HOY: 9 de MARZO del 2005

DISPARO EN RED: Boletín electrónico de ciencia-ficción y fantasía.

De frecuencia quincenal y totalmente gratis.

Editores:

darthmota

Jartower

Colaboradores:

Taller de Creación ESPIRAL de ciencia ficción y fantasía.

Proyecto de Arte Fantástico Onírica.

Anabel Enriquez Piñeiro

Juan Pablo Noroña

Jorge Enrique Lage

Víctor Hugo Pérez Gallo

Miguel Bonera Miranda

Coghan

Raúl Aguiar

0. CONTENIDOS:

1. La frase de hoy: Orson Scout Card.
2. Artículo: Ciencia Ficción Dura: Indispensable para el género, Irma Amézquita.
3. Cuento clásico: La segunda variedad, Philip K. Dick.
4. Cuento made in Cuba: Palabras, Ricardo Acevedo.
5. Curiosidades: Terminología de la Ciencia Ficción, Por Gabriel Benítez.
6. Reseña: Introducción a la serie Fundación, por Javier Cantero.
8. Humor: Célebres últimas palabras de jugadores de ROL.
9. El cartero siempre llama dos veces: darthmota.
10. Las cosas que vendrán: Jartower.
11. ¿Cómo contactarnos?

1. LA FRASE DE HOY:

Soy tu enemigo, el primero que has tenido que es más listo que tú. No hay más maestro que el enemigo. Nadie sino el enemigo te dirá lo que va a hacer el enemigo. Nadie sino el enemigo te enseñará a destruir y conquistar. Sólo el enemigo te enseña tus puntos débiles. Sólo el enemigo te enseña sus puntos fuertes. Y las únicas reglas del juego son qué puedes hacerle y qué puedes impedir que él te haga. A partir de ahora soy tú enemigo. A partir de ahora soy tu maestro.

Orson Scott Card

El juego de Ender

Al INDICE

2. ARTICULO: Ciencia Ficción Dura: Indispensable para el género

por Irma Amézquita

El año pasado se discutió en esta convención [3er. Festival de Ficción y Fantasía de Tlaxcala 1999] sobre la ciencia ficción "dura" y "blanda" sin que hayamos podido ponernos de acuerdo. Decidí ahondar en el tema para descubrir qué era exactamente la llamada ciencia ficción "dura" (no me gusta utilizar este nombre; además de prestarse a juegos de doble sentido, oscurece los múltiples significados de su acepción en inglés - hard: duro, difícil, riguroso -), descubrir sus características y, ahora sí, sostener una discusión con más bases. Tal vez el resultado no sea ponernos de acuerdo, pero una buena discusión no se logra cuando todos los que intervienen terminan pensando lo mismo, sino con el contraste de hechos y opiniones; el arrojar luz sobre otros ángulos y puntos de vista.

Mi charla va a dividirse en tres partes:

1. Una aproximación a la cf dura; el género, sus convenciones y expectativas;
2. Su historia y características; y
3. una conclusión: la cf dura cumple el papel de motor de la cf. Espero poder cimentar esta afirmación satisfactoriamente.

1. **¿Qué es la cf dura?**

En un género que no ha podido obtener ni de editores, escritores, críticos o lectores una definición que satisfaga a la mayoría, contestar a esta pregunta es difícil. Pero para fines prácticos, me atengo a los tres elementos que Joan Bassa y Ramón Freixas encuentran en toda ciencia ficción: el verosímil, el mito y la ciencia.

Lo verosímil es "una restricción de posibilidades... un encadenamiento o correlación de una serie de hechos y acciones (obviamente ficticios, representación de la realidad), de forma causal, provocando la credibilidad o la creación de una "realidad" que sea por ello mismo aceptada por el espectador... (El) verosímil... como apariencia de lo verdadero, es instrumentalizado como coartada de lo real, imponiendo una impresión de verdad".

El mito, según la definición de Littré, es "...un hecho real transformado en noción religiosa... (o) la invención de un hecho con la ayuda de una idea".

Para Bassa y Freixas, el mito será el factor que potencia al verosímil y convierte en coherente y creíble a lo ficticio; el mito se emparienta con la religión en tanto que un acto de fe lo hace posible. Y sabemos que, desde hace un siglo, el hombre común ha depositado su fe en la ciencia.

Así, la ciencia ficción utiliza la ciencia como el soporte mítico que le otorga verosimilitud al relato; y la cf dura es la parte del género que apuntala dicho soporte. ¿Por qué? En la cf dura la forma en que las cosas funcionan es científicamente plausible, en el lugar y tiempo en que se sitúa la historia. Pero, aunque se apega rigurosamente a la ciencia, le es permitido dar un salto más allá y especular (de nuevo, basada en lo que creemos que es verdad científica). Incluso con historias que niegan en parte los supuestos de la ciencia, porque, como dice Ursula K. LeGuin, "oponerse a algo es mantenerlo".

Por ejemplo, en la novela Brainwave (1954), de Poul Anderson, desde el comienzo de la historia que tenemos constancia, la Tierra ha venido atravesando una región del espacio penetrada por una onda cónica que se propaga desde el centro galáctico, que suprime la actividad neurológica. Examina los acontecimientos que se desencadenan a nivel personal y social cuando la Tierra abandona por fin este espacio, y todas las criaturas vivientes ven cuadruplicada su inteligencia. Esta obra descansa en el supuesto de que todos nuestros conocimientos previos hayan sufrido una distorsión motivada por la época y el lugar en que estamos viviendo.

La cf dura, al igual que la poesía, necesita que nos habituemos a ella; es un gusto que se adquiere y un placer especial. Como género, es un conjunto literario con expectativas particulares por parte de los lectores, y protocolos de lectura que distinguen a ese conjunto de otros géneros. Para saborearlo, uno debe ser capaz de dominar un conocimiento básico de las leyes y principios científicos con los que creemos que opera nuestro mundo contemporáneo. Para que sus lectores lo sientan auténtico, debe haber principios científicos tras lo imaginario que pasen la prueba.

Por ejemplo, en el cuento Estrella de Neutrones (1966), Larry Niven nos da una imagen vívida de lo que se sentiría si las fuerzas gravitatorias de una estrella de neutrones tiraran violentamente de nosotros, y luego nuestra nave describiera una órbita tipo boomerang hacia dentro y hacia afuera de las garras de la estrella. Todo esto basado en las ideas de los científicos de utilizar los agujeros negros (nacidos de las estrellas de neutrones) como boomerangs, no para acelerar a través del espacio normal, sino para impulsar una nave al hiperespacio, a través de una "curvatura espacial", según la hipótesis de que los agujeros negros no están allí, sino que son un sumidero gravitatorio puro que nos llevaría a un punto lejano del espacio.

Para definir las características de la cf dura, tenemos que remitirnos a su historia.

2. **Historia**

Desde Brian Aldiss, los estudiosos han situado el nacimiento de la cf con la aparición del Frankenstein, de Mary Shelley. Pero no fue hasta los años veinte de este siglo, que la cf fue una corriente literaria consciente de sí misma y con un público definido. Si Shelley fue la madre de la ciencia ficción, entonces su padrino, quien le dio nombre y características de género fue Hugo Gernsback, el editor de cf por quien se entregan anualmente los premios Hugo. El editor de la primera revista de ciencia ficción, Amazing Stories, llamó en 1926 scientifiction o ciencificción, y posteriormente ciencia ficción a lo que, anteriormente, sobre todo en Inglaterra, se conocía como "romances científicos" y cuyas figuras destacadas eran y fueron después de esto: H. G. Wells, Aldous Huxley, Yevgeny Zamiatin, Olaf Stapledon y George Orwell. Amazing Stories y cientos de revistas pulp que la imitaban, con apelativos como "fantástico", "extraño", "maravilloso", eran la sombra pop estadounidense de estos gigantes, que compartían la conciencia de estar haciendo algo diferente, opuesto a la corriente general literaria, al mainstream.

En estas revistas, la relación tan estrecha entre editores y escritores perfilaba el producto final, así que Gernsback hizo algo más que darle un nombre al nuevo género, también determinó en gran parte su estética esos primeros años. Sin embargo, Gernsback había emigrado de Europa en sus veintes desconociendo el idioma inglés, así que en su revista -y en las otras- se podían encontrar relatos con ideas maravillosas, pero escritas muy pobremente: Gernsback era sordo al estilo y, además, su cuadrilla de escritores estaba formada por muchachos entusiastas pero no muy cultivados, muchos de ellos también emigrados, a quienes se les pagaba por centavo la palabra.

La cf sólo adquirió claridad y consenso con el advenimiento, una década después, del editor de la ciencia ficción moderna: John W. Campbell. Éste siguió con el modelo de cooperación estrecha entre escritor y editor y lo afianzó aún más: siendo editor de Astounding Stories, el mercado mejor pagado de la cf, y buen escritor de cuentos bajo el pseudónimo de Don A. Stuart, tenía autoridad literaria y económica sobre los escritores. No le fue difícil imponer su postura estética: en sus editoriales señalaba cuentos escritos por L. Sprague de Camp y por él mismo como el modelo a seguir por los otros autores y por la ciencia ficción en general: señaló un tipo de ciencia ficción más ambiciosa, que luego se conoció como cf dura, como la única ciencia ficción real, pura y verdadera. El resto, mantuvo luego, era fantasía.

De su rebaño de escritores surgirían los que serían conocidos como los tres grandes de la ciencia ficción: Robert A. Heinlein, Isaac Asimov y Arthur C. Clarke.

¿Cuáles son las características de la cf campbelliana?

a) estilo periodístico,

b) optimismo en la ciencia,

c) personajes planos y

d) cierta ideología progresista que subyace en el fondo.

a) Privilegia la prosa expositiva como el elemento principal, la tercera persona en tiempo pretérito como la forma dominante, porque se facilita la lectura y porque permite que la voz omnisciente hable a favor de los valores del sistema Campbell. Éste, quien había estudiado física en MIT y Duke, extendía su optimismo en la ciencia y tecnología a toda la literatura.

b) Alegaba que la cf era más grande y mejor que la literatura en general porque su dominio, todos los tiempos y lugares del universo, es más grande. Animaba a sus escritores a intentar

predecir inventos, ciencia y acontecimientos futuros. A pesar de que sus muchachos no lo tomaban completamente en serio, y de que el mayor crítico de cf de los cincuenta, Damon Knight, señalara que incluir el elemento de la predicción en la estética del género era absurdo, sus lectores buscaban en sus relatos los elementos que se convertirían en realidad en el futuro que les tocaría ver.

c) Los personajes son, en cierto sentido, sólo una serie de figuras convencionales con variaciones menores, hechos para desplegar la natural superioridad de la inteligencia sobre la irracionalidad y las emociones. En general, los personajes centrales son los ganadores (el hombre competente, el ingeniero, el científico, el buen soldado, el hombre que trasciende sus circunstancias, el inventor: el "individuo Heinlein" que fue por décadas el modelo para los héroes de la cf moderna).

d) Transmitía también la fe en que el universo es conocible por entero a través de la ciencia y la tecnología, en el perfeccionamiento a largo plazo; una fe que combinaba las imágenes de la evolución con la idea de progreso; una especie de principio darwinista presente en la cultura de la ciencia y la ingeniería del mundo occidental de este siglo. Lo que de hecho hizo Campbell fue establecer un sistema de clases dentro del campo de la ciencia ficción que reflejaba la cosmovisión de la cultura tecnológica de los EE.UU. en ese período; los valores de este sistema procedían del axioma de que el conocimiento es poder y que el único conocimiento real es el conocimiento científico.

En la cumbre de la jerarquía científica están la física, la química y la astronomía, cuyas leyes y saberes son verificables de forma matemática. En el siguiente nivel se encuentran las ciencias biológicas porque son, en parte, descriptivas o impuras, y finalmente las ciencias sociales: antropología, economía, ciencias políticas y psicología experimental. Más abajo, uno encuentra las humanidades: teología, filosofía, política y arte.

La cf campbelliana encarnaba las fantasías de poder de la cultura científica y tecnológica de la era moderna y validaba su fe en la supremacía del conocimiento científico sobre otras formas del saber; también, mucho de esto era xenófobo, elitista, racista y psicológicamente ingenuo. Después de todo, Campbell, Heinlein y otros maestros de la llamada Edad de Oro tenían la influencia, para bien y para mal, del extremo chauvinismo de Rudyard Kipling. Esto último no lo comparte lo que aún se lee de aquel período, aunque todavía quedan algunos descendientes.

La visión de Campbell se mantuvo hegemónica hasta finales de los cincuenta; de hecho, el último año en que su revista ganó el voto popular para el premio Hugo de mejor revista de cf fue en 1965, el año en que concluyó la publicación por entregas de Dunas de Frank Herbert. Muchos de los mejores escritores, como Theodore Sturgeon y Clifford D. Simak, e incluso el mismo Heinlein se separaron de Campbell muy pronto o escribieron en reacción a sus opiniones. Otros, como Frederik Pohl, C. M. Kornbluth y Alfred Bester tuvieron que esperar una década o más para desarrollarse, hasta el advenimiento de los cincuenta, cuando aparecieron otros mercados que publicaban nuevos acercamientos y estilos. Esta nueva corriente fue llamada en su día "ficción especulativa" por los influyentes editores y críticos Judith Merril y Damon Knight. Fue en este período, a finales de los cincuenta, cuando P. Schuyler Miller, en su columna de revisión de libros en Astounding Stories, acuñó el término "ciencia ficción dura", en contraposición con el nuevo tipo de cf, que para él, de algún modo se estaba ablandando.

Sin embargo, identificar lo que ahora denominamos cf dura con la cf campbelliana sería un error. La cf dura tiene raíces más profundas y anteriores a Campbell.

Ya señalé a Mary Shelley como la madre de la cf, pues la engendró con su Frankenstein, y a Hugo Gernsback como su padrino, porque le dio un nombre y características de género, pero todavía no señalo al que se considera como el padre de la cf, quien estableció sus temas principales y convenciones estéticas: H. G. Wells. Si bien parece extraña la cantidad de años entre Shelley y Wells, es porque no tomamos en cuenta la cantidad de protociencia ficción o cf prehistórica que se publicaba en esos años. La primera mención de la palabra "ciencia ficción" aparece en 1851, en un tratado de poesía de la ciencia del escritor inglés William Wilson:

"Campbell {el poeta escocés Thomas Campbell} dice que la "Ficción en la Poesía no es el reverso de la verdad, sino su dulce y encantador reflejo. Esto aplica especialmente a la Ciencia Ficción, en la que se nos dan verdades reveladas por la Ciencia, entreveradas con una historia placentera que puede ser por sí misma poética y verdadera, y así, ahora circula el conocimiento de la Poesía de la Ciencia, vestida con los ropajes de la Poesía de la Vida".

Nadie usó la palabra de nuevo hasta 1929, cuando Gernsback decidió cambiar su rimbombante scientifiction, por ciencia ficción, en su nueva revista Science Wonder Stories; curiosamente, utilizando ideas similares a las del olvidado Wilson:

"La ciencia ficción no es sólo una idea de tremenda importancia, sino que será un factor fundamental en hacer del mundo un mejor lugar para vivir, a través de la educación del público en las posibilidades de la ciencia y la influencia de ésta en la vida... Si cada hombre, mujer, niño y niña, pudieran leer ciencia ficción, habría seguramente como resultado un gran beneficio para la comunidad... La ciencia ficción haría más feliz a la gente, les daría un entendimiento más amplio del mundo, los haría más tolerantes".

El bibliógrafo Everett F. Bleiler cuenta más de tres mil novelas y cuentos de cf antes de 1930; en Francia, a las novelas de Verne y de sus múltiples imitadores se les llamaba "viajes extraordinarios"; en Inglaterra, a las obras de Edward Bellamy y otras decenas de autores similares se les denominaba "romances científicos". En 1895, el mismo año de la publicación de La Máquina del Tiempo, de Wells, se editaron 52 obras de cf en inglés; 27 inglesas, 22 estadounidenses, una australiana y dos traducidas del francés. Los temas eran reducidos pero identificables como cf: viajes extraordinarios (donde se encontraba a veces a alguna "raza perdida"), historias futurísticas (utopías, guerras situadas en el futuro, "fantasías escatológicas") e historias sobre inventos y maravillas científicas. De toda esta miríada de escritores, el mejor era Wells, consciente de que su trabajo era distinto a la concepción de la novela de entonces, incluso opuesto a las formas literarias y artísticas en boga. ¿Por qué?

Wells sostuvo una larga y encarnizada lucha contra Henry James y el movimiento llamado modernista en EE.UU. que éste lideraba. Esta batalla, para todo propósito práctico, fue ganada por James. Wells se convirtió en el escritor más exitoso y popular de su época, pero al precio de perder influencia literaria y prestigio a favor de James. De ahí que la ciencia ficción sea considerada en el mundo occidental como un género menor, y despreciada por su relación con revistas pulp. Sin embargo, en esos años, primero con Wells y luego con otros escritores de gran talla, como Huxley, Orwell y Stapledon, la cf no se quedó como un entretenimiento barato, sino que evolucionó en oposición a la estética del estilo modernista, privilegiando la innovación en el contenido más que en el estilo. James le reprochaba a Wells que, siendo un diamante en bruto, no puliera su estilo; Wells respondía que, para él, el estilo no era más que un instrumento para comunicar sus ideas.

Así, debemos ver a la cf dura como anti-modernista (por lo menos desde los veinte, donde se convirtió en una corriente consciente y con un público definido). Si bien el modernismo

era racional en su actitud y método, apartaba la vista del conocimiento tecnológico: "el arte para el bien del arte". La naturaleza de la realidad, todo el universo externo se convirtieron en el alimento de la ciencia ficción. Poe, Verne y Wells proclamaron a la ciencia como nuestro esencial asidero de la realidad externa; se centraban en lo que la ciencia podía revelar y hacer; su preocupación no era el carácter humano en particular, sino la relación de la humanidad con el universo.

Características [estilo, personajes, condición metafórica, punto de vista abstracto o divino, generadora de paradigmas]

La prosa de la cf dura es periodística y evita conscientemente efectos literarios; es la prosa de la descripción científica. ¿Por qué? Históricamente, esta es una de las principales técnicas para conseguir verosimilitud en una literatura que está distanciada radicalmente del aquí y ahora en la mayoría de los relatos; además, es una ventaja para el grupo principal de escritores y lectores de la cf dura que tienen antecedentes científicos o tecnológicos y que con frecuencia escriben y leen en este estilo. Los principales placeres de la cf dura no residen en sus efectos estilísticos. Uno puede resumir una historia de cf dura y comunicar su chispa esencial sin hacer referencia a su ejecución.

Por ejemplo, el resumen del cuento ganador del Hugo Luna Inconstante (1972) de Larry Niven: un joven se encuentra con su amada en un balcón mirando a la luna, como acostumbran hacer los enamorados. Mientras la observan, la luna se pone cada vez más brillante, y la dicha de los novios se transforma en miedo y horror mientras el brillo se pone tan intenso que parece pleno día: saben que una catástrofe está ocurriendo, porque eso significa que el sol está calcinando a la otra mitad del mundo y que ellos, situados en la parte oscura, sólo tienen unas horas de vida. Conforme se acerca el amanecer, los novios pasan una noche de frenético placer mientras aumenta la tensión... sólo para descubrir que, cuando raya el alba, la incandescencia del sol no era producto de una nova, sino de una llamarada solar demasiado intensa y pasajera. La otra mitad del mundo sí se achicharró, pero para este lado, todavía hay esperanza.

Pero si bien el estilo periodístico y divulgativo es la norma, no es la totalidad. La cf dura se renueva constantemente a sí misma. Jóvenes escritores de la talla de Greg Bear, Gregory Benford y David Brin se han convertido en sus defensores vigorosos; y los cyberpunks, en sus reformadores más recientes (en especial Bruce Sterling y William Gibson, que

intentaron una fusión de la sofisticación estilística y atmósfera noir del género gótico con las preocupaciones tecnológicas y metafísicas esenciales de la cf dura).

No hay personajes bien redondeados en la cf dura, porque se reduciría el impacto de la estructura general que subyace en toda ella: la humanidad contra el universo. El universo es externo al personaje, éste debe interactuar con el ámbito externo y al hacerlo consigue o valida su identidad; los personajes representan o simbolizan a gente común en circunstancias hipotéticas.

Por ejemplo, en La Mano Izquierda de la Oscuridad (1969), de Ursula K. LeGuin, el tema central es el enfrentamiento de un humano con una sociedad hermafrodita, en la que todos los habitantes son susceptibles de ser hombres o mujeres en su etapa de celo. En ese mundo, no hay cabida para los estereotipos y roles sexuales, y nosotros, a través del protagonista, vemos cuestionados todos nuestros prejuicios e ideas preconcebidas sobre el papel de hombres y mujeres. A pesar de que Le Guin es una excelente escritora de profundidad psicológica, no sabemos gran cosa de su protagonista, Genly Ai, porque sus reacciones a sus nociones como la virilidad, feminidad y el descubrimiento de que desconoce casi todo sobre las mujeres, el otro sexo que en la Tierra funciona como otra raza, son más importantes que su personalidad, porque fungen como un espejo amplificador: Genly Ai somos nosotros.

En este sentido, la cf dura es una metáfora de la condición humana, una visión más grande y amplia de toda la humanidad.

¿Cómo se consigue esta visión alegórica? A través de una mecánica doble: por un lado, los elementos de la ficción, como la historia, el argumento, los personajes, te atrapan emocionalmente, mientras que la necesidad de aplicar el conocimiento científico te aleja intelectualmente. La cf dura nos puede llevar a un futuro remoto y a una distancia inimaginable del aquí y ahora, sólo para aprender algo posible o plausible en el aquí y ahora.

Por ejemplo, en la novela Estación de Tránsito (1963), de Clifford D. Simak, una pacífica sociedad intergaláctica formada por cientos de planetas, mantiene su comunicación a través de estaciones de teletransportación que llevan a sus ciudadanos a cualquier lugar de la galaxia. La Tierra es un punto estratégico, pero como no está preparada para integrarse en esta sociedad avanzada (somos demasiado violentos e inmaduros), los intergalácticos

construyen una estación de tránsito y escogen a un solo ser humano, digno de confianza, y lo convierten en guardián de la estación. El conflicto del hombre está entre su papel gratificante como miembro secundario de una cultura magnífica y su sentido terrestre de la lealtad hacia su propia especie; con el resultado de que cada vez está menos dispuesto a admitir su excéntrica vida, necesaria para guardar el secreto. Esta exploración de lealtades enfrentadas es una muestra de cómo la cf usa los descubrimientos de la ciencia para motivar la investigación de los más antiguos problemas humanos.

Esto requiere de una doble concienciación en los lectores: la relación contradictoria entre un involucramiento intenso y un enorme distanciamiento estético. ¿Por qué una doble concienciación?

La cf dura tiene fama de optimista, debido a que los personajes humanos casi siempre sobreviven a ambientes que son inherentemente inhumanos. Pero esto no siempre es así. El ejemplo por excelencia es el cuento Cold Equations (Ecuaciones Frías) de Tom Godwin, en el que un capitán de una nave espacial se ve obligado a mandar a la muerte a una dulce e ignorante polizona porque las inflexibles matemáticas le indican que un peso extra descompensaría la nave: es la chica o el resto de la tripulación.

Este cuento carga un significado profundo y complejo para el lector de cf dura: simboliza las inexorables, frías e inhumanas fuerzas de la ley del universo. Por otro lado, J. G. Ballard, en sus novelas de cf dura contradice la asunción de la cf campbelliana, que decía que si sabías podías sobrevivir; Ballard te informa con desinterés clínico que el conocimiento no es suficiente: a largo plazo, en el universo no hay cabida para la supervivencia del ser humano.

Sin embargo, es cierto que en el fondo subyace una cierta fe en la ciencia, la fe en que el conocimiento tiene sentido. La ciencia ficción es una de las expresiones más interesantes y elocuentes de esta fe.

Por ejemplo, en el cuento Los nueve billones de nombres de Dios (1953) de Arthur C. Clarke, unos monjes tibetanos piden una computadora que les produzca todos los nombres posibles de Dios (están convencidos de que esto haría un mundo más perfecto), una tarea que a ellos les llevaría cientos o miles de años y a la computadora unos cuantos meses. Cuando está a punto de acabar, los ingenieros estadounidenses que ya se alejan montaña abajo, miran el cielo: "Por encima de sus cabezas, sin el menor aspaviento, las estrellas iban

apagándose". Aquí las verdades del misticismo son compatibles con las de la ciencia, las computadoras son un elemento natural y razonable de la totalidad del cosmos.
Pero el optimismo es más cósmico que individual.
Por ejemplo, en la novela La Guerra de los Mundos (1898) de Wells, la humanidad es intrínsecamente inferior a los marcianos invasores, y nos salvamos únicamente por suerte, en un argumento en el que la naturaleza equilibra la balanza (los alienígenas no soportan nuestros gérmenes). En Los Genocidas de Thomas M. Disch, es todavía peor: ganan los invasores extraterrestres y la humanidad queda reducida a un estado de sabandijas, viviendo en el interior de enormes granjas extraterrestres, el grupo de protagonistas consigue escapar y vagabundear fuera de ellas, pero terminan exterminados como una plaga.
El hecho de que a través de la novela nos anticipemos a hechos tan devastadores, como lectores en nuestra posición de espectadores alejados nos da una superioridad intelectual: por lo menos prevemos nuestro fin o el fin del universo. Incluso hay novelas que trascienden el fin del universo sin muchos problemas.
Así, la cf dura hace que los lectores tomen un punto de vista divino. Este es el sentido último del requerimiento de un distanciamiento estético. La cf dura, es, en este sentido, una literatura neo-platónica que se refiere implícita o explícitamente a las formas tras la realidad externa; los principios científicos son la alegoría de la verdad tras las apariencias, de un sentido cósmico más grande que el hombre mismo.
Tenemos, entonces, que la cf dura trata sobre la belleza de las ideas. Es la representación simbólica del asombro ante la percepción de la verdad, que antes se conseguía con la fe y la religión, y ahora en la forma del descubrimiento científico: el Eureka. Ya no importa el aparente optimismo o pesimismo de las obras, sino su esclarecimiento de nuestra percepción de la realidad, de la conciencia universal que nos proporcionan.
3. **Por último, la cf dura es la generadora de ideas en el campo de la cf.**
¿Por qué? Por un lado, el género de la cf es interactivo por naturaleza, en el sentido de que los escritores leen las obras de su campo y los lectores retroalimentan a los escritores (a través de fanzines y cientos de convenciones realizadas todos los años), y es común la reutilización, con variaciones innovadoras, de las buenas ideas.
Por ejemplo, una de las mejores novelas de la cf de todos los tiempos, Más que Humano (1953) de Theodore Sturgeon, está inspirada en el capítulo de otra novela escrita tres años

antes: Los Humanoides de Jack Williamson. Esta obra trata sobre la toma benéfica del poder de los androides en el futuro, pero la novela no está muy bien lograda. Sin embargo, en un capítulo, un hombre pretende combatir a los robots con un grupo patético de criaturas lastimosas con facultades psíquicas (Jane, una niña abandonada y capaz de teletransportarse, un alcohólico telépata, un delincuente telequinético, y un miope clarividente). El equipo no logra derrotar a los humanoides, pero pervive en el Homo Gestalt de la novela de Sturgeon.

Por otro lado, la ciencia ficción en general depende más del conocimiento de la cf dura publicada en las últimas décadas que de la ciencia.

Por ejemplo, es ya famosa la confusión de términos entre los canali en Marte de Schiaparelli y los canals que, en inglés, suponen la intervención humana. El astrónomo estadounidense Percival Lowell, víctima del error, buscó con la mayor testarudez pruebas de la existencia de vida en Marte. Wells, en La Guerra de los Mundos, acepta la premisa de Lowell de marcianos inteligentes, los dota de una naturaleza agresiva atribuida desde antiguo al sangriento planeta rojo que lleva el nombre del dios de la guerra, y se sirve de las descripciones científicas de Marte elaboradas por Lowell para extrapolar la naturaleza y los propósitos de la raza que invade la Tierra. La novela de Wells es la primera de una larga serie de obras que, basadas en ella, aceptan la hipótesis de los marcianos inteligentes y la toman como punto de partida: Una princesa de Marte de Edgar Rice Burroughs, el Marte de Ray Bradbury, etcétera.

La cf dura sigue generando nuevas traducciones de ideas científicas y contextos que se convierten en las figuras lingüísticas y locuciones cliché del resto del género.

Por ejemplo, Larry Niven, en su multigalardonado Mundo Anillo (1970), utiliza la idea del matemático Freeman J. Dyson, quien sugirió en 1959 que una civilización, en busca de suministros de energía, desmantelaría los planetas no habitados colocándolos en órbita como anillos de Saturno, alrededor de su sol, para captar las radiaciones a una distancia adecuada al florecimiento de la vida. A partir de Niven y otros autores de cf dura, se creó la figura esfera de Dyson, que según el propio Dyson, desvirtúa bastante su idea original, pero que ya se ha convertido en un cliché del género. Por su parte, la misma Mundo Anillo es, en su calidad de novela de "construcción de mundos" hija de la novela de cf dura Misión de Gravedad de Hal Clement.

La misma figura lingüística "nave espacial" usada con soltura por cualquier escritor de cf, necesitó, para ser verosímil, un desarrollo con rigurosa lógica y estricto apego a los principios científicos por escritores de cf dura anteriores.
Así tenemos que, desde Wells, la cf dura es el cajón que suministra ideas e imágenes centrales a todas las otras formas de ciencia ficción; es el creador de figuras del habla y convenciones del género.
Decía al principio que si la cf utilizaba a la ciencia como el soporte mítico que le daba verosimilitud, la cf dura apuntalaba dicho soporte, y ya vimos cómo.
Debido a que la cf dura es la procreadora de las imágenes e ideas novedosas, a que algunas de sus obras se encuentran entre las mejores de la cf de todos los tiempos, a que sigue reteniendo su espíritu antimodernista y se mantiene ahora, a finales de los noventa, como una corriente vital a través de obras contemporáneas significativas, y a que lo mejor dentro de ella sigue siendo un modelo de aspiración para el resto del género, la ciencia ficción dura es la generadora de paradigmas de la ciencia ficción. Y como tal, debe seguir viva, si queremos que el género siga fuerte y creciendo.
¿Por qué es tan importante seguir manteniendo ese cajón de las ideas científicas? El saber científico no es "mejor" que otros, pero sí diferente. La diferencia entre las ciencias y otros conocimientos es la misma que encontramos entre la ciencia ficción y los otros géneros: tanto las ciencias como la ciencia ficción hacen un continuo esfuerzo para tomar conciencia de sus opiniones y contrastar su validez.
El valiosísimo, el indispensable aporte de la cf dura a la ciencia ficción son esas ideas científicas como instrumentos para pensar nuestra existencia de un modo distinto, de enterarnos de la saludable noción, como dijo Heinlein, de que, para bien o para mal, el mundo cambia. Kurt Vonnegut logra expresar esta idea en forma conmovedora en labios de su personaje Eliot Rosewater, lector inveterado del género, que les dice, honesto como todos los borrachos, a sus héroes, los escritores de ciencia ficción:
"Los quiero, hijos de perra... Ustedes ya son lo único que leo... Son los únicos con las suficientes agallas para que de veras les importe el futuro, que de veras notan lo que nos hacen las máquinas, lo que nos hacen las guerras, lo que nos hacen las ciudades, lo que nos hacen las ideas grandes y sencillas, lo que nos hacen los tremendos malentendidos, los errores, accidentes y catástrofes. Son los únicos lo bastante chiflados como para agonizar

por el tiempo y las distancias sin límite, por los misterios que nunca morirán, por el hecho de que ahorita estamos determinando si el viaje espacial en los próximos mil millones de años va a ser el Cielo o el Infierno".

Irma Amézquita: Licenciada en comunicología. Pertenece a la planta editorial del fanzine LABERINTO de Guadalajara, México y es co-autora del primer juego de rol comercializado en ese país: Laberinto, El Juego de Rol.

Al INDICE

3. CUENTO LA SEGUNDA VARIEDAD

Philip K. Dick

El soldado ruso subía nervioso la ladera, con el fusil preparado. Miró a su alrededor, se lamió los secos labios. De vez en cuando se llevaba una enguantada mano al cuello y se enjugaba el sudor y se abría el cuello de la guerrera.

Eric se volvió al cabo Leone.

- ¿Lo quieres tú? ¿O lo mato yo? - ajustó el punto de mira de modo que la cara del ruso quedase encuadrada en la lente cortada por las líneas del blanco.

Leone lo pensó. El ruso estaba cerca, se movía con rapidez, casi corriendo.

- No dispares. Espera. No creo que sea necesario.

El ruso incremento su velocidad, pateando cenizas y montones de escombros a su paso. Llegó a la cima de la ladera y se detuvo, jadeando, y miró a su alrededor. Había un cielo plomizo de móviles nubes de partículas grises. Brotaban de tanto en tanto troncos de árboles; el suelo pelado y desnudo, lleno de desperdicios y de ruinas de edificios surgiendo de cuando en cuando como amarilleantes cráneos.

El ruso estaba inquieto. Sabía que algo iba mal. Miró colina abajo. Estaba ya a sólo unos pasos del bunker. Eric estaba poniéndose nervioso. Jugaba con su pistola, mirando a Leone.

- No te preocupes - dijo Leone. No llegará aquí. Ellos se encargarán de él.

- ¿Estás seguro? Ha llegado muy lejos.

- Ellos andan alrededor del bunker. Está entrando por mal sitio. ¡Prepárate!

El ruso comenzó a correr colina abajo, hundiendo sus botas en los montones de ceniza gris e intentando mantener el fusil en alto. Se detuvo un momento, y se puso las gafas de campo.

- Está mirando directamente hacia nosotros - dijo Eric.

El ruso siguió avanzando. Podían ver sus ojos, como dos piedras azules. Llevaba la boca un poco abierta. Necesitaba un afeitado; en una de sus huesudas mejillas llevaba un

esparadrapo, con una mancha azul en los bordes. Un punto fungoidal. Tenía la guerrera sucia y rota. Le faltaba un guante.

Leone tocó el brazo de Eric:

- Aquí llega.

Algo pequeño y metálico, cruzó el suelo relampagueando bajo la parda luz del mediodía. Una esfera metálica. Subió colina arriba hacia el ruso, dejando una estela. Era pequeña, una de las pequeñas. Llegaba los garfios fuera, dos cuchillas que se proyectaban de su masa y giraban en un torbellino de acero blanco. El ruso la oyó. Se volvió instantáneamente e hizo fuego. La esfera se disolvió en partículas. Pero ya una segunda había surgido y seguía a la primera. El ruso volvió a disparar.

Una tercera esfera saltó sobre una pierna del ruso, girando y batiendo. Subió hasta el hombro. Las girantes cuchillas desaparecieron en el cuello del ruso.

Eric se tranquilizó.

- Bueno, se acabó. Dios mío, esas malditas cosas me ponen los pelos de punta. A veces pienso que estábamos mejor antes.

- Si no las hubiésemos inventado, lo habrían hecho ellos - dijo Leone, encendiendo tembloroso un cigarrillo. Me pregunto por qué vendría hasta aquí ese ruso solo. No veo a nadie que le cubra.

El teniente Scott entraba por el túnel del bunker.

- ¿Qué pasó? Algo entró en la pantalla.

- Un Iván.

- ¿Uno sólo?

Eric hizo girar la pantalla de visión. Scott miró por ella. Había ahora numerosas esferas de metal rasgando el cuerpo inerte, hoscos globos de metal que giraban y batían serrando al ruso en pequeños trozos que se llevaban.

- Qué puñado de garras - murmuró Scott.

- Vienen como moscas. No tienen mucha caza últimamente.

Scott desvió la pantalla con repugnancia.

- Como moscas. Me pregunto por qué llegaría ese ruso hasta aquí. Saben que tenemos garras por todas partes.

Un gran robot se había unido a las esferas más pequeñas. Estaba dirigiendo las operaciones, y era un largo tubo con proyecciones oculares. No quedaba mucho del soldado. Lo que quedaba iban llevándoselo ladera abajo las garras.

- Señor - dijo Leone -. Si no tiene inconveniente me gustaría salir y echarle una ojeada.

- ¿Por qué?

- Puede que trajera algo.

Scott lo consideró. Se encogió de hombros.

Está bien. Pero cuidado.

- Tengo mi tab - Leone indicó la banda de metal que llevaba a la cintura -. No tendré problemas.

Cogió su fusil y subió cuidadosamente hasta la boca del bunker, abriéndose camino entre bloques de hormigón y tensores de acero, retorcidos y doblados. El aire era frío arriba. Cruzó hacia los restos del soldado, caminando sobre la suave ceniza. Sopló una ráfaga y alzó su rostro un remolino de grises partículas. Cerró los ojos y siguió.

Las garras retrocedieron al acercarse él, reduciéndose algunas a la inmovilidad. Tocó su tab. ¡Cuánto habría dado por él el Iván! Las radiaciones cortas que emitía el tab neutralizaban las garras, y hasta el gran robot retrocedió respetuoso al aproximarse. Se inclinó sobre los restos del soldado. La mano enguantada estaba cerrada con fuerza. Tenía algo dentro. Leone separó los dedos. Un recipiente sellado, de aluminio. Aun brillante.

Se lo metió en la bolsa y volvió al bunker. Tras él las garras volvieron a la vida. Se reinició la procesión, esferas metálicas cruzando la gris ceniza con sus cargamentos. Podía oír el rumor de su roce en el suelo. Se estremeció.

Scott se interesó mucho por el tubo.

- ¿Tenía esto?

- En la mano - Leone desenroscó la tapa -. Quizá debiera echarle un vistazo, señor

Scott lo tomó. Vació el contenido en la palma de la mano. Un pedacito de papel de seda cuidadosamente doblado. Se sentó junto a la luz y lo desdobló.

- ¿Qué dice, señor? - Preguntó Eric mientras subían por el túnel varios oficiales. Apareció el mayor Hendricks.

- Mayor - dijo Scott -. Mire esto.

Hendricks leyó el papel.

- ¿Vino sólo esto?

- Venía un solo hombre. Ahora mismo.

- ¿Dónde está? - Preguntó con voz viva Hendricks.

- Las garras le cogieron.

El mayor Hendricks lanzó un gruñido.

- Mira - se lo pasó a su compañero -. Creo que esto era lo que estábamos esperando. Desde luego se tomaron su tiempo.

- Así que quieren condiciones de paz - dijo Scott -. ¿Vamos a aceptarlo?

- Eso no hemos de decidirlo nosotros. - Hendricks se sentó. ¿Dónde está el oficial de comunicaciones? Quiero que me ponga con la base lunar.

Leone meditó mientras el oficial de comunicaciones alzaba cauteloso la antena exterior, escrutando el cielo sobre el bunker para ver si había rastros de una nave rusa de observación.

- Señor - dijo Scott a Hendricks -. Es bastante extraño que aparezcan de pronto. Llevamos utilizando las garras casi un año. Ahora de repente empiezan a ceder.

- Quizá las garras hayan conseguido entrar en sus búnkers.

- Una de las garras, de las que clavan, entró en un bunker ruso la semana pasada - dijo Eric -. Liquidó a todo un pelotón antes de que consiguieran echarla.

- ¿Cómo lo sabes?

- Me lo dijo un tipo. La garra volvió con... con restos.

- Base lunar, señor - dijo el oficial de comunicación.

Apareció en la pantalla la cara del monitor lunar. Su pulcro uniforme contrastaba con los uniformes del bunker. Y estaba perfectamente afeitado.

- Base lunar.

- Aquí es el comando L-Whistle. En tierra. Quiero hablar con el general Thompson.

Desapareció el monitor. Aparecieron en la pantalla los toscos rasgos del general Thompson.

- ¿Qué pasa, mayor?

- Nuestras garras cogieron a un soldado ruso con un mensaje. No sabemos qué hacer... ha habido trampas como esta en el pasado.

- ¿Qué dice el mensaje?

- Los rusos quieren que enviemos a un solo oficial a nivel político. Para una conferencia. No especifican el carácter de la conferencia. Dicen que cuestiones de... - consultó el papel -... cuestiones de grave urgencia hacen aconsejable que se inicien conversaciones entre un representante de las fuerzas de las Naciones Unidas y ellos.

Alzó el mensaje ante la pantalla para que el general lo examinara.

- ¿Qué debemos hacer? - Preguntó Hendricks.

- Manden un hombre fuera.

- ¿No cree que sea una trampa?

- Podría serlo. Pero el emplazamiento que nos dan de su comando es correcto. De cualquier modo merece la pena probar.

- Enviaré a un oficial. Y le tendré informado a usted en cuanto regrese.

- De acuerdo, mayor. - Thompson interrumpió el contacto. Se apagó la pantalla. La antena exterior volvió a ocultarse.

Hendricks enrolló el papel, muy pensativo.

- Iré yo - dijo Leone.

- Quieren a alguien a nivel político. - Hendricks se rascó la barbilla -. Nivel político. Llevo meses sin salir. Puede que me haga bien un poco de aire.

- ¿No cree que es un poco arriesgado?

Hendricks alzó la pantalla visual y miró por ella. Habían desaparecido los restos del ruso. No se veía más que una garra. Estaba plegada y se hundía en la ceniza como un cangrejo. Como un horrible cangrejo de metal...

- Eso es lo único que me inquieta - dijo Hendricks -. Sé que estoy seguro mientras tenga esto conmigo. Pero de todos modos me ponen los pelos de punta. Las odio. Me gustaría que no las hubiésemos inventado nunca. Hay en ellas algo maligno.

- Si no las hubiésemos inventado nosotros, los ivanes lo habrían hecho.

Hendricks apartó la pantalla.

- De cualquier modo, parecen estar ganando la guerra esas malditas. Supongo que esto es bueno.

- Lo dice como si estuviese del mismo lado que los ivanes.

Hendricks miró su reloj de pulsera.

- Creo que es mejor que me dé prisa si es que quiero volver antes de que anochezca.

Respiró profundamente y luego salió a aquel suelo sucio y gris. Tras un minuto, encendió un cigarrillo y miró a su alrededor. Era un paisaje muerto. Nada se movía. Podía ver kilómetros y kilómetros, una interminable extensión de cenizas y escombros, y ruinas de edificios. Unos cuantos árboles sin hojas ni ramas, con sólo los troncos. Sobre él rodaban las eternas nubes grises, que separaban la tierra del sol.

El mayor Hendricks siguió caminando. Distinguió algo a la derecha, algo redondo y metálico. Una garra que perseguía algo. Probablemente algún animal pequeño, una rata. También atacaban a las ratas. Como una especie de extra.

Llegó a la cima del montículo y miró por los prismáticos. Las líneas rusas estaban a unos cuantos kilómetros frente a él. Y había un puesto de mando adelantado en ellas. De allí procedía el soldado que había traído el mensaje.

Pasó junto a él un cuadrado robot de brazos ondulantes, moviendo sus brazos, inquisitivo. El robot siguió su camino, desapareciendo bajo unos escombros. Hendricks lo contempló. Nunca había visto robots como aquél. Cada vez aparecían nuevos tipos, nuevas variedades y tamaños de robots de las fábricas subterráneas.

Hendricks tiró su cigarrillo y se apresuró. Era interesante la utilización de formas artificiales en la guerra. ¿Cómo había empezado? Por pura necesidad. La Unión Soviética había obtenido un gran éxito inicial, como suelen obtenerlo los que inician la guerra. La mayor parte de Norteamérica quedó borrada del mapa. Pronto hubo una respuesta, desde luego. El cielo se llenó de disco-bombarderos mucho antes de que empezase la guerra. Llevaban allí años. Los discos comenzaron a caer por toda Rusia a las pocas horas del bombardeo de Washington.

Pero esto poco ayudó a Washington.

Los gobiernos del bloque americano se trasladaron a la base lunar el primer año. Era inevitable. Europa había desaparecido; era un montón de escombros con oscuros matorrales que brotaban de cenizas y huesos. La mayor parte de Norteamérica era inhabitable, no podía plantarse nada, nada podía vivir. Unos cuantos millones fueron hacia Canadá y hacia Sudamérica. Pero durante el segundo año empezaron a caer paracaidistas soviéticos, pocos

al principio, y luego más y más. Llevaban el primer equipo antirradiación realmente eficaz; lo que quedaba de la producción norteamericana se trasladó a la luna junto con los gobiernos.

Todo salvo la tropa. La tropa que quedaba permanecía allí sobreviviendo a duras penas, y muy esparcida. Nadie sabía exactamente dónde se encontraba; se asentaban donde podían, vagando durante la noche, ocultándose en ruinas, en alcantarillas, en sótanos, con ratas y serpientes. Parecía que la Unión Soviética tenía casi ganada la guerra. Salvo un puñado de proyectiles que se disparaban desde la luna diariamente, apenas si se utilizaban armas contra ellos. Iban y venían a su antojo. A efectos prácticos la guerra había terminado. Nada eficaz se les oponía.

Y entonces aparecieron las primeras garras. Y la suerte de la guerra cambió en quince días.

Las garras eran torpes al principio. Lentas. Los ivanes las liquidaban casi en cuanto entraban en sus túneles subterráneos. Pero luego fueron haciéndolo mejor, más deprisa y con mayor astucia. Las fábricas de toda la tierra las fabricaban. Fábricas en su mayoría subterráneas, detrás de las líneas soviéticas. Fábricas que habían hecho antes proyectiles atómicos, ya casi olvidados.

Las garras se hicieron más rápidas y se hicieron mayores. Aparecieron nuevos tipos, unas con sensores, otras que volaban. Había unos cuantos tipos de garras saltadoras. Los mejores técnicos de la luna trabajaban en ello haciéndolas cada vez más complicadas y flexibles. Los rusos empezaron a tener graves problemas con ellas. Algunas de las garras pequeñas aprendían a ocultarse, enterrándose entre la ceniza y esperar.

Y luego empezaron a entrar en los búnkers rusos, deslizándose dentro cuando levantaban las compuertas para la entrada de aire o para echar un vistazo afuera.

Una garra dentro de un bunker, una esfera giratoria de metal y cuchillas, era suficiente. Y cuando entraba una la seguían otras. Con un arma como aquella, la guerra no podía prolongarse mucho.

Quizá hubiese terminado ya.

Quizá fuese a oír aquella noticia. Quizás el Politburó hubiese decidido tirar la toalla. Lástima que hubiesen tardado tanto. Seis años. Mucho tiempo para una guerra como aquella, tal como la habían desarrollado. Los discos de represalia automática, cayendo por

toda Rusia a centenares de miles. Cristales bacteriológicos. Los proyectiles dirigidos soviéticos, silbando en el aire. Las bombas en cadena. Y ahora esto, los robots, las garras...

Las garras no eran como las otras armas. Prácticamente estaban vivas, quisiese o no admitirlo el gobierno. No eran máquinas. Eran cosas vivas que giraban y reptaban y se alzaban bruscamente de la ceniza gris y se lanzaban hacia un hombre y escalaban por él buscando su cuello. Para eso estaban diseñadas. Era su trabajo.

Hacían bien su trabajo. Sobre todo últimamente, los nuevos diseños. Se reparaban a sí mismas. Eran completamente autónomas. Los tabs de radiación protegían a las tropas de la ONU, pero si un hombre perdía su tab las garras lo cazaban sin que les importase el uniforme. Bajo la superficie, la maquinaria automática iba fabricándolas. Hacía tiempo que los seres humanos estaban al margen. El riesgo era excesivo; nadie quería estar con ellas. Se las dejó abandonadas. Y parecían arreglárselas muy bien. Los nuevos diseños eran más rápidos, más complejos. Más eficaces.

Al parecer habían ganado la guerra.

El mayor Hendricks encendió un segundo cigarrillo. Le deprimía el paisaje. Sólo ruinas y ceniza. Parecía estar solo en el mundo, como si fuese la única cosa viva que quedase sobre la tierra. A la derecha se alzaban las ruinas de un pueblo, unas cuantas paredes y montones de escombros. Tiró la cerilla apagada, avanzó más deprisa. De pronto se detuvo, alzó su fusil, el cuerpo tenso... Durante un minuto pareció como si...

De entre las ruinas de un edificio se acercaba alguien, caminando lentamente hacia él, titubeando.

Hendricks parpadeó.

- ¡Alto!

El muchacho se detuvo. Hendricks bajó el fusil. El muchacho le miraba en silencio. Era pequeño, ocho años quizá. Pero resultaba difícil lo de los años. La mayoría de los chicos que quedaban estaban subalimentados y raquíticos. Llevaba un descolorido suéter azul, cubierto de barro, y pantalones cortos. Tenía el pelo largo y sucio. Pelo castaño. Le colgaba sobre la cara y sobre las orejas. Llevaba algo en brazos.

- ¿Qué tienes ahí? - preguntó ásperamente Hendricks.

El muchacho lo alzó. Era un juguete, un oso. Un oso de felpa. El muchacho tenía unos ojos grandes pero inexpresivos.

Hendricks se tranquilizó.

- Yo no lo quiero. Consérvalo.

El muchacho volvió a abrazar el oso.

- ¿Dónde vives? - dijo Hendricks.

- Allí.

- ¿En las ruinas? -

- Sí.

- ¿Bajo tierra?

- Sí.

- ¿Cuántos hay allí?

- ¿Cuan... cuántos?

- Sí, cuántos sois. ¿Cuántas personas mayores hay donde vives?

El muchacho no contestó.

- No estarás solo, ¿verdad? - dijo Hendricks, ceñudo.

El muchacho asintió.

- ¿Y cómo vives?

- Hay comida.

- ¿Qué clase de comida?

- Diferente.

Hendricks estudió con curiosidad al muchacho.

- ¿Cuántos años tienes?

- Trece.

No era posible. ¿O lo era? El muchacho estaba delgado, raquítico. Y probablemente fuese estéril. La radiación, años recibiéndola directamente. Era lógico que fuese tan pequeño. Tenía los brazos y las piernas nudosos y flacos como palos de escoba. Hendricks acarició el brazo del muchacho. Tenía la piel seca y áspera: piel de radiación. Se inclinó y miró el rostro del muchacho. Inexpresivo. Grandes ojos, grandes y oscuros.

- ¿Eres ciego? - dijo Hendricks.

- No. Veo algo.

- ¿Cómo te las arreglas con las garras?

- ¿Las garras?

- Esas cosas redondas que corren...

- No comprendo.

Quizá no hubiese garras por allí. Había muchas zonas libres de ellas. Solían agruparse alrededor de los búnkers, donde había gente. Habían sido ideadas de modo que percibiesen el calor, el calor de las cosas vivas.

- Tienes suerte - Hendricks se irguió. ¿Bueno, adónde vas?

- ¿Puedo ir contigo?

- ¿Conmigo? - Hendricks cruzó los brazos -. Voy muy lejos. Kilómetros. Tengo prisa. - Miré su reloj -. Tengo que llegar allí al anochecer.

- Quiero ir.

Hendricks hurgó en su mochila.

- No merece la pena. Toma - le dio las latas de comida que llevaba -. Coge esto y vete. ¿De acuerdo?

El muchacho no contestaba.

- Yo volveré por aquí. Tardaré un día. Si estás por aquí cuando vuelva podrás venir conmigo. ¿De acuerdo?

- Quiero ir contigo ahora.

- Es mucho camino.

- Puedo caminar.

Hendricks se agitó inquieto. Era un blanco demasiado bueno, dos personas caminando juntas. Y el muchacho le retrasaría. Pero no podría volver por aquel camino. Y si el muchacho estaba realmente solo...

- Está bien. Vamos.

El muchacho se colocó a su lado. Hendricks empezó a caminar. El muchacho andaba silenciosamente, abrazando su oso de felpa.

- ¿Cómo te llamas? - dijo Hendricks, al cabo de un rato.

- David Eduardo Derring.

- ¿David? ¿Qué... qué les pasó a tus padres?

- Murieron.

- ¿Cómo?

- En la desintegración.

- ¿Hace cuánto?

- Seis años.

Hendricks se detuvo.

- ¿Llevas solo seis años?

- No. Había otras personas conmigo. Pero se fueron.

- ¿Y desde entonces vives solo?

- Sí.

Hendricks bajó los ojos. El muchacho era extraño, por decir poco. Remoto. Pero así eran los niños que habían sobrevivido. Tranquilos. Estoicos. Les dominaba una extraña fatalidad. Nada les sorprendía. Lo aceptaban todo. No había ya nada normal, ningún curso natural de las cosas, moral o físico; habían desaparecido la costumbre, el hábito, y todas las fuerzas determinantes del aprendizaje; sólo quedaba la experiencia directa.

- ¿Voy muy deprisa? - dijo Hendricks.

- No.

- ¿Cuándo me viste?

- Estaba esperando.

- ¿Esperando? - dijo Hendricks sorprendido. ¿Y qué esperabas?

- Coger cosas.

- ¿Qué cosas?

- Cosas para comer.

- Oh - Hendricks frunció los labios. Un muchacho de trece años que vivía de ratas y de sabandijas y de comida enlatada medio podrida. En un agujero bajo las ruinas de una ciudad. Con estanques de radiación y garras, y las minas perforadoras rusas acechando en el cielo.

- ¿Adónde vamos? - preguntó David.

- A las líneas rusas.

- ¿Rusas?

- El enemigo. Los que empezaron la guerra. Los que tiraron las primeras bombas radioactivas. Ellos empezaron.

El muchacho cabeceó. Le miraba con rostro inexpresivo.

- Yo soy americano - dijo Hendricks.

El muchacho no dijo nada. Siguieron los dos, Hendricks caminando delante, David tras él, apretando contra el pecho el sucio oso de felpa.

Sobre las cuatro de la tarde pararon a comer. Hendricks hizo una hoguera en un agujero entre fragmentos de hormigón. Arrancó los matorrales y preparó leña. Las líneas rusas no estaban muy lejos. Se encontraban en lo que había sido un largo valle, hectáreas de frutales y viñedos. Ahora sólo quedaban unos cuantos tocones ennegrecidos y las montañas que se extendían en el horizonte al fondo. Y las nubes de rodante ceniza que arrastraba el viento, asentándose sobre los matorrales y los restos de edificios, paredes esparcidas, un trozo de calle.

Hendricks hizo café y calentó un poco de carnero y pan.

- Toma - dio pan y carnero a David. David se sentó al borde del fuego, las piernas cruzadas, huesudas y blancas las rodillas. Examinó la comida y la rechazó con un gesto.

- No.

- ¿No? ¿No quieres?

- No.

Hendricks se encogió de hombros. Quizás aquel muchacho fuese un mutante, acostumbrado a alimentos especiales. Daba igual. Cuando tuviese hambre ya encontraría comida. Era un muchacho extraño. Pero sucedían muchas cosas extrañas en el mundo. La vida ya no era igual. Nunca volvería a serlo. La humanidad iba haciéndose a la idea.

- Allá tú - dijo Hendricks. Comió pan y carnero y café. Comía lentamente, como si le resultase laborioso digerir la comida. Cuando acabó se puso de pie y apagó el fuego.

David se levantó lentamente, observándole con sus ojos de joven viejo.

- Nos vamos - dijo Hendricks.

- Muy bien.

Hendricks reemprendió la marcha, el fusil en la mano. Estaban cerca ya, y Hendricks iba tenso, preparado para cualquier cosa. Los rusos tenían que esperar un emisario, una contestación al suyo, pero eran muy tramposos. Siempre había la posibilidad de un error. Examinó el paisaje que les rodeaba. Escombros, ceniza, unos cuantos montículos, árboles chamuscados. Muros de hormigón. Pero algo más allá estaba el primer bunker de las líneas rusas, el puesto de mando adelantado. Bajo tierra, profundamente enterrado, sólo mostrando un periscopio y unos cuantos cañones. Quizás una antena.

- ¿Llegaremos pronto? - Preguntó David.

- Sí. ¿Cansado?

- No.

- ¿Entonces?

David no contestó. Caminaba cuidadosamente tras él, abriéndose camino entre las cenizas. Tenía pies y piernas grises de polvo. Tenía en la cara arrugas de ceniza gris que se dibujaban sobre la blanca palidez de su piel. No tenía color en la cara. Típico de los nuevos niños, criados en sótanos y alcantarillas y refugios subterráneos.

Hendricks se detuvo. Alzó sus prismáticos y estudió el terreno que tenía delante. Tenían que estar allí, en algún sitio, esperándole... ¿o le vigilaban, como habían vigilado sus hombres al emisario ruso? Se estremeció. Quizás estuviesen preparando sus armas, disponiéndose a disparar, lo mismo que sus hombres, disponiéndose a matar.

Se enjugó la cara cubierta de sudor.

- Maldita sea. - se sentía incómodo. Pero tenían que esperarle. La situación era distinta.

Siguió caminando sobre la ceniza, sujetando el fusil con ambas manos. Y detrás iba David. Hendricks miraba a su alrededor, ceñudo. En cualquier segundo podría suceder. Un relámpago de luz, un fogonazo cuidadosamente enfocado desde el interior de un profundo bunker de hormigón.

Alzó un brazo e hizo una señal en el aire.

Nada se movió. A la derecha se veía una larga cordillera, coronada de troncos muertos. Habían crecido unas cuantas vides silvestres alrededor de los árboles, de los restos de árboles. Y las eternas hierbas oscuras. Hendricks examinó el cerro. ¿Había algo allá arriba? Un lugar de observación perfecto. Se aproximó nervioso David le seguía silenciosamente. Si hubiese sido su puesto de mando habría allí un centinela vigilando a los soldados que quisiesen infiltrarse en la zona de mando. Por supuesto, si fuese su puesto de mando habría garras alrededor para una protección plena.

Se detuvo, separadas las piernas, las manos en las caderas.

- ¿Ya estamos? - dijo David.

- Casi.

- ¿Por qué paramos?

- No quiero correr ningún riesgo. - Hendricks avanzaba lentamente. Ahora el cerro quedaba directamente a su lado a la derecha. Por encima de él. Su inquietud aumentó. Si hubiese allí arriba un ruso estaría en sus manos. Agitó de nuevo el brazo. Tenían que esperar a alguien con uniforme de la ONU como respuesta a su nota. A menos que todo aquello fuese una trampa.

- Ven a mi lado - dijo, volviéndose a David -. No te quedes atrás.

- ¿Contigo?

- A mi lado. Estamos muy cerca. No podemos correr riesgos. Ven.

- Voy bien aquí. - David continuó caminando tras él, a unos pasos de distancia, sin soltar su oso de felpa.

- Allá tú. - Hendricks alzó de nuevo sus prismáticos, súbitamente tenso. Por un momento... ¿se había movido algo? Examinó cuidadosamente el cerro. Todo estaba en silencio. Muerto. No había vida allá arriba, sólo troncos de árboles y cenizas. Quizás algunas ratas. Las grandes ratas negras que habían sobrevivido a las garras. Mutantes... construían sus refugios con saliva y ceniza. Una especie de plástico. Adaptación. Continuó caminando.

En la colina, sobre él, apareció un hombre alto de flotante capote. Verde gris. Un ruso. Tras él apareció un segundo soldado, también ruso. Ambos alzaron sus armas, apuntando.

Hendricks quedó paralizado. Abrió la boca. Los soldados estaban arrodillados, apuntando desde el borde del cerro. Se les había unido una tercera persona, una figura más pequeña, también verde gris. Una mujer. Se mantenía detrás de ellos.

Hendricks consiguió hablar por fin.

- ¡Alto! - Hizo gestos frenéticos con los brazos -. Soy...

Los dos rusos dispararon. Detrás de Hendricks sonaron dos suaves pops. Sobre él cayeron oteadas de calor, que le derribaron. La cara se le llenó de ceniza y, tosiendo, se puso de rodillas. Todo era una trampa. Estaba sentenciado. Había ido a que le mataran, como a una res. Los soldados y la mujer bajaban por la ladera hacia él, deslizándose sobre la suave ceniza. Hendricks estaba conmocionado. Le palpitaba la cabeza. Torpemente, alzó su arma y apuntó. El fusil le pesaba mil toneladas; apenas podía sostenerlo. Le picaba la nariz y las mejillas. El aire estaba lleno de aquel aroma acre y amargo.

- ¡No dispares! - dijo el primer ruso, en un inglés con fuerte acento.

Los tres llegaron junto a él y le rodearon.

- Deja tu rifle, yanqui - dijo el otro.

Hendricks estaba desconcertado. Todo había sucedido con demasiada rapidez. Le habían capturado. Y habían desintegrado al muchacho. Giro la cabeza. David había desaparecido. Lo que quedaba de él estaba esparcido por el suelo.

Los tres rusos le examinaron, curiosos. Hendricks permanecía sentado, conteniendo la sangre de su nariz y escupiendo fragmentos de ceniza. Movía la cabeza intentando despejarla.

- ¿Por qué hicisteis eso? - murmuró -. El muchacho.

- ¿Por qué? - replicó uno de los soldados que le ayudó a levantarse; mientras hacía volverse a Hendricks -. Mira.

Hendricks cerró los ojos.

- Mira - los dos rusos le empujaron hacia adelante -. Deprisa. ¡No hay tiempo que perder, yanqui!

Hendricks miró. Y lanzó un gemido.

- ¿Ves ahora? ¿Comprendes?

De los restos de David salió rodando una rueda metálica. Relés, metal resplandeciente. Piezas, cables. Uno de los rusos dio una patada al montón de restos. Las piezas se desparramaron. Cayó una sección plástica medio chamuscada. Hendricks se inclinó tembloroso. Se había desprendido la parte frontal de la cabeza. Pudo ver un intrincado cerebro, cables y relés, tubos y conmutadores, miles de pequeñas piezas...

- Un robot - dijo el soldado que le tenía sujeto del braza -. Vimos cómo te seguía. Así es como hacen. Siguen a uno para entrar en el bunker. Así es como consiguen entrar.

Hendricks pestañeó, desconcertado.

- Pero...

- Vamos. - Le condujeron hacia el cerro, resbalando al subir por la ceniza. La mujer llegó primero a la cima y los esperó allí.

- El puesto de mando adelantado - murmuró Hendricks -. Vine a negociar...

- Ya no hay puesto de mando adelantado. Consiguieron entrar. Te explicaremos. - Llegaron a la cima del cerro. Sólo quedamos nosotros. Nosotros tres. Los demás estaban en el bunker.

- Por aquí. Bajemos por aquí. - La mujer abrió una compuerta oculta en el suelo. Entra.

Hendricks se agarró y entró. Los dos soldados y la mujer entraron y bajaron tras él la escalerilla. La mujer cerró la compuerta, asegurándose de que quedaba bien encajada.

- Fue una suerte que te viéramos - gruñó uno de los dos soldados -. Hubiese acabado contigo.

- Dame uno de vuestros cigarrillos - dijo la mujer -. Hace semanas que no pruebo tabaco americano.

Hendricks le dio el paquete. La mujer sacó un cigarrillo y ofreció a los dos soldados. En un rincón de la pequeña estancia brillaba una lámpara. Era una habitación de techo bajo, y apenas había sitio para que se sentaran los cuatro alrededor de una mesita de madera. A un lado se amontonaban algunos platos sucios, Tras una raída cortina se veía parcialmente una segunda habitación. Hendricks vio el extremo de un catre, algunas mantas y ropas colgadas de un gancho.

- Estábamos aquí - dijo uno de los soldados; se quitó el casco, echándose hacia atrás su rubio pelo. Soy el cabo Rudy Maxer. Polaco. Incorporado al ejército soviético hace dos años -. Extendió la mano.

Hendricks titubeó y luego se la estrechó.

- Mayor Joseph Hendricks.

- Klaus Epstein - dijo el otro soldado, bajo, moreno y de pelo tupido; Epstein se rascó nervioso la oreja -. Austriaco. Incorporado Dios sabe cuándo. No me acuerdo.

- Los tres estábamos aquí, Rudy y yo con Tasso - indicó a la mujer. - Por eso escapamos. Los demás estaban abajo en el bunker.

- Y... y les cazaron.

Epstein encendió un cigarrillo.

- Primero entró solo uno. Como el que te seguía a ti. Luego ése dejó entrar a los otros.

- ¿Es que hay más de un tipo? - preguntó Hendricks alarmado.

- El muchachito. David. David con su oso de felpa. Es la tercera variedad. La más eficaz.

- ¿Qué otros tipos hay?

Epstein buscó en su capote.

- Mira - sacó un montón de fotografías y las extendió sobre la mesa; iban atadas todas en una cinta -. Sírvete tú mismo.

Hendricks desató la cinta.

- Ya ves - dijo Rudy Maxer -. Por eso queríamos entablar conversaciones de paz. Quiero decir, los rusos. Lo descubrimos hace una semana. Descubrimos que vuestras garras empezaban a hacer nuevos diseños por su cuenta. Nuevos tipos. Mejores. En vuestras fábricas subterráneas detrás de nuestras líneas. Los dejasteis que se fabricaran y se repararan por su cuenta. Los hicisteis cada vez más perfeccionados. Lo que ha sucedido es culpa vuestra.

Hendricks examinó las fotografías. Habían sido sacadas precipitadamente; estaban movidas y eran confusas. Las primeras mostraban... a David. David caminando solo. David y otro David. Tres David. Todos exactamente iguales. Todos con un astroso oso de felpa.

Todos patéticos.

- Mira los otros - dijo Tasso.

La siguiente fotografía, tomada a gran distancia, mostraba a un soldado de elevada estatura herido sentado al borde del camino, con un brazo en cabestrillo, un muñón de pierna. Luego dos soldados heridos, los dos iguales. Hombro con hombro.

- Esta es la primera variedad. El soldado herido. - Klaus se inclinó y cogió las fotografías -. ¿Te das cuenta? Las garras fueron diseñadas para atrapar seres humanos. Para encontrarlos. Cada tipo mejoraba el anterior. Llegaron muy lejos, lograron superar nuestras defensas e introducirse en nuestras líneas. Pero mientras eran sólo máquinas, esferas metálicas con garras, cuernos y sensores, podíamos localizarlas y destruirlas como a cualquier otro objeto. Podían detectarse como robots mortíferos en cuanto les viésemos. En cuanto les viésemos...

- La primera variedad arrasó nuestra ala norte - dijo Rudi -. Tardamos mucho tiempo en darnos cuenta. Cuando lo hicimos, ya era demasiado tarde. Llegaban, soldados

heridos, llamaban, y pedían que les dejáramos entrar. Y les dejábamos preparados contra las máquinas...

- Entonces se pensó que sólo había un tipo - dijo Klaus Epstein -. Nadie sospechaba que hubiese otro. Nos pasaron las fotografías. Cuando os enviamos el emisario, sólo conocíamos un tipo. La primera variedad. El gran soldado herido. Creíamos que no había más.

- Vuestra línea cayó con...

- Con la tercera variedad. David y su oso. Funcionó aún mejor. - Klaus sonrió amargamente -. A los soldados les gustan mucho los niños. Los trajimos e intentamos alimentarlos. Descubrimos después lo que eran. Lo descubrieron los que estaban en el bunker.

- Nosotros tres tuvimos suerte - dijo Rudi -. Klaus y yo estábamos... haciéndole una visita a Tasso cuando pasó. Esta es su casa - indicó con un gesto. Esta pequeña celda. Acabamos y subimos por la escalerilla otra vez. Lo vimos desde el cerro. Estaban allí, alrededor del bunker. Aún había lucha. David y su oso. Eran centenares Klaus sacó las fotografías.

Klaus ató de nuevo las fotografías.

- ¿Y esto está pasando a lo largo de toda vuestra líneas? - dijo Hendricks.

- Sí.

- ¿Y nuestras líneas? - Inconscientemente, acarició el tab de su brazo. ¿Pueden...?

- A ellos no les afectan vuestros tabs radiactivos. A ellos les da igual rusos o americanos o polacos o alemanes. Todos son lo mismo. Ellos hacen aquello para lo que están diseñados. Persiguen a la vida, donde la encuentren.

- Se orientan por el calor - dijo Klaus -. Así los construisteis desde el principio. Por supuesto, los que vosotros construisteis podéis mantenerlos a raya con los tabs radioactivos. Pero ahora han burlado esto. Estas nuevas variedades están cubiertas de capas de plomo.

- ¿Cuál es la otra variedad? - preguntó Hendricks -. El tipo David, el soldado herido... ¿Cuál es el otro?

- No lo sabemos. - Klaus señaló hacia la parte superior de la pared. Había dos placas de metal, melladas en los bordes. Hendricks se levantó y las examinó. Estaban dobladas y dentadas.

- La de la izquierda procede de un soldado herido - dijo Rudi -. Cogimos uno. Iba hacia nuestro viejo bunker. Le disparamos desde el cerro, como al David que venía contigo.

En la placa había un sello: I-V. Hendricks examinó la otra placa.

- ¿Y esta es del tipo David?

- Sí. - La placa también tenía un sello: III-V.

Klaus las contempló, inclinado sobre el ancho hombro de Hendricks.

- Ya ves lo que nos espera. Hay otro tipo. Quizá lo abandonasen. Quizás no funcionase. Pero tiene que haber una segunda variedad. Tenemos la uno y las tres.

- Tuviste suerte - dijo Rudi -. El David te siguió hasta aquí sin tocarte. Probablemente pensó que le meterías en algún bunker.

- Entra uno y se acabó - dijo Klaus -. Son muy rápidos. Si entra uno entran todos. Son inflexibles. Máquinas con un objetivo. Sólo fueron construidas para una cosa - se limpió el sudor del labio.

Quedaron silenciosos.

- Dame otro cigarrillo, yanqui - dijo Tasso -. Son buenos. Casi me había olvidado de cómo eran.

Era de noche. El cielo estaba negro. No se veían estrellas entre las nubes de ceniza. Klaus levantó cautelosamente la compuerta para que Hendricks pudiese mirar afuera.

Rudi señaló en la oscuridad.

- Hacia allí están los búnkers. Donde estábamos nosotros. No hay más de un kilómetro de distancia. Fue pura casualidad que Klaus y yo no estuviésemos allí cuando pasó. Debilidad. Nos salvó nuestra lujuria.

- Todos los demás deben haber muerto - dijo Klaus con voz queda -. Fue todo muy rápido. Esta mañana el politburó tomó la decisión. Nos lo notificaron... al puesto de mando. Enviamos inmediatamente un emisario. Le vimos salir hacia vuestras líneas. Le cubrimos hasta que le perdimos de vista.

- Alex Radrivsky. Los dos le conocíamos. Desapareció hacia las seis. Acababa de salir el sol. Hacia el mediodía Klaus y yo teníamos una hora de descanso. Salimos y nos alejamos de los búnkers. No había nadie observándonos. Vinimos aquí. Antes había sido un pueblo, unas cuantas casas, una calle. Esta bodega era parte de una gran casa de campo.

Sabíamos que Tasso estaría aquí, oculta en su refugio. Ya habíamos venido antes. Y venían aquí otros de los búnkers. Por casualidad hoy era nuestro turno.

- Por eso nos salvamos - dijo Klaus -. Casualidad. Podrían haber sido otros. Bueno... acabamos, y cuando salimos a la superficie y miramos hacia los búnkers les vimos, a los David. Lo comprendimos inmediatamente. Habíamos visto las fotografías de la primera variedad, el soldado herido. Nuestro comisario las distribuyó con una explicación. Si hubiésemos dado otro paso nos habrían visto. Hubiésemos tenido que destruir a los David para volver. Había cientos, por todas partes. Como hormigas. Sacamos las fotos y volvimos aquí, y cerramos.

- No hay mucho problema cuando se trata de uno solo. Somos más rápidos que ellos. Pero ellos son inexorables. No son como los seres vivos. Avanzaban directamente contra nosotros. Y nosotros los desintegramos.

El mayor Hendricks se apoyó en el borde de la compuerta, ajustando sus ojos a la oscuridad.

- ¿No es peligroso levantar la compuerta?

- Hay que tener cuidado. ¿Cómo podrías si no utilizar tu transmisor?

Hendricks alzó lentamente el pequeño transmisor del cinturón. Lo apretó contra su oído. El metal estaba frío y húmedo. Sopló en el micrófono y levantó la corta antena. En su oído un leve murmullo.

- Sí, desde luego.

Pero aún vacilaba.

- Te meteremos dentro si pasa algo - dijo Klaus.

- Gracias. - Hendricks esperó un momento, poniéndose el transmisor en el hombro -. Es interesante, ¿verdad?

- ¿Qué?

- Esto, lo de los nuevos tipos. Las nuevas variedades de garras. Estamos completamente a su merced, ¿no es cierto? Es muy probable que a estas horas hayan alcanzado también las líneas de la ONU. Eso me hace preguntarme si no veremos pronto el comienzo de una nueva especie. La nueva especie. Evolución. La raza que sucederá al hombre.

Rudi lanzó un gruñido.

- No habrá ninguna raza después del hombre.

- ¿No? ¿Por qué? Puede que estemos presenciando el fin de los seres humanos, el nacimiento de una sociedad nueva.

- No hay una raza. Son asesinos mecánicos. Los hicisteis para destruir. Sólo pueden hacer esto. Son máquinas con un trabajo.

- Eso parece ahora. Pero, ¿y después? Cuando acabe la guerra. Quizás muestren sus auténticas potencialidades cuando no haya seres humanos que destruir.

- ¡Hablas como si estuviesen vivos!

- ¿No lo están?

Hubo un silencio.

- Son máquinas - dijo Rudi -. Parecen personas, pero son máquinas.

- Usa tu transmisor, mayor - dijo Klaus -. No podemos quedarnos aquí eternamente.

Sujetando con firmeza el transmisor, Hendricks emitió el código del bunker de mando. Esperó, escuchando atento. Ninguna respuesta. Sólo silencio. Comprobó cuidadosamente las claves. Todo estaba en su sitio.

- ¡Scott! - gritó en el micrófono. ¿Puedes oírme?

Silencio. Elevó la potencia al máximo y lo intentó otra vez. Sólo ruidos parásitos.

- No capto nada. Quizá me oigan y no quieran contestar.

- Diles que es una emergencia.

- Creerán que están obligándome a llamar. Que me obligáis vosotros. - Lo intentó de nuevo, transmitiendo brevemente lo que había descubierto. Pero sólo le respondieron ruidos parásitos.

- Las lagunas radiactivas eliminan la mayor parte de la transmisión - dijo Klaus al cabo de un rato. A lo mejor es eso.

Hendricks dejó el transmisor.

- Es inútil. No contestan. ¿Lagunas de radiación? Puede. O quizá me oigan y no quieran contestar. Yo haría lo mismo, francamente, si un emisario intentase llamar desde las líneas soviéticas. No tienen por qué creer lo que les digo. Pueden haberlo oído todo...

- O quizá sea demasiado tarde.

Hendricks asintió.

- Será mejor que cerremos - dijo Rudi, nervioso -. No tenemos por qué correr riesgos innecesarios.

Descendieron lentamente por el túnel. Klaus encajó con firmeza la compuerta. Entraron en la cocina. La atmósfera resultaba pesada y opresiva.

- ¿Podrían actuar tan deprisa? - dijo Hendricks -. Salí del bunker al mediodía. Hace diez horas. ¿Cómo pudieron hacerlo tan deprisa?

- No tardan mucho. Desde que entra el primero. Ya sabes lo que pueden hacer las garras pequeñas. Estas son increíbles. Tienen cuchillas en cada dedo. Es una locura.

- Haré una cosa - dijo Hendricks, dándoles la espalda.

- ¿Qué cosa? - dijo Rudi.

- La base lunar. Dios mío, si hubiesen llegado allí...

- ¿La base lunar?

Hendricks se volvió.

- Es imposible que lleguen a la base lunar. No hay ninguna posibilidad. No puedo creerlo.

- ¿Qué es esa base lunar? Hemos oído rumores, pero nada claro. ¿Cuál es la situación? Pareces preocupado.

- Recibimos suministros de la luna. Allí están los gobiernos, bajo la superficie lunar. Todo nuestro pueblo y nuestras industrias. Por eso podemos continuar la lucha. Si estos monstruos consiguiesen llegar a la luna...

- Basta con que llegue uno. En cuanto llega uno introduce a los demás. Cientos, todos iguales. Tendrías que haberlos visto. Idénticos. Como hormigas.

- Socialismo perfecto - dijo Tasso. - El ideal del estado comunista. Todos los ciudadanos intercambiables.

Klaus lanzó un gruñido colérico.

- Ya basta. ¿Bueno, qué hacemos?

Hendricks paseaba por la habitación. El aire olía a comida y sudor. Los otros le observaban. Tasso cruzó la cortina y entró en la habitación contigua.

- Voy a dormir un poco.

La cortina se cerró tras ella. Rudi y Klaus se sentaron a la mesa, sin dejar de observar a Hendricks.

- Es asunto vuestro - dijo Klaus -. Nosotros no conocemos vuestra situación.

Hendricks asintió.

- Es un problema. - Rudi bebió un sorbo de café, que echó en su taza de un oxidado puchero. - Estaremos seguros aquí durante un tiempo, pero no podemos quedarnos siempre. No tenemos reservas de alimentos suficientes.

- Pero si salimos fuera...

- Si salimos nos cogerán. O pueden cogernos. Sería lo más probable. No podríamos ir muy lejos. ¿A qué distancia queda el bunker de mando americano, mayor?

- ¿Y si están ya allí? - dijo Klaus.

Rudi se encogió de hombros.

- En ese caso volveremos aquí.

Hendricks dejó de pasear.

- ¿Qué posibilidades hay según vosotros de que hayan llegado ya a las líneas americanas?

- Es difícil saberlo. Pero es bastante probable que hayan llegado ya. Están organizados. Saben muy bien lo que hacen. En cuanto empiezan son como una plaga de langostas. Tienen que seguir moviéndose, y deprisa. Se basan en el engaño y en la velocidad. Antes de que te des cuenta ya están dentro.

- Comprendo - murmuró Hendricks.

Tasso se agitó en la otra habitación.

- ¿Mayor?

Hendricks apartó la cortina.

- ¿Qué?

Tasso le miró lánguidamente desde el catre.

- ¿Te quedan más cigarrillos americanos?

Hendricks entró en la habitación y se sentó frente a ella en un taburete de madera. Hurgó en los bolsillos.

- No. No me queda ninguno.

- Qué lástima.

- ¿De qué nacionalidad eres tú? - preguntó Hendricks tras de una pausa.

- Rusa.

- ¿Cómo llegaste aquí?

- ¿Aquí?

- Esto era Francia. Una parte de Normandía. ¿Viniste con el ejército soviético?

- ¿Por qué?

- Pura curiosidad.

La examinó detenidamente. Se había quitado la guerrera y la había echado a los pies del catre. Era joven, unos veinte. Esbelta. Su largo pelo se derramaba sobre la almohada.

Le miraba en silencio, con unos ojos grandes y oscuros.

- ¿Qué piensas? - dijo Tasso.

- Nada. ¿Cuántos años tienes?

- Dieciocho.

Ella continuaba observándole, sin pestañear los brazos detrás de la cabeza. Llevaba pantalones y camisa del ejército ruso. Verde gris. Grueso cinturón de cuero con hebilla y cartuchera. Botiquín.

- ¿Perteneces al ejército soviético?

- No.

- ¿Dónde conseguiste el uniforme?

- Me lo dieron - dijo ella, encogiéndose de hombros.

- ¿Qué edad tenías cuando... cuando viniste aquí?

- Dieciséis.

- ¿Tan joven?

Ella achicó los ojos.

- ¿Qué quieres decir?

Hendricks se rascó la barbilla.

- Tu vida habría sido muy diferente de no ser por la guerra. Dieciséis. Viniste aquí a los dieciséis. A vivir de este modo.

- Tenía que sobrevivir.

- No estoy moralizando.

- Tu vida habría sido también muy distinta - murmuró Tasso; se inclinó y se desabrochó una de las botas; se desprendió de ella de una patada -. Mayor, ¿por qué no te vas a la otra habitación? Tengo sueño.

- Va a ser un problema, los cuatro aquí. Resultará difícil vivir en este espacio. ¿Sólo hay dos habitaciones?

- Sí.

- ¿Qué tamaño tenía originariamente el sótano? ¿Era mayor? ¿Hay otras habitaciones llenas de escombros? Quizá pudiéramos despejar una.

- Puede. En realidad no lo sé. - Tasso se aflojó el cinturón; se acomodó en la litera y se desabrochó la camisa -. ¿Estás seguro de que no tienes más cigarrillos?

- Sólo tenía aquel paquete.

- Qué lástima. Quizá podríamos encontrar alguno si volviésemos a tu búnker. - Soltó la otra bota; luego buscó el cordón de la luz. Buenas noches.

- ¿Vas a dormir?

- Eso es.

La habitación se hundió en la oscuridad. Hendricks se levantó, cruzó la cortina y entró en la cocina.

Y se detuvo, rígido.

Rudi estaba contra la pared, la piel blanca y brillante. Abría y cerraba la boca, pero sin emitir ningún sonido. Frente a él estaba Klaus, que le clavaba en el estómago el cañón de su pistola. Ninguno de los dos se movía. Klaus estaba serio, sujetando con firmeza la pistola. Rudi, pálido y silencioso, pegado a la pared.

- Pero ¿qué...? - Murmuró Hendricks, pero Klaus le interrumpió.

- Tranquilo, mayor. Acércate. Tu pistola. Saca tu pistola.

Hendricks sacó su pistola.

- Pero ¿qué pasa?

- Cúbrele - Klaus le empujó hacia adelante. A mi lado. ¡Aprisa!

Rudi se movió un poco y bajó los brazos. Se volvió a Hendricks, lamiéndose los labios. Sus ojos brillaban ferozmente. Tenía la frente empapada de sudor que le goteaba por las mejillas. Fijó sus ojos en Hendricks.

- Mayor, se ha vuelto loco. Deténgale la voz de Rudi era áspera y sorda, casi inaudible.

- ¿Qué Pasa? - preguntó Hendricks.

Sin bajar la pistola, Klaus contestó:

- Mayor, ¿se acuerda de nuestra discusión? ¿Se acuerda de las tres variedades? Conocíamos la una y la tres. Pero no conocíamos la dos. O no la conocíamos hasta ahora. - Los dedos de Klaus se apretaron alrededor de la culata e su pistola -. No la conocíamos, pero ya la conocemos.

Apretó el gatillo. De la pistola brotó un fogonazo blanco y cálido que rodeó a Rudi.

- Mayor, esta es la segunda variedad.

- ¡Klaus! ¿Qué hiciste?

Klaus se volvió, apartando los ojos de la forma chamuscada que se desmoronaba gradualmente por la pared al suelo.

- La segunda variedad, Tasso. Ahora la conocemos. Hemos identificado los tres tipos. Hay menos peligro. Yo...

Tasso contempló los restos de Rudi, los ennegrecidos y retorcidos fragmentos entre trozos de tela.

- Le mataste.

- No lo lamentes. No era un hombre. Estaba vigilándole. Tenía el presentimiento, pero no estaba seguro. Al menos, no estuve seguro antes. Pero esta tarde me convencí. - Klaus frotó la culata de la pistola, nervioso. - Tenemos suerte. ¿No os dais cuenta? Otra hora aquí y podría...

- ¿Estás seguro? - Tasso se inclinó sobre los humeantes restos del suelo; su expresión se endureció -. Mayor, véalo usted mismo. Huesos. Carne.

Hendricks se inclinó también. Eran restos humanos. Carne chamuscada, fragmentos de huesos carbonizados, un trozo de cráneo. Ligamentos, vísceras, sangre. Sangre formando un estanque junto a la pared.

- No hay ninguna pieza - dijo Tasso quedamente, se levantó. No hay ruedas ni piezas ni relés. Ni garras. Nada de segunda variedad. - Cruzó los brazos -. Tendrás que explicar esto.

Klaus se sentó junto a la mesa, súbitamente pálido.

- Suéltalo de una vez - dijo Tasso, cerrando una mano sobre su hombro. ¿Por qué lo hiciste? ¿Por qué le mataste?

- Estaba asustado - dijo Hendricks -. Todo esto, todo este asunto...

- Puede.

- ¿Qué entonces? ¿Qué piensas?

- Creo que puedes haber tenido una razón para matar a Rudi. Una buena razón.

- ¿Qué razón?

- Quizá Rudi descubriese algo.

Hendricks examinó su sombría cara.

- ¿Sobre qué? - preguntó.

- Sobre él. Sobre Klaus.

Klaus alzó la vista rápidamente.

- Supongo que te das cuenta de lo que quiere decir. Ella cree que yo soy la segunda variedad. ¿Comprendes, mayor? Ahora quiere que creas que le maté a propósito. Que soy...

- ¿Por qué le mataste, entonces? - dijo Tasso.

- Ya te lo dije - respondió Klaus -. Creí que era una garra. Creí que le había descubierto.

- ¿Por qué?

- Había estado vigilándole. Tenía sospechas.

- ¿Por qué?

- Porque tenía ciertos datos. Oí algo. Creí oírle... como girar de ruedas dentro de él.

Hubo un silencio.

- ¿Crees eso? - dijo Tasso a Hendricks.

- Sí. Creo lo que dice.

- Yo no. Yo creo que mató a Rudi a sabiendas - Tasso cogió el fusil que había en el rincón -. Mayor...

- No - Hendricks hizo un gesto decidido. - Acabemos con esto ahora mismo. Basta con uno. Tenemos miedo, lo mismo que él. Si le matamos haremos lo que él hizo a Rudi.

Klaus le miro agradecido.

- Gracias. Tenía miedo. Lo comprendes, ¿verdad? Ahora tiene miedo ella, como lo tenía yo. Quiere matarme.

- No habrá más muertes - dijo Hendricks, dirigiéndose hacia la escalerilla -. Voy a subir y probar suerte con el transmisor otra vez. Si puedo localizarles volveremos a mis líneas mañana por la mañana.

Klaus se levantó inmediatamente.

- Subiré contigo y te echaré una mano.

El aire de la noche era frío. La tierra estaba refrescándose. Klaus respiró profundamente, llenando sus pulmones. El y Hendricks salieron del túnel y pisaron el suelo de la superficie. Klaus, plantado y con las piernas separadas, el fusil dispuesto, observaba y escuchaba. Hendricks acuclillado junto a la boca del túnel, accionando el pequeño transmisor.

- ¿Hay suerte? - preguntó Klaus.

- Aún no.

- Sigue intentándolo. Diles lo que pasa.

Hendricks siguió intentándolo. Sin éxito. Por fin bajó la antena.

- Es inútil. No me oyen. O me oyen y no quieren contestar. O...

- O no existen.

- Lo intentaré otra vez - Hendricks alzó la antena -. Scott, ¿me oyes?

Escuchó. Sólo ruidos parásitos. Luego, muy desmayadamente...

- Aquí Scott.

- ¡Scott! ¿Eres tú?

- Aquí Scott.

Klaus se arrodilló a su lado.

- ¿Es tu puesto de mando?

- Scott, escucha. ¿Me oyes? ¿Recibiste lo de las garras? ¿Recibiste el mensaje? ¿Me oyes?

- Sí. - Desmayadamente. Casi inaudible. Apenas si podía diferenciar la palabra.

- ¿Recibisteis mi mensaje? ¿Va todo bien ahí? ¿No ha conseguido entrar ninguno?

- Todo bien aquí.

La voz se hizo más débil.

- No.

Hendricks se volvió a Klaus.

- Están bien.

- ¿Les han atacado?

- No. - Hendricks apretó el auricular junto a su oído -. Scott, no te oigo apenas. ¿Has notificado a la base lunar? ¿Lo saben ellos? ¿Los habéis alertado?

No hubo respuesta.

- ¡Scott! ¿Me oyes?

Silencio.

Hendricks se relajó y se sentó en el suelo.

- Se fue. Deben ser las lagunas radioactivas.

Hendricks y Klaus se miraron. Ninguno de los dos dijo nada. Por fin, al cabo de un rato, habló Klaus:

- ¿Era la voz de alguno de tus hombres? ¿Pudiste identificar la voz?

- Se oía muy mal.

- ¿No puedes estar seguro?

- No.

- Entonces podría haber sido...

- No sé. Ahora ya no estoy seguro. Volvamos abajo y cerremos la compuerta.

Bajaron lentamente por la escalerilla y volvieron al cálido sótano. Klaus aseguró el cierre de la compuerta. Tasso les esperaba, seria y grave.

- ¿Hubo suerte? - Preguntó.

Ninguno de los dos contestaba.

- Bueno - dijo por fin Klaus -. ¿Qué piensas, mayor? ¿Era tu oficial, o era uno de ellos?

- No lo sé.

- Entonces estamos como antes.

Hendricks miró al suelo, apretando las mandíbulas.

- Tenemos que ir. Para asegurarnos.

- De todos modos sólo tenemos comida aquí para unas semanas. Tendremos que salir a la fuerza.

- Eso parece.

- Pero ¿qué pasa? - preguntó Tasso -. ¿Conseguisteis contacto con el bunker? ¿Cuál es el problema?

- Podía haber sido uno de mis hombres - dijo lentamente Hendricks -. O podría haber sido uno de ellos. Pero quedándonos aquí no lo sabremos nunca. - Miró su reloj -. Apaguemos y durmamos un poco. Tenemos que levantarnos temprano mañana.

- ¿Temprano?

- El mejor momento para pasar entre las garras es por la mañana temprano - dijo Hendricks.

Era una mañana cruda y clara. El mayor Hendricks estudió el paisaje con sus prismáticos.

- ¿Ves algo? - dijo Klaus.

- No.

- ¿Distingues nuestros búnkers?

- ¿Hacia dónde quedan?

- Allí. - Klaus tomó los prismáticos y los ajustó.

- Yo sé dónde mirar. - Miró largo rato, silencioso.

Tasso llegó a la cima del túnel y salió a la superficie.

- ¿Alguna cosa?

- No. - Klaus devolvió los prismáticos a Hendricks -. Están desenfocados. Vamos. No nos quedemos aquí.

Bajaron los tres por la ladera del cerro, deslizándose sobre la suave ceniza. Tras una piedra lisa vigilaba una lagartija. Se pararon instantáneamente, rígidos.

- ¿Qué fue? - murmuró Klaus.

- Una lagartija.

La lagartija echó a correr entre las cenizas. Era exactamente del mismo color.

- Adaptación perfecta - dijo Klaus -. Prueba que tenemos razón. La tiene Lysenko, quiero decir.

Llegaron al pie de la ladera y se detuvieron, muy juntos, mirando alrededor.

- Vamos - dijo Hendricks -. Hay mucho camino a pie.

Klaus se colocó a su lado. Tasso caminaba detrás, con la pistola preparada.

- Mayor, quería preguntarle una cosa - dijo Klaus -. ¿Cómo encontraste al David? El que venía contigo...

- Lo encontré por el camino. En unas ruinas.

- ¿Que te dijo?

- No mucho. Dijo que estaba sólo.

- ¿No pudiste percibir que era una máquina? ¿Hablaba como un ser humano? ¿Nunca lo sospechaste?

- Es extraño, esas máquinas son tan parecidas a las personas que pueden engañarle. Casi vivas. Me pregunto cómo acabará esto.

- Se dedican a hacer aquello para lo que las diseñasteis vosotros los yanquis - dijo Tasso. - Las creasteis para perseguir la vida y destruirla. La vida humana. En donde la encuentren.

Hendricks observaba atentamente a Klaus.

- ¿Por qué me lo preguntas? ¿En qué piensas?

- En nada - contestó Klaus.

- Klaus piensa que tú eres la segunda variedad - dijo tranquilamente Tasso detrás de él -. Ahora ha puesto los ojos en ti.

Klaus enrojeció.

- ¿Por qué no? Nosotros enviamos un emisario a las líneas yanquis y volvió él. Quizá pensara que encontraría aquí buena caza.

- Yo vine de los búnkers de la ONU - dijo Hendricks con una risa áspera -. Y allí estaba rodeado de seres humanos.

- Quizá pensaste que era una oportunidad de entrar en las líneas soviéticas. Quizá pensases que era tu oportunidad. Quizá...

- Las líneas soviéticas estaban ya invadidas. Invadieron vuestras líneas antes de que yo saliese de mi búnker. No olvides eso.

Tasso se colocó a su lado.

- Eso no prueba nada, mayor.

- ¿Por qué no?

- Parece ser que hay poca comunicación entre las variedades. Todas son de fábricas distintas. No parecen trabajar conjuntamente. Podrías haber salido hacia las líneas soviéticas sin saber lo que hacían las otras variedades. O incluso cómo eran las otras variedades.

- ¿Cómo sabes tú tanto sobre las garras? - dijo Hendricks.

- Las he visto. Las observé. Vi cómo tomaban los búnkers soviéticos.

- Mucho sabes tú - dijo Klaus. -. En realidad viste muy poco. Es extraño que fueses tan buena observadora.

Tasso se echó a reír.

- ¡No sospecharás de mí ahora!

- Olvídalo - dijo Hendricks. Siguieron caminando en silencio.

- ¿Vamos a hacer todo el camino a pie? - dijo Tasso, al cabo de un rato. No estoy acostumbrada a andar:

Miró a su alrededor, contemplando la llanura cenicienta que se extendía por todas partes hasta el horizonte.

- Qué desolación - exclamó.

- Es así por todas partes - dijo Klaus.

- En cierto modo hubiese preferido que estuvieses en tu búnker cuando llegó el ataque.

- Algún otro hubiese estado contigo, en ese caso - murmuró Klaus.

Tasso se echó a reír, metiéndose las manos en los bolsillos.

- Supongo que si.

Siguieron caminando, los ojos fijos en el horizonte de la vasta llanura de silente ceniza que les rodeaba.

Se ponía el sol. Hendricks avanzaba lentamente, con Tasso y Klaus detrás. Klaus se sentó, apoyando su arma contra el suelo.

Tasso encontró una losa de hormigón y se sentó exhalando un suspiro.

- Es mejor que nos tomemos un descanso.

- Silencio, estate quieta - dijo Klaus ásperamente.

Hendricks subió hasta la cima del montículo que había ante ellos. La misma cima a la que había subido el emisario ruso el día anterior. Hendricks se echó al suelo, y tumbado miró con sus prismáticos lo que había más allá.

No se veía nada. Sólo ceniza y algún árbol. Pero allí, a no más de cincuenta metros, estaba la entrada del búnker. El bunker del que él había salido. Hendricks observaba en silencio. Ningún movimiento. Ningún signo de vida. Nada revivía.

Klaus se deslizó junto a él.

- ¿Dónde está?

- Allá abajo.

Hendricks le pasó los prismáticos. Nubes de ceniza cruzaban el cielo del crepúsculo. El mundo oscurecía. Aún les quedaban un par de horas de luz, como máximo. Probablemente menos.

- No veo nada - dijo Klaus.

- Aquel árbol de allí. El tocón. Junto a la pila de ladrillos. La entrada está a la derecha de los ladrillos.

- Tendré que creerlo.

- Tú y Tasso cubridme desde aquí. Yo exploraré el camino hasta la entrada del búnker.

- ¿Bajarás solo?

- Con mi tab de muñeca estaré seguro. El terreno que rodea al búnker es un hervidero de garras. Se esconden en la ceniza. Como cangrejos. Vosotros, sin tabs, no podríais hacer nada.

- Quizá tengas razón.

- Caminaré lentamente. Tan pronto como esté seguro...

- Si están dentro del búnker no podrás volver aquí. Son muy rápidos. ¿Es que no te das cuenta?

- ¿Qué sugieres?

Klaus se quedó pensativo.

- No sé. Lo mejor sería conseguir que subieran a la superficie. Así podrías ver.

Hendricks sacó su transmisor del cinturón, alzando la antena.

- De acuerdo, lo haremos.

Klaus hizo una señal a Tasso. Tasso subió diestramente la ladera de la colina hasta donde estaban.

- Va a bajar solo - dijo Klaus -. Le cubriremos desde aquí. En cuanto le veas retroceder, dispara. Son muy rápidos.

- No eres muy optimista - dijo Tasso.

- No, no lo soy.

Hendricks comprobó cuidadosamente su arma.

- Puede que no haya ningún problema.

- Es que no los viste. Centenares. Todos son iguales. Como hormigas.

- Podré descubrir si están ahí sin necesidad de bajar. - Hendricks montó su arma, la sujetó con firmeza y cogió el transmisor con la otra mano. En fin, deseadme suerte.

Klaus le tendió la mano.

- No bajes hasta estar seguro. Habla con ellos desde arriba. Que se muestren.

Hendricks bajó la ladera de la colina.

Momentos después caminaba lentamente hacia la pila de ladrillos y escombros junto al tronco muerto. Hacia la entrada del búnker de mando.

Nada se movía. Accionó el transmisor.

- ¿Scott? ¿Me oyes?

Silencio.

- ¡Scott! Soy Hendricks. ¿Me oyes? Estoy a la entrada del búnker. Tenéis que verme en la pantalla de visión.

Escuchó, apretando con fuerza el transmisor. Ningún sonido. Sólo ruidos parásitos. Siguió caminando. Una garra salió de la ceniza y corrió hacia él, lo examinó atentamente, y luego se colocó detrás, perrunamente respetuosa, siguiéndole a unos pasos de distancia. Un momento después se le unió otra gran garra. Las garras le seguían silenciosas, mientras él caminaba lentamente hacia el búnker.

- ¡Scott! ¿Me oyes? Estoy a la puerta. Aquí afuera. En la superficie. ¿Me escuchas?

Esperó, apretando contra el costado la pistola, mientras mantenía el transmisor pegado a la oreja. Se esforzaba por oír, pero sólo había silencio y vagos ruidos parásitos.

Luego, clara y metálica, sonó una voz:

- Aquí Scott.

Era una voz neutra. Fría. No podía identificarla. Pero el auricular era preciso.

- Scott, escucha. Estoy aquí arriba. Estoy en la superficie, frente a la entrada del búnker.

- Sí.

- ¿Me ves?

- Sí.

- ¿Por la pantalla visual? ¿Me tienes enfocado?

- Sí.

Hendricks meditó unos instantes sobre la situación. Le rodeaba un círculo de pacientes garras.

- ¿Va todo bien en el bunker? ¿No ha pasado nada especial?

- Todo va bien.

- ¿Podrías subir a la superficie? Quiero verte un momento. - Hendricks respiró profundamente. Sube aquí conmigo, quiero hablarte.

- Baja.

- Sube, es una orden.

Silencio.

- ¿Subes? - Hendricks escuchó; no había respuesta -. Te ordeno que subas a la superficie.

- Baja.

Hendricks apretó las mandíbulas.

- Ponme con Leone.

Hubo una larga pausa. Escuchaba ruidos parásitos. Luego llego otra voz, firme, sólida, metálica. Igual que la anterior.

- Aquí Leone.

- Hendricks. Estoy en la superficie. A la entrada del búnker. Quiero que subáis uno aquí.

- Baja.

- ¿Por qué? ¡Es una orden!

Silencio, Hendricks bajó el transmisor. Miró cautelosamente a su alrededor. La entrada estaba frente a él. Casi a sus pies. Bajó la antena y fijó el transmisor al cinturón. Cuidadosamente, sujetó su arma con ambas manos. Avanzó, paso a paso. Si podían verle sabían que se dirigía a la entrada. Cerró los ojos un momento.

Luego puso un pie en el primer escalón.

Dos David subieron hacia él, sus caras idénticas e inexpresivas. Los desintegró en partículas. Seguían subiendo silenciosamente, todo un ejército. Todos exactamente iguales.

Hendricks dio la vuelta y echó a correr, lejos del bunker, hacia la colina.

En la cima de la colina, Tasso y Klaus dispararon. Las garras pequeñas subían ya hacia ellos, brillantes y rápidas cual esferas de metal, surcando frenéticas la ceniza. Pero no

tenía tiempo de pararse a pensar. Se arrodilló, apuntando con su pistola hacia la entrada del búnker. Los David salían en grupos, con sus ositos de felpa. Sus flacas y huesudas piernas resonando al subir los escalones hacia la superficie. Hendricks disparó contra la masa principal. Estallaron, desparramando engranajes y muelles en todas direcciones. Disparó de nuevo, entre la niebla de partículas.

Una figura gigantesca surgió de la entrada del búnker, alta y vacilante. Hendricks la contempló sorprendido. Un hombre, un soldado. Con una pierna sólo, apoyándose en una muleta.

- ¡Mayor! - era la voz de Tasso. Más disparos. La inmensa figura avanzaba, con los David hormigueando a su alrededor. Hendricks salió de su estupor. La primera variedad. El soldado herido. Apuntó y disparó. El soldado se dispersó en piezas, casquillos, cables y muelles por todas partes. Los David se esparcían por la llanura. Disparó una y otra vez, retrocediendo lentamente y disparando.

Desde la cima de la ladera disparaba Klaus. La ladera hervía de garras que pretendían subir. Hendricks retrocedió hacia el montículo, sin dejar de disparar. Tasso había dejado a Klaus e iba lentamente bordeando hacia la derecha, apartándose de la cima.

Un David subió hacia él, con su carita blanca e inexpresiva y su pelo marrón colgando sobre los ojos. Se inclinó súbitamente, abriendo los brazos. El oso de felpa saltó al suelo y avanzó con él a saltos. Hendricks disparó. David y el oso se disolvieron. Era como un sueño. Hendricks parpadeó.

- ¡Sube aquí! - era la voz de Tasso. Hendricks se dirigió hacia ella. Estaba junto a unas columnas de hormigón, de un edificio destruido. Disparaba por encima de él, con la pistola que Klaus te había dado.

- Gracias. - Llegó junto a ella, jadeando por el esfuerzo. Ella le empujó detrás de las columnas. Sacaba algo de su cinturón.

- ¡Cierra los ojos! - Sacó una bomba de la cintura y la activó. - Cierra los ojos y tiéndete.

Tiró la bomba. Describió un arco y fue saltando hasta la entrada del búnker. Dos soldados heridos estaban apostados junto a la pila de ladrillos. Seguían saliendo más David, esparciéndose por la llanura. Uno de los soldados heridos se acercó a la bomba y se agachó para cogerla.

La bomba estalló. La explosión hizo rodar a Hendricks por el suelo. El viento caliente lo azotó. Vio a Tasso de pie tras las columnas, disparando lenta y metódicamente contra los David que salían de las ardientes nubes de blanco fuego.

Parapetado en la cima Klaus, luchaba con un anillo de garras que le rodeaban. Retrocedía, disparando contra ellas, intentando atravesar el anillo.

Hendricks se puso de pie trabajosamente. Le dolía la cabeza. Apenas veía. Todo te daba vueltas. No podía mover el brazo derecho.

Tasso se acercó a él.

- Ven. Vamos.

- Klaus... está allá arriba.

- ¡Vamos! - Tasso arrastró a Hendricks, apartándole de las columnas. Hendricks movió la cabeza, intentando despejarla. Tasso andaba deprisa, los ojos duros y brillantes, temerosa de las garras que habían escapado a la explosión.

De entre las rodantes nubes de llamas salió un David. Tasso lo desintegró. No aparecieron más.

- Pero Klaus... ¿qué hacemos? - Hendricks se detuvo, vacilante -. El...

- ¡Vamos!

Retrocedieron, apartándose cada vez más del búnker. Un grupo de garras les siguió durante un rato, y luego les dejó y retrocedió. Por fin, Tasso se detuvo.

- Podemos parar aquí y recuperar fuerzas.

Hendricks se sentó en un montón de escombros. Se frotó el cuello, carraspeando.

- Dejamos a Klaus allí.

Tasso no contestó. Abrió su pistola y colocó un peine nuevo.

Hendricks la miró, desconcertado.

- Le dejaste allí aposta.

Tasso cerró la recámara. Miraba los montones de escombros que les rodeaban, con cara inexpresiva. Como si buscase algo.

- ¿Qué es? - Preguntó Hendricks -. ¿Qué estás buscando? ¿Viene algo?

No comprendía. ¿Qué estaba haciendo ella? ¿Qué esperaba? El no veía nada. Ceniza por todas partes, ceniza y ruinas. Y de vez en cuando el tronco chamuscado de un árbol, sin hojas ni ramas.

- ¿Qué...?

Tasso le interrumpió.

- Quieto. - Achicó los ojos y sacó la pistola. Hendricks se volvió, siguiendo su mirada.

Por el camino que habían seguido ellos venía alguien. Caminaba cansinamente hacia ellos. Tenía las ropas destrozadas. Cojeaba, y avanzaba muy lentamente. Se detenía de vez en cuando a descansar y tomar aliento. Una vez estuvo a punto de caer. Se detuvo un momento para recuperarse. Luego continuó.

Klaus.

Hendricks se incorporó.

- ¡Klaus! - avanzó hacia él -. Cómo demonios...

Tasso disparó. Hendricks se volvió. Ella disparó de nuevo, por encima de él, un mortífero trallazo de fuego. La llama alcanzó a Klaus en el pecho. Explotó, tuercas y piezas volaron por el aire. Durante un instante continuó caminando. Luego se tambaleó y se derrumbó en el suelo. Rodaron unos cuantos tornillos más.

Silencio.

Tasso se volvió a Hendricks.

- Ahora entenderás por qué mato a Rudi, supongo.

Hendricks volvió a sentarse lentamente. Estaba conmocionado. No podía pensar.

- ¿Te das cuenta? - Dijo Tasso. - ¿Comprendes? - Hendricks no dijo nada. Tenía la sensación de que todo se derrumbaba a su alrededor a gran velocidad. La oscuridad le cubría.

Cerró los ojos.

Hendricks abrió los ojos lentamente. Le dolía todo el cuerpo. Intentó incorporarse, pero sintió pinchazos de dolor en el brazo y en el hombro. Lanzó un gemido.

- No intentes levantarte - dijo Tasso. Se inclinó, poniendo su fría mano en la frente de Hendricks.

Era de noche. En el cielo brillaban unas cuantas estrellas, entre las nubes de ceniza. Hendricks estaba tendido y apretaba los dientes. Tasso le miraba impasible. Había hecho

una hoguera. El fuego ardía débilmente alrededor de un recipiente de metal que había sobre él. Todo estaba en silencio. Inmóvil oscuridad fuera del círculo del fuego.

- Así que él era la segunda variedad - murmuró Hendricks.

- Lo supe desde el principio.

- ¿Por qué no le descubriste antes?

- Me lo impediste tú. - Tasso se acercó al fuego para mirar el recipiente. - Café. Estará listo dentro de un rato.

Se sentó de nuevo a su lado. Abrió la pistola y empezó a desmontar sus mecanismos, examinándolos atentamente.

- Una hermosa pistola - dijo Tasso, medio hablando sola -. La técnica de construcción es soberbia.

- ¿Y qué me dices de ellas? De las garras.

- La explosión de la bomba acabó con la mayoría. Son delicadas. Un mecanismo muy complejo, supongo.

- ¿También los David?

- Si.

- ¿Cómo tenías una bomba como aquélla?

Tasso se encogió de hombros.

- Nosotros la diseñamos. No deberías subestimar nuestra tecnología, mayor. Sin aquella bomba ni tú ni yo estaríamos vivos ahora.

- Es muy eficaz.

Tasso estiró las piernas, aproximando los pies al calor del fuego.

- Me extrañaba que no te dieses cuenta después de que mató a Rudi. ¿Por qué crees que...?

- Ya te lo dije. Creí que tenía miedo.

- ¿De veras? Sabes, mayor, durante un tiempo sospeché de ti. Porque no me dejabas que le matase. Creí que le protegías. - Se echó a reír.

- ¿Estamos seguros aquí? - preguntó de pronto Hendricks.

- Por un tiempo. Hasta que lleguen refuerzos de otras zonas. - Tasso empezó a limpiar los mecanismos de la pistola con un trapo. Terminó y la montó otra vez. Acarició con los dedos la culata.

- Tuvimos suerte - murmuró Hendricks.

- Sí. Mucha suerte.

- Gracias por ayudarme.

Tasso no contestó. Alzó los ojos hacia él, brillantes a la luz del fuego. Hendricks se examinó el brazo. No podía mover los dedos. Tenía todo el costado como dormido. Y sentía un dolor sordo y firme.

- ¿Cómo te sientes? - preguntó Tasso.

- Tengo el brazo herido.

- ¿Algo más?

- Heridas internas.

- No te agachaste lo suficiente cuando estalló la bomba.

Hendricks no contestó. Observó a Tasso servir el café en una cazuela de metal. Se la pasó.

- Gracias. - Se esforzó en beber. Le resultaba difícil tragar; sentía vómitos, y le devolvió el recipiente. No puedo beber más.

Tasso bebió el resto. Pasó un tiempo. Las nubes de ceniza cruzaban entre ellos y el oscuro cielo. Hendricks descansaba, la mente en blanco. Al cabo de un rato se dio cuenta de que Tasso estaba de pie a su lado, y que le miraba.

- ¿Qué pasa? - murmuró.

- ¿Te sientes algo mejor?

- Algo.

- ¿Sabes, mayor, que si no te hubiese traído hasta aquí te habrían liquidado? Estarías muerto. Como Rudi.

- Lo sé.

- ¿Quieres saber por qué lo hice? Podría haberte dejado. Podría haberte dejado allí.

- ¿Por qué lo hiciste?

- Porque tenemos que largarnos de aquí. - Tasso avivó el fuego con una astilla, y contempló fijamente las brasas -. Aquí no puede vivir ningún ser humano. Si vienen refuerzos no podremos resistir. He pensado en todo esto mientras estabas inconsciente. No creo que tarden más de tres horas en volver.

- ¿Y esperas algo de mí?

- Eso es. Espero que encuentres un medio de salir de aquí.

- ¿Por qué yo?

- Porque yo no conozco ninguno - le miró con ojos relampagueantes, firme y segura a la media luz -. Si no das con un medio de salir de aquí, nos matarán en tres horas. Yo no veo ninguna salida. ¿Qué dices tú? ¿Qué vas a hacer? He estado esperando toda la noche. Aquí sentada mientras estabas inconsciente, esperando. Va a amanecer ya. Está acabando la noche.

Hendricks lo pensó un momento.

- Es curioso - dijo al fin.

- ¿Curioso?

- El que pensases que yo encontraría un medio de salir de aquí. ¿Qué creíste que podía hacer yo?

- ¿No puedes hacer que nos lleven a la base lunar?

- ¿A la base lunar? ¿Cómo?

- Debe haber algún medio.

- No - dijo Hendricks -. No conozco ninguno.

Tasso no dijo nada. Por un instante su firme mirada vaciló. Bajó la cabeza, apartándola bruscamente. Se levantó.

- ¿Más café?

- No.

- Como quieras. - Tasso bebió en silencio. Hendricks no podía verle la cara. Estaba tendido en el suelo, ensimismado en sus pensamientos, intentando concentrarse. Le resultaba difícil pensar. Aún te dolía la cabeza. Y aún persistía la conmoción.

- Podría haber un medio - dijo de pronto.

- ¿Sí?

- ¿Cuánto falta para que amanezca?

- Dos horas. No tardará en salir el sol.

- Teóricamente tendría que haber una nave cerca de aquí. Yo nunca la he visto. Pero sé que existe.

- ¿Qué clase de nave?

- Un crucero.

- ¿Podríamos ir en él a la base lunar?

- Teóricamente sí. En caso de emergencia. - Se rascó la frente.

- ¿Qué te pasa?

- La cabeza. Me resulta difícil pensar. Apenas puedo... apenas puedo concentrarme. Fue la bomba.

- ¿Está cerca de aquí la nave? - Tasso se colocó a su lado, sentada -. ¿A qué distancia? ¿Dónde está?

- Estoy intentando pensar.

Ella hundió sus dedos en el brazo de Hendricks.

- ¿Está cerca? - su voz era como acero. - ¿Dónde crees que está? ¿Estará bajo tierra? ¿En un refugio subterráneo?

- Sí. En un hangar de almacenamiento.

- ¿Cómo podemos localizarlo? ¿Hay alguna indicación? ¿Hay algún código que permita identificarlo?

Hendricks se concentró.

- No. No hay ninguna indicación. Ningún código.

- ¿Qué, entonces?

Una señal.

- ¿Qué clase de señal?

Hendricks no contestó. A la vacilante luz de la hoguera, se le borraba la vista, y sus ojos eran dos órbitas ciegas. Tasso hundió con más fuerza los dedos en su brazo.

- ¿Qué clase de señal? ¿Qué es?

- Yo... no puedo pensar. Déjame que descanse.

- Está bien. - Tasso le dejó y se levantó. Hendricks se quedó tendido en el suelo, con los ojos cerrados. Tasso se apartó de él, con las manos en los bolsillos. Dio una patada a una piedra y se quedó mirando al cielo, la oscuridad de la noche empezaba a engrisecer. Llegaba la mañana.

Tasso apretó su pistola y se puso a caminar alrededor de la hoguera. El mayor Hendricks seguía en el suelo inmóvil, con los ojos cerrados. La línea gris fue alzándose en el cielo cada vez más. Empezó a hacerse visible el paisaje, campos de ceniza en todas

direcciones. Ceniza y ruinas de edificios paredes, montones de hormigón, el tronco desnudo de un árbol.

El aire era frío y áspero. Lejos, un pájaro lanzó unos cuantos gorjeos sombríos.

Hendricks se agitó. Abrió los ojos.

- ¿Amaneció? ¿Ya?

- Sí.

Hendricks se incorporó.

- Tú querías saber algo. Me preguntabas.

- ¿Te acuerdas ahora?

- Sí.

- ¿Qué es? ¿qué?

- Un pozo. Un pozo en ruinas. Debajo está el hangar de almacenamiento.

- Un pozo - Tasso pareció tranquilizarse -. Entonces encontraremos ese pozo. - Miró su reloj -. Nos queda más o menos una hora, mayor. ¿Crees que lo encontraremos en una hora?

- Ayúdame a levantarme - dijo Hendricks.

Tasso dejó su pistola y le ayudó.

- Va a ser difícil.

- Si, desde luego - dijo Hendricks, apretando los dientes -. No creo que lleguemos muy lejos.

Empezaron a andar. El sol del alba les calentaba levemente. El terreno era desnudo y liso, una extensión gris e inerte hasta el horizonte. Sobre ellos, muy arriba, hacían círculos silenciosos y lentos unas cuantas aves.

- ¿Ves algo? - dijo Hendricks -. ¿Ves alguna garra?

- No. Aún no.

Cruzaron unas ruinas, un montículo de hormigón y ladrillos. Unos cimientos. Las ratas huían. Tasso se volvió hacia Hendricks.

- Esto era una ciudad - dijo Hendricks -. Un pueblo, más bien. Toda la zona llena de viñedos.

Salieron a una calle destruida, con el pavimento lleno de fisuras y matorrales. A la derecha brotaba una chimenea de piedra.

- Con cuidado - advirtió él.

Apareció ante ellos un pozo, un sótano abierto. Salían de él extremos mellados de tuberías, dobladas y retorcidas. Cruzaron parte de una casa, pasaron ante una bañera volcada, una silla rota, unas cuantas cucharas y restos de platos. En el centro de la calle se había hundido el suelo. La depresión estaba llena de matorrales, escombros y huesos.

- Es aquí - murmuró Hendricks.

- ¿En esta dirección?

- A la derecha.

Pasaron ante los restos de un pesado tanque; el contador que llevaba Hendricks al cinturón cliqueteó lúgubremente. El tanque había sido destruido por la radiación. A unos metros del tanque había un cuerpo momificado con la boca abierta. Al otro lado de la calle había un campo liso. Piedras y matorrales y fragmentos de cristal.

- Allí - dijo Hendricks.

Se destacaba un pozo de piedra, roto y desmoronado. Tenía encima unas cuantas tablas. Hendricks caminó vacilante hacia él, con Tasso a su lado.

- ¿Estás seguro? - dijo Tasso -. Parece un pozo normal.

- Estoy seguro.

Hendricks se sentó al borde del pozo, apretando los dientes. Respiraba con premura. Se enjugó el sudor de la cara.

- Estaba previsto para que pudiese escapar el oficial de mando en caso necesario. Si caía el bunker...

- ¿Tú eras el oficial de mando?

- Sí.

- ¿Dónde está la nave? ¿Está aquí?

- Estamos sobre ella. - Hendricks extendió sus manos sobre la superficie de la piedra del pozo -. Está programada para mí y para nadie más. Es mi nave.

Hubo un agudo clic. Luego oyeron un sonido rechinante bajo ellos.

- Volvamos atrás - dijo Hendricks. Se apartaron del pozo.

Una parte del suelo retrocedió. Una estructura metálica fue brotando lentamente de la ceniza, dispersando en su ascensión ladrillos y matorrales. La ascensión cesó al quedar al descubierto el morro de la nave.

- Aquí está - dijo Hendricks.

La nave era pequeña. Descansaba tranquila, suspendida en su soporte, como una aguja roma. Una lluvia de ceniza cayó en el interior de la cavidad oscura de la que había surgido la nave. Hendricks se acercó. Desatornilló la escotilla y la abrió. Se veían los tableros de control y el asiento de presión.

Tasso se acercó y se colocó a su lado, mirando el interior de la nave.

- No estoy habituada a pilotar cohetes - dijo al cabo de un rato.

Hendricks la miró sorprendido.

- Seré yo quien la pilote.

- ¿Tú? Sólo hay un asiento, mayor. Veo que está construida para una persona sólo.

Hendricks estudió atentamente el interior de la nave. Tasso tenía razón. Sólo había un asiento. La nave estaba construida para llevar sólo una persona.

- Comprendo - dijo lentamente -. Y esa persona eres tú.

Ella asintió.

- Por supuesto.

- ¿Por qué?

- Tú no puedes ir, estás herido. Probablemente no sobrevivirías al viaje. Tal vez no llegases nunca.

- Un comentario muy interesante. Pero has de saber que yo sé donde está la base lunar y tú no. Podrías estar meses volando sin encontrarla. Está muy bien escondida. Si no se sabe lo que hay que buscar...

- Tendré que correr mis riesgos. Quizá no la encuentre. Yo sola. Pero estoy segura de que me darás toda la información que necesite. Tu vida depende de ello.

- ¿Cómo?

- Si encuentro la base lunar a tiempo, quizá pueda conseguir que envíen una nave a recogerte. Si encuentro la base a tiempo. Si no, no tendrás ninguna posibilidad. Supongo que en la nave hay suministros. Me durarán lo suficiente...

Hendricks actuó rápidamente. Pero le traicionó su brazo herido. Tasso le esquivó, echándose ágilmente a un lado. Y alzó su mano, rápida como el rayo. Hendricks vio la culata de la pistola. Intentó esquivar el golpe, pero ella era demasiado rápida. La culata de

metal le golpeó en la cabeza, sobre la oreja. Le inundó un dolor agudo, y le cubrió de pronto una nube de oscuridad. Se derrumbó en el suelo.

Percibía confusamente que Tasso estaba a su lado, y que le empujaba con un pie.

- ¡Mayor! Despierta.

Abrió los ojos, con un gruñido.

- Escúchame. - Se inclinó, apuntándole a la cara con la pistola -. Tengo prisa. No queda mucho tiempo. La nave está lista, pero tienes que darme esa información. La necesito antes de irme.

Hendricks movió la cabeza intentando despejarla.

- ¡Aprisa! ¿Dónde está la base lunar? ¿Cómo puedo encontrarla? ¿Qué debo buscar?

Hendricks no decía nada.

- ¡Contéstame!

- Lo siento.

- Mayor, la nave está llena de provisiones. Tengo para semanas. Acabaré encontrando la base. Y de aquí a media hora tú habrás muerto. Tu única posibilidad de supervivencia... - paró de hablar.

Por la ladera, entre las ruinas, algo se movía. Algo en la ceniza. Tasso se volvió rápidamente, apuntando. Disparó.

La pistola escupió un globo de fuego. Algo pareció huir entre la ceniza. Disparó otra vez. La garra se desintegró.

- ¿Viste? - dijo Tasso. - Un explorador. No tardarán.

- ¿Les harás venir a rescatarme?

- Si. Lo más pronto posible.

Hendricks alzó los ojos hacia ella. La examinó atentamente.

- ¿Me dices la verdad? - había en su rostro una expresión extraña, una ávida codicia -. ¿Volverás por mí? ¿Me llevarás a la basé lunar?

- Te llevaré a la base lunar. ¡Pero dime dónde está! Queda muy poco tiempo.

- Está bien - Hendricks cogió una piedra y se sentó. - Mira.

Hendricks comenzó a dibujar en la ceniza. Tasso estaba de pie a su lado y observaba los movimientos de la piedra. Hendricks trazaba un tosco mapa lunar.

- Esta es la cordillera de los Apeninos. Aquí está el cráter de Arquímedes. La base lunar está a unos doscientos cincuenta kilómetros del final de la cordillera. No sé exactamente dónde. Nadie lo sabe en la Tierra. Pero cuando estés sobre los Apeninos, lanza una bengala roja y una bengala verde, y luego dos rojas en rápida sucesión. El monitor de la base recogerá tu señal. La base está bajo la superficie, por supuesto. Te guiará hasta abajo con garfios magnéticos.

- ¿Y los controles? ¿Puedo manejarlos?

- Son prácticamente automáticos. Sólo tienes que dar la señal correcta en el momento adecuado.

- Lo haré.

- El asiento absorbe la mayor parte del impacto del despegue. El aire y la temperatura tienen control automático. La nave saldrá de la Tierra y pasará a espacio libre. Se alineará con la luna y se pondrá en órbita, a unos ciento cincuenta kilómetros de la superficie. Esa órbita te llevará sobre la base. Cuando estés en la región de los Apeninos, lanza las bengalas.

Tasso se deslizó en el asiento de presión. Los cierres de los brazos se plegaron automáticamente, rodeándola. Accionó los controles.

- Lástima que no vengas. mayor. Todo esto estaba aquí esperándote, y ahora no puedes hacer el viaje.

- Déjame la pistola.

Tasso sacó la pistola y la balanceó en el aire, pensativa.

- No te alejes mucho de aquí. Sería difícil encontrarte si lo haces.

- No. Me quedaré aquí, junto al pozo.

Tasso acarició el mecanismo de despegue.

- Una hermosa nave, mayor. Bien construida. Admiro su técnica. Su pueblo siempre ha trabajado bien. Construyen ustedes cosas excelentes. Su trabajo, sus creaciones, alcanzan su mayor logro.

- Dame la pistola - dijo impaciente Hendricks, extendiendo la mano. Intentó ponerse en pie.

- Adiós, mayor - Tasso tiró la pistola por encima de Hendricks. La pistola repiqueteo y rodó. Hendricks se lanzó tras ella. Se inclinó, cogiéndola.

La escotilla de la nave se cerró. Hendricks retrocedió. Comenzaba a sellarse la puerta interna. Alzó la pistola laboriosamente.

Hubo un estruendo estremecedor. La nave se alzó de su soporte metálico, arrojando un chorro de fuego. Hendricks retrocedió aún más. La nave se lanzó hacia las nubes de ceniza, perdiéndose en el cielo.

Hendricks se quedó observando largo rato, hasta que la estela desapareció. Nada se movía. El aire de la mañana era crudo y silencioso. Comenzó a andar sin propósito por el camino por el que había llegado. Mejor no quedarse quieto. Tardaría mucho en llegar ayuda... si llegaba.

Buscó en los bolsillos hasta que dio con un paquete de cigarrillos. Encendió uno. Todos querían fumarse sus cigarrillos. Pero los cigarrillos andaban escasos.

La lagartija se deslizó a su lado entre la ceniza. Se detuvo, rígido. La lagartija desapareció. Arriba, el sol estaba alto. Algunas moscas se posaron en una roca lisa que había junto a él. Hendricks las espantó con un pie.

Aumentaba el calor. El sudor le chorreaba por la cara y por el cuello. Tenía la boca seca.

Se detuvo y se sentó en unos escombros. Abrió su botiquín y tragó unas cápsulas narcóticas. Miró a su alrededor. ¿Dónde estaba?

Había algo en el suelo frente a él. Tendido en el suelo. Silencioso e inmóvil.

Hendricks sacó rápidamente su pistola. Parecía un hombre. Entonces recordó. Eran los restos de Klaus. La segunda variedad. Allí lo había desintegrado Tasso. Pudo ver ruedas y engranajes y cables esparcidos sobre la ceniza. Brillando y relumbrando bajo la luz del sol.

Hendricks se levantó y se acercó. Empujó con el pie la forma inerte, dándole la vuelta. Vio el casco de metal, las costillas de aluminio. Cayeron más engranajes. Como vísceras. Montones de cables, engranajes y relés. Ruedas y motores.

Se inclinó. El cráneo se había roto en la caída. Se veía el cerebro artificial. Lo examinó. Una masa de circuitos. Tubos diminutos. Cables finos como cabellos. Movió el resto del cráneo. Se fragmentó. Comprobó el sello.

Y palideció.

IV-V.

Contempló la placa largo rato. Cuarta variedad. No segunda. Se habían equivocado. Había más tipos. No eran sólo tres. Había muchos más, sin duda. Por lo menos cuatro. Klaus no era la segunda variedad.

De pronto se puso tenso. Algo llegaba, caminando entre la ceniza, más allá de la colina. ¿Qué era? Figuras. Figuras que se acercaban lentamente.

Que venían hacia él.

Hendricks se acuclilló y levantó la pistola. Le goteaba el sudor en los ojos. Se esforzó por dominar su creciente pánico al acercarse las figuras.

La primera era un David. El David le vio y aumentó la velocidad. Los otros la aumentaron también. Un segundo David. Un tercero. Tres David, todos iguales, avanzando hacia él silenciosamente, sin expresión, moviendo rítmicamente sus flacas piernas. Abrazando sus osos de felpa.

Apuntó y disparó. Los dos primeros David se disolvieron en partículas. El tercero continuó. Y la figura que había detrás. Ascendiendo silenciosamente hacia él por la ladera de gris ceniza. Un soldado herido, sobresaliendo por encima del David. Y...

Detrás del soldado herido iban dos Tasso, caminando hombro con hombro. Grueso cinturón, pantalones y camisas del ejército ruso, pelo largo. La misma imagen de la mujer que había tenido frente a sí unos minutos antes. Sentada en el asiento de presión de la nave, dos imágenes silenciosas, idénticas.

Estaban muy cerca. El David se inclinó bruscamente, soltando su oso de felpa. El oso corrió hacia él. Automáticamente, los dedos de Hendricks apretaron el gatillo. El oso desapareció, disuelto en niebla. Las dos Tasso continuaron avanzando, impertérritas, hombro con hombro, a través de la ceniza gris.

Cuando estaban casi junto a él, Hendricks alzó la pistola al nivel de la cintura y disparó.

Las dos Tasso se disolvieron. Pero ya empezaba a subir la ladera un nuevo grupo, cinco o seis Tasso, todas idénticas, una hilera de ellas avanzando rápidamente hacia él.

Y él le había dado la nave y le había revelado la señal. Por su culpa llegaría hasta la base lunar. El lo había hecho posible.

Tenía razón en el comentario que había hecho sobre la bomba. Había sido diseñada de modo que conociese a los otros tipos, el tipo David y el tipo soldado herido. Y el tipo

Klaus. No diseñada por seres humanos. Sino por una de las fábricas subterráneas sin ningún contacto con los hombres.

La hilera de Tasso subía hacia él. Hendricks se cruzó de brazos observándolas tranquilamente. El rostro familiar, el cinturón, la gruesa camisa, la bomba cuidadosamente colocada.

La bomba...

Cuando las Tasso le cogieron, cruzó por su mente un último pensamiento irónico. Le alivió un poco. La bomba. Hecha por la segunda variedad para destruir a las otras. Sólo con ese fin.

Estaban empezando ya a diseñar armas para combatir entre sí...

Philip K. Dick: Philip. K. (Kendred) Dick nació el 16 de diciembre 1928, en Chicago. De muy joven comenzó a leer y escribir ciencia ficción y en su adolescencia publicó regularmente historias cortas en el Club de Autores Jóvenes, una columna del Berkeley Gazette.

En 1951, Philip K. Dick toma la decisión de dedicarse al oficio de escritor a tiempo completo. Su primer cuento aparece en la revista pulp, Planet Stories, en 1952 y durante tres años publica más de dos docenas de cuentos en otras dos revistas: Galaxy y Fantasy and Science Fiction, incluyendo en estos los mundos psíquicos o paralelos, los androides, las deidades malévolas y los seres extraterrestres absurdos.

Como escritor de novelas, su primer éxito fue Lotería Solar, en 1954. El punto álgido de su carrera fue en 1962 cuando obtuvo el premio Hugo con El hombre en el castillo, la cual es considerada, su obra cumbre. Otras obras como Tiempo de Marte, y Los tres estigmas de Palmer Eldricht (1964), fueron escritas durante aquel periodo. Recibió también el John Campbell Memorial por Fluyan mis lágrimas, dijo el policía (1974)

Philip. K. Dick murió en 1982, de un fallo cardiaco, a la edad de 53 años, dejando un libro inacabado y, sin duda, muchas ideas sin desarrollar. Tampoco llegó a ver el estreno de la primera adaptación de su obra al cine; Blade Runner, basada en su novela ¿Sueñan Los Androides con Ovejas Eléctricas?

Al INDICE

4. CUENTO MADE IN CUBA: Palabras

Ricardo E. Acevedo

- "Mighty Tom a Control de Tierra. ¿Me escuchan?"

Tierra... Creo que ya no usan ese nombre. Ni taxi, pirámide o Ghandi. Todo comenzó con el Contacto. ¡Sí! El ansiado contacto con una cultura extraterrestre: superior en todos los sentidos a nosotros. El hermano mayor que corregiría nuestros errores.

Llegó el día y escucharon la voz (que nunca olvidaré...) Los lideres y barítonos mundiales se suicidaron en masa. Los primeros por ser incapaces de concebir el discurso respuesta; los otros, por no tener los órganos idóneos.

... Y vieron su imagen, y eran inimitables: huelga de modelos Playboy. Los militares capitularon al sospechar, sólo al sospechar, los fabulosos medios de combate que se insinuaban tras la sugerente figura de la nave nodriza.

Los artistas más prácticos comenzaron a imitar: ¡Salvación! ¡Aleluya! Los Rollos del Mar Muerto y Picasso fueron sustituidos según los nuevos cánones estéticos; le siguieron Brasilia y el Taj Majal.

Logré escapar tomando el último empleo de astronauta ("¿Para qué conquistar el cosmos si ya nuestros hermanos de raciocinio lo habían logrado?" era el slogan de moda.)

Compré pinceles y tinta imborrable antes de que fueran considerados obsoletos y me atrincheré en el "Mighty Tom". Durante dos años llené sus paredes con palabras que intentarían recordar a toda la Tierra (¿Cómo coño se dice "hola" en swahili?).

... los más irreductibles se refugiaron tras la cultura de la Mass Media. Pero al final MacDonald, Warhole, Barbie y Elvis fueron saboteados por la alucinógena manifestación alienígena, cuya cultura pop era la base de su ADN. Él círculo rojo sobre fondo blanco también cayó. Sayonara: Origami, manga, bushido, ceremonia del té...

Las nubes de spray caen como escarcha sobre el casco de la diminuta estación orbital, tatuada desde el generador: samovar, Pinochet, Nínive; hasta los minúsculos accesorios que revolotean nerviosos por los pasillos: fuego griego, Ho Chi Min, Guanabacoa... Millones de signos fueron devorados en fracciones de nanosegundos en la hoguera sangrante de las civilizaciones. Adiós Auschwitz, marcas tribales, milongas, Bradbury, Chanel No. 5, Bela

Lugosi, Monte Athos...
Estoy frente al último resquicio en blanco y no sé lo que voy a escribir...

Ricardo E. Acevedo (Ciudad de La Habana, 1969): Graduado de Técnico en Construcción Naval en la Escuela Técnica de Construcciones Navales, en 1989 y de Técnico en Construcción Civil, en 1994. Actualmente trabaja de Instructor de Construcción Civil.
Es director del Boletín Literario de Cuento corto y Poesía “miNatura”. Ha publicado en diversas antologías de poesía, es creador de juegos de rol y miembro del Taller Espiral desde sus inicios.
Su cuento corto “En deuda con el barroco” ganó uno de los premios Dinosaurio en el 2003 y con “Una historia de más” se agenció el Premio de Guión del Festival de Cine Aficionado de La Habana en 1999.
Su correo electrónico es: minaturacu@yahoo.es

Al INDICE

5. CURIOSIDADES: TERMINOLOGIA DE LA CIENCIA FICCION

Por Gabriel Benítez

El documento original lo puede encontrar en http://dreamers.com/adastra/

INTRODUCCIÓN

Dicen que la ciencia ficción es una literatura de elite.

En cierta forma me inclinaría a pensar que si. Los lectores ocasionales parecen creerlo también de esta manera. Uno de sus problemas principales es la terminología, la jerga fanta-científica, palabras comunes para los lectores asiduos del género, pero no para los nuevos lectores y para aquellos que asoman sus narices para tentar el terreno.

Esta jerga esta conformada por muchos y diferentes conceptos basados ya sea en la ciencia "dura" (llamémosle así a la ciencia realmente utilizada por científicos), o en Ciencia Imaginaria. Estos conceptos de ciencia imaginaria no son conceptos de pseudociencia, como se pueda creer a primera vista, sino elementos especulativos de la ciencia que no han podido ser comprobados, o que han sido imaginados para poder hacer viable una historia. La Pseudociencia por su lado, adolece del error de pretender ser real. La pseudociencia es muy frecuentemente utilizada por gurús e "investigadores de lo oculto" que gustan de obtener términos de ciencia imaginaria para aplicarlos a sus hipótesis descabelladas y baratas, denigrándolas así a ser solo definiciones de pacotilla. El término Dimensión, por ejemplo es usado frecuentemente como un sinónimo de mundo paralelo, cuando en realidad es una referencia de dirección.

Por su lado, la ciencia imaginaria no pretende ser real, sino que es un experimento imaginativo enfocado a lo que ya decíamos antes, hacer viable una historia. Un ejemplo de esta ciencia imaginaria son los viajes a mayor velocidad que la de la luz. Con las teorías físicas actuales es un hecho que es imposible viajar más rápido que la luz. Para lograr eso,

los tripulantes de una nave deberían al igual que esta, transformarse en fotones, cosa que no logra la aceleración. Al contrario, la nave y los tripulantes se volverían seres ultramasivos hasta acabar convertidos en algo difícil de imaginar.

¡Ah! Pero la imaginación tiene respuestas para todo. La imaginación puede crear nuevos estados de la materia, nuevas sustancias, maquinas capaces de acelerar a velocidades hiperlumínicas.

Los tripulantes de esta literatura de imaginación, al igual que los marineros de antaño, tienen sus propias palabras. Saben lo que es velocidad Warp y son capaces de identificar a un ser multidimensional de uno paradimensional.

Súbase a nuestra nave y aprenda de nuestra tripulación. Le ayudara en sus futuros viajes hacia "las estrellas y más allá".

TERMINOS SOBRE EL GENERO

No todos los términos tienen que ver con los relatos en si. Muchos términos son usados para identificar tendencias, épocas del género o temáticas del mismo. A continuación varias de ellas:

CIENCIA FICCIÓN

Por desgracia no hay una definición exacta del termino. ¿Ciencia ficción es ficción basada en ciencia? No. Una novela 100% basada en la ciencia no sería ciencia ficción sino novela científica. ¿Entonces? Hay miles de opiniones en torno a esto. Alguien dijo por ahí que la ciencia ficción es aquello que los editores de ciencia ficción dicen que es. Otros dicen que son relatos o historias basados en la especulación científica (basado en esto, Harlan Ellison sugirió cambiar el nombre de ciencia ficción por el de ficción especulativa, claro que nadie le hizo caso). La definición que a mi más me ha gustado es que la ciencia ficción es la

fantasía de la ciencia. Escoja usted o cree su propia definición, se va a tardar, pero se va a divertir...

CIENCIA FICCIÓN DURA Y BLANDA

Se le llama Ciencia Ficción dura a las historias del género cuyo hilo argumental o elemento especulativo principal se desprende de postulados científicos hasta cierto punto rigurosos. Por lo general, esta ciencia ficción tiene raíces en las llamadas ciencias exactas, como la física, la química o las matemáticas. Por otra parte, se define como ciencia ficción blanda a aquellas novelas cuyo hilo argumental o soporte especulativo no esta basado en postulados científicos rigurosos.

Veamos algunos ejemplos para despejar dudas.

La novela Tau cero, de Poul Anderson basa su hilo argumental en el problema de una nave estatocolectora de motor Bussard que poco a poco va acelerando y que amenaza con llegar a la barrera de la velocidad de la luz. Toda la cantidad de fenómenos causada por esta aceleración afectan a la tripulación a todos los niveles, desde el físico hasta el social. Una novela como esta se circunscribe claramente dentro de la ciencia ficción dura.

En contraparte tenemos como ejemplo la serie de Las crónicas marcianas de Ray Bradbury, donde se nos describe un Marte claramente improbable, más un reflejo de las tierras del sudeste de los Estados Unidos que un Marte verdadero. A esto se le define como ciencia ficción blanda.

Pero mucho ojo, el que la ciencia ficción sea dura o blanda no afecta en nada su valor como ciencia ficción. Una novela de ciencia ficción "dura" no es mejor que una novela de ciencia ficción "blanda", ni al revés. Tal vez es un poco más meritoria la ciencia ficción dura en el rubro de lo que cuesta investigar todos los datos necesarios para hacer creíble una novela con estos elementos, pero eso no será nunca pretexto suficiente para afirmar, por ejemplo, que Tau Cero merece ser más ciencia ficción que Las Crónicas Marcianas.

Además la ciencia es muy caprichosa y algo de su mérito se da en que diariamente tiene cosas nuevas que mostrarnos y errores de si misma que hay que enmendar.

Veamos un ejemplo. La serie de Lucky Star, el ranger del espacio de Isaac Asimov, se escribió como una serie de ciencia ficción dura para jóvenes. El protagonista principal y su compañero pasaban emocionantes aventuras en todos los planetas del sistema solar. Los datos para los escenarios habían sido obtenidos de fuentes rigurosamente científicas. De esa forma teníamos un planeta Venus cubierto de mares y un Mercurio que no rotaba con una parte de si misma convertida en un infierno y otra sumida en la noche eterna.

Actualmente TODA la serie se encuentra plagada de datos científicos erróneos y falsos. ¿Eso la hace menos meritoria como ciencia ficción? En lo absoluto. ¿Eso la convierte en ciencia ficción blanda? Tampoco, pues fue escrita en base a los datos con los que se contaba en ese momento. Podríamos decir que la serie de Lucky Star es una serie de ciencia ficción dura, pero errónea.

Hay otro importante punto que tocar en torno a esto y ese es el de calificar una obra por el escritor. Hay algunos autores ya identificados como amantes de la ciencia ficción dura y se cree que toda obra que hagan se convierte inmediatamente en eso. Nada más falso.

Las dos historias a las que por más tiempo se les ha achacado esta clasificación son a Fundación de Asimov y a 2001, Una odisea del espacio de Arthur C. Clarke. Ninguna de las dos es ciencia ficción dura pues sus postulados no están basados en ciencia rigurosa. Incluso para muchos resultará una sorpresa enterarse de que en especial el primer autor mencionado pocas veces manejo ciencia ficción realmente dura.

FANTASÍA CIENTÍFICA

En español, fantasía científica era otra forma de llamar a la ciencia ficción, pero en la lengua anglosajona determina otra definición diferente. Son relatos o historias donde hay

un elemento científico o de ciencia ficción, pero donde predomina la fantasía como base central. Las novelas de Michel Moorcock como El bastón rúnico son un ejemplo de esta fantasía científica. La historia se desarrolla en un mundo del futuro, donde una Gran Bretaña gótica y maligna extiende su imperio por toda Europa. El plato fuerte de elementos es el género que llamamos "Espada y Brujería", pero hay algunos agregados que son elementos directos de la ciencia ficción. Jack Vance en sus series de relatos sobre La Tierra moribunda también maneja lo que podríamos llamar fantasía científica. El escenario también es una tierra del futuro, un planeta Tierra agonizante con un sol agonizante, donde la ciencia se ha llegado a convertir en mera magia, incluso para el lector. Uno nunca estará seguro de si los magos contactan con verdaderos demonios o con inteligencias artificiales olvidadas.

ESPADA, BRUJERÍA Y FANTASÍA HEROICA

Espada y Brujería es el nombre que recibe un subgénero fantástico emparentado con la ciencia ficción, pero hermano directo de las sagas y leyendas. La mayor parte de sus historias se basan en mundos prehistóricos - que el nombre de prehistóricos no los confunda, tiene que ver con "antes de nuestra historia" y no con ninguna alusión a los dinosaurios - pseudomedievalizados o barbáricos, o en mundos indefinidos pero con las dos características anteriores. Claro que esto no es una condicionante, pero es la generalidad. Como ejemplo tenemos la serie de relatos de Conan el bárbaro, un héroe creación del escritor Robert E Howard. Conan vive en la llamada "era hiboriana", una extraña mezcla de todas las culturas antiguas que han existido en nuestro planeta (incluso tan disipares en la historia como la edad media, el imperio maya o las culturas mesopotámicas) y que se supone pertenece a nuestro pasado. Conan es también una mezcla de guerrero, ladrón, gladiador y toda una suerte de aptitudes violentas que lo hacen un enemigo mortífero para magos, hechiceros y monstruos de magia negra.

Otro ejemplo perfecto de lo que es este generó lo encontramos en las aventuras de dos pícaros inventados por Fritz Leiber: Fhafrd y el Ratonero Gris. Ambos son espadachines cuyas aventuras transcurren en el mundo de Newhon, plagado de dioses, semidioses y

magia multicolor. Ya mencionado antes, tenemos a Michel Moorcock, cuya creación, "el campeón eterno" resulta ser un guerrero multidimensional capaz de aparecer de formas variadas en mundos y épocas diferentes, en lo que el ha llamado el multiverso.

Por su parte, la fantasía heroica prefiere moverse en entornos pseudomedievalizados y épicos. Se diferencia de la Espada y Brujería en que este primero suele enfocarse más a la acción y a la aventura, mientras que este segundo se desenvuelve en líneas arguméntales algo más complejas que enfrentamientos entre acero y magia. La serie de novelas de íNDIGO de Louis Copper sobre una chica inmortal que deja escapar una serie de demonios de los cuales debe ser su némesis y la excelente serie del mundo de Terramar de Ursula K. LeGuin, donde se sigue las huellas de Ged , futuro archimago, son dos perfectos ejemplos de esta fantasía Heroica.

CIBERPUNK

El ciberpunk es una corriente estilística - ya una temática- de la ciencia ficción, basada en la interrelación del hombre con un mundo dominado por la tecnología cibernética y los medios de comunicación masivos. El termino ciberpunk fue inventado por Garder Dozois para definir este movimiento que se dio en los ochentas con la aparición de la novela Neuromante escrita por William Gibson (Creador del término "ciberespacio") y cuyo promotor principal fue Bruce Sterling. El movimiento, enfocado por su tendencia punk, suele tomar como escenarios centros urbanos decadentes y ultraviolentos en una especie de novela negra ultratecnologizada.

Como nota, es importante señalar que la estilística del subgénero comenzó a gestarse mucho tiempo antes de la novela de Sterling. Como ejemplo podemos señalar los trabajos de Alfred Bester, en especial El hombre demolido una novela negra de policías y criminales telepáticos y las obras de Samuel Delany (Las Torres de Toron), Normand Spinrad (Incordie a Jack Barron) y John Brunner (Todos sobre Zanzibar y El Jinete de la Onda de Shock).

La palabra ciber se ha convertido a estas alturas en una suerte de prefijo definitorio, como lo es el "Bati" para Batman. Si decimos Bati-cueva, se refiere a un lugar cavernoso perteneciente a la parafernalia de Batman. Si decimos "cibercueva" lo mas seguro es que se refiera a otro lugar cavernoso plagado de computadoras y hackers.

CIBERPINK

Terminó inventado en México por el Círculo Puebla que define a las obras ciberpunk basadas en la vieja y gastada formula de la ultraviolecia, el paisaje urbano, los implantes cibernéticos y el poder de las megacorporativos, aunados al solitario y decadente detective que resolverá una trama plagada de falta de imaginación y lenguaje ciber-poético.

UCRONIAS O HISTORIAS ALTERNATIVAS

Las ucronías son historias de ciencia ficción basadas en mundos posibles o líneas probabilísticas existentes y dependientes de nuestra línea histórica reconocida.

Pondré un ejemplo para ser más explícito. La novela de Philip K. Dick, El hombre en el castillo basa su trama en un escenario post-segunda guerra mundial donde los nazis resultan victoriosos y los Estados Unidos han sido divididos en tres partes: una para los alemanes, otra para los japoneses y otra para los italianos. Este es un mundo ucrónico. Cierto factor en la historia como la conocemos no se dio, por lo cual el resultado ha sido una línea alternativa diferente a la de nuestro mundo. Esto ha sido muy bien reflejado en películas como Regreso al Futuro, o en la serie televisiva SLIDERS (Deslizadores) donde un grupo de viajeros salta a planetas Tierra diferentes, en la misma época, pero con diferentes resultados históricos.

LAFFERTEADAS

Término usado para definir las historias del escritor Raphael Aloysius Lafferty (Los Saltamundos) ya que no caen en ninguno de los moldes establecidos para la literatura

fantástica convencional. No son ciencia ficción, pero tampoco son mera fantasía ni fantasía científica.

SPACE OPERA

La Space Opera es un subgénero de la ciencia ficción cuyas historias tienen como escenario el espacio profundo. El nombre de Space Opera lo obtienen de los melodramas trasmitidos por radio, (ahora por televisión) llamados Soap Operas como resultado de ser patrocinados generalmente por marcas de jabones. La Space Opera, muy socorrida en los 30's, 40's y 50's, son una especie de relatos espaciales, muy inocentes al principio, claramente derivadas de las novelas de acción y aventuras. El término fue acuñado por Wilson Tucker (El Año del Sol Tranquilo) en 1941. La serie de los Hombres lente de E.E. "Doc" Smith es un ejemplo de las historia de Space Opera, donde el héroe debe enfrentarse a las amenazas más peligrosas del espacio interestelar. La más famosa de las Space Operas tal vez sea La guerra de las galaxias de George Lucas.

Es importante notar como la formula de la aventura es solo sustituida por elementos característicos del género donde se escribe el relato. El Barco, el caballo o el carro son sustituidos aquí por las naves espaciales. El revolver o la espada por el arma de rayos.

Sin embargo, la Space Opera no debe ser tomada como mera aventura. La Space Opera define una especie de ambiente donde se pueden manejar historias de ciencia ficción "dura", como en Mundo anillo de Larry Niven, o ciencia ficción a secas como la serie de Fundación de Isaac Asimov.

IMPERIOS GALACTICOS

Una especie de subdivisión de la Space Opera, basada en la premisa de extensos imperios que abarcan sistemas enteros o incluso galaxias. Es una clara transposición de las novelas de aventuras ambientadas en reinados al estilo de Los tres Mosqueteros de Alejandro Dumas o El Prisionero de Zenda de Anthony Hope. El tema parece ser extrañamente más

utilizado por los escritores anglosajones que por los ingleses, los cuales viven una verdadera monarquía (dentro de lo que cabe, pues). Como ejemplo de historias de Imperios Galácticos tenemos Los reyes estelares de Edmond Hamilton y Guijarro en el cielo de Isaac Asimov. Muy recomendada también la excelente antología temática de Brian Aldiss, Imperios galácticos.

SCI FI

Se le llama Sci Fi a toda esa ciencia ficción de relleno y comercialista que inunda las librerías y quita espacio a lo que en verdad vale la pena. Los libros de Star Trek caen en ese rubro, al igual que cualquier otra novelización de serie, ya sea de televisión, cine, comic o incluso de mismos libros de ciencia ficción hecha con el único afán de forrarse los bolsillos con el vicio de los fans.

NUEVA OLA

Actualmente se le llama así a un movimiento surgido en Inglaterra a principio de los sesentas comandado por escritores como J.G. Ballard (Crash!) y Brian Aldiss (El Mundo Sumergido). El termino parece haber sido acuñado por el escritor Christopher Priest (Pavana), basado en el termino francés nouvelle vouge usado para definir a las películas experimentales dirigidas por Jean Luc Godard (Alphaville) y Francois Truffaut (Farenheit 451), entre otros.

De hecho esta ciencia ficción se diferenció por ser una ciencia ficción experimental, tanto en lo temático como en lo literario. Se rompía con los convencionalismos del género y se expandía aún más sus horizontes con historias que ya no se limitaban solo al espacio o al extraterrestre, sino que se sumían en el análisis y la interiorización de la naturaleza humana bajo especulaciones sociales, psicológicas, filosóficas e incluso místicas. El escritor Michel Moorcock en ese entonces editor de la revista Nuevos mundos dio espacio al movimiento en su publicación. El movimiento llegó a los estados unidos influenciando a una nueva generación de escritores como Tomas M. Dish o Harlan Ellison. En realidad la Nueva Ola

como tal no fue tan rompedora en los Estados Unidos, pero permitió que obras de autores como Philip K Dick o Michel Bishop tomaran su lugar y su público dentro de los lectores de la ciencia ficción que encontraron un nuevo y renovador aire dentro de esta corriente.

MAINSTREAM

Este término se aplica a la narrativa tradicional realista y se usa a veces para definir a aquellos escritores que bordean por fuera a la ciencia ficción.

Intentare explicar este fenómeno. La ciencia ficción es un género literario que permite una extrema libertad de expresión a cualquier escritor. Pero no cualquier escritor soporta estar 100% dentro del género.

Hay escritores que son casi exclusivos de la ciencia ficción y que están orgullosos de ello, como Robert Silverberg cuyas mejores obras se dan y se darán siempre dentro de este campo. Pero hay otros que seducidos por la libertad del género, escriben dentro de él sin pertenecer de lleno al gremio y sin comprometerse con él. Estos son los llamados escritores del Mainstream Al revés, también hay escritores del género que han salido a explorar nuevos horizontes fuera de la órbita de la ciencia ficción, pero la mayoría de ellos siempre vuelven a su hogar.

Hay algunos de estos escritores del Mainstream cuya obra maestra se ha dado en el género sin pertenecer ellos de lleno a él. Aldous Huxley es uno de estos autores con su Un mundo feliz. George Orwell y su 1984 es otro. Dentro de los más modernos tenemos a Margaret Attwood y su Relato de la nodriza y Kurt Vonnegut Jr. con Matadero cinco, La pianola y otras obras.

El de Kurt Vonnegut es un caso interesante. Con dos oportunidades de alcanzar el Novel de literatura, el pobre de Kurt no lo ha logrado. Le achaca la culpa a sus novelas de ciencia ficción. Durante algún tiempo Kurt Vonnegut lucho contra viento y marea para abandonar su imagen de escritor de ciencia ficción, cosa que ofendió a bastantes. De cualquier forma

Kurt Vonnegut tenía razón. El no pertenece al mundo de la ciencia ficción, solo lo bordea por fuera.

En su obra Gumpeteros, Fomas Y Granfulones, da su opinión sobre el mundo de la ciencia ficción y tiene razón en lo que dice. Cuenta además que en una convención del género los escritores se la pasaron hablando de relatos viejos de ciencia ficción que él en su vida había leído. Toda la noche la pasaron hablando de ciencia ficción.

Para Vonnegut la ciencia ficción es solo un pretexto para contar una historia. No escribe ciencia ficción por amor al género.

Hay otros escritores dentro del generó que casi a patadas quieren dejar de pertenecer a este pero cuyas historias delatan la familia a la que pertenecen. George Alec Effinger (Cuando Falla la Gravedad) era uno de esos. En la versión en español de su novela Hermanos Robert Silverberg da una presentación sobre Effinger que más parece un reproche. Tal parece que Effinger nunca quiso ser conocido como escritor de ciencia ficción, pero acudía a las convenciones y publicaba en publicaciones del género. Lástima.

Otros autores lucharon por dar a conocer su obra de Mainstream y no lo lograron. Uno de ellos fue Philip K. Dick al que nunca le publicaron otra cosa que no fuera ciencia ficción. Hasta hoy aparecen sus obras "serias" las cuales merecían haber corrido con más suerte.

Otros autores nunca lucharon por llegar al mainstream y ahí están. Una de ellas es Ursula K. LeGuin que merecidamente ha logrado trascender de los meros géneros para ser reconocida a todos los niveles. Lo mismo ocurrió con Ray Bradbury.

ESPACIO INTERIOR

Las novelas o relatos de espacio interior, son aquellos abocados a explorar las reacciones humanas y relaciones humanas, el lado oculto de nuestra psique, basándose en premisas de ciencia ficción. En realidad el término fue más utilizado para designar a las historias

escritas bajo la influencia de la Nueva Ola, donde la verdadera trama subyacía en el interior de los personajes en su relación con el ambiente y las situaciones de la historia. Un ejemplo de esto lo tenemos en la novela El mundo sumergido de J.G. Ballard. El mundo vive una crisis ambiental tremenda. El sobrecalentamiento de la atmósfera terrestre ha derretido buena parte de los polos y las aguas se han tragado a buena parte de las ciudades convirtiendo a gran parte del mundo en un cenagal tropical. Sin embargo, esta trama no es la más importante dentro de la historia, sino el cambio en la personalidad y en la concepción del mundo de los sobrevivientes. La novela parece adolecer de una especie de soledad y hastió tremendo, lo cual no es más que el reflejo del mundo en que viven sus protagonistas. En otro ejemplo, el planeta Marte descrito por Philip K. Dick en su novela Tiempo de Marte resulta ser un espejo simbólico de la vida de sus colonos humanos. Una vida vacía, erosionada, dedicada solo a sobrevivir en un ambiente hostil y desértico. Marte es la perfecta representación de si mismos e incluso del autor.

El término de Espacio interior (Inner space) parece haber sido usado por primera vez por el escritor Robert Bloch (Psicosis) y acuñado ya con sus características por el mismo J. G. Ballard en 1962 en uno de sus ensayos.

UTOPIAS Y DISTOPIAS

Por lo general, el a ciencia ficción se le considera una utopía a una visión del mundo o la sociedad donde los problemas desarmonizadores han desaparecido, dejando lugar a una civilización saludable, espiritual y equilibrada. El nombre se ha obtenido de una novela de Sir Tomás Moro, Utopía precisamente. En la ciencia ficción los mundos utópicos han sido frecuentemente utilizados por escritores, desde Edward Bulwer Lytton hasta Isaac Asimov y más aún. Los escritores rusos, por ejemplo, hicieron de la utopía uno de sus temas favoritos, pues muchas de sus novelas futuristas mostraban gracias a la propaganda, un futuro luminoso y brillante cual sonrisa Colgate, un futuro que solo podía provenir del socialismo soviético. Iván Efremov muestra uno de ellos en su excelente, aunque algo inocente La nebulosa de Andrómeda.

Por desgracia, muchos de estos autores vivían en una real distopía. Las distopías son antiutopías basadas por lo general en sociedades con aparatos gubernamentales opresivos, como ocurre en la novela 1984 de George Orwell, o en un análisis más profundo de las aparentes utopías, que bajo otra óptica resultan no serlo tanto. Un mundo feliz de Aldous Huxley y el film de ciencia ficción GATTACA son un ejemplo de este segundo rubro de distopía.

MUNDOS COMPARTIDOS

Los mundos compartidos son un invento de la mercadotecnia editorial que deja un buen dinero a los que participan en estos proyectos. Bueno, en realidad no fue así al principio. El mundo compartido se basa en el establecimiento de ciertas reglas, geografías y elementos básicos que un autor determinado crea para un mundo o idea que otros escritores retomarán. H.P. Lovecraft y su círculo de escritores amigos hicieron una especie de mundo compartido en el que todos los implicados agregaban no solo ideas y personajes nuevos, sino concepciones diferentes de mitos y leyendas. A este tipo de mundo compartido (llamado por lo general Mitos de Chtulhu) se puede acceder sin necesidad de permiso, pues cada quien puede escribir lo que guste e incluir lo que quiera que este relacionado a ellos (el que se ajusten bien o no ya es otro asunto). Esta misma idea la aprovechan otros oportunistas como Byron Preiss para crear dinero. Como ejemplo tenemos el bodrio de siete títulos llamado La mazmorra, serie de historias inconexas e ilógicas que se suponen continuaciones, inspiradas y basadas según dicta la contraportada en ideas de Philip José Farmer, autor de ciencia ficción cuya única participación consiste en prestar su nombre para la portada de la serie y en hacer insulsas introducciones para cada una de las novelas, escritas estas por diferentes autores.

SERIES DE CIENCIA FICCION

Una serie de ciencia ficción es un grupo de relatos relacionados por mundos, ideas o personajes que se repiten a lo largo de una serie de títulos. Estos relatos pueden ser independientes unos de otros, o pueden depender en gran medida del desarrollo principal en

un seguimiento más parecido a los capítulos de una obra. Veamos algunos ejemplos de estas series

-- Series basadas en mundos o ambientes: La serie de Los señores de la Instrumentalidad de Cordwainer Smith, La serie de novelas del cúmulo estelar Alastor de Jack Vance, o la serie de novelas dedicados al planeta Majipor de Robert Silverberg.

-- Serie basada en ideas: La Serie Fundación de Isaac Asimov, que recientemente acaba de convertirse en una serie de mundo compartido.

-- Series basadas en personajes establecidos: Star Trek de Gene Rodenberry es el ejemplo más típico y a la mano de obras creadas sobre personajes. La rata de acero inoxidable y Bill, héroe galáctico de Harry Harrison es otra de estas series.

Por desgracia muchas de las actuales series son a todas luces, trampas de la mercadotecnia para el mercado lector. Como ejemplo podemos mencionar la serie de novelas cada una de más baja calidad que las anteriores, basadas en la novela Cita con Rama de Arthur C. Clarke. Esta misma tendencia ya es formula probada de éxito en el cine. Uno de los formatos más solicitados para las serie, suele ser el de trilogía.

Gabriel Benítez: Gabriel Benítez vive en Guadalajara, México. Es autor de ciencia ficción y ha publicado en antologías como MAS ALLA DE LO IMAGINADO 3, EL HOMBRE EN LAS DOS PUERTAS, una antología dedicada a Philip K. Dick y ARTIFEX entre otras. Dirige el Boletín Literario de la COMUNIDAD CF.

Al INDICE

6. RESEÑA: Introducción a la serie Fundación**.**

por Javier Cantero.

La serie "Fundación" es una serie de novelas de Ciencia-Ficción escritas por Isaac Asimov. Está formada por siete títulos (es decir, es una heptalogía) escritos irregularmente desde 1.941 hasta 1.992, año de su muerte. Esta serie, junto con los cuentos y las novelas de robots, son las obras más importantes de C-F de este prolífico autor.

Tal vez al lector le parezca un tanto extraño la veneración con que es tratado este escritor. Pues bien, aparte de ser el escritor de Ciencia-Ficción más conocido por el gran público, y uno de los más importantes de la C-F clásica (también conocida como la "Edad de Oro de la Ciencia-Ficción"), hay que reconocerle que sus hipótesis y teorías han marcado de alguna forma ramas de la investigación científica de este siglo. Un buen ejemplo, es la robótica (un ejemplo obvio). Pero otro ejemplo es la sociología, y en ello tiene que ver mucho esta serie.

En eje fundamental de la serie "Fundación" es la **Psicohistoria**, ciencia ideada por Hari Seldon a finales del Primer Imperio Galáctico (aproximadamente dentro de unos 40.000 años terrestres). Esta ciencia es la sociología llevada a su extremo: las reacciones sociales reducidas a ecuaciones matemáticas basadas en la estadística.

En el argumento de la serie, con esta herramienta, Hari Seldon es capaz de hacer predicciones sobre las tendencias históricas y sociales, algo que un charlatán calificaría de *predecir el futuro*. La Psicohistoria le servirá para darse cuenta del futuro colapso del Imperio Galáctico, y los 30.000 años de penurias posteriores hasta el surgimiento de un Segundo Imperio. Es entonces cuando Seldon y su grupo conciben un plan, el **Plan Seldon**, para minimizar el efecto de la caída del Imperio. Para ello, establece "dos Fundaciones en extremos opuestos de la Galaxia" que, mediante su ciencia, calculan que formarán el núcleo del Segundo Imperio en sólo mil años.

Breve repaso de los libros de la serie

Voy a hacer un breve repaso de los libros que componen la serie, en orden en que fueron publicados, no en el orden cronológico de la propia historia. Pero describiré también donde debe ser situado cada uno (por si les interesa una lectura "en el tiempo").

La trilogía original

Fundación, **Fundación e Imperio** y **Segunda Fundación** forman lo que se ha llamado la "Trilogía de la Fundación" o "Ciclo de Trántor" (Trántor es la capital-planeta del inmenso Primer Imperio Galáctico). Estos libros son en realidad una recopilación de cuentos aparecidos en la revista *Astounding* -dirigida por John Campbell-.

Fundación está formada por los 4 primeros cuentos (*Los enciclopedistas*, *Los alcaldes*, *Los comerciantes* y *Los príncipes comerciantes*) publicados a partir de 1.941, más un quinto cuento (*Los psicohistoriadores*) añadido en 1.949 y que sirve como prólogo a la historia. Son los primeros que hablan sobre la Fundación, y en los que aparece inicialmente el concepto de Psicohistoria (inventado por Campbell y Asimov). Son cuentos fundamentales en la biografía de Asimov, porque parte importante de su fama inicial proviene de ellos. En el argumento de este primer libro se sigue un relato básicamente histórico, donde tras el colapso del Imperio la época "feudal" da paso a la época "renacentista". El Plan Seldon se desarrolla además guiado por hombres inteligentes que posteriormente se convertirán en mitos de la naciente Fundación.

Fundación e Imperio está formada por dos cuentos de mayor tamaño que los anteriores (a medida que Asimov se desarrolla como escritor, sus cuentos son más largos). *El General* sigue el estilo de *Fundación* al mostrarnos el choque entre la Fundación y un Imperio en decadencia pero aún poderoso. Sin embargo, ese estilo histórico empieza a desaparecer en el segundo cuento (*El Mulo*), donde la Fundación se enfrenta a los poderes de un extraño mutante llamado "el Mulo". La novela histórica da paso a la novela detectivesca, donde acompañamos a los protagonistas en su imperiosa necesidad de resolver del misterio del Mulo y de la Segunda Fundación, con el fin de evitar la caída de la Primera. Hay una serie de pistas que nos permitirán hacer deducciones por nuestra cuenta antes de que todo se descubra al final (¿todo?).

Segunda Fundación también está formada por dos cuentos mucho más detectivescos que los anteriores: *El Mulo inicia la búsqueda* y *La búsqueda de la Segunda Fundación*. En el primero, el Mulo trata de encontrar el emplazamiento de la Segunda Fundación para atacarla, antes de que ella a su vez le ataque. En el segundo, es la propia Fundación la que

trata de averiguarlo tras darse cuenta de su existencia y objetivos. Una amplia lucha estratégica y velada entre ambas se extiende por toda la Galaxia, unos por permanecer ocultos y otros por descubrirlos, todo ello con la suficiente dosis de intriga y emoción.

Estos 3 volúmenes fueron galardonados con un premio Hugo en 1.966 a "la mejor serie de Ciencia-Ficción de todos los tiempos". De todas formas, es curiosa la ingenuidad tecnológica de Asimov en los mismos (debido a la temprana época en la que fueron escritos, todo sea dicho). Dejando aparte la idea del viaje hiperespacial -necesario para mantener un Imperio Galáctico unido- el aparato tecnológico más avanzado que aparece en todos estos cuentos es ¡una calculadora! (precisamente en el primer cuento de *Los psicohistoriadores* que fue el último en escribirse). El ENIAC (aparecido en 1.946) no parecía haber fomentado su imaginación en este terreno. Ahora mismo es impensable un cuento futurista en el que los ordenadores no tengan un papel principal o secundario.

La saga continúa a principios de los 80

En 1.982 Asimov, presionado por sus editores, retoma la serie en un nuevo libro: **Los límites de la Fundación**. En ese tiempo había dejado de ser un joven escritor de cuentos fantásticos en revistas para convertirse en un reputado escritor de novelas de C-F. En *Los límites...* el autor nos presenta una novela casi del mismo tamaño que toda la trilogía anterior. La obra es de argumento único, no varios cuentos como en los libros anteriores. La historia transcurre en la mitad aproximada de los mil años del Plan Seldon. Nuevamente, la intriga nos sitúa a dos personajes, un político exiliado y un historiador, en medio de un inmenso ajedrez galáctico de solapada lucha por el control de la Galaxia, del que depende el futuro de la Humanidad.

Fundación y Tierra, escrita en 1.983, retoma el final "no totalmente satisfactorio" de la anterior, y es una continuación de estilo, personajes y argumento de ella. Golan Trevize no se siente conforme con su decisión y parte en busca de un misterioso planeta, hundido en las neblinas de la mitología, llamado Tierra. También este libro es una novela de más de 150.000 palabras, nada que ver con el tamaño y esquema de los cuentos de la trilogía original.

Desde luego las computadoras aparecen -tangencialmente- en la historia, y empiezan a ser unas computadoras "respetables". Sin embargo, lo que más destaca de estos dos libros es la lección de planetología que da Asimov cada vez que los protagonistas se acercan o alejan de un planeta. Ello aporta un magnífico realismo a la novela, y uno se siente con ganas de convertirse en un vagabundo espacial...

Estos dos libros deben ser leídos después de la trilogía original porque son cronológicamente posteriores tanto en el argumento de la historia como en su publicación.

Finales de los 80: la saga termina donde empezó

Preludio a la Fundación (1.988) da un salto en el tiempo y vuelve a la época de Seldon. La intriga se traslada a Trantor, en el apogeo del poder Imperial. Seldon y su ciencia psicohistórica se ven envueltos en una lucha por el poder en la cual la recién nacida ciencia no debe caer en malas manos. Una intensa persecución por Trantor en una novela del estilo de las dos anteriores, pero con otros personajes y situaciones.

Hacia la Fundación es su obra póstuma (1.993). Me pregunto si realmente la terminaría él. En todo caso, es una novela que trata de cubrir la etapa de la vida de Seldon desde la Huida hasta su muerte y el establecimiento de las Fundaciones. Es decir, que prácticamente acaba cuando empieza el cuento de *Los psicohistoriadores*. Me da la impresión que hay una personificación de Asimov en el personaje de Hari Seldon. Por ello, el final es doblemente emotivo: el final del personaje coincide con el final de la serie, y se extiende hasta el final de la vida del escritor: un hermoso epitafio.

La gran duda que surge es: ¿cuando leer estos libros? En mi opinión, tratar de leerlos antes que la trilogía original no es buena idea, porque se descubre demasiado sobre lo posterior, aparte que corremos el riesgo de que la trilogía nos parezca simple. El problema es: ¿antes o después de *Los límites*... y *Fundación y Tierra*? *Preludio*... puede ser leído antes o después, (tal vez antes es una buena elección para casar con el final de *Fundación y Tierra*), pero desde luego, yo reservaría *Hacia la Fundación* para el final.

Estos tres últimos libros hacen además de nexo entre muchos de los libros de Asimov. Personajes y referencias hacen que la serie Fundación conecte con las novelas del Imperio

(*Las corrientes del espacio*, *En la arena estelar* y *Un guijarro en el cielo*), las novelas de los robots (*Las cavernas de acero*, *El sol desnudo*, *Los robots del amanecer* y *Robots e imperio*) e indirectamente algunos cuentos de robots, e incluso otras novelas en principio completamente separadas como *El fin de la Eternidad* o *Némesis*. A todo este futuro de la humanidad imaginado por Asimov (con las inconsistencias lógicas de tratar de reunir historias diferentes escritas durante 50 años) se le conoce genéricamente como el "Universo de la Fundación".

Un análisis personal sobre la serie

Naturalmente, la Psicohistoria hoy por hoy no deja de ser una especulación científica. Sin embargo, es curioso que en las facultades de Psicología se estudie Estadística. Su propósito es supuestamente trabajar con test de hipótesis sobre cuestionarios, etc. Pero... ¿quién sabe?

Hay otras cosas interesantes en esta serie aparte de la Psicohistoria. Por un lado, la ausencia de "extraterrestres" en la Galaxia (en nuestra Galaxia, la Vía Láctea). Algunos enemigos se lo achacan a su falta de inventiva, sin embargo en algún otro relato suyo (*Los propios dioses*) puedo atestiguar que cuando se lo ha propuesto, seres verdaderamente extraterrestres han surgido de su imaginación. Es decir, formas de vida que se salen de nuestra concepción clásica, dejando a los típicos marcianitos verdes con antenas o los gigantes peludos como primos cercanos nuestros. El hecho de apartar otras mentalidades distintas del juego permite hacer una novela cuasi-histórica. De hecho, el autor reconoce abiertamente que el comienzo de su obra está inspirada en la *Ascensión y caída del Imperio Romano*, de Eduard Gibbon. *La historia se repite* parece querer decirnos Asimov.

También hay una segunda lectura de ello, que no sólo se puede ver en esta obra, sino que también está presente en las novelas del Imperio (muy significativamente en *The stars, like dust*, que he visto traducido como *Las estrellas, como polvo* o *En la arena estelar*). Se ve un futuro con la humanidad extendida por muchos planetas, una humanidad de billones y billones de personas, pero donde cada planeta se convierte en una especie de aldea. El adelanto técnico existe, sí, pero no así el adelanto *social*. Los planetas y sistemas de planetas se convierten en reinos y autarquías, con reyes y dictadores de opereta. Las naves espaciales y sus tripulaciones sustituyen a los caballeros y sus ejércitos. Conceptos como la

democracia, o el parlamentarismo no existen. Asimov nos presenta un futuro que, quitando la técnica, parece haber vuelto al pasado.

Uno pudiera pensar que Asimov se ha dejado llevar por un fatalismo sobre el futuro, muy típico de otros autores y otros subgéneros dentro de la C-F. Sin embargo, la razón es mucho más profunda. Como él mismo reconoce en el prólogo de alguno de sus libros, Asimov se tiene como un hombre *liberal*. Liberal en el sentido que lo es en los EE.UU.: un hombre de izquierdas moderado (al menos, todo lo de izquierdas que uno puede ser allí). Asimov participó activamente en la II Guerra Mundial como investigador para los EE.UU. contra la Alemania nazi (recordemos que era judío) y, desde luego, el totalitarismo era su mayor enemigo. En cierta forma, él hace una especie de apología del sistema democrático americano como la culminación de los sistemas políticos: el más perfecto de todos ellos al cual sólo se llega tras un grado de madurez de la sociedad. Asimov hace un piropo velado a sus contemporáneos presentando a sus futuros descendientes como una sociedad que ha perdido la expansión interior (cultural, espiritual, política,...) sustituida por una expansión externa (física, técnica,...).

En todo esto juega un papel esencial un tercer elemento muy típico de las novelas de C-F: el hiperespacio. Este es el elemento más típico para conseguir eludir el límite de la velocidad de la luz en los viajes interestelares.

A Asimov lo podemos englobar en lo que se denomina "hard Science-Fiction". Esto quiere decir que los elementos futuristas que se añadan al relato no pueden estar en contra de lo conocido, y si lo están, ha de darse una explicación plausible. Además, el autor tiene que ser consecuente con las reglas que se marca. En esta modalidad de C-F "dura", los lectores examinarán con lupa las teorías y justificaciones del escritor, y será criticado si no se mantienen de una forma coherente. Y esto se muestra claramente en Asimov, por ejemplo en el mencionado tema del hiperespacio.

Aunque no hay una descripción amplia de la teoría (salvo tal vez en *Némesis* o alguno de los cuentos de robots), el autor da pinceladas de la misma a lo largo de la serie. Tampoco es igual la descripción en la trilogía original que en los libros posteriores. En todo caso, Asimov lo describe como una región especial del espacio, que no se percibe y sólo se

demuestra su existencia matemáticamente. Se penetra en ella mediante la creación de un hipercampo de alta energía, y una vez dentro la aceleración no tiene sentido de forma que cuesta lo mismo recorrer un *parsec* que un millón de *parsecs*. Como la energía no puede ser infinita, el lapso de tiempo entre la entrada y salida del hiperespacio (el "salto") no es cero, pero es lo suficientemente reducido para no notarse. Sin embargo, Asimov impone una limitación para dar verosimilitud: la gravedad. Así las naves deben alejarse de los sistemas estelares para "dar el salto" y, por otro lado, deben controlar en qué lugar del espacio reaparecen, cosa que no es tal fácilmente calculable si no es mediante la gravedad y velocidad inicial y el campo gravitatorio de los cuerpos a través de la ruta de desplazamiento. Es decir, que Asimov rechaza de plano "otras dimensiones" o máquinas de traslado tipo "Star Trek".

Este no es este el único elemento de "hard S-F" que podría destacarse, pero sí el que más me ha llamado la atención. Ya he mencionado el tema de los ordenadores, y se podría hablar también de las formas de energía (la más interesante es la *gravítica* que aparece inicialmente en *Los límites*...) y de algunos otros "inventos", aunque tampoco abundan salvo como decoración. Un motivo de tal situación podría ser que la trama de la serie no se centra en el análisis los objetos, sino de las personas.

También aparece (¡como no!) la robótica y los robots. Sin embargo, dejaré mis comentarios sobre ellos para un hipotético futuro análisis sobre esa otra serie, a pesar de estar ambas fuertemente relacionadas.

Hay otro tema subyacente muy importante dentro de la serie Fundación, y es el de los límites del cerebro humano. Sin embargo, como hablar de ello es descubrir demasiados detalles de la trama de los libros, me los guardaré para otra ocasión y para forofos de la saga.

Conclusión

Con todos estos comentarios espero haberte animado a leer esta saga clásica de la Ciencia-Ficción, y si ya lo habías hecho, a descubrirte algunos de los detalles que más me han llamado la atención.

Javier Cantero (Vitoria, 1974): Es un apasionado de los ordenadores desde pequeño, y ahora es informático de profesión además de por devoción. Probablemente se le conozca sobre todo por ser un reconocido apólogo del software libre más que por cualquier otra creación. Su otro gran vicio confesado es el de la lectura. Con 15 años leyó Fundación y desde entonces ha sido un (irregular) lector de ciencia-ficción. Su otro género favorito es el de la novela histórica, aunque no le hace ascos a ningún buen libro.

Al INDICE

8. HUMOR: Famosas últimas palabras de personajes en un Juego de Rol

¿Qué es un Juego de Rol? Trataremos de ser muy breves:

Los juegos de Rol son juegos de participación, una mezcla entre un juego de tablero y una representación de teatro. El juego de rol relaciona el desempeño de un actor y la forma de acometer los juegos de tablero. O sea, hay interpretación de personajes pero no es necesario levantarse de la mesa donde se juega. En el juego de rol hay dos clases de jugadores: los jugadores-personajes y el árbitro. Los primeros interpretan el papel de un personaje en cuanto a las decisiones que este último debe tomar sin necesidad de ejecutarlas físicamente, el árbitro se encarga principalmente de escuchar y evaluar la posibilidad de llevarla a cabo, pero no solo de esto. El árbitro tiene también la obligación de preparar la historia que van a interpretar los jugadores-personajes, idear los obstáculos, diversiones, pistas falsas, posibles pasados y objetivos particulares de cada personaje y el objetivo principal por el cual los personajes interpretados se interesarían en la historia. Historia que debe ser interesante y sugestiva, y propicie la toma de decisiones de los jugadores-personajes para que mediante esta toma de decisiones la trama avance hacia uno de los finales posibles. O sea, la historia está ideada en, por decirlo así, su esqueleto y los personajes-jugadores se encargan de establecer las interacciones dentro del grupo, los diálogos, las acciones realizadas; siempre contando con el árbitro. Esta última función del árbitro es la más importante, controlar el fluir de la historia, que los personajes no escapen, con sus mentes adiestradas en este mundo real, de las características del universo donde interpretan al personaje. Podríamos decir, luego de esto, que los jugadores son el alma del rol y el narrador es la mente del juego.

Por eso ahora, y como el rol es pura interpretación mental, les presentamos estas frases, sitúese usted mismo en contexto y ría:

1.- ¿Click?, ¿es que venía sin munición?

2.- ¿Que me ha hecho CUANTO daño?

3.- Intento moverme en silencio con Metal Gear

4.- ¡No he encontrado ninguna trampa!

5.- ¿Me pregunto qué hace este botón?

6.- Tengo este módulo en casa, se exactamente lo que hay que hacer.

7.- Los francotiradores no pueden acertarle a uno a esta dist...

8.- Distráele, yo le disparo

9.- Soltemos las armas y hablemos. Vale.

10.- Atrás maricas, yo le mataré

11.- No seas estúpido, ¿crees que si este fuera realmente el botón de autodestrucción de la base lo iban a dejar por ahí tirado donde cualquiera pudiera pulsarlo?

12.- Hmmm... el cartel dice "puerta estanca". Me pregunto qué habrá detrás.

13.- Vale. Estamos en la base de Arasaka. No hay luces y nadie tiene visión nocturna. Ya se, nos gritamos los unos a los otros y nos localizaremos por el sonido.

14.- Voy a matar a los prisioneros de todas formas. Me importa un bledo lo que digan los personajes buenos.

15.- Agito el bate y golpeo la granada para que cruce la habitación hacia los policías. ¡Espera!, ¿no es una granada de contacto?

16.- ¿Sonidos silbantes? ¡No pueden tener un lanzagranadas!

17.- ¡Venga! ¡Flechas contra kevlar!

18.- ¡Yo primero, yo primero!

19.- ¡¡Diamantes..., euros..., oro...!!. ¡Terry! somos ricos Terry. ¡¡¡Somos ricos, increíblemente ricos!!! ...Terry... ¿Terry?

20.- ¡Soy invencible!

21.- ¡Ja! Aun no estoy muerto. Sólo estoy en mortal 1.

22.- Si, ya se que es peligroso. Pero piensa en los puntos de perfeccionamiento.

23.- No pueden verme. ¡Soy invisible!

24.- Oh. Seguro que falla. Sólo mira mi CP.

25.- Quiero matar algo

26.- Bob, ¿te quedan granadas? Tírame una...

27.- ¿Que me ha volado un ojo? Me arranco el otro y se lo arrojo en señal de desafío.

28.- Dios me protegerá.

29.- Echo la puerta abajo.

30.- Aquí. Sostén la cuerda mientras bajo.

31.- Bien. ¿Si tú no eructaste, quién lo hizo?

32.- ¿Quitarme la armadura e intentar nadar? Ni hablar. Me ha costado mucho conseguir este armazón como para quitármelo ahora. Además, el master no mata a los personajes, ¿verdad?

33.- ¡Atranco la puerta! (se abría hacia afuera)

34.- No os preocupéis. ¡Puedo darle, puedo darle!

35.- Cruzo la puerta. ¡Espera!. Busco trampas.

36.- Me pregunto para qué es ese anillo con rayas negras y amarillas que hay sobre el asiento. (asiento eyector)

37.- No os preocupéis. Tengo Pilotar 7.

38.- NO ABRIR

39.- Tu armadura es demasiado ruidosa. Yo exploraré.

40.- Realmente no sabía que fuera ilegal.

41.- Pero los láseres de ese tamaño no se habían inventado todavía...

42.- ¿Una trampa? ¿Eso es lo que se supone que teníamos que esperar? Yo creía que este master tenía más imaginación...

43.- Después de lo que le robamos, no podrá pagar un asesino.

44.- ¿Queréis ver lo que hace mi nueva bomba?

45.- Si me matas, sólo me harás más poderoso.

46.- Corto el cable rojo.

47.- Salto desde nuestro coche al suyo.

48.- Eres el tío más feo que he visto en mi vida. (dicho a un mercenario de 2 metros con blindaje de placas dérmicas.

49.- Bien, amigo. Haz tu mejor disparo.

50.- Les lanzo una granada. (dentro de una armería)

51.- ¿Alguno tiene Trauma Team?

52.- Por favor Dios, que no sea una explosión de munición... (mientras lanzaba los dados)

53.- Dime. ¿Qué es ese punto rojo que tienes en el medio de la frente?

54.- ¿Que tipo de imbécil pondría trampas caza bobos en su propio retrete?

55.- ¡No, no estaba leyendo el módulo! ¡Sólo estaba mirando los dibujos!

56.- ¿Que hay un Perro Infernal y programas asesinos en la verdulería de la abuela Paca?

57.- Estoy seguro de que no me han seguido.

58.- Vale, dejadle disparar el mortero. Al fin y al cabo no es nada bueno con las pistolas.

59.- Um... cargo contra el nido de ametralladoras.

60.- Así que tienen un tanque. ¡Bien!. Tengo un M-16. ¡Puedo matarlo!

61.- Le digo al guardia que le folle un pez. Pero con mucha educación.

62.- PJ1: No disparéis. Me rindo, pero dejad que se vaya este (PJ2), es un rehén.

PNJ: Bien, correcto, pero primero suelta las armas (al PJ1)

PJ2: (Soltando su pistola pesada). ¿Tengo que tirar las mías también?

63.- ¿Mi habilidad? Bien. Conducir... Pilotar AV... ¡Mierda!

64.- Meto la cabeza para ver que hay dentro.

65.- Mejor llevo los explosivos. Tengo la habilidad de Demolición.

66.- Umm... ¿tengo máscara antigás?

67.- ¿Os acordáis de aquel ciberpsicópata que encerrasteis en aquella habitación?, bueno, pues...

68.- ¡Se supone que esto era a prueba de tontos!

69.- Ese técnico tan majo del otro lado de la ciudad me ha pagado 2000 ed para que te traiga este paquete. Creo... si, debe ser alguna clase de reloj...

70.- Dejadme el volante. ¡Ya!.

71.- No os preocupéis. ¿Cueles son las probabilidades de que saque un 1 en 1D20?

72.- Mataré a ese mamón aunque sea lo último que haga.

73.- Se como usar un lanzallamas.

73.- Quiero mi dinero.

74.- Cualquier cosa menos una pifia... ¿Qué quieres decir con que la he pifiado?

75.- Anda ya. ¿Crees que pueden colar una granada por una ventana tan pequeña?

76.- ¡No hay rendición, no hay retirada!

77.- Mi personaje es cuidadoso.

78.- ¿No está asegurada la cuerda con un doble nudo allí arriba?

79.- Master: Os encontráis con unos Potenciados.

Grupo: ¡¡BANZAI!!

Master: Humm... se me olvidó comentarlo, son 84.

80.- Vamos cobardes, sólo es un ordenador.

81.- Espera. Primero miro por el ojo de la cerradura.

82.- ¿Que se ha caído desde el décimo piso? Voy detrás de él y le cojo.

83.- ¿Qué ocurriría si toco estos dos cables junt...?

84.- No te preocupes, no está cargada. ¿Seguro que no está cargada?

85.- ¿17000 millas? Eso es ridículo. No puedo creerme que alguien haya recorrido toda esa distancia sólo para matarme.

86.- ¡Esos imbéciles están desperdiciando munición! No podrían darle ni a un elefante a esta dist...

87.- Master: Después de matar al guardia de Arasaka, a los otros 99 no se les ha quedado cara de tontos como esperabais...

88.- PJ: ¿Cuánto tiempo voy a estar aturdido?

Master (sonriendo): El resto de tu vida...

89.- No disparéis, soy yo.

90.- Ja, matamos a los rehenes de todas maneras.

91.- De acuerdo. ¿Quién ha apagado las luces?

92.- Entremos todos, no se atreverá a matar a todo el grupo a la vez.

93.- Supongo que una buena muerte es mejor que una mala interpretación.

94.- Ayudadme, tengo problemas. Hey, Karl, es tu turno. Me debes un montón de dinero que te presté.

Karl (sonriendo): Creo que ya no...

95.- Me tiro al río para ver qué profundidad tiene.

96.- Mierda, sabía que me olvidaba de algo...

97.- ¿Qué significa eso de que estamos en una carretera de una sola dirección?

98.- Me pongo el cable (enchufado) en la boca y vadeo el río.

99.- ¿Qué quieres decir con eso de que no tenía la armadura puesta mientras dormía?

100.- ¿Por qué no estás apuntando el daño?

101.- BOOM. ¿Alguien más sabe pilotar?

102.- ¡¿Cómo que se ha acabado la garantía?!

103.- Sólo un imbécil sacaría la cabeza por esa ventana. Oye Karl saca la cabeza por la ventana.

De acuerdo.

104.- (El jugador se encuentra con un montón de guardias de Arasaka)

PNJs: ¿Quién demonios eres tú...?

PJ: Soy uno de los vuestros, chicos... me enrolé la semana pasada...

PNJs: ¿Entonces por qué llevas ese uniforme de oficial de Militech?

PJ: No es un uniforme, es un jersey que me tejió mi madre...

105.- No os preocupéis, nunca saco una pifia.

No os preocupéis chicos, no puedo sacar dos pifias seguidas.

106.- ¡Poder!, ¡más poder!

107.- Las leyes de la probabilidad dicen que debería poder escalar esa montaña así... (demostración práctica en la que se rompió los dedos)

108.- ¡Está garantizado contra roturas!

109.- ¿Todavía estoy sangrando?

110.- Capitán, no hay nadie dentro, sólo hay un ordenador hablando.

¿Y qué dice?

9...8...7...

111.- No te preocupes. Solo fallo la tirada con un...

112.- ¿De dónde demonios ha sacado el asesino esa ballesta triple con mira láser?

113.- ¿Que hay cuántos nómadas en el campo?

Bueno, unos 200. ¿Quieres pararte a contarlos?

114.- ¿Qué quieres decir con que no hay tirada de salvación?

115.- Los chalecos salvavidas son para maricas.

116.- Eres hombre muerto, ¿me oyes?, ¡hombre muerto!

117.- ¿Para qué sirven esos puntitos rojos que tienes en el pecho?

118.- Bien, yo distraigo a los guardias y vosotros entráis por la puerta de atrás.

119.- Le golpeo pero no quiero hacerle daño.

120.- ¿Podemos oír el océano? ¡Pero si estamos en una alcantarilla!

122.- ¿Qué ocurre cuando tu biosensor se pone rojo?

Significa que tienes un gran problema. ¿Por qué?, ¿el tuyo está rojo?

No, el tuyo.

123.- Hey, master. Aquí tengo media pizza. Te la doy si matas a alguien antes de que termine la partida.

124.- ¿Que he bebido qué?

125.- No te preocupes, mi personaje murió en la última partida. El master no volver a hacérmelo hoy...

126.- Bueno... estoy inconsciente. Al menos nada malo puede pasarme ya.

127.- Sabía que tenía que haberme puesto más puntos en REF.

128.- ¿Eres tú de nuevo?, espera un minuto. Esta vez te mataré.

129.- Estamos en un tanque. Necesitarían un lanzagranadas para matarnos.

130.- Bien: Me giro. Retiro la pistola de mi espalda con un codazo y neutralizo al del cuchillo con una patada hacia atrás mientras le lanzo una granada al que tiene la escopeta.

131.- Mirad chicos, ¡¡se hacer nitroglicerina!!

Al INDICE

9. EL CARTERO SIEMPRE LLAMA DOS VECES:

Cuando lanzamos el disparo número 8 tuvimos unos misteriosos sucesos. Recibimos varios mensajes misteriosos que mostramos a continuación

1-
Hola:

Gracias por su excelente trabajo con el boletín Disparo en Red. El último
número (#8) me llegó solo con la fecha, pero sin el adjunto del boletín.
¿Sería posible que me lo enviaran de nuevo? No sé si esto fue un problema
general o solo en mi caso. Por favor saluden a Ivonne de parte mía.
Gracias de nuevo.

Un saludo,

2-
¿Y bueno...?

3-
Por favor, podrían anexar de nuevo Disparo en Red, pues no llego en los adjuntos,

un abrazo

4-
Está vacío. Saludos.
5-
Y si lo adjuntáis ¿no será más fácil que lo leamos?

Bueno, ya adivinaron. Se nos olvidó adjuntar el boletín y a todos les llegó un mensaje en blanco. Felizmente el disparo 8 les llegó a todos.

Cinco millones de disculpas a todos. Y que la Fuerza los acompañe.

Darthmota

Al INDICE

10. LAS COSAS QUE VENDRÁN

Entrevista en Radio Metropolitana:

El próximo **domingo 13 de marzo a las 11 de la mañana** en el programa de Masvidal de **Radio Metropolitana** tendrá lugar una entrevista que versará sobre la historia del Fantástico en Cuba, los grupos existentes que se dedican a divulgar el género, eventos en preparación y el Taller Espiral. Los invitados son Gerardo Chávez Spínola, Juan Pablo Noroña Lamas, Erick Mota Pérez y Javier de la Torre Rodríguez. No se la pierdan.

2do Encuentro Teórico del Género Fantástico ANSIBLE 2005

Previsto para los días 6, 7 y 8 de mayo del 2005, en el Centro de formación literaria "Onelio Jorge Cardoso", sita en 5ta y 20, Miramar, Playa.
Incluye Encuentro teórico (Conferencias y Paneles), Exposiciones plásticas y de libros, Lanzamiento de libros, Homenajes, Muestra Cinematográfica del género Fantástico y la segunda edición del **Concurso ARENA** para cuento, ensayo e historieta de corte fantástico. A continuación las bases de Concurso "Arena 2005" y la Convocatoria de Participación a Expositores.

CONVOCATORIA CONCURSO DE CREACION "ARENA 2005"

El Grupo de Creación ESPIRAL de la Asociación Hermanos Saíz de Ciudad de La Habana convoca al II Concurso de Creación Literaria del Género Fantástico **ARENA 2005.**

1. Podrán concursar todos los interesados, sin límite de edad, que no posean libros publicados dentro del género, en la modalidad de **Cuento corto** de hasta 5 cuartillas a 1,5 espacios en formato carta (81/2 x 11 pulg.). Las obras se entregarán en original y dos copias.
2. Las obras, escritas en castellano, reflejarán temáticas del género fantástico y no deben haber sido publicadas con anterioridad (impresa o digitalmente). Podrán entregarse hasta tres obras por autor.
3. Las obras deberán entregarse en sobre cerrado identificado con el nombre del concurso y el seudónimo del autor e ir acompañadas, en sobre aparte con igual

identificación, de los datos generales del autor: nombre y apellidos, edad, dirección particular, teléfono, e-mail (si posee).

4. Las obras se entregarán o enviarán por correo postal a la dirección siguiente:

   Concurso ARENA 2005
   Centro de Formación Literaria "Onelio Jorge Cardoso"
   Ave. 5ta. Nº 2002 esq. a 20, Miramar, Playa,
   Ciudad Habana, CP 11300

5. Se otorgará un premio único consistente en trofeo y diploma, así como libros, Cd-rom, y otras sorpresas relacionadas con el género; y tantas menciones como estime el jurado, el que estará integrado por reconocidos investigadores y escritores del género.
6. El veredicto del jurado será inapelable y se dará a conocer en la sesión de clausura del II Encuentro Teórico del Género Fantástico ANSIBLE 2005.
7. Las obras participantes no se devolverán.
8. No se aceptará la participación por correo electrónico.
9. La participación en el concurso supone la total aceptación de sus bases.
10. El plazo de admisión vence el 29 de abril del 2005. El matasellos de correo dará fe de la fecha de envío.

CONVOCATORIA DE PARTICIPACIÓN A EXPOSITORES

La convocatoria comprende dos modalidades: la Exposición Oral y los Posters o Carteles.

a. Modalidad: Exposición Oral (conferencias, paneles, etc.)

Todos los investigadores, escritores, críticos o simplemente aficionados al género fantástico que deseen exponer el resultado de alguna investigación, ensayo, crítica u otro trabajo relacionado con las temáticas del género en sus diferentes manifestaciones artísticas pueden enviar su solicitud antes del día 20 de abril del 2005.

Para ello enviarán a la dirección electrónica: espiral@centro-onelio.cult.cu los siguientes datos:

- Nombre y Apellidos
- Breve currículo

- Título y Resumen de la(s) ponencia(s), conferencia(s) o panel(es). En el caso del panel deben enviar los datos (nombre, apellidos y breve currículo) de los integrantes del panel.
- Necesidades técnicas para la exposición (televisión, video, PC, etc)

Los organizadores del encuentro seleccionarán los trabajos que mejor se ajusten a los objetivos del ANSIBLE y se comunicarán, por la misma vía electrónica, con los autores que han sido seleccionados para formar parte del programa.

b. Modalidad de Participación mediante Póster o Carteles.

Todas aquellas personas que por razones obvias de lejanía no pueden participar en el ANSIBLE 2005, pero que desean dar a conocer el resultado de alguna investigación o trabajo realizado sobre las temáticas afines al encuentro podrán participar mediante la modalidad de póster o carteles.

Los interesados podrán enviar, vía **correo electrónico**, los trabajos que deseen exponer sin límites de cantidad, antes del día 25 de abril del 2005 a la dirección electrónica: espiral@centro-onelio.cult.cu.

La comisión organizadora del evento determinará qué trabajos reúnen los requisitos para participar en este y seleccionará tantos como estime pertinente. A los autores se les informará por email los trabajos que han sido escogidos.

La comisión organizadora imprimirá los poster seleccionados y los colocará en las áreas destinadas para esta exposición.

Esta modalidad está abierta solo para los extranjeros y cubanos del interior del país o residentes en el exterior.

Requisitos de formato:

1- Enviar antes de la fecha establecida anteriormente el(los) trabajo(s) a presentar utilizando como formato hasta 9 hojas tipo carta (81/2 x 11) o A4 en orientación vertical de la hoja, con la siguiente estructura:

- Hoja 1: Título y Autores, Dirección de Contacto, Ciudad y País.
- Hoja 2: Introducción.
- Hoja 3 a la 7: Desarrollo del trabajo (puede incluir imágenes, tablas o gráficos)

- Hoja 8 y 9: Conclusiones y/o Recomendaciones, Bibliografía (si lleva) o pueden utilizarlas para algún Anexo.

2- La tipografía a emplear será Arial o Time New Roman y el puntaje como sigue:

- Título: puntaje 40, Autores, Ciudad y País: puntaje 28
- Encabezados de cada hoja: puntaje 28.
- Texto interior: puntaje 18

3- Los trabajos deberán contener en la Hoja 1, la dirección electrónica de los autores para que los interesados en el trabajo puedan contactar con los realizadores. Si no es interés de los autores que se les escriba entonces solo colocarán los nombres y la ciudad y país.

4- Los trabajos seleccionados se darán a conocer a sus realizadores entre el día 26 y 30 de abril.

5- Se imprimirán en papel bond, con impresión láser blanco y negro, y se montarán en pancartas de 70 cm de ancho por 100 cm de largo. (Las imágenes y gráficos también se imprimirán en blanco y negro)

Cualquier inquietud o duda al respecto por favor comunicarse con nosotros a la dirección electrónica: espiral@centro-onelio.cult.cu

Encuentro REALIDAD VIRTUAL 2005

A todos los interesados en la Realidad Virtual y las técnicas digitales:
La Facultad de Medios de Comunicación Audiovisual del Instituto Superior de Arte (ISA) celebrará los días 14, 15 y 16 de marzo, a partir de las 9:00 AM, el Encuentro de Realidad Virtual 2005.
Conferencias, ponencias y muestras sobre Arte digital, multimedia, animaciones y por supuesto sobre Realidad Virtual serán desarrolladas por especialistas de diversas instituciones.
La entrada es libre, previa identificación con el carné de identidad, para su acreditación.
Nuestra dirección es Calle 14 entre 1ra y 3ra. Miramar. Playa. Teléfono: 206 6883
Correo Electrónico: isafaud@cubarte.cult.cu

PROGRAMA

DIA 14

Sesión de la mañana

8:30 Acreditaciones

9:00 Inauguración del evento. Presentación de grupo de estudiantes de la especialidad de percusión de la Facultad de Música del ISA. Palabras de apertura y entrega de certificados de reconocimiento.

9:30 Proyección del vídeo de la Conferencia magistral de Herbert Fisher, Presidente de la Asociación Internacional de Multimedia, en la Convención Informática 2004. Análisis y comentarios.

10:15 Receso

10:30 Concierto de Música Electroacústica interpretada por estudiantes y profesores del EMEC del ISA.

11:30 Salida al aire del programa radial Código Virtual de la Radio Base de la Facultad.

12:00 Almuerzo

Sesión de la tarde.

1:30 Presentación de obras multimedia producidas por la Editorial CUBARTE.
Obras: La Edad de Oro, Alicia, Habaneros famosos de ayer y hoy

2:00 Presentación del DVD “La Sombrilla Amarilla” de la Editorial CITMATEL

2:30 Ponencia Multimedia Docente. Profesor Rafael Collado. FMCA.

3:00 Proyección del animado digital “APPLESEED” Ciencia Ficción. Japón

DIA 15

Sesión de la mañana

9:00 Panel “Impacto digital en el animado cubano. Historia y desarrollo” Realizadores de los estudios de animación del ICAIC y del ICRT. Ernesto Padrón (ICAIC). Jorge Rojas (ICAIC) Vladimir García (ICRT) Carlos A. Rivero

9:45 Presentación de animados producidos por los Estudios de animación del ICAIC y del ICRT

10:00 Receso

10:30 Conferencia “Arte digital, una nueva concepción de la creación artística” Centro Pablo de la Torriente Angel Alonso.

11:00 Conferencia La televisión digital. Panorama internacional y nacional. Grupo de especialistas del ICRT. Julio Delgado y Alberto Martínez

11:45 Transmisión del 2do programa radial Código Virtual de la Radio Base de la Facultad

12:00 Almuerzo

Sesión de la tarde

1:30 Conferencia sobre Fotografía digital

2:15 Mesa Redonda La realidad virtual: ¿una realidad alternativa o complementaria? Bruno Enrique y Alejandro Madruga

3:00 Presentación de los trabajos de la Facultad de Artes Plásticas del ISA. Junior Acosta, Jorge Luis del Valle, Ernesto Piña, Aluan Argüelles.

3:45 Presentación del Boletín electrónico NOW de la FMCA

DIA 16

Sesión de la mañana

9:00 Conferencia “Realidad Virtual Tecnología y aplicaciones. Dr. Luis Miguel Fernández ICIMAF.

9:30 Panel “La Realidad Virtual en la literatura, el cine y la cultura Ciberpunk”. Centro Onelio Jorge Cardoso. Javier de la Torre, Eric Mota, Raúl Aguiar

10:15 Receso

10:30 Presentación de los trabajos de los estudiantes de la Universidad de Ciencias Informáticas UCI. Yunier Martínez, Frank Puig

11:30 Arte digital Habana Abstracta. Ricky Iturralde.

11:45 Trasmisión del 3er programa radial Código Virtual de la Radio Base de la Facultad

Sesión de la Tarde.

1:30 Proyección de la película “Piso 13” Comentarios de Bruno Enrique y Gustavo Arcos.

4:00 Clausura del evento

4:30 Un encuentro con la Trova. Presentación de Frank Delgado.

OTROS CONCURSOS

PREMIO "AVALÓN" DE RELATO FANTÁSTICO 2005

1. Podrán presentarse al Premio "Avalón" de relato fantástico todas aquellas narraciones escritas en castellano que puedan ser encuadradas dentro de los géneros de ciencia ficción, fantasía o terror.

2. Las obras deberán ser inéditas, no estar premiadas en otros concursos ni pendientes de resolución en ningún otro certamen durante la convocatoria de este premio.

3. La extensión de cada relato no superará las ocho mil palabras.

4. Las obras se remitirán por triplicado en papel. Siempre que sea posible, se enviará también un disquete o CD-ROM con el relato en formato Word o RTF.

5. Cada autor podrá presentar tantas obras como desee, entendiendo siempre que deberá realizar un envío separado para cada uno de los relatos que quiera presentar al certamen.

6. Los miembros de "Avalón, Asociación Asturiana de Ciencia Ficción" no podrán presentar obras al certamen.

7. Los relatos se enviarán bajo lema, acompañados de una plica en cuyo exterior se leerá el título y lema, y en cuyo interior figurarán los siguientes datos: título, nombre completo y DNI del autor, dirección, e-mail y teléfono de contacto.

8. Se establece un premio de seiscientos (600) euros y un diploma acreditativo. El jurado podrá, si así lo considera conveniente, declarar un máximo de tres menciones honoríficas, que no estarán dotadas económicamente. El premio no podrá ser declarado desierto.

9. El plazo de presentación de originales finalizará el 30 de abril de 2005; se admitirán aquellos originales que lleguen antes del 20 de mayo siempre que en el matasellos figure la fecha en que expira el plazo de presentación o una anterior.

10. El fallo del jurado se hará público durante la celebración de la AsturCon 2005, en julio de ese año.

11. Durante el espacio de un año a contar desde el fallo del jurado, "Avalón, Asociación Asturiana de Ciencia Ficción" se reserva el derecho de publicar el relato premiado. Pasado este periodo el autor del relato podrá disponer de él libremente. Así mismo los organizadores del certamen estudiarán la publicación de aquellos relatos presentados que consideren de calidad suficiente, entendiendo que tal publicación se hará siempre con permiso de los respectivos autores, quienes en todo caso cederían los derechos para una única edición.

12. Los originales se remitirán a la siguiente dirección:
Rodolfo Martínez
c/ Celestino Junquera 22, 1º Izda.
33201 Gijón
En el exterior del sobre deberá constar: «Premio Avalón de Relato Fantástico 2005».

13. Cualquier caso no previsto por estas bases será resuelto por el jurado y su decisión será inapelable.

14. La presentación al concurso implica la total aceptación de las bases.

XIV Concurso Internacional de Cuentos “Valentín Andrés”.

La Asociación Cultural “Valentín Andrés”, de Grau/Grado (Principado de Asturias - España), con el patrocinio del Ilmo. Ayuntamiento de Grado, CajAstur y Consejería de Cultura, Comunicación Social y Turismo del Principado de Asturias, además de la colaboración de Río Narcea Gold Mines, convoca el XIV Concurso Internacional de Cuentos “Valentín Andrés”.

BASES

1ª. Podrán participar cuantas personas así lo deseen, a excepción de quienes hubiesen resultado ganadores en anteriores ediciones de este concurso.

2ª. El concurso estará dotado con los siguientes premios:

Primer premio: 1.200 euros y diploma.

Segundo premio: 600 euros y diploma.

El premio podrá ser declarado desierto o dividirse, a juicio del jurado.

3ª. El tema será libre y puede estar redactado en lengua castellana o asturiana.

4ª. Los cuentos se presentarán por cuadruplicado, mecanografiados a doble espacio por una sola cara, y tendrán una extensión máxima de ocho folios.

5ª. Los cuentos llevarán título e irán firmados con seudónimo. Se acompañarán de un sobre cerrado en cuyo exterior figure dicho seudónimo, y en el interior el título del cuento así como los datos personales del participante: nombre, apellidos, domicilio y teléfono y/o e-mail, para su posible localización.

6ª. Los cuentos habrán de entregarse o enviarse al:

Ilmo. Ayuntamiento de Grado

Plaza del Ayuntamiento s/n

33820 Grado

Asturias

España

indicando en el sobre: XIV Concurso de Cuentos “Valentín Andrés”, o a la sede social de la Asociación Cultural (Casa de Cultura “Cerro de la Muralla”, s/n, Apartado de Correos nº 7, 33820 Grado - Asturias - España).

7ª. El plazo de admisión de ejemplares quedará cerrado el día 16 de abril del 2005.

8ª. No serán válidos los cuentos previamente publicados o que hayan obtenido premios en otros concursos fallados con anterioridad al 10 de junio del 2005.

9ª. El fallo del concurso se dará a conocer la segunda semana de junio del 2005, entregándose los premios durante la tercera semana de septiembre.

10ª. Los cuentos premiados pasarán a ser propiedad de la Organización que se reserva el derecho de la publicación a través de los medios que considere oportunos y sin afán de lucro. Los ejemplares no premiados podrán ser retirados en las oficinas de la Biblioteca Municipal “Valentín Andrés Álvarez” del Ilmo. Ayuntamiento de Grado antes del 15 de julio del 2005.

11ª. La presentación al concurso supone la aceptación de estas bases.

Cualquier imprevisto que no esté establecido en ellas será interpretado y resuelto única y exclusivamente por la Organización del Concurso.

Más información:

Web: www.valentinandres.com

E-mail: acvalentinandres@yahoo.es

Tel.: (+34) 696 929 221

Al INDICE

10. ¿COMO CONTACTARNOS?

Sí tienes algún comentario, sugerencia o colaboración escríbenos a:

darthmota@centro-onelio.cult.cu

jartower@centro-onelio.cult.cu

jartower74@yahoo.es

Aceptamos cualquier colaboración seria y desinteresada. Traten de ponerla en el cuerpo del mensaje.

Advertencia: Los mensajes de direcciones desconocidas que contengan adjuntos serán borrados.

Para suscribirte envíanos un correo en blanco a:

disparoenred@centro-onelio.cult.cu

con la palabra "BOLETIN" en el asunto.

Para desincribirte envíanos un correo en blanco a:

disparoenred@centro-onelio.cult.cu

con la frase "NO BOLETIN" en el asunto.

Al INDICE