identidad del líder original Steenhagen, fallecido hace décadas, se percata finalmente de que la sociedad ha madurado lo suficiente para decidir sobre su propio destino, y siguiendo un protocolo secreto concebido por sus creadores, desconecta el resto del sistema, aislándose del exterior de forma permanente. Los supervivientes, ante la irremediable destrucción total de su ciudad-cúpula, deambulan por el exterior hasta encontrar otra ciudad de las mismas características, en la que descubren, para su desánimo, que las condiciones de vida son idénticas, sometidas al arbitrio de una computadora que se ha erigido en dictador. Aunque el final es aparentemente negativo, cabe suponer que el germen de la liberación también fructificará en la nueva ciudad, por lo que finalmente la humanidad logrará emanciparse de la tiranía de las ciudades-cúpula.

Finalizamos este breve excursus sobre los autores germano-orientales con la mención de *La impotencia de los todopoderosos* (1973) de Heiner Rank, una compleja novela con tintes distópicos que, pese a cierta confusión en la trama, supone una ingeniosa crítica a la cultura del ocio y el esparcimiento. En el planeta "Astilot" los humanos llevan una existencia despreocupada y fácil en un ambiente altamente tecnologizado, libres de obligaciones y responsabilidades. El protagonista de la historia, Asmo, recupera la consciencia en un centro de regeneración. Aunque padece una amnesia que

no le permite recordar quién es, está absolutamente convencido de haber sido elegido para cambiar el orden social, denunciando los errores que han derivado en una existencia carente de ambiciones y objetivos. En su búsqueda de la verdad, Asmo descubrirá que la presencia humana en el planeta se debe a un experimento de la raza "Aslot", primigenia del planeta, que exploró el cosmos en búsqueda de una raza de esclavos que les liberase del trabajo físico, para así entregarse eternamente al ocio. Con el tiempo, los Aslot se volcarán en la contemplación mística, delegando en los humanos el control del planeta, aunque permanentemente supervisados por unos entes biónicos. El protagonista, con la eterna sospecha de que está siendo manipulado y guiado, logra finalmente sacar de su éxtasis místico a un Aslot, que le revelará de qué manera puede rescatar a los humanos de su inútil y frívola existencia. El Aslot se suicidará inmediatamente después, harto de una improductiva vida contemplativa. Una sublevación contra los guardianes de los Aslot permitirá a los humanos recuperar su autonomía y controlar su destino. La narración tiene algunos puntos oscuros, tales como la presencia de Asmo en el planeta, aunque puede suponerse que son los propios entes biónicos quienes manipulan y guían al protagonista, sin que los motivos que les induzcan a ello queden del todo claros.

Al margen de los escritores de la Alemania Oriental, entre los autores de habla alemana, el austríaco Herbert W. Franke es quien goza de mayor reputación, tanto desde el punto de vista literario como científico. Sus obras trascienden el mero entretenimiento, adentrándose en profundas meditaciones filosóficas y científicas, de carácter generalmente pesimista, pero sin dejarse arrastrar por el sensacionalismo. En la mayoría de sus novelas la temática central se mueve en torno a una automatización extrema, la hegemonía de los códigos cifrados y una sociedad de corte tecnológico-policial o militar en la que el individuo se reduce a un mero peón sacrificable dentro de un complejo esquema, todo acompañado de extensas e interesantes digresiones

científicas.¹⁸ La novela *Ypsilon minus* se desarrolla tras una catástrofe ecológica, en la que, una vez más, la sociedad está a merced de las computadoras. Mediante un férreo control de natalidad basado en modificaciones genéticas, las capacidades individuales de los jóvenes se fomentan hasta su mayoría de edad, momento en el cual sus recuerdos y su formación son borrados, y los individuos son integrados, conforme a las capacidades observadas, en un proceso laboral altamente jerarquizado, donde las ideas originales y la iniciativa personal son severamente castigadas. En este contexto, Ben Erman, miembro de la clase R, descubre casualmente que parte de su pasado ha sido borrado. La investigación ilegal que emprende revela que Erman, en colaboración con tres contactos, pretendía organizar un grupo de resistencia. Habiendo sido detectado por el sistema y clasificado como un "ypsilon minus", es decir, como un desecho social, el protagonista empieza a recordar ciertos documentos que contienen la clave para controlar y desarticular el sistema. A partir de este instante, la existencia de Erman se centra en localizar dichos documentos y emplearlos para combatir la hegemonía del ordenador central, mientras éste sea todavía dependiente del factor humano. A diferencia de otras obras del autor, el final de esta novela es esperanzador, dejando abierta la posibilidad de cambios que alteren la perspectiva de una sociedad que ha perdido su capacidad de luchar por la libertad.

En oposición, Michael Weisser nos ofrece una visión singularmente pesimista en su novela *Syn-Code 7*, aparecida en 1982. El autor, un conocido artista gráfico que combina medios tradicionales con audiovisuales, denuncia con sutileza la impunidad con la que trabajan ciertas corporaciones, transgrediendo frecuentemente los límites morales y éticos que conllevan los avances científicos. *Syn-Code 7* es el acrónimo de un plan de contingencia desarrollado por una empresa biotecnológica llamada Biotec, en el marco de una sociedad dominada por las computadoras y la biotecnología. La información de cada individuo de la sociedad, codificada mediante componentes basa-

dos en bioplásticos, ha convertido a la humanidad en meras secuencias numéricas a merced de las corporaciones biotecnológicas. Sin causa reconocible, este sistema aparentemente perfecto comienza a fallar, por lo que el plan de contingencia se activa y siete especialistas son concentrados en un módulo de seguridad para localizar y analizar el error. Pese a su aislamiento, se siguen produciendo incidentes inexplicables, hasta que los analistas descubren que un grupo de investigación había programado una alteración en la estructura de los bioplásticos, cuya introducción accidental en el sistema de producción ha desencadenado los cambios en la computadora central, que de este modo comienza a actuar de forma autónoma. El borrado de los datos no resulta sin embargo una tarea fácil, y varios de los especialistas pierden la vida antes de que el sistema pueda ser llevado nuevamente a su modo de funcionamiento normal.

La segunda novela de este autor, titulada DIGIT y publicada en 1983, presenta una estructura análoga, centrada en una sociedad completamente automatizada donde el individuo es meramente accesorio. En este relato, unos especialistas en computación son concentrados en una isla artificial para determinar el origen de un acceso no autorizado al sistema y neutralizar a los responsables. La tarea se complica, al negarles el ordenador ciertas informaciones vitales, con la excusa de no influir en su análisis. Cuando el grupo está cerca de obtener respuestas, la isla es asaltada por un grupo de origen desconocido que elimina a la mayoría de los especialistas. Los restantes son torturados para sonsacarles información que permita desconectar definitivamente el sistema. Se suceden nuevos episodios extraños y sucesivamente van muriendo los asaltantes, hasta que finalmente sólo quedan dos supervivientes, la dirigente del grupo agresor, Mya, y el analista en jefe Byteheart. Resignados al fracaso de sus respectivas misiones, comienzan a dialogar civilizadamente por primera vez, y de las revelaciones de ambos protagonistas se deduce que el equipo asaltante ha sido guiado y controlado en todo momento

por el propio sistema, que pretende de esta forma evitar el estancamiento y la degradación mental al que la sociedad ha llegado. No obstante, Byteheart está condicionado hasta tal punto que se niega a creer que el sistema pretenda modificarse a sí mismo, y en su ofuscación acaba por asesinar a Mya, creyendo que así ha salvado el mundo. El final de la novela es incierto y deja abierta la cuestión si Byteheart será recompensado por haber evitado el sabotaje o, por el contrario, será eliminado por el sistema.

A modo de síntesis, la literatura de ciencia ficción, al igual que otros géneros de amplia difusión, ha sido repetidamente el objeto de estudio por parte de los psiquiatras y psicólogos, fundamentalmente a partir de 1955, cuando la tendencia dominante deja progresivamente de estar centrada en los estereotipos de la conquista espacial y la figura heroica para comenzar a fijarse en cuestiones socialmente sutiles, tales como la ideología, la organización social y el impacto (negativo) de una saturación tecnológica. La correlación entre un exceso de información, el avance tecnológico, la aparición de nuevos síndromes psicológicos o psiquiátricos y la disconformidad social, postulada en la literatura especializada en psicología, aunque objetable en ciertas de las implicaciones que se establecen, no deja de ser un fenómeno palpable que se ha ido consolidando a lo largo del tiempo.¹⁹ No obstante, las conclusiones de los psicólogos son generalmente negativas, y no son pocos los especialistas que asocian la ciencia ficción con conductas antisociales, fantasías insanas o tendencias radicales, reduciéndola a obsesiones enfermizas que frecuentemente se justifican recurriendo a las controvertidas hipótesis freudianas. Por otro lado, la ciencia ficción manifiesta una sana desconfianza hacia la psicología, dado que ésta puede transfigurarse en un arma de doble filo cuya pretensión sea uniformizar la sociedad. Sea como fuere, las representaciones culturales del llamado postmodernismo y las nuevas tecnologías han sido un constante tema de debate en la ciencia ficción, que, lejos de asimilar mansamente los postulados que se pretenden imponer como nuevos

dogmas de fe, se rebela contra éstos y nos induce a no renunciar a las armas más poderosas que están a nuestro alcance, que son el raciocinio y el espíritu crítico. Se nos plantea la cuestión personal e intransferible de qué variante es preferible: la del ciudadano modélico que admite sin discusión el orquestado patrón oficial, o la del individuo que se niega a delegar en otros la tarea de discurrir sobre la realidad que le rodea y sacar conclusiones, aún a costa de ser anatemizado como elemento discordante y potencialmente desestabilizador. *Faber est suae quisque fortunae*.

REFERENCIAS

- ASIMOV, I. 1976 *Segunda Fundación* (Barcelona, Ed. Bruguera)
- ASIMOV, I. 1998 *Visiones de robot* (Barcelona, Plaza y Janés)
- ASIMOV, I., WAUGH, C., GREENBERG, M. H. 1983 *Hallucination Orbit: Psychology in Science Fiction* (New York, Farrar, Straus and Giroux)
- BERNABEU, E. P. 1957 *Science Fiction: A new mythos*, *The Psychoanalytic Quarterly*, 26:4, 527-535
- BRANDÃO, I. L. 1981 *Não Verás País Nenhum* (São Paulo, Global)
- BRUNNER, J. 1967 *Quicksand* (New York, Doubleday)
- BRUNNER, J. 1985 *El jinete en la onda del shock* (Barcelona, Ultramar Editores)
- CROSSEN, K. F. 1954 *Year of Consent* (New York, Dell Pocket Books)
- DICK, P. K. 1988 *Tiempo desarticulado* (Barcelona, Minotauro)
- DICKSON, G. R. 1965 *Computers don't argue*, *Analog* 76, 84-94.
- DISCH, T. M. 1989 *Campo de concentración* (Madrid, Ultramar Editores)
- FRANKE, H. W. 1978 *Ypsilon Minus* (Barcelona, Ed. Bruguera)
- FREEDMAN, C. 1984 *Towards a theory of paranoia: the science fiction of Philip K. Dick*, *Science Fiction Studies* 11, 15-24.
- FRÜHAUF, K. 2000 *Die Stadt der tausend*

Augen (Scheibenberg: H & F Verlag)

- GLASER, A. 1961 *The tunnel ahead*, *Magazine Fantasy & Science Fiction* 21, 54-61
- GOLIGORSKY, E., LANGER, M. 1969 *Ciencia-ficción: realidad y psicoanálisis* (Buenos Aires, Paidós)
- GREENBERG, M. H., KATZ, H. A., WARRICK, P. S. 1974 *Introductory Psychology Through Science Fiction* (Chicago, Rand McNally & Co)
- GRIMAUD, M. 1974 *La ciudad sin Sol* (Bilbao, Editorial Mensajero)
- HARRISON, H. 1966 J. W. Campbell. *Collected Editorials from Analog* (New York, Doubleday)
- HIRSCHBEIN, L. 2016 *L. Ron Hubbard's science fiction quest against psychiatry*, *Med. Humanit.* 42, e10-e14
- LINDSAY, R. K. et al. 1993 *DENDRAL: a case study of the first expert system for scientific hypothesis formation*, *Artificial Intelligence* 61, 209-261
- MILLER, G. 2020 *Science Fiction and Psychology* (Liverpool, Liverpool University Press)
- RANK, H. 1973 *Die Ohnmacht der Allmächtigen* (Berlin, Das Neue Berlin)
- SKINNER, B. F. 1968 *Walden Dos* (Barcelona, Ed. Fontanella)
- SUTIN, L. (Ed) 1995 *The Shifting Realities of Philip K. Dick* (New York, Vintage Books)
- TIFFANY, D. W., TIFFANY, P. G. 1973 *Social unrest: Powerlessness and/or self-direction*, *American Psychologist* 28, 151-154
- TUCKER, W. 1956 *Poder extraño* (Buenos Aires, Jacobo Muchnik)
- TUSCHEL, K. H. 1973 *Die Roboterinsel* (Berlin: Militärverlag der DDR)
- TUSCHEL, K. H. 1980 *Kommando Venus 3* (Berlin, Verlag Volk und Welt)
- VACCA, R. 1976 *La muerte de Megalópolis* (Madrid, Editora Nacional)
- VONNEGUT, K. 1977 *La pianola* (Barcelona, Ed. Bruguera)
- WEISSER, M. 1982 *Syn-Code 7* (Frankfurt am Main, Suhrkamp)
- WEISSER, M. 1983 *DIGIT* (Frankfurt am Main, Suhrkamp)
- WINOGRAD, T. 1974 *When will computers understand people?* *Psychology Today* 7, 73-79

NOTAS

[1] Véase Hubbard LR 1956 *Dianetics: The Modern Science of Mental Health* (Silver Spring MD, Distribution Center Inc.).

[2] Las alarmantes condiciones reinantes en algunos de los psiquiátricos estatales quedan bien reflejadas, a pesar del continuo sensacionalismo, en el libro Deutsch, A (1948) *The Shame of the States* (New York, Harcourt, Brace & Co.).

[3] Véase por ejemplo el artículo de Bernabeu y las referencias citadas allí.

[4] El ejemplo más notorio de la inestabilidad de Calvin puede encontrarse en el relato *¡Mentiroso!* (1941).

[5] Las citadas leyes, conforme a la política editorial instaurada por J. W. Campbell, debían plasmar su característico antropocentrismo. Cabe pensar que esto oculta un cierto temor a ser superado por la tecnología.

[6] Véase por ejemplo H. W. Franke (1970) *Estética cibernética*, Boletín del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid 12, 11-15.

[7] El error está basado en un intercambio de palabras, al confundir "Kim" de Rudyard Kipling con "Kidnapped" de R. L. Stevenson.

[8] Robert. L. Stevenson falleció en 1894, estando el relato ambientado en 1965.

[9] Aquí interviene el problema aún no resuelto de la correcta interpretación semántica por parte de las computadoras. Este hecho también ha sido analizado por parte de los psicólogos. Véase la referencia de Winograd.

[10] Piotr Borisovich Gannushkin (1875-1933), célebre alienista ruso y uno de las principales autoridades en el estudio de los desórdenes de la personalidad.

[11] Véase asimismo el ensayo sobre la esquizofrenia incluido en *The Shifting Realities of Philip K. Dick* citado en la bibliografía, que ofrece un interesante punto de vista sobre esta dolencia.

[12] Este libro es un inquietante ejemplo que ilustra como la complicidad entre los medios audiovisuales y la política constituyen una poderosa herramienta para moldear la opinión pública y desacreditar a los escépticos, y en la que la psiquiatría ha actuado en ocasiones como un oscuro aliado.

[13] Aparentemente, la única traducción al español de este relato apareció en el nº 8 de la revista *Minotauro*, accesible en el enlace <https://ahira.com.ar/revistas/minotauro-fantasia-y-ciencia-ficcion/>

[14] Formalmente, no existen diferencias sustanciales entre esta teoría, propagada por el propio Skinner, y los estudios de Pavlov, siendo el objetivo final el mismo, la obtención de sujetos dóciles y exentos de autonomía propia.

[15] Cualquiera que sea el significado que se le atribuya a este término, no deja de ser una percepción puramente subjetiva.

[16] Esta explicación, siendo una consecuencia directa del materialismo dialéctico, es en todos sus aspectos más razonable y realista que las quimeras antropocéntricas defendidas por otros autores.

[17] La opresión y connivencia estatales que se sugieren en esta obra, al margen del momento y lugar específicos en que fue escrita, no han perdido vigencia pese a los años transcurridos.

[18] Franke es asimismo autor de numerosos libros de divulgación científica y de la llamada estética cibernética, en la que es un especialista de reconocido prestigio. Es igualmente notoria su colaboración con M. Weisser en este ámbito.

[19] En este sentido, la saturación informativa se ha convertido en una de las herramientas predilectas para confundir y manipular la opinión pública, al renunciar ésta al exigente proceso de contrastar la fidelidad de las fuentes, dejándose llevar por un sensacionalismo cuidadosamente estudiado.

