HOY: X de JULIO del 2006

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

De frecuencia mensual y totalmente gratis.

Para descargar disparos anteriores:

http://www.esq13.host.sk/revistas.html

El sitio web del Fantástico Cubano

http://www.cubaliteraria.cu/guaican/index.html

Editores:

Darthmota.

Jartower.

Colaboradores:

Taller de Creación ESPIRAL de ciencia ficción y fantasía.

espiral@centro-onelio.cult.cu , espiralgrupo@yahoo.es

Proyecto de Arte Fantástico Onírica. oniricacuba@yahoo.es

Anabel Enríquez Piñeiro	
Juan Pablo Noroña	Miguel Bonera Miranda
Jorge Enrique Lage	Coghan
Víctor Hugo Pérez Gallo	Raúl Aguiar

Portada: Ripley.

Universo: Alien.

0. CONTENIDOS:

1. La frase de hoy***:*** Sergei Lukyanenko.

2. Artículo: Sol Negro: Una lectura esotérica, Agustín de Rojas.

3. Cuento clásico: El poder de los nombres, Ursula K. Le Guin.

4. Cuento made in Cuba: Apolvenusina, Yoss.

5. Reseña: La saga de Ender.

6. Humor: Escuela para Aliens, humor gráfico.

7. El cartero siempre llama dos veces.

8. ¿Cómo contactarnos?

1. LA FRASE DE HOY:

Quien es señalado para ahogarse, se ahogará.
Quien es señalado para caer de una azotea, caerá.
Sergei Lukyanenko
Patrulla Nocturna.

Al INDICE

2. ARTICULO: SOL NEGRO: UNA LECTURA ESOTÉRICA

Agustín de Rojas.

Resumen.

El primer enigma que debiera plantearse el lector es: ¿Dónde se encuentra Sotreun? ¿Qué es, realmente? ¿Otro mundo? ¿Otra realidad? ¿U otro universo? Para el lector experimentado, la respuesta es bien evidente. Sotreun no es más el anagrama de "nueStro". Yali, Alto Cronista, nos habla de nueStro mundo —ajustándose a la antigua tradición que nació con la historia esópica, prosiguió con la parábola evangélica, y llegaría a su madurez con Dunsany y Tolkien. Nos encontramos, entonces, ante nueStro mundo —iluminado por los rayos de un Sol Negro. ¿Se necesita aclaración sobre el significado de esa luz? ¿O de por qué debían ser trece cuentos —y no doce, ni catorce— los contenidos en ese libro? ¿Y de por qué este párrafo —que introduce la conferencia— posee, también, trece líneas?

Debemos advertir que, para asistir a ella, no será necesario presentar el pergamino negro con la firma de sangre; la obra primigenia de Michel Encinosa ***no*** constituye una recopilación de recetas mágicas. El autor no se interesa en el ***cómo***, sino en el ***después***: es decir, en las consecuencias que provoca el empleo de ciertas formas de magia sobre el mago… Y no, no es casual el que este párrafo final tenga siete líneas justas.

Desarrollo

La Semilla

Un enigma es una pregunta sin respuesta… en apariencia. Toda buena fábula es una respuesta sin pregunta… por supuesto, en apariencia también. Michel identifica la mariposa verdinegra —que algunos perseguimos con mayor, o menor, conciencia— con la Magia. O

más exactamente; con la fuente de donde proviene toda Magia. La mariposa es símbolo de lo impredecible:

"… y las mariposas de Magia siguen fielmente la invisible trama… La trama es enredada, compleja, e imposible de ser percibida por… cualquiera que desee seguirla. Y seguirla es la única forma de adquirir… la Magia"

La relación queda establecida; la Magia es externa al hombre —o a la mujer— y el único modo de poseerla, o de ser poseído por ella, es seguirla. Seguirla con constancia, y fidelidad absoluta. ¿No está escrito: *El viento sopla de donde quiere, y oyes su sonido; mas ni sabes de dónde viene, ni a dónde va; así es todo aquel que es nacido del Espíritu* (Jn 3.8)? El viento es tan incalculable en su dirección, intensidad y propósito como la mariposa; la imagen micheliana es válida.

Las implicaciones de esta percepción de la Magia son serias. Los seres humanos no somos más que instrumentos de la Magia —o de las Magias. De forma natural, brota una interrogante: ¿Qué pasaría, si un ser humano pretende hacer de la Magia su instrumento, en vez de ser instrumento de ella?

La respuesta se da mediante la leyenda de Uho, la mujer que pretendió atar y guiar el Espíritu (la mariposa micheliana) a fin de servirse de él —o ella— y no servirlo —o servirla.

Una vez comprendida la condición alegórica de esta situación y de los personajes —Uho y su mariposa— identificar quién es el Hechicero aparecido repentinamente, la mariposa entre sus dedos, es sencilla: él es la personificación de esa mariposa ultrajada, de la Magia que Uho ofendió. Y dada la naturaleza atemporal de la Magia, no extraña que la flecha lanzada por ella ese día hiera al hijo aún no nacido, y que su maldición alcance a la madre infanticida en el pasado…

Pero estos son detalles menores, detalles que todo estudioso de la Magia conoce de sobra; no perdamos el claro sentido de la fábula micheliana. ***Ella nos revela cómo se origina de la Magia Negra.*** Búsquese, como Uho, servirse de la Magia en vez de servirla, y se abrirá el camino a las Tinieblas.

El Pastor

La Semilla nos ha revelado la esencia de la Magia Negra. En la siguiente historia, **El Pastor,** Michel mostrará cómo puede ser engendrado el Poder Oscuro desde lo cotidiano, de forma casi inconsciente.

El antagonista mágico es la aldea. Ella rebosa recelo, temor —más o menos justificado, por experiencias pasadas— hacia lo extraño, lo que le es ajeno. Protagonista es el Pastor (así, con mayúscula) que llega solitario, seguido por un puñado de ovejas famélicas y se instala en "un rincón árido y arenoso" con ellas. Y la aldea ríe, previendo su fracaso —fracaso que la consolará por los propios.

Pero el Pastor no fracasa; su rebaño crece y se fortalece, y el valle árido se cubre de verdor. La razón es evidente para el lector, y debiera serlo para la aldea; sus chiquillos han presenciado la magia que invoca el extraño, y la han contado en sus hogares. Pero sobre la razón prevalece el temor, y da voz al odio, y rienda suelta a una baja, torpe astucia.

El Pastor no sospecha el engaño, y cae en él. Sus ovejas han sido rodeadas por fieros ygaris —llevados hasta ellas por la aldea, mediante sus rastreadores. El Pastor se une al rebaño en peligro, besa sus frentes y…

Alguien podría criticarle a Michel el no referir exactamente lo que pasó en realidad. Yo no. Esa historia es bien sabida, y podría quebrar la intensidad sombría del inevitable final. Tal vez haya algún lector despistado —cosa de estos tiempos— a quien le sea imposible entender por qué los ygaris se han vuelto antropófagos tras devorar las ovejas… Debería conocer mejor cual es la esencia de la Magia del Buen Pastor: dar su propia vida, por la de sus ovejas.

Desconocer lo anterior puede llevar al lector desinformado a asombrarse por el supuesto resultado de los hechos narrados. ¿Que por las vidas de un rebaño de animales tengan que pagar con sus vidas quienes viven en la aldea? Para entenderlo, se tendría que tomar en cuenta la base emocional, no racional, de la Magia Negra: "*Porque es del corazón de donde nacen las malas intenciones*". No son sólo los aspirantes a hechiceros quienes deben respetar la Rede: "*Haz lo que quieras, siempre que no dañes a nadie*". Esa antiquísima advertencia proviene de amargas experiencias, que han enseñado a magos y no magos que, aquello que hagas a otro, lo recibirás por triplicado… o decuplicado; sobre cuál es el incremento real, todavía hay discusiones. En fin, no se debe olvidar que se cosechará lo que se haya sembrado.

Polvo

No debiéramos ocuparnos aquí de lo estrictamente literario, pero el lector experimentado debe sentirse fascinado por la precisión del comienzo de esta historia: la llegada del Caos —es decir, la irrupción de la Vida, del Cambio destructor de ese Orden que los protagonistas aspiran hacer eterno, y sólo consiguen, por sus esfuerzos, convertirse en espectros vanos que se disuelven en la nada al primer choque con lo Real. La lección es evidente; el pecado fáustico de querer detener el tiempo es una de las formas más peligrosas y estériles de la Magia Negra. Esos espectros siempre vigilando en los puestos asignados, sin disfrutar nunca de las riquezas que guardaban escondidas de la Vida…

Hijos

Esta breve viñeta posee sustancias para largos comentarios… Vemos al rey Arturo enviando su amada Excalibur al lago; al agonizante Roldán intentando destruir Durandarte contra una roca, los vikingos muriendo con su espada aferrada entre las manos (aunque no hayan caído en la batalla), el Cid llamando a sus preferidas Tizona y Colada y ¿quién recuerda el nombre de sus hijas?

Persistencia

Estimamos más adecuado tocar aquí el tema introducido en la viñeta anterior; la guerra. El Alto Cronista, Yali, está muy consciente del riesgo de una perspectiva en blanco y negro a la hora de interpretar el complejo mundo que nos rodea. Esta historia nos demuestra que, en los campos de batalla, no es sólo la Magia Negra quien actúa. A decir verdad, el héroe de la narración hubiera estado perdido desde el mismo comienzo, de no ser por los sentimientos que impulsan a su cabalgadura hasta después de muerta. De otra manera, le hubiera sido del todo imposible matar al Hechicero en la batalla, por la muy simple razón de que los Hechiceros (o Magos Negros) ya están muertos —aunque caminen, rían y asesinen a sus víctimas. Tal es el precio que han de pagar por los poderes que disfrutan. Volviendo al vínculo con lo real ¿Qué hubiera sido Alejandro sin Bucéfalo? O yendo a lo Real “real” ¿Por qué Cervantes le dio Rocinante a Don Quijote? Y cuán madura la comprensión de Alejandro Dumas, al hacer que Artagnán quebrara la espada de su padre luchando contra lacayos… Cada héroe necesitará una espada propia; pero ése es uno de los temas que abordará la próxima leyenda contada por Yali, Alto Cronista.

El vino servido

"*Padre, aparta de mí esta copa*"… La resonancia del título es inmediata. Sin embargo —pese a su uso en los momentos claves de la narración— es sólo una alusión (alusión esencial, por supuesto) que permite a Michel urdir dos historias distintas en una sola. Tiene sentido, desde luego.

La primera historia nos cuenta cómo el guerrero descubre que ninguna espada ajena puede tornarlo invencible; ese poder lo tiene sólo la espada forjada con su propio corazón, y con la sabiduría. Y aquí resuenan las notas de La Cueva de Cristal, y del ciclo arturiano. Arturo (Artos, el Oso; la Fuerza) sin el complemento de la Visión, se convertiría en Fuerza Ciega, en Fuerza Bruta. Merlín (El Halcón, el Ojo que mira más allá del horizonte) que al ser su pariente de sangre, su hermano en un sentido espiritual, le es imprescindible para alcanzar la victoria, no tanto en el campo de batalla — los britanos cayeron ante los sajones — sino en el campo del Espíritu: el rey Arturo ha muerto, y Excalibur ha regresado a las manos de la Señora del Lago. ¡Pero Merlín sigue vivo! Sólo duerme, aguardando que Inglaterra vuelva a necesitarlo… Ustedes no necesitan explicaciones sobre el origen de la tormenta que destruyó la Armada Invencible, o de la funesta equivocación de Hitler: revolverse contra el Oso ruso, antes de liquidar al Halcón inglés.

Pero volvamos a **El vino servido**. Yali, Alto Cronista del Sol Negro, no se ha propuesto narrar las victorias del espíritu humano, sino sus derrotas. Es el error del Mago, del hermano del Guerrero, quien provoca el desastre. ¡El Mago se propone destruir al Hechicero! No, no hay error más grave que querer aniquilar el Mal… ¿Cómo explicar lo que debiera ser evidente para todos? El Ojo que ha recorrido las estepas infinitas de la Historia, debería saber bien que todo intento de destruir el Mal por parte nuestra, por parte de los humanos, sólo ha provocado la destrucción del Bien ya alcanzado, y el regreso a las Tinieblas más primitivas. Aniquilar el Mal es destruir el Bien; es renegar del Árbol de la Sabiduría, regresar a la condición bestial. Al final, sólo nos quedaría Aelih —Hiela— el Asesino sin corazón, blandiendo a ciegas su hacha…

De la caza

El título más justo de este cuento sería **De la desesperanza**. ¿Qué hacer ante la sordera total a la voz de la experiencia? Pues, aceptarla. La sordera, la ceguera ante la Verdad, está incluida en las reglas de juego: "Ensordece sus oídos, ciega sus ojos, y endurece sus corazones; para que oyendo no oigan y viendo no vean, y la dureza de sus corazones les

impida el ser curados". No se puede obligar a nadie a elegir el Bien. Menos aún, quitarle a nadie la posibilidad de escoger entre el Bien y el Mal; sería cometer el mismo error del Mago del cuento anterior, sería destruir la fuente misma de la Magia.

Alma de Piedra

En apariencia, hemos regresado a la tragedia vista en **Polvo**; pero sólo en apariencia. La maldición es externa al Castillo inmovilizado en el tiempo; es sólo una ilusión, o (tal vez) una enseñanza. En verdad, es una trampa. Una trampa tendida al Amor. Una joven ve a un niño en la ventana más alta de la torre. La compasión le hace entrar en el Castillo desierto, subir hasta donde el niño la está esperando… y entonces, la trampa empieza a funcionar. El supuesto niño introduce a su ingenua salvadora en la ilusión. La muchacha comienza a ver los cortesanos muertos hace siglos, oye la música fantasma que oían. En un último esfuerzo de voluntad (un último acto amoroso) huye con el niño—ilusión apretado entre sus brazos, perseguida por el clamor de la hueste fantasmal… Escapa, y el Castillo se derrumba (aquí resuenan los ecos de la Casa de Usher); el niño ilusorio también se desvanece, vuelve a ser la muerta piedra negra que fuera antes de ser convertido en Hechizo. Y la muchacha pagará el precio de su ingenuidad; ha entrado en el Castillo Hechizado en verano, y sale de él en invierno. ¿En su propio tiempo, o quinientos años antes? ¿Ese invierno estará fuera, o lo lleva adentro, luego de su amarguísima experiencia? Que el lector decida… y aprenda la lección: el Mal ha perdido —Él también— la ingenuidad. Sabe que inspirando lástima, compasión, puede atrapar y destruir a quienes hayan elegido la Magia Blanca.

La Montaña

Para el estudioso de la Numerología, nada de extraño tendrá que el noveno cuento sea la cima —y la sima— de las Crónicas de Yali. Desde luego, el mártir nunca es, verdaderamente, el personaje trágico; ese papel le corresponde al torturador. Y por primera vez, tras tantas páginas impecablemente lúcidas, Michel nos demuestra su humanidad en ese final "cruzado". El arrepentimiento que muestra el asesino garantiza que, cuando menos, ya vislumbra la montaña (sinceramente, dudo que Saulo de Tarso hubiera podido fundar la iglesia sin ensangrentarse primero las manos). El final auténtico, el final consecuente con la esencia trágica de la historia, mostraría al verdugo impertérrito, buscando a otra víctima que conozca el sendero que conduce a la montaña… No se olvide que tiene cegados los ojos, tapados los oídos, y endurecido el corazón.

Retorno y venganza

Aquí Michel introduce una nueva variable en este universo ya contaminado de ignorancia (en última instancia, esa sería la clave de la historia anterior); el conocimiento de lo futuro —cualidad implícita en la Magia, por su condición atemporal. A fin de impedir el cumplimiento de la sentencia—profecía de los ancianos, los enemigos del protagonista lo castran, y de esa forma hacen inevitable el cumplimiento de lo que temen… El tema nada tiene de original; ya el **Edipo Rey** de Sófocles lo ha inmortalizado. Es la sutileza con que Yali imbrica esa historia gastada con un nuevo concepto: el poder fecundante de las ideas, lo que le asegura una dimensión nueva —y no se diga nada sobre la alusión al incesto; ella da a los cuentos que van del décimo al duodécimo una soterrada unidad.

El poder fecundante de las ideas amerita más que una simple mención. Recordemos que el Talmud da preferencia al rabí, al maestro, por encima de los padres. ¿Motivo? Los padres sólo engendran la carne; el maestro engendra al espíritu.

Hermanas

El horror de un mundo iluminado por el Sol Negro alcanza su cúspide cuando leemos:

"*El juramento de hermandad del Dios de la Guerra era la tradición más apreciada… Para consumar la alianza deberían enfrentar en combate a un guerrero que fuera demasiado acero para una sola de ellas por separado, y hundir ambas sus armas al mismo instante en el cuerpo del rival…*"

Ya en la milenaria Ilíada, Atenea sabe provocar la derrota de Héctor ante Aquiles. Es difícil vencer a quien defiende su casa, su hijo… Pero si Héctor acepta ayuda de otro para enfrentar al Pelida, ya ha perdido; el fin no justifica los medios. ¿Puede imaginarse —en la famosa escena de su duelo— a Artagnan y a los tres mosqueteros atacando juntos al único que no habían vencido, a Biscarat? ¿Existe momento más alto en la vida de Cirano de Bergerac que cuando él solo derrota a cien matachines a sueldo? Quien necesita del número para tener valor, se entrega al Señor Negro… No sorprende, pues, cómo acaban esas supuestas hermanas.

"Bendecidos…"

En este cuento se completan elementos y asuntos que han sido tratados de modo incompleto: el homoerotismo sadomasoquista, que se corresponde al plano literario moderno; y los límites del profeta, ya en el plano mágico.

La enseñanza en este último plano es evidente; las emociones ciegan al profeta. En tal condición, la profecía que intente mentir acierta; y la que pretende ser cierta, resulta falsa. También es válida la historia del rey Arkasur, y de cómo sus victorias resultan ser tan sólo un cebo, un modo de elevarle bien alto para que su derrumbe final sea —y también nos sea a nosotros— más espantoso.

Mas, sin embargo, donde Yali, Alto Cronista (Michel, nuestro hermano en el alma) alcanza su mayor logro mágico es en cómo logra trasmitirnos, de forma convincente, la prostitución en espíritu de ese esclavo—profeta humillado, al que Arkasur le roba su condición humana. De cierta forma, la indignidad del profeta se anuncia en su ansia de servir a ese rey poderoso, en vez del Espíritu que le había dado el don profético. Pero es cuando se acostumbra a ser violado brutalmente y con todo el desprecio que merece (sin duda alguna, Arkasur debía ver en los ojos del profeta sodomizado su odio impotente, junto con una mezcla de sumisión y admiración crecientes; estamos ante el retorcido submundo del síndrome de Estocolmo) cuando se convierte en un perro fiel que lame de manera abyecta la bota que lo patea, está preparado para su castigo; ver cómo es abandonado por todos aquel rey antes poderoso, cómo ha de huir solo y espantado, cómo es derrotado por otro Hechicero (la tiranía no es más que una manifestación total, absoluta, del Poder Oscuro) y no tiene más alternativa que refugiarse en la Ilusión; él salva, al precio de su vida, a Arkasur; y su tirano le dedica una mirada húmeda de agradecimiento… El horror ante una alucinación tan rastrera debe provocar en el lector profunda repugnancia ante lo que le pasa a quienes se dejan cegar por el Sol Negro, a quienes se entregan al Señor de las Tinieblas; la escena queda dispuesta para la historia final.

(No se olvide que “trece” puede ser definido como “doce más uno”; por doce cuentos, hemos sido cegados por el Sol Negro. Ahora llega el Otro, el Uno)

El viento

Serenidad, paz, confianza… Es la atmósfera reinante entre el Viento y su hijo adoptivo, ese Mago Blanco que engendra con sus sabios consejos:

“El viento cambia, ¿lo sientes?”

“El viento trastorna a su antojo distancias y direcciones.”

“Debes amar sus caminos, debes amar su fuerza, debes amar su deseo. Y conocerlos. Y utilizarlos. Y venerarlos…”

Ya el Aprendiz ha madurado. Ya siente el Viento… De pronto, el Viento ya no está fuera; se desvaneció, lo tienes dentro. Ya has nacido. Ya comprendes lo que quiso decir cuando dijo:

El viento sopla de donde quiere, y oyes su sonido; mas ni sabes de dónde viene, ni a dónde va; así es todo aquel que es nacido del Espíritu (Jn 3.8).

Y empiezas a seguir el Camino.

Agustín de Rojas: (Santa Clara 1949) Escritor profesional. Profesor de Historia del Teatro de la Escuela de Instructores de Arte de la ciudad de Villa Clara. Miembro de la UNEAC desde 1981.

A pesar de que actualmente no escribe ciencia ficción, Agustín de Rojas sigue siendo considerado por muchos como uno de los mejores escritores del género en nuestro archipiélago cubano.

Vive en la ciudad de Villa Clara, donde se gana la vida como Profesor de Historia del Teatro en la Escuela de Instructores de Arte de la ciudad, y es miembro de la UNEAC desde 1981.

Su obra ha servido de inspiración a muchos de los escritores cubanos actuales del género, quienes lo consideran como un Santo Patrón viviente.

Premios obtenidos:

Premio David de Ciencia Ficción en 1980 con la novela Espiral.

Premio Especial de Novela Dulce María Loynaz en 1997, con El publicano.

Obras publicadas:

Espiral, novela de ciencia ficción, Editorial Unión, 1982.

Una leyenda del futuro, novela de ciencia ficción, Editorial Letras Cubanas, 1985.

El año 200, novela de CF, Editorial Letras Cubanas, 1990.

Catarsis y sociedad, ensayo sobre el papel social del arte y la literatura, Editorial Capiro, 1992.

El publicano, novela histórica, Editorial Letras Cubanas, 1997.

Historia del Teatro: de los orígenes al medioevo. Libro de texto. Editorial Capiro, 2002.

AL INDICE

3. CUENTO: **EL PODER DE LOS NOMBRES**

Ursula K. Le Guin

El señor Bajocolina salió de debajo de su colina, sonriendo y respirando con dificultad. Cada resoplido salía disparado por las ventanas de su nariz como una doble bocanada de vapor, blanca nieve bajo el sol matinal. El señor Bajocolina contempló el cielo brillante de diciembre y sonrió más ampliamente que nunca, mostrando unos dientes blancos como la nieve. Luego se dirigió al pueblo.

- Día, señor Bajocolina - le decían los aldeanos cuando se cruzaban con él por la calle angosta, entre casas de tejados cónicos y sobresalientes como los sombreretes rojos y gruesos de las setas venenosas.

- ¡Día, día! - respondía él a todos. (Por supuesto que desear a cualquiera un buen día traía mala suerte; en un lugar tan afectado por Influencias como Sattins Island, donde un adjetivo descuidado puede cambiar el tiempo por una semana, era suficiente con decir sólo el momento del día.) Todos le hablaban, algunos con cariño, otros con cariñoso desdén. Era todo lo que la pequeña isla poseía a modo de mago, y por lo tanto merecía respeto... ¿pero cómo se podía respetar a un hombrecillo regordete y cincuentón que se tambaleaba con los pies hacia adentro, sonriendo y exhalando vapor? En el trabajo tampoco era gran cosa. Se esmeraba medianamente en los fuegos artificiales, pero sus elixires eran ineficaces con frecuencia. Las verrugas que hechizaba reaparecían a los tres días; los tomates que encantaba no llegaban a ser más grandes que los melones; y durante los contados días en que alguna nave extraña se detenía en el puerto de Sattins, el señor Bajocolina permanecía siempre debajo de su colina; por temor, explicaba, al mal de ojo. En otras palabras, era un mago por la misma razón por la que el zarco Gan era un carpintero: por negligencia. Por esta generación los aldeanos se las apañaban con puertas mal colocadas y hechizos inútiles, y descargaban su irritación tratando al señor Bajocolina con bastante familiaridad, como un simple aldeano más. Hasta lo invitaban a cenar. Una vez él invitó a cenar a algunos de ellos, y sirvió una colación espléndida, con plata, cristal, albaricoque, ganso asado, un

chispeante Andrades 639, y budín inglés con salsa fermentada; pero estuvo tan nervioso que quitó toda alegría a la comida, y además, todos volvieron a estar hambrientos media hora después. No le gustaba que nadie visitara su cueva, ni siquiera la antecámara, más allá de la cual en realidad no había llegado nadie. Cuando veía que se acercaba gente a la colina, salía trotando a recibirla. «¡Sentémonos aquí, bajo los pinos!», decía sonriendo y señalando hacia el bosquecillo de abetos; o si llovía: «Vayamos a tomar un trago a la taberna, ¿eh?», aunque todos sabían que él no bebía nada más fuerte que agua de pozo.

Algunos de los niños de la aldea, tentados por aquella cueva, curioseaban y escudriñaban y hacían incursiones cuando el señor Bajocolina salía; pero la puertecilla que conducía a la habitación interior estaba cerrada por medio de un encantamiento, y al parecer, por una vez, se trataba de un encantamiento eficaz. Una vez que dos niños creían que el hechicero se encontraba en la Costa Oeste curando el burro enfermo de la señora Ruuna, llevaron allí una palanca y un hacha, pero al primer golpe surgió del interior un rugido de ira y una nube de vapor purpúreo. El señor Bajocolina había regresado temprano. Los niños huyeron. El no salió, y los niños no sufrieron ningún daño, aunque dijeron que de no escucharlo, nadie podría creer que aquel hombrecillo regordete produjera ese horrible y enorme grito-bramido-aullido-silbido.

Aquel día tenía que comprar en el pueblo tres docenas de huevos frescos y cuatrocientos gramos de hígado; también debía pasar por la casita de Fogeno, el capitán, a renovar el hechizo de los ojos del anciano (bastante inútil aplicado a un caso de desprendimiento de retina, pero el señor Bajocolina continuaba intentándolo), y por último se detendría a charlar con la vieja Goody Guld, la viuda del fabricante de concertinas. La mayoría de los amigos del señor Bajocolina eran ancianos. Los hombres jóvenes y fuertes de la aldea le producían timidez, y las muchachas le tenían vergüenza.

- Me pone nerviosa, sonríe tanto... - decían haciendo mohines, retorciendo rizos sedosos alrededor de un dedo.

«Nerviosa» era una palabra de última moda, y todas las madres respondían adustas:

- Nerviosa un cuerno, lo que sois es tontas. ¡El señor Bajocolina es un hechicero muy respetable!

Después de despedirse de Goody Guld, el señor Bajocolina pasó por la escuela, que ese día se reunía fuera, en el baldío. Dado que no había nadie alfabetizado en Sattins Island, no existían libros en los cuales aprender a leer ni pupitres en los que grabar iniciales ni pizarras que borrar, y de hecho no existía un edificio escolar. En los días lluviosos los niños se reunían en el desván del Granero Común, y se ensuciaban los pantalones con heno; en días de sol, la maestra, Palani, los llevaba a donde tuviera ganas. Hoy, rodeada por treinta niños atentos menores de doce años y cuarenta ovejas distraídas menores de cinco, estaba enseñando un punto importante en el plan de estudios: las Reglas de los Nombres. El señor Bajocolina, sonriendo con timidez, se detuvo a mirar y escuchar. Palani, una muchacha rolliza y bonita de veinte años, hacía un cuadro encantador allí, bajo el sol invernal, con niños y ovejas a su alrededor, un roble sin hojas sobre la cabeza y las dunas y el mar y el cielo pálido y transparente detrás. Hablaba con seriedad, con el rostro enrojecido por el viento y las palabras.

- Ya habéis aprendido las Reglas de los Nombres, niños. Son dos, y son las mismas en todas las islas del mundo. ¿Cuál es una de ellas?

- No es buena educación preguntarle a nadie cuál es su nombre - gritó un niño gordo y veloz, que fue interrumpido por una niña pequeña que chillaba:

- ¡Nunca podrás decir tu propio nombre a nadie, dice mi mamá!

- Sí, Suba. Sí, querida Popi, no chilles. Tenéis razón. Nunca preguntaréis a nadie su nombre. Nunca diréis el vuestro. Ahora pensad en ello un minuto y decidme por qué llamamos a nuestro hechicero señor Bajocolina - sonrió al señor Bajocolina por encima de las cabezas ensortijadas y los lomos lanudos, y él se puso radiante y aferró nervioso su bolsa de huevos.

- ¡Porque vive debajo de una colina! - gritó media clase.

- ¿Pero es ése su verdadero nombre?

- ¡No! - dijo el niño gordo, y el chillido de la pequeña Popi le hizo eco:

- ¡No!

- ¿Cómo sabéis que no lo es?

- Porque llegó aquí solo y entonces no había nadie que supiera su verdadero nombre y por eso no nos lo podían decir, y él no podía...

- Muy bien, Suba. Popi, no grites. Tienes razón. Ni siquiera un mago puede decir su verdadero nombre. Cuando vosotros, los niños, hayáis dejado la escuela y estéis atravesando el Pasaje, dejaréis atrás vuestros nombres de niños y conservaréis solamente vuestros nombres verdaderos, los que nunca deberéis preguntar ni entregar. ¿Por qué existe esta regla?

Los niños permanecieron en silencio. Las ovejas balaron con dulzura. El señor Bajocolina contestó la pregunta:

- Porque el nombre es la cosa - dijo con voz suave, tímida, ronca -, y el verdadero nombre es la verdadera cosa. Conocer el nombre significa controlar la cosa. ¿No es así, señorita maestra?

Ella le sonrió e hizo una reverencia, evidentemente un poco desconcertada por su intervención. Y él se fue a su colina al trote, aferrando los huevos contra el pecho. Por alguna razón, el momento que había pasado contemplando a Palani y a los niños le había abierto el apetito. Al pasar, cerró la puerta interior con un encantamiento apresurado; debió de haber dejado uno o dos escapes en el hechizo pues la antecámara vacía pronto estuvo llena del olor de los huevos fritos y el hígado tostado.

Ese día el viento era fresco y ligero y venía del oeste. Al mediodía había traído un pequeño bote que llegó al puerto de Sattins peinando las olas brillantes. Cuando irrumpió en el horizonte, un chico de vista aguda lo notó y, conocedor como todos los niños de cada vela y cada mástil de los cuarenta botes de la flota pesquera, corrió por la calle gritando: «¡Un barco extranjero, un barco extranjero!». La solitaria isla muy rara vez era visitada por algún barco de otra isla igualmente solitaria de la Bordad Este, o por un mercader aventurero del Archipiélago. Cuando el barco llegó al embarcadero, media aldea ya estaba allí para saludarlo, y los pescadores se sumaron luego desde sus hogares, y manadas de

vacas y buscadores de almejas y cazadores de hierbas jadeaban por las rocosas colinas en dirección al puerto.

Pero la puerta del señor Bajocolina permaneció cerrada.

Solamente había un hombre a bordo del barco. Cuando se lo contaron al anciano capitán Fogeno, un cardumen de cejas blancas descendió hasta sus ojos sin vista.

- Hay una sola clase de hombres que naveguen a solas por la Bordada Externa. Un brujo, un hechicero o un Mago...

Así que los aldeanos quedaron sin aliento ante la posibilidad de ver por una vez en sus vidas a un Mago, uno de los poderosos Magos Blancos de las islas interiores del Archipiélago, ricas, pobladas, llenas de torres. Se decepcionaron, pues el viajero era bastante joven, un sujeto guapo, de barba negra, que los saludó alegremente desde su barco y saltó a tierra como cualquier marinero que llega contento a puerto. Se presentó de inmediato como un buhonero de mar. Pero cuando le contaron al capitán Fogeno que llevaba consigo un bastón de roble, el anciano movió la cabeza y dijo:

- ¡Malo! Dos hechiceros en una aldea... - su boca se cerró con un chasquido.

Como el extranjero no podía decir su nombre, inmediatamente le dieron uno: Barbanegra. Y le prestaron mucha atención. Tenía un pequeño y revuelto hato de ropas y sandalias y plumas de piswi para adornar capas e incienso barato y piedras ligeras y hierbas delicadas y grandes cuentas de cristal de Venway..., el lote habitual de un buhonero. Todo Sattins Island fue a mirar, a charlar con él, y quizás a comprar algo.

- ¡Imposible de olvidar! - cacareaba Goody Guld, quien al igual que todas las mujeres y todas las muchachas de la aldea, estaba conmovida por la audaz hermosura de Barbanegra. Los chicos también le rondaban, para que les contara sus viajes a lejanas y extrañas islas de la Bordada o les describiera las grandes y ricas islas del Archipiélago, las Rutas Internas, los fondeaderos blancos de naves, y los tejados dorados de Havnor. Los hombres escuchaban sus relatos con gusto, pero algunos de ellos se preguntaban por qué un mercader viajaría solo, y contemplaban pensativamente su vara de roble.

Durante todo este tiempo el señor Bajocolina permaneció debajo de su colina.

- Es la primera isla sin mago que veo - dijo un día Barbanegra a Goody Guld, que en la ocasión había invitado a su sobrino y a Palani a tomar una taza de té de junco con el viajero -. ¿Qué hacéis cuando os duele un diente o una vaca se seca?

- Bueno..., ¡si tenemos al señor Bajocolina! - dijo la anciana.

- Para lo que sirve... - murmuró Birt, el joven sobrino de Goody Guld, y luego se ruborizó hasta el color púrpura y se le derramó el té; estaba enamorado de la maestra de escuela, pero lo más que había hecho hasta ese momento para demostrarle su amor había sido regalar canastas de caballas frescas a la cocinera de su padre.

- Oh, ¿tenéis un hechicero? - preguntó Barbanegra -. ¿Es invisible?

- No, solamente muy tímido - dijo Palani -. Apenas llevas una semana aquí, ¿no?, y vemos tan pocos extranjeros... - también se ruborizó un poco, pero no derramó su té.

Barbanegra le sonrió.

- Es un buen sattinsano entonces, ¿verdad?

- No - dijo Goody Guld -, no mejor que tú. ¿Más té, sobrino? Mantenlo en la taza esta vez... No, mi querido; llegó en un pequeño barco..., ¿hace cuatro años? Fue un día después que concluyó la arribada del sábalo porque estaba recogiendo las redes en la Ensenada Este, y Pondi Cowherd se rompió la pierna aquella misma mañana..., hará cinco años. No, cuatro. No, son cinco, fue el año en que el ajo no se dio. Entonces llega navegando en una pequeña chalupa cargada hasta el tope de grandes cofres y cajas y le dice al capitán Fogeno, que entonces no estaba ciego, aunque sabe Dios que estaba tan viejo como para haberse quedado ciego dos veces: «Oigo contar - le dice - que no tienen un brujo o hechicero... ¿No están deseando uno?». «¡Ya lo creo, si la magia es blanca!» dice el capitán, y antes de decir «pulpo» el señor Bajocolina se había instalado debajo de la colina y estaba hechizando la sarna del gato de Goody Beltow. Aunque la piel creció gris, y era un gato naranja. Tenía un aspecto bien raro después de eso. Murió el invierno pasado, durante el encantamiento del frío. Goody Beltow se tomó la muerte de su gato, pobre criatura, peor que cuando su

marido se ahogó en las Orillas Largas, el día de la arribada prolongada de los arenques, cuando mi sobrino Birt aquí presente no era más que un bebé en pañales. - El sobrino de la señora Goody Guld volvió a derramar el té y Barbanegra hizo una mueca, pero la anciana prosiguió sin desfallecer, y habló hasta que cayó la noche.

Al día siguiente, Barbanegra se hallaba en el muelle trabajando en la tabla arrancada de su barco, a cuya reparación parecía dedicarle mucho tiempo, y como de costumbre, hacía hablar a los taciturnos sattinsanos.

- ¿Cuál de estas naves es la de vuestro hechicero? ¿O tiene una de esas que los Magos pliegan dentro de cáscaras de nuez cuando no las usan?

- No - dijo un imperturbable pescador -. Está allá arriba en su cueva, debajo de la colina.

- ¿Llevó hasta su cueva el barco que lo trajo?

- Sí. Hasta arriba del todo. Yo ayudé. Llena hasta el tope de grandes cajas llenas hasta el tope de libros con encantamientos, dice él. Era pesada como el plomo. - Y el imperturbable pescador le volvió la espalda, suspirando imperturbablemente. El sobrino de Goody Guld, que arreglaba una red allí cerca, levantó la vista de su trabajo y preguntó con igual imperturbabilidad -: ¿Verdad que te gustaría conocer al señor Bajocolina?

Barbanegra le devolvió la mirada. Por un momento, unos ojos negros y listos se encontraron con unos ojos azules e inocentes; luego Barbanegra sonrió y dijo:

- Sí. ¿Me llevarás a la colina, Birt?

- Sí, cuando haya terminado con esto - dijo el pescador. Y cuando hubo terminado de remendar la red, él y el del Archipiélago partieron por la calle de la aldea hacia la alta colina verde. Pero mientras cruzaban el baldío, Barbanegra le dijo:

- Espera un momento, amigo Birt. Tengo una historia para contarte antes de que visitemos a tu hechicero.

- Cuéntala - dijo Birt, sentándose bajo la sombra de una encina perenne.

- Es una historia que empezó hace cien años, y que todavía no ha terminado... Aunque pronto terminará, muy pronto... En el mismo corazón del Archipiélago, donde las islas se apiñan densas como moscas en la miel, hay una pequeña ínsula llamada Pendor. Los señores de Pendor eran hombres poderosos en los viejos días de guerra anteriores a la Liga. Botines y rescates y tributos diluviaban sobre Pendor, y allí se reunió un gran tesoro, hace mucho tiempo. En aquel entonces, de algún lejano lugar en la Bordada Oeste, donde los dragones se crían en las islas de lava, llegó un dragón muy poderoso. No era uno de esos lagartos hiperdesarrollados que la mayoría de vosotros los habitantes de la Bordada Externa llamáis dragones, sino un monstruo grande, negro, alado, sabio, astuto, lleno de fuerza y artificios, y que como todos los dragones, amaba el oro y las piedras preciosas por sobre todas las cosas. Mató al Señor del Mar y a sus soldados, y los habitantes de Pendor huyeron de noche en sus naves. Huyeron todos, y dejaron al dragón enroscado dentro de las Torres de Pendor. Y allí permaneció durante cien años, arrastrando su barriga escamosa sobre esmeraldas y zafiros y monedas de oro, apareciendo solamente una vez cada uno o dos años, cuando debía comer. Invadía islas cercanas en busca de alimento. ¿Sabes lo que comen los dragones?

Birt cabeceó y dijo en un susurro:

- Doncellas.

- Así es - dijo Barbanegra -. Bueno, esto no se podía soportar eternamente, ni tampoco el saber que estaba sentado sobre todo ese tesoro. Así que cuando la Liga se fortaleció, y el Archipiélago no estuvo tan preocupado por guerras y piratería, se decidió atacar Pendor, expulsar al dragón y recuperar el oro y las joyas para el tesoro de la Liga. Ellos siempre están deseando dinero. Por lo tanto se reunió una enorme flota de cincuenta islas, y en las proas de las siete naves más fuertes colocaron siete Magos, y navegaron hacia Pendor... Llegaron. Desembarcaron. Nada se movió. Todas las casas estaban vacías, los platos sobre las mesas llenos del polvo de cien años. Los huesos del viejo Señor del Mar y de sus hombres yacían en los patios del castillo y en las escaleras. Y las habitaciones de la torre apestaban a dragón. Pero no había ningún dragón. Tampoco ningún tesoro, ni un diamante del tamaño de una semilla de amapola, ni una simple cuenta de plata... Al saber que no habría podido resistirse a siete Magos, el dragón se había ido. Lo rastrearon, y descubrieron

que había volado a una isla desierta en el norte llamada Udrath; le siguieron la pista hasta allí, ¿y qué encontraron? Huesos de nuevo. Sus huesos, los del dragón. Pero ningún tesoro. Un hechicero, algún hechicero desconocido de otro lugar, debió de haberlo encontrado indefenso y lo derrotó... Y después se fue con el tesoro, ¡delante de las mismas narices de la Liga!

El pescador escuchaba, atento e inexpresivo.

- Por supuesto que habrá sido un hechicero poderoso e inteligente para primero matar al dragón, y segundo escaparse sin dejar rastro. Los Señores y Magos del Archipiélago no pudieron seguirle el rastro en absoluto... Ni sospechas siquiera de dónde había venido o hacia dónde había ido. Estuvieron a punto de abandonar. Esto sucedió la primavera pasada; yo había estado ausente, viajando por la Bordada Norte durante tres años, y regresé en aquellos días. Y me pidieron que les ayudara a encontrar al hechicero desconocido. Esto fue un rasgo de inteligencia de parte de ellos. Porque no soy solamente un hechicero yo mismo, como creo que lo adivinaron algunos de los zoquetes de aquí, sino que soy un descendiente de los Señores de Pendor. Ese tesoro es mío. Es mío, y sabe que es mío. Esos idiotas de la Liga no pudieron encontrarlo porque no es de ellos. Pertenece a la casa de Pendor, y la gran esmeralda, la estrella del tesoro, Inalkil la Piedraverde, conoce a su dueño. ¡Observa! - Barbanegra levantó su bastón de roble y gritó -: ¡Inalkil! - La punta de la vara empezó a brillar, verde, un encendido resplandor verde, una niebla deslumbrante del color de la hierba de abril, y al mismo tiempo la vara se inclinó en la mano del hechicero hasta señalar en línea recta el costado de la colina que se levantaba sobre sus cabezas.

- En el lejano Havnor el resplandor no era tan potente - murmuró Barbanegra -, pero la varilla señalaba en la dirección correcta. Inalkil respondió cuando la llamé. La joya conoce a su dueño. Y yo conozco al ladrón, y lo someteré. Es un hechicero agraciado, que pudo con un dragón. Pero yo soy más poderoso. ¿Quieres saber por qué, zoquete? ¡Porque conozco su nombre!

A medida que el tono de Barbanegra se hacía más arrogante, el rostro de Birt aparecía más y más obtuso, más y más inexpresivo; pero al oír decir a Barbanegra que conocía el

verdadero nombre de señor Bajocolina, se sacudió, cerró la boca y contempló al del Archipiélago.

- ¿Cómo... lo aprendiste? - dijo muy lentamente.

Barbanegra hizo una mueca y no le contestó.

- ¿Magia negra? - insistió Birt.

- ¿Cómo, si no...?

Birt palideció y no dijo nada.

- ¡Soy el Señor del Mar de Pendor, zoquete, y poseeré el oro que mis padres ganaron, y las joyas que mis madres usaron, y la Piedraverde! Porque son míos. Bueno, ahora podrás contar toda la historia a tus gaznápiros de aldea, una vez derrotado ese hechicero y que yo me haya ido. Espera aquí. O puedes venir y mirar, si no tienes miedo. Nunca volverás a tener la oportunidad de observar a un hechicero en todo su poder. - Barbanegra se volvió, y sin mirar atrás subió a grandes trancos la colina, hacia la entrada de la cueva.

Muy lentamente, Birt lo siguió. Se detuvo a una buena distancia, se sentó bajo un espino y miró. El del Archipiélago se había detenido; era una figura oscura y envarada, sola en la verde ondulación de la colina, de pie y absolutamente inmóvil ante la boca bostezante de la caverna. Repentinamente movió el bastón sobre su cabeza; el resplandor esmeralda invadió el ámbito mientras gritaba:

- ¡Ladrón, ladrón del Tesoro de Pendor, sal a la vista!

Se oyó un estruendo como de loza rota dentro de la cueva, de la que salió despedida una cantidad de polvo. Asustado, Birt se agachó. Cuando volvió a mirar, vio a Barbanegra aún inmóvil, y en la boca de la cueva, polvoriento y desgreñado, estaba el señor Bajocolina. Parecía pequeño y enternecedor, con los pies torcidos hacia adentro como de costumbre, y con las piernecillas arqueadas cubiertas por calzas negras, y sin varilla..., nunca había tenido una, reparó Birt. El señor Bajocolina preguntó con su vocecilla ronca:

- ¿Quién es usted?

- Soy el Señor del Mar de Pendor, ladrón, y he venido a reclamar mi tesoro.

Ante esto, el señor Bajocolina se fue poniendo rosado lentamente, como sucedía siempre que la gente era grosera con él. Se puso amarillo, el cabello se convirtió en cerdas, emitió un rugido parecido a una tos, y se convirtió en un león amarillo que saltó por la colina hacia Barbanegra, los colmillos blancos destellando.

Pero Barbanegra se había esfumado. Un tigre gigantesco, del color de la noche y el relámpago, brincaba al encuentro del león... que había desaparecido. De pronto, bajo la cueva se alzaba un bosquecillo alto, negro bajo el sol invernal. El tigre, conteniéndose en pleno salto justo antes de caer bajo la sombra de los árboles, se encendió en el aire, transformado en una lengua de fuego que azotaba las ramas secas y negras.

Pero donde se habían alzado los árboles, una repentina catarata empezó a caer desde la ladera de la colina, un arco de agua plateada y estruendosa que tronaba sobre el fuego. Sobre el sitio ocupado antes por el fuego... que había desaparecido.

Por un instante, ante los ojos fijos del pescador se levantaban dos colinas: la verde que ya conocía y una nueva, una loma parda y pelada, lista para beberse la torrencial catarata. Esto sucedió con tanta rapidez que Birt parpadeó, y después de parpadear parpadeó de nuevo pues lo que estaba viendo era mucho peor. Allí donde había estado la catarata revoloteaba un dragón. Alas negras oscurecían toda la colina, garras de acero se extendían, tanteando, y de los labios oscuros, escamosos, entreabiertos, brotaba fuego y vapor.

Debajo de la criatura monstruosa, Barbanegra se reía.

- ¡Toma cualquier forma que te guste, pequeño señor Bajocolina! - se burló -. Puedo enfrentarte. Pero el juego se vuelve aburrido. Quiero contemplar mi tesoro, Inalkil. Ahora, gran dragón, pequeño hechicero, recobra tu forma real. ¡Te lo ordeno por el poder de tu verdadero nombre: Yevaud!

Birt estaba petrificado, ni siquiera podía parpadear. Se agachó, indeciso entre hacerlo o no; veía al dragón suspendido en el aire sobre Barbanegra, el fuego que llameaba a la manera de muchas lenguas desde la boca escamosa, el humo que salía en chorros de las

rojas ventanas de la nariz. Vio cómo el rostro de Barbanegra se volvía blanco como la tiza, y cómo le temblaba los labios orlados de barba.

- ¡Tu nombre es Yevaud!

- Sí - dijo un vozarrón ronco y silbante -. Mi verdadero nombre es Yevaud, y mi verdadera forma es esta.

- Pero el dragón había muerto... Encontraron sus huesos en la isla de Udrath.

- Ese era otro dragón - intervino el dragón, y luego caló como un halcón, con las garras extendidas.

Birt cerró los ojos. Cuando los abrió, el cielo estaba despejado, la colina vacía, excepto una mancha pisoteada de color negro rojizo, y unas pocas huellas de garras en la hierba.

Birt el pescador se puso en pie y corrió. Atravesó el baldío a la carrera, dispersando las ovejas a izquierda y derecha, y bajó por la calle de la aldea hasta la casa del padre de Palani. La joven estaba en el jardín desmalezando las capuchinas.

- ¡Ven conmigo! - jadeó Birt; ella lo miró fijamente, él la aferró de la muñeca y la arrastró consigo. Palani chilló un poco, pero no se resistió.

Ambos corrieron recto hacia el muelle; Birt empujó a Palani dentro del Queenie, la chalupa pesquera. El muchacho desató las amarras, cogió los remos y partió, remando como un demonio. Lo último que Sattins Island vio de él y de Palani fue la vela del Queenie desvaneciéndose en dirección de la isla más cercana en el oeste.

Los aldeanos creyeron que nunca dejarían de comentar cómo Birt, el sobrino de Goody Guld, se había vuelto loco y había escapado en un bote con la maestra el mismo día que el buhonero Barbanegra desapareció sin dejar rastro, abandonando todas sus plumas y cuentas. Pero tres días más tarde dejaron de comentarlo pues tuvieron otras cosas que comentar, cuando el señor Bajocolina salió por fin de su cueva.

El señor Bajocolina había resuelto que ya que su verdadero nombre no era más un secreto, bien podía abandonar su disfraz. Caminar era mucho más difícil que volar, y además hacía mucho, mucho tiempo que no comía una verdadera comida.

FIN

Ursula K. Le Guin: Nacida el 21 de octubre de 1929 en Berkeley, Ursula Kroeber era hija de Theodora y Alfred Kroeber, escritora de cuentos infantiles y antropólogo, respectivamente. Estudió en el Radcliffe College y se graduó en Literatura Italiana y Francesa del Renacimiento en la Universidad de Columbia. Tras ganar una beca para estudiar en Francia, conoció a Charles A. Le Guin, historiador, con el que contrajo matrimonio en 1953 en París. En 1958 se establecieron en Portland, Oregón. Tuvieron tres hijos y, de momento, tres nietos. A lo largo de su vida, Ursula K. Le Guin se ha revelado como activa militante pacifista y feminista.

Ursula K. Le Guin es una de las autoras más completas de nuestro tiempo. Escribe prosa y verso, y ha publicado sus trabajos en géneros tan distintos como la fantasía, ciencia-ficción, ficción realista, libros infantiles, libros para jóvenes, ensayos, guiones, etc. Ha publicado 6 libros de poesía, 20 novelas, más de 100 cuentos cortos (que han sido recogidos en 11 volúmenes), 11 libros infantiles, 4 colecciones de ensayos y 4 traducciones de otras obras, en apenas 40 años. Unas cifras realmente impresionantes, que muy pocos autores han conseguido, y más aún teniendo en cuenta la alta calidad de sus textos y de la variedad de sus formas.

Al INDICE

4. CUENTO MADE IN CUBA: APOLVENUSINA

Por Yoss.

*A Pedro Cabiya, por su **Madreperla,** el original*.

Este es solo un descarado plagio en clave de CF.

¿Su sueño es parecerse a una estrella de cine, un cantante o un deportista famoso? ¿Opina que su rostro o su cuerpo no son perfectos? ¿Qué le sobran centímetros de nariz o de talle, que le faltan de seno, espaldas o estatura? ¿No está satisfecho con el color de sus ojos, su cabello o su piel?

Si está cansada de llevar tacones altos y sujetadores con relleno; si no tiene tiempo, deseos o constancia para sufrir dietas o sudar en el gimnasio; si es alérgico a los lentes de contacto cosméticos, los tintes y las pelucas o demasiado perezoso para usarlos; si la cirugía estética lo asusta…

Apolvenusina puede ser la respuesta a todas sus insatisfacciones.

Coloque una píldora bajo la lengua, concéntrese durante cinco segundos en el aspecto que desea tener y luego escúpala. Mírese ahora al espejo. La metamorfosis lo dejará estupefacto… ¡y totalmente satisfecho!

Aspecto pensado, ¡aspecto logrado! **Apolvenusina** lo hace.

Su ingrediente activo modifica casi instantáneamente los cromosomas de su código genético y el fenotipo por ellos determinado hasta igualar la imagen corporal que usted haya previamente elegido. La metamorfosis es definitiva e irreversible.

Miles de mujeres son ahora felices dobles clónicas de Shakira, Britney Spears o Julia Roberts gracias a la magia de ***Apolvenusina***.

Miles de copias de Brad Pitt, Mel Gibson y Justin Timberlake caminan hoy orgullosos por

el mundo después de haber usado *Apolvenusina*.

Si quiere usted tener la cara de Catherine Zeta Jones, los senos de Pamela Anderson y las piernas de Cher ¡pruebe ***Apolvenusina***!

Si su sueño son los músculos de Arnold Schrwarzenegger y el rostro de Steve Tyler ¡***Apolvenusina*** obrará el añorado milagro!

El dios Apolo y la diosa Venus habrían usado ***Apolvenusina***. ¿Por qué no usted?

¡No se necesita receta médica! ¡Pídala HOY a su farmacéutico o distribuidor!

CIRCULAR 23-MK-00034

Apolvenusina es una marca registrada Bayer-Bell-NASA.

Por Orden de la Comisión Internacional para Medicamentos y Narcóticos, el trust comercializador está obligado a adjuntar el siguiente folleto de instrucciones a cada embalaje comercial o muestra gratuita del producto, lo mismo que a todo anuncio, publicidad o instrucción relacionada con el almacenamiento, venta o uso de la sustancia Metamorfosato de Ultragenina-Beta III, ingrediente activo de la ***Apolvenusina***.

Apolvenusina se comercializa exclusivamente en frascos de 20 tabletas. Rechace cualquier envase que contenga un número superior o inferior de píldoras o grageas, cuyo sello de fábrica falte o esté roto o no se presente acompañada de este manifiesto.

La venta y/o distribución de ***Apolvenusina*** sin el siguiente documento constituye un delito según la circular federal 23-MK-00034 y puede ser penada con multas de hasta 25 000 dólares y privación de libertad de hasta 5 años, o ambas.

Si usted tuviese conocimiento de cualquier material publicitario que fomentase la venta de ***Apolvenusina*** sin dicho manifiesto, tiene la obligación de reportarlo con la mayor brevedad posible. De lo contrario podrán formularse en su contra cargos por complicidad en el delito de engaño al consumidor.

La empresa publicitaria o editorial o cualquier otra persona legal implicada directa o indirectamente en el diseño y/o distribución de material propagandístico sobre ***Apolvenusina*** que careciese del ya citado manifiesto podrá ver clausurados y/o confiscados sus activos, amén de ser penalmente acusada del delito arriba citado.

Ninguna parte de este manifiesto podrá ser modificado en su sintaxis, vocabulario o puntuación, so pena de enfrentar los cargos ya mencionados.

ADVERTENCIA:

Lea cuidadosamente estas instrucciones antes de utilizar ***Apolvenusina*** y sígalas al pie de la letra. No han sido redactadas para causarle molestias innecesarias; su objetivo es protegerlo de las posibles consecuencias secundarias desagradables del uso de este revolucionario medicinal.

Mantenga la ***Apolvenusina*** alejada del alcance de los niños y mascotas.

RECOMENDACIONES PARA EL EMPLEO:

Para facilitar una mejor concentración en los rasgos anatómicos deseados, recomendamos el empleo de una gragea de ***Apolvenusina*** para la transformación de cada rasgo corporal deseado, así como utilizar fotos o videos como apoyo para su imagen mental.

El tiempo de permanencia bajo la lengua no debe superar los cinco segundos exactos. Aconsejamos el uso de un cronómetro digital fiable y con baterías nuevas. El lapso debe ser medido a partir del momento exacto en que la píldora haga contacto con la mucosa sublingual. La expulsión, una vez ejercido su efecto, debe efectuarse con un esputo enérgico y decidido. Recomendamos una previa ejercitación con grageas placebo del mismo peso, consistencia y volumen. Bayer-Bell-NASA suministra gratuitamente un frasco de las mismas a todo comprador de ***Apolvenusina***.

Desconsejamos vivamente que ***Apolvenusina*** se utilice en presencia de otras personas.

Estas podrían representar un factor de distracción e influir negativamente en el resultado final. Por otra parte, si el tiempo de permanencia sublingual llega a seis o siete segundos, al escupir la píldora utilizada se expele también un gas genéticamente específico, inocuo para el que la usó pero a menudo letal para cualquier otro ser humano que se encuentre a menos de diez metros de distancia.

Mantener 8 ó 9 segundos bajo la lengua la gragea de ***Apolvenusina*** ocasiona en un 80% de los casos la regresión total o parcial de los genitales masculinos o femeninos. En el otro 20% no se produce degeneración anatómica de los órganos reproductivos, pero sí esterilidad irreversible.

La exposición de la mucosa sublingual por 10 segundos o más a la ***Apolvenusina*** suele provocar la aparición del mal de Hoptchkins, melanomas, linfomas u otros tumores malignos, generalmente no operables.

CONTRAINDICACIONES:

No utilice ***Apolvenusina*** si:

-Alguna vez en su vida ha consumido alguna de las siguientes drogas: café, marihuana, opio y sus derivados, o cocaína.

-Durante los últimos cinco años ha bebido más de 50 ml de alcohol o fumado más de 5 cigarrillos al día.

-Tiene menos de 14 años.

-Está empleando algún anticonceptivo hormonal.

-Consume regularmente medicamentos contra la gastritis, la cefalalgia o la diabetes.

-Ha tenido relaciones homosexuales durante los últimos seis meses.

-Ha viajado alguna vez al espacio cósmico.

Consulte a su médico antes de emplear ***Apolvenusina*** en caso de que sufra de acné,

anosmia, sordera, otitis, ceguera, conjuntivitis, miopía, hipermetropía, astigmatismo, retinosis pigmentaria, tartamudez, labio leporino, paladar hendido y/o problemas de ortodoncia.

Se desaconseja enérgicamente el uso de ***Apolvenusina*** a los pacientes bajo tratamiento psiquiátrico con barbitúricos, anfetaminas u otros antidepresivos.

Si se le ha diagnosticado sicklemia, fenilcetonuria, hemofilia, xerodermia pigmentaria o albinismo, manténganse más de 10 metros de distancia de ***Apolvenusina*** o cualquier otro preparado que contenga Metamorfosato de Ultragenina- Beta III.

No permita ningún contacto de sus tejidos corporales con ***Apolvenusina*** si:

-Consume preparados a base de esteroides o cortisona, o los ha consumido hasta hace menos de dos semanas.

-Presenta síntomas de catarro o gripe.

-Es alérgico al huevo.

-Se encuentra sometido a una dieta de menos de 2500 calorías diarias.

-No ha padecido de sarampión, varicela u otras enfermedades autoinmunizantes.

-Ha sufrido la extracción de uno o varios dientes hace menos de un mes.

No utilice ***Apolvenusina*** conjuntamente con agua efervescente, Coca-Cola, Pepsi-Cola u otra bebida gaseada que contenga dióxido de carbono.

Suspenda por completo el uso de ***Apolvenusina*** si:

-Sufre reacciones alérgicas como oscurecimiento, enrojecimiento o aparición de lesiones vesicosas de la piel. También parpadeos descontrolados, parálisis muscular tetaniforme, vómitos crónicos, hemorragias nasales, diarrea o impotencia.

-Experimenta pérdida del apetito o estreñimiento.

-Presenta calambres o parálisis faciales totales o parciales.

-Sus dedos comienzan a unirse por una membrana interdigital de color púrpura.

-Desarrolla sensibilidad visual a los rayos ganma.

-Aparece sangre en su orina o heces fecales.

-Sus deyecciones conservan la movilidad después de abandonar su recto intestinal.

-Empieza a sentirse como un excremento.

-Sufre una pesadilla recurrente y totalmente absurda en la que heces fecales inteligentes provenientes del planeta Beta III de una dimensión paralela, con manos dotadas de membranas interdigitales de color púrpura y ojos solo sensibles a los rayos ganma, le informan que se proponen conquistar La Tierra como venganza al robo continuado de sus huevos, que serían las grageas de ***Apolvenusina***.

No mencione los nombres de Albert Einstein o Paul Dirac a menos de diez metros de distancia de cualquier píldora de ***Apolvenusina***.

No se burle JAMAS de ***Apolvenusina.*** NINGUNA distancia es segura.

¡MUY IMPORTANTE!

El ingrediente activo de ***Apolvenusina***, Metamorfosato de Ultragenina- Beta III, es una proteína levógira supercompleja cuya estructura espacial fue copiada de un universo alternativo por la NASA y los Laboratorios Bell durante sus experimentos con el Portal Transdimensional Controlado.

Utilizada correctamente, ***Apolvenusina*** soluciona la fealdad, la monotonía anatómica y la baja autoestima. Su uso indebido, sin embargo, puede ocasionar consecuencias como la degeneración total o parcial del esqueleto y/o de la piel, la caída de la nariz y los ojos y otras que dañen de modo grave e irreversible su apariencia personal y su salud.

Yoss: Miembro de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba. (UNEAC) y de la Asociación

Hermanos Saíz. Fue miembro de los talleres literarios "Oscar Hurtado" y "Julio Verne". Obtuvo el Premio "David" en 1988 con Timshel, en la modalidad de Ciencia-ficción. Tiene publicados los libros: Timshel, 1989; *W*, 1998; Los siete pecados nacionales, Ed. Bessa, Italia; la antología de fantasía Reino eterno, en 1999; la novela Los pecios y los naúfragos, publicada a principios del 2000; y la pequeña obra El encanto de fin de siglo**,** una noveleta escrita a cuatro manos con el escritor italiano Enilio Manetti, la cual será publicada en una colección en colaboración italocubana, titulada *el Peso Cubano,* y el libro Se alquila un planeta, publicado en España en el 2002.

Al INDICE

5. RESEÑA: La saga de Ender.

Esta vez no les mostraré una reseña única sobre una obra o una saga. Debido a lo extensa de la obra de Orson Scott Card (y la propia saga de Ender) así como las diferencias de calidad entre las distintas obras de la saga, me limitaré a mostrar una reseña diferente por cada libro de la saga de Ender. Las reseñas están ordenadas en orden de publicación de los libros y no en el orden que suceden en el universo literario. Todas las reseñas han sido tomadas del sitio web *http://www.bibliopolis.org,* sin la autorización de los autores pero sin ánimo de lucro.

PD: al final de cada reseña se encuentra el nombre del autor de esta, lamentamos no haber encontrado las biografías de todos. Sugiero para más información contactar a los administradores del sitio web de bibliopolis arriba mencionado.

Darthmota.

El juego de Ender

Orson Scott Card

Título original: Ender´s Game

Trad. José María Rodelgo
y Antonio Sánchez

En El juego de Ender hay un libro blanco y un libro negro. El libro blanco es el que habla de la historia de un grupo de pasiones que se organizaron para derrotar a una amenaza para los seres humanos. El libro negro es el que relata las amplias prerrogativas de la supervivencia racial sobre los individuos, e incluso sobre otras razas. Ambos se mezclan y los lectores disfrutan de una densa historia sobre la personalidad de uno de los más originales y productivos héroes-dioses de la ciencia-ficción: Ender Wiggin.

Ender es el tercero de tres hermanos que han sido seleccionados por la Flota Internacional como posibles estrategas para la guerra contra los insectores. Desde el inicio de su educación, Ender es observado para calibrar sus posibilidades, y finalmente es invitado a ingresar en la Escuela de Batalla a la edad de seis años. En la Escuela recibirá una despiadada instrucción con vistas a prepararle para el papel más importante de la lucha, que él desconoce. Deslumbra a sus compañeros y profesores con sus habilidades en los juegos de guerra y con su nueva concepción de las peleas en gravedad cero. Es ascendido a la Escuela de Alto Mando para recibir las enseñanzas del mayor estratega de la historia, Mazer Rackham, con el que practica en simulaciones de más alto nivel. Finalmente descubre... pero eso deberán averiguarlo los lectores por su cuenta.

El grueso del libro se ciñe a la parte de la formación militar de Ender. La historia elegida para la educación de los futuros guerreros no puede ser más acertada, y aquí Card hace gala de su agudeza psicológica. Escoge al ser humano en la etapa en que posee más creatividad y es más capaz de reacciones sorprendentes, que son las únicas armas que pueden servirles frente al superior armamento y número de los insectores. Los niños son introducidos en un universo que no les resulta repulsivo porque forma parte de su mundo, y a la vez esconde una utilidad como representación de auténticas batallas: los juegos. Protegidos por la sociedad familiar de la Escuela de Batalla, los niños viven simulacros de guerras sin la presión de la realidad, lo que permite a los mayores utilizar sus ágiles mentes en el mejor momento de sus vidas.

En esa escuela se perfila la personalidad hermética de Ender, mucho más atractiva que en entregas posteriores, donde asumirá conscientemente su papel redentor. En El juego de

Ender es un chico que se dedica a analizar lo que le rodea rápidamente para dominar la situación con los medios de que disponga, ya sean poco o muchos. Es un ejemplo de adaptación y de superación del medio: cuando aprende a jugar (págs. 70 y 71 de la edición de Libro Amigo) viendo cómo lo hacen los chicos mayores, me recuerda a esos fenómenos de las máquinas de marcianitos de cuando yo era pequeño, del tiempo en que las maquinitas eran un divertimiento público, casi social, y no íntimo como ahora. Hasta aprende a hablar como los chicos mayores enseguida (pág. 71). Reconozco que en mi caso esta característica de Ender hizo más mella de la que podría haber hecho cualquier otra de un héroe espectacular. Por el tiempo en que leí la novela, se me figuró que el héroe serio y circunspecto que no parecía actuar hasta que la situación necesitara su control, era una figura excitante y seductora que dominaba todo argumento de película o de libro. A ese tipo de personajes me remitió Ender cuando me sumergí en la lectura de este primer libro de la serie. Sin embargo, ya en esta obra se advierte la obsesión de Card por conformar una personalidad vital paralela a la de un Jesucristo moderno: Ender tendrá seguidores, muchos enemigos, e incluso un Judas en la persona de Bonzo Madrid, compañero de la Escuela que, como el Mesías, deberá morir para que el destino se cumpla.

Pero la mayor fuente de originalidad, al menos para mí, de El juego de Ender, reside en la pérdida de referencias terrestres en el movimiento sin gravedad. He aquí uno de los ejemplos más brillantes de que la ciencia-ficción de calidad es capaz de dar sustitutos a las concepciones humanas, sobre todo a los prejuicios de entorno/marco (llamo así a los que se dan por hechos en la descripción de sociedades o escenas extrañas a la humana; por ejemplo, dar por sentado que los extraterrestres van a tener forma humana). Desde el momento en que Ender sube al transbordador que le llevará a la Escuela, adquiere esa ventaja sobre los demás. Basándose en el aislamiento relativo frente al resto de los chicos, se encierra en sus propios pensamientos y no muestra un comportamiento suelto y relajado. Se dedica a examinar el exterior novedoso para él, y alcanza el conocimiento del que brotará su genialidad: "La gravedad puede tener cualquier dirección. La dirección que yo quiera" (pág. 50).

Con los premios que recibió la historia de Ender, es comprensible que aun hoy en día siga considerándose un texto clásico en la ciencia-ficción. El cuento "El juego de Ender", publicado en 1977 en Astounding Science Fiction, fue propuesto para el Hugo. El juego de

Ender (1985) y La voz de los muertos (1986) ganaron sendos Hugo y Nebula, siendo la primera vez que un autor se llevaba dos años seguidos los dos premios más importantes de la cf. No cabe duda de que fue una recompensa de justicia para una obra fabulosa.

Héctor Ramos.

La voz de los muertos
Orson Scott Card
Título original: Speaker for the Dead
Trad. Rafael Marín

La voz de los muertos es el segundo volumen de una de las sagas más importantes de la ciencia-ficción y ha recibido innumerables críticas tanto a favor como en contra. En ella, Card afronta un tour de force de personajes (Novinha y sus hijos) en cuyas complejas relaciones afectivas debe encajar el joven Ender. Y junto a ello y a la raza extraterrestre de los cerdis o "pequeninhos", el virus de la descolada y toda la parafernalia emotiva que rodea a un xenocida como Ender, nos encontramos con esa nueva "religión" de los Portavoces de los Muertos que sirven como sacerdotes a quienes no creen en ningún dios y sin embargo creen en los valores humanos. Y por si ello fuera poco, aparece Jane, la

inteligencia artificial nacida del nexo de ansibles que comunican la galaxia. Se trata de una novela singular, que a mi entender debe ser estudiada desde diferentes perspectivas antes de enjuiciarla globalmente; como continuación de El juego de Ender, como obra independiente y como parte de la serie de Ender.

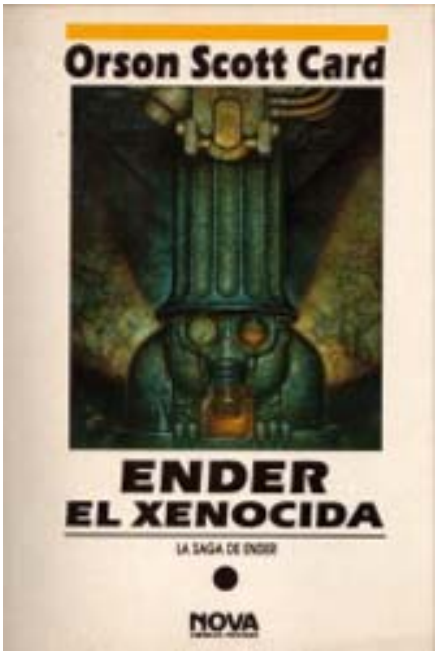
Como heredera directa de El juego de Ender, novela que transcendió el círculo de la ciencia-ficción y obtuvo gran éxito entre el público general, La voz de los muertos resultó fallida. El escenario, los personajes y el tiempo de la acción habían cambiado radicalmente, al igual que el argumento, pero no fueron sustituidos por otros que llegaran de igual forma al lector. Sólo se conservaron los elementos más ajenos al espíritu original del relato (la evolución de Ender como soldado y eventualmente genocida). Así, los que esperaban una continuación no la hallaron más que en el hecho de que Ender, ya adulto, se encuentra afrontando -entre otras cosas- el problema de recuperar la raza de los insectores. En realidad esta novela iba a ser independiente, pero Orson Scott Card vio la forma de aprovechar un argumento que no despegaba del todo para adaptar a Ender a la situación, según comenta él mismo, con lo que mató dos pájaros de un tiro. La contrapartida es que el éxito arrollador del primer libro se disipó y hubo una desilusión generalizada, especialmente entre los lectores menos asiduos de la ciencia-ficción, que abandonaron la serie. Una lástima, porque el cambio no fue, en términos de calidad literaria e interés, a peor.

Viendo La voz... como obra independiente no se pueden negar sus numerosas virtudes. No es de extrañar que cosechara tanto el Hugo como el Nebula, pues reúne el escenario logrado, los personajes realistas y la especulación inteligente que son denominador común de la mejor ciencia-ficción. De forma hábil y convincente, Card aborda la cuestión del entendimiento entre diferentes especies, siendo ya clásica la distinción entre ramen y varelse para diferenciar las que pueden establecer algún tipo de comunicación y las que no, lo que lleva a plantear varias cuestiones morales. En Lusitania, un planeta extraño, donde la religión es un factor muy a tener en cuenta, el trato de los humanos con los "pequeninhos" les lleva a comprenderse mejor a sí mismos, pero todo tiene un precio, especialmente para quien aniquiló una raza entera. Interesante, coherente, bien resuelta, La voz de los muertos es un clásico que se cuenta entre la mejor producción de este autor.

¿Qué significa este segundo volumen para la serie de Ender? Es el intento de hacer una transición difícil. Del escenario relativamente pequeño del primer libro (el centro de entrenamiento, una especie alienígena de la que se sabe poco o nada) se pasa, tres mil años en el futuro, a todo un planeta, varias razas complejas y un universo en conflicto, además de personajes ya conocidos a los que se suman otros muchos. En este punto Card mantiene todavía el control, que perderá definitivamente en los siguientes títulos, al hincharse el globo argumental por encima de sus posibilidades. Pero en La voz... las variables se mantienen bajo control, de forma que podría haberse aprovechado magníficamente para poner el punto final a la serie. Sin embargo, al querer tan obviamente el autor explicar y matizar sus ideas sobre el enfrentamiento entre seres inteligentes -que pueden parecer excesivamente simples en El juego...-, se perfila ya el futuro de la saga de Ender, una cuesta abajo inevitable de calidad.

En resumen, La voz de los muertos es una gran novela de ciencia-ficción. Irremediablemente asociada a su predecesora, causó bastante decepción en algunos círculos, y sin embargo tanto críticos como aficionados al género la premiaron con efusión. Algunos consideran que es mejor que El juego de Ender, y no seré yo quien les lleve la contraria. Por desgracia, su lectura hace presagiar decepcionantes continuaciones y el estancamiento de una obra, la serie de Ender, que podría haber sido definitiva y se quedó en mediocre.

Miguel J. Francés.



Ender el Xenocida
Orson Scott Card
Título original: Xenocide
Trad. Rafael Marín

Leerse Ender el Xenocida inmediatamente después de los dos libros anteriores de la saga de Ender es estar jugando con la posibilidad de salir de la experiencia con la impresión de que Orson Scott Card acaba de aguarnos una de las mejores series de ciencia-ficción con alevosía y premeditación. Durante mucho tiempo aborrecí este libro, que empañaba la hasta entonces emocionante historia de Ender. Y con esto no quiero decir que sea malo en el sentido en que lo son otros muchos libros que todos alguna vez hemos leído, sino que, por comparación, no alcanza un nivel decente para mantenerse a la altura de los anteriores.
El libro se compone de dos historias que terminan entremezclándose, la del ya conocido planeta Lusitania, donde conviven los pequeninhos, la Reina Colmena y los colonizadores humanos, y la del planeta Sendero, cuyos habitantes viven según las antiguas tradiciones chinas bajo la atenta mirada de los dioses. Es en este planeta donde se encuentran Qing-jao y su padre, Han Fei-tzu, ambos pertenecientes a la élite de los agraciados y con una

inteligencia fuera de lo común, aunque obligados a realizar penosas purificaciones por faltas cometidas contra los posesivos dioses.

En Lusitania, los problemas son variados. En primer lugar está el virus de la descolada, que se readapta a cualquier mejora lograda por los avances de los científicos, lo que obliga a mejorar constantemente los viricidas utilizados. Por otro lado está la flota del Consejo, acompañada del Pequeño Doctor (también conocido como Ingenio de Destrucción Molecular) que se dirige al planeta con intenciones poco amistosas. Por fin ocurre lo que todos se temían y el Consejo autoriza a la flota a utilizar el arma contra Lusitania, por lo que Jane, el ente compuesto por las conexiones filóticas de todos los ansibles y decididamente al lado de Ender y Miro (el hijo de Novinha que se quedó paralítico en el libro anterior) decide desconectar todas las comunicaciones entre la flota y el Consejo. Al desconocer lo que ha pasado, se pide a Han Fei-tzu que investigue, y éste a su vez encarga el trabajo a su inteligente hija.

A partir de aquí, los acontecimientos se desatan. Valentine, la hermana de Ender, ha llegado a Lusitania, por lo que Ender no está solo en la labor de encontrar salidas, pero el equipo científico al completo (sin incluir a los cerdis, por supuesto) está compuesto por los hijos de Novinha, con lo que la cosa, aunque pueda ir bien, nunca lo hará suavemente. Todos ellos están terriblemente torturados por los acontecimientos pasados (a Quim, que ha conseguido superarlo bastante bien haciéndose sacerdote, se encargan de torturarlo los cerdis un poco más tarde). Se especula con la posibilidad de acabar con la descolada, así que Quara se chiva a los pequeninhos de que los humanos intentan acabar con su especie, dependiente del virus para su reproducción. Por supuesto, éstos se molestan bastante, y algunos abogan por soluciones muy poco pacíficas. La Reina Colmena se compromete a construirles una nave, además de otra para ella, para que puedan huir antes de que la flota destruya Lusitania. Los cerdis, que se han convertido al cristianismo (!), deciden que la descolada es el Espíritu Santo, y creen que su misión es esparcirla por el resto de la galaxia.

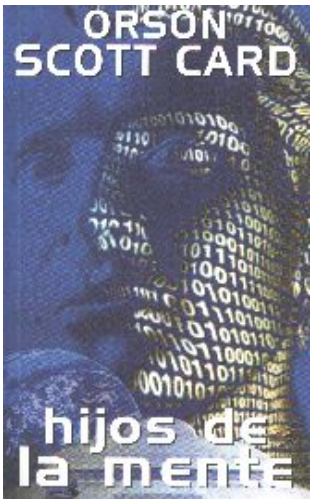
Contar el resto sería largo, aunque las cosas comienzan a ir cada vez peor: Qing-jao descubre la presencia de Jane y convence al Consejo para que desconecten, en un plazo próximo, todas las conexiones ansible para que ésta muera. Los pequeninhos matan a Quim, y los lusitanos, espoleados por Greco, queman parte del bosque de sus compañeros cerdis, incluido el árbol-madre. Los humanos encuentran a los insectores, y sus peores

temores se convierten en realidad. Quara, la experta en el virus de la descolada, prefiere que ésta acabe con todos los humanos en el planeta, incluida su familia, antes que destruir la capacidad del virus para intercambiar información. Y para colmo, cuando al fin consiguen diseñar un virus que sustituiría a la descolada como agente de transmisión genética del material cerdi, descubrimos que no puede hacerse...

¿Todo está perdido para los habitantes de nuestro querido planeta? Desgraciadamente no. Y desgraciadamente, porque todo, incluso lo imposible, se arregla al final. La inteligencia de los pequeninhos no depende de la descolada; Greco y Olhado, encerrados en la prisión y sin más ayuda que su cerebro, dan con una forma de viajar más rápido que la luz; el virus mutado de la descolada es construido con sólo pensarlo en un "espacio real irreal" (sic); Miro deja de ser paralítico para volver a recobrar toda sus capacidades; aparecen de nuevo Valentine y Peter, el hermano de Ender (sí, os lo juro), y mientras que Valentine se dedica a curar emocionalmente a la gente del pueblo, Peter parte en una nave más rápida que la luz (que no es más que una caja con asientos) a llevar la curación de la mutación genética provocada por el Consejo sobre los inteligentísimos habitantes de Sendero, para luego intentar detener a la Flota por el método de hacerse con el poder de la galaxia. Jane tampoco morirá, sino que simplemente "quedará medio tonta por una temporada", etc.

Pero bueno, así son las cosas. Todos terminan contentos (incluidos los que se alegren al saber que, al fin, en este futuro remoto, existe un planeta llamado Catalunya), menos los lectores que esperasen algo distinto de este tercer libro de la saga.

Josué Insua Ayuso.



Hijos de la mente
Orson Scott Card
Título original: Children of the Mind
Trad. Rafael Marín

Una de las peores cosas que pueden decirse de un libro, especialmente en el caso de los libros de ficción, es que no posea un interés intrínseco, sino que éste venga dado por otros motivos. Hay libros que leemos sólo por habernos gustado otros libros del mismo escritor, por el buen recuerdo que tenemos de libros de parecida temática, o incluso porque nos ha gustado una película basada en él. Y también hay libros que leemos por que son "la n-ésima parte de la saga de...", y que, como suelen decir en las contraportadas, "mantienen el espíritu de la primera" y son "dignos sucesores".

Hijos de la mente constituye la cuarta y penúltima parte hasta la fecha de la serie de libros de Orson Scott Card sobre Ender, tras El juego de Ender, La voz de los muertos y Ender el Xenocida, y precediendo en el tiempo (que no en el orden interno de la serie) a La sombra de Ender. Realmente, la división en un tercer y cuarto libros, es decir, Ender el Xenocida e Hijos de la mente, responde más a criterios de edición (suman más de mil páginas entre los dos) que a los meramente literarios, puesto que la trama iniciada en el tercer volumen no acaba en éste sino que también se desarrolla en el cuarto, sin solución de continuidad.

El punto de partida de la novela es éste. Tras haber encontrado una cura al virus de la descolada, y haber descubierto la forma de viajar por el espacio más rápido que la luz, Ender y sus aliados siguen enfrentados al problema de la flota enviada por el Consejo Estelar para destruir Lusitania, la colonia en la que conviven las tres especies inteligentes: pequeninos, humanos e insectores. Además, Jane, la inteligencia artificial que vive en la red de ansibles, está a punto de ser destruida por las acciones del Consejo para limpiar la red de comunicaciones por ansible.

Como en las anteriores entregas, y en todos sus libros en general, la principal virtud de Card está en la descripción de la psicología de los personajes y de sus motivaciones y acciones. Naturalmente los más completos son los personajes de Si Wang-mu, Peter, Jane y

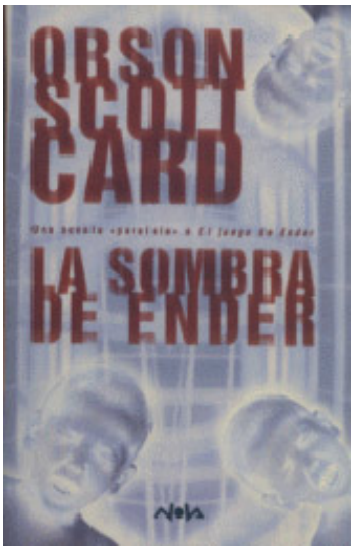
Miro, que son los que llevan el peso de la acción, aunque también algunos personajes secundarios están muy bien trazados, como Tsutsumi o Hikari.

No obstante, muchos de los personajes quedan en poco más que un arquetipo (Quara, por ejemplo). Otro de los puntos negativos es el desarrollo de la trama, que parece avanzar a trompicones, con hilos argumentales que luego quedan perdidos (el planeta de origen de la descolada), y elementos introducidos con calzador (como es el caso de Malu y los habitantes de Pacífica).

También impera la sensación de que hay demasiados "efectos especiales", desde poder viajar instantáneamente o que Jane pueda transferir su "aiua" a otros cuerpos. Cabe preguntarse si realmente era necesario incluir todas estas cosas, si aportan algo a la novela, o solo la enredan. Es más, tanta acumulación de sucesos, provoca inevitablemente el distanciamiento del lector con los personajes. No sólo no puedes seguir su ritmo, sino que tu interés se diluye porque se sigue una espiral de problemas-cada-vez-mayores y soluciones-cada-vez-más-ridículas.

En resumen, un libro que cierra (¿por ahora?) la cronología interna de la serie de Ender, que puede entretener y se lee con facilidad, pero que queda muy lejos de la calidad que tenían los dos primeros. Recomendable sólo para el que haya disfrutado con la tercera parte, o quiera saber qué pasó al final con Ender, es decir, un libro que no tiene interés de por si. Una pena.

Jaime Calderón Moreno.



La sombra de Ender

Orson Scott Card

Título original: Ender's Shadow

Trad. Rafael Marín

La sombra de Ender es alargada...

La frontera entre arte y oficio en literatura es bastante sutil. A los lectores suelen interesarles bastante más las cualidades literarias o las andanzas de unos determinados personajes que las motivos reales que guían la pluma que los ha creado. Esto se traduce muchas veces en la existencia de largas series de libros creados casi exclusivamente con el fin de engordar la cuenta corriente del escritor en cuestión. Orson Scott Card ha demostrado muchas veces a lo largo de su carrera profesional que es uno de esos escritores capaces de coger una buena idea y hacerla durar mas que el conejito del anuncio. El juego de Ender es un buen ejemplo de esta especial habilidad. Nacida como un cuento largo, posteriormente fue transformada en novela con el único fin de justificar y apoyar otra novela que el autor estaba escribiendo en ese momento. Y ahora, después de haber exprimido la vida de Ender hasta el hastío, Card vuelve la vista atrás y se pregunta: ¿Por qué de todas las novelas de la serie, sigue siendo la primera la mas popular? Y llega a la conclusión de que El juego de Ender es una novela juvenil, y que esa combinación de la vieja historia del Emperador de Todas las Cosas unida a un protagonista infantil es uno de los elementos fundamentales de la receta del éxito. Así que ni corto ni perezoso vuelve a desempolvar el argumento de El juego de Ender bajo el disfraz de una nueva perspectiva y nos regala en el proceso con el libro que estamos comentando.

La sombra de Ender es una obra con la que difícilmente ningún lector podrá sentirse engañado. En el prologo el autor explica perfectamente los motivos que le llevaron a escribirla. La contraportada resume magistralmente su contenido al afirmar que se trata de una nueva perspectiva de los acontecimientos que se narran en El juego.... El problema no está por tanto en la repetición del argumento (que se encuentra justificada) sino en el modo en que Card repite sistemáticamente todas las claves y resortes de la otra historia dentro de un marco ligeramente diferente. El protagonista vuelve a ser un niño superdotado, que nace en un mundo que no le quiere y en el que debe luchar por sobrevivir. Vuelve a aparecer la

obsesión por la figura femenina protectora, que en la primera novela era la hermana de Ender y en la segunda es Poke. Tampoco podía faltar el reverso oscuro masculino, y la relación de amor y odio que establece con él: en un caso el hermano mayor, ahora Aquiles. Graff continua como el poder en la sombra que impulsa el desarrollo de ambos niños: la estructura de los diálogos de los profesores en la escuela de batalla es idéntica a la de la obra original. De este modo, página tras página el lector avezado va viendo cómo Card va desplegando todas y cada una de las triquiñuelas con las que nos regaló la vez anterior. Incluso en la última parte del libro, donde podría haberse producido una divergencia más clara, Card pasa de puntillas por la estancia de Bean en las dos escuelas por las que Ender no pasó, para acabar haciendo confluir los dos libros en un final común... evitando, gracias a Dios, el molesto cordón umbilical con La voz de los muertos que ahora resulta completamente innecesario y del que por suerte, prescinde.

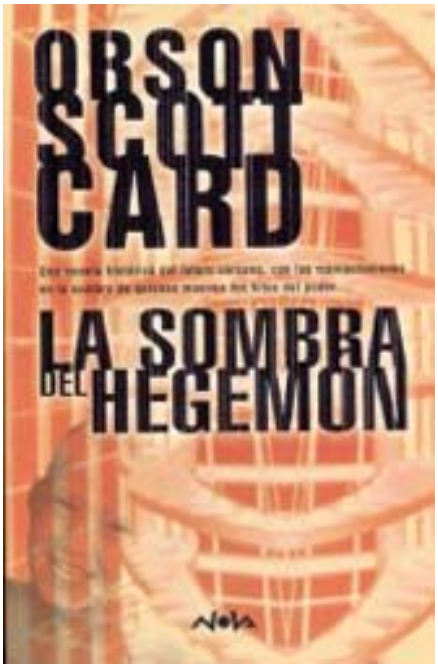
Otro aspecto curioso de La sombra de Ender es cómo altera y distorsiona la novela original. Como toda variante que se precie de el Emperador de Todas las Cosas, uno acaba El juego de Ender con la clara idea de que Ender es invencible, y que no hay nada que pueda resistírsele. En cambio, al finalizar la obra que estamos comentando, el aturdido lector descubre que en realidad Ender no era tan listo, ni tan guapo, ni sabía hacer las cosas tan bien como parecía. Ahora resulta que Bean es mucho más listo que Ender, que en realidad Ender triunfa poco menos que gracias a Bean y que algunos de los grandes momentos de la acción son prácticamente signos de cobardía o locura del protagonista anterior. De hecho, Bean es tan listo, tan listo que sus capacidades rozan casi la divinidad: hay puntos en los que su inteligencia parece presciencia, tal es el poder de penetración de su mente. El resultado es que de tan forzados que están, en la novela de vez en cuando aparecen una serie de recursos argumentales más propios de un culebrón que de una novela de ciencia-ficción, y que pueden llegar a producir una profunda sensación de desaliento en el lector.

Dicho así podría pensarse que La sombra de Ender es un libro bastante prescindible. Pero tampoco sería rigurosamente cierto. Si el lector está dispuesto a dejarse engañar, a hacer la vista gorda cada vez que llega a un punto en el que su mente racional y su memoria le dicen "este truco ya lo has visto antes, ¿no?", o "desde luego, vaya casualidad...", realmente puede disfrutar bastante con la lectura. Es indudable que Card ha madurado como escritor a lo largo de todos estos años. Y los mismos recursos, aunque repetidos, están usados con

bastante mas habilidad en esta novela que en la hermana siamesa de la que procede. El resultado es que el ritmo de la trama no decae en ningún momento, y el lector se desliza por las paginas de la novela suavemente, acunado a medias por el recuerdo de los acontecimientos que se narran y por la magia de la vieja historia de el hombre-salido-de-la-nada-que-salva-al-mundo-de-nuevo-y-a-pesar-de-todo. Y, curiosamente, cualquiera que no conozca de nada la saga de Ender podrá acceder a este libro sin demasiados problemas y con unas ciertas perspectivas de disfrutar de la obra.

Como conclusión y resumen, yo me quedaría con el comentario de John Clute sobre la obra, "mucha diversión y una terrible advertencia", aunque cambiando un poco su sentido. Con una adecuada voluntad de entretenimiento, el libro puede disfrutarse, sin duda. Pero a tenor de mis experiencias pasadas con este autor, la noticia de que ésta novela se anuncia como el inicio de una nueva serie no puede dejar de producirme algunos escalofríos.

Cristóbal Pérez-Castejón.



La sombra del Hegemón

Orson Scott Card

Título original: *Shadow of the Hegemon*

Trad. Rafael Marín

Orson Scott Card parece haberse pasado varios meses jugando al Risk, anotando cuidadosamente los movimientos de la partida y usándolos luego como esqueleto narrativo a partir del cual construir esta novela. Luego, ha ido cubriendo ese esqueleto con algunos de sus músculos y pieles más familiares: los niños geniales destinados a regir el mundo, los psicópatas carentes de afectos, las reflexiones morales en voz alta (a veces, demasiado alta) y las escenas intensas entre los personajes que no desembocan en ninguna parte.

Leído el párrafo anterior parece que esta novela no me haya gustado, lo cual está muy lejos de la verdad. Es cierto que los ingredientes son exactamente los mismos que los de todas las otras novelas de Card (aderezados en esta ocasión por su intento -más o menos conseguido- de embarcarse en la novela histórico-estratégica), pero no es menos cierto que esos ingredientes están mezclados con habilidad, el ritmo narrativo fluye de un modo adecuado y su forma de narrar engañosamente fácil sigue funcionando. Además, quejarse porque un escritor sea fiel a sus constantes literarias cuando esas constantes no son de nuestro agrado para luego alabar exactamente lo mismo en otro porque ese sí ha conseguido conectar con nuestro gusto o nuestros caprichos éticos siempre me ha parecido un ejercicio de hipocresía por parte de los críticos. Y no es una trampa en la que me apetezca caer.

Así que estamos ante una novela bien construida, aunque sin sorpresas, que se desarrolla por cauces que forzosamente nos resultan familiares a los conocedores de la obra de Card. Una novela que, como de costumbre, no llega a un final digno de tal nombre y lo deja todo preparado para la siguiente entrega de la serie. Al contrario que algunos de sus últimos libros (ese horrible Hijos de la mente o ese mediocre Cofre del tesoro) no estamos ante una historia contada mecánicamente, sin interés por lo que se está haciendo y dependiendo única y exclusivamente de su oficio y habilidad: el autor está disfrutando con lo que cuenta, se entusiasma con su propia obra, con el resultado de que el lector también disfruta y se entusiasma.

Así pues, es cierto: otra vez es más de lo mismo. Pero es más de lo mismo bien construido y bien contado. No es su mejor novela ni tampoco la peor. Sólo otra más.

Rodolfo Martínez: rudy@drimar.com Rodolfo Martínez está vivo, goza de buena salud y sigue escribiendo, aunque últimamente sus esfuerzos se orientan más hacia los artículos, ensayos y reseñas de libros que hacia la narrativa. El mundo entero lanza un suspiro resignado.

(Reseña publicada originalmente en La página de Rodolfo Martínez)

AL INDICE

6. HUMOR:

Tomado de la revista axxón

http://axxon.com.ar/c-chiste.htm

AL INDICE

7 EL CARTERO SIEMPRE LLAMA DOS VECES.

Este verano hemos recesado de lanzar el disparo en red, en parte por el verano en parte porque muchos no pueden revisar el correo durante las vacaciones. Lo cierto es que no se quedarán sin los disparos de julio y agosto. Hemos preparado esta vez una ráfaga corta con los disparos 23 y 24 correspondientes a estos meses.

Hemos recibido muchas solicitudes para recibir este boletín lo cual nos llena de satisfacción. La nueva noticia es que Disparo en Red ya tiene un sitio en internet donde descargar los números anteriores y el correspondiente al mes en curso. El la dirección del sitio es

Por si no se han dado cuenta prefiero que no pierdan mucho tiempo leyendo estas humildes palabras y degusten el resto del boletín.

Mucha suerte a todos.

Darthmota.

Al INDICE

8. ¿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.