

HOY: 24 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

Victor Hugo Pérez Gallo

Miguel Bonera Miranda

Coghan

Raúl Aguiar

0. CONTENIDOS:

1. La frase de hoy: Viachelav Nasarov.
2. Artículo: Fascismo y ciencia-ficción en la obra de Robert H. Heinlein: Tropas del Espacio. Pedro A. García Bilbao.
3. Cuento clásico: Los que se alejan de Omelas, Ursula K. Le Guin.
4. Cuento made in Cuba: Tarot, Eliete Lorenzo Vila.
5. Curiosidades: Los héroes ya no son lo que eran. Identidad y diferencia en el cómic de fin de siglo. Fabián Giménez Gatto.
6. Reseña: Garbageland, Juan Manuel Santiago.
7. Humor: Manual del perfecto tirano.
9. Las cosas que vendrán: Jartower.
10. ¿Cómo contactarnos?
11. Próximo Número

1. LA FRASE DE HOY:

“...Y es muy serio eso de tener que estar demostrando la necesidad del bien. Eso significa que los milenios de desconfianza y odio que convirtieron el mal casi en un reflejo incondicionado aún viven en la sangre de los adversarios; pero deberá llegar el día en que el bien será el reflejo incondicionado, cuando un llamado al mal provoque carcajadas unánimes. ¡Y ese será el primer día de la razón!”

Viacheslav Nazarov

“La rebelión de los supros”. En Juego para Mortales

[Al índice](#)

2. ARTÍCULO: Fascismo y ciencia-ficción en la obra de Robert H. Heinlein: Tropas del Espacio.

Pedro A. García Bilbao

Robert A. Heinlein terminará por pasar a la historia como uno de los más destacados escritores fascistas del siglo XX. Su novela «Starships troopers», *Tropas del espacio* en su traducción al castellano, ganadora del Premio Hugo en su edición de 1960 -el galardón más prestigioso de la ciencia-ficción mundial-, si tiene alguna bondad es la de darle voz y argumentos claros a la barbarie fascista en su modalidad estadounidense.

Periódicamente a los foros de aficionados acude la polémica Heinlein-Fascismo. Los sentimientos y las razones se entrecruzan. En realidad es un problema que debieran dirimir los técnicos: los politólogos y sociólogos. El fascismo está caracterizado por una serie de notas que lo definen: **¿Están presentes en la obra de Heinlein?** Discutámoslo. Luego veremos si nos gusta o no, o si nos plantea algún problema moral situar a este autor donde debe.

Se entiende que esta calificación pueda resultar polémica y discutible, pero su debate nos permitiría aclarar más y mejor lo que se pretende decir con ella. Heinlein escribió una apología de la violencia, basándose en su supuesta condición de partera de la historia. En sus tres cuartas partes, *Tropas del Espacio* está ocupada por las disertaciones panfletarias de personajes que justifican y defienden un militarismo atroz, la supremacía del más fuerte, la fuerza bruta como legitimadora de todo poder efectivo, a la vez que tildan a la democracia de degenerada y corrupta por dejar espacio de decisión a los débiles e irresponsables, a los considerados inferiores; es decir, según ellos, a la mayoría de los seres humanos. O sea, fascismo puro.

Su relato se desarrolla en un futuro no muy lejano, apenas un par de siglos. Durante ese tiempo, se nos dice, las democracias liberales (en el sentido genuino, doceañista) condujeron al mundo a una guerra atroz. De entre las ruinas humeantes, de ese caos social absoluto nacido de la destrucción de las estructuras políticas y de las economías de las sociedades actuales, acabó por surgir un Nuevo Orden. ¿Les suena la terminología? Un Nuevo Orden impuesto de forma «natural» por los veteranos excombatientes de aquellos conflictos bastardos que destruyeron el mundo tal y como era.

Literalmente, sin rubor alguno, Heinlein expone cómo los «Cuerpos Francos» nacidos de la unión en hermandad de los antiguos soldados, acabaron por extender su ley e impusieron un nuevo gobierno mundial basado en otro sistema político, «el mejor hasta la fecha», se nos insiste. Aquel en el que sólo tienen derechos quienes hacen servicio de armas, donde sólo tienen ciudadanía plena quienes están dispuestos a obedecer y humillarse o a mandar sin admitir discusión, a matar o a morir por el menor error. Un servicio de armas que, en la época en la transcurre la acción, se centra sobre todo en las contiendas estelares a las que la expansión por la galaxia ha llevado a los terrestres. La descripción del proceso de formación y adoctrinamiento de un recluta voluntario en la Infantería móvil, las *Tropas del Espacio* del título, representa el cuerpo central de la novela.

Paul Verhoven, el director de cine holandés, fue la persona escogida por Hollywood para llevar adelante la versión cinematográfica de esta famosa obra. La película ha sido un notable éxito de taquilla y su estreno ha levantado numerosa expectación, quizás por ser una de las primeras historias de ciencia ficción clásicas llevadas a la pantalla en los últimos años.

Hace mucho que los aficionados a la ciencia ficción escrita venían reivindicando guiones de películas basados en las novelas que crearon escuela: la cosecha nunca fue demasiado numerosa, algunas versiones sobre *Soy Leyenda* de Matheson (*El hombre Omega-*, con Charlton Heston) el viejo relato de Campbell sobre *La Cosa* (quizás esa película de Jhon Carpenter sea una de las más fieles adaptaciones de un texto literario de Ciencia ficción), la excelente *Fahrenheit 451* de Bradbury (de Truffaut), la casi desconocida *¡Hagan sitio, hagan sitio!* de Harry Harrison (*Soylent Green. Cuando el destino nos alcance.-.*), y casi siempre con numerosas transformaciones o traiciones al espíritu de los relatos originales. Alguien que entienda debería escribir algún día un par de artículos sobre este asunto, pues el tema lo merece. ¿Habrá editor?

De la potencialidad de la ciencia ficción como fuente de historias cinematográficas sugerentes pocos dudan, pero vivimos una época en la que la mayoría de la gente no lee y la imagen sustituye al texto como fuente de información. Cuando se escoge una historia de ese banal, se suele hacer por una cuestión economicista puramente, la industria no considera necesario respetar nada de lo que haya pretendido el autor, si es que pretendió algo. La tendencia actual no es otra que el que la ley del mercado sustituya al creador que quiere contar algo por un equipo de guionistas anónimos y de pago, sujetos a los dictados de la productora, trocando su obra por un objeto artificial diseñado para el consumo.

Paul Verhooven ha reconocido, volvamos a la película, que ni sabía quien era Heinlein ni había leído el libro. Terrorífico. Se fió, no obstante, de la productora y del guionista (que fue quien ofertó la idea de realizar el filme) y acometió el reto de convertir la historia en un espectáculo cinematográfico. En una entrevista al diario *El Mundo*, Verhooven afirma estar más influenciado por la poderosa fuerza visual de la directora favorita de Adolf Hitler, Leni Riesenthal, que por los escritos de Heinlein. Y afirma, también, que sus recuerdos de la Holanda ocupada por los nazis constituyeron otra fuente de inspiración. Sin duda aprendió la lección.

En la película *«Starships troopers»* hay un elogio de la juventud y de la perfección física, del sufrimiento y del dolor como lugares donde pueden florecer camaradería y viril amistad; a la par, aparecen enemigos despreciables e inhumanos, recreándose en el asco y la repulsión causada por los adversarios, potenciándose sus aspectos más asquerosos.

Exactamente igual que la propaganda nazi; reúne todas las notas que caracterizan al fascismo.

En una escena memorable, al final, el más repugnante de los insectoides gime hecho prisionero entre la soldadesca, cuando uno de los protagonistas, el superhombre dotado de poderes telepáticos, se acerca al monstruo y, encarándosele, su mente superior detecta sus pensamientos. Con sorpresa llena de placer se vuelve hacia los testigos del encuentro y grita: « ¡Miedo, el monstruo tiene miedo! ». Un estallido de regocijo recorre las filas de la tropa, estallando todos en aclamaciones y vítores. La victoria humana es segura con el valor demostrado de los infantes y la guía de los hombres superiores, con lo que la historia pueda ya finalizar. Por si faltara alguna prueba, los uniformes de los oficiales y la tropa muestran un inequívoco parecido con la parafernalia nazi, destacando las trincheras de cuero negro de la oficialidad científica, las guerreras de los pilotos o la estética del Parlamento de la Federación literalmente copiada del *Reichstag* hitleriano. Una delicia de película.

Atrás quedan las burlas hechas a una científica que intentaba exponer que quizás pudiera hablarse con el enemigo pues demostraba inteligencia en su proceder, pese a lo diferente de su morfología; un energúmeno acalla con gritos tal idea afirmando que siendo bichos asquerosos es una ofensa decir que puedan tener inteligencia de ningún tipo. El público actual puede creer que las inserciones en la narración fílmica de supuestos anuncios o noticiarios de propaganda de la federación son bufos de puro ridículos, pero están copiados literalmente de la propaganda anticomunista de los años cincuenta. Literalmente.

También en otros aspectos menos ideológicos la película ofrece aspectos discutibles. La táctica seguida por el ejército humano es bastante estúpida. Se limitan a invadir a cuerpo limpio las desoladas tierras de planetas lejanos, enfrentándose a tiros con oleadas de insectos gigantes. Unas pasaditas de cazas *arrasalotodo*, no siempre, y luego el avance de la fiel infantería a pelo. Si le unimos que por obligaciones del guión las armas son simples fusiles pesados de asalto con balas cinéticas -las de toda la vida-, rozamos el absurdo.

Heinlein, quien sería lo que fuese pero entendía de esto algo, ofrece a sus infantes un armamento mucho más conveniente: trajes armadura con protección total (espacial, nuclear, biológica), servos para el salto y el vuelo individual, balas explosivas de alto poder destructivo, misiles portátiles (recuerden las armas de *Depredador* y se harán una idea).

Todo eso como dotación individual; cuando saltan las *secciones de asalto* (otro concepto

cargadito de resonancias), la Flota ya ha planchado la superficie planetaria y la cuestión consiste en destruir selectivamente lo que queda o asegurarse de no quede nada. Pero ¡claro!, los de abajo tienen medios de defensa y las luchas son terribles en unos campos tipo tierra de nadie de la 1ra Guerra Mundial, batidos, eso sí, por armas nucleares tácticas y otras horripilancias.

Los desembarcos, en la obra escrita, los realizan desde la órbita, cayendo embutidos en sus armaduras de vacío y no en lanchones de la Navy tipo «Liberación de Somalia». Las tácticas de la Flota cinematográfica son tan torpes, apretujados a baja altura como si nada pasara, que los astronautas del filme tienen bien merecidos los golpes que reciben.

El filme contiene añadidos no presentes en la novela como las trepidantes escenas del asalto al fuerte; con ser excelentes y llenas de emoción, resultan ridículas: son un remedo de *Beau Geste* (busquen P.C. Wren en la biblioteca más cercana) con infantes e insectos en vez de legionarios franceses y beduinos o, si lo prefieren, ya que quizás sea demasiado suponer que alguien se acuerda de Siddi Bel Bes (el mítico campamento base de la legión en Argelia), en vez de vaqueros e indios comanches en un fuerte del lejano Oeste americano: en un contexto de guerra galáctica no resultan nada creíbles (¿Por qué es una posición abierta, sin techo? ¿Por qué no hay armas fijas automáticas o artillería, o un simple campo de fuerza?).

En la novela, las «chinchas», como apodan los personajes de Heinlein a los insectoides, son inteligentes, van armadas y usan naves espaciales, pertenecen a una cultura tecnológica, no a estúpidas colonias de insectos galácticos, aunque su morfología diferente y lo exótico de su sociedad se muestran muy bien en la pantalla pese a estas diferencias de tratamiento (una tercera especie sale en la historia escrita: unos humanoides, «pellejudos» en el argot de los infantes, quienes están aliados con los insectoides hasta que un par de intervenciones selectivas de la Infantería Móvil les aconseja cambiar de bando).

En el texto las chicas son pilotos natos por razones biológicas: la mente femenina entiende mejor, se adapta mejor, a la cuatridimensionalidad del hiperespacio. Bueno, más o menos eso es lo que se deduce de las razones que llevan a la *Carmen Flores* literaria a la Academia Espacial. El encargado de seleccionar el reparto (en inglés «casting», por si alguien no entiende castellano; de nada) del filme fue un tipo afortunado: la cantidad y

calidad de seres humanos femeninos y masculinos hermosos que salen es notabilísima y uno de los mayores reclamos de la película.

Con todo, el tratamiento que otorga el guionista a la cultura insectoide tiene muchos elementos de acierto. No construyen utensilios, se especializan biológicamente. Ejemplo: el «escarabajo pelotero lanzallamas» (les juro que salen bichos así) de tamaño kilométrico. No se trata de que sea realmente lanzallamas, puede ser que estemos ante el tipo que digiere la comida para la colonia de insectos y que todos los otros bichos absorban sus secreciones: las muy efectivas llamaradas que suelta serían entonces simples escupitajos, algo de ardor o acidez. Así, los muy efectivos «bichos antiaéreos» podrían no ser sino perforadores biológicos de roca, segregadores de jugos perforantes: enchufados al cielo en vez de a una superficie compacta, sus chorreos alcanzarían la orbita de planetas con una gravedad menor que la de su mundo de origen. Eso sí es creíble. También lo es él que el salto a otras estrellas lo den por esporas. *¿Qué tal? ¿A que es convincente?*

Una especie así no necesitaría tecnología como la nuestra: no necesitan naves: son una plaga galáctica, los nacidos llevan en su código genético lo que necesitan saber: comer, crecer, reproducirse, arrasar lo que se ponga por delante. *¡Caramba! Empiezan a caerme bien las chinches de Heinlein comparadas con estas otras.*

Pero todo esto es la parte anecdótica: El envoltorio. Heinlein lo muestra muy claramente: aventura espacial y bélica: 15 por ciento; peroratas ideológicas: 85 por ciento. La película presenta la particularidad de que, salvo el cante de los uniformes y un par de diálogos, resulta emocionante, vistosa y llena de emoción. Por no hablar de lo estupendas que están las protagonistas (no quiero decir nada de *Rico, mandíbula cuadrada* para que no me malinterpreten, pero seguro que a las chicas les gusta). Es la nueva era de la imagen. Luddendorf, Rosemberg, Hitler, Himmler, Mola, *Franquito* y Mussolini pueden estar contentos: sus mensajes nunca fueron más sutilmente recreados y transmitidos masivamente. El fascismo no tiene porque repetir los mensajes del pasado en la misma forma: no necesita repetir símbolos o uniformes; es una actitud, una ética individual y una moral colectiva basadas en lo expuesto al principio: el predominio «natural» de la fuerza y los fuertes. Basta con quebrar la delgada capa de la civilización y surge el abismo inmenso de la barbarie, el fascismo es la barbarie organizada. *La bestia rubia* de la que hablaban los

escritores antifascistas alemanes. No hay que estudiar, ni aprender, ni nada, basta dejarse arrastrar por la fiera.

No falta quien recuerda que los protagonistas de *Tropas del espacio* no son anglosajones raciales, no todos al menos, sino hispanos, negros, orientales y eso tan confuso de caucasoides diversos. No olvidemos que estamos ante una historia norteamericana, no europea. El ejército funciona como centrifugadora y batidora perfecta: adoctrina y encuadra a lo que es disperso de origen, lo uniforma y lo pone al servicio de la moral dominante. El actual ejército USA es algo así: en la historia de Heinlein se le presenta sublimado. Se viene a decir, *no importa tu origen si estas dispuesto a obedecer sin rechistar, si sabes cuál es tu lugar, colabora y tendrás un lugar entre los que mandan, o cerca de ellos. ¿Yunque o martillo? Tú eliges*. Los valores enunciados de camaradería forjada en el dolor, la superación del agotamiento físico, la suerte compartida crean, se busca, un espíritu de cuerpo y un orgullo de pertenencia a algo que es más que la suma de las partes, de allí nacen los lazos que unen a la banda frente a los borregos, la masa informe de los que son débiles y no son ciudadanos. En una sociedad como la norteamericana el servicio militar es atractivo para muchas personas de clase social humilde y pertenecientes a minorías étnicas: les hace *ciudadanos*. Cómo cuenta Heinlein.

No debiéramos olvidar otra cuestión sobre Heinlein. Debe ser uno de los escasos escritores de ciencia ficción que ha escrito sobre la Guerra Hispano-Cubano-Norteamericana de 1898. En «Viaje más allá del crepúsculo» su protagonista se alista en la contienda y se cuenta el ambiente festivo y de movilización nacional contra la «decadente y cruel presencia española en Cuba». La decepción del entusiasta héroe viene de la escasa entidad del enemigo, quien defrauda a los que buscaban una buena pelea: los únicos contratiempos son un breve susto causado por la puntería y alcance de la tropa española dotada de modernos máuser y la desagradable sorpresa de la malaria y la fiebre amarilla como principales adversarios, por no hablar del descubrimiento de que la mayoría de los rebeldes cubanos eran negros: ¡negros hispanos, además! Pero esto no es más que una breve anécdota de una novela más larga y bastante más estúpida donde la clave de la trama está en que unas mujeres superlongevas, racialmente superdotadas, reciben dinero por procrear durante generaciones con cargo a un plan maestro que busca superhombres. Sé que parece increíble pero les aseguro que la trama de esta otra obra de Heinlein sigue estos trazos.

Starships troopers es una película de acción y emociones aseguradas, sus mensajes pueden parecerles poseer un carácter de denuncia, dado lo exagerado y bufo de muchas de las propuestas, pero verla sin realizar un mínimo de análisis, de reflexión sobre lo que se está recibiendo desde la pantalla, puede resultar peligroso. Funcionan muy bien los mecanismos de identificación con los personajes y, siendo estos bellos y famosos, valientes y aguerridos, es muy fácil tomar como algo natural la moral y la ideología que destilan. Un ejemplo: las generaciones más jóvenes de españoles tienden a creer que en el ejército la fórmula para dirigirse a los oficiales es el consabido *¡señor, sí señor!* dicha a voz en grito y vista al frente: nada más lejos de la realidad, como decía el que fue alférez de mi compañía «*Aquí todos somos señores. Se debe decir ¡a sus ordenes, mi alférez! ¿ordena usted alguna cosa más?*». Pero ya saben que la sombra de Hollywood es alargada y que lo que no sale en las pantallas no existe. Disfrutemos con la película y, también, discutiéndola con los colegas.

Algo más ¿Por qué *Starships Troopers* al cine y no *La guerra interminable* de Joe Haldeman? No seamos mal pensados, pero quizás sea por que toda la acción y la violencia de la historia de nuestro buen amigo Haldemann está notoriamente puesta al servicio de una denuncia de la guerra, la deshumanización de los soldados, del imperialismo y del racismo. ¡Qué formidable película habría salido de *La guerra interminable!*

Pedro A. García Bilbao: Nacido en tierras gallegas (Vigo, 1961) es Sociólogo y profesor en la URJC. Su otra actividad está alrededor de sus facetas de escritor, articulista y editor. Como escritor cabe destacar la Mención UPCF-98 por su novela «Fuego sobre San Juan» (UPCF 98, Col. Nova 123, Ediciones B), coescrita con Javier Sánchez, así como el Premio IGNOTUS al mejor Libro de Ensayo por «Viajes de los Aznar» (Silente, 1999), coescrito con Carlos Saiz Cidoncha. Como editor podemos referirnos a la Mención BEM de edición, Hispacón de Gijón 2000, por su labor como editor en Silente y el Premio Karendon de edición (1ª Aznarcón, Santiago de Compostela, 1999) Desde 1997 ha incrementado su labor como divulgador del género como conferenciante, mesas redondas, articulista y editor. Forma parte del Escuadrón Delta (aficionados a la Saga de los Aznar). Mantiene en la web su sitio dedicado al género con sentido de la maravilla, <http://www.silente.net>

Su primera Hispacón fue la del 79, participando desde entonces en el fandom activo de forma más o menos esporádica (artículos y reseñas publicadas en BEM, Bucanero, PulpMagazine, etc.). En 1980 publicó su fanzine Silente (dos números), convertido en faneditorial en 1997 (Hispacón de Mataró). Ha publicado en su faneditorial 25 títulos de autores tanto consagrados como noveles

[Al índice](#)

3. CUENTO: Los que se alejan de Omelas

por Ursula K. Le Guin

Con un clamor de campanas que impulsó a las golondrinas a levantar el vuelo, el Festival del Verano llegaba a la ciudad de Omelas, que descollaba radiante junto al mar. En el puerto, los aparejos de los barcos destellaban con banderas. En las calles, entre las casas de rojos tejados y pintadas tapias, entre los viejos jardines donde crece el musgo y bajo los árboles de las avenidas; frente a los grandes parques y los edificios públicos desfilaba la multitud. Decorosos ancianos con largas túnicas rígidas malva y gris; graves y silenciosos artesanos, alegres mujeres que llevaban a sus hijos y charlaban al caminar. En otras calles, la música sonaba más veloz, un trémulo de batintines y panderetas y la gente iba bailando; la procesión era una danza. Los niños correteaban de una parte a otra y sus gritos se alzaban sobre la música y los cantos como el vuelo cruzado de las golondrinas. Todos los desfiles serpenteaban hacia el norte de la ciudad, donde en la gran vega llamada Verdes Campos, chicos y chicas, desnudos en el luminoso aire, con los pies, los tobillos y los largos y ágiles brazos salpicados de lodo ejercitaban a sus inquietos caballos antes de la carrera. Los caballos no llevaban ningún tipo de pertrecho, sólo un ronzal sin bocado. Las crines trenzadas con cordones de plata, oro y verde. Resoplaban por los dilatados ollares, hacían cabriolas y se engallaban. Al ser el caballo el único animal que había adoptado nuestras ceremonias como propias, se hallaba muy excitado. A lo lejos, por el norte y el oeste, las montañas se alzaban sobre la bahía de Omelas casi envolviéndola. El aire de la mañana era tan límpido que a nieve, coronando aún los Ocho Picos, despedía reflejos oro y blanco a través de las millas de aire iluminado por el sol, bajo el azul profundo del cielo. Soplaban el suficiente viento como para que los gallardetes que marcaban el curso de la carrera ondearan y chasquearan de vez en cuando. En el silencio verde de la amplia vega se oía la música que recorría las calles de la ciudad, y de todas partes y acercándose siempre una alegre fragancia de aire que de vez en cuando se acumulaba y estallaba con el gozoso repique de las campanas. ¡Gozoso! ¿Cómo se puede explicar el gozo? ¿Cómo describir a

los habitantes de Omelas? No eran personas simples, aunque si felices. Pero no pronunciaremos más palabras de alabanza. Todas las sonrisas se han vuelto arcaicas. Al proceder a una descripción como esta, uno tiende a hacer ciertas suposiciones, a dar la impresión de que busca un rey montado en un espléndido corcel y rodeado de nobles caballeros, o quizás en una litera dorada conducida por altos y musculosos esclavos. Pero no había rey. No usaban espadas, ni poseían esclavos. No eran bárbaros. Desconozco las reglas y leyes de su sociedad pero sospecho que eran singularmente escasas. Al igual que se regían sin monarquía ni esclavitud, tampoco necesitaban la bolsa de valores, repito que no era un pueblo simple; nada de dulces pastores, nobles salvajes ni blandos utópicos, ni menos complejos que nosotros. El mal estriba en que nosotros poseemos malos hábitos, animados por pedantes y sofisticados empeñados en considerar la felicidad como algo estúpido. Sólo el dolor es intelectual. Sólo el mal es interesante. Es la tradición del artista: la negativa a admitir la banalidad del mal y el terrible fastidio del dolor. Si no puedes morder no enseñes los dientes. Si duele, vuelve a dar. Pero alabar el desespero es condenar el deleite; aceptar la violencia es perder la libertad para todo lo demás. Nosotros casi la hemos perdido; ya no podemos describir la felicidad de un hombre ni manifestar una alegría. ¿Cómo definir al pueblo de Omelas? No eran cándidos ni niños felices -aunque a decir verdad, sus hijos si lo eran- sino adultos maduros, inteligentes, apasionados, cuya vida no era desventurada. ¡Oh milagro! Más, ¡ojalá supiera explicarlo mejor y convencerles! Omelas produce la impresión, según mis palabras, de un país de un cuento de hadas: érase una vez, hace mucho tiempo. Quizás fuera mejor que se lo imaginaran según su propia fantasía, teniendo en cuenta que me pondría a la altura de las circunstancias, pues lo que si es cierto es que no puedo armonizar con todos. Por ejemplo, ¿qué pasaba con la tecnología? Creo que no había coches ni helicópteros ni en las calles ni por encima de ellas, como lógica consecuencia de que el pueblo de Omelas era feliz. La felicidad se basa en una justa discriminación de lo que es necesario, de lo que no es ni necesario ni destructivo y de lo que es destructivo. Sin embargo, en la categoría intermedia -la de lo innecesario pero no destructivo, la del confort, lujo, exuberancia, etc.-, podían perfectamente poseer calefacción central, ferrocarriles, subterráneos, máquinas lavadoras y toda clase de maravillosos ingenios que aún no se han inventado aquí; fuentes luminosas flotantes, poder energético, una cura para los catarros comunes o nada de eso; no importa, como lo prefieran. Me

inclino a pensar que las personas que han estado viniendo a Omelas desde todos los puntos de la costa durante estos últimos días antes del Festival, lo hicieron en pequeños trenes muy rápidos y en tranvías de dos pisos, y que la estación de ferrocarriles de Omelas es el edificio más bello de la ciudad, aunque más sencillo que el magnífico Mercado Agrícola. Pero aún, concediendo que hubiera trenes, temo que, hasta ahora, Omelas produzca en algunos de mis lectores la impresión de una ciudad gazmoña y cursilona. Sonrisas, campanas, desfiles, caballos, garrambainas. En tal caso, agreguen una orgía. Si les sirve una orgía, no vacilen. No obstante, no le pongamos templo que, con hermosos sacerdotes y sacerdotisas desnudos, casi en éxtasis, se hallen dispuestos a copular con quien sea, hombre o mujer, amante o extraño, por el deseo de unión con la profunda divinidad de la sangre, aunque ésa fue mi primera idea. Pero sería mejor no levantar templos en Omelas, por lo menos, templos habitados. Religión, sí. Clero, no. Por supuesto, los hermosos desnudos pueden deambular ofreciéndose como divinos suflés al hambriento del éxtasis de la carne. Que se incorporen a los desfiles. Que repiquen las panderetas sobre las cópulas y la gloria del deseo se proclame sobre los batintines y (un punto muy importante) que los vástagos de esos deliciosos rituales sean amados y atendidos por todos. Sé que en Omelas hay algo que nadie considera delito. Pero, ¿qué puede ser? Al principio pensé si no serían las drogas, pero eso es puritanismo. Para los que les gusta, la tenue y persistente fragancia del drooz perfuma las calles de la ciudad; el drooz, que al principio otorga una gran lucidez mental y fuerza a los miembros, y finalmente maravillosas visiones con las que penetras en los misterios y secretos más profundos del universo a la vez que excita el placer del sexo hasta lo indecible; y no crea hábito. En cuanto a los gustos más modestos, creo que debería ser la cerveza. ¿Qué otra cosa incumbe a la jubilosa ciudad? Sin duda, la sensación de la victoria, la evocación del valor. Sin embargo, si suprimimos al clero, procedamos igual con los soldados. El júbilo que se erige sobre crímenes impunes no es verdadero júbilo; nunca lo será; es horrendo e inútil. Una satisfacción ilimitada y generosa, un magnífico triunfo que se experimenta, no contra un enemigo de fuera, sino por la comunión de las almas más delicadas y hermosas de todos los hombres y el esplendor del verano del mundo es lo que inunda el corazón de los habitantes de Omelas y la victoria que celebran es la de la vida. En realidad, no creo que necesiten drogarse. Casi todos los desfiles habían llegado ya a los Verdes Campos. Un delicioso aroma de manjares surge de las tiendas azules y rojas de los

abastecedores. Las caras de los niños pequeños están llenas de graciosos pringues; en la afable barba gris de un hombre, se han extraviado unas cuantas migas de un rico pastel. Los muchachos y muchachas han montado en sus caballos y comienzan a agruparse en la línea de salida. Una anciana, pequeña, gorda y sonriente, distribuye flores que saca de una cesta y un joven alto las prende en su cabello. Un niño de nueve o diez años se sienta al borde de la multitud, solo, jugando con una flauta de madera. La gente se detiene a escuchar y sonrío, pero no le hablan pues nunca deja de tocar ni tampoco los ve; sus ojos negros están totalmente absortos en la dulce y tenue magia de la melodía. Termina y lentamente alza las manos sosteniendo la flauta de madera. Como si ese breve y reservado silencio fuese una señal, se oye de pronto el toque de una corneta que surge del pabellón junto a la línea de partida: imperioso, melancólico, penetrante. Los caballos se alzan sobre sus esbeltas patas traseras y algunos relinchan como respuesta. Con semblante sereno, los jóvenes jinetes acarician el cuello de sus monturas y las calman susurrando: "Tranquilo, tranquilo, no te preocupes, todo saldrá bien, mi beldad, mi ilusión..." Ocupan sus puestos en la línea de salida. A lo largo de la pista, los espectadores son como un campo de hierba y flores al viento. El Festival del Verano ha comenzado. ¿Lo creen? ¿Aceptan el festival, la ciudad, la alegría? ¿No? Entonces, permítanme que lo describa una vez más. En el subsuelo de uno de los hermosos edificios públicos de Omelas, o tal vez en el sótano de una de sus espaciosas casas particulares hay un lóbrego cuartucho. Tiene una puerta cerrada con llave y carece de ventanas. Una tenue luz se filtra polvorienta entre las rendijas de la carcomida madera y que procede de un ventanuco cubierto de telarañas de algún lugar del otro lado del sótano. En el ángulo del cuchitril un par de fregonas, con las bayetas tiesas, pestilentes, llenas de grumos, están junto a un balde oxidado. El suelo está sucio, pegajoso como es habitual en un sótano abandonado. El cuarto tiene tres pies de largo por dos de ancho: un simple armario para guardar escobas y los enseres en desuso. En el cuarto hay un niño sentado. Podría ser un niño o una niña. Aparenta unos seis años pero en realidad tiene casi diez. Es retrasado mental. Tal vez nació anormal o se ha vuelto imbécil por el miedo, la desnutrición y el abandono. Se hurga la nariz y de vez en cuando se manosea los dedos de los pies o los genitales mientras se sienta encorvado en el rincón más alejado del balde y de las bayetas. Les tiene miedo. Las encuentra horribles. Cierra los ojos pero sabe que las fregonas siguen ahí, erguidas, y la puerta está cerrada y nadie acudirá. La puerta siempre está cerrada y

nunca viene nadie salvo en ciertas ocasiones -la criatura no tiene noción del tiempo y los intervalos- en que la puerta cruje espantosamente, se abre y asoma una o varias personas. Entra una sola y de un puntapié le obliga a levantarse. Los otros jamás se le acercan sino que lo observan con ojos de horror y asco. La escudilla de comida y el jarro de agua se llenan rápidamente, se cierra la puerta, los ojos desaparecen. La gente que está en la puerta nunca habla, pero el niño, que no siempre ha vivido en el cuarto de los trastos y recuerda la luz del sol y la voz de su madre, a veces habla : "Por favor, sáquenme de aquí. Seré bueno." Jamás le responden. Por las noches el niño gritaba pidiendo auxilio, gritaba muchísimo, pero ahora se limita a un débil quejido y cada vez habla menos. Está tan flaco que las piernas carecen de pantorrillas y tiene el vientre hinchado; sólo se alimenta una vez al día con media escudilla de gachas con sebo. Va desnudo. Las nalgas y muslos son una masa de doloroso llagas pues continuamente está sentado sobre su propio excremento. Todos saben que existe, todo el pueblo de Omelas. Algunos han ido a verlo, otros se contentan únicamente con saber que está allí. Todos saben que tiene que estar. Algunos comprenden la razón, otros no pero ninguno ignora que su felicidad, la belleza de su pueblo, la ternura de sus amigos, la salud de sus hijos, la sabiduría de sus becarios, la habilidad de sus artesanos, incluso la abundancia de sus cosechas o el esplendor de su cielo dependen por completo de la abominable miseria de ese niño. Se lo explican a los niños de ocho a diez años que están capacitados para comprender, y casi todos los que van a verlo son adolescentes, aunque con cierta frecuencia también un adulto acude y vuelve para ver el niño. Por muy bien que se lo expliquen, al verlo experimenta un asco que había creído superar. A pesar de todas las explicaciones se les advierte furiosos, ultrajados, impotentes. Quisieran hacer algo por el niño, pero todo es inútil. ¡Qué hermoso sería si sacaran al sol a esa criatura, la limpiaran, le dieran de comer, la cuidasen! Pero si alguien lo hiciera, ese día y esa hora, toda la prosperidad, la belleza y la dicha de Omelas quedarían destruidas. Esas son las condiciones. Cambiar todo el bienestar y la armonía de cada vida de Omelas por esa sola y pequeña rehabilitación; acabar con la felicidad de millares a cambio de la posibilidad de hacer feliz a uno: pero eso sería, por supuesto, reconocer la culpa, admitir el delito. Las condiciones son estrictas y terminantes; no debe dirigirse al niño una sola palabra amable. A veces, los jóvenes regresan a sus casas llorando o con una furia sin lágrimas cuando han visto al niño y se han enfrentado a esa terrible paradoja. Tal vez meditan sobre ello,

semanas y años, pero a medida que transcurre el tiempo comienzan a darse cuenta e que aunque soltaran al niño, de poco le serviría su libertad; sin duda, una ligera, vaga satisfacción por el cuidado humano y el alimento, pero muy poco más. Se halla demasiado degradado e imbécil para comprender la verdadera felicidad. Ha estado asustado demasiado tiempo para librarse del miedo. Sus costumbres son demasiado zafias e inciviles para que responda al trato humano. En efecto, después de tanto tiempo se sentiría infortunado sin los muros que lo protegen, sin la oscuridad para sus ojos, sin el propio excremento para sentarse. Sus lágrimas, ante la amarga injusticia, se secan cuando empiezan a percibir la terrible justicia de la realidad y acaban aceptándola. Sin embargo, tal vez sus lágrimas y su rabia, el intento de su generosidad y la aceptación de su propia impotencia son la verdadera causa del esplendor de sus vidas. Su felicidad no es vacua e irresponsable. Saben que ellos, como el niño, no son libres. Conocen la compasión. La existencia del niño y el conocimiento de esa existencia hacen posible la elegancia de su arquitectura, el patetismo de su música, la profundidad de su ciencia. A causa del niño son tan amables con los niños. Saben que si ese desdichado no lloriquease en la oscuridad, el otro, el flautista, no tocaría esa alegre música mientras los jóvenes jinetes se ponen en fila sobre sus beldades para la carrera que se celebra la primera mañana de estío. ¿Qué piensan ahora de ellos? ¿No son más dignos de crédito? Pero todavía tengo algo que contarles, y esto es totalmente increíble. A veces, un adolescente, chico o chica que va a ver al niño, no regresa a su casa para llorar o enfurecerse, no, en realidad no vuelve más a su hogar. Otras, un hombre o mujer de más edad cae en un mutismo absoluto durante unos días. Bajan a la calle, caminan solos y cruzan sin vacilar las hermosas puertas de Omelas. Siguen andando por las tierras del labrantío. Cada uno va solo, chico o chica, hombre o mujer. Anochece ; el caminante pasa por las calles de la ciudad, ante las casas de ventanas iluminadas, y penetra en la oscuridad de los campos. Siempre solos, se dirigen al Oeste o al Norte, hacia las montañas. Prosiguen. Abandonan Omelas, siempre adelante, y no vuelven. El lugar adonde van es aún menos imaginable para nosotros que la ciudad de la felicidad. No puedo describirlo en absoluto. Es posible que no exista. Pero parecen saber muy bien hacia donde se dirigen los que se alejan de Omelas.

Ursula K. Le Guin: Nació el 21 Octubre de 1929 en Berkeley (California) EE.UU y es Graduada en Lenguas Románticas en la Columbia University (New York).

Ursula K. Le Guin es, sin lugar a dudas, un clásico de la ciencia-ficción contemporánea. Su obra trasciende para muchos el propio género literario. Su narrativa en algunos momentos roza la poesía, y nadie como ella para crear conciencia sobre el devenir de la humanidad en un futuro lejano en el aspecto de la interacción con otras culturas u otras sociedades. Ella misma confiesa en sus novelas su afinidad a la utopía anarquista.

Es casi imposible destacar una sola entre sus novelas, pero para los amantes del género es de lectura obligada "La Mano Izquierda de la Oscuridad" y "El Nombre del Mundo es Bosque".

Sus premios:

Hugo 1969 y Nebula 1970 por "La mano izquierda de la oscuridad"

Finalista Nebula 1969 por "Nueve Vidas"

Locus 1972 por "La Rueda Celeste"

Finalista Hugo 1972 por "Más vasto que los imperios y más lento"

Hugo 1973 por "El Nombre del Mundo es Bosque"

Hugo, Nebula y Locus 1974 por "Los Desposeidos"

Hugo 1974 por "Los que se marchan de Omelas"

Nebula y Júpiter 1974, Locus 1975 y finalista del Hugo 1975 por "El día anterior a la revolución"

[Al índice](#)

4. CUENTO MADE IN CUBA: Tarot

Por Eliete Lorenzo Vila

"Las paredes oyen... y recuerdan".

Proverbio antiguo

La habitación abrió los ojos.

Me despertó el “crack” de la cerradura. Apenas me desperté dirigí mi atención hacia la puerta. Segundos después apareció el rayo de luz. Dos figuras entraron.

—Seguro fueron los fusibles.

Ella cerró la puerta.

“*¡Oh no, otro más!*” Fue lo primero que pensé y el eco de mis palabras resonó en el pasillo trasero del edificio. Entonces pude ver su sonrisa de la joven. Brilló un instante en la penumbra. Esa sonrisa de maldad asegurada.

—No lo habrás hecho intencionalmente para impresionarme ¿Verdad?

—Siempre pasa cuando hay un bajón de voltaje. Nada tiene que ver con lo que haremos.

Él la miró incrédulo.

Noté que el hombre estaba intentando acostumbrarse a la oscuridad. A muchos les pasa. Una de las pocas cosas productivas de esta chiquilla es su amor por la oscuridad. El tipo en cambio, era un inadaptado y había empezado a tropezar.

Ella —me niego rotundamente a tratarla de dueña— caminó hasta el enorme reloj contador. Hizo unos ajustes y tiró del interruptor.

El hombre dio un salto.

"Se sobresalta sólo por el "click" de un viejo interruptor. Me gustaría que trajera, aunque sea por una vez, alguien que valiera la pena."

Ella abrió la puerta del cuarto. Él la siguió. La chiquilla tamborileó con los dedos en la madera del marco. A todas luces se trataba del Ritual antes de penetrar en el recinto sagrado. “*El caso es que nunca oí acerca de un ritual como ese. Demasiado ridículo para ser mágico.*”

Farsante".

Los ojos de la habitación abandonaron el lugar para ir a concentrarse en el dormitorio.

El concreto del cuarto me permite ver mejor que los bloques de la sala. Puedo oler los restos del incienso quemado en el último día de suerte. El visitante es alto, de cabello corto y negro. Su pulóver deja vislumbrar un tribal en el hombro. Camina por la habitación.

Me observa.

Desde la pared, cubierta de runas manchadas con tinta, le devuelvo la mirada, más él no lo nota.

"He conocido a cientos como tú. Pretendes interesarte por la mística y el mundo oculto pero sólo buscas lo que ella pueda darte en la cama."

Se acerca a los artilugios mágicos. Toma una soga de cáñamo y comprueba su dureza. La desecha al rato. Parece catalogar el resto de los instrumentos como "porquería para gente impresionable".

"Y en cierta forma tiene razón."

La habitación perdió interés en él, adormeciéndose.

El tipo mira el lecho cubierto por un reguero de libros de adivinación y la sábana a medio tender.

"Puedo adivinar la malicia que se esconde tras esa cara de seductor barato."

—Siempre me gustaron las mujeres desordenadas.

La habitación bostezó.

—Vamos a lo nuestro —habló ella.

—¿No vas a tirarme las cartas? Toda bruja debe tener cartas.

—Estas también son cartas...

—¿Tarot? Son mucho más grandes.

—Para lo que necesito, servirán...

Un instante para que el descuido hiciera boquear el escote de su blusa, mezclando la visión del nacimiento de sus senos con el aroma de canela que destila su piel. El viejo truco wicca.

“Patético, no tienes otra forma de atraer a tu víctima porque eres una mediocre. Las verdaderas ni siquiera tenían que usar sus poderes de mujer. Los buenos tiempos han pasado, y yo tengo que soportarte. Eres mi karma”

Él se aproximó. Ella lo contuvo mientras se acomodaba en el lecho con las piernas cruzadas. Una a una fue sacando las grandes cartas del mazo. Eligió tres y las colocó boca abajo sobre el lecho.

“La peor de las formas posibles de manejar esos poderes. Eres una niña malcriada que no hace más que jugar con los conocimientos antiguos.”

Volteó la primera carta.

—Esta es La Sacerdotisa, simboliza la atracción que ejerces sobre una mujer —*“No escuchaba palabras tan banales desde que a la viejita de al lado le dio por oír novelas de radio.”*

Volteó la siguiente baraja.

—Y luego El Carro... te saldrás con la tuya si quieres poseerla —*“Una vergüenza para las adivinas, eso que estás diciendo no tiene nada que ver ni con el tarot, ni con la adivinación. Espero que no seas la última bruja.”*

La tercera carta estaba en blanco.

—Y esta es... —*“Me hubiera gustado verte en los tiempos de la magia. Cuando cada aprendiz tenía que hacerse de todos los artilugios. Esperar pacientemente la llegada de la luna llena; sacrificar animales exóticos y realizar rituales en los páramos. Tú solo tienes que llamar a tus amiguitos que venden baratijas místicas al precio de una remodelación...”*

El remanente aroma del incienso se perdió con el color azul-gris de las paredes.

Ella deja que le aferre la muñeca. La boca del hombre recorre su cuello en besos cada vez más sensuales, la lengua busca el lugar donde la canela se esconde sobre la piel.

“Al menos te sabes ese truco”.

Nuevamente el destello de su sonrisa, sé lo que vas a hacer, he visto a muchas intentarlo antes. He visto a muchas fracasar. Solo en los tiempos antiguos...

—... ¿Qué significa la carta en blanco? ¿Voy a terminar enamorándome de ti?

—Se llama El Colgado, es la única que carece de aliento de vida y no tiene nada que ver con el amor.

— ¿Aliento de... vida?

—Sí, todas las cartas lo necesitan. No te preocupes por esas nimiedades. Acuéstate

—susurró ella.

El sueño lo gana al caer sobre la almohada.

Ella acaricia uno de los tobillos del hombre, atándolo con la soga.

En el silencio de la saleta la mujer cerró tras sí la puerta del dormitorio.

Te arreglas la blusa y dejas los hombros al descubierto. Magia teúrgica, los más difíciles encantamientos de la historia.

“Puedo ver la satisfacción en tu rostro. No te creas la mejor solo por haberlo conseguido... varias veces”.

Entre las sedas del pañuelo, el juego de tarot se desliza entre tus manos. Ya está completo, 22 arcanos mayores y 30 inferiores. Todas ellas con aliento de vida. Todas con el poder de la adivinación. *“Un Tarot Auténtico, eso sí. Repleto de charlatanes de pelo largo, insulsos de puloveres desmangados, ridículos con muñequeras de cuero. Todo un zoológico urbano en un juego de cartas.*

En las manos de ella estaba la última carta escogida para la predicción.

El dibujo en el cartón representa un hombre con pulóver sin mangas, cabello negro y tatuaje en el hombro, amarrado por un tobillo y colgado de cabeza.

“No estoy de acuerdo con tus métodos o los imbéciles con los que andas... Pero 52 encantamientos bien hechos es algo”.

Eliete Lorenzo Vila: La Habana 1978. Joven escritora cultivadora del género fantástico. Ganadora de la beca de creación Caballo de Coral del Centro de formación literaria Onelio Jorge Cardoso.

[Al índice](#)

5. CURIOSIDADES: Los héroes ya no son lo que eran. Identidad y diferencia en el cómic de fin de siglo*

Fabián Giménez Gatto

1

La sociedad contemporánea es atravesada por infinidad de relatos que entretejen el sentido de la experiencia tardomoderna en imágenes, efectos de sentido, mitos desechables, en fin, cultura masiva. La intención de este artículo es rastrear, a partir de una serie de ejemplos extraídos del inabarcable mundo del cómic, una serie de rupturas que se han producido recientemente en el imaginario en torno a la identidad. Los cómics no nos remiten a estereotipos sino a una aglomeración de significados en continuo movimiento, dejando traslucir las mutaciones producidas en nuestra forma de concebir la identidad y la diferencia, una subjetividad proteica y polimorfa que se refracta en una multiplicidad de imágenes ubicuas como las viñetas de una historieta.

Es decir, los fenómenos de autoreferencialidad y complejidad intertextual del cómic contemporáneo nos llevan a desconfiar de lecturas simplistas o ingenuas a la hora de enfrentarnos a estos "pequeños relatos" de la cultura massmediática. Es más, me parece que muchas teorizaciones, de moda en los ochenta, a propósito de una identidad moderna que no resistiría por mucho tiempo los embates del tiempo, toman cuerpo en estas formas de discursividad masiva, en fin, en los ochenta posmodernidad, en los noventa popmodernidad.

Las historietas en general, y no solamente los cómics para adultos, los comix underground o las novelas gráficas, nos introducen a algunos profundos problemas filosóficos que le han quitado el sueño a cientos de intelectuales durante varias décadas. No resultaría del todo descabellado pensar la dispersión, la fragmentación o el debilitamiento de la subjetividad moderna a partir del análisis de una serie de historietas dirigidas a un público adolescente supuestamente ajeno a los serios problemas de la filosofía postmetafísica.

En este trabajo, abordaré algunos aspectos de ciertos personajes de DC Comics, Marvel Comics e Image Comics, centrando el análisis en las problematizaciones que se articulan en

torno a la noción de identidad, la cual se desdibuja a través de una serie de historias que se apartan de los clásicos carriles de la mitología heroica popular, arribando a una concepción de la subjetividad mucho más cercana a nuestro campo de experiencia, otorgándole a estos cómics un grado de verosimilitud y densidad filosófica difícilmente visible en los textos académicos que abordan esta problemática.

2

Más allá de los coloridos disfraces, las máscaras, los archienemigos, las armas supersofisticadas y las invasiones alienígenas, los héroes de la cultura popular parecen sufrir con las mismas ansiedades e incertidumbres que aquejan a sus lectores de carne y hueso, a su vez, las historias reflejan un cierto estado de ánimo que caracterizó a este fin de milenio; superando el mero entretenimiento, estas ficciones se convierten en un síntoma de una peculiar transformación en la forma de concebir la subjetividad, que permea desde el discurso filosófico deconstructivo hasta los soliloquios de un fáustico Al Simmon convertido en un engendro del demonio, luego de un postmortem pacto diabólico que lo regresó a la tierra como un soldado de las .

Uno podría pensar que la desafortunada odisea de Spawn dista mucho de las andanzas heroicas de Kal-El en el planeta tierra, sin embargo, Superman, uno de los pocos extraterrestres aceptados y queridos por la cultura masiva junto a E.T. y otras contadas excepciones, ha debido morir y resucitar, enfrentarse a toda una serie de simulacros que intentaron ocupar su lugar en su ausencia como, asimismo, sufrir una pasmosa metamorfosis que convirtió al antiguo hombre de acero en un inmaterial ser de energía pura y a Clark Kent en un simple mortal indefenso.

Veamos más detenidamente esta serie de transformaciones que ha sufrido uno de los superhéroes más populares de todos los tiempos desde su trágica batalla con Doomsday a principios de 1993. En una época de cambios acelerados el Superman clásico parecía un tanto pasado de moda, la muerte de Kal-El parecía inminente, luego de la muerte de Dios, la muerte del superhombre. La pelea final se desarrolla frente al Daily Planet, culminando con la "muerte" de Superman y de su temible antagonista. El comienzo de una nueva era se

perfilaba entre las ruinas de la batalla. Superman, símbolo no solo de indestructibilidad sino también de inmortalidad, moría dignamente defendiendo a Lois, a Jimmy, a Metrópolis y al mundo. La mitología heroica comenzaba a resquebrajarse, los héroes también estaban sujetos al tiempo, la enfermedad y la muerte, Batman seguiría el ejemplo, convirtiéndose en un paralítico luego de una cruenta batalla con Bane.

Ahora bien, más allá de lo anecdótico de estas muertes y parálisis transitorias, lo interesante es el cuestionamiento de la imagen del héroe, abierta ahora a los peligros de la vida y a la angustia de la muerte. Los cambios comenzaban a afectar la identidad sólidamente construida durante décadas del hombre de acero. Luego de la muerte de su hijo adoptivo, Jonathan Kent sufre un paro cardíaco que lo conduce al umbral que separa la vida de la muerte. Allí encuentra a un Superman fantasmal y logra convencerlo de la naturaleza humana, y no necesariamente kriptoniana, de la muerte, por lo que padre e hijo retornan sanos y salvos a la vida. Dejando de lado esta triquiñuela que regresaba al reino de los vivos a un héroe que había demostrado a lo largo del tiempo su longevidad como verdadero mito popular, la historia apunta a una serie de problemas ligados a la identidad, humana o no, de Superman. Finalmente, Superman no es un terrícola, su extranjería, es decir, su otredad extraterrestre, le permitirá escapar, por lo menos en esta ocasión, de la humana experiencia de la muerte.

Sin embargo, la problemática de la identidad no termina allí para nuestro entrañable superhéroe, en su ausencia, cuatro simulacros entablan una lucha con el fin de ocupar el trono vacante. Cyborg, un simulacro metálico, Superboy, un clon adolescente, el Hombre de Krypton, un fanático religioso de dudoso origen kriptoniano y Steel, un imitador afroamericano de buenas intenciones enfundado en una armadura de acero, se embarcan en una verdadera "lucha por el reconocimiento". Con la desaparición del original, se instaura el primado de la copia, el reino de los simulacros se erige reciclando las clásicas contiendas entre Superman y Superman Bizarro, un villano que continuamente escapaba a su dimensión de caos para enfrentarse a su apolínea antítesis de la tercera dimensión. En la colección *La saga de los superhombres* apreciamos una especie de épica de la autenticidad y del reconocimiento que recorre, como elemento dramático, la totalidad de la historia.

Luego de recuperar su lugar en el olimpo de los superhéroes, Superman tendrá que sobrellevar una serie de metamorfosis que lo conducirán a un estado inmaterial, lumínico y energético que volverá a cuestionar su identidad. "Todo lo que es sólido se desvanece en el aire", el hombre de acero no detendrá más proyectiles con su musculoso pecho sino que quedará reducido a una criatura energética, las balas pasarán a través de su cuerpo como si se tratara de un fantasma, en lugar de destruir muros los atravesará dejándolos intactos y en lugar de volar se proyectará en el espacio como un haz de luz.

A su vez, la doble identidad del hombre de acero, que en el pasado solamente planteaba el problema de ser descubierta por Lois Lane o por algún supervillano vengativo, se vuelve algo mucho más difícil de manejar, cuando Superman adopta su apariencia humana pierde todos sus superpoderes convirtiéndose, efectivamente, en el enclenque e indefenso periodista que durante toda su vida de superhéroe simuló ser tras sus gafas, su corbata y su libreta de notas. Es decir, la doble identidad, una de las características por excelencia del superhéroe clásico, deja de ser simplemente una argucia más o menos imaginativa para convertirse en un fenómeno que verdaderamente disloca la identidad del protector de Metrópolis, fragmentándolo en dos seres de naturaleza opuesta, una criatura energética, poderosa e inmortal y en un ser material, débil y mortal.

Dos personajes de Marvel Comics compartieron esta naturaleza fragmentaria desde sus orígenes, me refiero a Hulk y a Thor. En la portada del primer número de Hulk nos enfrentamos a esta interrogante: "Is he man or monster or... is he both?". Todos conocemos la historia de Bruce Banner, un científico nuclear que gracias a una desafortunada exposición a los rayos Gamma se transformará durante las noches en el monstruo verde conocido como Hulk, una versión pop de la novela *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. A medida que el personaje evoluciona a través del tiempo, sus cambios no estarán regidos por la alternancia de la luz y la oscuridad sino por la lucha entre la razón y las pasiones.

Un destino diferente esperaba al Dr. Blake, un frágil lisiado que descubre, durante sus vacaciones en las costas de Noruega, un bastón que lo convierte, al ser golpeado contra el

suelo, en el poderoso Thor, dios del rayo y del trueno. El héroe de la mitología escandinava se encarna, luego de miles de años de silencio, en un simple mortal sin ninguna habilidad especial, salvo la de ser digno de blandir el martillo de Thor para defender a la humanidad de la invasión de los hombres de piedra de Saturno.

En conclusión, la doble identidad y la relación que el personaje establece con esta escisión marcan de forma contundente la naturaleza del héroe, desde un Bruce Banner atormentado por el monstruo que encierra en su interior hasta la alianza que el Dr. Blake establece entre su condición humana y la naturaleza divina del señor de las tormentas.

3

Otro buen ejemplo de la naturaleza conflictiva y problemática de la doble identidad de los héroes contemporáneos es el caso de Spawn. La saga de *Spawn* resulta ser una oscura historia neogótica de un ser de ultratumba en busca de su memoria e identidad perdidas. Este ser proveniente de las mismas entrañas del infierno, se convierte en un justiciero neogótico que busca recuperar el amor de su ex -esposa, o mejor dicho, viuda, sin conseguir jamás el final feliz al que nos tienen acostumbrados la mayoría de historietas. Al Simmon regresa a la tierra con un aspecto francamente desagradable luego de su estadía durante cinco años en el infierno, y si bien posee enormes poderes que le permiten cambiar de aspecto a su antojo es incapaz de recuperar la apariencia que tenía antes de su . Al hacer uso de sus poderes de transformación para recuperar su antiguo aspecto, no consigue más que transformarse en un rubio joven californiano, en lugar de recuperar su antiguo aspecto de adulto afroamericano. Pasamos, entonces, del superhéroe con doble identidad al antihéroe atrapado en una identidad que no es la suya.

Spawn puede ser un buen punto de partida para pensar otros aspectos constitutivos de la identidad del antihéroe postmoderno. En primer término, un alejamiento del tradicional juego de espejos de la doble identidad, arribando a la problemática condición de estar atrapado en un cuerpo que no es el suyo, paralelamente a una búsqueda de sí mismo que tiene mucho que ver con la memoria como aspecto esencial en la recuperación de su naturaleza humana. En segundo término, un corrimiento de la doble identidad que se vincula a la naturaleza proteica del héroe. Las prótesis han sido desde siempre un aspecto esencial en la conformación de la identidad de estos personajes, en el caso de Spawn su

traje posee vida propia y actúa por sí mismo, defendiendo al personaje del peligro, el problema de la doble identidad se demarca en la misma relación de Spawn con su traje, el cual hace uso de su libre albedrío para colaborar con el personaje en sus aventuras. Su capa lo sigue reptando como una serpiente por entre las sombras de los callejones, las cadenas que lo envuelven lo protegen de las balas y atacan automáticamente frente a cualquier peligro.

Las prótesis, entonces, constituyen otro elemento de la problematización de la .
Prácticamente no podemos pensar en superhéroes, villanos y antihéroes sin sus respectivas prótesis. "¿Dónde consigue él esos magníficos juguetes?", exclama sorprendido el Jocker cuando Batman se le escabulle gracias a su batisoga. En este sentido, podríamos preguntarnos que sería de la identidad de Batman sin su batimóvil, su baticueva, su batisenal, su batisoga o su batilaser. No podríamos concebir a Captain America sin su escudo indestructible, a Silver Surfer sin su tabla de surf intergaláctica, a Wonder Woman sin su lazo de la verdad y sus brazaletes indestructibles, a Spiderman sin sus lanzadores de telarañas o a Iron Man sin su armadura computarizada. Las prótesis constituyen una extensión del héroe, el traje resulta ser, de cierta forma, la identidad del héroe. La sobre su rostro es, como diría McLuhan, una extensión de su piel.

Las prótesis delimitan la subjetividad del superhéroe desde la superficie de la piel o desde la profundidad de los huesos, no olvidemos el esqueleto de Adamantium de Wolverine, que se proyecta al exterior en forma de garras que emergen del dorso de sus manos a la hora de combatir las fuerzas del mal. Ahora bien, si las prótesis configuran la identidad desde dentro, los villanos y archienemigos configuran la identidad desde el exterior, presentándose como la antítesis irreconciliable del héroe. No me extenderé en la importancia de los enemigos como elementos constitutivos de identidad en la fantasía heroica, sin embargo, me detendré en un caso paradójico, ¿qué sucede cuando los superhéroes se enfrentan entre sí y de su victoria depende la supervivencia de su universo?

4

Desde mediados de los setenta comienzan a surgir los *crossovers* como un himno a la

dislocación de la ficción, gracias al salto de un héroe hacia el universo de otro, ya sea para aliarse con él o para convertirse en su antagonista transitorio, la tranquilidad del universo del cómic se veía sacudida por un invitado inesperado. Títulos como *Superman vs. Spiderman* o *Batman vs. Hulk* hicieron furor por aquella época, ya que dos superhéroes de universos totalmente excluyentes -me refiero al universo DC y al universo Marvel- se veían por vez primera las caras. A mediados de los noventa, un *x-over* se convirtió en un evento cósmico, para el agrado de ávidos lectores de historietas la totalidad del universo DC se fusionaría completamente con el universo Marvel. Esta historia se desarrollaría a lo largo de los cuatro números de la colección *DC versus Marvel*, produciendo uno de los mayores acontecimientos en el universo mitológico del cómic, comparable a *Crisis en las tierras infinitas* o a *La muerte de Superman*.

Más allá del impresionante despliegue visual desarrollado en la colección *DC versus Marvel* son de destacar las cuestiones filosóficas que se amontonan, una tras otra, a lo largo de los cuatro números de la serie. Por una parte, este enfrentamiento entre los dos universos paralelos puede leerse como una traducción en cómic de la famosa "fusión de horizontes" de la hermenéutica gadameriana. Dos mundos se encuentran, produciendo profundas distorsiones en la naturaleza de ambos, como antes había sucedido de manera no tan radical con las colecciones *Else Worlds*, en donde los héroes escapaban de su universo habitual para ubicarse en otros espacios o tiempos, realidades paralelas y mundos posibles que hacían variar la situación del personaje pero no necesariamente su identidad, que permanecía más o menos intacta a pesar de los descentramientos espacio-temporales.

En cambio, en este caso, la colisión de dos realidades heterogéneas responde al enfrentamiento de dos criaturas ordenadoras de sus respectivos universos, que se enfrasan en una dialéctica posthegeliana que no conduce a una síntesis sino al establecimiento de un tercer universo paralelo a los otros dos y con autonomía respecto de ellos. Nos estamos refiriendo al universo de *Amalgam Comics* que vuelve a poner en tela de juicio la de los héroes de fin de siglo XX.

Luego de la recuperación del orden en ambos universos, a partir del mutuo reconocimiento

de sus divinidades respectivas, un tercer universo emerge, en el cual los nuevos héroes son el resultado de un complejo proceso de hibridación que produce una intertextualidad en el terreno de la identidad. Los fragmentos dispersos se unen para crear una nueva casta de superhéroes, en donde la identidad de los mismos surgirá de la fusión de dos o más personajes. Pasamos así del personaje con doble identidad a la identidad del constituida a partir de la intertextualidad de dos personajes diferentes.

Veamos, para culminar este breve ensayo, algunos de los nuevos personajes nacidos del universo *Amalgam*. Dark Claw es un personaje constituido a partir de Batman y Wolverine, conserva la naturaleza oscura y taciturna de Batman combinándola con la ferocidad intempestiva de Wolverine, Spider-boy combina a los dos héroes adolescentes más populares de ambos universos, mientras que Super-Soldier surge de la mixtura de Superman y Captain America, los héroes por excelencia del *american way of life*. Bruce Wayne se convierte en agente de S.H.I.E.L.D. fusionándose aquí una de las identidades del hombre murciélago con el sargento Nick Fury, mientras que Green Lantern se amalgama con Iron Man para hacer emerger a Iron Lantern, un héroe enfundado en una armadura con el poder del anillo de Green Lantern. Infinidad de superhéroes y villanos surgen de esta fecunda hibridación de Marvel y DC, sugiriendo la posibilidad de pensar la identidad a partir de fenómenos de simulación intertextual que dejan atrás la "autenticidad" y fidelidad a sí mismos de los héroes de la edad de oro y de plata del .

En conclusión, los héroes ya no son lo que eran. La época de los personajes de gruesos trazos y de identidad más o menos invariable a dado paso a una serie de mitologías que son un buen correlato del debilitamiento de la subjetividad y de la fragmentación de la experiencia contemporánea. Hibridaciones, mezclas y mixturas parecen conformar la alquímica lógica del imaginario actual, ni siquiera la identidad de los más grandes héroes de la cultura masiva podía permanecer intacta.

***Publicado originalmente en *El Huevo* (Revista cultural de México)**

Fabián Giménez Gatto: Se licenció en filosofía en el Instituto de Profesores Artigas en 1995. Obtuvo maestría y doctorado en filosofía por la Universidad Iberoamericana de México. Es coautor (junto con Alejandro Villagrán) de *Estética de la oscuridad* (Trazas,

Montevideo, 1995). Vive en México y trabaja en la Universidad del Claustro de Sor Juana.
Es columnista de la revista cultural *El Huevo*.
Contacto electrónico: fgimenezgatto@yahoo.com.mx

[Al índice](#)

6. RESEÑA: *Garbageland* (Col. Literatura Mondadori nº149, Mondadori 2001)
por Juan Manuel Santiago

Una muestra más que sintomática de que la ciencia-ficción producida desde dentro del fandom anda de capa caída es el hecho de que Mondadori haya encargado cerca de una docena de novelas de género a otros tantos autores latinoamericanos y españoles completamente ajenos a las coordenadas autorreferenciales en que se desenvuelve la producción cienciaficcional patria. Y que, para colmo de males, no lo hagan del todo mal.

Si *Invasores de Marte* (Reservoir Books) constituía una pequeña sorpresa -entre otras cosas, gracias a relatos como el de Juan Abreu-, *Garbageland* nos ofrece la posibilidad de disfrutar un producto más que solvente desde el punto de vista estilístico, en absoluto pacato en cuanto a ideas e inmerso de pleno dentro de una especie de corriente *slipstream*, marca de la casa, que caracteriza no sólo a los últimos títulos editados por Mondadori (*Vurt* de Jeff Noon es el ejemplo paradigmático) sino a buena parte del actual género fantástico escrito en español, desde *Tokyo ya no nos quiere* de Ray Loriga (Plaza & Janés) y *Euro Raíl* de Eduardo Lampaya (Visor) hasta los aún prácticamente inéditos por estos pagos Bernardo Fernández, Gerardo Sifuentes, Alejandro Espinoza o Gerardo Horacio Porcayo.

William Gibson y Bruce Sterling son ya sólo una de las posibles influencias literarias reconocidas y reconocibles de toda una generación de autores que, golpe a golpe, empiezan a crear un subgénero dentro de la ciencia-ficción o, mejor dicho, a recuperar, institucionalizar y -esto es nuevo- hacer comercial la corriente más *francotiradora* del género (W. Burroughs, Delany, Disch, el Farmer de "Jinetes del salario púrpura"), la de aquellos autores que escriben (y publican) sin constreñirse a las cada vez más limitadas y endogámicas convenciones de la ciencia-ficción *del ghetto*. Lo cual, por supuesto, no es ni bueno ni malo por sí mismo.

Calidad literaria y capacidad de asombrar (forma y fondo, si se prefiere, o estilo e ideas) no se encuentran en absoluto descompensadas en *Garbageland*, obra madura de Juan Abreu (La Habana, 1952), cruel y sardónica chanza, tremendamente seria al mismo tiempo, mordaz metáfora de la sociedad yanqui de consumo y de la actual situación cubana, experimento literario y a la vez sublimación de lo visual. Sin ser el no va más, esta novela

sorprende por su descarro y por su ritmo, pese a que en algún momento la trama se le escapa de las manos a Abreu, apenas capaz de contener y ordenar el torrente de ideas e imágenes que surgen de su mente: monjas clónicas asesinas, gigantescas cúpulas que envuelven ciudades enteras con publicidad, artistas cuyas mayores obras de arte son sus propios cuerpos, sangrientas batallas entre seres propios de series de dibujos animados, sexo virtual con sangrientos dictadores como Hitler o Franco (a la página 184 me remito), gafas que permiten abstraerse de la realidad virtual imperante y ver la realidad objetiva (en una escena que recuerda al único autor del *ghetto* capaz de moverse dentro de las coordenadas que propone este estilo Mondadori: el Eduardo Vaquerizo de *Rax*, reciente premio Ignotus, o *El lanzador*), desoladores paisajes casi ballardianos del basurero que da título a la novela, una Garbageland en la que no es difícil reconocer a la Cuba natal de Abreu...

Un caos, en resumen, un agradable caos que conforma una obra singular y meritoria que, sin llegar a ofrecer lo mejor de sí misma, sí confirma la creciente consolidación de un nuevo subgénero dentro de la ciencia-ficción en español, ni mejor ni peor que el que se ofrece desde dentro del fandom pero sí mucho más fresco e innovador. Nos quedan tres telediarios, me temo.

Juan Manuel Santiago (Madrid, 1970): Director de las Revistas Gigamesh y Stalker.

[Al índice](#)

8. HUMOR: *MANUAL DEL PERFECTO TIRANO o LAS CIEN COSAS QUE HARIA SI FUERA EL SEÑOR DEL MAL*

Todos sabemos por series y películas que los Malos no son malos por su perversidad y retorcidos pensamientos, son malos porque resultan ser unos incompetentes. En este pequeño manual se orienta al aprendiz de Señor del Mal sobre su oficio, acerca de lo que debe y no debe hacer, y de como tratar a su entorno.

1. Mis Legiones del Terror tendrán cascos con visores de plexiglás transparente, no con visores que tapen la cara.

2. Mis conductos de ventilación serán demasiado pequeños para gatear por ellos.

3. Mi noble medio-hermano cuyo trono usurpé debe ser asesinado, no encarcelado secretamente en una celda olvidada de mis calabozos.

4. Dispararles no debe ser suficiente para mis enemigos.

5. El Artefacto Que Es La Fuente De Mi Poder no será guardado en la Montaña De La Desesperación Mas Allá Del Río De Fuego Guardado Por Los Dragones De La Eternidad. Estará en mi depósito de seguridad. Lo mismo es aplicable al Objeto Que Es Mi Única Debilidad.

6. No me recrearé en el sufrimiento de mi enemigo antes de matarle.

7. Cuando halla capturado a mi adversario y él diga *antes de matarme, ¿podrías decirme al menos que es todo esto?* yo diré *NO* y le dispararé..., no, pensándolo mejor le dispararé y entonces diré *NO*.

8. Después de raptar a la bella princesa, nos casaremos inmediatamente en una modesta ceremonia civil. No con un espectáculo sorprendente de tres semanas, tiempo en el cual la fase final de mi plan será desbaratada.

9. No incluiré un mecanismo de autodestrucción a no ser que sea absolutamente necesario. Si es necesario, no será un gran botón rojo con una etiqueta que diga *Peligro: No Pulsar*. El gran botón rojo, sin embargo, disparará una ráfaga de balas sobre cualquiera lo bastante estúpido para usarlo. De igual forma, el botón ON/OFF no estará claramente marcado como tal.

10. No interrogaré a mis enemigos en el Santuario Interior; un pequeño hotel alejado de mis fronteras funcionará igual de bien.

11. Estaré seguro de mi superioridad. Luego no sentiré ninguna necesidad de probarla dejando pistas en forma de acertijos o dejando mis enemigos más débiles vivos para demostrarles que no suponen una amenaza.

12. Uno de mis consejeros será un niño normal de 5 años. Cualquier fallo en mi plan que sea capaz de detectar será corregido antes de ser llevado a cabo.

13. Todos los enemigos asesinados serán incinerados, o al menos tendrán una cantidad de balas en el cuerpo equivalente a su propio peso, no serán dejados para que mueran en el fondo de un precipicio. El anuncio de sus muertes, así como cualquier celebración, será aplazado hasta después de que se halla llevado a cabo la disposición nombrada.

14. El héroe no tendrá derecho a un último beso, último cigarrillo, o cualquier otra forma de última voluntad.

15. Nunca emplearé un dispositivo digital de cuenta atrás. Si encuentro que es absolutamente inevitable, lo programaré para activarse cuando llegue a 117, justamente cuando el héroe este poniendo su plan en marcha.

16. Nunca usaré la frase *pero antes de matarte, hay una sola cosa que quiero saber*.

17. Cuando tenga consejeros, escucharé sus consejos de vez en cuando.

18. No tendré un hijo. Aunque su irrisoriamente mal planeado intento de usurpar mi poder fallara fácilmente, podría proveer una distracción fatal en un momento crucial.

19. No tendré una hija. Ella sería tan bella como malvada, pero una mirada al robusto aspecto del héroe y ella traicionará a su propio padre.

20. A pesar de su probado efecto *anti-stress*, no caeré en las carcajadas típicas de maníacos. Cuando estés ocupado en eso es demasiado fácil no darse cuenta de desarrollos no esperados que un individuo más atento podría percibir.

21. Contrataría un diseñador con talento para crear uniformes originales para mis Legiones del Terror, no usaría baratos uniformes de rebajas que les harían parecer tropas nazis, soldados romanos, o salvajes hordas mongoles. Todos fueron derrotados al final y yo quiero que mis tropas tengan una disposición más positiva.

22. No importa lo tentado que esté con la posibilidad del poder ilimitado, nunca consumiré un campo de energía mayor que mi cabeza.

23. Guardaré una reserva de armas de baja tecnología y entrenaré a mis tropas para su uso. De esta forma, incluso si los héroes consiguen neutralizar El Artefacto Que Es La Fuente De Mi Poder y/o dejar inútiles las armas normales de energía, mis tropas no serán superadas por un puñado de salvajes armados con rocas y lanzas.

24. Mantendré un conocimiento realista de mis fuerzas y debilidades. Aunque esto elimina parte de la diversión del trabajo, al menos nunca diré la frase *¡¡¡No, esto no puede ocurrir, soy INVENCIBLE!!!* (después de lo cual la muerte es casi instantánea)

25. No importa lo bien que funcione, nunca construiré ninguna clase de maquinaria que sea completamente indestructible salvo por un pequeño y virtualmente inaccesible punto vulnerable.

26. No importa lo atractivos que ciertos miembros de la rebelión sean, probablemente hay alguien igual de atractivo que no esté desesperado por matarme. Desde luego, me lo pensaré dos veces antes de ordenar que un prisionero sea enviado a mi dormitorio.

27. Nunca construiré un sólo ejemplar de Cualquier Cosa Importante. Todos los sistemas tendrán paneles y baterías redundantes. Por la misma razón, siempre llevaré al menos dos armas completamente cargadas en todo momento.

28. Mi monstruo mascota estará guardado en una prisión segura de la cual no pueda escapar y en la cual yo no pueda caer accidentalmente.

29. Vestiré con ropas de colores brillantes y alegres, para sorprender a mis enemigos.

30. Todos los conjuradores divagantes, terratenientes torpes, bardos sin talento y ladrones cobardes serán ejecutados de forma preventiva. Mis enemigos seguramente abandonarán su búsqueda si no tienen ninguna fuente de alivio cómico.

31. Todas las taberneras inocentes y atractivas de mi reino serán reemplazadas por camareras malhumoradas y hartas del mundo que no proporcionarán refuerzos inesperados y subargumentos románticos al héroe o a su compañero.

32. No me enfureceré y mataré al mensajero que traiga malas noticias sólo para demostrar lo malísimo que soy. Los buenos mensajeros son difíciles de encontrar.

33. No requeriré a los altos mandos femeninos de mi organización que lleven *bustiers* de acero inoxidable. La moral mejora con una forma de vestir más sencilla. De la misma forma, los trajes de cuero negro serán reservados para ocasiones formales.

34. No me transformaré en una serpiente, nunca ayuda.

35. No me dejare perilla. En los días antiguos te daba un aspecto diabólico. Ahora solo te hace parecer un miembro resentido de la *Generación X*.

36. No encerraré miembros del mismo grupo rebelde en el mismo bloque de celdas, y menos en la misma celda. Si son prisioneros importantes, yo mismo conservaría la única llave de la celda en lugar de repartir copias a todos los guardias inútiles de la prisión.

37. Si mi Hombre De Confianza me dice que mis Legiones del Terror están perdiendo la batalla, le creeré. Después de todo es mi Hombre De Confianza.

38. Si el enemigo que acabo de matar tiene un hermano menor o un hijo en algún lugar, lo encontraré y lo mataré inmediatamente, en lugar de esperar que crezca abrigando sentimientos de venganza contra mí cuando me encuentre en mi vejez.

39. Si debo entrar en batalla, no lo haré al frente de mis Legiones del Terror, ni buscaré a mi contrario entre su ejército.

40. Nunca seré caballero ni deportivo. Si tengo un Superarma Imparable, la usaré tan pronto y tan a menudo como sea posible en lugar de reservarla.

41. Una vez que mi poder este asegurado, destruiré todos esos malditos Dispositivos De Viaje En El Tiempo.

42. Cuando capture al héroe, me aseguraré de capturar también a su perro, mono, hurón o cualquier animal asquerosamente listo capaz de roer cuerdas y coger llaves.

43. Mantendré una saludable cantidad de escepticismo cuando capture a la bella rebelde y ella me diga que le atrae mi poder y mi físico y que traicionará gustosamente a sus compañeros si le dejo participar en mis planes.

44. Sólo contrataré cazarecompensas que trabajen únicamente por el dinero. Aquellos que trabajan por el placer de la caza tienden a hacer cosas tan estúpidas como conceder al otro una deportiva posibilidad de ganar.

45. Me aseguraré de que las responsabilidades estén perfectamente definidas en mi organización. Por ejemplo, si mi general la fastidia no sacaré mi pistola y le diré: *Y este es el precio del fracaso* dándome entonces la vuelta y matando a un subordinado cualquiera.

46. Si un consejero me dice *Mi señor, es sólo un hombre, ¿qué puede hacer un sólo hombre?* Yo responderé *Esto* y mataré al consejero.

47. Si advierto que un jovenzuelo ha empezado una aventura para destruirme, le mataré mientras sea un jovenzuelo, en lugar de esperar a que madure.

48. Trataré a cualquier bestia que controle mediante magia o tecnología con respeto y amabilidad. De tal forma que si el control es roto, no venga inmediatamente a vengarse de mi.

49. Si descubro la localización del Artefacto Que Puede Destruirme, no enviaré a todas mis tropas a apropiarse de él. Las enviaré a apropiarse de cualquier otra cosa y pondré un anuncio de *se busca* en el periódico local.

50. Mis ordenadores principales tendrán su propio sistema operativo, que será totalmente incompatible con el estándar de los portátiles de IBM y MAC.

51. Si uno de los guardias de mis calabozos empieza a expresar preocupación por las condiciones de la celda de la Bella Princesa, le transferiré inmediatamente a una posición menos orientada al público.

52. Contrataré a un equipo cualificado de arquitectos para que examinen mi castillo y me informen de todos los pasajes secretos y túneles abandonados que yo deba conocer.

53. Si la Bella Princesa que capture dice *¡Yo nunca me casaré contigo! ¡Nunca! ¿Me escuchas? ¡¡¡NUNCA!!!* yo diré *Vaaale* y la mataré.

54. Nunca cerraré un trato con un ser demoníaco para luego intentar engañarle simplemente por llevar la contraria.

55. Los mutantes deformes y los bichos raros psicópatas tendrán su lugar en mis Legiones del Terror. Sin embargo antes de enviarles en importantes misiones secretas que requieran tacto y sutileza, buscaré alguien igualmente cualificado que llame menos la atención.

56. Mis Legiones del Terror serán entrenadas para tener una puntería básica. Cualquiera que no pueda acertar a un hombre a 10 metros será usado como diana para prácticas.

57. Antes de usar cualquier artefacto o maquinaria capturados, leeré cuidadosamente el manual de usuario.

58. Si es necesario huir, nunca me pararé para posar dramáticamente y declamar una frase.

59. Nunca construiré una computadora pensante más inteligente que yo.

60. Mi consejero de cinco años también será requerido para descifrar cualquiera de mis códigos. Si lo descifra en menos de 30 segundos no será usado. **Nota:** lo mismo para las contraseñas.

61. Si mis consejeros me preguntan *¿Por qué estás arriesgándolo todo en un plan tan loco?* no seguiré con el plan hasta que encuentre una respuesta que les satisfaga.

62. Diseñaré los vestíbulos de mi fortaleza sin nichos o estructuras de soporte prominentes que los intrusos puedan usar para cubrirse en un tiroteo.

63. Los depósitos de desperdicios serán *incineradores*, no *compresores*. Y siempre serán mantenidos a no menos de 200 grados, sin contrasentidos como esas llamas que van a través de túneles accesibles a intervalos predecibles.

64. Iré a ver a un psiquiatra competente para curarme de todas las fobias extremadamente raras y extraños hábitos compulsivos que puedan ser una desventaja.

65. Si debo tener un sistema de computadoras con terminales accesibles al público, los mapas que muestren de mi complejo tendrán una habitación claramente señalizada como Sala de Control Principal. Esa habitación será la Cámara De Ejecuciones. La verdadera Sala de Control Principal estará señalada como Contenedor Del Desbordamiento De Las Alcantarillas.

66. Mi teclado de seguridad será realmente un escáner de huellas. Cualquiera que vea a alguien presionando una secuencia de botones o que espolvoree el teclado en busca de huellas digitales y luego intente entrar repitiendo la secuencia disparará el sistema de alarma.

67. No importa cuantos fallos tenga nuestro sistema, mis guardas serán entrenados para tratar cualquier fallo de una cámara de vigilancia como una emergencia completa.

68. Perdonaré la vida de alguien que me la salvó alguna vez en el pasado. Esto es razonable ya que anima a otros a hacerlo. Sin embargo la oferta es sólo válida para una vez. Si quieren que se la perdone de nuevo, será mejor que me vuelvan a salvar.

69. Todas las niñeras serán expulsadas del reino, todos los bebés serán llevados a hospitales aprobados por el estado. Los huérfanos serán dejados en casas de adopción, no abandonados en el bosque para ser criados por criaturas salvajes.

70. Cuando mis guardias se separen para buscar a los intrusos, lo harán como mínimo por parejas. Y serán entrenados de tal forma que si uno desaparece misteriosamente, el otro dará la alarma inmediatamente y pedirá refuerzos en lugar de buscarlo estúpidamente.

71. Si decido probar la lealtad de un teniente y ver si debe convertirse en mi Hombre De Confianza, tendré una escuadra de mis Legiones del Terror preparada en caso de que el resultado no sea satisfactorio.

72. Si todos los héroes permanecen apiñados alrededor de un Extraño Dispositivo y empiezan a insultarme y desafiarme, usaré el viejo revólver del abuelo en lugar de mi Superarma Imparable.

73. No estaré de acuerdo en dejar libres a los héroes si ganan en un duelo, aunque mis consejeros me digan que es imposible que ganen.

74. Cuando encargue una presentación multimedia de mis planes, de tal forma que mi consejero de cinco años la entienda fácilmente, no la dejaré encima de mi mesa con una etiqueta que diga *Proyecto del Señor Supremo*

75. Instruiré a mis Legiones del Terror para que ataquen al héroe en masa, en vez de hacerlo por parejas o en solitario mientras los demás esperan.

76. Si el héroe huye y sube al tejado, no lo perseguiré para luchar con él e intentar tirarle. Tampoco lucharé con él al borde de un abismo (y nunca, por supuesto, si es en mitad de un puente de cuerdas sobre un río de lava)

77. Si sufro alguna clase de locura temporal y decido dar al héroe la oportunidad de rechazar un trabajo como mi Hombre De Confianza, tendré la suficiente prudencia como para evitar que mi actual Hombre De Confianza pueda oírme mientras hago la oferta.

78. No les diré a mis Legiones del Terror *¡Debe ser capturado vivo!* la orden será más bien *Sólo debéis intentar cogerle vivo si es razonablemente sencillo.*

79. Si mi Dispositivo Del Juicio Final tiene la posibilidad de ser detenido una vez que se ha puesto en marcha, será inmediatamente fundido y con él se hará una edición limitada de monedas conmemorativa.

80. Si mis tropas mas débiles no consiguen eliminar al héroe, enviaré a mis mejores tropas en lugar de perder el tiempo mandando tropas de capacidad cada vez mayor mientras él las derrota y se acerca más y más a mi fortaleza.

81. Si estoy luchando con el héroe encima de una plataforma móvil, le he desarmado y estoy a punto de matarle y veo que él se tira al suelo, yo también me tiraré al suelo, en lugar de girarme con curiosidad para ver lo que él ha visto.

82. No dispararé a ninguno de mis enemigos si están quietos delante del Soporte Básico De Una Estructura Pesada Y Peligrosamente Desequilibrada.

83. Si estoy cenando con el héroe, pongo veneno en su copa y me tengo que ausentar por cualquier razón, pediré nuevas bebidas en lugar de intentar adivinar si ha cambiado las copas de sitio.

84. No tendré prisioneros de un sexo vigilados por guardias del sexo opuesto.

85. No usaré ningún plan cuyo paso final sea horriblemente complicado como *alinear las 12 piedras de poder en el altar sagrado, entonces activar el medallón en el momento del eclipse total*, mas bien seré del tipo *pulsar el botón rojo*

86. Me aseguraré de que mi Dispositivo Del Juicio Final esté siempre preparado y bien apuntado.

87. Mis contenedores de productos químicos estarán cubiertos cuando no estén siendo usados. Y nunca construiré pasarelas encima de ellos.

88. Si un grupo de secuaces falla miserablemente en una misión, les regañaré por su incompetencia, pero nunca volveré a enviar al mismo grupo a hacer la misma misión.

89. Después de capturar el Superarma del héroe, no diré a mi Guardia que nos dejen solos y tampoco me confiaré porque crea que quien la posea es imparable. Después de todo el héroe la llevaba y yo se la quité ¿no?

90. No diseñaré mi Sala De Control de tal forma que todas las estaciones de trabajo estén en frente de la puerta.

91. No ignoraré al mensajero que se tambalea agotado y evidentemente impaciente hasta que haya completado mi higiene personal o mi pasatiempo haya acabado. Podría ser realmente importante.

92. Si alguna vez hablo con el héroe por teléfono, no le desafiaré. En vez de eso le diré que su perseverancia me ha hecho darme cuenta de la futilidad de mi maldad y que, si

me deja sólo unos meses regresaré al camino de la rectitud (los héroes son tremendamente crédulos en estos asuntos)

93. Si decido llevar a cabo una doble ejecución del héroe y un subalterno que me ha traicionado, intentaré que el héroe sea el primero en ser ejecutado.

94. Cuando estén arrestando prisioneros, mis guardias no les permitirán pararse para recoger una baratija de valor puramente sentimental.

95. Mis calabozos tendrán su propio equipo medico con guardaespaldas. De tal forma que si un prisionero enferma de repente y su compañero le dice al guardia que es una emergencia, el guarda llamará al equipo médico en lugar de abrir la celda para echar un vistazo.

96. Mis mecanismos de apertura de puertas serán diseñados de tal forma que si vuelan el panel desde fuera la puerta se sellará y si lo vuelan desde dentro se abrirá. No al revés.

97. Las celdas de mis calabozos no estarán amuebladas con objetos que contengan superficies reflectantes o cualquier cosa que pueda ser desmontada.

98. Si una pareja de jóvenes atractivos entra en mi reino, los vigilaré cuidadosamente. Si encuentro que son felices y se quieren, los ignoraré. Sin embargo, si las circunstancias les han forzado a unirse contra su voluntad y se pasan todo el tiempo discutiendo entre ellos excepto en los momentos en que están salvándose la vida el uno al otro, momento en el cual hay insinuaciones de tensión sexual, ordenaré inmediatamente su ejecución.

99. Cualquier fichero de datos de importancia crucial será dividido en bloques de 1.44 Mb.

100. Finalmente, para mantener a mis súbditos permanentemente encerrados en un estado de trance descerebrado, les proporcionaré acceso gratis e ilimitado a Internet. También quiero proclamar a *HERCULES*, *XENA*, *SIMBAD*, *TARZAN* y *ROBIN HOOD* como las Series De Televisión Oficiales de la lista de Señores del Mal. Sus repetidos esfuerzos para ilustrar porqué los Señores del Mal necesitan unos consejos como estos son un ejemplo para todos nosotros.



[Al índice](#)

10. LAS COSAS QUE VENDRÁN

Se acerca el Concilio de Lorien:

El próximo 9 y 10 de abril en La Madriguera, desde las 10 de la mañana.

	<p><i>El Proyecto ABRAPALABRA</i> <i>El Grupo de Creación ESPIRAL</i> <i>El Grupo ONIRICA</i></p>	
	<p>CONVOCAN AL Concilio de Lorien</p>	
	<p><i>Festival de Equinoccio de Primavera</i> <i>ESPADÁ Y HECHICERÍA</i></p>	
	<p><i>Del 9 al 10 de</i> <i>La</i></p>	
		
	<p>Un espacio para los amantes y creadores de lo fantástico, lo único y lo artístico</p>	
<p><i>La Madriguera,</i> <i>AHS</i> <i>Quinta de los Molinos,</i> <i>Jesús Peregrino (final) e Infanta</i> <i>Plaza de la Revolución, Ciudad de La Habana</i></p>	<p><i>Auspiciado por</i></p>	
<p><i>Teléfono: 879-8175</i></p>	<p>AHS Centro de Teatro y CUIDAD DE LA HABANA Danza de la Habana ACCA UNEAC</p>	

Ansible 2005

Nuevamente publicamos las convocatorias a expositores, al Concurso Arena 2005 y una modalidad de premio para cuento ultracorto: miNatura 2005, todo dentro del II Encuentro Teórico del Género Fantástico Ansible 2005.

CONVOCATORIA DE PARTICIPACIÓN A EXPOSITORES

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 currículum
- 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 currículum) 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:

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

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 (8 1/2 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. N° 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.

BASES PARA EL CONCURSO DE CUENTO BREVE "MINATURA 2005"

Tipo: Cuento Breve

Dotación: Publicación

Fecha Límite: 3/5/2005

El Fanzine de Cuento Breve MiNatura, como parte organizadora del II Encuentro Teórico del Género Fantástico ANSIBLE 2005, de la AHS, convoca al concurso de cuento breve del género fantástico Miniatura 2005.

1- Podrán concursar todas las personas residentes o no en Cuba siempre que la obra este escrita en castellano, con una sola obra de extensión no mayor de una cuartilla (30 líneas), a un espacio, usando letra Arial 12. Formato carta (8 1/2 x 11 pulg).

2- Los cuentos tendrán una temática fantástica (ciencia ficción, fantasía, ficción

alternativa, horror, etc.), y estarán dirigidos a lectores jóvenes y adultos (no literatura infantil).

3- Se concursará con seudónimo o lema y en sobre aparte, identificado con el seudónimo y título del cuento, los datos generales del autor: nombre y apellidos, edad, dirección particular, teléfono, correo electrónico. Los documentos se entregarán en El Centro de Creación Literaria “Onelio Jorge Cardoso” Ave. 5ta No. 2002 esq. A 20, Miramar, Playa, Ciudad de La Habana.

4- Las obras podrán ser enviadas también en versión digital a la dirección electrónica: coghan@centro-onelio.cult.cu, identificando en el asunto: CONCURSO DE CUENTO BREVE MINATURA, y adjuntando en documentos separados el cuento identificado con el seudónimo, y los datos del autor.

5- El plazo de admisión vence el 3 de mayo de 2005.

6- La obra premiada y las finalistas serán publicados en el fanzine de Cuento Breve MINATURA además de recibir premios relacionados con la temática fantástica.

7- La premiación se realizará el día 8 mayo en la clausura del Evento Teórico de Ciencia Ficción y Fantasía ANSIBLE 2005. Las obras podrán optar por el Premio de la Popularidad que se entregará en la misma sesión de clausura previa lectura de las obras y por votación del público asistente.

8- La participación en el concurso implica la aceptación de sus bases. El jurado estará compuesto por el director de MiNatura y dos escritores del género. La decisión del jurado es inapelable.

Nuevo Boletín en preparación

QUBIT es el nombre del “Boletín electrónico y postgeográfico de literatura y pensamiento ciberpunk” editado por Raúl Aguiar. Próximamente será asequible.

¿Qué es un Qubit? Qubit es la nueva unidad de información en la realidad cuántica. Es el acrónimo de "quantum bit". Representa una superposición de los bits 0,1 que se realiza en un mundo estrictamente cuántico.

A diferencia de las representaciones digitales un qubit permanece en un estado indeterminado hasta que es observado.

Fue demostrado de manera reciente, que la teoría de un computador cuántico pudiera resolver ciertos problemas matemáticos, tales como una gran producción de números, mucho más rápido que los convencionales, y que pudiera ser utilizados, por ejemplo, en un "codebreaking". Sería posible emplear propiedades de la mecánica cuántica en la "acción a distancia" para transportar información de manera instantánea a grandes distancias, sin pérdida alguna de información.

Esto debe sonar como Ciencia Ficción, pero los primeros dos portales de cuántica lógica fueron demostrados a finales de 1995. Si este campo es desarrollado, podremos ver toda una serie de palabras nuevas que comiencen con "qu"

CONCURSOS

XIII CERTAMEN UNIVERSITARIO DE RELATO BREVE FANTÁSTICO

Tipo: Relato corto

Dotación: 1.400€

Fecha Límite: 27/5/2005

- 1.- Podrán participar en este Certamen todas aquellas personas físicas que lo deseen, con originales inéditos, escritos en euskara o en castellano.
- 2.- Se otorgarán dos únicos premios de 1.400 euros, uno para el ganador o ganadora en euskara y otro para el ganador o ganadora en castellano, que estarán sujetos a las retenciones fiscales conforme a la legislación vigente.

- 3.- El relato breve será de tema fantástico y se presentará en DIN-A4 mecanografiado, por una cara a doble espacio, con un límite de 20 folios. El plazo de entrega de los originales finalizará el 27 de mayo de 2005.
- 4.- Los relatos se entregarán o enviarán por triplicado, en sobre cerrado bajo seudónimo, indicando en la parte externa "Para el XIII Certamen Universitario de Relato Breve Fantástico" e irán acompañados de otro sobre con el mismo seudónimo cuyo interior contendrá: nombre y apellidos del autor o autora, DNI, dirección, código postal y teléfono de contacto.
- 5.- El jurado estará compuesto por profesorado de la UPV/EHU. El fallo se hará público el día 24 de junio de 2005 y será enviado a los medios de comunicación. A su criterio, los premios podrán declararse desiertos, siendo su decisión inapelable
- 6.- Los trabajos premiados quedarán en posesión de la Universidad del País Vasco, Vicerrectorado del Campus de Álava, pudiendo hacer uso de ellos a todos los efectos. No se mantendrá ningún tipo de correspondencia con los concursantes, ni se procederá a la devolución de los originales no premiados.
- 7.- Los autores o autoras premiados no podrán presentarse a las tres ediciones siguientes.
- 8.- La participación en este Certamen supone la aceptación de las presentes bases.

UNIVERSIDAD DEL PAIS VASCO

VICERRECTORADO DEL CAMPUS DE ALAVA

Comandante Izarduy, 2

Apartado 1614

01006 VITORIA-GASTEIZ

Web: www.vc.ehu.es

II PREMIO DE NOVELA DE AVENTURAS: DEVIR ARGONAUTA

Tipo: Novela

Dotación: 10.000€

Fecha Límite: 31/5/2005

Salgari, Dumas, Twain, Homero,... La historia de la literatura está llena de momentos épicos, de búsquedas arriesgadas y de misiones sin retorno. Las páginas de los libros nos llevan hasta sitios lejanos y tiempos remotos, que nos permiten por un rato vivir hazañas distintas a la de la vida cotidiana. Leer es casi la aventura definitiva de la imaginación, pero existe aún otra mayor: escribir. Para recompensar a aquellos que buscan su

vellocino de oro recreando hazañas en un folio en blanco, Devir convoca la segunda edición de su Premio de novela de aventuras. Este galardón existe con la voluntad de reivindicar este género literario y recompensar el riesgo que corren los que se aventuran en él.

Bases

1. Podrán participar en este concurso escritores de cualquier nacionalidad. Los autores que sean menores de 18 años en el momento de concurrir al premio deberán incluir en la plica una autorización firmada de sus padres o tutores aceptando las bases del premio.
2. Podrán concurrir al concurso obras redactadas en castellano de no menos de 200 páginas, según el formato descrito en el punto 5, que tengan como tema y motivo la aventura.
3. Cada autor se obliga a suscribir cuantos documentos sean necesarios para que los derechos cedidos a Devir sobre su obra queden inscritos en el Registro de la Propiedad Intelectual y en cualesquiera otros registros públicos nacionales, extranjeros o internacionales que acrediten su autoría. La mera aceptación de las bases exime a Devir de cualquier responsabilidad que se derivara del incumplimiento de este requisito.
4. Las obras presentadas no pueden estar pendientes del fallo de ningún otro concurso y quedarán excluidas todas aquellas cuyo autor hubiera fallecido en el momento de hacerse pública esta convocatoria. Quedan excluidos de presentarse los familiares hasta segundo grado de los miembros del jurado, los empleados de Devir y los familiares de éstos.
5. La presentación de los trabajos se hará en cinco juegos de hojas A4, mecanografiadas a doble espacio por un solo lado, con un máximo de 30 líneas de sesenta caracteres por página, en cuerpo 12, debidamente encuadernadas o encarpetadas individualmente, más una copia en diskette o CD en formato Word para Windows. En la portada de cada juego debe constar el título de la obra, así como un pseudónimo. Este mismo sistema se aplicará a la etiqueta del diskette o CD. Junto con los ejemplares, se remitirá un sobre en el que debe constar el nombre de la obra y ese mismo pseudónimo, y en cuyo interior se consignará el nombre del autor, su dirección y su teléfono de contacto (sistema de plica cerrada). Bajo ningún concepto se admitirán originales por email.
6. La dotación del premio es de 10.000 euros. El premio se considerará como pago a la publicación de la obra según lo especificado en el punto siete en concepto de derechos de autor y estará sujeto a las retenciones pertinentes que marque la ley, que irán a cuenta del autor.
7. El premio implica también la cesión en exclusiva a Devir, por parte del ganador, de los derechos de edición de su obra en forma de libro, bajo las modalidades de tapa dura o cartoné, tapa flexible, rústica, ediciones económicas y/o de bolsillo, de lujo, de bibliófilo, ilustradas, especiales para empresas u otras editoriales, para escuelas, club, CD-ROM u otros soportes digitales o magnéticos, inclusión en colecciones o en publicaciones periódicas de forma parcial o completa y cualesquiera otras modalidades conocidas en ese momento. Esta edición puede hacerse a través de Devir Contenidos o Devir Iberia o de terceras personas a las cuales pudiera otorgarse una autorización exclusiva o no exclusiva.

8. En virtud de ello, podrá efectuarse una primera edición de la novela galardonada con un mínimo de 1500 y un máximo de cien mil ejemplares, con las reimpressiones que, dentro de dichos totales, libremente decida el editor. Las ediciones sucesivas que sigan a la primera y que comprenderán iguales mínimos y máximos que los señalados para cada caso serán libremente determinadas por el editor, pudiendo llegar hasta diez (10). La decisión acerca de la modalidad en que deba efectuarse cada una de las sucesivas ediciones, y el sistema de distribución comercial, corresponderá única y exclusivamente al editor.

9. Devir se reserva la prioridad de obtener la cesión para la explotación en cualquier modalidad de las obras que, presentadas al Concurso y no habiendo sido premiadas, pudieran interesarle, siempre que comunique a su autor dicha decisión en el plazo máximo de 90 días hábiles a contar desde la fecha en que se haga público el fallo del Premio.

10. Los ejemplares no premiados no serán devueltos a sus autores. Devir no mantendrá correspondencia sobre las obras presentadas.

11. El plazo para la entrega de los originales se cierra día 31 de Mayo de 2005 a las 18:30 horas. Durante 14 días naturales posteriores a esta fecha, se aceptarán a discreción de la editorial aquellos originales que lleguen con matasellos anteriores al final del plazo.

12. El fallo del jurado es inapelable. Devir se reserva derecho, si lo considerara conveniente, a someter las novelas a una primera selección por parte de una comisión de lectura.

13. Devir no responde de las opiniones expresadas por los miembros del jurado antes o después de la emisión del fallo en relación con cualquiera de las obras presentadas.

14. Todos los participantes declaran conocer y aceptar las presentes bases y garantizan la autoría, el carácter inédito y la originalidad de la obra, y que ésta no copia ni modificación total o parcial de ninguna otra ajena. La presentación de la obra conlleva asimismo el compromiso de su autor a no retirarla del Concurso una vez hecho público el fallo y al consentimiento su publicación según lo establecido en los puntos siete y ocho.

15. Para cualquier duda, discrepancia, reclamación o cuestión que pueda suscitarse directa o indirectamente con ocasión de la interpretación y ejecución de las presentes bases, las partes renuncian al fuero propio que pudiera corresponderles y se someten expresamente a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales de Barcelona.

16. La entrega de los originales se hará por correo o mano en Devir, Rambla de Catalunya, 117, pral. 2 Barcelona 08008.

17. El fallo del jurado se comunicará en un acto público en una fecha por determinar.

Para más información

www.devir.es/eventos/argonauta/index.htm

[Al índice](#)

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 índice](#)

11. PROXIMO NUMERO

Se presentará el artículo, Borges y la ciencia ficción desarrollado por el escritor mexicano de ciencia ficción, Alberto Chimal.

[Al índice](#)