

HOY: 5 de DICIEMBRE del 2005



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

De frecuencia ¿quincenal? y totalmente gratis.

El sitio web del Fantástico Cubano



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

Editores:

darthmota

Jartower

Colaboradores:

Taller de Creación ESPIRAL de ciencia ficción y fantasía.

espiral@centro-onelio.cult.cu

Proyecto de Arte Fantástico Onírica. sheila.padron@cigb.edu.cu

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: Frank Herbert.
2. Artículo: Épica Espacial, Novela Planetaria y Space Opera, Gabriel Benítez.
3. Cuento clásico: Rosa Araña, Bruce Sterling.
4. Cuento made in Cuba: El Holandés Errante, Erick Mota.
5. Entrevista: H. R. Giger, por Rodrigo Carrizo Couto.
6. Humor: Super-Huevo, por Jesús Minsal y Eric Flores.
7. El cartero siempre llama dos veces.
8. Las cosas que vendrán (...y que pasan)
9. ¿Cómo contactarnos?

1. LA FRASE DE HOY:

— ¿Has oído hablar de los animales que se devoran una pata para escapar de una trampa? —Dijo la vieja mujer—. Esa es la astucia a la que recurriría un animal. Un humano permanecerá cogido en la trampa, soportará el dolor y fingirá estar muerto para coger por sorpresa al cazador y matarlo, y eliminar así un peligro para su especie.

Frank Herbert.

Dune.

[Al Índice](#)

2. ARTICULO: ÉPICA ESPACIAL

Capitulo 1: Novela Planetaria y Space Opera

por: Gabriel Benítez

Nada más viejo que el género de aventuras.

Ha estado con nosotros casi desde que el hombre aprendió a escribir y aún antes, en las figuras toscamente pintadas en las paredes de las cavernas. Aún no se sabe con certeza él porque de esos dibujos de hombres cazando. ¿Acaso son una especie de ritual pictórico para atraer la buena suerte? ¿O están destinadas tal vez a ser una especie de dibujos didácticos?

Nadie lo sabe. Pero lo que si sabemos es que, aunque hayan sido expresamente diseñados para cualquier fin, en esos pictogramas se puede ver la aventura. La cacería, los viajes nómadas hacia nuevas tierras, lugares desconocidos, el enfrentamiento con las fuerzas de la naturaleza aún no comprendidas eran en resumen, aventura. El miedo, la maravilla, la sorpresa, el peligro...todo este cúmulo de emociones conforma la aventura. Pero el más importante es aquel que conocemos como curiosidad.

La curiosidad es la fuerza más poderosa del ser humano. Es ella la que nos impulsa más allá de nuestros miedos, de nuestras capacidades. Nuestra vida como especie se basa en gran parte en la búsqueda de respuestas a preguntas ancestrales ¿Quién soy? ¿De donde vengo?

¿Para que estoy aquí? La curiosidad por saber del mundo que nos rodea, ha logrado también que conozcamos más de nosotros mismos como especie y como personas. En la literatura es frecuente encontrar como un viaje de aventuras acaba transformando a su personaje. La mayoría regresa con una visión diferente de la vida, regresan maduros. Su búsqueda de respuestas, de nuevos horizontes, de nuevas expectativas, ha abierto también el camino para el conocimiento de sí mismos.

Y todo esto lo ha hecho la curiosidad.

¿No fue acaso la curiosidad lo que llevó a Jim a meterse en el embrollo de La Isla del Tesoro? ¿No es acaso la curiosidad lo que impulsa a la tripulación de la nave estelar Enterpraise a “Llegar a donde el hombre no ha ido jamás”? ¿Quién más que ella misma fue la musa infernal que llevó al Dr. Frankenstein a crear a su monstruo? ¿Que es lo que nos impulsa a mandar sondas a los lugares a donde probablemente no llegaremos en bastante tiempo?

Curiosidad y aventura son, pues, el motor de nuestra vida.

La Aventura en la Ciencia Ficción

- Guarda tu espada, oh poderoso guerrero, porque tal vez la necesites después, cuando te haya de servir para algún propósito. No la rompas estrellándola contra el metal insensible que cede mejor a la más débil fuerza del dedo, si interviene alguien que conozca su secreto.

- Entonces ¿Conoces tu el secreto?

- Si. Ponme en libertad y yo te daré entrada a la próxima cámara de horrores...

Los Dioses de Marte de Edgar Rice Burroughs

No hay mejor literatura para la curiosidad que la literatura de ciencia ficción.

Acostumbrada a cuestionar todo, a ver “más allá de lo evidente”, a especular con las posibilidades, la ciencia ficción se convirtió desde su nacimiento en la literatura del “¿Que pasaría si...?": *Mary Shelley* se preguntó que pasaría si un hombre tuviera la capacidad de crear vida artificial en **Frankenstein**; *Julio Verne* se preguntó que pasaría si un cometa rozara a la Tierra en **Hector Servadac**; *H. G. Wells* se hizo la misma pregunta pero enfocado a una invasión extraterrestre en **La guerra de los mundos**. Los cuestionamientos de estos autores llevaron a sus lectores a la curiosidad de saber las respuestas. Pero

obtenerlas no era solo cuestión de mostrárselas. Los lectores tenían que descubrirlas, tenían que vivirlas para comprenderlas.

Y es así que junto con el cuestionamiento llegó también la aventura.

Una muy buena época para la aventura como fuerza predominante en el campo de la ciencia ficción se dio entre los años de 1926 y 1938 (Según el sistema de división de la ciencia ficción moderna que sugiere Isaac Asimov) cuando el género apenas se desarrollaba como tal en los Estados Unidos. Las historias de esta generación eran por lo regular muy inocentes, más centradas en la “sensación de maravilla” y en la acción que en cualquier otra cosa. Por eso no es muy difícil encontrar en ellas premisas que rayan en lo pseudocientífico.

Un ejemplo de ello lo tenemos en las historias que sobre el planeta Marte – llamado **Barsoom** por sus habitantes – escribió **Edgar Rice Burroughs** (1875 – 1950).

E.R. Burroughs, escritor estadounidense, le debe gran parte de su fama a un personaje que conocemos todos: **Tarzán de los monos**.

Tarzán, el bebe de una pareja de nobles ingleses naufragados en las costas africanas, es adoptado por los “grandes monos” después de que sus padres naturales mueran de enfermedad y desesperación en la selva. De ahí en adelante, la vida de Tarzán se verá marcada por su relación con el mundo de los animales y por su condición de “miembro raro” de la tribu de simios. Es hasta que una expedición encuentra los restos de la cabaña que fue de sus padres, cuando Tarzán conozca su verdadero origen como heredero del nombre Greystock y como perteneciente a otra especie que no es la de sus amigos de toda la vida.

Tarzán hizo su debut en **Tarzán de los Monos** (Tarzan of the Apes) en 1914, publicado en capítulos por la revista **All-Story**. El personaje se hizo tan famoso que Burroughs continuó con una producción de relatos y novelas sobre sus aventuras en la selva y en lugares mucho más peligrosas y fantásticos, como la ciudad perdida de Ophar, el mundo perdido de Pal-ul-Don, donde aún existen dinosaurios o el reino de Pellucidar, en el mismo centro de la Tierra, estas dos últimas, por cierto, muy emparentadas con la ciencia ficción.

NOTA: Como nos sugieren estas historias, mucho del trabajo de ERB está inspirado en obras de otros autores como **El Mundo Perdido** de *Arthur Conan Doyle* (1912) y **Viaje al Centro de la Tierra** (1864) de *Julio Verne*. Es bastante patente que incluso su Tarzán tiene

bastante en común con **Mowgli**, el niño adoptado por lobos, de la novela de *Rudyard Kipling*, **El Libro de la Selva**.)

Sin embargo, en el mundo de la ciencia ficción su personaje más conocido - y ya clásico – es el capitán **John Carter**, aparecido en **Una Princesa de Marte** (1917) y publicado primero como serie en la revista **All Story** bajo el nombre de **Under the Moons of Mars** (Bajo las Lunas de Marte) (1912)

Carter, como oficial de la armada confederada de los estados unidos se encuentra sin dinero al acabar la guerra, lo que lo impulsa a correr suerte como minero en el oeste. Sin embargo, un ataque indio lo obliga a huir. Herido y perseguido por toda una horda de pieles rojas, Carter encuentra refugio en una extraña caverna que se le antoja artificial, pues sus paredes se encuentran repletas de extraños signos tallados. Descubrirá con horror como su cuerpo no puede moverse y como sus perseguidores parecen conocer algo que el desconoce de la caverna, pues se niegan a entrar, dejándolo a él en el interior, tirado en el suelo e imposibilitado de hablar o moverse gracias a alguna extraña influencia que Carter no puede identificar.

Pero lo más extraño no vendrá hasta poco después, cuando sufra una especie de viaje transmigratorio que lo llevará a un planeta Marte muy diferente al que conocemos nosotros.

Afortunadamente para él, este Marte sustenta atmósfera, vida, y una fuerza de gravedad algo inferior a la de nuestro mundo, por lo que Carter puede dar espectaculares saltos en el aire y ser mucho más flexible y rápido que en la Tierra.

Sin embargo no todo es el paraíso en Marte. Sus habitantes civilizados, una especie de gigantes verdes con cuatro brazos, suelen ser poco amistosos y si bastante hostiles. La fauna de Barssom – que es como sus aborígenes llaman a Marte – tampoco es precisamente cariñosa y toda una variada muestra que se compone desde monos blancos de cuatro brazos, hasta carnívoros hombres- árbol, hacen que Carter tenga que luchar por sobrevivir en más de una ocasión.

Extrañamente, también encontrará en Marte al amor de su vida – una joven princesa semi-humana y ovípara, de piel rojiza, llamada Dehja –Thoris – y para su desgracia, también lo perderá al final de esta historia.

Sin embargo, John Carter, Guerrero de Marte, al igual que Tarzán, tendría mucho éxito, lo que llevaría a su autor a continuar la serie de Barssom con títulos como **Los Dioses de Marte** (The Gods of Mars) (1913), y **The Warlord of Mars** (El Señor de la Guerra de Marte) (1913-14) que le darán la oportunidad a Carter de reencontrarse con su amada y vivir nuevas aventuras. Sin embargo no son estos libros los únicos de la serie. Continúa con nuevos personajes, a veces protagonistas, en **Thuvia, Maid of Mars** (1916), **The Chessmen of Mars** (1922), **The Master Mind of Mars** (1928) **A Fighting Man of Mars** (1931), **Swords of Mars** (1936), **Synthetic Men of Mars** (1940), **Llana of Gathol** (1941) y **Carter of Mars** (1941-3) una colección de relatos.

Aunque muy exitosas en su época, estas historias de ERB no están consideradas actualmente como una “buena” ciencia ficción y a veces ni siquiera como eso. Veamos por que: En primer lugar, Carter accede al planeta rojo de una forma poco ortodoxa. No llega en un cohete o en una nave espacial, sino por una especie de viaje astral que no es explicado. Barssom tampoco es un Marte científicamente plausible. Hay que aunarle a esto que actualmente, el estilo literario de Burroughs es algo pesado y engorroso. Acostumbrado a adornar las novelas con toda una gran gama de palabras y descripciones exhaustivas, sus obras resultan a veces excesivamente cargadas y a veces hasta ridículas. De hecho, en su serie sobre el planeta Venus, hay una parte descriptiva que va desde la narración de la geografía lugar, hasta las armas que se usan en ciertas partes ¡Todo para solo para mencionar el territorio de origen de un personaje!

La *serie de Venus* va de la mano de otro personaje **Carson Napier**, que logra viajar al planeta mencionado en un cohete. El peligro, la aventura, el romance y los seres extraños también aparecen aquí, al igual que en la anterior serie, de la cual esta es una especie de copia o variación.

La serie de Venus esta formada por **Piratas de Venus** (Pirates of Venus) (1934), **Perdidos en Venus** (Lost on Venus) (1935) **Carson de Venus** (Carson of Venus) (1939) y **Escape on Venus** (1946) y un libro de relatos, **Wizard of Venus** (1931-41), además de un libro que dejo inconcluso a su muerte: **A Venus History**.

Como dato interesante, me gustaría mencionar que una pequeña parte de la obra de Venus tiene lugar en México, en Guaymas, Sonora, donde el mismo ERB tiene que trasladarse

para tomar contacto con Carson Napier, además de mencionar a Tarzán y el mundo subterráneo de Pellucidar.

Debatir las cualidades científicas de la obra de ERB estaría de más, porque nunca fue su intención escribir un relato de ciencia ficción tal cual. De hecho, hay que recordar que el término no fue acuñado hasta 1929 y para entonces Burroughs ya había recorrido bastante camino. Las historias de ERB son aventura pura, más emparentadas con las obras de *Salgari* o *Rider Haggard* que con cualquier otra cosa. Aquí predomina la sensación de maravilla, la acción de los enfrentamientos con espadas y con monstruos extraterrestres.

¿Por que la definimos entonces dentro de la ciencia ficción y no de la fantasía?

Porque la obra de Burroughs guarda dentro de sí, la semilla precursora del género. Hay ideas y situaciones que caen de lleno en el campo de la especulación de ciencia ficción. Barsom, por ejemplo, necesita para su sobrevivencia de ciertos lugares que “crean” la atmósfera del planeta. Sin ellos, Marte moriría. Esta es una idea de ciencia ficción.

El extraño viaje de Carter es también un buen pretexto para tachar la obra de acientífica, pero aún en esto, los juicios son endebles. En **Princesa de Marte** Burroughs nunca da una explicación de que era aquella caverna que Carter identificaba como artificial, de quienes la habían construido o como era que funcionaba. Por lógica uno va atando cabos y puede suponer que quien quiera que hubiese construido eso, era lo bastante superior para hacer que su tecnología, a nosotros nos pareciera magia. ¿Fue el constructor de esa caverna el constructor de los “creadores de atmósfera” de Marte? Es muy posible. Y es muy posible que el Marte al que haya viajado Carter, no sea el Marte de nuestro presente, sino de un pasado remoto al cual habían logrado acceder antes de su destrucción algunos humanos que mutaron (ignoro a que época podrían pertenecer estos humanos) y de los cuales desciende Dejha – Thoris, su esposa.

Sea como fuera, con sus pros y sus contras, la obra de Burroughs marca toda una tendencia y un sub-género para la ciencia ficción:

El Romance Planetario o Novela Planetaria

El Romance Planetario cuenta con características muy definidas. Sus argumentos suelen ocurrir en otros planetas, muchos de ellos semi-primitivos o medievalizados, lo que siempre lo ha emparentado con los relatos de **Espada y Brujería**. Es frecuente que sus personajes principales sean humanos y que su llegada al planeta en cuestión sea obligado por las circunstancias o por mero error, lo que los obliga, tarde o temprano, a luchar por su sobrevivencia o a convertirse en una especie de antihéroe aventurero. Sus objetivos se centran muchas veces en intentar escapar de los planetas donde se encuentran capturados. Algunos lo logran, otros, como John Carter, se adaptan y los convierten en su hogar.

Por lo general, los paisajes en los romances planetarios son soberbios, cargados de una extraña y crepuscular grandeza que hacen que se graven como fuego en nuestras mentes.

La línea argumental del Romance Planetario puede parecer monótona a muchos, sin embargo, detrás de ella se encuentra un simbolismo arquetípico tremendo: El viaje y la aventura como camino iniciático. Esto, aunado a su capacidad para despertar la maravilla del lector lo convierten en un sub-género con mucha fuerza que nunca pasara de moda.

Aunque este Subgénero ha atraído a muchos escritores y escritoras por igual, son frecuentemente ellas las que logran trascender más en el género, convirtiendo las imágenes de su mundo en largas series de historias con mucho éxito. Podemos mencionar a varias de ellas, como la autor Irlandesa *Anne McCaffrey* y su interminable saga del **Mundo de Pern**, donde un gran grupo de náufragos humanos quedaron varados, obligándolos a crear una nueva sociedad cuya más importante defensa son dragones telepáticos creados por genética y encargados de devorar a las peligrosas “hebras”, una especie de vida amenazante que comparte con los humanos el planeta. *Catherine Lucille Moore* (1911- 1987) es otra autora que cuenta en su haber con magistrales Romances Planetarios. Esposa del también autor de ciencia ficción *Henry Kuttner* y la mayoría de las veces mancuerna de sus relatos, *C.L. Moore* destaca en el sub-género que nos ocupa por impregnar en este elementos sobrenaturales.

Norwest Smith (1933 - 1940), personaje creado por Moore, es una especie de aventurero interplanetario, mezcla de mercenario y traficante (Es casi un hecho que Han Solo, el personaje mercenario de **La Guerra de las Galaxias**, de George Lucas, le debe su paternidad como figura a Norwest Smith) que frecuentemente se enfrenta a criaturas sobrehumanas en sus múltiples viajes a Marte, Venus, la Luna o Júpiter. Por supuesto que

no se encara con ellas por propia voluntad. Generalmente es llevado al punto crítico por una grácil damisela en apuros a la cual no puede negar su ayuda, ya sea por su estricto código personal del honor, o porque estas suelen venir cubiertas con ligeras ropas que dejan poco a la imaginación, llevándolo poco a poco al maelstrom de sucesos aterradores que lo esperan en el subsuelo de los planetas o en otras dimensiones.

Mucho del mundo de Smith proviene directamente de los relatos del oeste y de las historias del **círculo Lovecraft**. No es de extrañar. Ambos escribían frecuentemente para la revista **Weird Tales**, donde tomó fuerza el grupo de escritores de los llamados **Mitos de Cthulhu**. Por tal razón, las criaturas de Moore suelen ser monstruos primordiales, muy al estilo de *Clark Ashton Smith*, seres aberrantes e inhumanos, más antiguos que la memoria, que reptan por planos de pesadilla, desenvolviéndose en las oscuras sombras de mitos olvidados. Aún no me explico como Smith no se ha vuelto loco.

A muchos tal vez les parezca raro que C.L. Moore, siendo mujer, escribiera líneas argumentales tan machistas, describiendo voluptuosas beldades y mortales bellezas. Sin embargo era algo que muchas veces exigía el género por aquella época. Las revistas de este tipo estaban por lo general enfocadas a un público masculino que gustaba de leer con avidez ciertas descripciones de pechos y piernas. Sin embargo nada esto hace que Moore caiga en lo vulgar, como tampoco caían la mayoría de los otros escritores. A final de cuentas, las revistas eran de fantasía-heroica y de ciencia ficción. Los chicos las compraban para leer aventuras, no para leer pornografía.

Por algún tiempo se creyó en el medio que C.L. Moore era varón. Henry Kuttner, que a la postre sería su esposo, la conoció de hecho bajo esta faceta, escribiéndole en 1936 una carta a “Mr. C.L. Moore” para felicitarlo por su obra. A vuelta de correos se encontró con la sorpresa de que Mr. Moore no era Mr. sino Miss. Se casaron en 1940.

Dentro de esta misma corriente, las dos reinas indiscutibles fueron *Andre Norton* (1912 -) (a la cual también se le confundía frecuentemente con un hombre) y *Leigh Brackett* (1915 – 1978).

La primera es autora de una serie ya clásica en los anales de la ciencia ficción: **Mundo de Brujas**. La serie dio inicio en 1936 precisamente con **Mundo de Brujas** (Witch World), la historia del ex- coronel **Simón Tregarth**, que para salvar su vida de un grupo mafioso que lo busca, decide aceptar la ayuda de un científico poco convencional que le ofrece la

oportunidad de huir “a otro lugar”, lugar del que, sin embargo, no hay regreso posible. Por medio de la Piedra del Poder, Tregarth es enviado a otro mundo, el mundo del reino de Estcarp, donde dominan las brujas y sus extraños poderes. Sin embargo, en realidad estos poderes no son sino viejos resquicios de fuerzas psicoquinéticas que ya han sido olvidadas. Es imposible negar la paternidad que la serie de Barssom tiene sobre la de **Mundo de Brujas**, el esquema es muy similar, e incluso el personaje principal recuerda mucho al John Carter, sin embargo, todo este grupo de novelas si ha logrado dar el salto al género de la fantasía. Aunque tiene matices de ciencia ficción, la espada y la brujería en el matriarcado de las brujas, es la que finalmente pesa más.

La serie de Norton es larga, sin embargo no solo se ha dedicado a ella. Es una autora sumamente prolífica para hacerlo y en su haber se encuentran variadas novelas de Space Opera, Romances Planetarios y una gran producción de libros de Fantasía Heroica y de Magia y Brujería.

La *serie de las Brujas* la componen:

Mundo de Brujas (Witch World) (1936), **Web of the Witch World** (1964), **Year of the Unicorn** (1965), **Three against the Witch World** (1965), **Warlord of the Witch World** (1967), **Sorceress of Witch World** (1967) y antologías como **Hechizo del Mundo de Brujas** (Spell of the Witch World) (1972) y **Lore of the Witch World** (1980). Si pensábamos que con esto era suficiente, Norton y otras autoras tienen proyectado continuar con la serie de libros **Crónicas del Mundo de Brujas**.

Andre Norton Recibió el premio **Grand Master Nebula** otorgado por la **Asociación Norteamericana de Ciencia Ficción** en 1984, siendo la primera mujer en conseguirlo y pertenecer a este selecto grupo de escritores honrados con el título.

El **Grand Master Nebula** no es un premio, sino la distinción más grande a la que puede acceder un autor de ciencia ficción, al menos en Estados Unidos. El recibir el nombramiento de **Grand Master** implica un reconocimiento a la importancia de su influencia dentro de la historia del género.

Como detalle interesante, es bueno mencionar que Brackett se casó en 1946, al igual que C.L. Moore, con otro famoso escritor de ciencia ficción. Edmond Hamilton.

Como parte de una misma moneda, pero opuesta a Norton en algunos aspectos tenemos a **Leigh Brackett** (1915 – 1978). Sus novelas de Romance Planetario se encuentran mucho más inspiradas por Burroughs y por la ciencia ficción como punto de arranque que por los relatos de fantasía. Brackett es una escritora formidable. Si a muchos les parecen que los romances planetarios son aburridos o que su estilo literario es soso y sobrecargado, en esta autora encontrarán una fuente de agua fresca. Tiene tal maestría al escribir, que cualquiera de sus novelas se convierte en una emocionante aventura que no es posible dejar de leer. Tal vez a esto se deba a que también ha trabajado como guionista para cine. Uno de sus guiones fue precisamente **El Imperio Contraataca**, la más impactante y profunda de las tres historias de **La Guerra de las Galaxias**.

En lo que concierne a la novela planetaria, mucho de las obras de Brackett transcurren en el planeta Marte, también. Su novela más importante en este rubro lo conforma **La Espada de Rhiannon** (Sword of Rhiannon) (1949) que combina admirablemente aventura al estilo de Conan el Bárbaro, héroe intergaláctico, razas sorprendentes y unos paisajes de belleza soberbia en un planeta Marte del pasado remoto, cuando aún existían océanos y tierra cubierta de verde. Su segunda parte, **Sorceres of Rhiannon** parece no quedarse atrás.

El personaje principal creado por Brackett es **Eric John Stark**, una especie de Tarzán intergaláctico, nacido en una colonia minera del Cinturón Crepuscular de Mercurio. Muertos sus padres, Stark fue adoptado por un grupo de seres aborígenes sub-humanos de los valles ardientes de Mercurio que le otorgaron el nombre de N´Chaka. Sus padres adoptivos, marcados por la fatalidad, fueron asesinados y N´Chaka llevado en calidad de prisionero hacia un lugar donde conoció a Simón Ashton, su futuro mentor y protector. Las aventuras de Stark se extienden también por una larga serie de libros, situados unos en el planeta Marte y otros en el planeta Skaith, en el escudo de Orión.

Llegan los años 60 en la ciencia ficción y un cambio comienza a producirse. Los escritores se preocupan más por otros aspectos que la ciencia ficción de años anterior tenía relegados, como la técnica literaria y la experimentación de nuevas narrativas. Las historias comienzan a navegar con más insistencia dentro de la psique de sus personajes y de ciencias como la sociología. Tal parece que ya no hay espacio para un tema tan trillado como el de los romances planetarios.

Error.

Para la maravilla siempre habrá un lugar.

Varios autores continúan impulsando a este subgénero: *L. Sprague de Camp, Lin Carter* (también con una serie sobre Marte, entre la que destaca **El Valle más allá del Tiempo** (The Valley Were Time Stood Still)(1974), y dedicado a *Leigh Brackett*, precisamente); Robert Silverberg y su serie de Majipoor que aún continua con nuevos títulos, además de una novela muy interesante: **La Faz de las Aguas** (The Face of the Waters) (1991), sobre un mundo acuático poblado de variadas formas de vida extraterrestre; *Samuel R. Delany* y su serie de **La Caída de las Torres: Cautivos de la Flama, Las Torres de Toron y La Ciudad de los Mil Soles** (The Fall of the Towers) (1970) un mosaico multicolor de uno de los autores más interesantes; **Picnic en el Paraíso** (Picnic on Paradise)(1968) de *Joanna Russ*, donde esta famosa autora feminista presenta a su heroína principal: **Alyx**, una agente especial de la Transtemporalidad, reclutada para servir de guía de turistas a un grupo de millonarios del futuro a través del planeta Paraíso, un planeta hermoso que esconde una amenaza mortal a cada paso...lo malo es que los turistas lo ignoran y Alyx debe hacer hasta lo imposible para impedir que se enteren.

Harry Harrison, (autor de **Hagan Sitio, Hagan Sitio** Filmada como **Cuando el destino nos Alcance** (Soylent Green)) se dejó llevar también por el encanto del tema en su **Trilogía del Mundo Muerto**, donde su héroe - Janson din Alt, - intenta encontrar el por qué de lo inhóspito del planeta Pyrrus. La saga de **Mundo de la Muerte** (Dead World) (1968) continuó con dos secuelas más, con el mismo nombre y su número de serie respectivo, pero con aventuras en otros planetas peor de mortales.

Philip Jose Farmer, el controvertido autor norteamericano de escandalosas novelas de ciencia ficción cuyo contenido sexual a veces resultaba muy explícito, hace con el tema de la aventura planetaria su saga más importante: **Mundo del Río**.

Mundo del Río esta conformada por cinco novelas y un libro de relatos. La línea argumental es, con más, una de las más interesantes expuestas nunca en la ciencia ficción. Toda la humanidad – desde que el hombre puede llamarse humano – ha resucitado en las riberas de un caudaloso río y en un desconocido planeta situado en algún lugar del espacio. Los seres de todas las épocas y todas las culturas están ahí. Por supuesto, las grandes mentes de la humanidad, los artistas más reconocidos, los hombres que han forjado la

historia y todos los personajes existidos y por existir hasta cierta época del futuro (donde fue destruida la tierra, por un extraterrestre que también ha resucitado en el planeta) se encuentran vivos de nuevo.

Por supuesto, también esta la duda

¿Quién los resucitó? ¿Cuál es el objetivo de todo aquello? Tal vez la respuesta se encuentre en el lejano Polo Norte del planeta, donde nace el caudaloso río que le da la vuelta completa al mundo, y donde en medio de un océano de brumas se alza la misteriosa “Torre de las Nieblas”, una construcción gigantesca que al principio solo es un rumor.

En la aventura de Mundo del Río acompañaremos a Richard Burton, el famoso explorador y aventurero inglés, y al escritor norteamericano Mark Twain en busca de las respuestas a estas preguntas, al igual que a toda la tripulación del barco “No se Alquila”.

Cyrano de Bergerac, el Rey Juan Plantagenett (así es, el enemigo de Robin Hood), Mozart, el actor Tom Mix, el ex dirigente nazi Herman Goering y Alice Lindell, la niña (ahora mujer) en que se inspiró Lewis Carroll para Alicia en el País de las Maravillas, son solo uno de los pocos personajes decididos a recorrer dieciséis millones de kilómetros para develar el misterio.

Mundo del Río son: **A Vuestros Cuerpos Dispersos** (To Your Scattered Bodies Go) (1965) , **El Fabuloso Barco Fluvial** (The Fabulous Riverboat) (1967-71), **El Oscuro Diseño** (The Dark Design) (1977), **El Laberinto Mágico** (The Magic Labyrinth) (1980) y **Dioses del Mundo del Río** (Goods of Riverworld) (1983), **River of Eternity** (1983), además de un libro de relatos, **El Mundo del Río** (Riverworld and Other Stories)

Farmer cuenta en su haber con algunas novelas planetarias más entre las que destacan **The Green Odyssey** (1957), la aventura de un terrestre cautivo en un planeta alienígena y sus esfuerzos por escapar de él – una aventura muy en la línea de *Jack Vance*, de quien hablaremos más adelante-; **The Gate of Time** (1966), **The Stone Good Awakens** (1970) y **Las Ballenas Voladoras de Ishmael** (The Wind Whales of Ishmael) (1979) una especie de continuación fallida y risible de **Moby Dick**, de *Herman Melville*.

A Vuestros Cuerpos Dispersos ganó el premio **Hugo** como mejor novela en 1972

Como se puede constatar, el gran atractivo del Romance Planetario se extiende hasta nuestros años, pero no es solo en los Estados Unidos. En España, **Angel Torres Quesada**, un escritor de ciencia-ficción que solía firmar sus obras bajo el seudónimo de **A. Torhkent**

presenta en 1989 su *serie de Las Islas: Las Islas del Infierno, Las Islas del Paraíso, Las Islas de la Guerra* y últimamente, **Whyarga**.

La serie de las Islas es digna de mención por lo interesante de su trama, lo bien escrita que esta y por su apego al sub-género del romance planetario:

De la noche a la mañana aparecen en varias partes del planeta extraños túmulos de arena y rocas grises, al cual los medios informativos bautizan inmediatamente como “islas del infierno”. Nadie sabe como llegaron ahí o de donde vienen. Sin embargo parece que no solo las “islas del infierno” llegaron, sino que partes de nuestro mundo “se fueron”... y en algunas había gente en el momento del cambio: los desaparecidos. Dios tenga piedad de ellos porque nadie sabe a donde fueron a parar, si están vivos o si están muertos.

Dos años más tarde Kenneth Rosenman, editor inglés acude a una extraña cita con un desconocido en una de esos túmulos infernales. El hombre se hace llamar Raymond Kanable y es uno de los “desaparecidos” en el fatídico día...

La serie de Las Islas tiene un ritmo narrativo endiablado, un sentido de la maravilla prodigioso y una facilidad de lectura envidiable. Torres Quesada escribía antes para novelas “de a duro”, grupos de novelitas baratas de texto, al estilo de las de vaqueros, solo que de ciencia ficción, por lo que en su forma narrativa aún puede sentirse ese espíritu popular que no desmerita en nada a la historia, sino al revés, la enriquece.

Finalmente hemos dejado al autor que considero más importante para el paisaje histórico de la Novela Planetaria: **Jack Vance**.

Jack Holbrook Vance (1916 -) apareció en el entarimado de la ciencia ficción en 1945 con su relato **The World Thinker**, pero su primer trabajo de importancia fue una serie de relatos aparecidos en su libro **La Tierra Moribunda** (The Dying Earth) en 1950. **La Tierra moribunda**, más tarde convertida en una serie en la que se agradece interesantes historias y tramas y no solo refritos de el mundo original, tiene su antecesor directo en los relatos de *Clark Ashton Smith* pertenecientes al ciclo de **Zotihque**, que retratan a una tierra del futuro lejano –pero muy lejano – donde el sol se haya en sus ultimas, donde la magia se confunde con la tecnología de pasadas eras olvidadas y la humanidad se encuentran cerca de su crepúsculo, metafórica y literalmente. **La Tierra Moribunda** es exactamente lo mismo, pero Vance logra brillar con luz propia, pues sus argumentos y el desarrollo de estos son menos oscuros que el de su antecesor. La serie completa del **La Tierra**

Moribunda esta compuesta por **Los Ojos del Sobremundo** (The Eyes of the Overworld) (1966), **La Saga de Cugel** (Cugel's Saga) (1983) y **Rhialto el Prodigioso** (Rhialto the Marvelous) (1985). Las tres últimas novelas son dominadas por un sentido del humor excelente y un coctel de ideas magistral. De cualquier forma, una especie de melancolía parece impregnar cada una de las novelas de esta serie.

Es importante señalar, que las historias mencionadas no caen totalmente en la categoría de Romances o Novelas planetarias sino en otro más: la *Science-Fantasy*, que amalgama relatos puramente fantásticos con ciertos elementos que sugieren ciencia. En esta caso, la tecnología olvidada hace las veces de magia, de una forma tal que incluso el lector es incapaz de notar la diferencia. De hecho, no se sabe con certeza si varias criaturas presentadas son algún resquicio post - tecnológico del pasado.

El verdadero salto al romance planetario lo dio con **Planeta Gigante** (Big Planet) (1952), publicado por primera vez en **Startling Stories**.

Una nave espacial perteneciente a la "Junta Terrestre" y con destino a una ciudad importante de Planeta Gigante es sabotada, obligándola a hacer un aterrizaje forzoso lejos de su punto de destino. Y cuando hablamos de lejos en Planeta Gigante hablamos de "muy lejos": En este caso, la tripulación sobreviviente del atentado tendrá que hacer un viaje de sesenta mil kilómetros, liderada por Claude Glystra, director de la misión desde sus inicios. De ahí en adelante, el grupo hará un recorrido fantástico por paisajes tan enormes que se pierden en el horizonte, se encontrarán con grupos nómadas mortales y sistemas sociales exóticos cuyo colorido cultural puede dejar pasmado a más de uno, además de los siempre sorprendentes medios de transporte: el griamobot, la monolínea, etc.

Tal vez el gran valor de Vance es que revitaliza todo el sub-género de la novela planetaria, manteniendo su espíritu y su estructura, pero agregándoles interés especulativo e imaginativo de variadas formas. Abandona el eterno ambiente bárbaro – mágico - medievalizado de las novelas de Burroughs o de Norton para dar una visión más acorde a la ciencia ficción y al sentido de la maravilla especulativa que tanto gusta a los lectores.

Planeta gigante es muy importante como obra de referencia pues todos los elementos que aparecen en la historia serán los básicos de su bibliografía de ahí en adelante. Por lo general, las novelas de Vance transcurren en otros planetas cuyos nombres no nos remiten a ninguna cultura histórica conocida por el lector, lo que es de agradecer, pues evita el llegar

con ideas preconcebidas antes de leer la historia. Los mismos nombres de sus personajes son interesantes también, pues aunque por lo general son reconocidos, sus apellidos dan la idea de pertenencia a otra cultura planetaria diferente a la de la Tierra. Aunque la mayoría del paisaje extraterrestre tiene similitud con el ecosistema terrestre, las descripciones siempre tienen un punto que hace sentirlos “alienizados”, verdaderas imágenes de otro mundo. En cuanto a los habitantes de estos planetas por lo general resultan ser humanos semi urbanizados, nómadas u rurales que han desarrollado extrañas y coloridas costumbres, creado un sistema social y cultural rico en imaginarios matices antropológicos. Los sistemas de transporte - otro recurso muy usado por Vance para desarrollar la ambientación de sus historias- por lo general resultan ser interesantes aparatos de una tecnología rústica basada en conocimientos técnicos algo más avanzados que la de estilo medieval. Como ejemplo de esto tenemos la línea teleférica aparecida en **Planeta Gigante**, (llamada *monolínea*) y el sistema de tráfico de dirigibles por cable descrita en la **trilogía de Durdane**.

Su novela planetaria más importante y entretenida, es a mi punto de vista, la contenida en su serie de ***El Planeta de la Aventura***, formada por cuatro novelas: **Los Chasch** (City of the Chasch) (1968), **Los Wankh** (Servants of the Wanksh) (1969) **Los Dirdir** (The Dirdir) (1969) y **Los Pnume** (The Pnume) (1970).

La trama de la aventura transcurre en el planeta Tschai, mundo a donde llega la nave parte de la tripulación de la nave terrestre “Explorador IV” después de haber sido alcanzada por un misil proveniente del mismo planeta. Solo Adam Reith sobrevive al desastre del “Explorador”.

Atrapado en aquel misterioso lugar, Adam Reith deberá darse a la tarea de buscar un medio de escape. Y el medio existe.

Su nave orbitadora ha sido secuestrada por un grupo de seres extraterrestres habitantes del planeta y pronto se convierte en su objetivo principal recuperarla. Por desgracia, lograrlo no será fácil.

En su peregrinar por el planeta, Adam Reith encontrara que este se haya poblado por cuatro clases de razas muy diferentes, además de una raza de origen humano que se ha desarrollado en cuatro variantes híbridas también, dependiendo de la raza a la sirve. Las cuatro razas son: Los Chasch grises, seres humanoides ictiformes, tremendamente

peligrosos y traicioneros. Los Wankh, batracios y amantes de la intriga, Los Dirdir, cazadores mortales cuyo código los obliga a no detenerse ante nada y finalmente la misteriosa raza de los Pnume, habitantes del submundo y tal vez la verdadera especie originaria del planeta Tscahi.

Planeta de la Aventura muestra también, gracias a la gran cantidad de razas, todo un gigantesco mosaico de sistemas sociales y culturas, entre las que destaca la desarrollada por los “hombre-emblema”, humanos libres cuya vida se haya regida totalmente por pequeños dijes que sirven de representación de diferentes cualidades. Por ejemplo, si un emblema significa “valor”, el hombre que lo lleve por fuerza deberá ser valeroso. Si el emblema es “cobarde” el hombre deberá obedecer. Los “hombres –emblema” son pues, solo vehículos del significado del dije.

En las novelas de Vance hay montones de ejemplos de sistemas sociales tan interesantes como este y la descripción de muchas de sus costumbres suelen aparecer al pie de página, siendo también esto un distintivo de su obra. En la serie de Los Príncipes Demonio, los pies de página y sus atractivas explicaciones, rivalizan muchas veces en espacio con la misma historia.

La obra de Vance es muy importante en la ciencia ficción, por lo que recientemente ha sido distinguido con el galardón de **Grand Master Nebula**, al igual que lo fue André Norton. Todas sus obras son recomendables pero en especial son de destacar las ya mencionadas incluyendo a la serie de:

- **Los Principes Demonio: Los Principes Demonio 1** (The Star King (1964), The Killing Machine (1964), The Palace of Love (1967)) y **Los Principes Demonio 2** (The Face (1979), y The Book of Dream (1981))
- **La Trilogía del Durdane : El Anomo** (The Anome) (1973), **Los Valerosos Hombres Libres** (Brave Free Men) (1973) y **Los Asutra** (The Asutra) (1974); y finalmente la serie de
- **El Cúmulo Estelar Alastor: Trullion: Alastor 2262** (1973), **Marune: Alastor 933** (1975) y **Wyst: Alastor 1716** (1978)

La Aventura Espacial o Space Opera

Así como se definió toda una corriente para la aventura planetaria, la clase de relato que más se identifica con la ciencia ficción es **la aventura espacial**.

El gran escenario del espacio es por tradición el más representativo ambiente de la ciencia ficción, casi al grado de haberlo convertido en suyo propio. Los verdaderos primeros pasos del género se dieron ahí, en el vacío. Poca literatura se había atrevido a especular seriamente con este elemento, tan lejos de cualquier experiencia humana. El mar, el desierto, las montañas... todos esos ambientes habían sido explorados, estudiados y medidos por él. En cambio el espacio – en muchos aspectos- era territorio solo para la imaginación.

La Proto ciencia ficción, tiene ejemplos de viajes en el espacio, pero nunca le da la importancia tan marcada que le otorgarían los relatos de viajes espaciales del siglo XX. El vacío ya no es solo un “océano” que atravesar para llegar a algún otro lado, como en los relatos de *Cyrano de Bergerac*: **Historia Cómica de los Imperios del Sol y de la Luna**, sino un territorio por conquistar, un hábitat que debe ser dominado y al que deberemos adaptarnos para sobrevivir como especie y extender nuestra estirpe.

En una época donde la industria y la tecnología daban los primeros pasos para acercar al humano a las playas del gran mar del universo, y donde los estudios científicos sobre la posibilidad de llegar un poco más allá eran cada vez más prometedores, el caldo de cultivo de la curiosidad y la excitación humana crecieron más que nunca, inflamando la imaginación de muchos escritores y sus lectores. Por supuesto, la imaginación no se conformó con vadear y chapotear entre las olas de la playa, así que se aprestó a viajar más lejos. Encontró tierras nuevas y nuevos habitantes, construyó más “barcos” y ciudades para sus tripulaciones, se enfrentó a los nuevos retos de un territorio inexplorado.

Hasta que en 1961 sucedió. En el mes de Abril, el soviético *Yuri Gagarin* se convierte en el primer hombre en el espacio.

Durante mucho tiempo, la ciencia ficción fue considerada por muchos solo mera fantasía, una forma de escapismo risible formado de sueños que nunca se harían realidad. El viaje de Gagarin dio el primer martillazo para derribar el muro de la incomprensión. Si para la gente común, el viaje del soviético era un hecho sorprendente, para los lectores de ciencia ficción era el prelude de una promesa siempre esperada. Significaba que las ciudades del espacio, los viajes a otros mundos, la esperanza de encontrar nuevos habitantes, nuevos vecinos de

nuestro cosmos, podía ser más que solo fantasía. Había entrado por la puerta grande la esperanza de lo real.

No tuvieron que esperar mucho para el siguiente bloque demolido en el muro.

En 1969, exactamente el 20 de Julio se vuelve realidad la fantasía más loca y antigua del ser humano: Poner un pie en otro mundo. La misión Apolo 11 logra alunizar llevando a la primera tripulación de hombres a nuestro satélite. Era increíble, era soberbio, era sorprendente... era la imagen del futuro, un futuro que hacia solo 50 años era considerado mera especulación, un sueño irreal...¡y ahora estaba ahí, con dos hombres caminando sobre nosotros en un mundo al que nunca nadie había llegado jamás!

Muchos de aquellos relatos “escapistas” de aventuras intergalácticas habían sido producidos entre 1926 y 1938, y tomaron auge con algo más de seriedad entre esta última fecha y 1950. Todos ellos – o la gran mayoría de ellos – nacieron en la industria de la revista pulp, publicaciones de bajo costo, impresas en papel de baja calidad.

La aventura espacial contaba con ciertas características obvias que le permitieron definirse en el campo de la ciencia ficción tiempo después. Y digo tiempo después, porque al principio de todo este movimiento, no había distinciones ni sub-géneros definitorios para estos relatos. *Ciencia –Ficción*, el termino con el que definimos el género actualmente, no se acuño hasta el año de 1929 y aún después de aquello tardo algo de tiempo en popularizarse. Por tal motivo, toda esta clase de historias eran etiquetadas como mejor le parecía a los editores: eran “scientifiction” “science fantasy” “historias de super-ciencia”.

De todas formas, las historias eran muy reconocibles pues se movían bajo una muy identificable formula. *Hugo Gernsback*, el creador de la primera revista dedicada, en Estados Unidos a la ciencia ficción, y así mismo acuñador del término que le daría nombre al género, había definido muy bien la clase de historias que se encontrarían en su revista,

Amazing Stories:

“Relatos tipo Julio Verne, H. G. Wells y Edgar Allan Poe, con una encantadora historia llena de datos científicos y visiones proféticas”

Ya antes había publicaciones de ciencia ficción en Europa: **Der Orchideenfarten** en Alemania y **Hugin** en Suecia eran revistas que podríamos calificar como especializadas,

aunque sus relatos no tenían una política de imagen verdaderamente definitiva, como la que Gernsback le adjudicaría al género.

Durante algún tiempo. **Amazing** se dedicó a reeditar títulos de los autores mencionados, pero al cabo de unos meses comenzaron a producirse historias originales para la revista. Entre los grupos de jóvenes talentos que escriben para Gernsback aparece brillando como supernova, uno que se convertiría en un autor clásico: **Edward Elmer Smith** (1890 – 1965), Químico de alimentos y director de la General Mix. División de J. W. Allen, mejor conocido por todos sus admiradores como **E.E. “Doc” Smith**...El padre de la Aventura Espacial o Space Opera.

Comenzaremos admitiendo que no fue Smith quien incursionó por primera vez en las aventuras espaciales. Estas ya eran conocidas para cuando se publicó su primera obra en *Amazing*, sin embargo lo representativo del sub-género se recuerda y se basa más que nada en su obra.

La primera serie de Smith en ser publicada es **La Estrella Apagada** (La Alondra del Espacio) (Skylark of Space) en 1928.

Richard Seaton, un joven genio descubre una sustancia antigravitatoria que le permite construir su propia nave espacial. No tarda mucho tiempo en estrenarla y viajar al espacio. Sin embargo, otro genio, el maligno Blackie DuQuesne, le sigue la pista, provisto de destructivas armas y dispuesto a todo para conquistar nuevos mundos y usarlos para su provecho. Por supuesto que Seaton no está de acuerdo con su totalitario punto de vista, por lo que se dedica a construir armas y naves capaces de enfrentarlo en cada libro de la serie.

Para nadie es un secreto que Alondra del Espacio y sus secuelas resultan ser muy simples, pero Smith tiene encanto para narrar y sabe impregnar emoción a las acciones. De cualquier forma, el estilo de narración a muchos les parecerá arcaica, cosa que es comprensible no tanto por la época en que está escrita (muchos relatos y novelas inglesas de ciencia ficción gozaban de un excelente estilo de narración para entonces), sino porque la mayoría de los autores, entre los que se contaba Smith, no eran escritores profesionales. La *serie de Alondra del Espacio* la componen ya en forma de libros: **¡Galaxia en Peligro!** (Skylark Three) (1948), **Skylark of Valeron** (1949) y **Skylark DuQuesne** (1966).

La siguiente serie de Smith es la que se convertiría en todo un hito de la ciencia ficción:

Los Hombres Lente.

Para esta serie de historias, Smith creó todo un escenario temporal que va desde el pasado, hará un par de mil millones de años, hasta un futuro indefinido. En el pasado, una raza de “super evolucionados” extraterrestres bondadosos los *Arisianos*, hacen contacto con otra raza de iguales características “evolutivas”, pero diferente objetivo ético: Los malignos *Eddorianos*. Durante eones, los Arasianos intentan crear civilizaciones que puedan enfrentarse a la amenaza creada por Eddore: las hordas Boskone. Uno de los resultados son los homo sapiens, los cuales durante seis entregas se enfrentaron a seres malignos de las galaxias, sin saber nunca cual es el verdadero objetivo tras la guerra que libran. El héroe de las tres historias centrales **Kim Kinnison**, nunca llega a averiguar que detrás de la guerra contra los Boskones se encuentra una lucha mucho más antigua de lo que él imagina. Serán sus hijos quienes descubran la verdad de la lucha y den el enfrentamiento final a Eddore, el planeta maligno.

La serie se conoce como **Los Hombres Lente o Lensmen**, porque los héroes cuentan con una especie de aparato lenticular creado por los arasianos que amplifican su cuerpo y mente. Sin embargo no son solo los humanos los únicos capaces de usar la lente. Hay en la galaxia grupos extraterrestres creados para el mismo fin que el hombre. También ellos cuentan con esta ventaja en una guerra que abarca la galaxia entera.

La *serie de los Hombres Lente* la conforman: **Triplanetario** (Triplanetary) (1948), **First Lensman** (1950), **Patrulla Galáctica** (Galactic Patrol) (1950), **Grey Lensman** (1951), **El Espía Interplanetario** (Second Stage Lensmen) (1953) y **Children of the Lens** (1954)

El trabajo de Smith marcó a una gran generación de lectores e influyó en muchos escritores, además de en el propio género, fomentando y cimentando el campo de la aventura espacial.

En Estados Unidos se le ha denominado **Space Opera** a las historias de este corte, - término acuñado por *Wilson Tucker* (El Año del Sol Tranquilo) en 1941 destinado a identificar aquellos relatos que tienen como escenario de su acción el espacio profundo. El nombre de Space Opera lo obtienen de los melodramas transmitidos por radio, (ahora por televisión) llamados Soap Operas como resultado de ser patrocinados generalmente por marca jabones. La Space Opera, muy socorrida en los 30's, 40's y 50's, son un especie de

relatos espaciales, muy inocentes al principio, claramente derivadas de las novelas de acción y aventuras. Es importante notar como la formula de la aventura es solo sustituida por elementos característicos del género donde se escribe el relato. El Barco, caballo o el carro son sustituidos aquí por las naves espaciales. El revolver o la espada por el arma de rayos o el sable láser.

Sin embargo, la space opera no debe ser tomada solo como mera aventura, ya que más que una temática, se define como un “ambiente” donde se pueden manejar historias de ciencia ficción “dura”, como en **Mundo Anillo** (Ringworld) de *Larry Niven*, o ciencia ficción a secas como la serie de **Fundación** de *Isaac Asimov*, de los cuales hablaremos más adelante.

En la misma época de Smith, otros autores manejaban también líneas argumentales de aventuras en el espacio, los dos más importantes fueron *Edmond Hamilton* (marido de Leigh Brackett) y *John W. Campbell Jr.*, que a la postre se convertiría en editor de **Astounding Science Fiction**, influyendo con sus ideas toda una época de la ciencia ficción.

Ambos presentaban sus relatos en **Amazing Stories Quaterly**, revista hermana de **Amazing Stories**, convirtiéndose esta en la principal promotora de la space opera.

Edmond Moore Hamilton (1904 – 1977) se movía en la space opera como pez en el agua. El fue uno de los promotores más asiduos de la ciencia ficción, aunque hizo su debut en la revista de fantasía sobrenatural **Weird Tales** en 1926, donde publicó varios relatos. Dos años más tarde aparece en la misma revista **Crashing Suns** (1928) la historia con la que entra de lleno a la aventura espacial. Por lo general, muchas de sus líneas argumentales son estructuralmente idénticas, variando solo en los detalles técnicos. A Hamilton le fascinaba la acción interestelar, los enfrentamientos entre armadas espaciales y seres alienígenas, ambos con armamento armagedónico de bestiales proporciones. De hecho, *la estrella de la muerte*, la base espacial armada aparecida en **La Guerra de las Galaxias** y su mortal rayo desintegrador, eran cosa común en los relatos de Hamilton, lo que le ganó el sobrenombre de *Edmond “destruye mundos” Hamilton*. Fue también formó parte de las series sobre un héroe del espacio, **Capitán Futuro**, del cual escribió varios argumentos junto con otro grupo de escritores.

Entre sus trabajos destaca **Wapons from Beyond** (1967) la primera novela de su serie **Starwolf**. No hay mucho que decir sobre ella en cuestión argumental: Héroes interestelares

al viejo estilo de la space opera. Que esto no desanime a nadie. Hamilton no es reconocido por ser un mal escritor sino por todo lo contrario. Sus novelas y relatos están excelentemente bien escritos lo que los hace fácilmente disfrutables en cualquier época.

El segundo gran promotor de este tipo de series es **John W. Campbell Jr.** (1910 – 1971), quien como ya vimos, demostraría en el futuro ser además de un buen escritor, un muy buen editor. Su primera historia **Invaders from de Infinite** fue presentada en **Amazing** cuando el apenas era un adolescente. Al principio Campbell escribió espectaculares aventuras espaciales, ganándose una reputación como rival de Smith. La más popular de ellas, la serie de *Arcot, More y Wade*, contaba con unos héroes enfrentándose en batallas que crecían cada vez más en aparatosidad. **The Mightiest Machine** su primera novela, (1947) muestra a un grupo espacial arrojado a un universo alternativo donde se libra una guerra interplanetaria con descendientes de antiguos terrestres.

Se podrían mencionar cantidad de obras más pertenecientes a la Space Opera publicadas entre 1926 y 1938. La gran mayoría de ellas enmarcadas en la definición que *Aldiss* señaló para las series de **Imperios Galácticos**, y que en realidad describen mejor a la aventura espacial de esa época: “Una relación promiscua entre la ciencia y el encanto, con un predominio general del encanto”.

En realidad, el adjetivo de promiscuo debería haber sido borrado de esta definición, pues por lo general la ciencia suele nadar en los océanos de la maravilla. *Aldiss* en realidad se refiere a que muchas veces el lector debe permitirse aceptar el mundo descrito tal como se presenta para poder disfrutar la trama, sin cuestionarse a cada momento sobre situaciones que en la mera realidad no ocurrirían.

Daré un ejemplo:

Es frecuente ver en las películas de ciencia ficción como las naves espaciales, en plena batalla, logran hacer impactantes rizos y movimientos en el espacio. Eso no es posible, pues en el espacio no hay fricción. En la tierra, los aviones pueden volar y hacer mil y un piruetas ya que son sostenidos por el aire, el cual pueden usar a su favor haciendo uso de sus alerones para cambiar de dirección.

Para disfrutar una historia de ciencia ficción donde las hordas del espacio se desplazan como mosquitos sobre destructores interestelares es necesario apelar a la “suspensión de nuestra credibilidad”. Si a cada momento el lector se mantiene riendo por lo poco

científicos que son estos detalles, se está perdiendo de disfrutar la trama. Si quiere rigor científico, mejor que se compre un manual de cápsulas de la NASA... o que continúe leyendo space opera.

En adelante de 1938 la space opera opta por acercarse mucho más al rigor científico que en anteriores años. Esto fue especialmente promocionado por *John W. Campbell*, que no quería mera fantasía en los relatos de la revista que dirigía, *Amazing*, sino verdadera especulación científica. De 1938 a 1960 predominaría bastante la especulación con bases científicas. No se entienda por esto que a cada capítulo el lector se encontraría con una explicación sobre física, química o biología, sin embargo la ciencia era tomada ahora mucho más en serio.

Dejó de ser un elemento de ambiente secundario para tomar preponderancia, convirtiéndose en muchas ocasiones en la base del relato mismo.

Alguien que aprovechó esta oportunidad para hacer space opera con elementos de ciencia “dura” fue **Isaac Asimov**, uno de los escritores habituales de Campbell.

Graduado de ciencias bioquímicas, **Issac Asimov** siempre fue un enamorado de la ciencia ficción y las ciencias. Comenzó leyendo revistas del género en la tienda de dulces de su padre, lo que lo llevaría a escribirlas tiempo más tarde.

Isaac Asimov se destaca entre muchos de los escritores de Campbell por su envidiable capacidad para sintetizar en pocas palabras y de forma por demás clara y entendible, cualquier concepto o idea resbalosamente confusa u abstracta. En la cuestión literaria a Isaac Asimov se le ha acusado de mucho: De ser un escritor deficiente, inepto en el campo de describir las respuestas humanas al entorno o a los desafíos; de escribir con un simplismo objetivo, enfocado a la historia y nunca o pocas veces a los personajes; de convertir sus historias en sucesiones de diálogo salpicados de discusiones científicas.

Extrañamente, después de *Heinlein*, Issac Asimov resulta ser uno de los escritores más amenos. Esto es claramente comprobado por el elevado nivel de ventas de su obra, aunado a sus constantes reimpressiones. En sí, la obra de Asimov, como la de Heinlein resume toda las virtudes y objetivos de la ciencia ficción como género. Ambos pueden ser considerados padres de la ciencia ficción moderna por derecho propio.

Bajo el seudónimo de **Paul French**, Issac Asimov realizó una de las mejores series de aventura espacial: La *serie de Lucky Star, Ranger del Espacio* (Lucky Star, Space

Ranger)(1952).

La serie toma lugar en varios de los planetas o lunas del sistema solar, destacándose por el uso de datos e información científica rigurosa.

Rigurosa para entonces, por supuesto. Los nuevos descubrimientos trajeron a colación muchísimos datos nuevos que dieron al traste con la intención científica de la obra. Por ejemplo, **Lucky Star y Los Océanos de Venus** (Oceans of Venus) (1954) tiene lugar precisamente en el planeta al que hace alusión su título. Para entonces, la imagen de un mundo cubierto de blancas nubes, sugería que debía estar cubierto por vastos mares y bajo una especie de perpetuo diluvio, pero potencialmente apto para la vida extraterrestre o para la colonización humana. Lastima. Venus no es ni por asomo un buen lugar para navegar. En realidad, resultó que las nubes de Venus no son vapor de agua, sino de ácido sulfúrico, sustancia que acabó en unos cuantos minutos a la sonda humana que descendió a recabar datos de la superficie. La temperatura standard es de unos 480 grados centígrados. La presión atmosférica es de 90 A, el equivalente a al peso del agua sobre nuestros hombros a una profundidad de un kilómetro y la velocidad de los vientos es de unos 360 kilómetros por hora.

Lo mismo que ocurrió con **Los Océanos de Venus** ocurrió con las demás obras de **Lucky Star, Ranger del Espacio: Los Piratas de los Asteroides** (Pirates of the Asteroids) (1953), **El Gran Sol de Mercurio** (Big Son of Mercury) (1956) , **Las Lunas de Júpiter** (Moons of Jupiter) (1957) y **Los Anillos de Saturno** (Rings of Saturn) (1958). Todas ellas resultaron incurrir en serios errores científicos, causados por la deficiente información con que entonces se contaba.

Por supuesto que estos errores no le restan merito a la obra en su sentido literario, pues sigue siendo muy emocionante. La dureza de su ciencia puede ser cuestionada actualmente, pero hay que tomar en cuenta que se especuló bajo las premisas científicas entonces en boga, por lo que puede seguir considerándosele ciencia ficción dura.

La aventura espacial, casi como un icono definitorio del género nunca perderá influencia y siempre estará de moda. Es raro el autor de ciencia ficción que no haya escrito algo de su obra dentro de la vertiente de la space opera:

- **Robert Anson Heinlein: Consigue un traje espacial... Viajaras**, es una novela claramente de space opera, una aventura espacial tremendamente divertida e

interesante sobre un chico ganador de un traje del espacio en un concurso de jabones...y su involuntario viaje espacial por el la Luna , Plutón y el sistema estelar Vega, acompañado de una niña genio y un extraterrestre llamado “Cosa Madre”. Salpicada de datos técnicos y científicos muy interesantes sobre los trajes espaciales.

- **Larry Niven, Mundo Anillo** (Ring World) (1970), el relato de una misión suicida en busca del secreto de un mundo artificial en forma de anillo que gira como una rueda con radios alrededor de un sol.
- **Samuel Delany** sitúa dos de sus mejores obras en este entorno: **Nova** (Nova) (1968), una novela que recuerda en mucho a **Moby Dick** y que centra su atención en un grupo de tripulantes cuya misión consiste en sumergirse al ardiente interior de una estrella nova en busca de un raro elemento llamado “ilirión” y **La Balada de Beta-2** (The Beta2 Balad) (1965) un hermoso y sobrecogedor relato sobre un grupo de naves abandonadas en el espacio y su relación con un poema mítico que es comúnmente recitado en toda la galaxia.
- **C.J. Cherryh**, una autora del género también dedica la mayor parte de sus escritos a la aventura espacial. Para la crítica especializada sobresale la serie dedicada a la capitana Pinfar Chanur, una extraterrestre leonina y su tripulación, que a la vez es parte de una serie más grande dedicada a la Alianza-Unión. Como las historias de Cherry están situadas por lo general en lugares cerrados como naves y bases espaciales, sus personajes suelen corretear de un lado al otro sin llegar muy lejos, que digamos.
- **Greg Bear**, con **La fragua de Dios** (1987) y la secuela **Anvil of Stars** (1992), nos sumerge en una space opera clásica donde un grupo de armas mecánicas y automáticas destruyen la vida en el planeta Tierra, haciendo que los sobrevivientes hagan hasta lo imposible para vengarse.
- **Ian Banks**, considerado como el escritor de ciencia ficción británico más importante en décadas (él es escocés) sitúa en el ambiente de la Space Opera a su serie más reconocida: La **serie de La Cultura**, una civilización transgaláctica viviendo en enormes naves interestelares y su encuentro con la cultura humana, la cual deja mucho que desear: La serie de la cultura la comprenden **Pensad en Flebas**

(Consider Phlebas) (1987) **El Jugador** (The Player of Games) (1988), **El uso de las Armas** (Use of Weapons)(1990) y **The State of the Art** (1989).

- **David Brin** presenta a los lectores una larga serie de Space Opera genuina con elementos modernos y cientos de interesantes ideas especulativas casi a cada capítulo de sus libros pertenecientes a la *serie de Los progenitores* (llamada **Uplift**, en los estados unidos, algo así como “**La Elevación**”): Los Progenitores, una raza de antiguos seres espaciales han sembrado vida e inteligencia por varias galaxias, dejando como supervisores a razas Patronas. Sin embargo, todo parece indicar que los humanos somos una raza autónoma, no sembrada por los Progenitores. Monos y Delfines con capacidades físicas e intelectuales potenciada hacen una atractiva aparición en la serie como aliados de los humanos en su viaje a las estrellas, (un chimpancé es técnico de una de las naves, mientras que un delfín es capitán.) además de una larga lista de seres extraterrestres al mas puro estilo Space Opera. La serie (6 libros del tamaño de una Biblia cada uno) esta conformada por : **Imersor solar** (Sundiver) (1980) , **Marea Estelar** (Startide Rising) 1983, **La Rebelión de los Pupilos** (1987), **The Uplift War** (1987), **Arrecife Brillante** (Brightness Reef) (1995), **Las Playas de la Eternidad** (Infinity's Shore) (1997), **Heaven's Reach** (1998).
- **Vernor Vinge**, matemático, autor de una de las mejores novelas de aventuras espaciales con una idea soberbia: La galaxia es una especie de trampa lenticular donde la inteligencia y ciertos fenómenos relativistas caen en el fondo. Mientras más se aleja uno de la acumulación de materia, como las estrellas y los planetas, las ataduras se liberan, acelerándose materia e inteligencia. Lejos del cúmulo de estrellas y planetas es posible pues, acceder a la velocidad de la luz y tal vez más allá. Inteligencias Artificiales bestialmente gigantes, Extraterrestres a montones y una internet que abarca toda la galaxia en **Un Fuego sobre el Abismo** (A Fire Upon The Deep) (1992) a la cual le sigue una segunda parte que ya esta en preparación.

Finalmente es importante mencionar a un autor cuya obra maestra esta destinada a convertirse en un clásico dentro del género, ya que lleva la Space Opera un paso más allá del tratamiento dado habitualmente al subgénero

Dan Simmons (1948) era un autor secundario en el género, mucho más conocido por sus novelas de Terror que por su trabajo en ciencia ficción. En 1989 publica **Los Vampiros de la Mente**, una mediocre y gruesa novela basada en un excelente cuento suyo que se vende con relativo éxito. Pero no es hasta 1990 cuando aparece como un nuevo sol en el horizonte una novela bella y perturbadora: **Hyperion**.

El universo de Hyperion es una gigantesca red de planetas interconectados por medio de portales teletransportadores permanentemente abiertos y gobernado por un sistema político interplanetario denominado la Hegemonía. Por lo general, la vida en la red de mundos es tranquila hasta que la inminente amenaza de los enjambre exter – humanos renegados y mutados, inconformes y desligados de la hegemonía – se hace patente con una nueva intentona de guerra. En medio de un ambiente de opresivo temor pre-guerra, un extraño grupo de peregrinos se dirige hacia el planeta Hyperion y hacia un lugar conocido como las “Tumbas del Tiempo”, donde se encuentran una serie de edificios extraños cuyo origen es desconocido. Sobre ese lugar hay muchos mitos y uno de ellos lo señala como el lugar donde comenzará el Armagedón y del cual surgirá el “Alcaudón”, una temible criatura, especie de juez del día final para la raza humana.

Por mucho tiempo, los mitos fueron considerados solo cuentos, pero ahora, algo ha comenzado a ocurrir en “las tumbas del tiempo”. En el lugar donde se encuentran emplazadas, el tiempo ha comenzado a fluir hacia atrás, trayendo con su marea algo que viene del futuro. Y lo que viene bien puede ser el juicio final para todo un imperio extendido por las estrellas.

La situación se torna cada vez más negra cuando la Hegemonía se entera de que los enjambres Exter tienen como punto objetivo el planeta Hyperion, conjugándose todo en un verdadero ambiente de pre-apocalipsis que incluye a las extrañas mentes del Tecnonúcleo, un grupo de inteligencias artificiales que han logrado desprenderse del control humano para formar una especie de propio universo.

La primera novela tiene una estructura que recuerda en mucho a la de los Cuentos de Canterbury, donde un grupo de peregrinos cuentan sus historias. El grupo de peregrinos que se dirige a Hyperion hace también lo mismo y en los relatos de cada uno de sus personajes se juntarán las piezas para comprender la razón de todo aquello. Un diplomático, un sacerdote, un poeta, un profesor, un militar, una detective y un navegante perteneciente a

una orden Templaria tienen la clave que devela el misterio.

De todos los relatos presentados en *Hyperion*, el del sacerdote resulta especialmente estremecedor, una historia de terror místico capaz de helar la sangre.

Hyperion no termina aquí y continúa con **La Caída de Hyperion** (*The Fall of Hyperion*) (1990), **Endimión** y **The Rise of Endimión**, formando una serie verdaderamente espectacular y cautivadora.

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

[AL INDICE](#)

3. CUENTO: Rosa Araña.

Bruce Stirling.

Rosa Araña no sentía nada, o casi nada. Había experimentado algunos sentimientos, un nexo de emociones de doscientos años de antigüedad, y los había aplastado con una inyección craneal. Ahora lo que quedaba de sus sentimientos era como lo que queda de una cucaracha cuando se la golpea con un martillo.

Rosa Araña sabía de cucarachas; eran la única vida animal nativa en las colonias mecanicistas. Habían infestado las naves espaciales desde el principio, pues eran demasiado duras, prolíficas y preparadas para matar. Por necesidad, los mecanicistas habían usado técnicas genéticas robadas a sus rivales los formadores para convertir a las cucarachas en pintorescas mascotas. Una de las favoritas de Rosa Araña era una cucaracha de un palmo de largo con su brillante caparazón negro cubierto de manchas rojas y amarillas. Estaba agarrada a su cabeza. Bebía el sudor de su perfecto entrecejo, y ella no sabía nada, pues estaba en otra parte, esperando visita.

Observaba a través de ocho telescopios. Sus imágenes se fundían en su cerebro a través de una conexión de nerviocristal en la base de su cráneo. Ahora tenía ocho ojos, como su símbolo, la araña. Sus oídos eran el débil pulso firme del radar, gestaban atentos, a la escucha de la extraña distorsión que señalaría la presencia de la nave inversora.

Rosa era lista. Podría haber estado loca, pero sus técnicas de observación establecían la base química de su cordura y la mantenían artificialmente. Rosa Araña aceptaba esto como normal. Y era normal. No para los seres humanos, pero sí para una mecanicista de doscientos años de edad que vivía en una telaraña que orbitaba Urano, con el cuerpo rebullendo de hormonas jóvenes, la sabia cara vieja-joven como algo sacado de un molde de escayola, el pelo largo y blanco un ondulante despliegue de hilos de fibra óptica implantados con pequeñas gotas de luz que manaban como gemas microscópicas de sus sesgadas puntas... Era vieja, pero no pensaba en eso. Y estaba sola, pero había aplastado esos sentimientos con drogas. Y tenía algo que querían los inversores, algo por cuya posesión aquellos comerciantes reptilesos serían capaces de dar sus colmillos.

Atrapada en una telaraña de policarbono, la amplia red que le había dado su nombre, tenía una joya del tamaño de un autobús.

Y por eso esperaba, enlazada cerebralmente a sus instrumentos, incansable, sin estar particularmente interesada pero ciertamente no aburrida. El aburrimiento era peligroso. Conducía a la inquietud, y la inquietud podía ser fatal en un hábitat espacial, donde la malicia o incluso el simple descuido podían matar. La conducta de supervivencia apropiada era ésta: agazaparse en el centro de la telaraña mental, con limpios hilos euclidianos de racionalidad radiando en todas direcciones, las piernas alerta al menor temblor de preocupantes emociones. Y, cuando sentía aquella sensación agitando los hilos, se

abalanzaba allí, la atrapaba, la envolvía y la taladraba limpia y lentamente con una hipodérmica como el colmillo de una araña...

Allí estaba. Sus ojos óctuplos abarcaron medio millón de kilómetros en el espacio y divisaron el avance de una nave inversora. Las naves inversoras no tenían motores convencionales y no irradiaban ninguna energía detectable; el secreto de su impulso espacial estaba férreamente guardado. Todo lo que cualquiera de las facciones (llamadas en sentido amplio «humanidad», a falta de un término mejor) sabían con seguridad del sistema impulsor de los inversores era que las popas de sus naves enviaban largos chorros parabólicos de distorsión que causaban un efecto ondulante contra el fondo estrellado.

Rosa Araña salió parcialmente de su modo de observación estática y se sintió en su cuerpo una vez más. Las señales del ordenador eran ahora mudas, superpuestas sobre su visión normal como un reflejo de su propia cara en una ventana. Tras pulsar una tecla, divisó la nave inversora con un láser de comunicaciones y envió un pulso de datos: una oferta de negocios (la radio era demasiado insegura; podía atraer a piratas formadores, y ya había tenido que matar a tres).

Supo que la habían oído y comprendido cuando vio que la nave inversora se detenía en seco y ejecutaba un viraje que rompía todas las leyes conocidas de la dinámica orbital. Mientras esperaba, Rosa Araña cargó un programa traductor inversor. Tenía cincuenta años de antigüedad, pero los inversores eran persistentes, no tanto por conservadurismo sino por falta de interés en cambiar.

Cuando se acercó lo suficiente a la estación como para maniobrar, la nave inversora desplegó con una nube de gas una vela solar decorada. La vela era lo suficientemente grande como para envolver una pequeña luna, y más fina que un recuerdo de doscientos años. A pesar de su fantástica delgadez, había murales moleculares tallados en ella: escenas titánicas de navíos inversores en las que los astutos inversores habían defraudado a incautos bípedos y bolsas de gas capaces de devorar un planeta hinchadas de dinero e hidrógeno. Las grandes reinas enjoyadas de la raza inversora, rodeadas por sus harenes masculinos, desplegaban su chillona sofisticación a lo largo de kilómetros de jeroglíficos, colocados sobre un circuito musical para indicar la clave apropiada y la entonación de su lenguaje medio cantado.

Hubo un estallido de estática en la pantalla ante ella, y apareció una cara inversora. Rosa Araña se quitó la conexión del cuello. Estudió la cara: sus grandes ojos vidriosos medio ocultos tras las membranas nictitantes, la corona irisada tras las orejas del tamaño de un alfiler, la piel correosa, la sonrisa reptilesca con los dientes espigados. Emitió ruidos:

-Al habla el alférez de la nave -tradujo el ordenador-. ¿Lidia Martínez?

-Sí -dijo Rosa Araña, sin molestarse en explicar que su nombre había cambiado. Había tenido muchos nombres.

-Hicimos buenos negocios con su marido en el pasado -dijo el inversor interesadamente-. ¿Cómo se encuentra?

-Murió hace treinta años -respondió Rosa Araña. Había aplastado la pena-. Los asesinos formadores lo mataron.

El oficial inversor agitó su corona. No se arredró. La turbación no era una emoción nativa de los inversores.

-Malo para los negocios -opinó-. ¿Dónde está esa joya que mencionó?

-Prepárese para recibir datos -dijo Rosa Araña, y pulsó su teclado. Observó la pantalla mientras su discurso de venta, cuidadosamente preparado, se desenrollaba y su rayo de comunicaciones lo protegía para evitar oídos enemigos.

Había sido el hallazgo de toda una vida. Comenzó siendo parte de una luna helada del protoplaneta Urano que se había roto, fundido y recristalizado en los eones primordiales de implacables bombardeos. Se había roto al menos cuatro veces distintas, y cada vez los fluidos minerales habían forzado en su estructura zonas bajo tremenda presión: carbono, silicato de manganeso, berilio, óxido de aluminio. Cuando la luna fue finalmente atraída al famoso complejo Anillo, el enorme bloque de hielo flotó durante eones, envuelto en ondas de choque de radiación dura, acumulando y perdiendo carga en las extrañas fluctuaciones electromagnéticas típicas de todas las formaciones del Anillo.

Y entonces, en un momento crucial hacía varios millones de años, fue alcanzada por un titánico relámpago, uno de esos invisibles e inaudibles brotes de energía eléctrica que disipó las cargas acumuladas a lo largo de décadas enteras. La mayor parte del entorno exterior del bloque de hielo se convirtió instantáneamente en plasma. El resto resultó cambiado. Las obstrucciones minerales eran ahora cadenas y vetas de berilio que mostraban acá y allá bloques de esmeralda en bruto grandes como la cabeza de un inversor, surcadas por hilos de corindón rojo y granate púrpura. Había amasijos de diamante fundido de extraños colores encendidos que sólo procedían de los extraños estados cuánticos del carbono metálico. Incluso el hielo mismo había sido cambiado en algo rico y único, y por tanto precioso por definición.

-Nos intriga-dijo el inversor. Para ellos, esto era un entusiasmo profundo. Rosa Araña sonrió. El alférez continuó—: Es un artículo inusitado y su valor es difícil de establecer. Le ofrecemos un cuarto de millón de gigavatios.

-Tengo la energía que necesito para dirigir mi estación y defenderme —dijo Rosa Araña-. Es una oferta generosa, pero nunca podría almacenar tanto.

-También le daremos una celosía de plasma estabilizado. —Esta generosa e inesperada generosidad tenía la intención de abrumarla. La construcción de celosías de plasma estaba muy por encima de la tecnología humana, y poseer una sería el sueño de toda una vida. Era lo último que Rosa Araña quería.

-No me interesa -dijo.

-¿No le interesa la moneda básica del comercio galáctico?

-No cuando sólo puedo gastarla con ustedes.

-Comerciar con razas jóvenes es un asunto ingrato -observó el inversor-. Entonces, supongo que quiere información. Las razas jóvenes siempre quieren comerciar con tecnología. Tenemos algunas técnicas formadoras que negociamos con su facción..., ¿le interesan?

-¿Espionaje industrial? -dijo Rosa Araña-. Tendría que habérmelo ofrecido hace ochenta años. No, conozco demasiado bien a los inversores. Venderían técnicas mecanicistas para mantener el equilibrio del poder.

-Nos gusta un mercado competitivo -admitió el inversor-. Nos ayuda a evitar dolorosos monopolios como el que tenemos ahora al tratar con usted.

-No quiero poder de ninguna clase. Para mí el status no significa nada. Muéstreme algo nuevo.

-¿Nada de status? ¿Qué pensarán sus compañeros?

-Vivo sola.

El inversor ocultó sus ojos tras las membranas nictitantes.

-¿Aplastó sus instintos gregarios? Un desarrollo ominoso. Bien, intentaré una nueva táctica. ¿Le interesan las armas? Si accede a cumplir diversas condiciones en lo referente a su uso, podemos ofrecerle un armamento único y poderoso.

-Ya me las arreglo.

-Podría utilizar nuestras habilidades políticas. Podemos influir en los grupos formadores importantes y protegerla de ellos mediante un tratado. Tardaríamos diez o veinte años, pero podría conseguirse.

-Son ellos quienes tienen que temerme, no al revés.

-Un nuevo hábitat, entonces. -El inversor era paciente-. Puede vivir dentro de oro sólido.

-Me gusta lo que tengo.

-Disponemos de algunos artefactos que podrían divertirle -dijo el inversor-. Prepárese para recibir datos.

Rosa Araña pasó ocho horas examinando las diversas mercancías. No había prisa. Era demasiado vieja para sentir impaciencia, y los inversores vivían para negociar.

Le ofrecieron pintorescos cultivos de algas que producían oxígeno y perfumes extraños. Había estructuras metaplegadas de átomos colapsados para protegerse de las radiaciones y como defensa. Raras técnicas que transmutaban fibras nerviosas en cristal. Un suave cetno negro que volvía el hierro tan maleable que se podía moldear con las manos y darle forma. Un pequeño submarino de lujo para la exploración de mares de amoníaco y metano, hecho de cristal metálico transparente. Globos autorreplicantes de sílice moldeado que, según crecían, ejecutaban un juego que simulaba el nacimiento, crecimiento y declinar de una cultura alienígena. Un aparato tierra-mar-y-aire tan pequeño que se abrochaba como un traje.

-No me interesan los planetas -dijo Rosa Araña-. No me gustan los pozos de gravedad.

-Bajo ciertas circunstancias, podríamos disponer de un generador de gravedad -contestó el inversor-. Tendría que ser a prueba de sobornos, como el cetro y las armas, y alquilado en vez de vendido. Debemos evitar la huida de ese tipo de tecnología.

Ella se encogió de hombros.

-Nuestras propias tecnologías nos han aplastado. No podemos asimilar lo que ya tenemos. No veo ninguna razón para lastrarme con más.

-Esto es todo lo que podemos ofrecerle que no esté en la lista prohibida —dijo el inversor-. Esta nave en concreto tiene muchos artículos disponibles sólo para razas que viven a temperatura muy baja y presión muy alta. Y tenemos artículos que probablemente le gustarían mucho, pero la matarían. O a su especie entera. La literatura de lo [intraducible], por ejemplo.

-Puedo leer la literatura de la Tierra si quiero un punto de vista extraño -dijo ella.

-Lo intraducible no es realmente literatura-dijo benignamente el inversor-. En realidad, es una especie de virus.

Una cucaracha voló hasta el hombro de ella.

-¡Mascotas! -dijo el oficial inversor-. ¡Mascotas! ¿Le gustan?

-Son mi solaz -respondió ella, dejando que la cucaracha mordiera la cutícula de su pulgar.

-Debí de haberlo pensado. Déme doce horas.

Rosa Araña se fue a dormir. Tras despertarse, mientras esperaba, estudió la nave alienígena a través de su telescopio. Todas las naves inversoras estaban cubiertas con fantásticos diseños en metal tallado: cabezas de animales, mosaicos de metal, escenas e inscripciones en bajorrelieve, así como zonas de carga e instrumentos. Pero los expertos habían señalado que la forma básica bajo la ornamentación era siempre la misma: un simple octaedro con seis largos lados rectangulares. Los inversores habían tenido problemas para disfrazar este hecho; y la actual teoría era que las naves habían sido compradas, encontradas o robadas a una raza más avanzada. Ciertamente, con su extravagante actitud hacia la ciencia y la tecnología, los inversores parecían incapaces de haberlas construido ellos mismos.

El alférez restableció el contacto. Sus membranas nictitantes parecían más blancas que de costumbre. Sostenía un pequeño reptil alado con una larga cresta espinosa del color de la corona de los inversores.

-Es la mascota de nuestra comandante, la llamamos «Pequeña Nariz para los Negocios». ¡Todos la amamos! Nos cuesta muchísimo separarnos de ella. Tenemos que escoger entre pasar vergüenza en este asunto o perder su compañía. -Jugueteó con el animal, que agarró sus gruesos dedos con sus pequeñas manos escamosas.

-Es... bonito -dijo ella, hallando una palabra medio olvidada de su infancia y pronunciándola con una mueca de disgusto-. Pero no voy a cambiar mi hallazgo por un lagarto carnívoro.

-¡Piense en nosotros! -se lamentó el inversor-. Condenando a nuestra pequeña Nariz a un entorno extraño rebosante de bacterias y ratas gigantes... De todas formas, no puede evitarse. Aquí está nuestra propuesta. Tome nuestra mascota durante setecientos más menos cinco de sus días. Regresaremos cuando salgamos del sistema. Entonces puede elegir entre quedarse con ella o nombrar su precio. Mientras tanto, debe prometer no vender la joya ni informar a nadie más de su existencia.

-Quiere decir que me dejará su mascota como una especie de dinero en prenda por la transacción.

El inversor cubrió sus ojos con la membrana nictitante y apretó los labios. Era un signo de agudo pesar.

-Será el rehén de su cruel indecisión, Lidia Martínez. Francamente, dudamos de ser capaces de encontrar nada en este sistema que pueda satisfacerla mejor que nuestra mascota. Excepto, tal vez, una nueva forma de suicidio.

Rosa Araña se sorprendió. Nunca había visto a un inversor implicarse tanto emocionalmente. Por norma general, parecían ver la vida con cierto desapego, incluso mostrando en ocasiones pautas de conducta que recordaban al sentido del humor.

Estaba disfrutando. Había pasado el punto en el que cualquiera de las ofertas normales del inversor la habrían tentado. En esencia, comerciaba con su joya a cambio de un estado mental interior: no una emoción, porque las había aplastado, sino un sentimiento más pálido y más limpio: interés. Quería estar interesada, encontrar algo en que ocuparse además de las piedras muertas y el espacio. Y esto parecía intrigante.

-Muy bien -dijo-. Estoy de acuerdo. Setecientos días más o menos cinco. Y guardaré silencio. -Sonrió. No había hablado a otro ser humano en cinco años, y no iba a empezar ahora.

-Cuide bien a nuestra Pequeña Nariz para los Negocios -dijo el inversor, medio suplicando, medio advirtiendo, acentuando el tono para que el ordenador de Rosa Araña pudiera recogerlo-. Nosotros seguimos queriéndola, aunque, por alguna completa corrosión del espíritu, usted no la quiera. Es valiosa y rara. Le enviaremos instrucciones para su cuidado y alimentación. Prepárese para recibir datos.

Dispararon la cápsula que contenía a la criatura a la densa telaraña de policarbono de su hábitat arácnido. La telaraña estaba construida sobre un armazón de ocho radios, y éstos quedaban tensos por la fuerza centrífuga de rotación de ocho cápsulas en forma de lágrima. Con el impacto de la cápsula de cargamento, la tela se inclinó graciosamente y las ocho enormes lágrimas de metal se acercaron al centro de la tela con cortos y graciosos arcos en caída libre. La tenue luz del sol resplandeció a lo largo de la tela cuando se extendió al retroceder, detenida un poco su rotación por la energía que había empleado para absorber la

inercia. Era una técnica para atracar barata y efectiva, pues era mucho más fácil conseguir una velocidad de giro que una compleja maniobra.

Robots industriales de ganchudas piernas corrieron rápidamente sobre las fibras de policarbono y agarraron la cápsula de la mascota con tenazas y palpos magnéticos. La propia Rosa Araña dirigía al robot líder, palpando y viendo a través de sus tenazas y cámaras. Los robots arrastraron la cápsula a una compuerta, la abrieron, vaciaron su contenido, y le colocaron un pequeño cohete parásito para lanzarla de vuelta a la nave madre inversora. Después de que el cohete regresara a la nave y ésta se marchara, los robots regresaron a sus garajes en forma de lágrima y se encerraron, a la espera del siguiente temblor en la tela.

Rosa Araña se desconectó y abrió la compuerta. La mascota voló a la sala. Comparada con el alférez inversor parecía diminuta, pero los inversores eran grandes. La mascota le llegaba a la rodilla y parecía pesar unos ocho kilos. Silbando musicalmente ante el desconocido aire, revoloteó por la habitación esquivando y apresurándose de forma irregular.

Una cucaracha se despegó de la pared y voló hacia ella aleteando con estrépito. La mascota golpeó la cubierta con un chirrido de terror y se quedó allí, palpándose cómicamente brazos y piernas en busca de daño. Medio cerró los toscos párpados. Como los ojos de un bebé inversor, pensó bruscamente Rosa Araña, aunque nunca había visto un inversor joven y dudaba que ningún humano lo hubiera hecho. Tenía un vago recuerdo de algo que había oído mucho antes..., algo sobre mascotas y bebés, sus grandes cabezas, sus enormes ojos, su suavidad, su dependencia. Recordó haberse burlado ante la idea de que la desaliñada dependencia de, por ejemplo, un «perro» o un «gato» podía rivalizar con la limpia economía y eficiencia de una cucaracha.

La mascota inversora había recuperado su compostura y estaba arrodillada sobre la alfombra de algas, charloteando consigo misma. Había una especie de mueca astuta en su cara de dragón en miniatura. Sus ojos medio cerrados eran alertas, y sus costillas, como cerillas, se movían arriba y abajo cada vez que respiraba. Las luces de las naves inversoras eran lámparas azules, empapadas de ultravioleta.

—Tenemos que encontrarte un nuevo nombre -dijo Rosa Araña-. No hablo inversor, así que no puedo utilizar el que te dieron.

La mascota le dirigió una mirada amistosa y arqueó sus pequeñas membranas semitransparentes sobre sus diminutas orejas. Los inversores reales no tenían esas membranas, y Rosa Araña se sintió encantada por esta nueva desviación de la norma. De hecho, a excepción de las alas, parecía un inversor pequeñito. El efecto era inquietante.

-Te llamaré Ricito -dijo ella. No tenía pelo. Se trataba de un chiste privado, pero todos sus chistes lo eran.

La mascota caminó por el suelo. La falsa gravedad centrífuga era también más leve que las 1,3 g que utilizaban los enormes inversores. El animalillo abrazó la pierna desnuda de Rosa Araña y lamió su rodilla con una lengua rasposa, como de papel de lija. Ella se echó a reír, un poco alarmada, pero sabía que los inversores eran estrictamente no agresivos. Una mascota suya no sería peligrosa.

Emitió una serie de gorjeos ansiosos y se subió a su cabeza, agarrando puñados de brillantes fibras ópticas. Rosa Araña se sentó ante su consola de datos y solicitó las instrucciones para el cuidado y alimentación de la criatura.

Estaba claro que los inversores no habían esperado comerciar con su mascota, porque las instrucciones eran casi indescifrables. Tenían el aire de ser una traducción de segunda o de tercera mano de un lenguaje alienígena aún más profundo. Sin embargo, fieles a la tradición inversora, los aspectos pragmáticos habían sido claramente enfatizados.

Rosa Araña se relajó. Al parecer, las mascotas comían casi de todo, aunque preferían proteínas dextróginas y requerían ciertos minerales fáciles de conseguir. Eran extremadamente resistentes a las toxinas y no tenían bacterias intestinales nativas (como tampoco las tenían los inversores, que consideraban salvajes a las razas que sí las tenían).

Buscaba sus requerimientos respiratorios cuando la mascota saltó de su cabeza y cruzó el tablero de control, casi abortando el programa. Rosa Araña la dejó correr, a la caza de algo que pudiera comprender entre los densos amasijos de gráficos alienígenas y materia técnica. De repente, reconoció algo de sus viejos tiempos como espía industrial: una carta genética.

Frunció el ceño. Parecía como si hubiera pasado las secciones relevantes y se hubiera encontrado con otro tratado diferente. Hizo avanzar un poco los datos y descubrió una ilustración tridimensional de una especie de construcción genética fantásticamente compleja, con largas cadenas helicoidales envueltas en torno a largas espirales o espículas que emergían de forma radial de un denso nudo central. Otras cadenas de hélices densamente entretejidas conectaban una espira con otra. Al parecer, estas cadenas activaban diferentes secciones de material genético de sus conexiones en las espiras pues podía ver cadenas fantasmas de proteínas esclavas soltándose de algunos de los genes activados.

Rosa Araña sonrió. Sin duda un genetista formador habilidoso podría beneficiarse espectacularmente de estos planos. Le divirtió pensar que nunca lo harían. Obviamente, esto era una especie de complejo genético industrial alienígena, pues había más hardware genético del que ningún animal viviente podría necesitar jamás.

Sabía que los inversores nunca se dedicaban a la genética. Se preguntó cuál de las diecinueve razas inteligentes conocidas habría dado origen a esta cosa. Incluso podía haber surgido de más allá del reino económico de los inversores, o podía ser una reliquia de alguna de las razas extintas.

Se preguntó si debería borrar los datos. Si ella moría, podían caer en malas manos. Al pensar en su propia muerte, las primeras sombras de una profunda depresión la perturbaron. Dejó que la sensación aumentara un momento mientras pensaba. Los inversores habían sido descuidados al dejarla con esta información; o tal vez subestimaban las habilidades genéticas de los insidiosos y carismáticos formadores con sus CIs espectacularmente ampliados.

Notó una sensación tambaleante dentro de la cabeza. Durante un momento aturdidor las emociones reprimidas químicamente empujaron con toda su fuerza. Sintió una agónica envidia hacia los inversores, hacia la estúpida arrogancia y confianza que les permitía

surcar las estrellas molestando a sus inferiores. Quiso estar con ellos. Quiso subir a bordo de una nave mágica y sentir la luz de soles extraños quemar su piel en algún lugar a años luz de las debilidades humanas. Quiso gritar y sentir como había gritado y sentido una niña pequeña hacía ciento noventa y tres años en una montaña rusa en Los Ángeles, gritando con una intensidad de sentimiento pura y total, una sensación arrolladora como la que había sentido en los brazos de su marido, muerto hacía ya treinta años. Muerto... Treinta años...

Con las manos temblando, abrió un cajón debajo del tablero de control. Olió el leve aroma medicinal a ozono del esterilizador. A ciegas, apartó el brillante pelo del conducto de plástico que entraba en su cráneo, pulsó el inyector contra éste, inhaló una vez, cerró los ojos, inhaló dos veces, retiró la hipodérmica. Sus ojos se nublaron mientras rellenaba la hipodérmica y la volvía a guardar en su funda de velero en el cajón.

Alzó la botella y la miró sin expresión ninguna. Aún quedaba bastante. No tendría que sintetizar más durante meses. Sentía el cerebro como si alguien lo hubiera pisado. Siempre era igual después de una dosis. Cortó los datos inversores y los archivó, ausente, en un oscuro rincón de la memoria del ordenador. Desde su lugar en la interfase del lásercom, la mascota canturreó y agitó las alas.

Rosa Araña se recuperó pronto. Sonrió. Esos súbitos ataques eran algo que daba por hecho. Tomó un tranquilizante oral para detener el temblor de sus manos y antiácido para el estrés de su estómago.

Luego jugó con la mascota hasta que se cansó y se fue a dormir. Durante cuatro días la alimentó cuidadosamente, poniendo especial atención en no darle demasiada comida, pues igual que sus modelos, los inversores, era una criatura ansiosa y tenía miedo de lastimarla. A pesar de su áspera piel y su sangre fría, Rosa Araña se estaba encariñando con ella. Cuando se cansaba de pedir comida, jugaba durante horas o se sentaba sobre su cabeza observando la pantalla mientras Rosa Araña seguía el trabajo de los robots mineros que tenía emplazados en los Anillos.

Al quinto día, cuando despertó, descubrió que la mascota había matado a sus cuatro cucarachas más grandes y rollizas y se las había comido. Llena de justa furia, no hizo nada por aplacarla y la buscó por toda la cápsula.

No la encontró. En cambio, tras horas de búsqueda, encontró una crisálida de su tamaño exacto tras el lavabo.

La mascota había asumido una especie de hibernación. Rosa Araña la perdonó por comerse las cucarachas. De todas formas, éstas eran siempre fáciles de reemplazar, y rivales en su afecto. En cierto modo, era adulador. Pero la brusca puñalada de preocupación que sintió fue más fuerte. Estudió de cerca la crisálida. Estaba hecha de láminas superpuestas de una sustancia translúcida y quebradiza (¿mucosidad reseca?) que podía romper fácilmente con una uña. La crisálida era perfectamente redonda; había pequeños bultitos vagos que podrían haber sido las rodillas y codos de la mascota. Rosa Araña tomó otra dosis.

La semana que la mascota pasó en hibernación fue un período de aguda intensidad para ella. Examinó las cintas inversoras, pero eran demasiado crípticas para su limitada

experiencia. Al menos, sabía que no estaba muerta, pues la crisálida era cálida al tacto y los bultos a veces se movían dentro.

Estaba dormida cuando empezó a liberarse de la crisálida. Sin embargo, había dispuesto los monitores para que la alertaran, y se abalanzó hacia ella con la primera alarma.

La crisálida se estaba abriendo. Una grieta apareció en las quebradizas láminas, y un cálido aroma animal se extendió por el aire reciclado.

Entonces emergió una zarpa: una zarpa diminuta y con cinco dedos cubierta de brillante pelaje. Una segunda zarpa emergió a continuación, y las dos se agarraron a los bordes de la grieta y rasgaron la crisálida. La mascota salió a la luz, apartó los restos con un movimiento casi humano y sonrió.

Parecía un monito pequeño, suave y resplandeciente. Había diminutos dientes humanos bajo los labios humanos de su sonrisa. Tenía pies de bebé en los extremos de sus piernecitas redondas y flexibles, y había perdido las alas. Sus ojos eran del color de los ojos de Rosa Araña. La piel de su carita redonda tenía el leve tono sonrosado de la salud perfecta.

Saltó al aire, y Rosa Araña vio su lengua rosada mientras parloteaba silabas humanas.

Avanzó y se abrazó a su pierna. Rosa Araña estaba asustada, sorprendida y profundamente aliviada. Acarició la suave piel brillante de la dura cabecita.

-Ricito -dijo-. Estoy contenta. Muy contenta.

-Ta ta ta -dijo él, remedando su entonación con su vocecita infantil. Entonces regresó a su crisálida y empezó a comerla a puñados, sonriendo.

Rosa Araña comprendió ahora por qué los inversores habían mostrado tanta reluctancia a ofrecer su mascota. Era un artículo comercial de valor increíble. Era un artefacto genético, capaz de juzgar los deseos y necesidades emocionales de cualquier especie alienígena y adaptarse a ella en cuestión de días.

Empezó a preguntarse por qué los inversores se lo habrían dado, y si comprendían completamente sus capacidades. Ciertamente, dudaba que hubieran comprendido los complejos datos que vinieron con él. Probablemente habían adquirido la mascota de otros inversores, en su forma reptilesca. Incluso era posible (la idea la dejó helada), que pudiera ser más viejo que toda la raza inversora.

Miró sus ojos claros, confiados, limpios de culpa. El animalito agarró sus dedos con sus manitas nerviosas. Incapaz de resistirse, ella lo abrazó, y el monito parloteó de placer. Sí, podía haber vivido fácilmente durante cientos o miles de años, esparciendo su amor (u otras emociones equivalentes) entre docenas de especies diferentes.

¿Y quién podría hacerle daño? Incluso los más depravados y endurecidos miembros de la propia especie de Rosa Araña tenían debilidades secretas. Recordó historias de guardias en campos de concentración que masacraban sin pestañear a hombres y mujeres, pero daban de comer meticulosamente a los pajarillos hambrientos en el invierno. El miedo alimentaba

el miedo y el odio, pero, ¿cómo podría nadie sentir miedo u odio hacía esta criatura, o resistirse a sus brillantes poderes?

No era inteligente; no necesitaba inteligencia. Tampoco tenía sexo. La capacidad de reproducirse habría arruinado su valor como artículo comercial. Además, dudaba que algo tan complejo pudiera haber crecido en un vientre. Sus genes tenían que haber sido contruidos, espícula a espícula, en algún inimaginable laboratorio.

Pasaron días y semanas. La habilidad del monito para detectar sus estados de ánimo era milagrosa. Siempre estaba allí cuando ella lo necesitaba y, cuando no, desaparecía. A veces lo oía charlando para sí mismo mientras se entretenía haciendo extrañas acrobacias o cazaba y comía cucarachas. Nunca era traicionero, y en las extrañas ocasiones en que derramaba comida o ensuciaba algo, lo limpiaba después. Dejaba caer sus inofensivos mojoncillos fecales en el mismo reciclador que ella usaba.

Éstos eran los únicos signos que mostraba de pautas de pensamiento que fueran más que animalescas. Una vez, y sólo una, la imitó y repitió una frase al pie de la letra. Ella se quedó anonadada, y el monito captó de inmediato su reacción. Nunca volvió a tratar de imitarla.

Dormían en la misma cama. A veces, mientras dormía, ella sentía su cálida respiración sobre su piel, como si pudiera oler sus estados de ánimo y sentimientos reprimidos a través de los poros. A veces frotaba sus firmes manecitas contra su cuello o su espalda, y siempre había un músculo tenso que se relajaba agradecido. Ella nunca lo permitía durante el día, pero de noche, cuando su disciplina medio se había disuelto en el sueño, había complicidad entre ellos.

Los inversores se habían marchado hacía más de seiscientos días. Ella se rió cuando pensó en la ganga que se llevaba.

El sonido de su propia risa ya no la molestaba. Incluso había cortado las dosis de supresores e inhibidores. Su mascota parecía mucho más feliz cuando ella era feliz, y cuando estaba cerca su antigua tristeza parecía más fácil de soportar. Uno a uno, ella empezó a enfrentarse a viejos dolores y traumas, abrazando con fuerza a su mascota y dejando caer lágrimas sanadoras sobre su piel brillante. Una a una, el monito lamió sus lágrimas, saboreando los componentes químicos emocionales que contenían, oliendo su aliento y su piel, abrazado a ella mientras la sacudían los sollozos. Había demasiados recuerdos. Se sentía vieja, terriblemente vieja, pero al mismo tiempo notaba una nueva sensación de plenitud que le permitía soportarlo. Había hecho cosas en el pasado, cosas crueles, y nunca se había enfrentado con la inconveniencia de la culpa. En vez de ello, la había aplastado.

Ahora, por primera vez en décadas, sentía el vago despertar de una sensación de propósito. Quería ver de nuevo a gente: docenas de personas, cientos de personas, y todas la admirarían, la protegerían, la encontrarían preciosa, y podría preocuparse por ellas y la harían sentirse más segura que con sólo un acompañante...

Su estación araña entró en la parte más peligrosa de su órbita, donde cruzaba el plano de los Anillos. Rosa Araña estaba aquí más ocupada, aceptando los trozos a la deriva de materiales en bruto (hielo, condrilas carboníferas, yacimientos de metal) que sus robots

mineros teledirigidos habían descubierto y le habían enviado. Había asesinos en estos Anillos: piratas rapaces, colonos paranoicos ansiosos por atacar.

En su órbita normal, lejos del plano de la eclíptica, estaba a salvo. Pero aquí había órdenes que emitir, energías que gastar, los rastros informadores de poderosos impulsores de masas enganchados a los asteroides cautivos que ella reclamaba y explotaba. Era un riesgo inevitable. Incluso el hábitat mejor diseñado no era un sistema completamente cerrado, y el suyo era grande y viejo.

La encontraron.

Tres naves. Al principio trató de esquivarlas, enviándoles una señal de advertencia estándar a través de un faro teledirigido. Ellos encontraron el faro y lo destruyeron, pero eso le dio su localización y algunos datos confusos a través de los limitados sensores del faro.

Tres naves bruñidas, cápsulas iridiscentes medio metálicas, medio orgánicas, con largas alas solares como de insecto más delgadas que una película de aceite sobre el agua. Naves formadoras, cargadas con la geodésica de sensores, las flechas de sistemas de armamento magnéticos y ópticos, largos manipuladores de carga plegados como los brazos de una mantis.

Rosa Araña estaba enganchada a sus propios sensores, estudiándolos, recibiendo un intenso flujo de datos: estimación de alcance, probabilidades de blanco, status de armas. El radar era demasiado arriesgado; los escrutó ópticamente. Era un buen trabajo para los láseres, pero éstos no era su mejor arma. Podría alcanzar a una nave, pero las otras la detectarían. Sería mejor permanecer inmóvil mientras ellos surcaban los Anillos hasta perderse silenciosamente fuera de la eclíptica.

Pero ellos la habían encontrado. Los vio plegar sus velas y activar sus motores iónicos.

Enviaron señales de radio. Conectó su pantalla, pues no quería que la distracción llenara su cabeza. Apareció la cabeza de un formador, una de las líneas genéticas orientales, con el suave pelo negro recogido hacia atrás con pinzas enojadas, finas cejas arqueadas sobre ojos oscuros con el pliegue epicántico, labios pálidos levemente curvados en una sonrisa carismática. Una cara de actor suave y despejada con los ojos brillantes y sin edad de un fanático.

-Jade Prime -dijo ella.

-Coronel-doctor Jade Prime -corrigió el formador, acariciando una insignia dorada de rango en el cuello de su negra túnica militar-. ¿Aún te haces llamar Rosa Araña, Lidia? ¿O lo has borrado de tu cerebro?

-¿Por qué eres un soldado en vez de un cadáver?

-Los tiempos cambian, Araña. Las luces jóvenes y brillantes son apagadas por tus viejos amigos, y los que tenemos planes a largo plazo nos quedamos para saldar viejas deudas. ¿Recuerdas las viejas deudas, Araña?

-Piensas que vas a sobrevivir a este encuentro, ¿no, Prime? -Sintió que los músculos de su cara se retorcieron con un odio feroz que no tuvo tiempo de aquietar-. Tres naves dirigidas por tus propios clones. ¿Cuánto tiempo has pasado en esa roca tuya, como un gusano en una manzana? Clonándote y clonándote. ¿Cuándo fue la última vez que una mujer te dejó tocarla?

La eterna sonrisa de Jade Prime se convirtió en una mueca de brillantes dientes.

-No sirve de nada, Araña. Ya me has matado treinta y siete veces, y sigo regresando, ¿no? Patética zorra vieja, ¿y qué es un gusano, de todas formas? ¿Algo como el mutante que llevas al hombro?

Ella ni siquiera se había dado cuenta de que el animalito estaba allí, y su corazón se llenó de temor por él.

-¡Os habéis acercado demasiado!

-¡Fuego, entonces! ¡Dispárame, vieja cretina! ¡Fuego!

-¡No eres él! -dijo Rosa Araña súbitamente-. ¡No eres el Primer Jade! ¡Ja! Está muerto, ¿verdad?

La cara del clon se retorció de furia. Los láseres restallaron, y tres de los hábitats de Rosa Araña se fundieron en un amasijo de escoria y nubes de plasma metálico. Un último latido ardiente de brillo intolerable destelló en su cerebro desde tres telescopios fundidos.

Disparó una andanada de postas de hierro aceleradas magnéticamente. A seiscientos kilómetros por segundo, alcanzaron la primera nave y la dejaron expulsando aire y nubes de agua helada.

Dos naves dispararon. Usaban armas que ella no había visto antes, y aplastaron dos hábitats como un par de puños gigantes. La telaraña se agitó con el impacto, perdido el equilibrio. Rosa Araña supo instantáneamente qué sistemas de armas quedaban, y devolvió el fuego con balas reforzadas de hielo de amoníaco que taladraron los costados semiorgánicos de una segunda nave formadora. Los agujeritos se sellaron al instante, pero la tripulación había muerto: el amoníaco se vaporizó dentro, liberando toxinas nerviosas letales.

La última nave tenía una oportunidad entre tres de alcanzar su centro de mandos. Doscientos años de suerte corrían a favor de Rosa Araña. La estática le hizo apartar las manos de los controles. Todas las luces del habitat se apagaron, y su ordenador experimentó un colapso total. Rosa Araña gritó y esperó la muerte.

La muerte no vino.

Tenía la boca amarga por la bilis de la náusea. Abrió el cajón en la oscuridad y llenó su cerebro de tranquilidad líquida. Respirando con dificultad, se sentó en su silla ante la consola, aplastado ya el pánico.

-Pulso electromagnético -dijo-. Acabó con todo lo que tenía.

La mascota farfulló unas pocas sílabas.

-Nos habría matado ya si hubiera podido. Las defensas deben haber surgido de los otros habitats cuando el armazón principal se desplomó.

Sintió un golpe cuando la mascota saltó a su regazo, temblando de terror. La abrazó ausente, frotando su esbelto cuello.

-Veamos —dijo en la oscuridad-. Las toxinas heladas han caído, los vencí desde aquí. —Se quitó la inútil conexión del cuello y se apartó la túnica de las costillas mojadas-, Entonces fue el spray. Una gruesa nube de cobre caliente ionizado. Voló todos los sensores que tenía. Va a ciegas en un ataúd metálico. Como nosotros.

Se rió.

-Pero la vieja Rosa Araña todavía tiene un truquito. Los inversores. Me estarán buscando. No queda nadie para buscarle a él. Y yo aún tengo mi roca.

Permaneció sentada en silencio, y su calma artificial le permitió pensar lo impensable. El animalito se movió incómodo, olisqueando su piel. Se había tranquilizado un poco con sus caricias, y ella no quería que sufriera.

Cubrió su boca con la mano libre y le retorció el cuello hasta que se rompió. La fuerza centrífuga la había hecho fuerte, y el animalito no tuvo tiempo de debatirse. Un temblor final sacudió sus miembros mientras ella lo cogía en la oscuridad, buscando los latidos de su corazón. Las yemas de sus dedos sintieron el último pulso tras sus frágiles costillas.

-No hay suficiente oxígeno -dijo. Las emociones aplastadas intentaron agitarse y fracasaron. Aún le quedaba bastante supresor-. La alfombra de algas mantendrá el aire limpio durante unas pocas semanas, pero se muere sin luz. Y no puedo comerla. No hay comida suficiente. Los jardines han desaparecido y, aunque no hubieran sido destruidos, no puedo conseguir comida. No puedo dirigir a los robots. Ni siquiera puedo abrir las compuertas. Si vivo lo suficiente, ellos vendrán y me rescatarán. Tengo que aumentar mis probabilidades. Es lo más sensato. En esta situación, sólo puedo hacer lo más sensato.

Cuando las cucarachas (o al menos aquellas que pudo atrapar en la oscuridad) se acabaron, ayunó durante mucho tiempo. Luego se comió la piel incorrupta de su mascota, medio esperando en su aturdimiento que la envenenara.

Cuando vio la ardiente luz azul de los inversores asomando a través de la compuerta aplastada, se arrastró a cuatro patas, cubriéndose los ojos.

El inversor llevaba un traje espacial para protegerse de las bacterias. Ella se alegró de que no pudiera oler el hedor de su negra cripta. Le habló en el lenguaje musical de los inversores, pero su traductor no funcionaba.

Entonces pensó por un momento que la abandonarían, que la dejarían aquí hambrienta, ciega y medio calva con sus telas de pelo-fibra caídas. Pero se la llevaron a bordo, la llenaron de picoteantes antisépticos y quemaron su piel con rayos ultravioletas bactericidas.

Ellos tenían la joya, pero eso ya lo sabía. Lo que querían (esto era difícil), lo que querían saber era qué había sucedido con su mascota. Era difícil comprender sus gestos y sus fragmentos de lenguaje humano. Rosa Araña supo que había hecho algo malo para sí misma. Sobredosis en la oscuridad. Se debatió en la penumbra con un gran escarabajo negro de miedo que rompió los frágiles hilos de su tela de araña. Se sintió muy mal. Había algo raro en su interior. Su vientre mal nutrido estaba tenso como un tambor, y sentía los pulmones aplastados. Algo le sucedía a sus huesos. Las lágrimas no acudían.

Ellos la atendieron. Rosa Araña quería morir. Quería su amor y comprensión. Quería...

Tenía la garganta llena. No podía hablar. Echó la cabeza hacia atrás, y sus ojos se encogieron en el brillo cegador de las luces del techo. Oyó ruidos de rotura mientras sus mandíbulas se abrían.

Su respiración se detuvo. Fue una especie de alivio. La antiperistalsis latió en su esófago y su boca se llenó de fluido.

Una blancura viviente manó de sus labios y nariz. La piel le cosquilleó ante su contacto, y fluyó sobre sus ojos, sellándolos y suavizándolos. Una gran frialdad y lasitud la empapó mientras ola tras ola de líquido translúcido la cubrían, extendiéndose sobre su piel, envolviendo su cuerpo. Se relajó, llena de una gratitud sensual, ensoñadora. No tenía hambre. Disponía de cantidad de exceso de masa.

A los ocho días surgió de las láminas quebradizas de su crisálida y revoloteó con sus alas escamosas, dispuesta para la trailla.

Bruce Sterling (Brownsville, Texas, Estados Unidos, 1954): Se licenció en Periodismo el mismo año en que vendió su primer relato de ciencia-ficción, y ambos hechos han marcado su carrera posterior. Como observador atento de la cultura contemporánea, su contribución se refleja primero en su fanzine crítico *Cheap Truth* y en su antología *MIRRORSHADES* (1986), documentos decisivos para el nacimiento del ciberpunk; posteriormente narró la persecución del floreciente movimiento informático en *LA CAZA DE HACKERS* (1992), uno de los primeros libros que se distribuyeron gratuitamente en Internet. Luego se ha ocupado de los medios extintos, el diseño industrial ecológico, los contactos entre narradores de diferentes culturas y la prospección del futuro (*TOMORROW NOW*, 2002) Como escritor de ficción cuenta en su haber con las novelas *INVOLUTION OCEAN* (1977), *EL CHICO ARTIFICIAL* (1980), *CISMATRIX* (1985), *ISLAS EN LA RED* (1988, premio *John W. Campbell Memorial*), *THE DIFFERENCE ENGINE* (1990, en colaboración con **William Gibson**), *HEAVY WEATHER* (1994), *FUEGO SAGRADO* (1996), *DISTRACCIÓN* (1998, premio *Arthur C. Clarke*), *ZEITGEIST* (2000) y *THE ZENITH ANGLE* (2004), y las colecciones de cuentos *CRYSTAL EXPRESS* (1988), *GLOBALHEAD* (1992) y *A GOOD OLD-FASHIONED FUTURE* (1999).

[Al índice](#)

4. CUENTO MADE IN CUBA: El Holandés Errante

Erick Mota.

Aquel fue mi primer combate espacial, y el último. No guardo tan mal recuerdo de él, pues los infantes pasan todo el tiempo en las barcasas de desembarco, por si es preciso caer sobre el enemigo. Pero la verdad es que tampoco tengo un buen recuerdo: Cuando los cruceros de los mundos limítrofes perforaron el casco, nos vimos obligados a abandonar la nave. Cada infante se metió en su cápsula y salió disparado hacia el espacio. Una posibilidad entre mil de sobrevivir, flotando a la deriva en medio de un combate. Dentro del destructor no había ninguna.

Recuerdo que una vez visité la cabina de mando. Todas las luces estaban apagadas, los asientos del capitán y los pilotos permanecían vacíos. Salvo uno, donde un piloto clase A luchaba contra el sueño. Yo estaba de guardia y por eso me quedé a contemplar las estrellas.

—Una vez vi una nave fantasma —decía el piloto—. ¿No me lo crees? Tampoco te creas todo lo que te dicen en la academia. Nunca la mencionan en los informes oficiales, pero es un hecho, siempre está ahí, flotando, en cualquier parte. Aquella vez la vimos en el radar e intentamos acercarnos. Era vieja, de cuando la primera colonización, posiblemente una exploradora. Encendió sus motores y huyó. La perseguimos hasta una protonube, y entonces desapareció. Así de simple, maniobraba con una destreza digna de los pioneros del espacio. Nadie mueve una nave dentro de un lugar como ése. Demasiada materia naciendo, demasiados meteoroides. No puede ser un humano alguien que conduzca una nave por un lugar así.

Desperté dentro de mi cápsula después de un sueño raro, con sabor a muerte. El bombillo piloto indicó que se había acoplado a una nave, y mi cilindro se hallaba despresurizado. Según indica el protocolo, en estos casos se debe proceder con extremo cuidado, pues podía estar en terreno enemigo. Salí de mi prisión de salvamento con el visor bajo, y el fusil en ristre. Lo primero de lo que me percaté fue que estaba dentro de un lugar con serios problemas energéticos, pues no sólo los pasillos estaban apagados, sino también las luces

de seguridad.

El primer tripulante que vi no parecía ni un soldado ni un oficial, semejaba uno de los primeros colonizadores, con overall gris, melena prominente y barba cerrada. Al parecer no me vio, pues continuó su camino, aunque tengo la impresión de que sí se percató de mi presencia, pero no le importó.

Evidentemente, esta es una nave con tecnología anterior al Salto. He visto cápsulas de hibernación. Unas llenas, otras vacías, todas funcionan. No me he atrevido a abrir ninguna.

Llevo tres días aquí y no he podido encontrar una nave de desembarco u otro dispositivo de salvamento. Estoy por creer que la tripulación sufrió un accidente y no pueden salir de aquí o pedir ayuda. Mi radio no funciona... Lo verificaré después.

No cabe duda, ninguno de los tripulantes tiene interés en mí, simplemente me ignoran. Pudiera llamarles la atención, e incluso usar mis armas, pero me he cuidado de no hacerlo. Sus ropas son viejas, y están desgarradas, como si llevaran en el espacio tanto tiempo como los primeros indicadores que orbitan los planetas habitables.

La sala de máquinas está completamente vacía. Algunos robots trabajan en silencio formando dos filas frente a los controladores de radiación. Al final del pasillo que conduce al reactor hay una puerta sellada. He escuchado ruidos del otro lado apenas me acerqué. No puede haber nadie allí dentro, no con esa radiación.

Hoy he estado en la cabina de mando, definitivamente me hallo en una exploradora de las primeras. Todo está lleno de polvo, pero la computadora aún tiene electricidad. La última fecha de la bitácora es de hace tres siglos, sin embargo, no comprendo cómo mi nombre llegó a la lista de los tripulantes. Al lado dice: Pasajero, y soy el último en la lista.

Mientras contemplo las estrellas a través del cristal de la cabina, me percaté de que mi sistema de soporte vital ha dejado de funcionar hace más de tres semanas. Creo que jamás saldré de este lugar, tan viejo, tan oscuro... tan sombrío.

Erick Mota: Miembro del Taller Espiral. El cuento que presentamos fue primer lugar en el concurso Juventud Técnica 2004.

[Al INDICE](#)

5. ENTREVISTA: H. R. Giger por Rodrigo Carrizo Couto.

"Mis pesadillas y obsesiones me llevaron a crear un mundo que no encontraba allá fuera"



Es el creador de la criatura de Alien, el filme de Ridley Scott con el que obtuvo un oscar. Un monstruo que marca un antes y un después en la estética fantástica del siglo XX. Artista de culto entre sectores aficionados a la belleza del terror, ha creado un mundo inquietante, entre futurista y perverso.

Hans Rudi Giger (Chur, Suiza, 1940) recibe a *Babelia* en su casa de Oerlikon, en los suburbios elegantes de Zúrich. Un espacio mágico formado por tres chalets unidos por sus respectivos jardines en los que el visitante descubre obras como la inmensa *Fuente del Zodiaco* o esculturas tiradas, sin más, entre el césped que crece casi salvaje y sin control. Un entorno caótico y fascinante que poco o nada tiene que ver con la "perfección suiza" que domina en la capital mundial de las finanzas.

"Giger nunca recibe a nadie antes de las cuatro de la tarde", según afirma su compañera desde hace nueve años, la mitad española mitad suiza Carmen María Scheifele. Cuando finalmente aparece, la presencia física de Giger impone, pero, afortunadamente, es un hombre amable. A pesar de que no le agradan mucho las entrevistas, "es mucho más agradable de tratar que sus monstruos", según uno de sus colaboradores.

PREGUNTA. Vamos a intentar ir a los orígenes del "fenómeno Giger". ¿Cómo comienza su trabajo?

RESPUESTA. Comencé realizando óleos, acrílicos y cuadros pintados en cartón que, lamentablemente, se han perdido. En esa época yo estaba en la escuela de arte, en los cursos preparatorios para arquitectura y diseño. Comencé haciendo una serie de dibujos para una reunión de psiquiatras. Un portafolio de ficciones, en el que el material de mis sueños comienza a crecer y agrandarse. Es gracias a esto que uno de mis profesores comienza a prestar atención a mi trabajo y me enseña la obra de Piranesi, aunque mi héroe era ya Dalí.

P. ¿Dalí sería entonces una de sus influencias tempranas?

R. Sin duda. Mi primera fuente de inspiración fue Dalí. Yo he tenido la suerte de nacer en una época sin televisión, lo cual fue muy positivo. Eso me hizo ser curioso y comenzar a investigar sobre artistas y pinturas que me interesaban en bibliotecas y museos. Puede decirse que mis influencias pasan, primero, por Dalí y, luego, por El Bosco, aunque más tarde me interesé por los surrealistas en general y, en particular, por René Magritte.

P. ¿Y tras Dalí, El Bosco, Magritte y Piranesi?

R. Me ha marcado enormemente Ernst Fuchs, de Viena, quien en mi opinión es uno de los más grandes artistas vivos. También cabe mencionar a Friedrich Schröder Sonnenstern y Alfred Kubin. Otro de los artistas que me han inspirado y que sigue vivo es Dado, uno de los más grandes creadores de la antigua Yugoslavia. Pero entre las influencias no puedo dejar de mencionar el arte egipcio, que es una referencia inmensa y fundamental. Puede decirse que es mi arte favorito, aunque en realidad mi obra surge de la necesidad de ver plasmadas cosas que tenía en la cabeza. Quería crear un mundo que no podía encontrar ahí fuera.

P. ¿Y la literatura? ¿Qué papel ocupa la literatura fantástica y de horror en su trabajo? En particular, la obra de H. P. Lovecraft, que está en el origen, supongo, de su *Necronomicón*.

R. Mis primeras lecturas juveniles son sobre el Oeste americano...

¡aunque siempre me gustaba estar al lado de los indios! Mi encuentro con Lovecraft es posterior, cuando Serguéi Golovine [escritor e investigador de leyendas suizas] me lo hace

leer tras ver mi trabajo. Ese hombre es clave en mi obra. Me inició en temas fantásticos y de magia. De hecho, la idea del *Necronomicón* surge de mi necesidad de darle forma al inexistente libro del "árabe loco Abdul Alhazred". ¡Así al menos los fanáticos tendrían un libro para buscar! También habría que mencionar a Gustav Meyrinck, para mí un autor fundamental, más allá de *El Golem*. Además, me apasionan series televisivas como *Expediente X*.

P. Sigamos con el proceso...

R. Tras la escuela trabajé como diseñador industrial y construyendo edificios, aunque sólo duré un año dado que aquello no era para mí. Poco después comencé mi carrera independiente al vender una escultura en 1964 por 800 francos suizos de la época, una pequeña fortuna. Pero es en 1967 cuando realizo mi *Birth Machine* -una máquina que "dispara" bebés, a medio camino entre niños monstruosos y seres cibernéticos, preludio de su biomecánica-, que podría considerarse un hito que inicia seriamente mi carrera.

P. Hablemos de *Alien* .

R. Hay que empezar haciendo un poco de historia. La criatura de *Alien* fue, en realidad, concebida en los años setenta para una película suiza de nulo presupuesto llamada *Mad in Switzerland*

[juego de palabras entre "hecho en Suiza" y "loco en Suiza"]. Mi editor de la época me dijo que mis libros debían tener un gran formato para que fueran siempre visibles en cualquier librería. *Necronomicón* se imprimió en A3 y fue fácilmente descubierto por Dan O'Bannon, quien se interesó en mi trabajo y comenzó a coger ideas para lo que luego sería *Alien*.

Ridley Scott me adelantó 1.000 dólares por el trabajo para que comenzara los bocetos y lo cierto es que todos en los estudios quedaron fascinados. Al principio, *Alien* fue una película de "bajo presupuesto" que comenzó con cinco millones de dólares, pero, tras ver los primeros metrajes, la compañía dobló el dinero.

P. ¿Cómo fue su relación con Ridley Scott?

R. Puedo decir que el trabajo fue fácil con Ridley Scott. En honor de la verdad, sólo me llevé bien con él, dado que la producción en sí fue muy dura, hasta el extremo que quise dar

mi sueldo íntegro para mejorar ciertas escenas y ciertos decorados. En particular, la escena de la nave en la que descubren al *Alien*.

P. Su obra tiene fundamentos en la biología o la anatomía. ¿Hace usted estudios específicos antes de acometer su trabajo?

R. No tengo ninguna formación específica. Me fascinan la biología y la anatomía, pero no les dedico ningún tiempo en particular.

P. ¿Las drogas cumplen alguna función en su universo creativo? ¿Cuál es su relación con la psicología?

R. No. Las drogas nunca han sido parte integrante, ni motor de mi trabajo. Los pocos intentos en ese sentido que he hecho en época temprana han dado resultados negativos. En cuanto a la psicología, mi conocimiento es totalmente intuitivo. Supongo que trabajo sobre mis propias obsesiones y pesadillas.

P. El erotismo cumple un importante papel en su obra, al igual que la música.

R. Mi obra es profundamente erótica, sin llegar a la pornografía. Incluso *Alien* está lleno de símbolos eróticos. En cuanto a la música, es verdad que tengo numerosos seguidores entre los amantes del *heavy metal* y los *góticos*. De hecho, conozco bien y disfruto de esa música, pero mis verdaderas preferencias son Miles Davis o John Coltrane. Ahora, ¿por qué los *góticos* y los *metálicos* me toman como una propiedad particular? Buena pregunta. Yo creo que se debe a que esa gente se suele tatuar, y numerosos profesionales del tatuaje eligen mis diseños como motivos.

P. Estoy fascinado por sus *Niños atómicos*, sus bebés mutantes. ¿Podría hablarnos de ellos?

R. Pues es uno de mis trabajos peor comprendidos. Mi obra tiene mucho humor, pero parece que yo soy el único que sabe verlo. ¡Esos niños son autorretratos!

P. ¿En qué trabaja hoy día? ¿Cuáles son sus proyectos?

R. Entre los proyectos, está una película basada en el relato de Lovecraft, *En las montañas de la locura*, pero aún es pronto para hablar del tema. Por lo demás, tengo tantas exposiciones casi simultáneas que trabajo en mi taller relativamente poco.

P. ¿Cuál es su relación con las nuevas tecnologías?

R. Trabajo poco con las nuevas tecnologías, el 3-D y los ordenadores. En general, mis experiencias con los *new media* han resultado frustrantes, aunque sigo en la búsqueda de proyectos y colaboradores.

Tomada de <http://www.elpais.es> Edición del **sábado**, 27 de agosto de 2005

[Al índice](#)

6. HUMOR: Super-Huevo

Jesús Minsal Díaz y Eric Flores Taylor (JE)

—Hoy tenemos un cuento made in Cuba que por sus características humorísticas se ha colado en esta sección y no en la que le toca.—

“Cuando unas terribles epidemias de *Espornosin* y *Trantaca* invadieron las calles de la Ceiba City, todo parecía indicar que la única esperanza era... el héroe de moda de última generación : **¡SUPER - HUEVO!**” *por JE*

- ¡ Oye come mierda ese no es!

- Pero tú dijiste Súper - Hue...

- Si anormal, pero ese tipo con los cartones de huevos no es el héroe que buscamos, ese es un vendedor clandestino, y eso a nosotros no nos interesa. Así que deja la bobería y apunta la cámara para acá.

“Disculpen a mi camarógrafo. El problema es que es muy difícil encontrar buenos profesionales en estos días. Bien, como les explicaba, la única solución a tantas desgracias, estaba en manos de Súper - Huevo. Y hablando del tipo, aquí llega. ¿Nos permite un momento? Sabemos que está muy ocupado, pero quisiéramos hacerle algunas preguntas para la revista *Alardes*”

- Si, si, como no. Esa es mi revista preferida - respondió el héroe adoptando su mejor pose.

- Bien, primero la pregunta del siglo. ¿Por qué Súper - Huevo?

“La respuesta no se hizo esperar. Nuestro héroe señaló sus partes bajas y un buen close - up al exagerado bulto bajo la lycra de rayas, fue más que suficiente.”

- Este... sin comentarios. Seguimos, ¿por qué se hizo súper héroe?

- Primeramente, por que me salió de los huevos. Y secundamente, para lo mismo que los otros héroes, para ser famoso, hacer películas, salir en las revistas y cuadrar jevitas. Alóbiu pa' mis beibes, y besotes pa' mis fans. Voy echando.

“Bien, tras estas profundas palabras del héroe, continuamos. Según fuentes confidenciales, los poderes de nuestro paladín provienen de la fusión de calmamásepinas con cualquier tipo de elemento alcohólico de alto voltaje. Esto combinado con el foco epiléptico que posee desde pequeño, lo hacen indetenible.”

- Oye papa, ¿y nosotros qué?

- Oh, discúlpenme. ¡Que lapsus el mío! ¿Cómo puede olvidarme de los compinches? Aquí tenemos a los inseparables Caramelo y Peluche. Socios condicionales de nuestro héroe justiciero. En el número uno está Caramelo, especialista en artes marciales y el deshuese. Y en el número dos, la mascota de entrenamiento: Peluche, especialista en fuerza bruta y tosquedad. Juntos hacen una combinación letal. Su cooperación puso tras las rejas al temible terrorista Orestico Mano e' Golpe. Por los que se les premió como la pareja del año; cosa que trajo más de un raro comentario, aunque a ellos no les importó. Total Batman y Robin eran más famosos y nunca cogieron lucha con los chismes.

“Pero ahora la misión es mucho más difícil, ya que no sé si se acuerdan, pero al principio les comentaba que unas terribles epidemias estaban atacando las “zonas privadas” de los pobladores de la Ceiba City. Y al parecer el responsable de todo es el enemigo público número diez en la lista de espera de los villanos más buscados. El científico loco Yuri Flechosqui Plancháus. Por eso en una situación tan delicada las dudas nos asaltan, (y no tenemos ni un quilo).”

“¿Estará Súper - Huevo vacunado contra estas terribles enfermedades?”

“¿Tendrá que pedir ayuda a sus ayudantes, que siempre lo ayudan, valga la ayudadera?”

“¿Se encontrará el antídoto en míticas tierras de Monte y Cienfuegos?”

“Encuentre estas respuestas y una que otra sorpresa, en la más esperada aventura del año: *¿Quién se comió mi africana?* La película de efectos especiales que pretende superar a *El medallón*. Muy pronto en todos los bancos del país, si la fuerza de cara nos acompaña. Así que... chao pescao’.”

Koniec

Jesús Minsal Díaz y Eric Flores Taylor: Jóvenes escritores cubanos, residentes en Ciudad de La Habana, que han decidido escribir a cuatro manos. Juntos ganaron el Premio Arena 2004 y el 3er lugar del Premio Juventud Técnica 2005.

Email de Eric Flores: eric@centro-onelio.cult.cu

[AI INDICE](#)

7. EL CARTERO SIEMPRE LLAMA DOS VECES.

Bueno, se ha retrasado ¿verdad?

Un montón de cosas, una detrás de la otra nos impidieron lanzarlo antes (incluida la rotura de la computadora donde estaba toda la información para este número y los posteriores).

Les pedimos disculpas a todos aquellos que se quedaron esperando el boletín todo este tiempo. De ahora en adelante lo más probable es que comience a salir mensualmente, este es el número de diciembre.

Nos vemos y hasta el próximo DISPARO.

[AL INDICE](#)

8. LAS COSAS QUE VENDRÁN (... y que pasan)

Luego de una pequeñita demora hay, todavía, cosas que decir.

2do Festival de Juegos de Rol

¿Alguna vez has imaginado que eres un guerrero medieval, o parte de un comando de contraespionaje, o un mago, o un hacker, o un vampiro, o un piloto espacial, o un...?

El Grupo Espiral, como parte de las actividades promovidas por el Taller de Creación y Crítica Literaria del Género Fantástico del mismo nombre, llama a todos los interesados a participar en el 2do Festival de Juegos de Rol que tendrá lugar el día 18 de diciembre en la Casa de Cultura de 10 de Octubre, sita en Calzada del 10 de Octubre y Carmen.

La actividad comenzará a las 10 de la mañana con un breve conversatorio explicativo sobre el particular. La creación de personajes, la solución de situaciones por medio del azar, la función del árbitro, entre otros, serán temas expuestos por árbitros ya duchos en esta materia. El conversatorio debe ser aprovechado para aclarar dudas, todas las preguntas tienen respuestas. Luego se dará inicio a los juegos. **NO TE LO PIERDAS.**

CONCURSOS

1) IV Concurso nacional de minicuentos *El dinosaurio* 2005

El Centro de formación literaria Onelio Jorge Cardoso, el Centro Provincial del Libro y la Literatura de Sancti Spíritus y el Instituto Cubano del Libro convocan al IV Concurso nacional de minicuentos *El dinosaurio* 2005, que se organizará de acuerdo a las siguientes:

BASES

- Podrán participar todos los escritores mayores de edad residentes en el país.
- Los participantes podrán competir con un solo minicuento, que no exceda 20 líneas.
- Los minicuentos deben ser inéditos y no estar sujetos a compromiso editorial en Cuba o en el extranjero, ni concursando en otro certamen.
- Los originales no serán devueltos ni se remitirá acuse de recibo.

- Las obras se presentarán en original y dos copias y deberán identificarse con lema o seudónimo. En otro sobre, identificado por fuera con el lema o seudónimo y el título del cuento, se entregarán los datos del autor (nombres y apellidos, número del carné de identidad, dirección particular, teléfono, correo electrónico y una breve nota biográfica).
- El plazo de admisión de las obras vence el 20 de diciembre del 2005. El matasellos del correo dará fe de la fecha del envío.
- Las obras deberán enviarse a:

Centro Onelio

El dinosaurio 2005

5ª Ave. #2002 esq. a 20, Miramar, Playa

Ciudad de La Habana, CP 11300

- No se aceptan envíos por correo electrónico.
- Se concederán los siguientes premios en moneda nacional:
 - a) Primer Premio o Premio Principal, \$3.000 e invitación del Centro Provincial del Libro y la Literatura de Sancti Spíritus, con todos los gastos pagos, a la XV Feria Internacional del Libro en esa ciudad para recibir el premio. El ganador debe estar presente en la ceremonia de entrega; en caso contrario no recibirá su importe.
 - b) Premio UNEAC, para el mejor texto con tema relacionado con la creación artístico-literaria, \$1.500.
 - c) Premio Editorial Letras Cubanas, para el mejor texto de un autor de hasta 35 años, \$1.500 (para optar por este premio es necesario hacerlo constar en el encabezado del cuento).
 - d) Premio Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC), para el texto que tenga una estructura narrativa con mayores posibilidades de adaptación al lenguaje audiovisual, \$1.500.
 - e) Premio Instituto Cubano de la Música, para el mejor texto con tema musical, \$1.500.
 - f) Premio Asociación Hermanos Saíz, para el mejor texto ultracorto (no mayor de 5 líneas), \$1.500.
 - g) Premio Editorial Gente Nueva, para el mejor texto de literatura infanto-juvenil, \$1.500.
 - h) Premio Editorial Electrónica Cubaliteraria, para el mejor texto de ciencia-ficción o fantasía, \$1.500.
 - i) Premio Consejo Nacional de Casas de Cultura, para el mejor texto de un miembro de los Talleres Literarios, \$1.500 (para optar por este premio es necesario hacerlo constar en el encabezado del cuento, especificando el Taller Literario al que se pertenece).
 - j) Premio Centro de Intercambio y Referencia sobre Iniciativas Comunitarias (CIERIC), para el mejor texto que refleje problemáticas de la juventud cubana actual, \$1.500.

- La Editorial Luminaria del Centro Provincial del Libro y la Literatura de Sancti Spíritus publicará una antología con los premios, menciones y finalistas del concurso.
- Los ganadores del Primer Premio de las ediciones anteriores del concurso no podrán participar en esta convocatoria.
- El jurado, integrado por destacados escritores, podrá entregar las menciones que considere pertinentes, y su fallo será inapelable.
- El fallo del jurado se anunciará en la XV Feria Internacional del Libro de Sancti Spíritus.
- Los autores que sólo deseen aspirar a los premios y no a las menciones deberán consignarlo al final del cuento.
- La participación en el concurso implica la aceptación íntegra de estas bases.

Por más información llamar al Centro Onelio: Tel: 206-5366/67 (solicitar con Relaciones Públicas) o escribir a: dinosaurio@centro-onelio.cult.cu

2) CONCURSO PREMIOS ORIENTE 2006

- 1- Podrán participar los escritores residentes en Cuba, siempre y cuando no hayan ganado en las dos ediciones anteriores, a no ser que participen en un género en el que no hayan sido distinguidos.
- 2- Se concursará con materiales inéditos (se admitirán libros que contengan menos de un 20 por ciento de materiales publicados en revistas o compilaciones), que no estén comprometidos para su publicación total ni parcialmente, ni se encuentren en veredicto en otros certámenes.
- 3- Se concursará en Cuento (80 cuartillas de 1800 caracteres como mínimo), Literatura para niños y jóvenes (30 cuartillas como mínimo), y Ensayo o investigación histórica (120 cuartillas de 1800 caracteres como mínimo).
- 4- Los interesados enviarán tres ejemplares debidamente presellados y foliados, impresos o mecanografiados en forma legible a Editorial Oriental, J.Castillo Duany, No.356, e/ Carnicería y San Félix, Santiago de Cuba, antes del 25 de abril del 2006.
- 5- Las obras se presentarán bajo seudónimo o lema. En sobre aparte, identificado con el título de la obra y el lema o seudónimo, se incluirá una ficha con nombres y apellidos, número de carné de identidad, dirección y teléfono.
- 6- Se otorgará un premio único e indivisible en cada uno de los géneros consistente en 10000 pesos y la publicación de la obra. No se darán menciones, pero el jurado podrá recomendar a la editorial las obras que considere publicables en cada género.
- 7- El fallo será inapelable y se dará a conocer el 28 de mayo del 2006.

[Al INDICE](#)

9. ¿COMO CONTACTARNOS?

Sí tienes algún comentario, sugerencia o colaboración escríbenos a:

darthmota@centro-onelio.cult.cu

jartower@centro-onelio.cult.cu

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.

Si desean recibir los números anteriores envíe un correo a:

disparoenred@centro-onelio.cult.cu

con asunto: "numeros anteriores"