

HOY: de 25 ABRIL 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 Enríquez Piñeiro	
Juan Pablo Noroña	Miguel Bonera Miranda
Jorge Enrique Lage	Coghan
Víctor Hugo Pérez Gallo	Raúl Aguiar

0. CONTENIDOS:

1. La frase de hoy: Aldous Huxley.
2. Artículo: Esbozos de una analítica de lo monstruoso, Fabián Giménez Gatto.
3. Cuento clásico: El juego de Ender, Orson Scott Card.
4. Cuento made in Cuba: Nada que declarar, Anabel Enríquez Piñero.
5. Artículo: Como estrellas en el cielo, Cristóbal Pérez-Castejón.
6. Las cosas que vendrán: Jartower.
7. ¿Cómo contactarnos?

1. LA FRASE DE HOY:

-Mi joven y querido amigo -dijo Mustafá Mond-, la civilización no tiene ninguna necesidad de nobleza ni de heroísmo. Ambas cosas son síntomas de ineficacia política. En una sociedad debidamente organizada como la nuestra, nadie tiene la menor oportunidad de comportarse noble y heroicamente. Las condiciones deben hacerse del todo inestables antes de que surja tal oportunidad. Donde hay guerras, donde hay una dualidad de lealtades, donde hay tentaciones que resistir, objetos de amor por los cuales luchar o que defender, allá, es evidente, la nobleza y el heroísmo tienen algún sentido. Pero actualmente no hay guerras. Se toman todas las precauciones posibles para evitar que cualquiera pueda amar demasiado a otra persona.

Un mundo Feliz.

Aldous Huxley.

AL INDICE

2. ARTICULO: Esbozos de una analítica de lo monstruoso*

Fabián Giménez Gatto

Licenciado en filosofía 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

Del *Dracula* de Stoker al *Bram Stoker`s Dracula* de Coppola

Esbozar una analítica de lo monstruoso, en términos cinematómicos, no resulta fácil. Nos enfrentamos, en la actualidad, con una enorme galería de monstruos que vienen haciendo su aparición en el celuloide desde los albores del cine. Desde el *Nosferatu* de Murnau hasta el *Bram Stoker's Dracula* de Coppola, los monstruos neo-góticos han inundado las pantallas.

Podemos, en este sentido, distinguir tres momentos en el mito del monstruo, una etapa pre-literaria, constituida principalmente por tradiciones orales y tratados de demonología, en segundo lugar, una etapa literaria, que se consolida en el siglo XIX a partir de la literatura gótica y, finalmente, una etapa post-literaria donde los medios masivos resultan ser una pieza clave en la constitución de los mitos en torno a lo monstruoso.

Parafraseando a McLuhan, podríamos decir que el medio es el pastiche, el cine produce ciertas mezclas e hibridaciones que reconfiguran el espacio teratológico clásico. El filme *Frankenstein Meets the Space Monster* nos presenta al monstruo combatiendo contra alienígenas, a fin de cuentas, el monstruo de Frankenstein es un *cyborg* terrícola. En *Furakenshutain tai Baragon*, la criatura se enfrenta a dinosaurios, y en *Frankenstein meets the wolf man* su rival es la licantropía o, en otro filme *-Drácula vs Frankenstein-*, el vampirismo. Estos son algunos ejemplos de los fenómenos de intertextualidad presentes en la constitución de los mitos post-literarios del monstruo de Mary Shelley. Estos entrecruzamientos, estas mezclas explosivas, son impensables en la etapa literaria, el cine rompe definitivamente las barreras literarias que antaño separaban a un monstruo de otro, produciendo algo así como una especie de esquizopoesis teratológica, una intertextualidad de lo monstruoso que va a generar figuras cada vez más excesivas (*Bambi meets Godzilla*, Marv Newland, 1984).

Siguiendo esta hipótesis crono(mito)lógica, me centraré en una serie de mutaciones que se han venido produciendo en la figura del vampiro desde que éste abandonó las polvorientas páginas de la literatura gótica y se instaló cómodamente en la cultura masiva del siglo XX. En este sentido, la incidencia de personajes antiheroicos en la cultura de masas contemporánea -Jason, Freddy Krueger, Hannibal Lecter, el vampiro Lestat, etc.- puede interpretarse como un regreso a la cultura underground del culto al monstruo, feed back al cómic de terror estadounidense de los cincuenta y las B-movies de los sesenta, resurrección de Vampirella, Creepy y sus criaturas de la oscuridad.

Cabe realizar una aclaración, los mitos masivos no nos reenvían a un arquetipo, a una supuesta (anti)naturaleza de lo monstruoso, sino que, en cambio, nos remiten a una serie de

estereotipos que expresan, de forma bastante explícita, cómo la cultura occidental ha percibido la alteridad que todo monstruo -que se precie de serlo- simboliza. Analizar estas mutaciones la figura del vampiro nos ayudará a percibir el lugar que ocupa la alteridad en el imaginario del fin del siglo XX.

La desmesura y la irregularidad son, como afirma Omar Calabrese, los principios barrocos que fundan la teratología como ciencia de los monstruos. El monstruo es, por excelencia, la desviación de la norma, aquello que está más allá del orden, de la regularidad y de la Ley. La ley de Murphy toma cuerpo en los góticos personajes de la teratología, en "*el crujir de dientes y en el besuquear de los muertos en sus tumbas*".

El ethos del monstruo es el de la espectacularidad que se exhibe en la obscenidad de lo hiperreal, de lo que se muestra (monstrum) en la inmediatez de una presencia sobrenatural que se mantiene en el enigma (monitum). Su carácter excesivo lo convierte en un desafío lanzado contra la naturaleza y la racionalidad. Estas figuras de la alteridad representan nuestros miedos más profundos, aquellos que nos sumergen en el corazón del caos y las tinieblas. Los monstruos transgreden lo prohibido por excelencia, los tabúes de la muerte y el sexo son un buen instrumento para medir la transgresión de lo monstruoso en la época del SIDA. A su vez, la ambigüedad del monstruo resulta una pieza clave en la interpretación de los fenómenos mitológicos ligados al terror contemporáneo, la ambigüedad sexual del vampiro, ya presente en *Carmilla* de Joseph Sheridan Le Fanu, no hizo más que aumentar a lo largo del tiempo, generando toda una gama de filmes donde la bisexualidad era la tónica romántica por excelencia, quizás *The Hunger*, de Tony Scott, sea uno de los más logrados ejemplos del polimorfismo sexual del vamp post-revolución sexual.

Los noventa instauran un renacimiento de lo gótico, ahora, a la luz de un neo-romántico espíritu postmoderno, los monstruos dejan de ser "*los malos de la película*" para convertirse en los antihéroes del spleen terrorífico. Las relecturas de los clásicos de la literatura gótica alcanzan su clímax en 1994, con el estreno de *Bram Stoker's Dracula*, dirigida por Francis Ford Coppola y *Mary Shelley's Frankenstein*, a cargo de Kenneth Branagh, además de otra

incursión en el nuevo *sturm und drang* de la mano de Neil Jordan, a partir de la adaptación fílmica de la novela de Anne Rice *Interview with the Vampire*, publicada en 1977.

Las pseudo-adaptaciones de las clásicas novelas de Stoker y Shelley son una constante a lo largo de la historia del cine de terror, sin embargo, el fenómeno de esta década tiene que ver, sobretodo, con ciertas relecturas que se alejan más y más del espíritu de la obra original, recreando a los viejos monstruos de antaño como trágicos héroes románticos, outsiders malditos que aún creen en el amor y, efectivamente, siempre acaban enamorándose de alguna damisela. Los temibles monstruos de antaño se vuelven cada vez más humanos, paradójicamente, el amor los humaniza al mismo tiempo que los conduce a la tumba. Humanización del monstruo en clave neo-romántica, humana (in)humanidad. La visión de Coppola convierte al vampiro en un trágico enamorado, la "*caza del vampiro*" es, en realidad, una cruel persecución de dos almas embarcadas en un amor eterno, "*love never dies*".

El filme rescata al personaje histórico que dio origen al vampiro de Stoker, luego de ser sazonado por los relatos populares durante cuatro siglos. En la primera secuencia, nos topamos con una especie de prólogo -fílmico y apócrifo- que nos narra el origen de Drácula: el empalador Tepes -luego de regresar de la batalla- encuentra a su esposa Elizabeth sin vida sobre el altar de una iglesia, iracundo se revela contra la voluntad de Dios, blasfema contra el Creador y se convierte en una criatura maldita. Elizabeth, la infortunada esposa del conde, nos remite a otro personaje histórico sobre el que se han tejido muchísimas leyendas, nos referimos a la condesa Elizabeth Bathory, la cual compartía los gustos hemoglobínicos de Vlad, afecta a los baños de sangre de jóvenes vírgenes, convencida de sus efectos cosméticos y revitalizantes. Lo interesante es que Mina, símbolo de pureza y virginidad en la novela de Stoker, se transforma -en el film de Coppola- en la reencarnación de la mismísima Elizabeth Bathory, alma gemela de Dracula y versión femenina del personaje histórico que lo precede.

A pesar de las duras críticas a las que ha sido sometido el filme de Coppola, basadas, en su mayoría, en su falta de fidelidad con respecto a la novela de Stoker -no en vano el

screenplay de James V. Hart llevaba originalmente el título *Dracula: the Untold Story*-, creo que esta producción marca un hito realmente importante en la mitología vampírica, las críticas que han llovido sobre ella resultan exageradamente puristas y pierden de vista lo mucho que el filme expresa sobre el sentir de una época. Veamos los descargos de Coppola, cuando comenta los objetivos de esta neobarroca interpretación de la novela centenaria:

...quería hacer Drácula como un oscuro, apasionado, sueño erótico. Sobre todas las cosas, es una historia de amor entre Dracula y Mina... almas alcanzándose a través de un universo de horror y pathos.

Pues bien, el mérito de Coppola, a mi entender, es el de haber convertido una novela victoriana más o menos moralista en una historia de amor romántico-metafísica de fin de milenio, donde Drácula ya no es solamente el monstruo que sexualiza a las castas damiselas gracias a su bautismo de sangre y, por tanto, debe ser destruido por héroes decentes, leales y, por sobretodo, cristianos, sino, un ser desgarrado por la pérdida de su amada esposa, quien reencuentra -reencarnación mediante- en su viaje a Inglaterra, luego de haberse pasado siglos en orgías de sangre sin sentido, que no lograban acabar del todo con el recuerdo de su amada. Ni más, ni menos, una historia de amor.

El vampiro ha dejado de ser, en la cultura contemporánea, el símbolo del mal, para convertirse en el emblema del outsider, como señala la escritora de historias vamp-underground Poppy Z. Britte, "*el vampiro no es solamente popularmente perenne, él es la única criatura sobrenatural que se ha convertido en un modelo de conducta*". Según Britte, el asesino serial será el vampiro del nuevo milenio, lo interesante de esta radical afirmación es la humanización de la figura del vampiro convertido en psychokiller, es decir, aunque nos resulte difícil de aceptar, en un mortal de carne y hueso, la discursividad del terror convertida en nota roja.

La campaña publicitaria del filme *The Lost Boys*, de Joel Schumacher, rezaba más o menos así: "*Dormir todo el día. Fiesta toda la noche. Nunca envejecer. Nunca morir. Es divertido ser un vampiro*". Mientras sonaba el tema central de la cinta, "People Are Strange" de *The*

Doors, una banda de adolescentes de look amenazante -entre punk y heavy-, se deleitaba durante la noche con los placeres del rock and roll, las Harley Davidson, la cerveza y la sangre humana. Como señala Leonard Wolf, podemos observar, en la actualidad, dos tendencias con respecto al vampiro centenario de Stoker, por un lado, las relecturas revisionistas de Drácula, que nos presentan una elite de vampiros elegantes, refinados y seductores (es el caso de Anne Rice y buena parte del cine comercial) y, por el otro, los vampiros de filmes como *The Addiction* de Abel Ferrara o *Nadja* de Michael Almereyda (o ciertas incursiones literarias como las de *Poppy Z. Britte*), donde estas criaturas de la noche adoptan el aspecto del antihéroe marginado, el yunkie o el psycho. En ambos casos, sin embargo, es notorio el surgimiento de una nueva mitología neo-romántica en torno a los bebedores de sangre, que rescata, como común denominador de las múltiples visiones, su condición de outsiders, las míticas figuras de la alteridad del fin del siglo XX.

*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 INDICE](#)

3. CUENTO: EL JUEGO DE ENDER

Por Orson Scott Card

-Sea cual fuere vuestra gravedad cuando lleguéis a la puerta, recordad: la puerta del enemigo está *abajo*. Si cruzáis vuestra puerta como si fuerais de paseo, sois un blanco apetecible y merecéis que os acierten. Con más de un paralizador. Ender Wiggins hizo una pausa y echó un vistazo al grupo. La mayoría lo miraba nerviosamente. Algunos entendían. Otros se mostraban huraños y hostiles. Era su primer día con este ejército de novatos, y Ender había olvidado lo pequeños que podían ser los nuevos. Él llevaba tres años en aquello, los novatos sólo seis meses. Ninguno tenía más de nueve años de edad. Pero eran suyos. A los once, le faltaba medio año para ser comandante. Había tenido su propio pelotón y conocía algunos trucos, pero había cuarenta en su nuevo ejército. Novatos. Tiradores de primera, o no estarían allí, pero eso no significaba que no pudieran liquidarlos en su primer combate.

-Recordad -continuó-, no pueden veros hasta que crucéis esa puerta. Pero en cuanto salgáis, os atacarán. Así que atravesad la puerta como querréis estar cuando os disparen. Las piernas abajo, bajando en línea recta. -Señaló a un chico huraño que parecía tener sólo siete años, el más pequeño de todos-. ¿Dónde está abajo, novato?

-Hacia la puerta enemiga. -La respuesta fue rápida. También fue hostil, como si dijera: «Vale, vale, ahora vayamos al grano».

-¿Tu nombre, hijo?

-Bean.

-¿Te lo pusieron por el tamaño de tu cerebro?

Bean no respondió. Los demás rieron un poco. Ender había escogido bien. Ese chico era menor que los demás, debía de estar avanzado porque era sagaz y listo. Los demás no le tenían gran simpatía y se alegraban de que lo humillaran un poco. Tal como su primer comandante había humillado a Ender.

-Bien, Bean, eres avisado. Ahora escuchadme: nadie cruzará esa puerta sin gran

riesgo de recibir un disparo. A muchos os transformarán en cemento en alguna parte. Procurad que sean las piernas. ¿Entendido? Si sólo os dan en las piernas, sólo os anulan las piernas, y en gravedad cero eso no constituye un problema, - Ender se volvió hacia uno de los más azorados-. ¿Para qué sirven las piernas, eh? Desconcierto. Confusión. Tartamudeo.

-Olvídalo. Supongo que tendré que preguntárselo a Bean.

-Las piernas sirven para impulsarse desde las paredes - aún aburrido.

-Gracias, Bean. ¿Habéis entendido eso? -Todos lo entendieron, y no les gustó que fuera Bean quien lo explicara-. En efecto. No podéis ver con las piernas, no podéis disparar con las piernas, y en general son un estorbo. Si os las paralizan cuando están estiradas os transformáis en blanco fácil. Imposible ocultarse. Entonces, ¿cómo van las piernas?

Unos pocos respondieron esta vez, para demostrar que Bean no era el único que sabía algo.

-Debajo del cuerpo. Plegadas. -Correcto. Un escudo. Vais arrodillados en un escudo, y el escudo son vuestras piernas. Y los trajes tienen algún secretillo.

Aunque os congelen las piernas, podéis patear para impulsaros. Aún no he visto a nadie que lo consiga, salvo yo... pero todos aprenderéis.

Ender Wiggins conectó el paralizador, que despidió un fulgor verdoso. Se elevó en la gravedad cero de la sala de ejercicios, plegó las piernas debajo del cuerpo como si se arrodillara, y se las congeló. El traje se puso rígido en las rodillas y los tobillos, de modo que no podía moverse.

-Bien, estoy congelado, ¿veis? Flotaba un metro por encima de ellos. Todos !o miraron intrigados. Se inclinó hacia atrás, cogió una agarradera y se aplastó contra la pared.

-Estoy atascado en una pared. Si tuviera piernas, las usaría para saltar como una habichuela, ¿correcto?

Rieron.

-Pero no tengo piernas, y eso es mejor. ¿Entendéis? Por esto. -Ender arqueó la cintura y se estiró violentamente. Atravesó la sala en un santiamén. Desde el otro lado dijo:- ¿Comprendido? No usé las manos, de modo que aún podía disparar mi

paralizador, y no tenía piernas que me hicieran más vulnerable. Ahora observad de nuevo.

Repitió la maniobra y cogió una agarradera en la pared más cercana a ellos.

-Ahora bien, no quiero que hagáis eso sólo cuando os congelan las piernas. Quiero que lo hagáis cuando aún tenéis piernas, porque es mejor, y porque nadie se lo espera. De acuerdo. Ahora todos al aire y arrodillados.

La mayoría se elevó en cuestión de segundos. Ender congeló a los rezagados, que colgaron en el aire mientras los demás reían.

-Cuando doy una orden, moveos deprisa. ¿Vale? Cuando estemos en la puerta y la desbloqueen, daré órdenes en dos segundos, en cuanto vea la configuración. Y cuando dé la orden será mejor que estéis fuera, porque quien salga primero ganará a menos que sea tonto. Yo no lo soy y espero que vosotros tampoco, o regresaréis a los escuadrones de enseñanza. -Vio que algunos tragaban saliva, y los congelados lo miraron atemorizados-. A ver, los que estáis allí colgados. Atentos. Os descongelaréis dentro de quince minutos, y veamos si podéis alcanzar a los demás.

Durante media hora Ender los tuvo botando de una pared a otra. Les concedió un descanso cuando vio que habían comprendido la idea. Quizá fueran un buen grupo. Mejorarían.

-Ahora que os habéis calentado el cuerpo, empezaremos a trabajar.

Ender era el último en salir después de las prácticas, pues se quedaba para ayudar a los más lentos a mejorar su técnica. Habían tenido buenos profesores, pero como todos los ejércitos, eran dispares, y algunos podían convertirse en una verdadera molestia en una batalla. La primera batalla podía ser dentro de semanas, o podía ser al día siguiente. Nunca se publicaba un programa. El comandante se despertaba y junto a la linterna encontraba una nota donde figuraba el momento de la batalla y el nombre del oponente. Así que al principio haría trabajar a sus muchachos hasta que estuvieran en óptima forma. Todos dispuestos a cualquier cosa en cualquier momento. La estrategia era importante, pero no valía un bledo si los soldados no soportaban la tensión.

Al doblar la esquina para dirigirse al ala residencial se encontró cara a cara con

Bean, el chico de siete años con quien se había ensañado ese día durante la práctica. Problemas. Ender no quería problemas.

-Hola, Bean.

-Hola, Ender. Una pausa.

-Para ti soy «señor» -murmuró Ender.

-No estamos de servicio.

-En mi ejército, Bean, siempre estamos de servicio.

Ender siguió de largo. Lo siguió la voz chillona de Bean.

-Sé lo que estás haciendo, Ender, señor, y te prevengo.

Ender se volvió lentamente para mirarlo.

-¿Me previenes?

-Soy lo mejor que tienes. Pero te conviene tratarme como tal.

-¿O qué? -Ender sonrió amenazadoramente. -o seré lo peor que tienes. Una cosa o la otra. -¿y qué quieres? ¿Amor y besos? -Ender se estaba enfadando.

Bean no se inmutó.

-Quiero un pelotón.

Ender caminó hacia él y lo miró a los ojos.

-Daré un pelotón a quienes demuestren su valía. Deben ser buenos soldados, deben saber acatar las órdenes, deben ser capaces de tener iniciativa en un momento conflictivo y deben ser respetuosos. Así fue como llegué a comandante. Así es como llegarás a jefe de pelotón. ¿Entiendes?

Bean sonrió.

-Es justo. Si de verdad trabajas así, seré jefe de pelotón en poco menos de un mes.

Ender le cogió la pechera del uniforme y lo aplastó con fuerza contra la pared.

-Cuando digo que trabajo de tal modo, Bean, es porque trabajo tal como digo.

Bean se limitó a sonreír. Ender lo soltó y se alejó sin mirar atrás. Estaba seguro de que Bean lo seguía con la mirada, sonriendo con desdén. Tal vez fuera buen jefe de pelotón. Ender lo vigilaría.

El capitán Graff, un metro sesenta y un poco rechoncho, se acarició la barriga retrepándose en la silla. Del otro lado del escritorio estaba sentado el teniente

Anderson, quien señalaba puntuaciones elevadas en un gráfico.

-Aquí tiene, capitán. Ender ya les está enseñando una táctica que desconcertará a quien los enfrente. Duplica su velocidad.

Graff asintió.

-y usted conoce la puntuación de sus exámenes. También sabe pensar.

Graff sonrió.

-Es verdad, Anderson, es un buen estudiante. Muy prometedor.

Aguardaron.

Graff suspiró.

-¿Pues qué quiere que haga?

-Ender es el indicado. Tiene que serlo.

-No estará preparado a tiempo, teniente. Tiene once años, por amor del cielo.

¿Qué quiere usted, un milagro?

-Quiero que participe en batallas, todos los días

a partir de mañana. Quiero que tenga todas las batallas de un año en un solo mes.

Graff sacudió la cabeza.

-Su ejército iría a parar al hospital.

-No, señor. Los está poniendo en forma. y necesitamos a Ender.

-Corrección, teniente: necesitamos a alguien. Usted cree que es Ender.

-De acuerdo, yo creo que es Ender. ¿Cuál de los comandantes, si no él?

-No lo sé, teniente. -Graff se acarició el vello de la calva-. Son niños, Anderson. ¿No lo comprende? El ejército de Ender tiene nueve años. ¿Los vamos a enfrentar con los mayores? ¿Vamos a someterlos a un infierno durante un mes?

El teniente Anderson se inclinó sobre el escritorio de Graff.

-¡Las puntuaciones de los tests de Ender, capitán! -¡He visto sus malditas puntuaciones! Le he observado en batalla, he escuchado grabaciones de sus sesiones de entrenamiento, he observado sus patrones oníricos, he oído citas de sus conversaciones en los corredores y los lavabos. ¡Puede decirse que estoy hasta la coronilla de Ender Wiggins! y contra todos los argumentos, contra sus innegables cualidades, sopeso una sola cosa. Imagino a Ender dentro de un año, si usted se sale con la suya. Lo veo totalmente inutilizado, agotado, fracasado,

porque le habrán exigido más de lo que nadie podía rendir. Pero eso no cuenta, ¿verdad, teniente? Porque hay una guerra, y hemos perdido a nuestro hombre más brillante, y las mayores batallas nos están esperando. Así que déle a Ender una batalla por día esta semana. y luego presénteme un informe.

Anderson se levantó y se cuadró.

-Gracias, señor.

Casi había llegado a la puerta cuando Graff lo llamó por el nombre. Dio media vuelta.

-Anderson -dijo el capitán Graff-, ¿ha salido últimamente?

-No desde mi último permiso, hace seis meses.

-Ya me lo parecía. No porque cambie mucho las cosas. ¿Pero ha estado en Beaman Park, aquí en la ciudad? Un hermoso parque. Árboles. Hierba. Sin gravedad cero, sin batallas, sin preocupaciones. ¿Sabe qué más hay en Beaman Park?

-¿Qué, señor? -Niños.

-Niños, claro -dijo Anderson.

-Quiero decir niños de verdad. Chicos que se levantan por la mañana cuando los llaman sus mamás, y van a la escuela, y por la tarde van a jugar a Beaman Park. Son felices, sonrían bastante, se ríen, se divierten.

-No lo dudo, señor.

-¿Es todo lo que puede decir, Anderson?

Anderson carraspeó.

-Es bueno que los niños se diviertan, señor. Sé que me divertía cuando era niño. Pero ahora el mundo necesita soldados. Y éste es el modo de conseguirlos. Graff asintió y cerró los ojos.

-Oh, claro, usted tiene razón según las pruebas estadísticas y todas las teorías importantes, y desde luego son atinadas y el sistema es correcto, pero aun así Ender es más viejo que yo. No es un niño. Apenas es una persona.

-Si eso es verdad, señor, al menos sabemos que Ender está posibilitando que otros de su edad jueguen en el parque

-Y Jesús murió para salvar a todos los hombres. -Graff se levantó y miró a

Anderson con tristeza-. Pero nosotros, Anderson, nosotros somos los que clavamos los clavos.

Ender Wiggins se tendió en la cama mirando el techo. Nunca dormía más de cinco horas por noche, pero las luces se apagaban a las 22.00 y no se encendían hasta las 06.00. Así que miraba el techo y pensaba.

Hacía tres semanas y media que tenía su ejército. El Ejército Dragón. El nombre era impuesto, y no era afortunado. Oh, los gráficos decían que nueve años atrás un Ejército Dragón se las había arreglado bastante bien. Pero en los seis años siguientes había sido el nombre de ejércitos inferiores, y al fin, como el nombre provocaba un temor supersticioso, el Ejército Dragón se había retirado. Hasta ahora. y ahora, pensó Ender con una sonrisa, el Ejército Dragón los cogerá por sorpresa.

La puerta se abrió en silencio. Ender no volvió la cabeza. Alguien entró con sigilo en la habitación y se marchó cerrando la puerta. Cuando los suaves pasos se alejaron, Ender rodó en la litera y vio un papel blanco en el suelo. Lo recogió. - Ejército Dragón contra Ejército Conejo, Ender Wiggins y Cam Carby, 07.00.

La primera batalla. Ender se levantó y se vistió de prisa. Fue a la habitación de sus jefes de pelotón y les ordenó que despertaran a sus muchachos. Cinco minutos después estaban reunidos en el pasillo, soñolientos y remolones. Ender habló con voz suave.

-Primera batalla a las 07.00, contra el Ejército Conejo. Combatí contra ellos en dos ocasiones, pero tienen un nuevo comandante. No he oído hablar de él. Son un grupo mayor y conozco algunos de sus trucos. Ahora a despertarse. A la carrera, calentamiento en sala tres.

Durante una hora y media se ejercitaron, con tres batallas simuladas y calistenia en el pasillo, sin gravedad cero. Luego permanecieron quince minutos en el aire, relajándose en la falta de peso. A las 06.50 Ender los despertó y entraron deprisa en el corredor. Ender los condujo pasillo abajo, de nuevo a la carrera, dando algún que otro salto para tocar un panel de luz del techo. Todos los chicos tocaban el mismo panel. Ya las 06.58 llegaron a la puerta de la sala de batalla.

Los integrantes de los pelotones C y D cogieron las primeras ocho agarraderas del

techo del corredor. Los pelotones A, B y E se agazaparon en el suelo. Ender enganchó los pies en dos agarraderas del medio del techo, para estar fuera del paso de todos.

-¿Dónde está la puerta del enemigo ? -susurró.

-¡Abajo! -respondieron riendo.

-Conectad los paralizadores. -Las cajas que empuñaban se pusieron verdes.

Aguardaron unos segundos, y luego la pared gris que tenían enfrente desapareció y la sala de batalla se hizo visible.

Ender la evaluó de inmediato. La familiar cuadrícula abierta de la mayoría de los primeros juegos -como las barras donde los niños se colgaban en el parque-, con siete u ocho casillas desperdigadas en la cuadrícula. Llamaban *estrellas* a las casillas. Había bastantes, y en bastantes posiciones de vanguardia, como para que valiera la pena ocuparlas. Ender decidió esto en un segundo.

-Ocupad las estrellas cercanas -ordenó-. Pelotón E, aguardad.

Los cuatro grupos de los rincones se zambulleron por el campo de fuerza de la puerta y cayeron en la sala de batalla. Antes de que el enemigo apareciera por la puerta de enfrente, el ejército de Ender se había desplegado desde la puerta hasta las estrellas más cercanas. Los soldados enemigos cruzaron la puerta. Por su postura, Ender comprendió que habían estado en otra gravedad, y no sabían lo suficiente para reorientarse. Pasaron erguidos, sus cuerpos enteros extendidos e indefensos.

- ¡Matadlos, E! -ordenó Ender, y salió por la puerta con las rodillas por delante, disparando con el paralizador entre las piernas. Mientras el grupo de Ender volaba por la sala, el resto del Ejército Dragón disparó para protegerlo, de modo que el grupo E llegó a una posición de vanguardia con un solo chico totalmente congelado, aunque todos habían perdido el uso de las piernas, lo cual no les entorpecía en absoluto. Hubo una pausa mientras Ender y su oponente, Carn Carby, evaluaban sus posiciones. Aparte de las pérdidas del Ejército Conejo en la puerta, se habían producido pocas bajas, y ambos ejércitos gozaban de la casi totalidad de sus fuerzas. Pero Carn no tenía originalidad. Recurría a un despliegue en cuatro esquinas que se le habría ocurrido a cualquier pequeñín de cinco años. Y

Ender sabía como derrotarlo.

Ordenó en voz alta:

-E cubre a A, C abajo, B y D a la pared este.

Protegidos por el pelotón E, B y D se alejaron de sus estrellas. Mientras aún estaban expuestos, A y C abandonaron sus estrellas y flotaron hacia la pared cercana. Llegaron juntos, y juntos rebotaron en la pared. Aparecieron detrás de las estrellas enemigas al doble de la velocidad normal, y abrieron fuego. La batalla terminó en cuestión de pocos segundos, con el enemigo casi totalmente congelado, el comandante incluido, y el resto desperdigado en las esquinas. En los cinco minutos siguientes, en escuadrones de cuatro, el Ejército Dragón limpió los rincones oscuros de la sala de batalla y empujó al enemigo al centro, donde sus cuerpos, congelados en posturas absurdas, quedaron amontonados. Ender llevó a tres de sus chicos a la puerta enemiga y cumplió la formalidad de revertir el campo unidireccional tocando simultáneamente todas las esquinas con cascos del Ejército Dragón. Luego reunió a su ejército en hileras verticales cerca del amontonamiento de soldados paralizados del Ejército Conejo.

Sólo tres soldados del Ejército Dragón estaban inmovilizados. Su margen de victoria -38 a 0- era ridículamente alto, y Ender se echó a reír. El Ejército Dragón compartió las carcajadas. Aún reían cuando el teniente Anderson y el teniente Morris entraron por la puerta de profesores del extremo sur de la sala de batalla. El teniente Anderson adoptó un semblante adusto, pero Ender le vio guiñar el ojo cuando extendió la mano para manifestarle las rígidas y formales felicitaciones que se ofrecían al vencedor del juego.

Morris encontró a Cam Carby y lo descongeló, y el chico de trece años se presentó ante Ender, quien rió sin malicia y le tendió la mano. Carn la estrechó grácilmente e inclinó la cabeza. De lo contrario lo congelarían de nuevo.

El teniente Anderson despidió al Ejército Dragón, que se marchó en silencio por la puerta enemiga, otra parte del ritual. Una luz parpadeaba en el lado norte de la puerta cuadrada, indicando dónde estaba la gravedad en ese corredor. Ender, a la cabeza de sus soldados, cambió de orientación, atravesó el campo de fuerza y cayó de pie en la gravedad. Su ejército lo siguió a la carrera hasta la sala de

ejercicios. Cuando llegaron allí se formaron en escuadrones, y Ender colgó en el aire, observándolos.

-Una buena primera batalla -dijo, lo cual fue excusa suficiente para una ovación. Ender los acalló-. El Ejército Dragón supo enfrentarse a los Conejos. Pero el enemigo no siempre será tan torpe. y si hubiera sido un buen ejército, nos habrían triturado. Habríamos vencido, pero nos habrían triturado. Veamos, los pelotones B y D. Dejasteis las estrellas con demasiada lentitud. Si el Ejército Conejo hubiese sabido apuntar con un paralizador, os habrían congelado antes de que A y C llegaran a la pared.

Hicieron ejercicios el resto del día. Esa noche Ender fue por primera vez al comedor de comandantes. Nadie podía ir allí hasta haber ganado la primera batalla, y Ender era el comandante más joven que lo había logrado. No se produjo un gran revuelo cuando entró. Sin embargo, algunos niños le clavaron los ojos cuando vieron el Dragón que lucía en el bolsillo del pecho, y cuando cogió su bandeja y se sentó a una mesa vacía, todo el comedor guardaba silencio. Los demás comandantes lo observaban. Intimidado, Ender se preguntó cómo lo sabían, y por qué demostraban tanta hostilidad.

Entonces miró encima de la puerta por donde había entrado. Había una gran pizarra en la pared. Mostraba los antecedentes del comandante de cada ejército: las batallas de ese día estaban iluminadas en rojo. Sólo cuatro. Los otros tres vencedores habían ganado a duras penas. Los mejores sólo tenían dos hombres enteros y once efectivos móviles al final del juego. La puntuación de treinta y ocho efectivos móviles del Ejército Dragón era embarazosamente superior.

Otros nuevos comandantes habían sido acogidos en el comedor de comandantes con hurras y felicitaciones. Otros nuevos comandantes no habían ganado treinta y ocho a cero.

Ender buscó el Ejército Conejo en la pizarra. Se sorprendió al ver que la puntuación de Carn Carby hasta la fecha totalizaba ocho victorias y tres derrotas. ¿Tan bueno era? ¿O sólo había peleado contra ejércitos inferiores? De un modo u otro, aún había un cero en las columnas de móviles y enteros de Carn, y Ender no pudo contener una sonrisa. Nadie respondió a esa sonrisa, y Ender supo que le

temían, lo cual significaba que le odiarían, lo cual significaba que quien entrara en batalla contra el Ejército Dragón estaría asustado y furioso y sería menos competente. Ender buscó a Carn Carby en el gentío y lo encontró a poca distancia. Miró fijamente a Carby hasta que otro de los chicos codeó al comandante Conejo y señaló a Ender. Ender sonrió de nuevo y agitó la mano. Carby se ruborizó y Ender, satisfecho, se puso a comer su cena.

Al final de esa semana el Ejército Dragón había librado siete batallas en siete días. La puntuación era de 7 victorias y 0 derrotas. Ender nunca tuvo más de cinco congelados en cualquiera de los juegos. Los demás comandantes ya no podían ignorar a Ender. Algunos se sentaban con él y departían sobre estrategias de juego que habían usado los oponentes de Ender. Grupos más numerosos hablaban con los comandantes derrotados, tratando de averiguar qué había hecho Ender para vencerlos. En medio de la comida se abrió la puerta de profesores y los grupos callaron mientras el teniente Anderson entraba y echaba un vistazo. Cuando localizó a Ender, atravesó el comedor y le susurró algo al oído. Ender asintió, terminó su vaso de agua y se marchó con el teniente. Al salir, Anderson entregó un papel a uno de los muchachos. La algarabía de la conversación llenó el comedor cuando Anderson y Ender se marcharon.

Ender atravesó corredores que jamás había visto. No emitían el fulgor azul de los pasillos de soldados. La mayoría tenían paneles de madera y suelos enmoquetados. Las puertas eran de madera, con placas de identificación, y se detuvieron ante una que decía «Capitán Graff, supervisor». Anderson llamó suavemente.

-Entre -murmuró una voz.

Entraron. El capitán Graff estaba sentado detrás de un escritorio, las manos entrelazadas sobre la barriga. Asintió, y Anderson se sentó. Ender también se sentó. Graff carraspeó y luego habló.

-Siete días desde tu primera batalla, Ender. Ender no respondió.

-Has ganado siete batallas, una cada día. Ender asintió.

-y con puntuaciones inusualmente altas. Ender parpadeó.

-¿Por qué? -preguntó Graff.

Ender miró a Anderson y le habló al capitán.

-Dos tácticas nuevas, señor. Las piernas plegadas como un escudo, de modo que el rayo no inmoviliza. Arquearse para rebotar en las paredes. Estrategia superior, como nos enseñó el teniente Anderson. Pensar en lugares, no en espacios. Cinco pelotones de ocho en vez de cuatro de diez. Contrincantes incompetentes.

Excelentes jefes de pelotón, buenos soldados.

Graff miró a Ender inexpresivo. ¿Esperando qué? , se preguntó Ender. El teniente Anderson intervino.

-Ender, ¿en qué estado se halla tu ejército?

¿Esperaban que pidiera un relevo? Ni soñarlo.

-Un poco cansado, en óptimas condiciones, moral elevada, aprendizaje rápido.

Aguardan con impaciencia la próxima batalla.

Anderson miró a Graff. Graff se encogió de hombros y se volvió hacia Ender.

-¿Hay algo que desees saber?

Ender se apoyó las manos en las piernas.

-¿Cuándo nos enfrentamos a un buen ejército? .

Graff soltó una sonora carcajada y le entregó un papel.

-Ahora -dijo.

Ender leyó el papel: «Ejército Dragón contra Ejército Leopardo, Ender Wiggins y Pol Slattery, 20.00.». Miró al capitán Graff.

-Eso es dentro de diez minutos, señor. Graff sonrió.

-Pues será mejor que te des prisa, hijo. Al marcharse, Ender comprendió que Pol Slattery era el chico a quien le habían entregado una orden cuando él salió del comedor.

Reunió a su ejército cinco minutos después. Tres jefes de pelotón ya se habían acostado. Los envió a toda prisa a reunir a sus pelotones, y él mismo recogió los trajes. Cuando todos los chicos estuvieron reunidos en el pasillo, la mayoría aún vistiéndose, Ender les habló.

-Ésta es difícil y no hay tiempo. Llegaremos tarde a la puerta, y el enemigo estará desplegado fuera de nuestra puerta. Es una emboscada, y jamás había oído que esto sucediera. Así que nos tomaremos nuestro tiempo en la puerta. Pelotones A y

B, cinturones flojos, y entregad los paralizadores a los jefes y segundos de los demás pelotones.

Desconcertados, sus soldados obedecieron. Ya estaban todos vestidos, y Ender los condujo al trote hasta la puerta. Cuando llegaron, el campo de fuerza ya estaba en unidireccional, y algunos de sus soldados jadeaban, Ese día habían tenido una batalla y ejercicios intensos. Estaban fatigados.

Ender se detuvo en la entrada y miró la posición de los soldados enemigos.

Algunos estaban agrupados a menos de diez metros de la puerta. No había cuadrícula ni estrellas. Un gran espacio vacío. ¿Dónde estaban la mayoría de los enemigos? Tendría que haber una treintena o más.

-Están aplastados contra esta pared -dijo Ender-, donde no podemos verlos.

Ordenó a los pelotones A y B que se arrodillaran con las manos contra las caderas. Luego los congeló.

-Sois escudos -dijo Ender, y ordenó a los pelotones C y D que se arrodillaran y engancharan ambos brazos bajo el cinturón de los chicos congelados.. Cada cual empuñaba dos paralizadores. Ender y los miembros del pelotón E cogieron a los dúos, de tres en tres, y los arrojaron por la puerta.

El enemigo abrió fuego de inmediato. Pero acertaron ante todo a los que ya estaban congelados, y en pocos instantes la sala de batalla fue un caos. Todos los soldados del Ejército Leopardo eran blancos fáciles, pues estaban aplastados contra la pared o flotaban sin protección en medio de la sala; y los soldados de Ender, armados con dos paralizadores cada uno, les acertaban sin dificultad. Pol Slattery reaccionó rápidamente y ordenó a su gente que se alejara de la pared, pero ya era tarde: sólo algunos lograron moverse, y fueron congelados antes de cobrar una distancia prudencial.

Cuando terminó la batalla, el Ejército Dragón tenía sólo doce chicos enteros, la puntuación más baja que habían logrado. Pero Ender estaba satisfecho y durante el ritual de la rendición Pol Slattery faltó a las formalidades estrechándole la mano y preguntando:

-¿Por qué esperaste tanto tiempo para salir de la puerta?

Ender miró de soslayo a Anderson, quien flotaba en las cercanías.

-Me informaron tarde -dijo-. Me tendieron una emboscada.

Slattery sonrió y le estrechó la mano una vez más.

-Buen juego.

Ender no sonrió a Anderson esta vez. Sabía que ahora organizarían los juegos contra él, aumentando las dificultades. No le complacía.

Eran las 21.50, casi hora de apagar las luces, cuando Ender llamó a la puerta de la habitación que compartían Bean y otros tres soldados. Uno de los otros entreabrió la puerta, retrocedió, la abrió de par en par. Ender titubeó, preguntó si podía entrar. Respondieron que sí, por supuesto, y se dirigió a la litera superior, donde Bean había dejado su libro y se apoyaba en un codo para mirar a Ender.

-Bean, ¿puedes concederme veinte minutos?

-Ya apagan las luces --objetó Bean.

-En mi habitación. Yo te cubriré.

Bean se incorporó y bajó de la litera. Él y Ender atravesaron sigilosamente el corredor. Ender entró primero, y luego cerró la puerta de su habitación.

-Siéntate -dijo, y ambos se sentaron en el borde de la cama, mirándose-.

¿Recuerdas lo que dijiste hace cuatro semanas, Bean? ¿Que querías ser jefe de pelotón ?

-Sí.

-He nombrado a cinco jefes desde entonces, ¿verdad? Pero tú no figurabas entre ellos.

Bean lo miró con calma.

-¿Estuve acertado? -preguntó Ender.

-Sí, señor -respondió Bean. Ender asintió.

-¿Cómo te ha ido en estas batallas? - Bean ladeó la cabeza.

-Nunca me han inmovilizado, señor, y he inmovilizado a cuarenta y tres enemigos. He obedecido las órdenes rápidamente, y estuve al mando de un escuadrón de limpieza y jamás tuve una baja.

-Entonces lo comprenderás. -Ender hizo una pausa, decidió recapitular y decir otra cosa antes-. Sabes que eres precoz, Bean. Vas medio año adelantado. A mí también me sucedió, y me nombraron comandante con seis meses de antelación.

Ahora me ponen en batalla al cabo de sólo tres semanas de entrenarme con mi ejército. Me han dado ocho batallas en siete días. Ya he tenido más batallas que algunos chicos a quienes nombraron comandantes hace cuatro meses. He ganado más batallas que muchos de los que son comandantes hace un año. Y ahora lo de esta noche. Tú sabes qué ha sucedido esta noche.

Bean asintió.

-Te avisaron tarde.

-No sé qué están haciendo los profesores. Pero mi ejército se está cansando, y yo también, y ahora cambian las reglas del juego. Verás, Bean, he consultado los viejos gráficos. Nadie destruyó jamás tantos enemigos ni conservó tantos soldados enteros en toda la historia del juego. Soy único... y estoy recibiendo un tratamiento único.

Bean sonrió.

-Eres el mejor, Ender.

Ender sacudió la cabeza.

-Quizá. Pero no tengo los efectivos que tengo por casualidad. Mi peor soldado podría ser jefe de pelotón en otro ejército. Tengo lo mejorcito. Han jugado a mi favor... y ahora juegan en mi contra. Ignoro por qué. Pero sé que tengo que estar preparado. Necesito tu ayuda.

-¿Por qué la mía?

-Porque aunque hay algunos soldados mejores que tú en el Ejército Dragón (no muchos, pero algunos), no hay nadie que piense mejor y con mayor rapidez.

Bean calló. Ambos sabían que era verdad.

-Necesito estar preparado -continuó Ender-, pero no puedo entrenar de nuevo a todo el ejército. Así que quitaré un hombre a cada pelotón, contigo incluido. Con otros cuatro, formaréis un escuadrón especial a mi mando y aprenderás algunas cosas nuevas. En general estarás en los pelotones comunes, como ahora. Pero cuando te necesite... ¿Entiendes? ! Bean sonrió y asintió.

-De acuerdo, me parece bien. ¿Puedo escogerlos personalmente?

-Uno de cada pelotón excepto del tuyo, y puedes seleccionar jefes de pelotón.

-¿Qué quieres que hagamos?

-No sé, Bean, pues no sé con qué nos sorprenderán. ¿Qué harías si nuestros paralizadores no funcionaran, y los enemigos sí? ¿Qué harías si tuviéramos que vérnoslas con dos ejércitos al mismo tiempo? Hasta puede haber un juego donde ni siquiera importe la puntuación. Sólo buscar la puerta del enemigo. Es el momento en que la batalla se gana técnicamente... cuatro cascos en las esquinas de la puerta. Quiero que estés preparado para ello en cuanto te lo pida. ¿Comprendes? Ejercítalos dos horas al día durante la gimnasia normal. Luego, tú y yo y tus soldados trabajaremos de noche, después de la cena.

-Nos cansaremos.

-Presiento que no sabemos lo que es cansarse. -Ender estrechó la mano de Bean con fuerza-. Aunque nos tiendan una trampa, Bean, ganaremos.

Bean se marchó en silencio y atravesó el pasillo con sigilo.

El Ejército Dragón no era el único que hacía ejercicios después de hora. Los demás comandantes habían comprendido que tenían que ponerse al día. Desde la madrugada hasta la noche los soldados del Centro de Entrenamiento y Mando, ninguno de ellos con más de catorce años, aprendían a arquearse para rebotar en las paredes y usar a los demás como escudos vivientes.

Pero mientras otros comandantes dominaban las técnicas que Ender había usado para derrotarlos, Ender y Bean buscaban soluciones a problemas que aún no se habían presentado.

Todavía había batallas todos los días, pero por un tiempo fueron normales, con cuadrículas, estrellas y súbitas zambullidas por la puerta. y después de las batallas, Ender, Bean y cuatro soldados más se separaban del grupo principal para practicar extrañas maniobras. Ataques sin paralizadores, usando los pies para desarmar o desorientar al enemigo. Uso de cuatro soldados congelados para revertir el campo de la puerta enemiga en menos de dos segundos y un día Bean asistió a los ejercicios con una cuerda de trescientos metros.

-¿Para qué es eso?

-Aún no lo sé - Bean enrolló distraídamente un extremo de la cuerda. Tenía apenas tres milímetros de grosor, pero podría haber izado a diez adultos sin romperse.

-¿Dónde la has conseguido?

-En la cooperativa militar. Me preguntaron para qué la quería. Dije que para

practicar nudos.

Bean hizo un nudo en un extremo de la cuerda y se la deslizó sobre los hombros.

-Vosotros dos, aferraos a esta pared. No soltéis la cuerda. Dejad flojos cincuenta metros.

Obedecieron, y Bean se alejó tres metros por la pared. En cuanto ellos estuvieron dispuestos, rebotó en la pared y voló cincuenta metros en línea recta. La cuerda se tensó. Era tan delgada que resultaba casi invisible, pero era tan fuerte, que obligó a Bean a virar casi en ángulo recto. Fue tan repentino que trazó un arco perfecto y chocó contra la pared antes de que los demás entendieran qué había sucedido.

Bean rebotó perfectamente y regresó al lugar donde aguardaban Ender y los demás.

Muchos soldados de los cinco escuadrones convencionales no habían reparado en la cuerda, y preguntaron cómo se hacía. Era imposible cambiar tan repentinamente de rumbo en gravedad cero. Bean se echó a reír.

-¡Esperad al próximo juego sin cuadrícula! Ni siquiera sabrán qué les pasó.

En efecto, no lo supieron. El siguiente juego fue sólo dos horas después, pero Bean y otros dos habían adquirido destreza para apuntar y disparar mientras volaban raudamente en el extremo de la cuerda. Les entregaron el papel, y el Ejército Dragón trotó hacia la puerta para batallar con el Ejército Grifo. Bean enrolló toda la cuerda.

Cuando abrieron la puerta, sólo había una gran estrella opaca a cinco metros de distancia, que les impedía ver la puerta enemiga.

Ender no titubeó.

-Bean, usa quince metros de cuerda y rodea la estrella.

Bean y sus cuatro soldados atravesaron la puerta y al instante Bean se lanzó hacia el flanco de la estrella. La cuerda se tensó y Bean voló hacia adelante. A medida que cada borde de la estrella detenía la cuerda, el arco se estrechaba y la velocidad aumentaba, hasta que chocó contra la pared a poca distancia de la puerta, y apenas pudo dominar el rebote para terminar detrás de la estrella. Pero al instante movió brazos y piernas para anunciar a quienes aguardaban junto a la puerta que el enemigo no lo había paralizado.

Ender cruzó la puerta y Bean le informó rápidamente cómo estaba desplegado el Ejército Grifo.

-Tienen dos cuadrados de estrellas alrededor de la puerta. Todos sus soldados están cubiertos, y no hay modo de acertarle a ninguno hasta que lleguemos a la pared del fondo. Incluso con escudos tendríamos tantas bajas que no podríamos vencer.

-¿Se mueven? -preguntó Ender. -¿Tienen que hacerlo?

-Yo lo haría. -Ender caviló un instante-. Esto es difícil. Buscaremos la puerta, Bean. El Ejército Grifo empezó a llamarles. -Eh, ¿hay alguien allí?

-¡Despertad, estamos en guerra!

-¡Queremos participar en la juerga!

Aún estaban gritando cuando el ejército de Ender salió por detrás de la estrella con un escudo de catorce soldados congelados. William Bee, comandante del Ejército Grifo, aguardó con paciencia mientras se acercaba la pantalla protectora. Sus hombres esperaban en los bordes de las estrellas el momento en que se hiciera visible lo que había detrás de las pantallas. A diez metros la pantalla estalló de golpe cuando los soldados que iban detrás la impulsaron hacia el norte. El ímpetu los llevó al sur al doble de velocidad y en ese instante el resto del Ejército Dragón salió de detrás de su estrella al otro extremo de la sala disparando rápidamente. Los chicos de William Bee entraron prontamente en la batalla, pero William Bee estaba más interesado en lo que había quedado atrás al desaparecer el escudo. Una formación de cuatro soldados congelados del Ejército Dragón se movía deprisa hacia la puerta del Ejército Grifo, unida por otro soldado congelado que llevaba los pies y las manos enganchados en los cinturones. Un sexto soldado iba colgado de su cintura y flameaba detrás como la cola de una cometa. El Ejército Grifo ganaba la batalla rápidamente, y William Bee se concentró en la formación que se aproximaba a la puerta. De pronto, el soldado que flameaba detrás se movió. ¡No estaba congelado! y aunque William Bee lo paralizó de inmediato, el daño estaba hecho. La formación enfiló hacia la puerta del Ejército Grifo, y sus cascos tocaron las cuatro esquinas simultáneamente. Sonó una alarma, la carga se invirtió y el soldado congelado situado en el centro atravesó la puerta llevado por su

impulso Todos los paralizadores dejaron de funcionar y el juego terminó

La puerta de profesores se abrió y entró el teniente Anderson Al llegar al centro de la sala de batalla se detuvo con un ademán

-Ender -llamó, rompiendo el protocolo Uno de los soldados Dragones congelados cerca de la pared trató de llamar, pero tenía las mandíbulas inmovilizadas por el traje. Anderson fue flotando hasta él y lo descongeló.

Ender sonreía.

-Le derroté de nuevo, señor. Anderson no sonreía.

-Pamplinas, Ender. Tu batalla era con William Bee, del Ejército Grifo.

Ender enarcó las cejas.

-Después de esta maniobra -dijo Anderson-, se cambiarán las reglas. Es imprescindible que todos los soldados enemigos estén inmovilizados antes de revertir la puerta.

-De acuerdo -dijo Ender-. De todos modos sólo podía funcionar una vez. -Anderson asintió, y ya iba a marcharse cuando Ender continuó:- ¿No habrá una nueva regla para que los ejércitos puedan pelear con igualdad de oportunidades?

Anderson dio media vuelta.

-Si tú estás en uno de los ejércitos, Ender, no puede haber igualdad, estés donde estés.

William Bee contó atentamente y se preguntó cómo demonios había perdido cuando ninguno de sus soldados estaba paralizado y Ender sólo tenía cuatro efectivos móviles.

Esa noche, cuando Ender entró en el comedor de comandantes, lo saludaron con aplausos y ovaciones, y su mesa estaba rodeada de comandantes respetuosos, muchos de ellos dos o tres años mayores que él. Ender se mostró afable, pero mientras comía se preguntó qué tramarián los profesores para la siguiente batalla. No tenía por qué preocuparse. Sus dos próximas batallas fueron victorias fáciles, y después de eso no volvió a visitar la sala de batalla.

Eran las 21.00 y Ender se irritó un poco cuando llamaron a su puerta. Su ejército estaba exhausto, y había ordenado a todos que se acostaran después de las 20.30. Los últimos dos días habían sido batallas normales, y Ender esperaba lo

peor por la mañana.

Era Bean. Entró tímidamente y se cuadró.

Ender devolvió el saludo militar y rezongó:

-Bean, he ordenado que todos se acostaran.

Bean asintió pero no se fue. Ender pensó en ordenarle que se marchara, pero por primera vez en semanas cayó en la cuenta de que Bean era sólo un chiquillo.

Había cumplido ocho años la semana anterior, aún era menudo y... No, pensó Ender. No era un chiquillo. Nadie lo era. Bean había estado en batalla, y había actuado y vencido cuando un ejército entero dependía de él y aunque era menudo, Ender ya nunca lo consideraría un chiquillo.

Ender se encogió de hombros y Bean entró y se sentó en el borde de la cama. Se miró las manos un rato, hasta que Ender se impacientó.

-Bien, ¿qué ocurre?

-Me transfieren. He recibido las órdenes hace unos minutos.

Ender cerró los ojos un instante.

-Sabía que se valdrían de una nueva treta. Ahora me sacan... ¿Adónde irás?

-Al Ejército Conejo.

-¿Cómo pueden ponerte con un idiota como Carn Carby?

-Carn se ha licenciado. Escuadrones de soporte.

Ender se sorprendió.

-¿Y quién comanda entonces el Ejército Conejo?

Bean extendió las manos con resignación.

-Yo.

Ender asintió y sonrió.

-Claro. A fin de cuentas, tienes sólo cuatro años menos de lo normal.

-No le veo la gracia. No sé qué está pasando. Primero todos los cambios en el juego y ahora esto. Y no soy el único a quien han transferido, Ender. Ren, Peder, Brian, Wins, Younger. Todos son comandantes.

Ender se levantó con furia y caminó hacia la pared.

-¡Todos mis jefes de pelotón! -vociferó, y se volvió hacia Bean-. Si van a disolver mi ejército, Bean, ¿por qué se molestan en nombrarme comandante?

Bean meneó la cabeza.

-No sé. Eres el mejor, Ender. Nadie logró nunca lo que tú has logrado. Diecinueve batallas en quince días, y las ganaste todas, sin importar lo que te hicieran.

-Y ahora tú y los demás sois comandantes. Conocéis todos mis trucos, yo os entrené, ¿y con quién os sustituiré? ¿me dejaran con seis novatos?

-Esto apesta, Ender; pero tú sabes que si te dieran cinco enanos inválidos y te armaran con un rollo de papel higiénico, vencerías.

Ambos rieron, y entonces notaron que la puerta estaba abierta.

Entró el teniente Anderson, seguido por el capitán Graff.

-Ender Wiggins -dijo Graff, entrelazándose las manos sobre el vientre.

-Sí, señor -respondió Ender.

-Órdenes.

Anderson le dio un papel. Ender lo leyó deprisa, lo arrugó y se quedó mirando el aire. Al cabo de unos momentos preguntó:

-¿Puedo informar a mi ejército?

-Ya se enterarán -respondió Graff-. Es mejor no hablarles después de las órdenes. Facilita las cosas.

-¿Para ustedes o para mí? -preguntó Ender. No aguardó una respuesta. Se volvió hacia Bean, le estrechó la mano, enfiló hacia la puerta.

-Espera -dijo Bean-. ¿Adónde vas? ¿Escuela Táctica o de Soporte?

--Escuela de Mando -respondió Ender. Se fue y Anderson cerró la puerta.

Escuela de Mando, pensó Bean. Nadie iba a la Escuela de Mando sin haber pasado tres años en Táctica. Pero nadie iba a Táctica sin haber pasado cinco años en la Escuela de Batalla. Ender sólo había estado tres.

El sistema se estaba dislocando. Sin duda, pensó Bean. O algún jerarca estaba perdiendo el juicio, o algo andaba mal en la guerra, la guerra verdadera para la cual los entrenaban. ¿Por qué otra razón alterarían el sistema de entrenamiento permitiendo que alguien (aun tan destacado como Ender) ingresara en la Escuela de Mando? ¿Por qué otra razón un novato de ocho años como Bean comandaría un ejército?

Bean pasó un buen rato haciéndose todas esas preguntas, y al fin se acostó en la

cama de Ender y comprendió que nunca lo vería de nuevo.

Sintió ganas de llorar. Pero no lloró. El entrenamiento preescolar le había enseñado a tragarse las emociones. Recordó que su primer maestro, cuando tenía tres años, se habría enfadado al verle los labios trémulos y los ojos llenos de lágrimas.

Bean se sometió a su rutina de relajamiento hasta que se esfumaron las ganas de llorar. Luego se durmió. Tenía la mano cerca de la boca. La apoyaba con vacilación en la almohada, como si Bean no supiera si comerse las uñas o chuparse los dedos. Tenía la

frente arrugada. Respiraba deprisa y ligeramente. Era un soldado. Si alguien le hubiera preguntado qué quieres ser de mayor, no habría entendido la pregunta.

Hay una guerra, decían, y eso justificaba toda la prisa del mundo. Lo decían como consigna y exhibían una tarjeta en cada despacho de venta de billetes, cada control aduanero, y cada puesto de guardia. Así sorteaban todas las filas.

Ender Wiggins viajó de un lugar a otro con tanta prisa que no tuvo tiempo de examinar nada. Pero vio árboles por primera vez. Vio hombres que no vestían uniforme. Vio mujeres. Vio extraños animales que no hablaban, pero que seguían dócilmente a mujeres y niños. Vio maletas y cintas transportadoras y letreros con palabras que jamás había oído. Habría querido preguntar qué significaban, pero la determinación y la autoridad lo rodeaban, encarnados en la persona de cuatro altos oficiales que nunca se hablaban ni le hablaban.

Ender Wiggins era un extraño en el mundo que le entrenaba para defenderse. No recordaba haber salido nunca de la Escuela de Batalla. Sus primeros recuerdos eran pueriles juegos de guerra al mando de un profesor, comidas con otros niños vestidos con el uniforme gris y verde de las fuerzas armadas de su mundo. No sabía que el gris representaba el cielo y el verde representaba los grandes bosques de su planeta. Todo lo que sabía del mundo era por vagas referencias al "afuera".

Y antes de que pudiera entender ni papa del mundo que veía por primera vez, lo encerraron nuevamente en el ámbito castrense, donde nadie tenía que decir «Hay una guerra», porque en el ámbito castrense nadie lo olvidaba ni un solo instante de

un solo día. Lo pusieron en una nave espacial y lo enviaron a un gran satélite artificial que giraba en torno del mundo.

La estación espacial se llamaba Escuela de Mando. Allí estaba el ansible.

En su primer día, Ender Wiggins recibió instrucciones sobre el ansible y lo que significaba para la guerra. Significaba que, aunque las naves estelares de las batallas del presente se habían lanzado cien años atrás, los comandantes eran hombres del presente, que usaban el ansible para enviar mensajes a los ordenadores y los pocos hombres de cada nave. El ansible enviaba las palabras en cuanto se pronunciaban, las órdenes en cuanto se impartían, los planes mientras se libraban las batallas. La luz era lenta como un peatón.

Durante dos meses Ender Wiggins no llegó a conocer a nadie. Trababa conversación con gente anónima que le enseñaba lo que sabía y luego era sustituida por otros profesores. No tuvo tiempo para echar de menos a sus amigos de la Escuela de Batalla. Sólo tenía tiempo para aprender a operar el simulador, que reproducía situaciones de combate como si él tripulara una nave estelar en el centro de la batalla; a comandar naves simuladas en batallas simuladas, manipulando las teclas del simulador e impartiendo órdenes por el ansible; a reconocer al instante cada nave enemiga y las armas que llevaba por los gráficos que mostraba el simulador; a transferir todo lo que había aprendido en las batallas de gravedad cero de la Escuela de Batalla a las batallas entre naves estelares de la Escuela de Mando.

Si antes se tomaban el juego en serio, aquí lo acuciaban a cada paso, se enfadaban y enfurruñaban cada vez que se olvidaba de algo o cometía un error. Pero trabajó como de costumbre, y aprendió como de costumbre. Al cabo de un tiempo dejó de cometer errores. Usaba el simulador como si fuera parte de sí mismo. Entonces dejaron de preocuparse y le pusieron un maestro.

Maezr Rackham estaba sentado en el suelo con las piernas cruzadas cuando Ender despertó. No dijo nada mientras Ender se levantaba, se duchaba y se vestía, y Ender no se molestó en hacer preguntas. Había aprendido que cuando ocurría algo inusitado, se enteraba antes si esperaba en vez de preguntar.

Maezr aún no había hablado cuando Ender estuvo preparado y se dispuso a salir

de la habitación. La puerta no se abrió. Ender se volvió hacia el hombre sentado en el suelo. Maezr era un cuarentón, es decir, el hombre más viejo que Ender hubiera visto de cerca. Sus patillas blancas y negras formaban una sombra más oscura que el pelo cortado a cepillo. Tenía la cara floja y surcos y arrugas en torno a los ojos. Miró a Ender con indiferencia. Ender volvió hacia la puerta e intentó abrirla de nuevo.

-De acuerdo -dijo, dándose por vencido-. ¿Por qué me han encerrado con llave ?

Maezr siguió mirándolo en silencio. Ender se impacientó.

-Llegaré tarde. Si no debo presentarme hasta más tarde, dígame y seguiré durmiendo. -Ninguna respuesta-. ¿Es un juego de adivinanzas? -Ninguna respuesta. Ender llegó a la conclusión de que el hombre quería provocarlo, así que realizó un ejercicio de relajación mientras se apoyaba en la puerta, y pronto recobró la calma.

Maezr no apartaba los ojos de Ender. El silencio persistió durante las dos horas siguientes, Maezr observando sin cesar a Ender, Ender tratando de fingir que el hombre no existía. El chico se puso cada vez más nervioso y empezó a caminar de un lado a otro de la habitación.

Una vez, cuando pasó junto a Maezr, el hombre estiró la mano y le empujó la pierna izquierda contra la derecha en medio de un paso. Ender cayó al suelo cuanto largo era.

Se levantó con furia. Maezr estaba sentado con calma, las piernas cruzadas, como si no se hubiera movido. Ender se dispuso a luchar. Pero la inmovilidad del otro le impedía atacar, y se preguntó si sólo se había imaginado que el hombre le hubiera hecho caer.

Siguió caminando una hora más, tanteando la puerta de cuando en cuando. Al fin desistió, se quitó el uniforme y se dirigió a la cama.

Cuando se inclinó para retirar la colcha, una mano se le hundió bruscamente entre los muslos y otra mano le aferró el cabello. En un instante estaba cabeza abajo. La rodilla del hombre le aplastaba la cara y los hombros contra el piso, mientras su espalda se arqueaba dolorosamente y los brazos de Maezr le sujetaban las piernas. Ender no podía usar los brazos ni encorvarse para usar las piernas. En

menos de dos segundos el viejo había derrotado a Ender Wiggins.

-De acuerdo -jadeó Ender-. Usted gana. La rodilla de Maezr lo apretó dolorosamente. -¿Desde cuándo debes decirle al enemigo que ha vencido? - murmuró Maezr con voz áspera.

Ender guardó silencio. -Te sorprendí una vez, Ender Wiggins. ¿Por qué no me destruiste de inmediato? ¿Sólo porque te resulté apacible? Me diste la espalda. Estúpido. No has aprendido nada. Nunca has tenido un maestro.

Ender se enfureció.

-He tenido demasiados maestros. ¿Cómo iba a saber que usted resultaría ser un...? -Ender buscó una palabra. Maezr se la sugirió.

-Un enemigo, Ender Wiggins. Soy tu enemigo, el primero que has tenido que ha sido más listo que tú. No hay más maestros que el enemigo, Ender Wiggins. Nadie salvo el enemigo te dirá lo que hará el enemigo. Nadie salvo el enemigo te enseñará a destruir y conquistar. Soy tu enemigo a partir de ahora. A partir de ahora soy tu maestro.

Maezr soltó las piernas de Ender. Como el viejo aún apretaba la cabeza de Ender contra el piso, el chico no pudo usar los brazos para compensar, y las piernas chocaron contra la superficie de plástico con un crujido y un dolor lacerante. Maezr se levantó y dejó que Ender se incorporase.

El chico recogió las piernas con un gruñido de dolor y se quedó a gatas un instante, recobrándose. De golpe tendió el brazo derecho. Maezr se apartó grácilmente y la mano de Ender se cerró en el aire mientras el maestro le lanzaba un puntapié a la barbilla.

La barbilla de Ender ya no estaba allí. Ender estaba tendido de espaldas, girando en el suelo, y durante el momento en que Maezr perdió el equilibrio por el puntapié, el pie de Ender se incrustó en la otra pierna de Maezr. El viejo cayó al suelo hecho un guiñapo.

Lo que parecía un guiñapo era una trampa. Ender no encontraba un brazo ni una pierna que se dejaran aferrar, y mientras tanto le descargaban golpes en la espalda y los brazos. Ender era más menudo, no podía franquear las defensas del viejo. Brincó hacia atrás y se plantó cerca de la puerta. El viejo dejó de patear y

se sentó, cruzó las piernas riendo.

-Esta vez anduvo mejor, muchacho. Pero lento. Tendrás que ser mejor con una flota de lo que eres con el cuerpo, o nadie estará a salvo bajo tu mando. ¿Lección aprendida?

Ender asintió despacio. Maezr sonrió.

-Bien. Entonces nunca libraremos semejante batalla otra vez. El resto con el simulador. Yo programaré tus batallas, yo diseñaré la estrategia de tu enemigo y tú aprenderás a ser rápido y descubrir qué trucos te depara el enemigo. Recuerda, muchacho. A partir de ahora el enemigo es más listo que tú. A partir de ahora el enemigo es más fuerte que tú. A partir de ahora siempre estarás a punto de perder.

Maezr recobró la seriedad.

-Estarás a punto de perder, Ender, pero ganarás. Aprenderás a derrotar al enemigo. Él te enseñará cómo hacerlo.

Maezr se levantó y caminó hacia la puerta. Ender le cedió el paso. Cuando el viejo tocó el picaporte, Ender brincó en el aire y le golpeó la espalda con ambos pies. El impacto fue tan fuerte que Ender rebotó y aterrizó de pie, y Maezr se desplomó con un grito.

Maezr se levantó despacio, aferrando el picaporte, el rostro demudado de dolor. Parecía vencido, pero Ender no se fiaba. Aguardó cautamente. Pero a pesar de su recelo, la celeridad de Maezr lo sorprendió. En un santiamén se encontró en el suelo, cerca de la pared de enfrente, sangrando por la nariz y la boca,, pues había chocado contra la cama. Logró volverse parar ver que Maezr abría la puerta y se marchaba. El viejo cojeaba y caminaba despacio.

Ender sonrió a pesar del dolor,, se tendió de espaldas y rió hasta que la boca se le inundó de sangre y comenzó a ahogarse. Se levantó y fue penosamente hasta la cama. Se acostó y al cabo de unos minutos entró un enfermero que se encargó de sus heridas.

Mientras la droga surtía efecto y Ender se dormía, recordó que Maezr había salido cojeando y rió de nuevo. Aún reía cuando su mente quedó en blanco y el enfermero lo cubrió con la manta y apagó la luz. Durmió hasta que el dolor lo despertó por la

mañana. Soñó con derrotar a Maezr.

Al día siguiente Ender fue a la sala del simulador con la nariz vendada y el labio tumefacto. Maezr no

estaba. En cambio, un capitán que ya había trabajado con él le mostró un añadido que había hecho. El capitán señaló un tubo con un rizo en un extremo.

-Radio. Primitivo, sí, pero se curva sobre la oreja y metemos el otro extremo en la boca. Así.

I-Cuidado -advirtió Ender cuando el capitán le pasó un extremo del tubo por el labio hinchado.

-Perdón. Ahora sólo hablas.

-Bien. ¿Con quién?

El capitán sonrió.

-Pregunta y verás.

Ender se encogió de hombros y se volvió hacia el simulador. Una voz le retumbó en el cráneo. Era demasiado resonante para entender, y se arrancó la radio de la oreja.

-¿Trata de dejarme sordo?

El capitán sacudió la cabeza y movió una perilla en una caja que había en una mesa cercana. Ender se colocó la radio.

-Comandante -dijo una voz conocida.

-Sí -respondió Ender.

-¿Instrucciones, señor?

La voz era decididamente conocida.

-¿Bean? -preguntó Ender.

-Sí, señor.

-Bean, habla Ender.

Silencio, y luego una carcajada. Luego seis o siete voces más, riendo, y Ender aguardó a que regresara el silencio.

-¿Quiénes más? -preguntó. Varias voces hablaron al unísono, pero Bean las acalló.

-Aquí Bean, y también Peder, Wins, Younger, Lee y Vlad.

Ender reflexionó un instante. Luego preguntó qué diablos sucedía. Rieron de

nuevo.

-No pueden dividir el grupo -dijo Bean-. Fuimos comandantes durante dos semanas, y aquí estamos en la Escuela de Mando, entrenándonos con el simulador, y de pronto nos dicen que formaríamos una flota con un nuevo comandante. Y ése eres tú.

Ender sonrió.

-¿Sois buenos?

-En caso contrario, ya nos lo dirás.

Ender rió entre dientes.

-Quizá funcione. Una flota.

Durante los próximos diez días Ender entrenó a sus jefes de pelotón hasta que pudieron maniobrar con sus naves con precisión de bailarines. Era como estar de nuevo en la sala de batalla, sólo que ahora Ender siempre lo veía todo, y podía hablar con sus jefes de pelotón y alterar las órdenes en cualquier momento.

Un día, cuando Ender estaba sentado ante el tablero de mando y conectado al simulador, unas crudas luces verdes parpadearon en el espacio: el enemigo.

La hora de la verdad --dijo Ender-. X, Y, bala, C, D, pantalla de reserva, E, rizo sur, Bean, ángulo norte.

El enemigo estaba agrupado en una esfera y les superaba en número por dos a uno. La mitad de la fuerza de Ender estaba agrupada en una formación estrecha, con forma de bala, y el resto en una pantalla circular chata, excepto por una diminuta fuerza al mando de Bean, que se desplazaba fuera del simulador, buscando la retaguardia enemiga. Ender pronto aprendió la estrategia del enemigo: cuando la formación en bala se aproximaba, el enemigo cedía el paso con el propósito de atraerlo hacia el interior de la esfera y rodearlo. Ender les dio el placer de caer en la trampa, llevando su bala al centro de la esfera.

El enemigo comenzó a contraerse, sin querer acercarse hasta poder atacar con todas sus armas al mismo tiempo. Entonces Ender comenzó a trabajar en serio.

Su pantalla de reserva se aproximó al exterior de la esfera, y el enemigo concentró sus fuerzas allí. Luego la fuerza de Bean apareció en el lado opuesto, y el enemigo desplegó sus naves en ese flanco.

Esto debilitó las defensas de casi toda la esfera. La bala de Ender atacó, y como en el punto de ataque superaba abrumadoramente en número al enemigo, abrió un agujero en la formación. El enemigo intentó tapan el boquete, pero en la confusión la fuerza de reserva y la pequeña fuerza de Bean atacaron simultáneamente mientras la bala se desplazaba hacia otra parte de la esfera. Al cabo de unos minutos la formación quedó desbaratada, con la mayoría de las naves enemigas destruidas y los pocos sobrevivientes escapando a toda velocidad.

Ender desconectó el simulador. Todas las luces se apagaron.. Maezr estaba al lado de Ender, las manos en los tobillos, el cuerpo tenso. Ender lo miró.

-Creí que el enemigo sería listo -dijo Ender. Maezr no se inmutó.

-¿Qué has aprendido?

--Que una esfera sólo funciona si el enemigo es tonto. Tenía las fuerzas tan desperdigadas que le superé en número en cada punto donde me trabé en combate.

-.y?

-y no conviene atenerse a un esquema rígido. Se vuelve demasiado previsible.

-¿Es todo? -preguntó Maezr.

Ender se quitó la radio.

-El enemigo pudo haberme derrotado rompiendo antes la formación en esfera. Maezr asintió.

-Tenías una ventaja injusta.

Ender lo miró fríamente.

-Me superaban en número por dos a uno. Maezr sacudió la cabeza

-Tú tienes el ansible. El enemigo no. Incluimos eso en las batallas simuladas. Los mensajes de ellos viajan a la velocidad de la luz.

Ender miró el simulador.

-¿Hay espacio suficiente para que eso cambie las cosas?

-¿No lo sabías? Ninguna de las naves estuvo nunca a menos de treinta mil kilómetros de las demás.

Ender trató de estimar el tamaño de la esfera enemiga. La astronomía le superaba. Ahora sintió curiosidad.

-¿Qué clase de armas hay en esas naves? ¿Cómo pueden ser tan veloces ?

Maezr sacudió la cabeza.

-No entenderías los principios científicos. Tendrías que estudiar muchos años más de los que has vivido para dominar siquiera los rudimentos. Sólo necesitas saber que las armas funcionan.

-¿Por qué tenemos que acercarnos tanto para estar al alcance?

-Las naves están protegidas por campos de fuerza. A cierta distancia las armas son más débiles y no hacen mella. De cerca las armas son más poderosas que los campos. Pero los ordenadores se encargan de eso. Disparan continuamente en cualquier dirección que no afecte a una de nuestras naves. Los ordenadores escogen los blancos, apuntan; se encargan de todos los detalles. Tú sólo les dices cuándo y los pones en posición de ganar. ¿Vale?

-No. -Ender torció el tubo de la radio entre los dedos-. Tengo que saber cómo funcionan las armas.

-Te dije que tardarías...

-No puedo comandar una flota, ni siquiera en el simulador, a menos que lo sepa. - Ender aguardó un instante y añadió:- Sólo a grandes rasgos.

Maezr se incorporó y se alejó unos pasos. -De acuerdo, Ender. No servirá de nada, pero lo intentaré. Tratando de simplificar. -Se hundió las manos en los bolsillos-. Es así, Ender. Todo está constituido por átomos, partículas tan pequeñas que no puedes verlas a simple vista. Existen pocas clases de átomos, y todas están constituidas por partículas aún más pequeñas que son muy parecidas. Estos átomos se pueden desintegrar para que dejen de ser átomos. De este modo el metal se deshace, y el suelo de plástico, y tu cuerpo. Incluso el aire. Cuando desintegras los átomos es como si desaparecieran. Sólo quedan fragmentos. y éstos echan a volar y desintegran más átomos. Las armas de las naves configuran una zona donde resulta imposible mantener una aglomeración de átomos. Todos se desintegran. y las cosas que hay en esa zona desaparecen.

Ender asintió. -Tenía razón, no lo entiendo. ¿Es posible bloquearla?

-No. Pero se ensancha y debilita cuanto más se aleja de la nave, de modo que al cabo de un trecho un campo de fuerza la bloquea. ¿Entiendes? y para que sea lo

bastante intensa, tiene que estar focalizada, de modo que una nave sólo puede efectuar disparos efectivos en tres o cuatro direcciones al mismo tiempo.

Ender asintió de nuevo, pero no lo entendía del todo.

-Si los fragmentos de los átomos desintegrados desintegran más átomos, ¿por qué no desaparece todo?

-El espacio. Esos miles de kilómetros que hay entre las naves están vacíos. Casi no hay átomos. Los fragmentos no chocan contra nada, y cuando al fin lo hacen, están tan desperdigados que no pueden causar ningún daño. -Maezr ladeó la cabeza con curiosidad-. ¿Necesitas saber algo más?

-¿Las armas de las naves... operan contra otras cosas además de naves?

Maezr se acercó a Ender y dijo con firmeza:

-Sólo las usamos contra naves. Nunca contra otra cosa. Si las usáramos contra otra cosa, el enemigo las usaría contra nosotros. ¿Entiendes?

Maezr se alejó, y estaba a un paso de la puerta cuando Ender lo llamó.

-Aún no sé su nombre -dijo Ender dócilmente.

-Maezr Rackham.

-Maezr Rackham -dijo Ender-. Le he derrotado.

Maezr rió.

-Ender, hoy no peleabas contra mí. Peleabas contra el ordenador más estúpido de la Escuela de Mando, usando un programa de diez años de antigüedad. No creerás que yo usaría una esfera, ¿verdad? -Sacudió la cabeza-. Ender, querido amigo, cuando luches contra mí lo sabrás. Porque perderás.

Maezr salió de la sala.

Ender aún practicaba diez horas al día con sus jefes de pelotón. Nunca los veía, sólo oía las voces por radio. Libraban batallas cada dos o tres días. El enemigo le reservaba una sorpresa en cada ocasión, cada vez más difícil, pero Ender sabía afrontarla. y siempre vencía. y después de cada batalla Maezr le señalaba los errores para que aprendiera a manejar el final del juego.

Hasta que al fin Maezr se le acercó solemnemente y le estrechó la mano.

-Muchacho, ésa ha sido una buena batalla. Como ese elogio había tardado tanto en llegar, Ender quedó más complacido que nunca. y como el tono era

condescendiente, se irritó.

-A partir de ahora -dijo Maezr-, podemos darte problemas difíciles.

A partir de entonces la vida de Ender fue un lento ataque de nervios.

Comenzó a librar dos batallas al día, con problemas cada vez más arduos. Toda la vida lo habían entrenado únicamente para el juego, pero el juego empezaba a consumirlo. Despertaba por la mañana con nuevas estrategias para el simulador y se dormía de noche obsesionado por los errores de ese día. A veces despertaba llorando por una razón que no recordaba. A veces despertaba con los nudillos ensangrentados pues se los había mordido. Pero todos los días iba impasiblemente al simulador y entrenaba a sus jefes de pelotón hasta las batallas, y los entrenaba después de las batallas, y soportaba y estudiaba las duras críticas de Maezr Rackham. Advirtió que perversamente lo criticaba más después de las batallas más duras. Advirtió que cada vez que empleaban una nueva estrategia el enemigo pasaba a usarla a los pocos días. y advirtió que mientras su flota siempre conservaba el mismo tamaño, el enemigo aumentaba en número día a día. Consultó a su maestro.

-Te estamos demostrando cómo será cuando estés al mando de verdad. La proporción entre el enemigo y nosotros.

-¿Por qué siempre nos superan en número?

Maezr inclinó la cabeza cana un instante, vacilando en responder. Al fin tendió la mano y tocó el hombro de Ender.

-Te lo diré, aunque la información es secreta. Verás, el enemigo nos atacó primero. Tenía buenas para atacarnos, pero eso es asunto de los políticos y, al margen de quién fuera la culpa, no podíamos dejarle ganar. Cuando el enemigo vino a nuestros mundos, resistimos ferozmente y perdimos a nuestros mejores jóvenes en las flotas. Pero vencimos, y él se replegó.

Maezr sonrió con amargura.

-Pero el enemigo no había terminado, muchacho. El enemigo no terminaría nunca. Regresó en número creciente, y cada vez era más difícil derrotarlo. y perdimos otra generación de jóvenes. pocos sobrevivieron. Así que elaboramos un plan. Nuestros jefes prepararon el plan. Sabíamos que debíamos destruir al enemigo de una vez

por todas, eliminar totalmente su capacidad para combatir contra nosotros. Para ello teníamos que llegar a sus mundos natales..., su mundo natal, para ser precisos, pues el imperio enemigo está centrado en el mundo capital.

-¿ Y? -preguntó Ender.

-y así preparamos una flota. Teníamos más naves que ellos. Fabricamos cien naves por cada nave que habían enviado contra nosotros. y las lanzamos contra sus veintiocho mundos. Comenzaron a zarpar hace cien años. y llevaban consigo el ansible, y muy pocos hombres. Para que algún día un comandante pudiera sentarse en un planeta alejado de la batalla y comandar la flota. Para que el enemigo no destruyera nuestra mejores mentes.

La pregunta de Ender aún no tenía respuesta.

-¿Por qué nos superan en número?

Maezr rió.

-Porque nuestras naves tardaron cien años en llegar allá. Han tenido cien años para preparar su contraofensiva. Serían idiotas si aguardaran en viejos remolcadores para defender sus puertos. Tienen nuevas naves, grandes naves, cientos de naves. Nosotros sólo tenemos el ansible, más la ventaja de que deben poner a un comandante en cada flota, y cuando pierden, como de hecho ocurre, pierden a sus mejores mentes en cada oportunidad.

Ender quiso hacer otra pregunta.

-Basta, Ender Wiggins. Ya te he dicho más de lo que debía.

Ender se levantó coléricamente, dispuesto a marcharse.

-Tengo derecho a saber. ¿ Cree que esto puede seguir para siempre, trasladarme de una estrella a otra sin decirme qué propósito tiene mi vida? Nos usan como herramientas Un día mandaremos las naves; un día quizá salvemos las vidas de todo, pero no soy un ordenador, y tengo que saber,

-Pues hazme una pregunta, muchacho y si puedo la responderé

-Si usan nuestras mejores mentes para comandar las flotas, y nunca pierden ninguna, ¿para qué me necesitan? ¿A quién sustituiré, si todos están allí?

Maezr sacudió la cabeza

-No puedo darte la respuesta Ender. Confórmate con saber que te necesitaremos

pronto. Es tarde. Acuéstate. Tendrás una batalla por la mañana.

Ender salió de la sala del simulador. Pero cuando Maezr salió por la misma puerta instantes más tarde, el chico lo esperaba en el pasillo

-Bien, muchacho -dijo Maezr con impaciencia-, ¿qué ocurre? No tengo toda la noche y tú necesitas dormir.

Ender no estaba seguro de cuál era la pregunta pero Maezr aguardó. Al fin Ender preguntó en voz baja

-¿Viven?

-¿Quiénes?

-Los demás comandantes. Los de ahora y los que me precedieron

Maezr replicó

-Viven. Claro que viven ¡Qué pregunta!

Riendo entre dientes el viejo se salió por el pasillo. Ender se quedó un rato donde estaba, pero al fin sintió cansancio y se fue a dormir Viven, pensó. Viven, pero no puede decirme qué les pasa

Esa noche Ender no despertó llorando Pero se despertó con sangre en las manos.

Transcurrieron meses con batallas todos los días, hasta que al fin Ender adoptó la rutina de la autodestrucción. Dormía cada noche menos, soñaba más, y comenzó a sentir dolores terribles en el estómago. Le pusieron una dieta suave, pero pronto ni siquiera tuvo apetito para eso.

-Come -decía Maezr, y Ender se llevaba la comida a la boca mecánicamente. Pero no comía si nadie le insistía.

Un día, mientras entrenaba a sus jefes de pelotón, la sala se puso negra y él despertó en el suelo con la cara ensangrentada. Se había golpeado contra los controles.

Lo llevaron a la cama y pasó tres días muy enfermo. Recordó haber visto caras en sus sueños, pero no eran caras reales, y la supo incluso mientras creía verlas. A veces creía ver a Bean, ya veces al teniente Anderson y al capitán Graff. Pero cuando despertó era sólo su enemigo, Maezr Rackham.

-Estoy despierto -le dijo a Maezr.

-Ya veo -respondió Maezr-. Has tardado bastante. Hoy tienes una batalla.

Ender se levantó, libró la batalla y venció. Pero ese día no hubo segunda batalla, y le permitieron acostarse más temprano. Le temblaban las manos cuando se desnudaba.

Durante la noche creyó sentir manos que la acariciaban, y soñó con voces que decían:

-¿Cuánto tiempo podrá aguantar así?

-Lo suficiente.

-¿Tan pronto?

-Dentro de pocos días habrá terminado.

-¿Cómo le irá?

-Bien. Hoy ha estado mejor que nunca.

Ender reconoció que la última voz era la de Maezr Rackham. Le fastidió que Rackham invadiera hasta sus sueños.

Se despertó y libró otra batalla y ganó. Se fue a acostar. Se despertó y ganó de nuevo; y el día siguiente era el último en la Escuela de Mando, aunque él no lo sabía. Se levantó y fue al simulador para la batalla. ,

Maezr estaba aguardando. Ender entró despacio en la sala del simulador.

Arrastraba los pies. Parecía cansado y demacrado. Maezr frunció el ceño.

-¿Estás despierto, muchacho?

Si Ender hubiera estado despejado, le habría inquietado la voz preocupada del maestro. En cambio se limitó a dirigirse a los controles y se sentó. Maezr le habló.

-El juego de hoy necesita algunas explicaciones, Ender Wiggins. Por favor, mírame y presta atención.

Ender se dio la vuelta y por primera vez advirtió que había gente en el fondo de la sala. Reconoció a Graff y Anderson de la Escuela de Batalla, y recordó vagamente a algunos hombres de la Escuela de Mando, profesores que había tenido varias horas. Pero no conocía a la mayoría de los presentes. :

-¿ Quiénes son ?

Maezr sacudió la cabeza.

-Observadores. En ocasiones permitimos que haya observadores que presencien la batalla. Si te molestan, pediré que se marchen.

Ender se encogió de hombros. Maezr inició su explicación.

-El juego de hoy, muchacho, contiene un nuevo elemento. Estamos montando una batalla en torno a un planeta. Esto complicará las cosas de dos maneras. El planeta no es grande, en la escala que usamos, pero el ansible no puede detectar nada al otro lado, así que hay un punto ciego. Además, va contra las reglas usar nuestras armas contra el planeta mismo. ¿Comprendes?

-¿Por qué? ¿Las armas no funcionan contra los planetas?

-Hay reglas de la guerra -respondió fríamente Maezr- que se aplican incluso en los juegos de entrenamiento.

Ender sacudió la cabeza.

-¿El planeta puede atacar?

Maezr quedó desconcertado un instante, luego sonrió.

-Tendrás que averiguarlo por tu cuenta, muchacho. y una cosa más. Hoy, Ender, tu oponente no es el ordenador. Yo soy el enemigo hoy, y no te dejaré escapar tan fácilmente. Hoy es una batalla a muerte. y me valdré de todos los medios para derrotarte.

Maezr se fue y el aturdido Ender condujo a sus jefes de pelotón en las maniobras. Todo iba bien, pero varios observadores menearon la cabeza y Graff no podía dejar las manos ni las piernas quietas. Hoy Ender sería lento, y hoy Ender no podía darse ese lujo.

Sonó una alarma y Ender despejó el tablero del simulador, aguardando a que apareciera el juego del día. Se sentía aturdido, y se preguntó por qué había observadores. ¿Era un examen? ¿Decidirían si servía para otra cosa? ¿Para otros dos años de extenuante entrenamiento, otros dos años de luchar para superarse? Ender tenía doce años. Se sentía muy viejo. y mientras esperaba a que apareciera el juego, deseó perder, perder la batalla de forma tan humillante que lo retiraran del programa, lo castigaran como quisieran. No le importaba, así podría dormir. Entonces apareció la formación enemiga, y la fatiga de Ender se transformó en desesperación.

El enemigo le superaba en número por mil a uno, había parpadeos verdes en todo el simulador, y Ender supo que no podría vencer.

Además, el enemigo no era estúpido. No era una formación que Ender pudiera estudiar y atacar. Los vastos enjambres de naves se movían continuamente, pasando de una formación a otra, de modo que un espacio vacío se llenaba al instante con una formidable fuerza enemiga. y aunque la flota de Ender era la más numerosa que había tenido, no podía desplegarla en ninguna parte donde pudiera superar al enemigo en número el tiempo suficiente para lograr nada.

Por otra parte, detrás del enemigo estaba el planeta. El planeta sobre el cual Maezr le había advertido. ¿Qué diferencia establecía un planeta, si Ender ni siquiera podía acercarse? Ender aguardó el arrebato de intuición que le indicaría qué hacer, cómo destruir al enemigo. y mientras esperaba, oyó que los observadores se agitaban en los asientos, preguntándose qué hacía Ender, qué plan seguiría. y al fin todos comprendieron que Ender no sabía qué hacer, que no había nada que hacer, y algunos hombres emitieron sonidos guturales.

Entonces Ender oyó la voz de Bean. Bean rió entre dientes.

-Recuerda, la puerta del enemigo está *abajo*.

Todos los jefes de pelotón rieron y Ender evocó los simples juegos que había jugado y ganado en la Escuela de Batalla. Allí también lo habían enfrentado con situaciones imposibles, y había vencido. Qué diablos, no dejaría que Maezr Rackham le venciera con el truco barato de superarle en número por mil a uno. En la Escuela de Batalla había ganado un juego recurriendo a una treta que el enemigo no esperaba, algo que iba contra las reglas. Había ganado atacando la puerta del enemigo.

Y la puerta del enemigo estaba abajo. Ender sonrió, y comprendió que si rompía esa regla quizá lo expulsaran de la escuela, y así ganaría con toda seguridad.

Nunca más tendría que jugar otro juego.

Susurró instrucciones. Cada uno de sus seis comandantes tomó una parte de la flota y se lanzó contra el enemigo. Siguieron cursos erráticos, cambiando a cada instante de rumbo. El enemigo interrumpió sus maniobras y comenzó a agruparse alrededor de las seis flotas de Ender.

Ender se quitó el micrófono, se reclinó en el asiento, miró. Los observadores murmuraban. Ender no hacía nada. Había renunciado al juego.

Pero un diseño comenzó a aflorar a partir de las rápidas confrontaciones con el enemigo. Los seis grupos de Ender perdían naves constantemente en sus escaramuzas, pero nunca se detenían para una pelea sostenida, aunque por un instante podrían haber obtenido una pequeña victoria táctica. En cambio continuaban en un curso errático que poco a poco conducía hacia abajo. Hacia el planeta enemigo.

Y a causa de su curso aparentemente aleatorio, el enemigo no lo comprendió hasta el mismo momento en que lo comprendieron los observadores. Para entonces ya era demasiado tarde, tal como había sido demasiado tarde cuando William Bee quiso impedir que los soldados de Ender activaran la puerta. Cada vez más naves de Ender quedaban destruidas por los impactos, de modo que sólo dos de la seis flotas pudieron llegar al planeta, y éstas fueron diezmadas.

Pero esos pequeños grupos lograron penetrar, y abrieron fuego sobre el planeta.

Ender se inclinó hacia delante, ansioso de ver si su corazonada daba resultado.

Temía que en cualquier momento sonara una alarma y se interrumpiera el juego, pues había violado la regla. Pero apostaba a la precisión del simulador. Si podía simular un planeta, podía simular lo que sucedía cuando un planeta era atacado.

y así fue. Las armas que destruían pequeñas naves no destruyeron el planeta entero al principio. Sin embargo causaron terribles explosiones. Además, en el planeta no había espacio para disipar la reacción en cadena. En el planeta la reacción en cadena encontró cada vez más combustible para alimentarse.

La superficie del planeta se onduló, y de pronto se dispersó en una inmensa explosión que lanzó relámpagos de luz por doquier. Devoró la flota de Ender. y luego alcanzó las naves enemigas.

Las primeras se vaporizaron. A medida que la explosión se propagaba y perdía brillo, fue evidente lo que sucedía con cada nave. A medida que la luz las alcanzaba, relampagueaban un instante y desaparecían. Todas eran combustibles para el fuego del planeta.

La explosión tardó más de tres minutos en llegar a los límites del simulador, pero para entonces era mucho más débil. Todas las naves habían desaparecido, y si alguna logró escapar antes de la explosión, quedaban tan pocas que no eran de

cuidado. No había nada donde había estado el planeta. El simulador estaba vacío. Ender había destruido al enemigo sacrificando su flota entera y rompiendo la regla de no destruir el planeta enemigo. No sabía si sentirse eufórico ante su victoria o irritado ante el reproche que pronto sufriría. Así que no sintió nada. Estaba cansado. Quería acostarse y dormir.

Apagó el simulador y al fin oyó la algarabía que había detrás.

Ya no había dos filas de discretos observadores militares, sino un caos. Algunos se palmeaban la espalda, algunos hundían la cabeza entre las manos, otros lloraban. El capitán Graff se separó del grupo y se acercó a Ender. Le corrían lágrimas por la cara, pero sonreía. Extendió los brazos y, para sorpresa de Ender, lo abrazó con fuerza y susurró:

-Gracias, gracias, gracias, Ender.

Pronto todos los observadores se reunieron alrededor del desconcertado niño, agradeciendo, animándole, palmeándole el hombro y dándole la mano. Ender trató de entender lo que decían: ¿Había aprobado el examen? ¿Por qué les importaba tanto?

La multitud cedió el paso a Maezr Rackham, quien se acercó a Ender Wiggins y tendió la mano.

-Optaste por lo más difícil, muchacho. Pero el cielo sabe que no podías vencer de otra manera. Muchas felicidades. Los has derrotado; ahora todo ha terminado.

-Le derroté a usted, Maezr Rackham.

Maezr lanzó una risotada que retumbó en la sala.

-Ender Wiggins, nunca jugaste conmigo. Nunca jugaste un juego desde que soy tu maestro. Ender no entendió la broma. Había jugado muchísimos juegos, y había pagado un alto precio. Empezaba a enfadarse.

Maezr le tocó el hombro. Ender se zafó. Maezr se puso serio.

-Ender Wiggins, en los últimos meses has sido comandante de nuestras flotas. No hubo juegos. Las batallas eran reales. Tu único enemigo era el enemigo. Ganaste cada batalla, y hoy combatiste en su mundo natal, y destruiste su mundo, su flota, los destruiste por completo, y nunca más volverán a atacarnos. Tú lo hiciste. Tú. Real. No era un juego. Ender estaba demasiado cansado para afrontarlo. Se alejó.

de Maezr, atravesó en silencio la multitud que aún le susurraba gracias felicidades, salió de la sala del simulador, llegó a su dormitorio y cerró la puerta.

Estaba dormido cuando Graff y Maezr lo encontraron. Entraron en silencio y lo despertaron. Tardó en despertar, y cuando los reconoció quiso seguir durmiendo.

-Ender -dijo Graff-, tenemos que hablarte.

Ender se volvió hacia ambos. No dijo nada. Graff sonrió.

-Ayer fue un golpe para ti, lo sé. Pero debes estar orgulloso de saber que has ganado la guerra.

Ender asintió.

-Maezr Rackham nunca jugó contra ti. Sólo analizaba tus batallas para hallar tus puntos débiles para ayudarte a mejorar. Dio resultado, ¿verdad?

Ender cerró los ojos con fuerza. Ellos esperaron.

-¿Por qué no me lo dijeron?

Maezr sonrió.

-Hace cien años, Ender, descubrimos ciertas cosas. Que un comandante se atemoriza cuando su vida corre peligro, y el temor le entorpece el pensamiento. Cuando un comandante sabe que está matando gente, se vuelve cauto o pierde el juicio, y nada de eso ayuda. Y cuando es maduro, cuando tiene responsabilidades y cierta comprensión del mundo, se vuelve excesivamente prudente y no cumple su tarea. Por eso entrenamos a niños, que no conocían nada excepto el juego y nunca sabían cuándo se volvería real. Ésa era la teoría, y tú demostraste que es correcta. Graff tocó el hombro de Ender.

-Lanzamos las naves para que llegaran a destino durante estos meses. Sabíamos que quizá sólo tuviéramos un buen comandante, si teníamos suerte. En la historia ha sido muy raro que hubiera más de un genio en una guerra. Así que decidimos tener un genio. Era una apuesta. y tú nos permitiste ganarla.

Ender abrió los ojos y los dos comprendieron que estaba furioso.

-En efecto, *ustedes* ganaron.

Graff y Maezr Rackharn se miraron.

-No lo comprende -susurró Graff.

-Sí lo comprendo -dijo Ender-. Ustedes necesitaban un arma, y la consiguieron: era

yo.

-En efecto -respondió Maezr.

-Pues bien -continuó Ender-, ¿cuánta gente vivía en ese planeta que destruí?

No le respondieron. Aguardaron en silencio, y al fin Graff dijo:

-Las armas no tienen por qué entender hacia dónde apuntan, Ender. Nosotros apuntamos, y nosotros somos los responsables. Tú sólo realizaste tu tarea.

Maezr sonrió.

-Por supuesto, Ender, cuidaremos de ti. El Gobierno nunca te olvidará. Nos has servido muy bien.

Ender rodó hacia la pared, y aunque trataron de hablarle no les respondió. Al final se marcharon. Pasó largo tiempo tendido en la cama hasta que alguien lo molestó.

La puerta se abrió nuevamente Ender no se volvió. Una mano lo tocó.

-Ender, soy yo, Bean.

Ender se volvió hacia el niño que estaba de pie junto a la cama.

-Siéntate -le dijo.

Bean se sentó.

-Esa última batalla, Ender. No sabía cómo nos sacarías de allí.

-Pues no lo hice. Hice trampa. Pensé que me expulsarían.

-¡Increíble! Ganamos la guerra. La guerra ha terminado; creíamos que tendríamos que esperar hasta ser mayores para combatir, y éramos nosotros quienes peleábamos. Vaya, Ender, somos sólo niños. Yo soy un niño, al menos.

Bean rió y Ender sonrió. Guardaron silencio un rato, Bean sentado en el borde de la cama, Ender mirándolo con ojos entornados.

Al fin Bean preguntó:

-¿Qué haremos ahora que la guerra ha terminado?

Ender cerró los ojos.

-Necesito dormir, Bean.

Bean se levantó y se fue. Ender durmió.

Graff y Anderson entraron en el parque. Soplabla la brisa, pero el sol les hacía arder los hombros.

-¿Abba Technics? ¿En la capital? -preguntó Graff

-No, en el condado Biggock. División de entrenamiento -respondió Anderson-. Creen que mi trabajo con niños es buena preparación. ¿y usted?

Graff sonrió y meneó la cabeza.

-No tengo planes. Me quedaré aquí unos meses más. Informes, reorganización. He recibido ofertas. Desarrollo de personal para la DCIA, vicepresidente ejecutivo para U&P, pero me negué. Una editorial quiere que escriba mis memorias de la guerra. No sé.

Se sentaron en un banco y miraron las hojas que tiritaban en la brisa. Los niños reían y gritaban colgados de las barras, pero el viento y la distancia se llevaban sus palabras.

-Mire -dijo Graff, señalando. Un chiquillo saltó de las barras y se acercó corriendo al banco. Otro niño lo siguió, imitó una pistola con las manos e hizo un sonido explosivo con la boca. El niño a quien le disparaba no se detuvo. Disparó de nuevo.

-¡Te he dado! ¡Vuelve aquí!

El otro niño siguió corriendo hasta perderse de vista.

-¿No entiendes que estás muerto? -protestó el perseguidor, hundiendo las manos en los bolsillos y pateando una piedra.

Anderson sonrió.

-Niños -dijo.

Ambos se levantaron y salieron del parque.

Orson Scott Card: Nacido en Richland, Washington, el 24 de agosto 1951, Card creció en California, Arizona y Utah. Vivió en Brasil dos años como misionero para la Iglesia Mormona. Es licenciado por la Brigham Young University (1975) y la Universidad de Utah (1981). Escritor estadounidense, conocido especialmente por su Ciencia Ficción. En 1978 obtuvo el Campbell Award de 1978 para autores noveles. Los pasos iniciales de Orson Scott Card fueron en el campo del relato y su primera historia de ciencia ficción publicada fue El juego de Ender (1977), en la revista Analog, nominada para el Hugo como mejor novela corta y que acabaría convirtiéndose en el embrión de la multipremiada novela por la que aún hoy es básicamente conocido. Sus primeros libros

también resultaron recopilaciones de cuentos, algunos encadenados entre sí en busca de una cierta unidad: Capitol (1979), Hot sleep (1979) y Unaccompanied sonata (1981).

Posteriormente la mayor parte de su obra breve ha sido recogida en el volumen Maps in the mirror (1990). Influida tal vez por la extraordinaria acogida que se había dispensado a su novela corta El juego de Ender, tomó la decisión de alargar la historia original. Esta novela y su continuación, La voz de los muertos, situada tres mil años en el futuro, pero con un Ender aún joven gracias a los efectos de la relatividad, ganaron sendos Hugo y Nebula, los más prestigiosos premios del género, y pronto se convirtieron en una serie, a la que se añadiría Ender, el xenocida (1991).

Entre su extensa obra encontramos: La esperanza del venado (1983), Maestro cantor (1987), la saga de Alvin Maker (El séptimo hijo (1987), El profeta rojo (1988), Alvin, el aprendiz (1989) y Alvin , el oficial (1995)) y la saga del retorno (La memoria de la tierra (1992), La llamada de la tierra (1993), Las naves de la tierra (1994), Retorno a la tierra (1995) y Nacidos en la tierra (1995)).

Al INDICE

4. CUENTO MADE IN CUBA: NADA QUE DECLARAR

Por Anabel Enríquez Piñeiro

*A la memoria de
Leide das Neves Ferreira*

Padre entregó toda una vida de ahorros a cambio de este hueco en la cámara de reciclaje de desechos. Cierto que es mínimo el espacio. Anela, Soulness y yo sentimos calambres en los brazos, tensión en el cuello y la respiración caliente de uno sobre los otros. Pero, qué más pedirle al viejo. En las palmas enguantadas del capataz del espaciopuerto sus manos depositaron, temblando, los dos megacréditos. Temblaba porque temía que se frustrara el viaje por algún imprevisto y perdiéramos toda posibilidad de un segundo intento; temblaba por la emoción de cumplir su sueño de vernos partir de aquel infierno y retornar al origen; temblaba porque la fiebre de las canteras consumía sus nervios periféricos. No pudo siquiera despedirnos. El día antes de la partida del trasbordador fue llevado junto a su cuadrilla hacia las recién abiertas minas, unos diez kilómetros al norte de la granja, donde los sismos habían reventado nuevas vetas de estaño. Por suerte ya ninguno de nosotros volverá a "lamerlas". No tendremos que temer a las erupciones que chamuscan la piel, ni a las fumarolas de azufre que queman los ojos y pudren los pulmones en las granjas mineras de Io.

Io queda debajo, detrás, como una esfera que encarcela mil hambrientos dragones en perenne batalla. Este carguero nos aleja para siempre de sus fauces... y del beso de buenas noches que nunca nos ha dejado de dar Padre. Vamos en el carguero rumbo a la Tierra, a comprobar que no es tan solo el mito del que hemos oído hablar desde que abrimos los ojos al cielo escarlata de Io. Como descendientes de colonos convertidos en esclavos, de esclavos convertidos en "autómatas" menos costosos y más desprotegidos que los ciborg, no tenemos otro modo de salir de la pesadilla ardiente si no en los resquicios de los cargueros que transportan minerales y materias primas desde las colonias exteriores hasta la Tierra.

La Tierra, nostalgia delirante del bisabuelo, la que abandonó por una quimera de prosperidad. A nosotros sólo nos dejó por herencia la continua lucha por sobrevivir en un mundo que se deshace constantemente bajo los pies. Y la misma nostalgia. Anela dibuja,

una y otra vez, una ciudad de torres blancas con banderolas sobre un lago de agua verde, y llena el cielo con aves como estrellas de nieve. Dice que así le contaba el bisabuelo al Abuelo, y este a Padre, y Padre a ella, y así era el lugar donde vivían nuestros antepasados, y al que los tres añoramos volver.

Anela duerme ahora, recostada en mi hombro, y algunas veces habla dormida, repitiendo la palabra que tanto le fascina, aún cuando duerme: nieve... la nieve de la Tierra, que es blanca como los dientes del capataz de la cuadrilla y fría como cristal de metano. Soulness me distrae con la insistencia de que Anela está muy caliente, “más caliente que lava”; y que tal vez no habla en sueños sino que delira. Es hambre, le respondo. Nuestras reservas de alimentos están justas para una comida diaria. A mí también me percuten las tripas. Trato de distraerlos hablándole de esa cosa que Padre escuchó de su abuelo, que parece nieve y que se come... helados, creo que lo llaman, y que le compraremos a Anela con nuestro primer salario. En el Anillo de Producción que circunda la Tierra hay gente llegada de todas las colonias, incluso de Io. Seguro que nos tenderán una mano para arrancar tal como nos prometió Padre. Pero Soulness parece aburrirse, y empieza con la letanía de que siente mareos, con vómitos a punta de labios. Después de todo es solo un niño, dos años menos cuentan. Me pide que salgamos a un lugar más ventilado. Cree que si encontramos otros “*peces pegas*” nos ayudarán, si tienen, con alguna medicina. Yo le recuerdo que lo más probable es que nos quiten lo que llevamos y nos maten, por el simple temor a compartir el riesgo de ser descubiertos. Pero Soulness canta y canta y las sienes me están a punto de reventar.

Salimos de la cámara de reciclaje y tomamos con cuidado el estricto itinerario que nos indicó el capataz ante de colarnos en la nave. Tememos que el carguero esté infectado de cibers vigilando los corredores, y que nos detecten para los del puesto de mando. Allí los navegantes, limpios, bien alimentados, disfrutan la experiencia de ver acercarse despacio la Tierra. Algún día yo seré el comandante de un carguero... mejor, de un crucero civil. Y seré siempre el primero en verla, arropada con su traje de espuma azul y blanca como si fuera la novia de los cielos. Pero ahora somos polizones, y ningún pez pega viaja en primera clase. El carguero lleva hierro, estaño y azufre para las obras del Anillo. Como carga programada entrará sin problemas ni chequeos en aduana. Nada que declarar. Nosotros con la carga, asidos a los contenedores autónomos. Espero que nuestras viejas máscaras resistan el paso

desde la esclusa hasta los almacenes, unos cuarenta metros de vacío.

Soulness vuelve a distraerme. Suda a mares y siento su incómoda respiración quemando mis orejas. Anela se mueve inquieta entre mis brazos y gimotea. Sus cuatro años me pesan, aunque sean casi puro hueso; su carita morena está salpicada de sudor. Yo siento sin embargo un frío intenso y un cansancio que me pega los pies al suelo. Soulness, apretando mi hombro, suplica una tregua, dice que está muy débil para seguir. Acepto el descanso, pero me niego a abrir algún blister de alimentos. Soy el mayor y debo velar por los horarios. Y a propósito de velar, me sorprenden las pocas luces de los corredores, la ausencia de robots celadores y el no habernos tropezado con ningún “pez pega” después de caminar casi una hora por este laberinto.

Soulness tiembla, se aprieta el estómago y finalmente vomita. No sabemos nada sobre los efectos del viaje, pero nos decían que son malestares normales para los novatos. Anela sigue desmadejada, y ni siquiera intenta seguirme cuando canto una de sus canciones favoritas “... Mary tiene una ovejita... blanquita como la nieve...” ¿o era una vaquita? Da igual. Anela duerme, y se queja. Soulness, pálido como vapor de azufre, pero más aliviado, quiere probar suerte tras la puerta que cierra este pasillo. Piensa que conduce a las bodegas, y que tal vez encontremos provisiones. Se aventura finalmente con la pequeña linterna de pulsos, mientras yo arropo a Anela con mi chaqueta. Bajo los ojos de mi hermana crecen ojeras azules. Una mano helada me estruja el corazón y reconozco los dedos fríos del miedo. Me aprieto los dientes.

Un rato después Soulness ha vuelto, trastabillando, los ojos como un doble plenilunio de Júpiter en el cielo de Io. Sus ocho años parecen haberse duplicado sobre su cuerpo sucio y tembloroso. Apenas logro arrancarle las palabras de la boca, rígida por el terror. Están muertos, allá adentro... los cuatro chicos peces pega que viajaban en el compartimiento de higiene... Están descomponiéndose y sus huesos parecen derretidos, y la piel... Cállate, digo en un susurro ahogado, asustarás a Anela. Pero él sabe que le creo y que nuestra hermana no nos escucha. Su carita se desdibuja en la oscuridad con expresión ausente.

Dejo a Anela en brazos de mi hermano. Estoy decidido a presentarme ante la tripulación. No me importa que me regresen a Io o a otra colonia de extracción. Solo quiero salvarla. Salvarnos. Soulness solloza y yo le gruño. Lo atajo por la solapa, húmeda de su propia bilis, y enredo sin querer mis dedos en sus largos cabellos. El espeso mechón queda en mis

manos como una hebra de sombra. Tengo que ir por ayuda.

Corro por los pasillos sin luces, apenas alumbrados por el reflejo del sint-metal desde alguna fuente indeterminada que convierte la oscuridad en penumbras. Donde debe estar el puesto de mando no hay ningún navegante. Solo la consola de un cibernavegador, y todos los asientos vacíos. No hay humanos en el carguero, solo nosotros. Ni autómatas, ni alimentos, ni medicinas, porque no hay tripulación que las necesite.

Regreso por Anela y Soulness. Durante la difícil carrera de retorno sobre mi corazón restallan los látigos del miedo. Al cruzar cerca de las puertas que identifico como las bodegas un signo hecho sobre el sint-metal con pintura roja luminiscente me detiene. No sé leer, ninguno de nosotros sabe, pero reconozco el dibujo que parecen las aspas de un extractor de hélices antiguo cercado por un triángulo; y también el círculo con la tachadura que prohíbe y amenaza; y la calavera negra. Comprendo ahora que no es este un carguero de metal y subproductos en viaje hacia la Tierra. Vamos junto a los desechos tóxicos de todas las colonias hacia otra parte... Venus, con seguridad: el Vertedero Solar. Por mi mente cruzan los muchos momentos en que he visto a estos cargueros atracar en Io y despegar con tantos "*peces pegas*" desde la Estación Ecuatorial del satélite... Ni ellos, ni nosotros, comprobaremos si es tan azul como cuentan el cielo de la Tierra.

Encuentro a mis hermanos todavía conscientes. Anela me mira con sus ojos de luna en eclipse y me tiende los brazos. Ayudo a levantarse a Soulness y apoya contra mi hombro todo el temblor de su cuerpo. Al puesto de mando, les digo. Soulness murmura algo sobre encontrar ayuda. Allí estaremos bien, le respondo, será el mejor lugar para ver la bienvenida que nos dará la Tierra, vestida con su traje azul y blanco de novia cósmica del Tiempo. Soulness apenas se sonríe con sus labios violáceos. Anela ha vuelto a dormirse y tal vez ya no despierte.

En el puesto de mando acomodo a Soulness en un sillón. Yo a su lado, con Anela en brazos, sostengo su mano helada. Pienso que tal vez era este el sillón del comandante del carguero que alguna vez llevó vida a la Tierra. Y me creo que yo soy él y que llevo a mis hermanos, a mi padre y todos los niños de Io hacia esa ciudad de torres blancas sobre un lago verde... Lucho contra el sueño definitivo que me aplasta. Quiero verla aparecer. Quizás no tenga tiempo para guiñarle un ojo... El carguero pasará de largo sobre ella... Sin nada que declarar.

FIN

Anabel Enríquez Piñeiro. (Santa Clara, 1973) Licenciada en Psicología, cursa el Master en Ciencia de la Comunicación Trabaja como especialista de Marketing y Publicidad. Miembro de la Asociación Hermanos Saíz. Miembro fundador del Taller de Creación Literaria Espiral de Ciencia Ficción y Fantasía, hoy Grupo de Creación ESPIRAL del género Fantástico. Ha cursado el Taller de Narrativa Fantástica Quásar Dragón y el Curso de Técnicas Narrativas del Centro Onelio Jorge Cardoso (2004-2005). Es colaboradora de la Revista Digital de Ciencia Ficción y Fantasía “El Guaicán Literario”. Ha publicado un ensayo sobre ciencia ficción en *Dimensiones Regionales de la Literatura Contemporánea. Edit. Capiro, Santa Clara, 1992*, y tiene un cuento de ciencia ficción dentro de la antología del Taller Espiral **Secretos del Futuro**, en proceso editorial.

[Al Índice](#)

5. ARTICULO: Como estrellas en el cielo.

Cristóbal Pérez-Castejón.

Un elemento fundamental de la trama de *Final Fantasy*, una de las películas de animación más logradas técnicamente de los últimos tiempos, es la idea de Gaia. Esta hipótesis, aparecida a finales de los años sesenta, sostiene que la Tierra es en realidad un ser vivo, cuya conciencia se nutre de la esencia vital de todos los seres que alguna vez vivieron sobre su superficie. De este modo, el alma del planeta vendría a ser, en cierto modo, una especie de entidad colectiva que serviría de amalgama a todos esos espíritus individuales. Aunque no desprovista de elementos bastante místicos, incluso esotéricos, la imagen del planeta vivo tal y como la describe esta película (imagen que también recoge Asimov en sus últimos libros de la serie de *Fundación* y que Lem desarrolla magníficamente en *Solaris*), puede servirnos para introducir el concepto de gestalt: una sinergia donde varios organismos se unen para formar un todo más complejo y evolucionado. Como estrellas en el cielo enlazadas por la fuerza de la gravedad, los miembros de la gestalt están enhebrados por la existencia de una mente común que potencia y supera la suma de las mentes individuales de cada uno de sus elementos.

La idea de un superorganismo constituido por la cooperación de muchos organismos más sencillos no es precisamente nueva en la naturaleza. La propia raza humana tiene una notable capacidad de colaboración entre sus miembros. A pesar de ser profundamente individualistas, podemos subordinar esa faceta de nuestra personalidad a la consecución de un bien común más amplio. Y trabajando de este modo es como hemos conseguido llevar a cabo algunas de nuestras obras más impresionantes: para cualquier extraterrestre que hubiese asistido a la construcción de las pirámides de Egipto o de la gran muralla china, la humanidad podría haber sido fácilmente descrita como un ente colectivo donde muchos cuerpos trabajaban y sólo un puñado de mentes dirigen y guían hacia su fin a la obra realizada.

De todos modos, los mejores ejemplos de sinergia los encontramos en el mundo de los insectos, donde hormigas y abejas han evolucionado hacia sociedades sumamente complejas, estratificadas en castas especializadas y con una dirección centralizada, que son

capaces de resolver complicados problemas y realizar complejÍsimas obras de arquitectura a pesar de la escasa inteligencia individual de los elementos del enjambre.

Hormigueros inteligentes

Este principio ha sido recogido en numerosas ocasiones por la ciencia-ficción. Por ejemplo, en la novela de Charles Sheffield *La caza de Nimrod* aparece una especie extraterrestre denominada el compuesto remiendo, formado por la integración de numerosos elementos individuales de escasa inteligencia que, a partir de una cierta masa crítica, se transforman en un organismo consciente. El compuesto remiendo "no come, ni bebe, ni se aparea. En un sentido es inmortal pero en otro no tiene existencia permanente". Este concepto de masa crítica aparece también en otras obras, especialmente aplicado a inteligencias artificiales. Dos magnÍficos ejemplos de esto los encontramos en "Respuesta", de Fredric Brown, un excelente relato ultracorto sobre la aparición de una peculiar IA al interconectarse todos los ordenadores de la galaxia y en "Marque F de Frankenstein", de Arthur C. Clarke que relata el mismo proceso pero esta vez asociado al incremento de la capacidad de proceso de la red de comunicaciones de nuestro planeta.

La posibilidad de la evolución de una especie de insectos inteligentes en el universo tampoco es exactamente ajena al género. Por ejemplo, en la conocida novela de Heinlein *Tropas del espacio*, el archienemigo de la humanidad son las chinches, una especie de insectos sociales organizados de un modo semejante a las hormigas, con castas de obreras, constructores, guerreros, etc., pero dotados de inteligencia... y de la feroz capacidad de expansión de su género. En *Ciudad*, de Clifford D. Simak, en una época muy remota la humanidad se ha extinguido y la Tierra ha sido heredada por dos especies: los perros, que han evolucionado hasta convertirse en seres inteligentes que recuerdan a la raza humana como una leyenda, y las hormigas, que también han evolucionado para adquirir una incomprensible forma de inteligencia. Algo semejante sucede en la obra de Orson Scott Card *El juego de Ender*. En ella, la humanidad está a punto de ser derrotada por la raza de los insectores, unos extraterrestres que han seguido una línea evolutiva semejante a la de nuestros insectos pero que la han completado adquiriendo inteligencia y un fascinante mecanismo de telepatía mental que les permite transmitir instantáneamente sus pensamientos sin tener en cuenta las limitaciones físicas de la velocidad de la luz. Esto permite que el enjambre permanezca cohesionado y activo en distancias no solamente

planetarias, sino incluso interestelares. Los insectores son un buen ejemplo de cómo una sociedad de insectos inteligentes podría llegar a dominar el universo. Prolíficos, flexibles, sus flotas funcionan como una sola unidad ante las acometidas humanas, que resultan en principio incapaces de enfrentarse a ellos debido a la inexistencia de referencias comunes. Sin embargo, tienen el mismo punto débil de cualquier colonia de insectos: la inteligencia no se encuentra distribuida entre todos los miembros del enjambre, como en el caso del compuesto remiendo de Sheffield, sino que se centraliza en la figura de la reina, exterminada la cual el enjambre desaparece.

Gestalts estelares

No todos los extraterrestres organizados en forma de un organismo colectivo son necesariamente insectos. Por ejemplo, en *La guerra interminable*, de Joe Haldeman, la humanidad se ve enfrentada a la raza de los taurinos, una mente colectiva formada por numerosos cuerpos individuales, con la que se ve abocada a una guerra de miles de años de duración no solamente por los efectos relativistas asociados a los viajes espaciales sino también por los problemas de comunicación derivados del enfrentamiento entre dos razas de características tan dispares. A diferencia de los insectores de Card, los taurinos exhiben una inteligencia distribuida que les hace mucho menos vulnerables a un ataque decisivo. Mas temibles resultan los alienígenas que el mismo Haldeman nos describe en *Puente mental*. En esta novela, la humanidad entra en contacto con una mente grupal con características telepáticas. Dotada de un inmenso nivel tecnológico, estos extraterrestres adoptan la forma de las especies que encuentra durante su expansión para facilitar el contacto. Y si la raíz del enfrentamiento de los taurinos con la humanidad era una simple cuestión de comunicación, en este caso las razones del conflicto resultan mucho más prosaicas: una vulgar lucha por el espacio vital. Sólo que una de las partes en este caso está dotada de un arma capaz de destruir soles.

Otro ejemplo curioso de seres ajenos a nuestro planeta organizados en forma de una mente colectiva nos lo proporciona Heinlein en *Amos de títeres*, donde se nos relata la invasión de la Tierra por parte de unos parásitos que se apoderan de los cuerpos humanos a los que controlan conectándose a través de la nuca a nuestro sistema nervioso. El libro, que contiene numerosas referencias a la guerra fría, plantea sin embargo un motivo interesante de reflexión: los invasores, ¿deberían ser considerados como parásitos... o quizás como

simbiontes? Porque es cierto que toman el control de los cuerpos que ocupan. Pero no es menos cierto que la comunión de mentes que implica la fusión también tiene sus ventajas. La menor de las cuales no es, sin duda, el hecho de que bajo esa simbiosis ningún ser humano volvería a sentirse solo jamás.

En cualquier caso, la mente colmena alienígena por excelencia es sin duda la del colectivo Borg de la serie *Star Trek*. El Borg es una especie mixta, formada por ciborgs biomecánicos pertenecientes a diferentes especies orgánicas. Los cuerpos físicos que lo integran están modificados nanotecnológicamente para incorporar diferentes componentes biomecánicos que incrementan sus potencialidades. Los diferentes elementos del colectivo se encuentran interconectados a su mente grupal de un modo semejante a los insectores, utilizando en este caso campos subespaciales. Pero lo que hace especialmente implacable al Borg es su mecanismo de reproducción. Cuando el Borg se encuentra con una especie, no tiene necesariamente por qué destruirla. Antes al contrario, el Borg "asimila" a sus miembros dentro de su colectivo. Un pequeño equipo Borg sobre la superficie de un planeta convertirá en Borgs a algunos nativos, que a su vez convertirán a otros en una progresión geométrica que no finalizará hasta que todo el planeta haya sido implacablemente asimilado. Además, el Borg no se limita a apoderarse de los cuerpos: también adquiere los conocimientos y habilidades que esa raza posea. Este mecanismo les permite curiosamente "anticiparse" a los efectos de determinados sistemas de armamento para hacerse inmunes a ellos. El Borg se adapta por inspección: solamente sufriendo los efectos de las armas en cuestión es capaz de superarlas. Pero una vez adaptado, no vuelve a sufrir sus efectos jamás.

Todas estas características hacen del Borg una raza casi invencible. En el ejército Borg no existen prisioneros, ni campos de concentración: el Borg sólo tiene enemigos o aliados y los civiles se engloban rápidamente en la segunda categoría por la pura fuerza de los números. El destino de aquél que se enfrenta al Borg es ser simplemente ser asimilado o desaparecer.

El dulce placer de la conexión mental

Aunque las ventajas militares y expansivas de una raza organizada como un colectivo son evidentes, tampoco son las únicas. Por ejemplo, Arthur C. Clarke nos propone un sorprendente sistema de comunicación interestelar utilizando la potencia compartida de

todas las mentes de la Tierra en su relato "Amad este Universo". Otra aplicación más obvia es la conexión de varias mentes en paralelo para potenciar sus habilidades individuales formando una especie de biordenador avanzado. De este modo, en "Servicio temporario", de Haldeman, aparece una sociedad futura en la que los ciudadanos deben prestar un año de servicio a la comunidad durante el cual sus cerebros son interconectados, dando lugar a un superordenador biológico que se encarga de la gestión de los recursos de la ciudad. Las personalidades de los ciborg tienen que hacerse un hueco entre el mar de datos mientras que los diferentes elementos de sus cerebros se encargan de controlar el tráfico, almacenar estadísticas y conseguir que todo funcione adecuadamente. Sin embargo, ¿qué sucede cuando una de las personalidades enloquece y se propaga como un virus a través de la interconexión? En *La era del diamante*, de Neal Stephenson, también aparece un peculiar ordenador basado en la simbiosis hombre-máquina: los tamborileros, una supercomputadora biológica formada por la conjunción de nanomáquinas con seres humanos y en la que el flujo de datos tiene lugar durante las relaciones sexuales. Y en la serie de *Hyperion*, de Dan Simmons, el Tecnonúcleo, un conjunto de IAs evolucionadas a partir de las redes de comunicación y datos y que residen fuera del espacio y el tiempo, utilizan las mentes de aquellos que viajan a través de los teleyectores que unen los diferentes planetas como procesadores de cálculo distribuido para llevar a cabo sus tareas. Al desaparecer la red de teleyectores, el Tecnonúcleo vuelve a reincidir en esta estrategia mediante el desarrollo de un simbiote que concede una peculiar forma de inmortalidad al que lo porta...

La interconexión mental también ofrece interesantes posibilidades como medio de entretenimiento. Por ejemplo, uno de los elementos principales de "Blue Champagne", de John Varley, es el *transer*: la grabación de los sentimientos de una persona para que puedan ser compartidos por todas aquellas que dispongan del reproductor adecuado. Este tema se desarrolla también en la película *Días extraños*, en la que aparece todo un submundo dedicado al comercio ilegal de grabaciones que permiten al usuario vivir durante unos instantes la vida de otras personas... o incluso su muerte. Sin embargo, en ambos casos la interconexión a este nivel es una experiencia puramente unidireccional que no tiene nada que ver con la aparición de una mente grupal. "Piedra", de Edward Bryant, si va más allá ofreciendo una peculiar aplicación de esta técnica en un concierto de rock. En efecto, este

relato parte de un hecho bastante conocido: la "química" que destilan muchos cantantes cuando actúan en directo. Para cualquiera que haya tenido la suerte de acudir a uno de estos espectáculos, esta claro que en determinadas ocasiones especiales existe algo que va mucho mas allá de la música que se interpreta. Ahora bien, ¿qué sucedería si ese algo pudiera ser aprehendido y modificado mediante una máquina? Bryant propone la utilización de un intensificador de emociones, un sistema informático de realimentación neuronal con el que se focalizan los sentimientos del publico y se le devuelven intensificados. El cantante, como en un concierto real, actúa como catalizador de esas emociones, pero esa relación catalizada es moderada, manipulada y controlada por medios electrónicos en lugar de ser dejada al azar.

Pat Cadigan retoma este enfoque desde una perspectiva diferente en su relato "Rock On", incluido en la celebre antología ciberpunk *Mirrorshades*. Cadigan parte de unos objetivos algo menos ambiciosos que Bryant, pero igualmente interesantes: en lugar de intentar moderar a esa bestia incontrolada que es el publico, la "pecadora" (un juego de palabras genial en versión original) actúa como aglutinante de la banda, actuando como una especie de sintetizador biológico y sacando lo mejor de ella. Es el caso de la estrella que es capaz de hacer que aquellos que toquen con ella funcionen infinitamente mejor como conjunto que como suma de sus individualidades: la definición clásica de gestalt. A partir de estos puntos de partida, ambos relatos ahondan en la relación de dependencia, casi de drogadicción, que puede implicar una relación de este tipo. Las dos protagonistas están completamente controladas por el poder que ostentan sobre el público y en cierto modo no pueden prescindir de él. Y sin embargo, las dos están siendo arrastradas por una profunda corriente de autodestrucción, sienten que están siendo sometidas, absorbidas, que están perdiendo su propia individualidad dentro de la máquina con la que trabajan. En suma, el viejo dilema del ciborg de sacrificar lo que le convierte en humano para conseguir ser algo más que humano.

Los caminos de la fusión

Muchos son los mecanismos que se han propuesto para acceder al estadio de entidad colectiva que estamos analizando. En algunos casos se utiliza como intermediario una especie extraterrestre catalizador de la fusión. Por ejemplo, en "Cuatro en uno", de Damon Knight se nos plantea una curiosa interconexión mental a través de una especie de ameba

que digiere todo el cuerpo de sus víctimas... a excepción del sistema nervioso, que pasa a utilizar en su propio beneficio. En otras ocasiones, el estado de mente colectiva se alcanza al someter a un grupo a una súbita tensión, como si del forjado de una espada se tratase. Por ejemplo, en *La caza de Nimrod* se lanza una persecución despiadada contra unos artefactos biológicos, llamados las criaturas de Morgan, que tras haber sido creadas como instrumento de defensa escapan del control humano y se convierten en una peligrosa amenaza. Los equipos perseguidores están formados por un miembro de cada una de las razas inteligentes que pueblan el sector del espacio conocido en el que tiene lugar la acción: humanos, tubos rilla, ángeles y remiendos (a los que ya nos hemos referido antes). Los problemas aparecen cuando al verse enfrentados a una criatura de Morgan en el selvático planeta de Travancore, los cuatro miembros de uno de los equipos se funden dando lugar a una entidad colectiva mucho más potente que cada uno de los miembros originales del equipo del que partía e incluso que el equipo global que formaban.

Otra variante bastante utilizada implica la actuación de alguna forma de proceso biológico. Especialmente interesante resulta el empleo de clones. En efecto, es bien conocido que los gemelos univitelinos muchas veces alcanzan un estadio de interconexión mental poco habitual. ¿Qué sucedería si en vez de gemelos tuviésemos clones, imágenes idénticas de un mismo individuo repetidas hasta el infinito? En *Hoy escogemos rostros*, de Roger Zelazny, ese mecanismo de clonación da lugar efectivamente a la aparición de una mente grupal.

Algo parecido sucede en *La guerra interminable*, donde la utilización de clones para mejorar al máximo las características de la raza humana da lugar a la aparición del Hombre, una especie formada por individuos idénticos con una mente común que por fin es capaz de entenderse con la mente colectiva de los taurinos y detener la guerra.

La utilización de máquinas mas o menos sofisticadas para conseguir la gestalt, como el caso del colectivo Borg que comentábamos mas arriba, también es una estrategia bastante socorrida. Por ejemplo, en el célebre relato "La ultima pregunta", de Asimov, la humanidad termina por convertirse en una sola mente colectiva refugiada junto a un superordenador en el hiperespacio huyendo del incesante avance de la entropía en el universo. En *Paz interminable*, de Joe Haldeman, ganadora de los premios Hugo y Nebula, se nos describe un mundo con energía de fusión barata, en el que la nanotecnología puede fabricar cualquier cosa y en el que existe una tecnología de interconexión mental, una interfase

directa entre el cerebro humano y la máquina. Esta tecnología se utiliza principalmente en sistemas de telepresencia que se emplean para pilotar a los robots que actúan como los soldados del mundo rico en su lucha contra los países pobres. Por medio de este sistema, los soldados comparten sus experiencias y emociones y, aunque no llegan a formar una mente colectiva (cada individuo del pelotón tiene una identidad bien definida), a nivel militar el pelotón se convierte en una entidad compuesta prácticamente invencible. Sin embargo, en un momento dado, al superar el tiempo de conexión mental una determinada magnitud, esta interconexión hace avanzar a los miembros del pelotón a un estadio superior de conciencia, a una gestalt que puede eliminar completamente la violencia contra los de nuestra misma especie. Desgraciadamente, las implicaciones de ese afortunado hallazgo ya no resultan tan evidentes. Para empezar, el Homo Superior no es el resultado de la evolución de la especie, sino de una manipulación mecánica. La modificación no es genética y por tanto no es heredable, lo que implica que a partir de ese momento todo ser humano deberá someterse a una peligrosa operación para mantenerse a la par de sus congéneres. Y la operación no siempre tiene éxito, por lo que la humanidad se ve abocada a un cisma entre conectados y desconectados que puede convertir algo tan noble como eliminar la guerra en la peor dictadura de la historia.

La senda de la evolución

La gestalt de *Paz interminable* es un proceso reversible, en cuanto que cualquiera que no sea sometido a la operación continua siendo un ser humano normal y corriente. Pero, ¿qué sucedería si el destino último de la humanidad fuese convertirse en una mente colectiva, renunciando a la individualidad de sus miembros en el proceso? Una de las novelas que trata de un modo más interesante este problema es *El fin de la infancia*, de Arthur C. Clarke. En ella, en un día cualquiera, la humanidad descubre de repente que no está sola en el universo: las gigantescas naves de los superseñores se ciernen sobre todas las ciudades de la Tierra avasallando al género humano con su poder. Los superseñores proclaman que su presencia en la Tierra está destinada a ayudar a la humanidad en todo lo posible. Pero poco después de su llegada, los niños del planeta comienzan a tener extraños sueños, en los cuales se ven viajando con destino a una entidad ignota que se sitúa en la más remota frontera del espacio y del tiempo. *El fin de la infancia* trata el tema de la mente colectiva como una evolución, como una meta alcanzada por una humanidad que salta a un estadio

superior al fundirse con la mente que duerme en el corazón de la galaxia. Y la partida de los hijos dejando atrás a sus padres y al mundo que les vio nacer está cargada con un profundo y emocionante simbolismo.

Sin embargo, la obra cumbre sobre el papel de la gestalt en la evolución del género humano es sin duda *Más que humano*, de Theodore Sturgeon. En esta obra el lector asiste al nacimiento del Homo Gestalt, con sus vacilaciones, sus avances y sus retrocesos, pero cada vez más firmemente encauzado en el camino que lleva a la aparición de una nueva especie. Con una estructura narrativa muy característica, los personajes van trazando una peculiar danza en cuyos giros se esconde la auténtica naturaleza de los hechos que se narran. *Más que humano* es una novela de descubrimiento, en la que una prosa dulce y hermosa lleva al lector cogido de la mano en el periplo de unos personajes que van en busca de su propia percepción del nacimiento del Homo Gestalt, nuestro heredero. Un nacimiento, que aun siendo violento, como todos los nacimientos, lleva implícito la semilla de un mundo mejor.

Epílogo

La idea de integrarse en una mente colectiva de cualquier tipo resulta profundamente desagradable a la mayor parte de los humanos. Ese proceso de fusión en algo mayor, aun cuando lleve aparejado un incremento del poder o la promesa de un mundo nuevo y maravilloso, también implica en cierto modo la renuncia a algo que nos resulta indispensable como humanos: el concepto del yo inviolable. En ese sentido la mente colectiva resulta un poco como la muerte, y como tal la rechazamos. No es de extrañar que muchos de los grandes villanos del género, como el colectivo Borg, o los insectores de Ender, formen parte de mentes colectivas más o menos definidas y más o menos amenazantes. Sin embargo, nada puede inducirnos a pensar que, quizás mañana, quizás en este mismo momento, la humanidad no esté dando los pasos necesarios para avanzar a un estadio superior de la evolución que implique alguna forma de gestalt. Un estadio en el que, quizás, el hombre descubra que no tiene por qué estar solo nunca más.

Cristóbal Pérez-Castejón Carpena: Nacido en 1962 en Yecla (Murcia), vive en Madrid desde hace varios lustros. Es Ingeniero Superior de Telecomunicación y trabaja en una importante multinacional alemana del sector.

Sus aficiones principales son viajar, la fotografía, la astronomía y leer, su autor favorito es Borges. En el campo de la ciencia ficción, mas que autores prefiere obras: Arthur C. Clarke cuando escribe relatos, casi todo lo de Stanilslaw Lem, Philip K. Dick, Pohl, Benford...

Ha escrito un sinnúmero de artículos sobre los más variados temas de ciencia ficción. Los links pueden encontrarse en: <http://www.arrakis.es/~cris/articulos.htm>

[AL INDICE](#)

10. LAS COSAS QUE VENDRÁN

MUY CERCA YA: ANSIBLE 2005



**El Grupo de Creación
Artística del Género
Fantástico ESPIRAL**

convoca al

**II Encuentro Teórico del
Género Fantástico
ANSIBLE 2005
6, 7 y 8 de mayo**

Por segundo año consecutivo el Grupo de Creación Artística del Género Fantástico ESPIRAL convoca al Encuentro Teórico del Género Fantástico ANSIBLE 2005, bajo el auspicio del Centro de formación literaria “Onelio Jorge Cardoso”, Instituto Cubano del Libro y la AHS. Ansible 2005 se desarrollará los días 6, 7 y 8 de mayo del presente año, en el propio Centro “Onelio Jorge Cardoso”, sito en Ave 5ta esq. a 20, Miramar, Playa. El encuentro tiene como propósito la promoción del género fantástico y propiciar el intercambio entre escritores, investigadores y creadores en general que desarrollan su trabajo dentro del género en sus diferentes expresiones artísticas. Es una actividad sin fines de lucro y cuya participación, tanto de los artistas como de los aficionados es totalmente gratuita. Los asistentes podrán disfrutar de exposiciones de obras plásticas y presentaciones de libros, muestras cinematográficas, y un amplio espacio para el intercambio entre especialistas, escritores y aficionados del género fantástico en sus múltiples temáticas y subgéneros. Este año se convoca también la segunda edición del Premio ARENA 2005, para cuento sobre tema fantástico en el que podrán participar todas las personas que no tengan libros publicados dentro del género, y el premio de cuento breve miNatura 2003 para cuentos de una cuartilla de tema fantástico. El resultado de ambos concursos se dará a conocer el día 8 en la clausura del encuentro.

Para mayor información, contactar con los organizadores del encuentro a través del correo:
espiral@centro-onelio.cult.cu



CENTRO ONELIO JORGE CARDOSO, del 6 al 8 de mayo, Ansible 2005

[Al Índice](#)

7. ¿COMO CONTACTARNOS?

Sí tienes algún comentario, sugerencia o colaboración escríbenos a:

darthmota@centro-onelio.cult.cu

jartower@centro-onelio.cult.cu

jartower74@yahoo.es

aceptamos cualquier colaboración seria y desinteresada. Traten de ponerla en el cuerpo del mensaje.

Advertencia: Los mensajes de direcciones desconocidas que contengan adjuntos serán borrados.

Para suscribirte envíanos un correo en blanco a:

disparoenred@centro-onelio.cult.cu

con la palabra "BOLETIN" en el asunto.

Para desincribirte envíanos un correo en blanco a:

disparoenred@centro-onelio.cult.cu

con la frase "NO BOLETIN" en el asunto.

[Al INDICE](#)