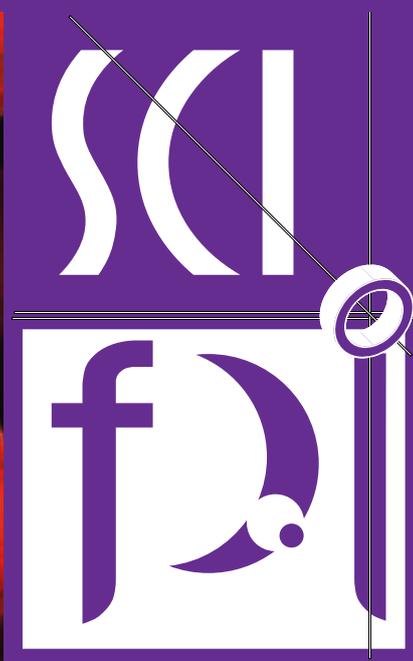


Sci-Fdi: Revista de Ciencia Ficción
de la Facultad de Informática
de la UCM



**Le Guin y los
nombres del mundo**
**Rendimos homenaje a la gran
innovadora del género fantástico**

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



Universidad
Complutense
Madrid

· Cómo inventé la máquina del tiempo · Le Guin, sherpa en las pendientes del postmodernismo · Hikikomori · Maiá · Siempre para otro · Barker · Luces y sombras de la fantasía científica soviética · Siega ·

Comité Editorial

Rafael Caballero Roldán
Enrique Eugenio Corrales Mateos
Héctor Cortiguera Herrera
Manuel Gómez Lagóstena
Pablo Moreno Ger
Javier Muñoz Pérez
Salvador de la Puente González
Francisco Romero Calvo
Fernando Rubio Díez
Julio Septián del Castillo
David Sigüenza Tortosa
Gumersindo Villar García-Moreno

Portada

Javier Muñoz Pérez

Maquetación

Beatriz Alonso Carvajales
Enrique Eugenio Corrales Mateos
Salvador de la Puente González

Esta revista ha sido
maquetada con
software libre
usando Scribus



Editorial

Comité Editorial

Mientras preparábamos este número de Sci-Fdl, conocimos la triste noticia del fallecimiento de Ursula K. Le Guin, primera Gran Maestra de la ciencia ficción y fantasía. Por ello, no podemos dejar pasar la oportunidad de rendirle un sentido tributo dedicándole nuestra portada y un breve ensayo, pero sobre todo recordando lo que nos ha hecho disfrutar (y reflexionar) con su extensa y variada literatura. Desde aquí queremos animar a todos nuestros lectores a que realicen el mejor homenaje que puede recibir cualquier escritor: que su obra sea leída. Hay mucho donde elegir, desde los muy premiados "La mano izquierda de la oscuridad", "Los desposeídos" o "El nombre del mundo es bosque", a la aclamada serie de Terramar, pasando por todas sus historias ambientadas en el Ekumen, terminando con su último libro "Contar es escuchar". Hagámonos todos un favor a nosotros mismos disfrutando con su lectura.

En otro orden más lúdico, el presente número incluye el ganador del concurso de guiones de videojuegos organizado conjuntamente por Sci-Fdl y las asociaciones ASCII y LAG. Desde aquí queremos agradecer su colaboración a todos los participantes en el concurso, así como a los miembros del jurado, donde han estado representadas tanto las mencionadas asociaciones como profesionales del mundo del videojuego. Asimismo, damos la enhorabuena a Jacobo Roda, autor de "Maiá", un muy merecido ganador del concurso.

Siguiendo con los videojuegos, incluimos la historia del mejor piloto de la frontera, ambientada en el universo del juego Titanfall. A continuación pasamos a nuestra sección de relatos, donde tras la época de realizar la siega descubriremos cómo inventé la máquina del tiempo. Posteriormente aprenderemos lo duro que es que sea siempre para otro, para terminar conociendo a Hikikomori. Como ya hicimos en el número anterior, concluimos con un interesante ensayo, en este caso titulado "Luces y sombras de la fantasía científica soviética I: de la Rusia zarista a la Gran Purga". El título deja clara la temática del mismo, pero queremos hacer hincapié en el "I", que nos adelanta que en un futuro próximo incluiremos en nuestra revista el "II".

Antes de finalizar, el equipo editorial desea realizar una importante aclaración. Ha llegado a

nuestro conocimiento el rumor recientemente propagado de que va a realizarse una game jam donde se propondrá la implementación de Maiá. El equipo editorial y los responsables de la Facultad desean anunciar que, lógicamente, estas acusaciones son habladurías con mucho fundamento. Estamos ansiosos por disfrutar de los videojuegos que se realicen durante la game jam que están preparando ASCII y LAG. Es más, si el próximo número de la revista se retrasa será porque estaremos muy ocupados jugando con ellos...

Índice

| | |
|---|----|
| Le Guin, sherpa en las pendientes del postmodernismo.... | 5 |
| Maiá..... | 6 |
| La historia del mejor piloto de la frontera..... | 15 |
| Siega..... | 17 |
| Cómo inventé la máquina del tiempo..... | 19 |
| Siempre para otro..... | 22 |
| Hikikomori..... | 25 |
| Luces y sombras de la fantasía científica soviética, I..... | 30 |

Edición on-line:

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

Envíos, dudas o sugerencias:

scifdi@fdi.ucm.es

Aviso Legal

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



Código de colores

RELATO

ENSAYO

POEMA

TEATRO



Ursula K. Le Guin: sherpa en las pendientes del postmodernismo

Héctor Cortiguera

Aún recuerdo el momento en que descubrí a Ursula K. Le Guin al coger uno de sus libros en la biblioteca pública. Por aquel entonces tenía reciente "El Señor de los Anillos" y cualquier cosa que tuviera pinta de fantasía que caía en mis manos la devoraba con ansia. Y, de repente, encuentro un libro que se llama "Un mago de Terramar". Tenía que llevármelo a casa. En ese momento no esperaba mucho más que la enésima colección de novelas derivativas del universo de Tolkien. Y lo que encontré fue un libro que rompió todos mis esquemas sobre el género. Le Guin me abrió los ojos a un nuevo modo de escribir fantasía y me hizo experimentar, de nuevo, el sentido de la maravilla.

La obra de Le Guin es extensa y abarca (casi) todos los géneros imaginables, y en todos ellos se desenvolvía con estilo y soltura. En cualquiera de sus novelas encontramos momentos de genio, fragmentos de una belleza delicada que solo ella sabía crear y pasajes tocados por una sutil nostalgia por algo que no somos capaces de explicar. Y hasta en el sitio más inesperado podemos encontrar palabras que resuenan. Como en la introducción a su colección de relatos "Un pescador del mar interior". En este pequeño texto Le Guin hace una sincera apología de la ciencia ficción. Y es una pena que esta defensa de la ciencia ficción esté en este volumen. Al fin y al cabo quien tenga ese libro en las manos no necesita ser convencido, está predicando al converso. En apenas unas páginas, Le Guin traza los principios que han sostenido su obra. Evitar la ciencia ficción como "literatura de ideas", alejarla de los libros de texto o manuales de instrucciones y devolverla a su justo lugar dentro de la narrativa, de la literatura: "No son las invenciones de un satanás matemático, *problemas disfrazados de historias*. Son historias."

Le Guin irrumpió con fuerza en una época en la que la ciencia ficción vivía un éxtasis tecnológico. La carrera espacial avanzaba cada vez más rápido y más lejos y Estados Unidos aún parecía la arcadia próspera y pacífica que

Norman Rockwell pintaba en sus cuadros. En una época donde los escritores centraban sus novelas en torno a su optimismo científico y tecnológico, ella apostó por preocuparse por lo más importante: las personas (o alienígenas) que vivían sus historias: "No acepto el juicio de que la utilización de imágenes y metáforas tecnológicas o de otros mundos, de viajes espaciales, del futuro, de sociedades o seres imaginarios, impida que la ciencia ficción tenga en cuenta la experiencia humana."

La narrativa es una manera de abrir una ventana a otros mundos. Algunos escritores tratan de hacer mundos lo más parecidos posibles al nuestro, otros buscan llegar a los límites de la imaginación. Pero al final, todo son mundos de ficción que solo son accesibles a través de la lectura. La lectura nos permite visitar otras épocas, otros planetas o el modo de pensar de otras personas. El realismo nos ata a los límites conocidos de nuestro mundo y nuestra sociedad. Para poder ir más allá y trascender esos márgenes es necesario deshacerse de esas ataduras.

La magia de Le Guin es la magia de Terramar. La magia nos permite moldear la realidad, que deje de obedecer las inquebrantables leyes físicas para que obedezca a nuestra voluntad. Y en Terramar, la manera de dominar a la naturaleza es a través de los nombres verdaderos de las cosas, su nombre en el lenguaje primordial de la creación. Le Guin teje nuevas realidades con sus palabras, y en la urdimbre asoma la belleza que ha sido la fuente de su inspiración: "La belleza de una historia puede ser intelectual [...]; puede ser estética [...]; puede ser humana, emocional, moral; es posible encontrarlas todas en la misma historia. Y sin embargo, los críticos y comentaristas de ciencia ficción tratan con frecuencia la historia como si no fuera más que una exposición de ideas, como si el "mensaje" intelectual lo fuera todo. [...] Eso es mera ingenuidad. Y deja de lado por completo aquello que me es más querido en la ciencia ficción, su belleza."

Maiá

Jacobo Roda Segarra

Guion

Despiertas en la única habitación de tu minúsculo apartamento: un cuchitril en el que caben, a duras penas, una cama, un hornillo de gas, una mesa atestada de trastos, una tele antigua y, en una esquina, una jaula con un pájaro. Las voces en tu cabeza, ecos de la gente en la que has resonado, no te dejan dormir. No es nada nuevo. Todas las noches es la misma historia. Aún despierta, sigues escuchándolas:

JOSH: ¡Libérame, sal de mi cabeza!

NÍA: ¿Volveré a ser yo misma algún día?

ARIA: Márchate, cora, devuélveme mi cuerpo.

La tele empieza a hacer ruido de estática. Te das cuenta de que está encendida, pero no recuerdas haberla dejado en marcha antes de acostarte. Una cara te mira fijamente. Te levantas y empiezas a pasar canales. Da igual el que pongas, siempre sale la misma mujer mirándote fijamente: es una actriz que te suena mucho. Está diseminada por miles de carteles publicitarios en las paredes de la ciudad. Unas veces anuncia un perfume, otras un coche; en ocasiones, hasta un helado. Diferentes anuncios, pero siempre el mismo rostro. De repente, empieza a hablarte:

CRISTINE WU: ¿Cómo estás, Naizha?

Supones que sigues durmiendo, así que procuras ignorarla y sigues pasando de canal. A ella no le importa, ya que siempre está en pantalla. Lo mismo pasa con sus palabras, que continúan a pesar de los repetitivos saltos de un canal a otro.

CRISTINE WU: ¿Piensas seguir ignorándome?

TÚ: Espero despertarme de un momento a otro, la verdad.

CRISTINE WU: No estás durmiendo.

TÚ: Entonces, ¿están echando esto en

todos los canales, todo el mundo te ve?

CRISTINE WU: No, sólo tú. Digamos que es un pase privado. Quizá es porque seas una cora, quizá es porque eres tú simplemente, quién sabe.

TÚ: ¿Quién eres?

CRISTINE WU: ¿No me reconoces? Soy Cristine Wu, la cara más conocida del mundo gracias a la publicidad. Puedo ser tu madre para que compres una sopa casera que, en realidad, está hecha de mierda; puedo ser la amante que pone caliente a tu marido mientras que, en otro anuncio, te vendo el chocolate con el que vas a sustituir el sexo que no vas a tener con él.

TÚ: Entendido. Me estoy volviendo un poco más loca todavía.

Apagas la tele y giras sobre tus talones con la intención de volver a tu cama. Entonces, todo vibra durante unas décimas de segundo. Tras el suceso, ya has llegado a la cama, pero inmediatamente, sin haber recorrido la distancia que la separa de la tele.

TÚ: ¡Mierda! Nunca me acostumbro a esas malditas arritmias temporales.

Cristine Wu vuelve a aparecer en la pantalla aún apagada.

CRISTINE WU: Niña, no vuelvas a apagar la tele si estoy hablando.

TÚ: ¿Dónde se supone que estás?

CRISTINE WU: En la tele, en las ondas electromagnéticas, en tu cabeza, ¿qué más da? Pon en marcha tu biosoft de comunicaciones. Tienes un trabajo, cora.

La tele se pone en negro finalmente. El graznido del pájaro que tienes en una jaula hace que te levantes decidida a poner en marcha el biosoft. Al lado del pájaro hay una caja llena de circuitos electrónicos impresos. Rebuscas hasta que das con la placa de comunicaciones. Tiene un tubo que recorre el circuito. Coges una de las tres probetas de maíá que siempre llevas en tu bolsillo. Viertes la mitad en el tubo transparente del biosoft y la otra mitad se la vacías en el gznate al pájaro. El líquido azulado está atascado en un par de puntos de la placa. Tras resolver un sencillo puzzle, maíá fluye por todo el circuito y el pájaro empieza a funcionar con la lógica impresa en el circuito. Su imitación a palabras

humanas suenan como quebradas y enervantes, pero son comprensibles:

PÁJARO: Trabajo sencillo. Resonar, entrar y conseguir unos planos. Mil unidades.

TÚ: ¡Mil unidades! ¿Sólo por robar unos papeles?

PÁJARO: Sí. ¿Te interesa?

TÚ: Ya lo creo. Dame algo más de información. ¿Hombre o mujer?

PÁJARO: Hombre. Se llama Morgenstern. Un pez gordo de Atlas.

TÚ: Mierda... un hombre. Odio resonar en hombres. Y además, de Atlas.

PÁJARO: ¿Te interesa o no?

TÚ: Mil unidades son mil unidades... hecho. Dame los detalles y el destino.

Sales de tu apartamento. En la lista de destinos, aparece el bar en el que tu víctima va a tomarse una copa después de trabajar. No es lo ideal, ya que cuando resuenes en él, tendrás que volver a conducirlo a las oficinas, pero no hay otro momento más seguro para administrarle maíá.

Con los detalles que te han dado de la operación, tan pronto como entras en el bar reconoces a Morgenstern sentado en uno de los taburetes a la barra del bar. Al lado tiene un asiento vacío. Te sientas a su lado y te pides una copa.

CAMARERO: ¿Sentiste la última arritmia del tiempo?

MORGENSTERN: Y quién no...

CAMARERO: Parecía que estaban desapareciendo, pero han vuelto.

MORGENSTERN: Van a ir a mucho peor. Créeme, sé de lo que hablo. Un segundo, ahora vuelvo.

Tu víctima hace bastantes visitas al baño. Aprovechas una de sus ausencias para vaciarle media probeta de maíá en la copa de las dos que te quedan y te marchas del bar.

Has vuelto de nuevo a tu apartamento. Te sientas encima de la cama y te tomas la otra mitad del maíá con el que has drogado a Morgenstern. Cierras los ojos. Un ruido blanco, como de una radio sintonizada en ningún lugar, se apodera de la habitación. Todo a tu

alrededor desaparece.

Ya resuenas en Morgenstern: estás dentro de su cabeza. Tienes todo el control de su cuerpo. Sigue en el bar, delante de la copa en la que habías vertido maíá, y que ahora está vacía.

MORGENSTERN (pensamiento): ¡Malditos coras ladrones! ¿Quién eres? Te juro que, cuando me liberes, te buscaré y te mataré. ¡Ningún cora resuena en mi mente!

TÚ (pensamiento): Tarde, ¿no crees? Relájate y disfruta. Sólo necesitaré tu cuerpo un rato.

Te despides del camarero, te levantas y te marchas del bar. En la lista de destinos están las oficinas de Atlas Internacional, en la Torre Atlas. Te diriges hacia allí.

La recepción está casi a oscuras. Una luz baja ilumina a un soldado que, tras el mostrador de la entrada, está viendo una revista porno.

SOLDADO: Señor, ¿no se había marchado ya?

TÚ: He olvidado una cosa en la oficina. Descuida, no tardaré mucho.

SOLDADO: Sí... sí, claro, señor.

Cuando te diriges hacia el ascensor, alguien que conoces empieza a hablar por megafonía:

CRISTINE WU: ¿Te gusta tu nuevo cuerpo, niña?

Te quedas helada por unos instantes. Miras al soldado, pero parece que sólo tú escuchas a Cristine Wu.

CRISTINE WU: Pase privado. ¿No lo recuerdas?

Dentro del ascensor tienes que introducir un código para acceder a tu despacho. Pruebas varios, pero todos son erróneos. Al tercer intento, escuchas por el altavoz del ascensor:

CRISTINE WU: Agárrate.

Todo vibra durante unas décimas de segundo. Otra arritmia temporal. En este caso, te resulta de gran ayuda, porque el salto en el tiempo, aunque muy breve, te muestra el código introducido por Morgenstern unas horas atrás. Cuando todo deja de vibrar,

introduces el mismo código y sales al pasillo privado donde, al fondo, está el despacho de Morgenstern.

El corredor está mal iluminado, pero las paredes están llenas de fotos históricas y pósters relacionados con la corporación Atlas Internacional. En una de ellas se puede ver un recorte de prensa del día de la fundación de la compañía, casi dos siglos atrás. Otro recorte muestra el día en que Atlas compró una pequeña compañía de investigación farmacéutica con el objetivo de unir alimentación y medicación, todo en el mismo producto; el titular del artículo reza: «Alimentación profiláctica: cuando no hace falta estar enfermo para medicarse».

En otra, un mapa con las decenas de marcas comerciales de alimentación tras las que se esconde Atlas; abajo, una cifra apabullante: «El 99% de la cesta de la compra pertenece a Atlas Internacional».

Uno de los recortes de prensa desentona del resto: «Atlas se mete en el negocio de la minería», al lado de una foto de una mina a cielo abierto delante de la que posa, sonriente, Morgenstern. Se sabía que era una mina por el texto de la noticia, porque lo que parecía en realidad era una montaña agujereada por arriba, de tal forma que parecía haber un cono invertido invisible dentro de ella. Miras la foto de la mina con detalle: es un lugar conocido para ti; se parece mucho a la montaña donde te llevaba tu padre a jugar de pequeña.

Llegas a la única puerta del pasillo, al fondo del todo. Entrás y ves el sobrio despacho de tu víctima: un escritorio con una silla sobre un suelo enmoquetado y una ventana de cuerpo entero con vistas a la decadente ciudad.

CRISTINE WU: ¿Te gustan las vistas?

TÚ: ¿Desde dónde hablas?

CRISTINE WU: Desde que los malditos ordenadores dejaron de funcionar por culpa de las arritmias temporales, me las tengo que ingeniar para poder hablar, ¿sabes? Menos mal que los viejos cacharros analógicos no se ven tan afectados.

Te das cuenta de que la voz sale de una vieja radio portátil que Morgenstern tiene sobre el escritorio.

TÚ: Sí, son unas vistas preciosas. Si con preciosas te refieres a una ciudad podrida.

CRISTINE WU: No hay lugar en el mundo creado por el ser humano más alto que este; el ático de la Torre Atlas. Disfrutad de vuestra obra.

Tras admirar por unos segundos las vistas, te diriges al escritorio. No encuentras lo que buscas sobre el mismo, pero tiene un cajón con un candado rotatorio. El puzle para encontrar la combinación no es demasiado complejo, con lo que en menos de un minuto escuchas un chasquido y abres el cajón. Encuentras unos planos en una hoja azul y te los guardas. También hay una pistola.

TÚ: Ya casi he acabado. Uno de los trabajos más sencillos de los últimos años.

CRISTINE WU: ¿Tú crees? Ahora te falta sacarlo.

TÚ: Si es tan fácil como entrar... me despido del tipo de la entrada, dejo los planos en un hueco tras un ladrillo en la iglesia crisfucionista de enfrente, le meto una dosis de amnésico retardado a mi víctima y lo libero en una esquina con una botella de vodka vacía en la mano.

CRISTINE WU: Qué alegría que lo tengas tan claro.

La respuesta de Cristine Wu te da un escalofrío por la espalda. Decides coger la pistola que había en el cajón, por si acaso. Deshaces el camino por el pasillo con los recortes de prensa, te metes en el ascensor y bajas hasta la recepción. El soldado, que ha guardado la revista, está muy nervioso cuando pasas por delante.

SOLDADO: Se... señor, ¿puede detenerse un momento?

TÚ: ¿Qué sucede?

SOLDADO: Es sobre un protocolo de seguridad violado.

El soldado mira en su centro de comunicaciones, un sistema de radio antediluviano que, al ser analógico, sigue funcionando a pesar de las arritmias temporales. Oprime unas teclas que suenan a máquina de escribir antigua y vuelve a mirarte:

SOLDADO: Ha llegado un protocolo nuevo que ordena detenerle si usted entraba

en Atlas fuera de su horario habitual.

TÚ: ¿Cómo? ¿Quién ha ordenado semejante gilipollez?

SOLDADO: Usted mismo, señor.

El soldado levanta su fusil de asalto y te apunta directamente.

TÚ: ¿Qué estás haciendo, soldado?

SOLDADO: Señor, tengo que pedirle que permanezca en el edificio, hasta que vengan refuerzos, sin oponer resistencia.

CRISTINE WU: Tu plan está siendo un éxito, Naizha.

Una arritmia temporal hace que todo vibre. El soldado da un pequeño salto atrás en el tiempo; de repente, vuelve a estar sentado en la silla, viendo la revista porno. Son sólo unos segundos, pero los suficientes para que puedas sacar la pistola y descerrajarle una bala. Todo el mostrador de recepción se tiñe de sangre. Sales a toda velocidad. En la esquina está la iglesia crisfucionista. Rebuscando entre los ladrillos encuentras uno suelto donde dejar los planos. Te tomas la pastilla de amnésico retardado y tratas de dejar de resonar en Morgenstern. Sin embargo, no funciona. Vuelves a intentarlo, pero no puedes salir de su cabeza. No importa cuántas veces lo intentes, estás atrapada.

Las sirenas de policía, o de los furgones negros de los matones de Atlas, que no sabes qué es peor, se acercan. Presa del pánico, tienes que escapar inmediatamente del lugar aún dentro del cuerpo de Morgenstern. No te da tiempo a recoger los planos, que se quedan escondidos detrás de la piedra. Además, te acabas de tomar la pastilla de amnésico retardada. Si te hace efecto, estás perdida. Te metes los dedos hasta la garganta y vomitas en la calle. Entonces, ves un coche parado en la acera a unos metros de distancia. Te acercas y encañonas al conductor:

TÚ: ¡Fuera del coche ahora mismo!

El conductor sale corriendo. Coges el vehículo y te marchas del lugar. Confundida, decides volver a tu apartamento para pensar con calma tus próximos movimientos. Allí sigue tu cuerpo inerte sobre la cama. Mientras no seas capaz de salir de la mente de Morgenstern, así seguirá. El rostro de Cristine Wu vuelve a aparecer en la tele apagada:

CRISTINE WU: Un éxito de operación ¿verdad, niña?

TÚ: Cállate.

CRISTINE WU: ¿Cómo piensas salir de esta?

TÚ: Necesito pensar.

El pájaro que utilizas para cargar biosoft grazna en su jaula. Eso te da una idea.

TÚ: Ya sé... pediré ayuda al Templo Cora. Seguro que saben cómo sacarme de este cuerpo.

CRISTINE WU: Claro, claro... ves a pedir ayuda a los que te metieron en esto.

TÚ: ¿Por qué dices eso?

CRISTINE WU: Obvio, ¿no? Ellos te enseñaron a meterte en la cabeza de la gente, a controlar cuerpos que no eran tuyos. Si no hubiera sido por ellos, no estarías en esta situación.

Te levantas y te diriges a la caja con biosoft, ignorando los comentarios de Cristine Wu. No tardas mucho en encontrar el circuito para comunicarse con el Templo. Para hacerlo funcionar con el pájaro necesitas otra dosis de maiá. El cuerpo de Morgenstern que ahora ocupas no tiene, pero recuerdas que tu verdadero cuerpo, el de Naizha tendido en la cama, todavía tenía una tercera dosis. Te acercas y coges la probeta. Como la vez anterior, vacías la mitad en el tubo transparente del biosoft y la otra mitad en la gznate del pájaro. Resuelves otro puzle para que maiá pueda fluir por el circuito. Cuando lo consigues, el pájaro empieza a hablar con su voz quebrada:

PÁJARO: Mensaje a enviar al Templo Cora.

TÚ: Cora Naizha en problemas. Misión con resultado inesperado. Solicito ayuda al Templo.

PÁJARO: «Cora Naizha en problemas. Misión con resultado inesperado. Solicito ayuda al Templo». ¿Enviar este mensaje?

TÚ: Afirmativo.

PÁJARO: Mensaje enviado. Esperando respuesta... Respuesta recibida. «El Templo acogerá a la cora Naizha en treinta minutos. Enviando ubicación».

El Templo nunca está en el mismo sitio como medida de seguridad. La comunicación te permite saber adónde dirigirte. Sales del apartamento y, en la lista de destinos, ahora aparece el Templo Cora. Te diriges hacia ese destino: resultan ser los baños mixtos ubicados en el sótano de una discoteca. Hay suciedad por todas partes, muchas de las puertas de los retretes están destrozadas y, en uno de ellos, parece haber una persona inconsciente. De pie, delante de ti, hay una jovencísima chica tatuada de pies a cabeza.

ILISIA: ¡Tú no eres Naizha!

TÚ: No, no te marches, por favor. Soy Naizha. Estoy atrapada en este cuerpo. Es uno de los peces...

ILISIA: ¡No! Ni se te ocurra darme detalles de tu víctima.

La chica se acerca a tu lado y te toca la cara. Parece fiarse de tu palabra.

ILISIA: ¿Cómo es posible que una cora tan experimentada como tú no sepa salir de una víctima?

TÚ: No lo sé... quizá algo o alguien me lo ha impedido, pero no estoy segura. Las voces que escucho...

ILISIA: Las voces que todos los cora escuchamos son normales. Son ecos de las mentes en las que has estado. Se suelen oír durante el sueño, o en sus momentos previos o posteriores. Sin embargo, ninguna de esas voces puede impedir que salgas de la mente de una víctima.

TÚ: ¿Esas voces pueden provenir de otros lugares? La tele, una radio...

ILISIA: ¿De qué hablas? Nunca había oído semejante sandez.

TÚ: Bien, no importa. ¿Puedes ayudarme?

ILISIA: Claro. Hay dos formas de salir inevitablemente de la mente de la persona en la que estás resonando: matarla o infligirle un dolor extremo.

TÚ: ¿Recordará algo?

ILISIA: No tiene por qué, especialmente si lo matas. El problema es que tú sí que recordarás cualquiera de las dos experiencias. Si quieres un consejo, no es nada agradable recordar la muerte.

TÚ: Bien, me lo pones fácil. Elijo el dolor.

Ilisia observa a un lado y a otro de los baños. Se queda mirando una placa en la pared medio rota de la que salen unos cables de electricidad. Se acerca a uno de los lavabos, tapona el desagüe y deja abierto el grifo para que el seno se llene hasta el borde. Coge el cable suelto que salía de la pared y lo estira hasta el lavabo.

ILISIA: Ven a lavarte la cara. Esto acabará pronto.

Te acercas y, antes de que puedas prepararte, Ilisia te coge la cabeza y la sumerge en el fregadero al mismo tiempo que, con la otra mano, introduce el cable que da chispazos dentro del agua. Das un grito bajo el agua y todo se vuelve blanco.

Despiertas en tu apartamento, ya ocupando tu verdadero cuerpo. Te quedas extendida sobre la cama un rato, con la espeluznante sensación de la electrocución todavía en tu mente.

CRISTINE WU: Tengo que confesarte que estoy un poco confundida con tus habituales cambios de aspecto.

TÚ: Oh, cállate.

CRISTINE WU: ¿Qué piensas hacer ahora?

TÚ: Acabar el trabajo. Darle los planos al que me contrató y ver qué puedo sacarle. Qué es lo que ha pasado. Pero primero tendré que ir a recogerlos.

Te levantas y sales del apartamento. En la lista de destinos, seleccionas la Torre Atlas. Estás en la esquina donde robaste el coche, frente a la iglesia crisfucionista. Rebuscas en el ladrillo que había suelto y recoges los planos. Cuando sales de allí, en la lista de destinos aparece ahora el punto de reunión con tu cliente. Te diriges hacia allí.

Llegas a un bar solitario y oscuro. Hay un hombre en silla de ruedas. Sobre uno de los mangos para empujarla hay un pájaro. Tiene la pata atada a la silla con una cadena. Te sientas frente a él. El hombre articula las palabras con la boca, pero no sale ningún sonido de su garganta. En su lugar, es el pájaro el que las dice:

PÁJARO-CLIENTE: ¿Tienes algo para mí?

TÚ: ¿A quién le hablo, al pájaro o a usted?

PÁJARO-CLIENTE: A mí. El pájaro y la parte de mi cerebro encargada del habla resuenan con maiá. Simplemente es una ayuda ya que soy incapaz de hablar, entre otras cosas. Usaría uno de los viejos ordenadores para sintetizar mi voz... si funcionaran, ¿verdad? Malditas arritmias temporales que inutilizaron toda nuestra tecnología.

TÚ: ¿Qué le sucedió?

PÁJARO-CLIENTE: Cuando te instruyeron en el Templo Cora, ¿te hablaron de las consecuencias de esta profesión a largo plazo?

TÚ: ¿Usted era un cora?

PÁJARO-CLIENTE: Así es. Y mírame: ahora a duras penas soy humano.

TÚ: Enséñeme el dinero.

El hombre deja encima de la mesa un sobre con un fajo de billetes. Sacas los planos y los pones al lado.

TÚ: ¿Qué he robado? ¿Por qué Atlas?

PÁJARO-CLIENTE: ¿No has cobrado ya, cora?

TÚ: Estaría dispuesta a hacerle una rebaja si me cuenta de qué va esto... la operación tuvo algunos imprevistos.

PÁJARO-CLIENTE: Atlas encontró una fuente de maiá natural. Algo distinto, más puro, más intenso. Sus posibilidades iban más allá de la mierda que sintetizamos aquí. Por desgracia, con la fuente encontró algo que no debía... o alguien, no sabría decirte. Una voz o un ser. No se manifestaba a todo el mundo, ni si quiera a todos los cora; tampoco lo hacía siempre bajo la misma apariencia.

TÚ: ¿Una voz en la tele, en la radio o en los aparatos de megafonía?

PÁJARO-CLIENTE: En ocasiones. Además, esa cosa parecía tener un control absoluto del espacio pregeométrico al que accedemos cuando usamos maiá para resonar: podía entrar en la cabeza de cualquier cora e incluso retenerlos ahí en la pregeometría, evitando que volvieran a su propio cuerpo. En cualquier caso, todo lo que pude averiguar por mis medios es que esa cosa le dio algunas

ideas a Morgenstern. Quería que Atlas construyera algo para ella; era algo relacionado con maiá. La respuesta está aquí. ¿Podrías extender los planos, por favor?

Despliegas lo que robaste sobre la mesa, de tal forma que el hombre pueda verlo. Él asiente en silencio en repetidas ocasiones, aunque no sabes si es por la revelación de lo que le muestras o por los problemas neurológicos que parece arrastrar.

PÁJARO-CLIENTE: Es una refinería. De tamaño gigantesco, por lo que parece.

TÚ: ¿Para procesar qué?

PÁJARO-CLIENTE: Maiá natural, supongo. Pero deben querer procesar mucho, a juzgar por las dimensiones de la fábrica.

Entonces recuerdas uno de los carteles del ático de la Torre Atlas:

TÚ: «El 99% de la cesta de la compra pertenece a Atlas Internacional».

PÁJARO-CLIENTE: Inquietante, ¿verdad? Lo que me intriga es el tamaño... ¿dónde estarán construyendo esta refinería?

TÚ: ¿Cómo de grande es?

PÁJARO-CLIENTE: Como para caber encima de una montaña.

Ya sabes dónde está. Y ahí es donde tienes que ir a buscar las últimas respuestas. Te levantas y coges el dinero.

PÁJARO-CLIENTE: ¿Dónde vas?

TÚ: Primero iré a dejar esto a casa. Quizá tenga una conversación con la tele. Luego me voy a dar un paseo por la montaña.

PÁJARO-CLIENTE: Llévate esto. Si te vas a meter en los asuntos de Atlas, la necesitarás.

El hombre señala a una pistola que asoma desde uno de los laterales de la silla. La coges y te marchas.

En la lista de destinos, seleccionas tu apartamento. Al entrar, tres soldados vestidos de negro han puesto patas arriba tus escasas posesiones. La cama está rajada, la mesa con todos sus trastos volcados y la tele parpadea en el suelo.

CRISTINE WU: Sorpresa, niña.

Los soldados te apuntan con sus fusiles. En ese preciso instante, una arritmia temporal

hace que todo vibre. Los soldados aparecen de nuevo con los fusiles bajados, momento que aprovechas para sacar la pistola y dispararles a los tres, que caen abatidos tiñendo de rojo tu apartamento.

CRISTINE WU: ¿Puede que, en tu perfecta y sencilla misión, olvidaras darle la pastilla amnésica a tu víctima?

TÚ: Cállate, ¿quieres?

Registras a los soldados. Tienen varias unidades de explosivo plástico en su mochila de operaciones. Recoges todo el que puedes y te marchas. Recuerdas el lugar donde está la mina a cielo abierto, porque ya has estado allí de pequeña. Sales del apartamento y, en la lista de destinos, aparece dicho lugar.

Llegas a una zona frondosa de bosque. Al avanzar unos metros, la pendiente empieza a aumentar y la vegetación desaparece abruptamente. Estás en la ladera de una pequeña montaña plagada de grúas, camiones y material de construcción. Están todos parados, ya que parece que hoy no hay nadie trabajando. Al subir por montaña, una construcción a medio terminar aparece sobre la misma, cubriendo parte del agujero central. Tiene el aspecto del esqueleto de una fábrica que trata de agarrarse sobre la montaña hueca. Te asomas al borde y ves, al fondo de la montaña, un lago que rezuma una sustancia azul eléctrico: maiá natural. Escuchas una voz detrás de ti:

MORGENSTERN: Así que eres tú quien se coló en mi cuerpo, robó mis planos y después me electrocutó.

TÚ: ¿Qué estáis haciendo aquí?

MORGENSTERN: Nada que tú y tus amigos los cora no hayáis hecho cientos de veces con vuestras víctimas... pero esta vez a una escala algo mayor. ¿Has oído esa expresión de los negocios?: «Piensa en grande».

TÚ: ¿No está la gente ya bastante controlada con la publicidad?

MORGENSTERN: Oh, pero eso es un juego de niños. Esto será un salto cualitativo. Un control real y absoluto. Aunque no todo el mérito es de Atlas, ¿sabes? La idea original fue de una amiga que creo que ya conoces. Por cierto, que siempre le ha gustado la

publicidad, aunque eso también lo sabes. Quizá cogió la idea de ahí y la llevó un poco más allá. Lo que realmente no he conseguido averiguar es por qué se te presentó a ti también, una simple cora... aunque eso ya no importa.

Morgenstern te encañona con una pistola. No hay ninguna arritmia temporal que te salve en ese momento. El hombre dispara. Todavía tienes tiempo de girarte un último instante hacia el corazón de la montaña, el lago azul eléctrico sobre el que te precipitas. Todo se vuelve blanco.

Apareces en un lugar extraño: parece un prado, pero la hierba es de un tono azulado luminiscente; además, se mueve de una forma coordinada, como si fuera algún tipo de organismo. Pasan revoloteando unos organismos parecidos a insectos, y por el suelo reptan unos animales que no habías visto jamás. Todo empieza a hablar; a veces la frase la empieza la hierba y luego la continúa alguno de los seres vivos que has visto.

PLANETA: Bienvenida, niña.

TÚ: ¿Estoy muerta?

PLANETA: En parte, aunque eso pasó unos instantes después de que resonaras con una buena cantidad de maíá puro.

TÚ: Entonces...

PLANETA: Tu consciencia está en la pregeometría. Estás muerta, si quieres decirlo así.

TÚ: Pero... ¿dentro de quién estoy resonando?

PLANETA: ¡Con el Universo, niña! Eso de resonar en alguien es con vuestra porquería sintética. Lo que has usado esta vez es puro, que es lo que corre por el núcleo de este mundo, es decir, de mí mismo. Eso cambia las cosas. De hecho, aquí estás, a miles de años luz de tu antiguo cuerpo humano, y en un instante puedes estar en otra galaxia. Es lo que tiene la pregeometría, que no entiende de espacios. Y tú te has colado en ella.

TÚ: ¿Cómo llegó a nuestro mundo? Me refiero a maíá.

PLANETA: Una especie de vulcanismo tremendo. Lo uso para enviar maíá por toda la galaxia.

TÚ: Pero... ¿no dices que no hay espacio en la pregeometría?

PLANETA: Sí, es cierto; pero para que otros seres, como vosotros los humanos, puedan acceder a ella, hay que tender primero el cable. ¿Recuerdas vuestra antigua internet, antes de que las arritmias temporales hicieran que todos los ordenadores dejaran de funcionar? Primero el cable; después, ya todo era instantáneo.

TÚ: ¿Cómo sabes tanto de esas arritmias?

PLANETA: Porque la culpa la tiene maíá, obviamente. Verás, aunque la pregeometría nos permita entender el Universo de otra manera, sigue habiendo una cara visible formada por la dualidad espacio-tiempo. No se puede hacer trampas. Si te saltas las reglas del espacio-tiempo al recurrir a la pregeometría, tiene sus consecuencias en el lado del espacio-tiempo.

TÚ: No entiendo qué quieres decir...

PLANETA: ¿Crees que es gratis que tu consciencia esté aquí, a miles de años luz de tu antiguo contenedor corpóreo? Esas cosas tienen consecuencias en el espacio-tiempo. Pero tranquila, no te llevas tú toda la culpa. Cada vez que alguien usa maíá en tu planeta, la consistencia del espacio-tiempo se resiente. De ahí las arritmias temporales. No hay nada que hacer... tampoco es que importe demasiado. Cuando tu especie quede unificada, ya poco importará la falta de consistencia del espacio-tiempo.

TÚ: ¿Unificar la especie?

PLANETA: Claro, ¿por qué crees que te he traído? Ese cretino de Morgenstern sólo me hacía falta para procesar y distribuir maíá a la gente. Contaminarla. Hacer que todos resuenen en la pregeometría. Pero no tiene la fortaleza mental para ser mi enlace con los humanos. Tú, sin embargo, fuiste la primera humana en entrar en contacto con el maíá que yo envié a la Tierra. Algo sutil, pero lo suficientemente intenso como para que amoldara tu mente. ¿No recuerdas los viajes que hacías con tu padre a la montaña donde impactó mi meteorito?

TÚ: Estás muy equivocado si piensas que voy a servirte de esa forma.

PLANETA: ¿Crees que será muy diferente de lo que pasaba hasta ahora? Estáis más que acostumbrados. ¿Por qué crees que escogí la figura de Cristine Wu para aparecerme? Hace ya tiempo que no pensáis de una forma autónoma. Esto es el siguiente paso natural. La refinería está a punto de empezar a funcionar. Ya no hay nada que hacer.

Entonces recuerdas los explosivos que robaste a los soldados de Morgenstern y que todavía están en tu cuerpo en la Tierra. Si ya estás permanentemente en la pregeometría, no te debería resultar complicado resonar en la mente de Morgenstern, que ya tomó maiá cuando ocupaste su cuerpo por primera vez. Y todavía debe de estar en las inmediaciones de la refinería.

Así pues, tomas el control de su cuerpo fácilmente. Ahora vuelves a estar en la Tierra, pero en el cuerpo de Morgenstern. Estaba marchándose de la montaña. Das media vuelta y te diriges de nuevo a la refinería, en la cima de la montaña. Bajas por el agujero excavado en su interior hasta que llegas al lago de maiá en el fondo. Tu cuerpo flota allí. Rebuscas en él y encuentras los explosivos. Tras resolver un sencillo reto activando unos botones para llevar la corriente desde el temporizador hasta el explosivo, el detonador se activa. Una cuenta atrás de unos escasos segundos se pone en marcha. Cuando llega a cero, la refinería y la montaña desaparecen dentro de una potente explosión. Todo se vuelve negro.

FIN

Jugabilidad

Maiá consiste en una aventura tipo «point and click», al estilo de las aventuras gráficas. Así se potencia el aspecto narrativo del videojuego. La mecánica consiste en la exploración de ciertos puntos clave de cada escenario.

Además, se cuenta con un pequeño inventario donde se van recogiendo los objetos necesarios para avanzar en la historia, tal como se detalla en el apartado del guion.

El viaje entre un escenario y otro se hace mediante la «lista de destinos» que aparece cuando salimos de un escenario. Esta lista puede ampliarse o reducirse, en función de las cosas que vayamos descubriendo en la

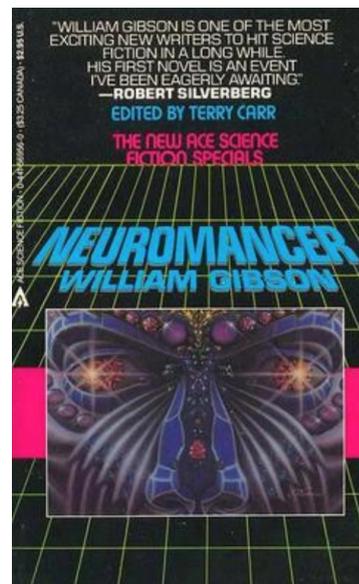
historia.

También hay diversos puzzles que resolver para poder avanzar la aventura. Estos puzzles son mecánicas simples que nos sirven para activar algunos aspectos necesarios en la historia (por ejemplo, conducir maiá a través de los tubos en los circuitos de biosoft o descifrar la cerradura de Morgenstern).

Estética



Maiá es una aventura de corte cyberpunk. El diseño del guión se ha realizado pensando en obras clásicas como *Dreamweb*. Una estética similar a videojuegos como este, con una vista cenital y el uso de gráficos pixel-art, simplifica la producción del videojuego, así como la contextualización al momento en el que el cyberpunk alcanzó su máxima plenitud, con trabajos como los de William Gibson:



BARKER: La historia del mejor piloto de la frontera

Fernando Méndez Torrubbiano

Prólogo

Estimado lector de SCI-FDI. Sin duda te resultará raro ver un prólogo para un relato corto (pero intenso), pero es que no todos los días uno tiene el honor de hacerlo para algo que ha escrito el "pichichi" del equipo de Titanfall 2 de la Facultad de Informática de la UCM (@TitanFall_FDI).

Cuando los guionistas de la saga original dejaron al aire el profundo drama que se desató en la Frontera tras el heroico sacrificio de James MacAllan, Fernando decidió interrumpir la devastación con la que acostumbra a sembrar en cada partida el campo de batalla (comparable a una 5ª convocatoria de EDA, MMI y todos los Fundamentos juntos) y se sentó a escribir sobre el que es sin duda el personaje más carismático de la saga. ¿El resultado? Ciencia Ficción aplicada a videojuegos que a su vez retorna como más Ciencia Ficción en forma de relato corto.

Y si todavía no conoces a Barker, te animamos a que estés atento a las retransmisiones del equipo a través de la red o en los distintos eventos de beneficencia en los que solemos participar. Este curso académico estaremos luchando por existencias para el Banco de Alimentos de Madrid... y nos dejaremos la piel (y el blindaje de nuestros titanes) para conseguir hasta el último kilogramo posible.

José Luis Vázquez-Poletti

Profesor FDI y orgulloso capitán
del Equipo de Titanfall 2 de la FDI
"Ferrites ex coelo cadentes"
("ferritas que caen del cielo")

Lugar: Planeta Armonía.

Línea temporal: 47 (ó 48) aguardientes después de la Batalla de Deméter.

Escenario: refugio temporal de Robert "Barker" Taube.

Personajes:

BARKER: expiloto de la IMC. Actualmente en el bando miliciano. Alcohólico.

SARAH Briggs: comandante de los merodeadores milicianos. Piloto del EER.

James McAllan: antiguo comandante de la IMC, encabezó la rebelión contra ellos. KIA.

General Marder: general de la división ARES de la IMC. Paradero actual, desconocido.

Blisk: líder de los depredadores supremos. No le importa la Frontera, le importa cobrar.

Entra la comandante Sarah Briggs en la habitación de Barker, donde lo encuentra borracho, en el suelo y rodeado de botellas vacías. Tras incorporarlo, Sarah ayuda a Barker a asearse y se sienta a charlar con él. Barker no quiere saber nada de la lucha en la Frontera.

SARAH: "Barker, necesitamos tu ayuda. En las últimas semanas hemos sufrido muchas y muy valiosas pérdidas. Tras la Batalla de Deméter y la muerte de McAllan, los ánimos están más bajos que nunca. Tú y el resto de pilotos que rescatamos en Angel City nos seriais de gran ayuda en esta lucha."

BARKER: "Ya te dije que no quería saber nada de la Frontera. Jamás debisteis sacarme de aquel agujero. No me vas a convencer como hiciste con McAllan, él cayó en tu trampa y lo pagó con su vida. Ahora no tengo a nadie, no me quedan amigos y no tiene sentido seguir luchando contra la IMC en una batalla perdida. Ellos tienen armas que acabarán con esta guerra en un abrir y cerrar de ojos, si no acaban antes con la Frontera."

SARAH: "¿Armas? ¿Qué clase de armas? Barker, tienes que ayudarnos."

BARKER: "Cuando estaba en la prisión de Angel City, pude escuchar más de lo que debía. El General Marder acudía personalmente todas las semanas a escupirme e intentar sacarme el paradero de McAllan a golpes, por suerte para McAllan, desconocía su ubicación. Era mi amigo, pero me dejó tirado en aquel sucio y oscuro agujero, solo vino a por mí cuando me necesitó. El caso, es que, en ciertas ocasiones, cuando creían que estaba inconsciente, Marder mencionó algo sobre un arma capaz de plegar el espacio y el tiempo, un arma que cambiaría el

curso de la historia y daría a la IMC el control de la Frontera que tanto ansiaba. Solo necesitaba una fuente de energía, llamada El Arca de la que no disponían. Pero creo que habían contratado a Blisk para encontrarla. Eso es todo lo que sé, ahora déjame tranquilo."

SARAH: "Está bien Barker, gracias por la información. Encontraremos El Arca antes que Blisk. Pero no puedes quedarte aquí, bebiendo hasta que tu conciencia desaparezca y olvides quién eres. Ten, McAllan tenía esto en su camarote (*Sarah le entrega a Barker una foto de él junto a su amigo James McAllan, en la que aparece el texto "Life takers and heart breakers"*), creo que deberías tenerlo tú. Barker, McAllan no te abandonó, simplemente no podía arriesgar la vida de todos los habitantes de La Colonia para adentrarse en Angel City, hubiese sido una locura y tú lo sabes."

La comandante Sarah Briggs abandona la habitación, mientras Barker se queda sentado, con la mirada perdida en la fotografía que Sarah le acaba de entregar.

Acababan de nacer Los Invencibles de Angel City (ACES).

Una historia original de
Fernando Méndez Torrubiano

Alumno y piloto de la Facultad
de Informática de la UCM

"El problema de ser un héroe es que
tienes que estar dispuesto a morir
por aquello en lo que crees."

Siega

Belén Fernández Crespo

"Yes, there are aliens. No, we shouldn't contact them."

Stephen Hawking
(Fuente: *The Atlantic.com*, "Stephen Hawking: Don't contact Aliens." 26 de Abril de 2010.)

El sol parpadea, como una luz que agoniza bajo el soplo del viento.

Durante todo el día de ayer, apenas fue una candela. Aguanté la respiración, rezando por que no se apagara, por que no fueran aquellos nuestros últimos ocho minutos de vida, y por fin, esta mañana, los rescoldos parecieron avivarse.

Miro por la ventana. Veo el pequeño resplandor, un cincuenta por ciento más leve que el que hay durante una tormenta de nieve, y trato de atraparlo en mi mente: recordar el calor, la llama de la que tanto huí en los días de verano, molesta por la sensación asfixiante; preservar aquellos atardeceres color escarlata, engalanados de nubes azul añil. Nunca me imaginé que sería testigo de este fenómeno. Supuse que cuando ocurriese, ya nos habríamos extinguido.

El fenómeno comenzó el once de noviembre, hace ya veinte días. El Sol chisporroteaba de forma diferente, como si estuviera perdiendo su llama. Podría deberse a un cambio de ciclo o a la aparición de alguna nueva mancha solar excepcional. Nada más lejos de la realidad: la superficie del Sol estaba lisa e impecable. Sin embargo, su color anaranjado había cambiado a un rojo intenso.

No acabo de comprender el empeño humano por encontrar y contactar con seres de otros planetas, de enviarles información detallada sobre quiénes somos, dónde estamos y cómo llegar.

En los primeros años, eran simples notas lanzadas al azar a la inmensidad del espacio: canciones enviadas desde antenas, placas

adjuntas a sondas con la esperanza de que llegaran a algún receptor, tal y como los antiguos marineros habían hecho con los mensajes en botellas.

Hasta que descubrieron aquel sistema solar, gemelo del nuestro, a tan solo cuatro años luz.

La distancia parecía ínfima, en comparación con la de otros posibles planetas habitables cuyo nombre había surgido en diversas ocasiones. Era urgente buscar la forma de enviar unos dispositivos que fueran nuestros ojos, que revelaran la verdad y terminaran con las elucubraciones y deducciones en lo referente a la atmósfera, la existencia de agua y de vida.

No hubo consulta planetaria. No les importaba nuestra opinión. Como siempre, los poderosos tomaron sus propias decisiones atendiendo a sus intereses; como siempre, no pensaron en las consecuencias de sus actos. Las nano-naves guiadas por láser simplemente se lanzaron.

Y esperamos veinte años.

Esperamos tanto, que ya nadie recordaba la existencia de aquella misión.

Y allí estaba el vampiro cósmico, inmóvil, ileso, anclado de forma desconocida a nuestro astro: Un perfil negro indeterminado que, de alguna forma incomprensible para nosotros, esquilma la preciada energía. Su emisión calorífica de miles de grados formaba el negativo de la imagen que nadie ha sido capaz de captar, ponía cara al Horror remoto que jamás confrontaremos; nos ayudó a comprender que el tamaño de “la nave” era equivalente al de un planeta como Mercurio. ¿Por medio de qué procedimientos extraerá la esencia a nuestra estrella? ¿Dónde almacenará la energía o a qué lugar la transportará si lo hace? ¿Por qué nuestro Sol y no otro? ¿Se habrán agotado los recursos en su civilización o serán unos simples piratas que pretenden vender el combustible al mejor postor?

—Se nos van a olvidar las palabras, mamá —dice mi hijo de seis años.

—No te entiendo.

—De no ir al cole.

—Son solo unas vacaciones...

¿Cómo explicarle la verdad? ¿Cómo decirle que no hay futuro cuando ni siquiera ha comenzado a vivir? ¿Qué haré cuando las plantas y los animales mueran? ¿Cómo lo protegeré del Horror cuando no queden alimentos?

—Tengo frío, mamá.

—Vamos a taparnos con la manta. Abrázame.

Miro al cielo continuamente, esperando un milagro que sé que jamás ocurrirá. La vida se apaga, la Tierra se enfría lentamente mientras una espesa capa de nieve y hielo lo cubre todo. Ni siquiera los edificios son reconocibles. Ya no recuerdo cómo era el mundo, cómo era nuestra existencia. Siento cómo la Nada avanza irrefrenable y un escalofrío recorre mi nuca. De fondo, el zumbido continuo de las noticias, que, al intentar dar explicación de los hechos, buscan ayudarnos a encontrar la paz, a aceptar nuestro destino. En continuo estado de alerta, apenas puedo dormir.

Somos meros espectadores, que asistimos impotentes a nuestra destrucción. Jamás sabremos cómo son los Recolectores. No han tenido la deferencia de permitirnos ver qué rostro tiene nuestra Muerte, de luchar. Para ellos, debemos de tener la misma importancia que una inapreciable partícula de polen. Nuestro orgullo humano nos llevó a pensar que, al saber de nosotros, vendrían a enseñarnos su avanzada tecnología y viviríamos juntos en un Universo de armonía ideal. Deberíamos habernos fijado en cómo nos tratamos los unos a los otros para haber predicho lo que ocurriría de antemano.

Según los expertos, finalmente se acercarán a la Tierra para arrancarle el agua. Seguramente lo harán antes de que el Sol se apague definitivamente y el Planeta comience a errar, inerte, por el espacio.

Recogemos lo que sembramos.

Cómo inventé la máquina del tiempo

Juan Ramón Segura

—¡Atención niños! —anunció la maestra—. Hoy viene a visitarnos el Profesor Oswald Dante, descubridor del viaje en el tiempo. Supongo que os preguntaréis... “¿cómo es posible que una eminencia en este campo venga a una escuela perdida en una colonia exterior?”, ¿verdad? Pues bien, resulta que el profesor es un antiguo amigo de la aquí presente señorita Osiris... ainch. —Suspiró la anciana, con mirada perdida, regodeándose en algún recuerdo pasajero.

—En fin, ¡gracias a la gran nebulosa tengo público real presente! —añadió con un visible aspaviento.

—Os recuerdo que vuestras redes neurales y hologramas nunca permitirán tener una experiencia como venir al aula en persona; en particular lo digo por usted, señor Blanket —dijo la mujer, dirigiéndose a una de tantas webcams integradas en la pared, iluminándose un punto rojo en su monitor.

—Así que vayamos al asunto directamente sin andarnos por las ramas. ¡Pase, profesor! —dijo, y los alumnos prorrumpieron en un aplauso (ya sea en forma de holograma, imagen en monitor o humano real).

El científico saludó a los presentes y dio dos sonoros besos a la señorita Osiris, como era costumbre en su planeta natal. La profesora, ante esta efusiva manifestación, enrojció visiblemente ya que ese no era un saludo habitual en las aún tradicionales y arcaicas colonias. Entretanto, algún que otro pícaro y divertido alumno sonreía desde su habitáculo.

—¡Hola, chicos! Y... gracias, señorita Osiris, por esta cálida presentación. Me imagino que estaréis deseando preguntar

infinitud de cosas; entre otras, cómo se me ocurrió la idea, ¿verdad? Pues bien, comenzaré por el principio... hace tiempo, me obsesionaba la paradoja temporal de los gemelos, que asociaban a la antigua teoría de la relatividad de Einstein. Es decir, si un hombre se quedaba en la antigua Tierra mientras su hermano viajaba por el espacio, a una velocidad cercana a la luz, a su regreso la persona que se quedaba en el planeta había envejecido mucho más que su pariente astronauta. Aparte de servir para ilustrar una teoría sobre la relatividad del tiempo en función del espacio y la velocidad de la luz, se me ocurrió que, en cierta manera, bajo el punto de vista del astronauta que va en la nave, hubiera sido como viajar al futuro. Así que, ni corto ni perezoso, me puse manos a la obra... ¿cómo podríamos alcanzar una velocidad tal, sin destrozarnos la nave, el astronauta, y...?

—... ¡Y el tremendo gasto de energía que ello supondría! —saltó de su asiento un niño, sin poder refrenar su ansia.

—Jajaja. ¡Muy bien, pequeño! ¿Cómo te llamas? —preguntó el anciano.

—Jacob —respondió el niño enrojeciendo de golpe, siendo consciente de a quién había interrumpido.

—... Y a ver, pequeño Jacob, ¿qué otro problema había? ¿Lo sabes? —El pequeño enmudeció de golpe.

—Jajaja —rió de nuevo el anciano—. No pasa nada si no lo sabes. Ni los más grandes físicos del momento lo hubieran podido resolver. Se suponía que la masa era directamente proporcional a la energía y casi se duplicaba conforme la velocidad aumentaba, así que estábamos ante un gran dilema y parecía imposible el lograr movernos a través del tiempo. Sin embargo, en el 2064, tras la gran guerra... ¿alguien sabe lo que pasó en esa fecha? —Unas pocas luces verdes se encendieron en el monitor de la señorita Osiris, a la par que unas cuantas manitas se levantaban.

—A ver... ¡tú! —señaló Oswald— ¡La

chica de las coletas!

—Pues... se descubrió el rayo de neutrinos, unas partículas que carecían de masa.

—¡Muy bien, pequeña! De esa forma, podríamos insuflar energía sin aumentar la masa, pero aún había que estabilizarlo y gracias a las nuevas partículas que se descubrieron en el acelerador de la época, pudimos fabricar los anillos de metal exótico. Dentro de ellos, podíamos acelerar los neutrinos, electrones, quarks, etc., a velocidades increíbles sin necesidad de montar máquinas descomunales para tal fin. Eso revolucionó la era espacial.

—¿Y por qué estacionan las plataformas temporales en las colonias del vórtice exterior? —volvió a preguntar el impaciente Jacob.

—Pues... —respondió el profesor sonriendo—, porque necesitamos un ambiente sin interferencias externas como: gravedad, constantes climatológicas, campos magnéticos, etc. También, dado que viajamos a un futuro cercano, necesitamos reaparecer en un entorno seguro y sin cambios. ¿Os gustaría conocer un secreto? —añadió el científico con aire teatral. —Estamos investigando la posibilidad e implicaciones que tendría viajar al pasado, aunque hoy en día es algo imposible.

Los niños pusieron los ojos como platos, dejando volar su imaginación.

—¿Alguien sabe por qué es imposible? —Y solamente la niña de las coletas levantó la mano.

—¡Vaya! Sí que es una joven inteligente su alumna, señorita Osiris.

En ese instante, la profesora hizo una mueca extraña y, con disimulo, se puso a buscar en el listado de la clase, ya que no recordaba a esa niña.

—Pues porque de ser así, ya nos habría visitado alguien del futuro, cosa que nunca ha pasado... ¿verdad, profesor? —El profesor, tras sonreír, se quedó mirando fijamente a la pequeña, pareciéndole encontrar algo familiar

en ella.

—Perdona, ¿me dijiste que tu nombre era...? —preguntó Oswald.

—Lucrecia Dante. Y he de admitir que ha sido un honor conocerte, abuelo.

Al decir esto, la niña desapareció dentro de una gran aura de luz. Los enseres de la habitación volaron por los aires al desaparecer la gran bola de blanco fuego, dejando en el lugar una mancha negra y un intenso olor metálico a quemado. Todos los presentes se miraron entre sí, sin mover un solo músculo durante unos instantes. Tras lo cual, el profesor comenzó a reír con un paroxismo cercano a la locura.

—Bueno —dijo por fin la señorita Osiris—, esto ha sido bastante... inesperado.

Y el científico, mudando de repente su expresión, salió como alma que lleva el diablo en dirección a la estación temporal.

Siempre para otro

Víctor Muñoz Ramírez

Tras contemplarla de la mano de aquel tipo alto, con pelo rapado al estilo militar, y de haber mesado su propia melena, deseó que la piel de tan raudo hombre fuese la suya. Su chica dejó de hablarle. Ella firmó la guerra con el restallido de una bofetada, que sonó como una salva de cañones, y él, antes de girar la cabeza por el golpe, vio un resplandor del pelo rojizo y leonino de ella, y cobardemente cedió al asedio, y así pasaron dos días sin hablarse. Al tercero, sin apartarla de su pensamiento, tampoco secundó el final, y sólo hizo un hueco para la joven novia del soldado, cuya instantánea todavía bombardeaba su memoria mientras caminaba por un parque de Madrid al atardecer, cuando los edificios en el horizonte se asemejan a una gran mandíbula a punto de devorar la cúpula celeste. Entre las colinas de los jardines y los árboles en la decadencia del otoño, oyó a una joven llamando a su perro. Insistía en un nombre demasiado humano. Se le antojaba desagradable. Él recorría un sendero con la cabeza gacha, se dejaba empujar por el viento sin elegir dirección alguna. De nuevo le sobresaltó el nombre en el aire, esta vez a pocos metros de él, y alzó la cabeza y reconoció a la joven que había visto la otra tarde con el vestido de flores y las medias negras. De pie, uno frente a otro, con la tenue luz eléctrica de la ciudad, ambos perplejos: él, por la expectación ante una desconocida que ya había condenado a la ausencia que alimenta el deseo; ella, con una mueca conciliadora y tímida, arrepentida se mordía el labio y una lágrima goteo desde su barbilla. Anduvo lentamente hacia él, alargó la mano para tocarle la cara, volvió a pronunciar aquel nombre y lo abrazó como nadie lo había

hecho, salvo una chica que conocía de aquí a un tiempo. Ella intentó desahogarse entre el llanto espasmódico y la risa floja, símbolo siempre de insumisión ante la fatalidad. Perdona, dijo ella, y añadió algo como “nunca más te dejaré ir, fue mi culpa, fueron mis celos, jamás te haré sentir mal”. El joven entendió la equivocación, pero no dijo nada, y la apretó contra su pecho tan atónito como alborozado. La noche entonces era cerrada. Sugirió que fueran a su casa, donde podrían reconciliarse. Él únicamente asintió con la cabeza, se dieron la mano y lo condujo a través de un barrio de calles antiguas y estrechas que nunca había visto. Sus pasos eran erráticos y débiles, ella lo guiaba, como la muerte en un mural de Albertus Pictor. En más de una ocasión pensó en dar la vuelta y volver a su pequeña habitación alquilada y no tentar más al destino. “No se puede jugar una celada como esta y pretender salir ileso”, se dijo, a la par que sucumbía a la inercia del engaño, acosado por las sombras de los callejones que lo invitaban a sumergirse más y más en el sueño, y por el encanto y determinación de la joven cuyo nombre no sabía y que, sin embargo, fingía conocer. No halló su propia voluntad, laberíntica como aquel arrabal. Pero, al fin, se detuvieron delante de una casa rústica, con una fachada de adornos de piedra gastados por el tiempo, en la cual aún se podía reconocer las vegetaciones moriscas. Un escalofrío le recorrió la espalda. Cruzaron una puerta de madera con grandes goznes y una aldaba que había erosionado la superficie. Dentro, un patio interior con balconada cuadrangular de corte árabe, una fachada y columnas cubiertas por una retorcida hiedra. En las sombras de los soportales apenas podía percibirse la figura de un hombre, que al ver a la pareja entrar, se levantó y con paso magnánimo se dejó iluminar por la luna que se vertía en el centro del patio; dejó ver su barba canosa, sus párpados cansados de esperar, una guayabera grisácea y unos pantalones de trabajo, y sus ojos hostiles que no apartó del

rostro del chico en ningún momento. Y silencio. Hasta que la chica intervino, como las mujeres de Picasso, implorando una tregua informe y forzosa, y lo llamó padre; y el anciano, hija; y del joven no hubo palabra. Dentro de la casa los muebles viejos y estanterías rebosaban de artículos de recuerdo de Madrid, y fotos de su hija con un joven con el pelo muy corto, de hombros anchos. Aunque, luego pensó, tampoco parecía demasiado grande, era muy posible que se pareciera a él, lo que le recordaba, por otro lado, que hacía tiempo que no se cortaba el pelo y, estaba claro, que a ella le gustaba así. La madre, una señora hirsuta y con una inaudita jovialidad, no dejaba de traer bandeja tras bandeja de pescado, aderezado, horneado, frito y sometido a otras tantas técnicas culinarias que ocultase la evidencia de que todos los platos estaban hechos con los mismos ingredientes y prácticamente de la misma manera. La madre se equivocó como hizo su hija, se dirigió a él con un nombre que no era el suyo, aunque la firmeza con la que lo pronunciaba, así como el comportamiento del resto de comensales, que reaccionaban escrutándole el rostro, buscando una respuesta fática, le hizo creer que podía estar él equivocado y que no le hubieran llamado por otro término que no fuese su nombre, que quizás el que pensaba que tenía no lo era, o tal vez lo era y no sabía decir que lo era. Él asintió con una sonrisa, sin saber el motivo de la alusión, y se llevó otro trozo de pescado a la boca. Y volvió a pasar desapercibido. En cuanto regresó a casa, tan eufórico como confuso, no tardó en coger una antigua máquina cortapelos que tenía guardada en casa desde no sabía cuándo y no sabía por qué y se rasuró el pelo hasta que pudo notar la raíz tirando del cuero cabelludo al pasarse la mano por la cabeza. Y se vieron aquella misma tarde, y la siguiente a esa, y muchos días más. Se prometieron no volver a enfadarse, estar siempre juntos ocurriera lo que ocurriera, él la miró a los ojos, la besó, y bajaron por la calle

hasta la zona comercial. Cogidos de la mano, jugaban con sus dedos y se hacían muecas para hacer reír al otro. Y cuando nada podía ser más perfecto, él giró la cabeza y comprendió que no podía fingir quien no era, que la definición del amor es hambre, y la de perfección, previsibilidad; y durante mucho sabía que en sus brazos no habría vida posible. Disimuló ver a aquella chica pelirroja, de cintura de avispa y mirada inteligente, aferrado al brazo de un joven de pelo largo, menos formal que él, pero apuesto a su manera. Y vio cómo los miraban, y pasaron de largo. La felicidad era para otro, siempre para otro. Su mano quedó descolgada, su novia lo miró con rabia y tristeza, gritó que nunca había sido suficiente, lo maldijo y corrió, rota en llanto, entre la multitud hasta perderse; y él caminó despacio hacia la periferia. Su pensamiento era una hebra rojiza que se desenvolvía como las calles se van desplegando por el plano de la ciudad; se desplegaban como se reducía el futuro sobre su horizonte. O así lo creía entonces, antes de saber que al tercer día el infierno volvería a llamar a su puerta. Y lo acogió con dulzura, su hastío desapareció, su mente volvió a ser vacía y sus dedos se mezclaron en el fuego del tiempo. Recordó, en sus labios, aquello que dijo cierto poeta: *...Y me acuerdo de lo eterno, y de las estaciones muertas, y de la presente y viva, y de su música. Así que, entre esta inmensidad, mi pensamiento anego, y naufragar me es dulce en este mar.*

Hikikomori

Daniel González

La enorme torre repleta de apartamentos se alzaba ominosa, como queriendo tocar el cielo... y sí, ahora que recuerdo, me dijeron que en el pasado la llamaban “rascacielos”. Había decenas —cientos quizás—, como flores en un jardín, de distintos tamaños y formas, extendiéndose vastamente hasta el horizonte y limitando con la playa cuyas azuladas aguas chocaban con los arrecifes y la costa. En cada uno de ellos vivían cientos de personas, una por cada ventanita más o menos. Interminables aves mecánicas sobrevolaban las edificaciones, como mosquitos alrededor de la basura. Unas reparaban las estructuras cuando se deterioraban o dañaban por el ambiente, otras recogían la basura que los habitantes dejaban caer por tubos y terminaban en un gran basurero común, y otras entregaban paquetes de cosas que la gente de los Edificios compraba.

Sabía que los hombres de mi tribu me buscarían, así que no tenía más opción que dirigirme allí, a pesar de la desconfianza que me generaba esa gente extraña... la gente de los Edificios. ¡No tenía más remedio! Así que esperé entre unas cajas repletas de cables sueltos y chatarra al lado de la puerta principal de una de estas viviendas hasta que una de las aves llegó volando e hizo sonar el timbre. Ya de cerca no parecía un ave, sino un cangrejo volador metálico con dos pinzas y un único ojo rojo y brillante en el centro. La puerta de la vivienda se abrió y de ella emergió un sujeto flaco y barbudo, de pelo largo. Se veía amable.

—Le hemos traído su pedido, Sr. Sakaro —anunció el cangrejo volador con una extraña voz mecánica. El tipo revisó los paquetes y dio su aprobación, y luego pasó una tarjeta por una de las ranuras del cangrejo, este pareció estar complacido pues su ojo rojo se tornó verde y se alejó en paz como si lo hubieran alimentado.

Y antes de que se cerraran las puertas, entré sigilosamente a la vivienda,

escondiéndome y caminando lenta y silenciosamente a espaldas del dueño.

Me mantuve oculta un tiempo detrás de unas cajas vacías. Robaría todo lo que pudiera y que fuera comestible, dormiría tranquila escapando del frío, y luego me escaparía en la mañana a continuar mi trayecto... o eso pensaba hacer, hasta que escuché la voz del sujeto.

—¿Quién es usted y que hace aquí? —me dijo con ese acento extraño de la gente de los Edificios. Me apuntaba con un arma de fuego, y por el aspecto de la misma era evidente que no era como los viejos y destartalados rifles que usaban los hombres de mi tribu, sino tan moderna y adelantada como todas sus otras posesiones.

Me levanté enseguida y alcé los brazos.

—No me lastime, señor, por favor —rogué—. No quería molestarle ni hacerle daño, señor.

—¿Qué hace en mi casa?

—Solo buscaba donde pasar la noche y comer, señor.

—Usted es una de ellos, ¿verdad? Una cavernícola.

—¿Una qué...?

—Una de esas personas que viven en la naturaleza y no usan tecnología.

—Sí, señor. Sólo quiero comida, señor —dije—, y haré lo que usted me pida a cambio.

El sujeto se quedó pensativo y finalmente pareció sucumbir a mi oferta. Bajó el arma y me hizo entender con señas que me dejaba quedar.

—Ven —dijo amablemente—, primero come algo. Toma. —Me sirvió una aromática cena en un plato de un material que yo no conocía, pero que era un poco más duro que el papel, aunque más suave que la madera. ¡Qué delicia! Estaba caliente y muy sabrosa... más que nada que hubiera comido antes en mi vida. También me sirvió un refresco que sabía extraño, como ácido, y tenía burbujas.

—¿Estuvo buena la comida? —preguntó.

—Deliciosa, señor —dije, reclinándome en la silla con la panza bien llena.

—Puedes llamarme Sakaro. A propósito, muchacha, ¿cómo te llamas?

—Jan.

—Bien, Jan, te prestaré el baño para que te apees.

Había escuchado que la gente de los Edificios tenía esas habitaciones, pero jamás me imaginé realmente cómo eran. El piso era como hecho de piedra laminada y las paredes tenían cuadritos en miniatura. En el centro había una enorme pila donde cabía un hombre y de la pared manaba tanta agua como uno quisiera, ¡y además tibia! También tenía un lugar donde sentarse que se llevaba la caca y a la par una mesa con papeles que él llamaba revistas en las que salían fotos de muchas mujeres desnudas.

Me dijo que podía usar cualquier cosa que quisiera ahí en el baño y me enseñó como cerrar el agua y cambiarle la temperatura.

—Pero ten cuidado de que no salga muy caliente, o puedes quemarte —me advirtió. También me dio unos líquidos que hacían burbujas y olían muy bien para usar en mi cabello. Después de algo así como una hora de remojar me y enjabonarme, y tras relajarme un rato en el agua caliente, decidí salir. Empecé por batirme y saltar para secarme el cuerpo, pero luego vi que me había dejado unas telas esponjosas y con ellas me sequé y luego tomé unas cosas azules terminadas en navajas que servían para remover el pelo y con ellas me rasuré las piernas, las axilas y el pubis ya que noté en las revistas de la mesa que así andaban las mujeres de los Edificios.

Como ya no deseaba ponerme los harapos que traje cuando llegué porque estaban sucios, salí del baño tapándome con una de las telas esponjadas. Sakaro me observó y sonrió. Estaba sentado en una silla enorme como un trono, pero acolchada y que giraba y tenía rueditas, al frente de uno de esas... computadoras. Habían pasado años desde la última vez que había visto una ya que no las usábamos mucho, solo algunos sabios de algunas tribus las sabían manejar y todas las que había visto eran mucho más viejas que la de Sakaro. Pero sabía bien para que servían: pensaban más rápido que nosotros.

—¿Mejor?

—Mucho mejor —contesté—, gracias.

—Y dicho eso removí la toalla y me coloqué de rodillas al lado de Sakaro. Era hora de darle el primer pago.

No soy nada mala en satisfacer a los hombres, pero la reacción de Sakaro fue tremenda. Parecía como si fuera la primera vez que una mujer lo tocaba ahí. Una vez culminado el asunto y con cara de felicidad, Sakaro y yo nos sentamos en la mesa del comedor a conversar.

—¿Vive solo? —le pregunté.

—Sí. Vivía con mis padres, pero murieron hace años. Mi madre fue la última en fallecer, solía estar en un cuarto del segundo piso.

—¿Y no se siente solo?

—Tengo muchos amigos y estoy casado.

—¿En serio? ¿Y su esposa? ¿Por qué no vive aquí?

—Ella vive en su propia casa. Muy lejos. En otro continente.

—¿Nunca la ha visto?

—En persona no, pero hacemos *videochat* con frecuencia.

—¿Y cómo se conocieron? ¿Cómo se casaron?

—Nos conocimos en una sala de chat para solteros y fuimos novios dos años, y hace cinco decidí pedirle que nos casáramos así que ambos cambiamos el estatus de “solteros” a “casados con...” en nuestros perfiles. Todos nuestros amigos nos dieron muchos *likes*.

No entendí la mitad de lo que dijo, pero comprendí el concepto.

—¿Y sus amigos? ¿Lo visitan?

—No, ¿por qué lo harían? Los veo todos los días ahí —dijo señalando la computadora—, me publican cosas agradables en el muro.

—¿Entonces no conoce a ninguno de sus amigos en persona? ¿Cómo trabaja? ¿Cómo gana dinero para pagar todo esto y la comida que se come?

—Soy ingeniero de redes graduado en la universidad. Trabajo para una empresa en mantenimiento de su página web, a cambio se me deposita quincenalmente una suma de dinero en mi cuenta bancaria y con eso

compro todo.

—¿Alguna vez ha visto o tocado ese dinero?

—Por supuesto que no. ¿Para qué querría hacer eso? ¡Es ridículo!

—Entonces, ¿cómo compra las cosas?

—Mira —me dijo, y me llevó hasta la pantalla de su computador cuyas imágenes cambiaban constantemente según sus comandos según lo que tecleaba y adónde dirigía la flecha que se mueve dentro del monitor. Así llegó a un sitio que, según me dijo, se llamaba Supermercado.com, donde escogía un montón de cosas como víveres, ropa y artículos de higiene tocando las imágenes, y luego la computadora le preguntaba: “¿Desea hacer una compra?” Él tocó con la flechita blanca un letrero verde que confirmaba la pregunta y luego le apareció un espacio para introducir números, allí introdujo un código que estaba también en la tarjeta que utilizó para alimentar al cangrejo mecánico.

—¿Ves? Acabo de comprar todo eso. Un robot de entrega me lo traerá en un par de días. —Robot... así era que se llamaban esas cosas voladoras artificiales.

—¿Y dónde aprendiste a hacer ese trabajo por el que te pagan?

—Acá mismo —dijo señalando a la computadora—, así aprendí todo lo necesario desde primaria hasta la universidad.

No entendí bien nada de eso. ¿Cómo podía vivir así? Me pareció una existencia horrible.

Sakaro interpretó mal mi disconformidad.

—¿Estás molesta por nuestro intercambio?

—Toda mi vida he tenido que hacer ese tipo de cosas a cambio de comida, agua o protección, y ni con mucho de la misma cantidad o calidad que me ofreces.

—¿Por qué dejaste tu tribu?

—Guerra. Interminables guerras entre tribus por recursos, comida, mujeres... estaba cansada de tanta violencia.

—Eso suena terrible. ¡Que vida tan espantosa has sufrido!

Me encogí de hombros. Él no parecía

entender que, a pesar de la dureza, era mejor que su existencia, ahí enjaulado, como los animales comestibles que los cazadores de la tribu encierran para que no se escapen. Pero no era mi intención convencerlo, así que me quité la ropa que él me había prestado y procedí a darle otro pago, esta vez de cuerpo completo.

Pasé varios días con Sakaro... más de los que había pensado quedarme en un principio. Su cama era tan suave y sus cobijas tan cálidas... como todo ahí, tan cómodo y agradable que no deseaba irme. No tenía que hacer nada allí, ni siquiera limpiar, pues unos robots pequeños limpiaban la casa una vez al día, siempre a la misma hora.

Sakaro dormía sobre su acolchada cama tan profundamente que parecía muerto. Supongo que había quedado demasiado cansado desde nuestro último encuentro apenas una hora antes y fui a sentarme frente a la computadora. Él me había enseñado muy rudimentariamente a usarla y ya había aprendido a iniciar esas imágenes con movimientos que cuentan una historia... ¿Cómo los llamaba? ¡Videos! Casi todos con historias de sexo, violencia y guerra. Películas con monstruos y seres fantásticos. Había también algunos donde los personajes hacían cosas tontas y se escuchaban risas en el fondo, unos con dibujos que se movían y casi la mitad del material conformado por historias sobre personas teniendo sexo en todas las formas y situaciones imaginables. ¿Por qué ver todo eso y no vivirlo? No me imagino a Sakaro soportando la violencia de la guerra como la ha vivido mi tribu, mucho más intensa que la mostrada por sus videos.

Entonces pensé en el segundo piso... allí donde había muerto la madre de Sakaro. ¿Cómo se deshacía de sus muertos la gente de los Edificios? ¿Se los llevaría algún robot como con la basura? Decidí investigar, así que subí por las escaleras y llegué hasta el piso superior, que estaba casi cubierto por la penumbra. Al final se observaba una puerta bien cerrada y caminé hacia ella con curiosidad.

Toqué el botón que servía para abrir las puertas. Ésta se desplegó hacia un lado perdiéndose dentro del marco y el interior de la habitación quedó expuesto para mí. Estaba

sumido en unas tinieblas impenetrables, en una lobreguez mucho más profunda que la del exterior. Aún así me adentré y percibí de inmediato el aire viciado y añejo. Pasé mi mano por el interruptor que bien sabía que producía la luz, y de pronto aquella oscuridad se disipó enteramente.

Y allí estaba... una imagen grotesca de un cuerpo momificado y cadavérico. Prácticamente reducida a huesos sostenidos entre sí por los vestigios de carne y ropa, sentada sobre una silla por siempre reposaba la madre de Sakaro. No muy lejos, sobre la cama, la momia del padre que se veía aún más vieja. Pero lo más sorprendente es que ambos cadáveres debían de haber fallecido hace mucho tiempo... Los inspeccioné bien, porque pensé que mis ojos me estaban engañando... no podían llevar años, sino siglos muertos.

En el suelo, cerca de las momias, yacía uno de esos discos miniatura que se utilizan para introducir información a la computadora. Algo me dijo que aquello era la respuesta al misterio así que lo tomé e inmediatamente después escuché la puerta abrirse de golpe.

Salí de la habitación y caminé por el pasillo escuchando la voz de Sakaro gritando y amenazando a los intrusos, quienes le contestaban airadamente. Luego escuché golpes y un cuerpo cayendo al suelo. La pistola de Sakaro colgaba de una pared al lado de un cilindro rojo con un dibujo de llamas grabado en un costado, así que la tomé y bajé las escaleras. Ahí encontré a tres hombres de mi tribu blandiendo garrotes, y a Sakaro tirado en el suelo, inconsciente o muerto.

—¿De verdad creías que te nos ibas a escapar, Jan? —dijo Curax, el líder, sonriendo con sus dientes amarillentos. Lo conocía bien y sabía de lo que era capaz, así que le apunté con el arma. Mis intenciones estaban claras. —¿Entonces te has convertido en uno de ellos? —dijo—, ¿en una gente del Edificio?

—Lo que haga con mi vida ya no debe importarte.

El cuerpo de Sakaro en el suelo comenzó a convulsionar y luego, para mayor sorpresa, produjo chispazos que salieron de su cráneo. Lo que brotaba de la cabeza no era sangre, sino aceite, y después emanó de él un humo negro. ¡También era un robot!

Al ver esto, Curax y sus acompañantes entraron en pánico y escaparon de la casa. Observé el disco que tenía algo escrito en su portada, pero yo no sabía leer. Aún así, Sakaro me había enseñado lo suficiente de computadoras, por lo que introduje el disco en la misma y escuché lo que decía en medio de imágenes ilustrativas que se mostraban en la luz nacarada del monitor.

“¿Ha perdido recientemente a un ser querido? ¿Es una persona reservada que no sale mucho? ¿Adquiera ya el Modelo Pigmalión 3000! ¡El último y más avanzado tipo de robot! Con el Pigmalión 3000 usted será capaz de introducir en él su cerebro mediante una muy segura operación quirúrgica y podrá mantenerse vivo indefinidamente. Su nuevo cuerpo robot no enfermará, ni padecerá hambre, frío o dolor; mientras que la piel sintética, diseñada con los más grandes avances en sensación artificial, es capaz de sentir todos los placeres que sentiría una piel humana normal. Todos sus sentidos se mantendrán intactos; podrá degustar deliciosas comidas, disfrutar de baños con agua tibia y, por supuesto, su vida sexual no cambiará en nada. El Pigmalión 3000 está diseñado para emular todas las funciones biológicas del coito y suministrar al usuario el mismo placer. ¡Adquiéralo ya!”



Luces y sombras de la fantasía científica soviética, I

R. Campoamor Stursberg

Cuando se han cumplido recientemente los cien años de la llamada Revolución de Octubre, sobre la que tanto se ha escrito y disputado, parece adecuado aprovechar la ocasión para hablar, aunque sea brevemente, acerca de la literatura de ciencia ficción soviética, enorme en cuanto a producción se refiere, pero a la par escasamente conocida y editada en el ámbito occidental. No pretendemos en absoluto discurrir sesudamente sobre la génesis y evolución de la llamada fantasía científica soviética, así como de sus connotaciones filosóficas, políticas o sociológicas, tarea que por otra parte sería inmensa, y para lo cual existen ya profundos tratados y multitud de monografías específicas¹, sino tan solo indicar a grandes rasgos las tres principales etapas en las que puede dividirse, netamente diferenciadas por sus motivaciones, credibilidad científica y nivel de introspección. Reivindicamos asimismo algunos autores y obras que, por una u otra razón, siguen siendo mayoritariamente desconocidos por el aficionado a la ciencia ficción, pese a su calidad o relevancia en el género. Esta primera fase, que constituye el objetivo de la presente reflexión, sería la correspondiente a la transición de la literatura rusa de tipo fantástico a la ciencia ficción soviética propiamente dicha. En términos cronológicos, esta primera época finalizaría en 1937, año en el que turbulentos acontecimientos obligarían a los autores de ciencia ficción soviéticos verdaderamente creativos a permanecer en un estado de latencia que duraría más de una década.

Aunque no cabe objeción al hecho de que la moderna ciencia ficción ha sido popularizada mayoritariamente por los autores norteamericanos, constituye una percepción incompleta e inexacta pensar que estos son de hecho los únicos inventores de esta literatura y ostentan el monopolio en cuanto a calidad y trascendencia se refiere. Hugo Gernsback fue sin duda unos de los precursores modernos de

la ciencia ficción,² convirtiéndola en un fenómeno de masas a través de las llamadas revistas *pulp*, vehículo de baja calidad y precio que supuso la rampa de lanzamiento y consolidación de un tipo de literatura hasta entonces prácticamente inédito.³ Las condiciones sociales, políticas y económicas de los EEUU antes de la bancarrota de 1929, así como el meteórico ascenso económico e industrial tras el colapso europeo en la Segunda Guerra Mundial, contribuyeron de forma decisiva a la supremacía de la ciencia ficción anglosajona, al menos en el área de influencia occidental. Sin embargo, antes de esta eclosión editorial, literaria y comercial, que sería razonable fijar en la década 1920-1930, existía ya una consolidada tradición de literatura de anticipación, amalgamada con tintes folclóricos o fantásticos, y no siempre exenta de intenciones políticas, en la extensa y desconocida literatura rusa. La situación en la Rusia zarista, atrasada en muchos aspectos como consecuencia de una estructura aún feudal, no ofrecía excesivas motivaciones de anticipación a los escritores, si bien existen algunos interesantes precedentes decimonónicos que, por otra parte, no tuvieron la difusión deseada, al ser asfixiados por una irracional censura y una aversión frontal a cualquier innovación, literaria o no. Estos autores, relegados al olvido, sentaron un precedente en el que, de una u otra forma, muchos de los autores posteriores se basaron, al margen de su motivación particular para abordar una temática concreta. De ello surgiría una tendencia literaria explotada en los años inmediatamente anteriores a la Revolución de Octubre, y que marcaría una primera etapa de la ciencia ficción soviética. En este contexto, el antecedente más interesante lo constituye la (fragmentaria) novela catastrofista *El año 4338* del compositor y escritor Vladimir F. Odoyevski. Escrita hacia 1835, aunque inédita hasta 1926, esta obra representa una de las primeras extrapolaciones, con fines dramáticos, de los

descubrimientos científicos de la época. En este relato futurista, redactado en forma de cartas del protagonista a sus amigos, se narran los esfuerzos de Rusia y China, potencias mundiales en el año 4338, para evitar la colisión del cometa de Biela⁴ con la Tierra un año más tarde, en 4339. Entre las más acertadas profecías de futuro que se incluyen en el texto, destacamos los viajes espaciales, el control artificial del clima y el uso de drogas alucinógenas y sueros de la verdad. Pese a su carácter de relato de aventuras, la novela de Odoyevski proyecta una cierta desconfianza con respecto al progreso científico y sus aplicaciones, lo que es un raro ejemplo dentro del emergente entusiasmo científico de la época.

A la par que la influencia de H. G. Wells y Julio Verne se extendía por Europa y América, los autores rusos asimilaban el nuevo estilo de narración de estas dos grandes figuras, adaptándolas a las costumbres y convencionalismos de su país. Muchas de estas composiciones no dejan de ser burdos pastiches, cuya originalidad se limita a un cambio de denominaciones geográficas. Como ejemplo de una descarada imitación de Verne destaca *En el mundo del futuro* (1892) de Nikolai Shevlonski, que relata un viaje al Polo Norte en un vehículo de última tecnología, sin aportar elementos esencialmente novedosos. Con un estilo más próximo a Wells, en la curiosa novela *El Capitán Nemo en Rusia* (1898) de Konstantin K. Sluchevski, el protagonista trata de forzar un cambio climático a base de plantaciones de palmeras y cactus en la isla de Novaya Zemlya, combinadas con estaciones electromagnéticas y parques eólicos, en lo que es posible discernir un antecesor casero del controvertido proyecto HAARP. En un nivel más serio, y amparado por una sólida formación científica, mencionamos a Konstantin E. Tsiolkovski, pionero de la astronáutica y autor de varios fascinantes relatos en los que trataba de popularizar sus ideas sobre los cohetes, los viajes interplanetarios y el estudio del Sistema Solar.

No obstante, hacia finales del siglo XIX aumenta la tendencia a denunciar desequilibrios sociales a través de la literatura fantástica, siendo abandonadas progresivamente las tramas basadas en la extrapolación científica y la especulación tecnológica. Tómese como ejemplo al conocido poeta del simbolismo V. Y.

Briúsov, autor de algunas narraciones notables que han sido injustamente olvidadas. En 1905 aparece el relato utópico *La República de la Cruz del Sur*, en el que, mediante el uso de crónicas periodísticas, se describen los estragos que una pandemia de origen desconocido está provocando en la citada república, sita en la Antártida y descrita como una próspera sociedad de corte totalitario. La enfermedad, de la que sólo se indica que es de origen psíquico, convierte a los afectados en orates furiosos y violentos, lo que, unido al aislamiento de este país, contribuye al caos social. Al margen de las muchas interpretaciones que se han dado al relato, es destacable la anticipación del autor al insinuar el uso de epidemias y crisis sanitarias para desestabilizar un sistema político y alterar el equilibrio financiero de las naciones.

De estos ejemplos se deduce que los autores anteriores a la Revolución de Octubre, pese a la siempre irritante censura, gozaban de cierto margen de maniobra en sus escritos, siempre que éstos no supusiesen poner en duda la infalibilidad del régimen zarista o la estática jerarquía del orden social. Por ello no deja de sorprender que libros con fuerte contenido político sean editados sin problemas, y otros sean censurados de manera absurda, como *En otro planeta* de Porfiri P. Infantiev, una inocente aventura sobre un viaje a Marte en la que el protagonista narra su asombro ante tan avanzada civilización. Varios capítulos centrales del texto, en los que se describe el nivel científico y cultural de los marcianos, fueron eliminados supuestamente por ser potencialmente peligrosos. Una presunción ridícula, considerando que, como consecuencia de los trágicos acontecimientos posteriores a la derrota en la guerra contra el Japón y la represión de San Peterburgo en 1905, la aparición de textos cargados de tendencias revolucionarias se multiplicó exponencialmente, sin que la censura hiciese aparentes esfuerzos para evitar su aparición. La provocativa revista *La Vida Ideal*, fundada en San Petersburgo en 1907, puede considerarse como la primera publicación periódica en Rusia sobre ciencia ficción, aunque los temas tratados se referían principalmente a cuestiones sociales, ajenas al entusiasmo que los avances científicos provocaban en otras latitudes.

Así, en la *Estrella roja* (1908) de Alexander A. Bogdanov, eminente médico y uno de los

autores centrales del llamado *Proletkult*,⁵ encontramos un primer exponente de la aplicación de la ciencia ficción a la literatura con fines políticos. Influido por los acontecimientos de 1905-1907, el autor, cuya motivación principal es alentar al proletariado mediante un esquema de lo que será el futuro tras la lucha de clases, crea una notable sociedad marciana basada en los cánones del marxismo más puro. Todos los problema éticos, religiosos y filosóficos han sido resueltos mediante una desruralización del planeta Marte, la construcción de modernas y eficientes ciudades-factoría y la uniformización completa de la sociedad, desde una lengua única y oficial hasta la supresión de los nombres personales y la creación de una nomenclatura neutral. Una sociedad carente de héroes y monumentos, basada plena y únicamente en la ciencia, donde el talento es la única recompensa. Tales magnificencias son descritas al protagonista Leonid, revolucionario y matemático, por el marciano Menni, emisario de tan fabulosa realización de la sociedad que tanto anhela Leonid para su país y el resto del mundo. La novela *El ingeniero Menni* es una continuación de *Estrella roja*, con una trama similar. En ella, el marciano Menni convence al revolucionario Leonid para visitar Marte y convencerse de los avances de su civilización, ya totalmente automatizada, igualitaria y sujeta a planes estatales. Pese a la perfección del sistema social establecido, la incapacidad de los marcianos para sintetizar proteínas los lleva a planear la colonización de la Tierra, al juzgar a sus habitantes incapaces de la revolución social. En un congreso científico cuya finalidad es decidir sobre los planes de invasión, la abnegada Lenni, médico de profesión y amante por otra parte del revolucionario Leonid, logra convencer a los gobernantes de que los terrícolas aún deben enfrentarse a dificultades mayores que las experimentadas por los marcianos en su conquista por el socialismo, convirtiéndose así en la salvadora de los terrícolas. A modo de anexo, una segunda parte de la novela presenta una retrospectiva histórica de Marte, incluyendo la construcción de los famosos (e inexistentes) canales de Schiaparelli, así como una descripción detallada de la revolución sin violencia que catapultó a los marcianos al establecimiento de una sociedad perfectamente igualitaria.

Ambos textos de Bogdanov pueden

catalogarse como una utopía positivista, en los que plantea un plan concreto para crear una sociedad mejor. Al margen de la publicidad que Bogdanov hace de sus ideales socialdemócratas, la novela contiene varias visiones de futuro acertadas, como la existencia de ordenadores, los materiales sintéticos y el uso de la energía nuclear con fines industriales. Aunque la influencia de Bogdanov en autores soviéticos es innegable, oficialmente no figura como uno de los impulsores, posiblemente a causa de su idealismo desmesurado.

Otro destacado representante de esta tendencia, y que utiliza ingeniosamente la ciencia ficción como medio para la divulgación de los ideales revolucionarios, es Alexei Gastev, uno de los más activos poetas del proletariado. Hombre formado en los duros trabajos industriales, se convertirá en el principal apóstol del culto a la máquina, mediante la cual se simboliza el progreso. Lejos de limitarse a exponer sus ideas por escrito, Gastev será el creador del Instituto Central del Trabajo en Moscú, cuyas máximas basadas en la tríada "calibre - guía - maquinista" pueden interpretarse como un serio intento de experimentar la bioenergética a nivel social. En este sentido, el relato *Express, una fantasía siberiana* (1916) contiene todos los ingredientes característicos de lo que será la ciencia ficción soviética en su primera etapa, desde la exaltación de la máquina hasta la completa industrialización del país. En esta obra, las vastas extensiones de Siberia, sinónimo de la naturaleza indómita, han sido sometidas y transformadas por el ideario progresista en inabarcables complejos industriales, donde la omnipresente máquina constituye el factor principal en la creación de una nueva humanidad. Esta glorificación de la industrialización como eje principal del progreso, equivalente a la eliminación sistemática de la Rusia tradicional y agraria, producirá violentas reacciones de rechazo, de las que surgirán algunas de las más destacadas antiutopías de la época.

El año 1917 supone una ruptura con el pasado y el comienzo de una nueva era. Lo que hasta entonces era fantasía (científica) rusa se convierte en literatura soviética, aunque en los primeros años las directrices no estén claras, al sumarse multitud de tendencias revolucionarias distintas y, en ocasiones,

incompatibles. Comúnmente se postula que Vivian Itin fue, oficialmente, el primer escritor soviético de ciencia ficción.⁶ De formación jurídica, Itin se implica pronto en los movimientos revolucionarios, llegando a ser comisario del pueblo y presidente de una corte disciplinaria. En la ciudad siberiana de Kansk escribe *El país de Gonguri*, aparecida en 1922, obra simbolista consagrada a una minuciosa enumeración de las condiciones sociales en la sociedad futura, libre de guerras y de violencia. En Gonguri, el trabajo, realizado por máquinas rápidas y eficientes, se concibe como un festival, y todos los habitantes del país disfrutaban equitativamente de los frutos del esfuerzo común. La obra fue aclamada por su optimismo y la detallada descripción de la lucha de clases, convirtiéndose así en la primera utopía soviética.

Todas las obras enumeradas, que pueden catalogarse como representativas, nos permiten concluir que las motivaciones, objetivos y lugares comunes de la ciencia ficción soviética difieren radicalmente del extendido modelo anglosajón, más focalizado en una primera época en los logros tecnológicos y científicos, en contraposición con la producción soviética, volcada en el análisis pormenorizado de las condiciones requeridas para la consolidación de un nuevo modelo social, y orientada hacia la utopía. La ciencia y la tecnología están meramente destinadas a ser herramientas para la conquista de la sociedad perfecta, así como el catalizador de la simbiosis de la máquina con la clase trabajadora, siguiendo la doctrina de Gastev.

Uno de los primeros autores en combatir esta idea de amalgama hombre-robot es Yevgeny I. Zamyatin, cuya novela distópica *Nosotros* (1920) es condenada con vehemencia como “la reacción burguesa ante el terror que inspira la grandiosa herejía del comunismo en construcción”.⁷ Escrito en el exilio, y nunca aparecido en la URSS, este libro es ciertamente crítico con el sistema, pero no se limita a denunciar las perversiones de la nueva cúpula gubernamental, sino que extiende su crítica a los países occidentales, en particular el Reino Unido, donde Zamyatin trabajó como ingeniero durante la Primera Guerra Mundial.

La novela describe un anónimo estado unitario del futuro, que el autor sitúa a unos mil años del presente, donde todos los ciudadanos

son perfectamente iguales y anónimos, viviendo una existencia plenamente uniformizada, exenta de individualidad alguna, y careciendo incluso de nombres. El estado lo dirige un “Benefactor”, cuyo control sobre la moral, el comportamiento, la cultura, el pensamiento y, en suma, cualquier aspecto de la vida cotidiana, es absoluto e inamovible.

La trama se mueve en torno al ingeniero D-503, narrador de la historia, que comienza a desarrollar escrúpulos morales cuando su irrefrenable deseo de conquistar a la heroína I-330 contradice el programa estatal establecido, al estar la sexualidad tipificada como “bien de consumo” que sólo es admisible a ciertas horas y en circunstancias especiales, bajo estricto control estatal, estando el cumplimiento de esta norma supervisado por una policía de la moral. Instigado por I-330, D-503 trata de derrocar al Benefactor en el llamado “día de la unidad”, en la que todos los ciudadanos deben cumplir con el democrático trámite de ratificar al líder. El intento de golpe de estado falla, y los dos protagonistas deben exiliarse al otro lado del muro que aísla el Estado del resto del mundo, donde habitan seres semisalvajes. En este exilio, D-503 e I-330 continúan con sus planes revolucionarios, que nuevamente fracasan y terminan con la ejecución sumaria de I-330 y la “reeducación” de D-503 a base de una lobotomía. Este libro es claramente pesimista, y su gran mérito consiste en anticipar o pronosticar algunas de las aberraciones que totalitarismos posteriores han llevado a la práctica a lo largo y ancho del globo. Las distopías *A Brave New World* de Huxley (1932) y *1984* de Orwell (1948), del mismo tipo que *Nosotros*, fueron escritas no obstante con la “ventaja” de la extrapolación a partir de hechos concretos ya acaecidos en Italia, Alemania y la Unión Soviética, entre otros. Ya en 1921, Zamyatin, desencantado con las consecuencias y derivas de la revolución, declaraba: “temo que la literatura rusa no tenga otro futuro que su pasado”.

En este contexto, merece la pena citar otra novela contraria a la filosofía industrialista de Gastev, pero de carácter positivista, debida a Alexander V. Chayanov y titulada *El viaje de mi hermano Alexei al país de la utopía campesina* (1920). En ella, el autor expresa con conocimiento de causa las esperanzas que la revolución despertó en el campesinado, los

grandes olvidados y desde tiempos inmemoriales. El protagonista es Alexei Kremnev, obrero 37413, quién, disgustado con el extremismo mecanicista del sistema, despierta un día para constatar que ha realizado un viaje en el tiempo de 1921 a 1984. En esta sociedad futura, el mundo está dividido en dos bloques rivales, habiendo sido los bolcheviques derrotados por los socialistas revolucionarios. A partir de 1932, un régimen campesino empieza a desarrollarse en armonía. Las industrias y fábricas son desmanteladas, y la población redistribuida en pequeñas localidades apartadas de los núcleos urbanos y redes de transporte (es curioso observar que esta medida se llevó a cabo en la práctica durante la Segunda Guerra Mundial). Las grandes ciudades (Moscú, Leningrado, Kazán) han sido erradicadas y reconvertidas en centros de recreo y diversión. El estado centralista ya no existe, habiendo sido reemplazado por un régimen campesino basado en el cooperativismo. Como símbolo de la concordia y el eclecticismo, el monumento nacional de la Rusia campesina incluye fraternalmente las estatuas de Lenin, Kerensky y Milyukov.

La posición contraria al bolchevismo y urbanismo posiblemente convierten este libro en el más condenado y atacado dentro del régimen, al poner en duda e indicar las deficiencias de una de las máximas de las políticas leninista y estalinista: la colectivización. No debemos olvidar que Chayanov era economista agrario, profundo conocedor de la realidad campesina del país. Su condena pública pone de manifiesto la derrota final de las aspiraciones del campesinado tras la revolución. Esto, añadido a su aversión a las pseudociencias tales como el emergente lyssenkoismo, le garantizaría un billete sin retorno a los campos de trabajo en 1931. Pese a una certera predicción debida al escritor Platonov, formulada en la misma época, pocos sospecharían que la gloria del proletariado sería igualmente efímera, siendo la figura del abnegado obrero industrial entregado por completo a la revolución reemplazada, de 1932 en adelante, por la omnisciente figura del burócrata implacable y el laberíntico aparato administrativo. El tiempo de la utopía y de los sueños de futuro había acabado, para dar lugar a una creciente y sistemática depuración de los ideólogos y pensadores disconformes con la nueva tendencia de un estado volcado en el

culto a la personalidad y la completa uniformización del país.

Hacia 1923 los ideólogos del partido, encabezados por Andre A. Zhdanov, comienzan a establecer unas férreas reglas y condiciones a las que debe someterse la nueva cultura (ciencia, literatura, música, arte, espectáculos), cuya finalidad no es entregarse a la frivolidad del esparcimiento o el entretenimiento, sino proporcionar una vía de educación al proletariado en el renacimiento social del país, así como forzar una drástica ruptura con el pasado. Es el tímido comienzo del repudio oficial de tendencias científicas y filosóficas "occidentales" y "decadentes", tales como la relatividad de Einstein, la cosmología de Lemaître, la cibernética o la genética de Mendel. Nacía de esta forma una ciencia dictada esencialmente por la ideología, al servicio exclusivo de los intereses del Estado, deplorable moda que muy pronto se vería reproducida en otros países europeos, con efectos igualmente funestos. El establecimiento de temas rigurosamente prohibidos coarta enormemente la libertad de elección de los autores, no sólo de aquellos dedicados a la ciencia ficción. Todo aquello que no avale exactamente la (aún cambiante) ideología del momento es proscrito. Paradójicamente, los autores que más afectados resultan con esta censura no son los nostálgicos zaristas o los conservadores, sino aquellos comprometidos revolucionarios cuyas motivaciones, legítimas, chocaban frontalmente con la nueva ideología, al permitirse sugerir variantes o mejoras, o insinuar y denunciar manipulaciones de los cuadros en beneficio de unos cuantos privilegiados. Atendiendo a un natural sentido de conservación, los escritores depuran sus obras de extrapolaciones peligrosas o alusiones a temas y situaciones que puedan dar lugar, en un futuro, a una exhibición del inagotable ingenio de la policía política en fabricar demoledoras acusaciones.

De ello resulta, en general, una literatura predecible y carente de vigor y audacia. Una gran mayoría de las novelas que se editan en la década de 1920 comienzan a estar cortadas esencialmente por el mismo patrón, consistente en un héroe proletario (una versión soviética del *Flash Gordon* de turno), el hostil y maquiavélico Occidente pleno de especuladores, espías, banqueros y ladrones, así

como los colaboracionistas diversos que especulan con la Nueva Política Económica,⁸ o simplemente traidores comprados con el oro extranjero. La trama se mueve invariablemente en torno a la lucha de unos con otros, de la inmoralidad de los anti- o contrarrevolucionarios, en oposición a la incólume convicción del héroe surgido de la lucha revolucionaria. En un asombroso despliegue de imaginación, los autores enumeran una cantidad pasmosa de fechorías, crímenes, vilezas e inmoralidades de los siervos de la conspiración extranjera, que es arrolladoramente aniquilada por la clase trabajadora, dirigida en la victoria final por el héroe. Triunfa, por extensión, una nueva filosofía que impulsa al pueblo a un ciego sacrificio.

El representante más impactante de esta tendencia es el poeta Serguei P. Bobrov con *La especificación del iditol* (1923), novela por otra parte notable por su estructura caleidoscópica, formada por escenas aparentemente inconexas, boletines de prensa, estadísticas, anuncios e informes (aunque con una temática distinta, comparable en su forma a las dos grandes novelas urbanas *Manhattan Transfer* (1925) de J. Dos Passos y *Berlin Alexanderplatz* (1929) de A. Döblin). En esta obra, grupos financieros y criminales internacionales luchan por la posesión y monopolio de una sustancia insólita y extraordinaria, el iditol, para lo cual no dudan en desencadenar conflictos bélicos, crisis financieras y desórdenes sociales. El ritmo trepidante de la narración es tal que el propio autor incluyó una sinopsis del libro en el prólogo, con el fin de evitar confusiones. El gran mérito de esta singular narración es haber profetizado, de forma asombrosamente acertada y realista, las sombrías manipulaciones políticas y sociales que las multinacionales y gobiernos están dispuestos a sustentar con el objetivo de monopolizar el mercado.

En esta línea provocadora, destaca Ilya G. Ehrenburg, autor emergente en esta época, y, posteriormente, el cronista bélico más destacado de la URSS. En su extraña novela *Julio Jurenito*, el autor relata la epopeya de un misterioso aventurero mejicano, el citado Jurenito, que viaja a través del mundo con siete discípulos en una misión mística para instaurar la paz mundial, aunque los resultados son contraproducentes. El libro, plagado de

discursos proféticos y mesiánicos de Jurenito, acaba con el autosacrificio del mismo en un parque moscovita. Situada temporalmente entre 1913 y 1921, el libro supone una sátira despiadada tanto de los países occidentales como de Rusia, así como de los valores morales y éticos de estas naciones. En esta misma vía de desestabilización, en *Trust D.E.* (1923), un aventurero a sueldo de un grupo de financieros se dedica a ejecutar un plan cuya finalidad es la destrucción de Europa (véase el acrónimo D.E), fomentando hostilidades y guerras entre las naciones, principalmente Francia y Alemania, en las que se no se duda en utilizar armas bacteriológicas. El resultado es una Europa continental transformada en un erial, donde los supervivientes recurren al canibalismo.

A la lista anterior pueden añadirse otras narraciones con la misma motivación y desarrollos parejos, correspondientes a las llamadas "novelas de producción", tales como *La psicomáquina* (1924) de Victor V. Goncharov, *La muerte de Gran Bretaña* (1926) de Serguei T. Grigor'ev, *Apetito microbiano* (1927) de Anatoly Shishko, *La revuelta de los átomos* (1928) de Vladimir E. Orlovski o la *República nómada* (1930) de Yakov M. Okunev. A pesar de este pasajero estancamiento del género, semejante al período de máxima expansión de las reiterativas operetas espaciales del *pulp* americano, pueden destacarse algunos autores y títulos que proporcionan cierto entretenimiento, o presentan muy disimuladas discrepancias con el desarrollo político del momento, manteniendo un nivel literario aceptable y ajeno al folleto propagandístico o publicitario.

El autor más conocido es probablemente Alexander R. Beliaev, que puede considerarse como el primer escritor profesional de ciencia ficción en el ámbito soviético. De calidad desigual a lo largo de su trayectoria en el género (1925-1939), las novelas y relatos de Beliaev carecen no obstante de rigor científico, rozando a veces el absurdo, pero desarrollando tramas interesantes generalmente ajenas a la utopía. El ciclo de relatos del profesor Wagner es quizá el más destacado, pese a ciertos estereotipos y una ciencia más que cuestionable, como por ejemplo sus máquinas antigravitatorias. En un plano científico algo más serio, aunque exagerado hasta la imposibilidad, una característica recurrente en

las novelas de Beliaev es su fijación por los métodos quirúrgicos para la “mejora” de la condición humana. Así, en *La cabeza del profesor Dowell* (1925) se trata la posibilidad de transplantar cabezas, en este caso con el fin de preservar los conocimientos de un sabio fallecido en un accidente.⁹ La novela *Ictiandro* o el relato *El hombre que perdió su cara* también tienen como protagonistas a sujetos de experimentación quirúrgica, con resultados más o menos dramáticos. En su última época, Beliaev abandona del todo la credibilidad científica para centrarse en la fantasía pura, siendo *Ariel* la más fantástica (y última) de sus aportaciones a la ciencia ficción. Baste decir que el protagonista, capaz de volar libremente sin empleo de artilugios, es capaz de modificar a su voluntad el carácter del movimiento de su cuerpo, lo que lamentablemente constituye una violación de la segunda ley de la termodinámica. Al margen de estos defectos, la producción de Beliaev es considerable y meritoria, formando por sí misma una biblioteca de ciencia ficción que inspiró a muchos de sus contemporáneos y sucesores.

En *Corazón de perro* (1925), debida a Mijail A. Bulgakov, encontramos una parábola sobre la pérdida de humanidad derivada de las revueltas sociales, así como una crítica a la monotonía de la existencia. La sinopsis, que no deja de tener cierta relación con *La isla del doctor Moreau* de Wells, combina hábilmente la fantasía científica del nuevo hombre construido a partir de la cirugía con un apenas disimulado desdén por la manipulación de la sociedad. La historia relata como el profesor Preobrashenski, cirujano moscovita, experimenta en un perro callejero el trasplante de órganos humanos. Como consecuencia de la operación, se produce una metamorfosis que progresivamente va humanizando al perro, al menos en el sentido orgánico. Esta transformación va acompañada de una pérdida de empatía y respeto por Preobrashenski, así como de una creciente e irreprimible crueldad. El hombre-perro, llamado Moppel, llega a convertirse en ciudadano soviético y empleado público, cargo en el que da rienda suelta a su inmoralidad y embriaguez. Preobrashenski, consternado con el resultado de su experimento, opera clandestinamente a Moppel con la esperanza de revertir el proceso, lo que finalmente ocurre.

Alexei N. Tolstoi, pariente lejano del gran Lev, y escritor ya consagrado antes de la Revolución, aporta en este período dos novelas de interés que supieron evitar todo tipo de purgas, literarias o no, y que corresponden a epopeyas de los nuevos héroes revolucionarios contra los decadentes y corruptos estamentos políticos y financieros, pero sin caer en la insustancialidad de algunos de sus contemporáneos.

La primera de estas novelas, *Aelita* (1923), estaría destinada a convertirse en un icono de la fantasía científica soviética. No se trata de una novela propagandística, aunque haya sido incorrectamente catalogada como tal, sino de una genuina novela de aventuras al estilo de Rice Burroughs con connotaciones revolucionarias, pero sin llegar a los extremos panfletistas y, en ocasiones risibles, que verían la luz en el período 1920-1930, donde todo trata de reinventarse y depurarse de las influencias de la tradición. El ingeniero Loss, acompañado de un veterano revolucionario llamado Gusev, viaja a Marte para encontrarse con una avanzada civilización, fundada por supervivientes de la Atlántida. Esta sociedad, no obstante, es de tipo feudal, con una extensa masa trabajadora descontenta por las desigualdades. Al margen, el planeta está en declive por causas medioambientales. Mientras el soldado Gusev se dedica a planificar y liderar el alzamiento del pueblo contra la élite del planeta, el ingeniero Loss suspira por Aelita, hija del gobernante, y se deja seducir por las leyendas atlantes. Pese a sus esfuerzos, el levantamiento de Gusev fracasa, y los dos protagonistas se ven obligados a huir de Marte, con gran pesar del ingeniero, que debe abandonar a su Aelita. Aunque el destino final de ésta es incierto, parece sugerirse que no ha sido castigada por su relación con los agitadores terrestres, dado que Loss y Gusev captan desde la Tierra desesperados mensajes de radio emitidos por Aelita.

La temática de *El hiperboloide del ingeniero Garin* (1927) es mucho más prosaica. Un sabio plenamente enajenado, Garin, inventor de lo que suponemos se trata de un tipo de láser, se rebela contra el mundo y decide convertirse en amo del mismo, mediante el chantaje, la extorsión y el asesinato, acompañado de una beldad enigmática y cruel llamada Zoya, que es, en

cierto sentido, el catalizador que inspira a Garin en su enfermiza obsesión por establecer un sistema de castas en el cual, de forma natural, Zoya y él formarán la cúspide. Después de ser perseguido a lo largo de medio mundo por el agente soviético Shelga, y después de múltiples peripecias folletinescas, el ambicioso plan de Garin finalmente fracasa.

Como elemento atípico y fuera de toda clasificación, destacamos *Bluff* (1928), novela espuria escrita bajo pseudónimo por Boris Lipatov, en la que un grupo de periodistas americanos simulan un aterrizaje marciano para aumentar las ventas de su diario. El libro consta de las supuestas crónicas de estos periodistas, así como de las misivas de tan fabulosos visitantes. Para aumentar la verosimilitud del texto, el propio Alexei Tolstoi incluye en un prefacio una entrevista con el hipotético autor, un tal Ris Whilki Li. Dejando de lado su discutible calidad, el relato merece ser citado por iniciar la moda de la intoxicación informativa, técnica que sigue siendo de furiosa actualidad.

En 1927 aparece la novela *Dentro de mil años*, del ingeniero Vadim D. Nikolsky, posiblemente la utopía marxista más lograda, entre cuyas particularidades más destacables figura la predicción de una explosión atómica en 1945, anticipándose en 17 años a Cleve Cartmill (*Deadline*, 1944). En este lejano futuro, el sueño de la sociedad perfecta se ha cristalizado por fin, tras largas luchas y sacrificios supremos. La sinopsis es, nuevamente, bastante simplista, con protagonistas estereotipados de cartón piedra, un ingeniero soviético y un sabio alemán, cuyas peripecias en su viaje temporal al año 2927 se describen. El éxito de esta obra se debe a que no compromete en modo alguno las promesas de los políticos del momento: la sociedad liberada es, en primer lugar, el producto de un siglo de guerras, seguido del esfuerzo de varias generaciones para el fortalecimiento de la nueva estructura social. A corto plazo, todo es privación y sufrimiento, y serán las generaciones lejanas las que disfruten de los logros de la Revolución.

La que puede considerarse la última utopía (comunista) hasta el deshielo de 1956 es la obra *El país de los felices* (1931), del autor letonio Jan L. Larri, cuya ardiente devoción al ideal de la construcción de un nuevo futuro fue

recompensada con una larga estancia en el gulag. El libro en sí mismo no sólo no cuestiona el sistema político, sino que defiende con vehemencia sus logros y metas. A diferencia de otros autores, Larri sitúa la novela en un tiempo no excesivamente lejano (1980), así como centrada en la propia Unión Soviética. Para este fin elige Magnitogorsk, ciudad que había sido recientemente construida, primer modelo de complejo industrial y obrero, que se convertiría pronto en el centro neurálgico de la producción de acero de la URSS, y el mayor del mundo en su categoría. Cabe preguntarse, en estas circunstancias, cuál fue el pecado capital de Larri, que supuso la condena de su obra y persona. Entre todas las hipótesis que se han emitido al respecto, enumeramos tan sólo aquellas que tienen más verosimilitud. La primera es que se trata de un relato cuya proximidad temporal es excesiva. Un tortuoso camino de mil años de construcción de la nueva sociedad podía ser aceptable, cincuenta años eran inadmisibles, ya que haría albergar excesivas esperanzas de mejora a quienes debían sacrificar todo por la consecución del objetivo. En segundo lugar, el libro refleja una lucha (dentro de los márgenes del marxismo dialéctico) entre la juventud y las autoridades, que raya en la irreverencia. La puesta en duda de los dirigentes (suponemos que ya fosilizados en el lapso 1930-1980) por parte de la juventud, cuyo destino era ser moldeada, adaptada y sacrificada a conveniencia de la ideología, sin formar parte del estamento decisorio, era una aberración para la inamovible estructura de partido gerontocrático que se estaba fraguando. Tanto el tiempo como la localización geográfica de la novela eran vistas como un peligro, ya que implícitamente sugería que la consumación del estado soviético sería una realidad en pocas décadas, y, por tanto, que las privaciones serían efímeras. En este sentido, al autor peca de muy poco realista, teniendo sus censores una visión más realista y objetiva, pues eran plenamente conscientes de que el gran cambio duraría generaciones. En tercer lugar, la mal disimulada analogía entre los nombres de los antagonistas principales (Molibdeno y Kogan) con los líderes de facto del momento (Stalin y Kaganovich, éste último detractor absoluto de la utopía) es demasiado evidente para ser pasada por alto. Aunque este hecho es en sí mismo mezquino, no es descartable que constituyese el detonante real

de la depuración del autor.

Debe destacarse que, en esta primera época, la práctica totalidad de autores que se vuelcan en la ciencia ficción son bien escritores profesionales procedentes de otros ámbitos literarios o ideólogos revolucionarios que anhelan, a través de las epopeyas narradas, imbuir un espíritu y educación comunistas en la población, con el fin de regenerar al pueblo. El progresivo agotamiento de la libertad creativa en los primeros, así como la frecuentemente violenta desaparición de los segundos, redundarían, como ya hemos indicado, en una trivialización de la literatura de ciencia ficción en el período 1937-1956, con escasos autores de mérito artístico, y composiciones inocuas basadas en los mismos estereotipos y consignas, comparables en intrascendencia a las aventuras espaciales de las novelas de bolsillo occidentales. No obstante, pese al fatalismo del momento, estas mismas circunstancias darían nacimiento a una generación de autores con una sólida formación científica y cuyo dominio de la sutil crítica del sistema soviético a través de las parábolas de la fantasía científica raya en el arte, dando lugar a obras muy profundas que, lejos de ser meramente un fenómeno literario, constituyen la crónica oculta de una época.

En resumen, pese al tormentoso período que precede y sucede a la Revolución de Octubre, con continuos cambios y luchas internas, la emergente literatura soviética presenta, aunque de forma involuntaria, aspectos interesantes que marcarán una senda que la hará diferir de la ciencia ficción occidental (más concretamente, de la adaptada a partir de los moldes estadounidenses), evolucionando lentamente hacia una literatura de introspección cuyo valor real no ha sido, por el momento, plenamente reconocido, al tratarse mayoritariamente de relatos exentos de acción o tramas epopéyicas, cuya lectura debe frecuentemente realizarse a varios niveles. Será a lo largo de la Segunda Guerra Mundial y la inmediata postguerra cuando comiencen a publicarse, de forma esporádica y discontinua, relatos que permiten vislumbrar la brillantez que alcanzará la fantasía científica soviética después de 1956. Pero todo ello corresponde a una segunda etapa, que será el objeto de estudio en una próxima ocasión.

¹ Véase el estudio crítico de Britikov citado en la nota 6, así como aquellos contenidos en la bibliografía.

² La novela *Ralph 124C41+*, aparecida en 1911 en *Modern Electrics*, puede considerarse el primer intento de popularizar la fantasía científica en revistas periódicas.

³ Las obras anteriores catalogadas como ciencia ficción estaban generalmente escritas para un público más selecto, al menos en lo que a su poder adquisitivo se refería.

⁴ Cometa con una periodicidad de 6.6 años cuya órbita fue descrita en 1826 por W. von Biela. La intersección de su órbita con la terrestre hizo temer (equivocadamente) en 1832 una futura colisión. Fragmentado en 1852.

⁵ Textualmente, culto al proletariado. Sus expresiones más características son la deificación de la máquina y del trabajo industrial como máximo exponente del progreso.

⁶ Según el aclamado crítico A. F. Britikov en *Russkii sovetskii nauchno-fantasticheskii roman* (Leningrad: Nauka, 1970)

⁷ Véase L. Trotsky, 2014: *Literatura y revolución* (Buenos Aires, Ediciones RYR)

⁸ Período de transición en la economía, vigente de 1921 a 1928, correspondiente a una especie de capitalismo de estado.

⁹ Esta inquietante idea fue de hecho llevada a la práctica por el cirujano Serguéi Briujonenko en la década de 1940, mediante sus controvertidos experimentos con perros.

REFERENCIAS

ALDISS, B. W. 1973 *Billion Year Spree – The True History of Science Fiction* (Garden City, Doubleday)

BELIAEV, A. R. 1989 *Ictiandro* (Moscú, Ráduga)

BELIAEV, A. R. 1990 *Ariel* (Moscú, Ráduga)

BELIAEV, A. R. 2013 *La cabeza del profesor Dowell* (Barcelona, Alba Editorial)

BOGDANOV, A. 2010 *Estrella roja* (Madrid, Ediciones Nevsky)

BOGDANOV, A. 2010 *El ingeniero Menni* (Madrid, Ediciones Nevsky)

BULGAKOV, M. 1989 *Corazón de perro y otros relatos* (Moscú, Ráduga)

- EHRENBURG, I. G. 2013 *Julio Jurenito* (Madrid, Capitán Swing)
- GASTEVE, A. K. 1964 *Poesiya rabochego udara* (Moscú, Khudozhestvennaia Literatura)
- HELLER, L. 1995 *Histoire de l'utopie en Russie* (Paris, PUF)
- KOSMODEMIANKI, A. A. 1987 *Konstantin Eduardovich Tsiolkovski* (Moscú, Mir)
- LARRI, Ya. L. 1931 *Strana schastlivykh* (Leningrad, LOI)
- MAGUIRE, R. 1968 *Red Virgin Soils: Soviet Literature in the 1920s* (Princeton, Princeton University Press)
- MANUEL, F. (ed) 1967 *Utopia and Utopian Thought* (Boston, Beacon Press)
- MARKOW, V. 1968 *Russian Futurism: A History* (Berkeley, California University Press)
- PEREZ VIVAS, L. (ed) 2013 *Pioneros de la ciencia ficción rusa vol. I* (Barcelona, Alba Editorial)
- PEREZ VIVAS, L. (ed) 2015 *Pioneros de la ciencia ficción rusa vol. II* (Barcelona, Alba Editorial)
- SUVIN, D. 1979 *Metamorphoses of Science Fiction* (New Haven, Yale University Press)
- TOLSTOI', A. N. 2010 *Aelita. La reina de Marte* (Madrid, Ediciones Nevsky)
- TOLSTOI', A. N. 1988 *El hiperboloide del ingeniero Garin* (Moscú, Ráduga)
- WOMACK, J. (ed.) 2016 *Ciencia ficción rusa y soviética vol. I* (Madrid, Ediciones Nevsky)
- ZAMYATIN, E. I. 1993 *Nosotros* (Madrid, Alianza Editorial)