

IKORAD

Revista digital de literatura fantástica y de Ciencia ficción

Octubre - Diciembre, 2011

No. 7



Especial
Fantasia Heroica

Plástika
Fantástica
Stefano
Valente

EDITORIAL

Les presentamos Korad 7, correspondiente al trimestre octubre-diciembre del 2011. Korad es la revista que persigue aglutinar las producciones referidas al fantástico cubano, incluyendo la narrativa de ciencia ficción, fantasía heroica, el comic y la poesía especulativa, pero también conferencias, ensayos, crónicas, críticas y reseñas. En este número hemos decidido reunir un conjunto de artículos y cuentos referidos al tema de la fantasía heroica. Podrán disfrutar cuentos de Jeffrey López, Gabriel Gil, Stefano Valente y Jorge Bacallao, este último en la sección de Humor Fantástico. Por su parte, Erick Mota nos provoca al debate con un polémico ensayo donde aboga por una fantasía heroica con raíces indias y africanas mientras José Martín Díaz reflexiona sobre la percepción actual del arte y la literatura fantástica en la sociedad cubana. Nuestra sección Plástica Fantástica cuenta como invitado al escritor e ilustrador italiano Stefano Valente y, finalmente, Yoss nos invita al cine para hablar sobre la primera película cubana de zombies (que no de terror): Juan de los Muertos (si no ha visto el filme y no le gusta que le cuenten la película, le advertimos que el artículo está plagado de spoilers).

Consejo editorial

Editor: Raúl Aguiar

Co-Editores: Elaine Vilar Madruga, Jeffrey López y Carlos A. Duarte

Corrección: Zullín Elejalde Macías, Victoria Isabel Pérez y Olimpia Chong

Diseño y composición: Raúl Aguiar

Sección Poesía: Elaine Vilar Madruga

Sección Cómics: Eric Flores

Proyecto Editorial sin fines de lucro, patrocinado por el Taller de Fantasía y CF Espacio Abierto y el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso

Redacción y Administración: Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. 5ta. ave, No. 2002, entre 20 y 22, Playa, Ciudad Habana, Cuba. CP 11300 Telef: 206 53 66

e-mail. revistakorad@yahoo.com

Ilustración de portada: Stefano Valente

Ilustraciones: Stefano Valente (Italia), Erick Silva (Cuba), MC Carper (Argentina), Maikel García (Cuba), Frank Frazetta (EUA) y Rodolfo Valenzuela (España)

Los artículos y cuentos publicados en *Korad* expresan exclusivamente la opinión de los autores.

Korad está disponible ahora en el blog de la escritora cubana [Daína Chaviano](#). Allí podrán descargar versiones de mayor calidad que las que enviamos por email.



Índice:

Editorial / 2

De la Espada y Hechicería al Machete y Bilongo. Erick J. Mota / 4

La rosa negra. Jeffrey López / 8

Andanzas de la fantasía en Cuba. José Martín Díaz Díaz / 19

El sendero del ancestro. Gabriel J. Gil Pérez / 22

Sección Poesía Fantástica: *La fruta prohibida. La búsqueda. El tiempo de las bestias. Realidad.* Leonardo Estrada / 30

Sección Plástica Fantástica: Stefano Valente (Italia) / 32

La existencia de Mersedeph. Stefano Valente / 34

Sección Humor Fantástico: *El día de la bestia.* Jorge Bacallao / 39

Sección El cómic fantástico: Juan Padrón / 45

Sección Crítica: *La épica farsa de los sobrevivientes.* Yoss / 48

Convocatorias a Concursos / 56

De la Espada y Hechicería al Machete y Bilongo, Cambios necesarios para una posible fantasía heroica en el Caribe.

Erick J. Mota



El trasfondo histórico y cultural de la fantasía heroica y la épica fantástica

Fantasía heroica, épica fantástica, alta fantasía o simplemente historias de espada y brujería son los nombres por los que se conoce a un subgénero fronterizo entre la ciencia ficción y la fantasía. La épica fantástica es una recreación contemporánea de una herencia cultural histórica de un país o un grupo de países. La fantasía heroica es un fenómeno de la modernidad. Dado que las novelas de caballería y los cantares de gesta no eran considerados ni fantásticos ni fantasía, los lectores de su tiempo no consideraron jamás que en ellos se quebrara el nivel de la realidad consensuada.

El origen de las historias de épica fantástica con un nivel de realidad no-real *a ex profeso* comenzó con Robert Howard y sus sagas de **Conan**, **Rey Krull** o **James Allison**. Historias al estilo de los cantares de gesta, con la misma devoción hacia las espadas y los actos heroicos de las leyendas antiguas.

Con Tolkien a la cabeza apareció una nueva generación de escritores que cultivaron el subgénero y enriquecieron los universos de la fantasía heroica con detalles históricos que apoyaron la verosimilitud de los relatos. Establecieron un canon de flora, fauna y razas inteligentes (cualquiera de las novelas relacionadas con *dungeons&dragons* constituye un buen ejemplo). Incluso crearon lenguajes, escritura y mitología propios. Pero el mayor aporte de Tolkien y sus seguidores fue darle a la fantasía heroica un rigor en la creación del universo fantástico nunca antes visto en la literatura de este tipo. Al punto que novelas como **El Silmarilion** que tienen una estructura de enciclopedia gozan aun de gran popularidad.

Durante la edad de oro de la ciencia ficción norteamericana surgió el término *espada y brujería* acuñado por Fritz Leiber. Durante este período la fantasía heroica tomó mucho del rigor del *hard science fiction*. Aparecieron así novelas con detalles de gran rigor en cuanto a la astronomía, la medición del tiempo, el clima y características planetarias como la presión atmosférica y la gravedad.

El guerrero blanco y heterosexual del siglo XX

Pese al hecho de que todo comenzó como un símbolo homo-erótico en las narraciones de Howard, lo cierto es que poco a poco se ha convertido en un símbolo de masculinidad. Una masculinidad blanca y orgullosa de su racialidad, como casi todos los héroes de Howard que se enorgullecían de su sangre nórdica. Desde el Conan de Howard hasta Lord Stark todos pertenecen al mismo factor racial y cultural. Ropas, armas y atributos medievales europeos. Y magos que responden a ideales paganos precristianos igualmente del viejo continente.

Los estereotipos eurocéntricos del guerrero bárbaro sin camisa, el picto con maquillaje facial o el teutón con armadura cerrada son comunes en la épica cultural europea del mismo modo que lo son en la ficción épico-fantástica moderna. Todas tienen un denominador común, además de que el guerrero es blanco, fuerte y posee un físico típico de los pueblos europeos. Por otro lado los personajes negativos a veces son seres lo menos humanoides posibles, pero a veces coinciden peligrosamente en racialidad, tradiciones y comportamientos con pueblos asiáticos, africanos o hispanoamericanos.

Es comprensible que en la época en que apareció el género, las tendencias políticas de los autores se correspondieran con ideas racistas (en el caso de Howard) o colonialistas (en el caso de Tolkien). Sin embargo, mantener semejante error en estos tiempos en los que el mundo se interconecta y los lectores son en su inmensa mayoría no-europeos constituye un acto cuanto menos peligroso y arriesgado.

Winter is coming... ¡Finalmente!

Respecto a la creación de universos fantásticos es importante a veces tener en cuenta al público lector. Suele pasar, como siempre que se ha establecido un canon, que los autores noveles imiten los estereotipos. Así las cosas muchos de nuestros autores recrean sus primeras novelas de fantasía heroica con guerreros rubios y altos, con el peso corporal y la musculatura propios de los grupos humanos que necesitan guardar grasa por el frío, alzando grandes mandobles en la nieve. Para aquellos que nunca hemos visto nieve y nuestro pasado épico se limita a machetes de acero de Toledo picando de cuajo carabinas máuser en medio de maniguas verdes, campos de caña y bajo el sol tropical, este tipo de relatos resulta poco menos que pueril.

Lo anterior no significa que el lector en el trópico no se entusiasme con la carga de los jinetes de la Marca en las llanuras de Minas Tirith o el grito de *Winter is coming* de los Stark. Más de un maorí le dio vida a orcos y a guerreros en el proyecto de Peter Jackson al filmar la trilogía de “El señor de los anillos”. El caso es que los que viven y sufren la nieve pueden escribir sobre ella. Pero nosotros, bajo un sol que castiga como la peor de las dictaduras y con el sonar de los tambores batá llenando los ecos de la ciudad los días de Santa Bárbara o de la Virgen de las Mercedes, el grito de: *El invierno está llegando* adquiere inmediatamente otro sentido completamente opuesto al de George R.R. Martin en **Canción de hielo y fuego**.

Otro trasfondo cultural, otra fantasía

La fantasía heroica es, en general, una recreación contemporánea de una herencia cultural histórica de un país o un grupo de países. Así como **Las crónicas de Pridan** están sustentadas por las leyendas galesas, **El Señor de los Anillos** tiene su fuente primaria en los poemas heroicos de **Gilgamesh** y **El anillo de los Nibelungos** pertenecientes a la épica escandinava y germánica.

Este trabajo propone mover el punto de encaje de la fantasía heroica, manteniendo sus cánones y convenciones de género, pero cambiando el trasfondo cultural así como su intención. Adaptando así un género que casi cumple un siglo, ha sido retomado y vuelto a retomar por autores modernos, y continúa gozando de popularidad entre los lectores. Esta propuesta no solo ayudará a modernizar el subgénero sino a hacerlo más flexible y extenso a culturas menos canónicas como las de ambas Américas y el Caribe.

Aclaro que mis observaciones se limitarán a las sociedades caribeñas de origen español donde la población esclava traída de África fue mayoritariamente originaria de la cultura yoruba. Países como Haití con un sistema político de origen francés y una población esclava de origen guineano, Jamaica y las Antillas colonizadas por los ingleses, presentan conceptos culturales diferentes a los que trataré.

Se puede hablar de tres grandes culturas en lo que llamaré el Caribe hispano-táino-yoruba. Lógicamente estamos hablando de la propia cultura hispánica (también hubo presencia francesa, inglesa, y holandesa), que trajeron del continente europeo los colonizadores, la cultura ya existente en las Islas, que en este caso no era una sino dos, la arauca y la caribe, y por último la población traída forzosamente de África. Cada cultura africana posee sus

características pero nos referiremos solo a la cultura yoruba (pese a que la presencia de otras culturas procedentes de diferentes partes de África, como la bantú, carabalí, conga y gangá, es también amplia en el Caribe), que ya fuera por razones de la organización social que poseían; por representar una mayoría entre los esclavos africanos; o porque su cultura era más antigua y abstracta, terminó absorbiendo a las demás tradiciones africanas en las Antillas.

La tradición taína se fue mimetizando con la cultura hispánica

La fracción de la sociedad europea, en el caso de las grandes Antillas, la española, mantenía una lealtad distante con la figura del rey. A diferencia de lo que sucede con la tradición europea en la cual la cultura guerrera y social se basa casi estrictamente en las relaciones políticas entre varios reinos y las interacciones entre las diferentes familias reales, de este lado del mar las cosas marcharon de un modo diferente. En América hubo pocos virreinos y solo en el caso de Brasil un rey vivió en las colonias.

No hubo rey ni virrey en las Antillas, tan solo capitanes generales. Se creó una sociedad de capitánía con un reino distante. Una burocracia que respondía a leyes que demoraban en llegar al Nuevo Mundo e intereses que distaban de los del rey. Resulta pues imposible proponer una épica hispánica en el Caribe con la relación rey-guerrero tal y como se ve, por ejemplo, en el **Cantar del Mío Cid**. Tampoco había grandes naciones enemigas. No hubo en las islas una amenaza musulmana como sucedió con los turcos en la Europa oriental o con los países norteafricanos en el caso de España. La fe nunca se vio amenazada por grandes ejércitos al estilo J.R.R. Tolkien. Las mayores batallas americanas fueron las de las guerras de liberación; las cuales prácticamente encajan en la definición de guerra civil pues fue una lucha entre los blancos nacidos en las colonias contra los blancos de la metrópoli. Otras clases sociales pertenecientes a otras etnias y orígenes apoyaron estos movimientos de liberación como los indios en la América continental o los descendientes africanos en las Antillas. Pero salvo en el caso de Haití, que no analizaré por circunscribir este trabajo a las Antillas españolas, no se puede hablar de conflictos de fe o de etnia.

La sobrevaloración de las espadas

El denominador común en todas las historias de fantasía heroica es la espada. Digna amiga del guerrero desde la helada Noruega hasta el lejano Japón. América y África no tuvieron épicas guerreras basadas en la espada.

En el Caribe la espada, en su versión modernizada del sable, tuvo que cambiar en medio de los bosques, el calor y las hachas de piedra. Se transformó en machete. Arma y herramienta menos noble pero que ha demostrado su valía así como su pasado histórico sangriento. Este primo hermano de la espada no posee épica pero, a diferencia de su noble prima, no ha dejado de usarse como arma. Incluso el gran enemigo del culto a la espada, el hijo de la modernidad - hablo del arma de fuego- coexiste a regañadientes con el machete en muchas situaciones violentas y estados de guerra, no solo en el Caribe. O sea, que pese a ser un primo pobre y mestizo el machete ha demostrado ser una digna evolución de la legendaria espada y por tanto merece su propia épica. Ya en Cuba se ha hecho algo al respecto en las ficciones históricas relacionadas con las guerras de independencia, lamentablemente contaminadas con propaganda política. El machete ha devenido símbolo patrio y posee su mística. Existe en el Museo de los Capitanes Generales de la ciudad de La Habana, en Cuba, un fusil Máuser del siglo XIX con su cañón rebanado limpiamente, al puro estilo samurái. El causante fue un machete. Más pegados a la modernidad, en la Escuela de Cadetes de la Policía Nacional Revolucionaria en Valle Grande, Cuba, existe en exposición una tonfa de policía, arma procedente de Asia, con su historia de artes marciales y tristemente asociada a la represión policial, cortada en dos por un machete durante un arresto.

La épica del machete en la fantasía es solo una propuesta basada en la eficiencia hartamente demostrada por esta arma durante años de violencia, dictaduras y guerras en el Caribe. No incluirla implicaría un acto de racismo armamentista sin precedentes e indigno de la épica propuesta.

Pero la nueva fantasía épica no tiene por qué estar centrada en una evolución de la espada adaptada al clima no-europeo o a los nuevos tiempos. Muchas armas han demostrado su valía y efectividad dignas de su propio cantar de gesta. Muchas de ellas construidas y usadas en América.

El hacha taína fue un digno rival del mosquete, la pica y el sable español. Así como el tomahak fue un digno rival de las carabinas de los casacas rojas ingleses, e incluso del Colt norteamericano.

Del hechizo al bilongo, otra visión de la magia

Los conceptos mágicos de occidente se basan generalmente en deformaciones a cultos paganos centroeuropeos etiquetados por el cristianismo como brujería. De un modo similar en toda América se intentó etiquetar religiones de diferentes etnias bajo una misma bandera: la brujería. Así tanto el ifaismo yoruba, los trabajos de palo monte de los bantúes, el vudú de los gangá y las creencias ñáñigas cayeron en el mismo saco.

La cultura africana en América es tan diversa como rica en materia de conceptos religiosos. Lejos de la inquisición española en las Antillas florecieron muchos elementos paganos sincretizados con el catolicismo. Muchos elementos

espiritistas y animistas procedentes de regiones de España con marcado origen celta llegaron y se mantuvieron a salvo de la persecución del Santo Oficio.

En Cuba coexisten varias religiones de origen africano unidas por la esclavitud. Cada una con un nivel de abstracción y una riqueza cultural diferente. La regla de Ifá y la regla de Osha, cultos estos de evidente origen yoruba poseen una conceptualización teórica y un nivel de abstracción difícil de emular. Cada patakín es tan rico como todo un cantar de gesta, con la única diferencia de que proviene de una cultura basada en la oralidad y no en la escritura. La manera bantú de ver la magia, el destino, los oráculos y la muerte es totalmente diferente en el llamado Palo Monte. La organización de las sociedades secretas carabalíes que generaron la actual hermandad abakuá, posee un complejo y rico trasfondo épico/mitológico.

Las obras de ficción que recreen lo fantástico y lo épico, tomando como base esta cultura, poseerán un trasfondo mucho más sólido que el visto hasta ahora. Alejarían la fantasía heroica de la simpleza temática en que se ha visto siempre y que tanto ha sido criticada.

De reinos a capitanía

Los reinos son el pasado político, cultural y social de Europa. Tras la caída del imperio romano el nuevo orden dividió el mundo en reinos y lo subdividió en feudos. La mayoría de los cantares de gesta recrean hazañas de héroes que luchan por, con o contra su rey/señor feudal.

América por su parte, salvo el caso de Brasil, nunca tuvo reyes. El Caribe hispánico se rigió por capitánías y parte del continente por virreinos. El pasado cultural caribeño se basa en sociedades marítimas y portuarias donde convergían la Flota de la Plata y la Flota de Tierra Firme. Lo cual hace que el público lector a veces sea más sensible a las novelas de piratas que a los guerreros matando dragones en climas fríos. La sociedad taína tuvo guerras intermitentes con los caribes que eran una sociedad guerrera marítima.

Todo lo expuesto nos lleva a pensar en una nueva fantasía heroica que comulgue con el mar. Con nuevos estereotipos asociados a la estética marinera, las capitánías de puerto y las sociedades guerreras en las islas. El pasado cultural hispánico y caribeño es tan rico como el europeo solo que ha sido subvalorado tras años de colonización y subdesarrollo. Escribir y saber apreciar una posible nueva estética en el subgénero, sin perder el sentido de la épica de **El señor de los anillos** o **Conan**, puede ser más que un acto de irreflexivo nacionalismo una manera de librarnos de años de vasallaje cultural y subdesarrollo. Puede ser una forma de liberar nuestras mentes de condicionamientos impuestos a nuestros antepasados por mentes colonialistas que insistían en hacernos creer que nuestra herencia europea era más digna que la india y la africana.

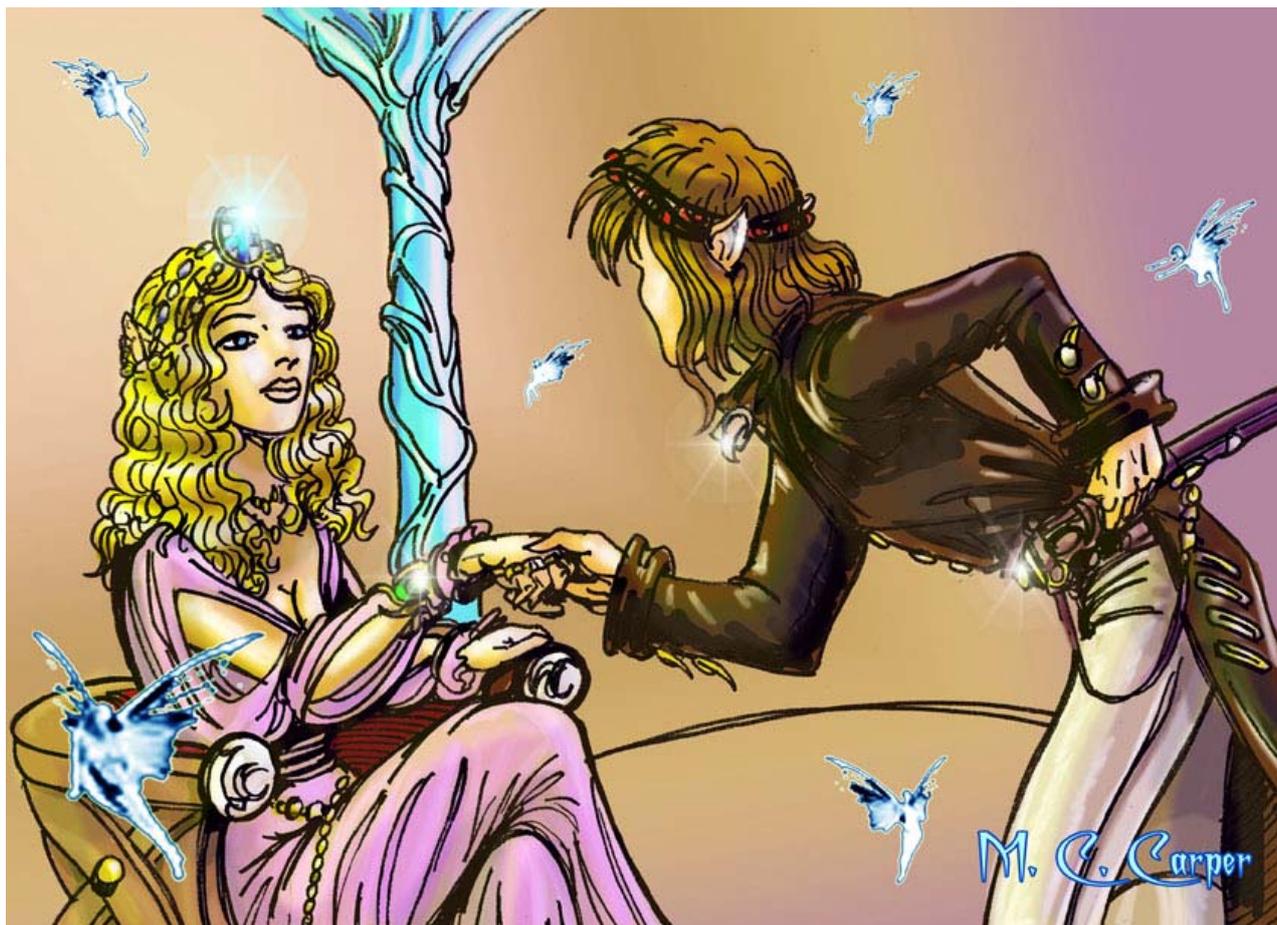


Erick J. Mota (La Habana, 1975). Licenciado en Física. Egresado del Curso de Técnicas Narrativas del Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. Ha obtenido los premios Juventud Técnica 2004, La Edad de Oro de Ciencia Ficción para jóvenes, 2007, TauZero de Novela Corta de Fantasía y Ciencia Ficción, Chile, 2008 y Calendario de Ciencia Ficción, 2009. Además de relatos en diversas antologías, ha publicado los libros **Bajo Presión** (noveleta, Editorial Gente Nueva, 2008); **Algunos recuerdos que valen la pena** (cuentos, Casa Editora Abril, 2010); **La Habana Underguater, los cuentos** (Editorial Atom Press, 2010) y **La Habana Underguater, la novela** (Editorial Atom Press, 2010).

Ilustración: Maikel García, Cuba

LA ROSA NEGRA

Jeffrey López



*Nuestras conversaciones nocturnas
suelen tener extraños resultados;
este es uno de ellos.*

El medioelfo vestía un elegante traje de cuero blanco y negro, abierto sobre el pecho, botas de caza, y una banda sobre la cabeza que indicaba su ascendencia principesca. Obedeciendo las ancestrales costumbres élficas, recostó sus armas: espada y daga de *mithril*, en una de las paredes. Lentamente, cruzó el umbral hacia la sala de reuniones. A su espalda sentía las miradas de todos los cortesanos y eso le incomodaba. Nunca había sido amante de las multitudes, mucho menos cuando tenía que tratar asuntos de importancia para él... pero era inútil resistirse. La princesa Aylin nunca estaba sola: como mínimo la acompañaría el Consejo de Regencia, y eso ya equivalía a cinco orgullosos y pocos amigables elfos.

Durante el tiempo que llevaba en el castillo, Nerub había palpado el desprecio que sentían todos por él. Incluso los sirvientes, sin importarles que fuera un príncipe, lo miraban como si su presencia les diese asco, y murmuraban a su espalda sin importarles que pudiese oírles. De hecho, una noche, cuando regresaba a su habitación, escuchó como uno de los soldados de guardia le comentaba a su compañero:

—Es un insensato, y un idiota, nadie en sus plenas facultades se atrevería a imaginar que nuestra hermosa princesa aceptaría desposarse con un medioelfo.

Pero nada de eso importaba; cuando veía a Aylin, el resto del universo se le volvía indiferente.

Escuchó por primera vez hablar de ella a un bardo que tocó toda una noche para complacer a sus padres, reyes de un poderoso país en el sur del lejano continente de Asferián. Nerub supuso que aquella impar belleza de la que hablaba el canto estaría en su mayor parte en la imaginación de ese ser que se ganaba la vida con fantasías y

palabras; pero nunca pudo olvidar la pasión con que cantaba, ni tampoco el placer que se dibujaba en el rostro del juglar cuando evocaba a la princesa.

Por eso, un día decidió partir a comprobar la verdad que existía tras la leyenda... Y cuando finalmente llegó donde ella, descubrió que no había sílaba, en ninguna de las lenguas ya existentes o por descubrir, que le hiciera justicia.

Aylin era sencillamente perfecta: los cabellos rizados y rubios, la delicada belleza de sus facciones, la dulzura de sus gestos y la ternura con la que hablaba y miraba, lograban un efecto devastador en todo el que la conocía. Nerub no fue ajeno a este sortilegio. Desde que la vio comprendió que jamás podría olvidarla, por lo que con un apasionado y muy nervioso discurso le declaró su amor ante un asombrado Concejo que no podía creer la insolencia de aquel príncipe de sangre mezclada. Sin embargo, a ella no le importó; solamente le pidió unos días para analizar su petición y ahora estaba a punto de conocer su respuesta...

Una vez que entró a la sala de reuniones, las puertas se cerraron a su espalda y buena parte del temor que sentía desapareció. Para su asombro, Aylin estaba sola y lo esperaba con una sonrisa que solo podía significar buenas noticias para él.

—¿Me llamó, princesa? —preguntó en voz baja cuando estuvo cerca.

—Sí, pero dejemos los formalismos a un lado; entre nosotros no hay necesidad de títulos ni honores —mientras hablaba, Aylin le tomó las manos y le hizo sentarse a su lado—. Nerub, no sería sincera si negase el efecto que causas en mí, y lo mucho que me gustaron tus palabras... pero bien sabes que príncipes y princesas no siempre pueden hacer aquello que más quieren, sobre todo si han perdido a sus padres, como yo. Debes haber notado que no le agradas mucho a mi Concejo de Regencia y, aunque ellos no pueden obligarme a nada, le prometí a mi moribunda madre tomar en cuenta todas sus recomendaciones. Creen que no estaría bien que me case con un elfo que no fuese de sangre pura, pero tras una ardua discusión y, más por miedo a cómo recibiría tu padre una ofensa de este tipo que por respeto a lo que yo pudiera sentir, aceptaron que me desposaras... siempre que antes cumplas con una prueba que demuestre tu valentía y amor.

—Pues haré lo que deseen: vencer dragones, traer un tesoro, o combatir contra los más poderosos guerreros de Alnader. No importa lo que sea; por ti saldré airoso de ello.

—Me halagas, Nerub y mi pensamiento estará contigo durante tu empresa... pero no te preocupes; no es nada de eso. Solamente tendrás que cumplir con un pequeño capricho mío. Cuando era pequeña, mi madre siempre me contaba hermosas historias para dormir, y la que más me gustaba era la leyenda sobre una flor única en su tipo: una Rosa Negra que está escondida en algún lugar de nuestro mundo, bajo la protección de un antiguo hechizo. Desde ese momento soñé con tenerla. Es eso, amor mío, lo que te pido... pero no como un trabajo, sino más bien como regalo de bodas.

El silencio reinó entonces en la habitación. Dudoso, Nerub miró a Aylin, tratando de saber si aquello no era más que una broma, pero ante la mirada soñadora de la princesa, se encogió de hombros, hizo una reverencia y salió.

Esa misma tarde abandonó el castillo con el firme propósito de solo regresar cuando tuviera en sus manos la Rosa Negra.

Cansado de recorrer el valle, Nerub se sentó a descansar. Llevaba más de seis días recorriendo la zona, pero no había encontrado forma alguna de dar con el extraño hombre que buscaba.

Años atrás, exactamente el día que cumplió la mayoría de edad, su padre le habló de un poderoso y casi desconocido mago con el que entabló una curiosa amistad en su juventud.

—Adxenim no es un mago común, hijo. Pocos lo conocen pues es dado al silencio y a la modestia... pero lo he visto hacer cosas que para muchos grandes magos serían imposibles. Nunca está en un mismo sitio, de ahí que algunos le llamen El Errante, pero su sabiduría es asombrosa, y aunque es poco paciente, no dudará en auxiliar al hijo de un viejo amigo. Te digo esto porque algún día puedes necesitar de los servicios de algún mago... y te aseguro que muy pocos pueden comparársele.

Estas palabras habían cobrado un significado especial para el medioelfo tras su visita a la Biblioteca de Jade, cuando uno de los bibliotecarios le confió que si la leyenda de la Rosa Negra era real entonces solo alguno de entre los más poderosos hechiceros podría revelar su existencia. Desde entonces se había dedicado a buscar al enigmático Adxenim, pero todos los intentos habían fracasado y comenzaba a perder las esperanzas de hallarlo.

Tal vez sea mejor que vaya a la academia de hechiceros. Supongo que el archimago Nuergost sabrá algo — pensó mientras cerraba los ojos, para descansar tras una frugal cena.

—Te das por vencido con demasiada facilidad, hijo de Nox —la voz sorprendió al joven, quien se levantó casi de un salto, desenvainando la espada.

—Tranquilo, no tienes nada que temer. Escuché que buscabas a Adxenim y he venido a ver para qué me necesitas. Por otro lado, mejor envaina tu espada... con ella nunca podrías hacerme daño.

Nerub miró extrañado al raro personaje, en todo diferente de la imagen mental que se había hecho del mago: Adxenim era bastante más bajo que el medioelfo, regordete y con el pelo tan negro como una noche sin estrellas, aunque ya comenzaban a asomar algunas canas en él. Pero pese a aquella apariencia vulgar, su mirada tenía un extraño brillo travieso, y su mano sostenía un báculo de madera blanca, largo y sin ningún tipo de adornos.

—Lo siento, no lo escuché llegar —se excusó el joven, una vez logró reponerse de la sorpresa—. Es un honor conocer a un amigo de mi padre...

—No sé si amigos sea la palabra acertada —le interrumpió el mago—. Nuestros caminos se cruzaron una vez, hace bastante tiempo ya. Si mal no recuerdo, por ese entonces él no era más que el capitán de la guardia del difunto rey Everus y tuvo que defender el castillo del ataque de Chaos, el Nigromante, que bien pudo haberse apoderado de gran parte del mundo de no haber estado yo ahí... pero no parece estar de ánimo para escuchar historias antiguas, y realmente tengo poco tiempo, así que dime: ¿para qué me quieres?

Nerub no supo qué responder; si bien le habían advertido que el mago era un tanto peculiar, no esperaba preguntas tan directas.

—Necesito encontrar la legendaria Rosa Negra —dijo finalmente. Adxenim y su mirada juguetona lo incomodaban de una manera que no había sentido nunca antes... tal vez, aunque de forma difusa, alguno de sus finos sentidos captaba el extraño poder que irradiaba su interlocutor, a despecho de su aspecto poco impresionante.

Encontrarse de pronto frente a frente con tan singular criatura no podía resultar precisamente tranquilizador ni agradable para nadie... y mucho menos para un orgulloso príncipe ante quien, por lo general, todos se inclinaban.

—Andas tras un mito, muchacho, y ni siquiera yo, que conozco muchos más asuntos que algunos de los que se hacen llamar grandes sabios —y cuando dijo esto Adxenim sonrió— podría decirte si esa historia es verdadera. Durante siglos han ido muchos en pos de la Flor, pero nadie la ha encontrado... sin embargo, tal vez pueda ayudarte. Hace largos años, un grupo de diversos magos unieron su esfuerzo y sabiduría para crear un mapa hechizado, verdadera joya entre las creaciones mágicas. Lo llamaron *El Ojo de la Verdad*, por su propiedad de señalar la ubicación exacta de aquello que buscas... sea lo que sea. Con este objeto en tu poder, solamente tendrías que preguntarte dónde hallar la Rosa Negra para encontrarla... si es que realmente existe.

Nerub no dijo nada. Adxenim no parecía pertenecer a la clase de oradores que tolera ser interrumpidos en sus monólogos.

—Pero hay un inconveniente —prosiguió el mago—. Siempre hay alguno ¿no? Como supondrás, un objeto con esas propiedades es sumamente deseado, por lo que se han tomado algunas... medidas, para evitar que caiga en manos equivocadas. Solo personas muy especiales tienen contacto con él; afortunadamente para ti, puedo recomendarte a su guardiana, pero solo a cambio de un favor. Y déjame agregar que el hecho que yo te envíe, a pesar de ser una magnífica carta de presentación, no garantiza que tengas acceso al mapa. Entonces ¿tenemos un trato?

Nerub se quedó pensativo unos instantes. Lo que Adxenim le proponía no parecía un camino muy directo ni seguro... podría perder mucho tiempo en una búsqueda que al final resultara por completo fútil. Pero, por otro lado era la única línea de acción más o menos concreta para cumplir con su promesa a Aylin que había logrado encontrar hasta el momento.

—¿Qué extraño favor me pides que le está vedado a un hechicero de tu renombre?

—Aunque no lo creas existe un lugar al que un mago como yo no puede entrar. Un laberinto subterráneo donde a ninguna criatura en sus cabales se le ocurriría vivir —dijo entrecerrando los ojos como si recordara algo—. Hace muchos años fue el escenario de una intensa batalla en la que murieron infinidad de guerreros, y sus almas no han encontrado la paz aun. Algunos creen que, convertidas en espectros, aun vagan bajo tierra, entre los pasadizos eternamente en tinieblas, sedientos de sangre y muerte.

»No será lo que se dice un viaje fácil, medioelfo. Sobre todo porque no te daré amuletos ni conjuros mágicos para ayudarte. No porque pretenda que mueras en la empresa, sino porque ni siquiera mis más fuertes sortilegios podrían protegerte en ese lugar. Nada te serviría contra esos fantasmas... nada excepto el libro de hechizos de un poderoso mago que yace en alguna parte. Ese es el tesoro que deseo. Tu misión es traérmelo.

»No puedo ir a buscarlo yo mismo... y no es por cobardía; un encantamiento de naturaleza desconocida impide la entrada de magos en esas grutas.

»Podría ser fácil, no obstante: estoy seguro de que no hallarás ninguna criatura viviente en esas profundidades malditas, y con los poderes visuales de tu raza, no tienes que temer a la oscuridad eterna... pero, un último consejo; cuídate de no hacerte ninguna herida. Porque por ella podrían entrar en tu cuerpo los espíritus... y hacerte nadie sabe qué. Poseerte, enloquecerte... o cosas aun peores.

Nerub recordó a la hermosa elfa, y no vaciló más.

—Acepto —contestó y al divisar la irónica sonrisa que se dibujó en el rostro del hechicero, no pudo menos que pensar que tal vez no pasaría mucho tiempo antes de que se arrepintiese de su decisión.

La galería parecía extenderse interminablemente bajo tierra. Nerub llevaba ya más de dos horas avanzando en la oscuridad, ora en línea recta, ora torciendo recodos, a veces subiendo y a veces bajando gastados escalones de piedra, pero aquel laberinto rocoso parecía no tener fin. El medioelfo estaba seguro de que al menos una parte de aquellos túneles no eran naturales; si bien el acabado de sus paredes resultaba demasiado tosco para ser obra de artífices enanos, los bien entrenados ojos del príncipe, podían notar la diferencia entre el desgaste natural de las rocas y los golpes de pico, barreta y cincel de los artesanos que la habían construido.

“¿Trasgos?” —pensó, en su afán por descubrir la identidad de los creadores de aquella enorme red de túneles y, apenas la idea atravesó por su cabeza, la mano derecha se le deslizó hacia la espada en un gesto casi involuntario. Pero cuando se dio cuenta de lo que hacía la retiró y se obligó a relajarse. No había ningún motivo para alarmarse; fuesen quiénes fuesen sus excavadores, no merodeaban por el lugar: Adxenim le había asegurado que la cueva estaba deshabitada desde hacía mucho.

Pero no todo había resultado tal y como le explicara Adxenim. Era cierto que una barrera encantada protegía la entrada a la gruta... pero ya no tan exacto que impidiese la entrada a todo hechicero. Los elfos siempre han tenido habilidades mágicas innatas y Nerub había heredado varias, por lo que pensó que debería, al menos, encontrar alguna resistencia para cruzar el umbral. Sin embargo, no tuvo dificultad alguna en hacerlo...

Quizás Adxenim no era tan valiente y despreocupado como quería aparentar.

En lo que sí no le mintió el mago fue en lo referente a los fantasmas. Nerub no había avanzado aun muchos pasos en la penumbra cuando las siluetas espectrales de trasgos y enanos comenzaron a aparecer a su alrededor como brotadas de la nada. Algunos todavía enfrascados en una sangrienta batalla, como si no hubiesen notado que la muerte los había sorprendido. Otros, tal vez más conscientes de su condición, arremetieron contra el medioelfo en un vano intento por atravesarlo con sus fantasmales picas y hachas melladas.

Sin embargo, mucho peor que los espectros resultó ser el extraño, absoluto silencio que reinaba por doquier. El sonido en aquella caverna parecía no poder existir; ni siquiera se escuchaba el paso del viento entre las grietas y cuando aquella ausencia de ruido se sumaba a la inquietante presencia de los muertos, un frío terrible iba colándose en el alma de los vivos y la desazón a adueñarse de los sentidos.

Incluso del más valiente y enamorado príncipe medioelfo...

En un intento por rechazar tan sombrías emociones, Nerub abrió la boca y dejó escapar un grito... pero nada escuchó; las palabras se ahogaron al salir de la garganta.

El silencio permaneció inviolado, y en ese instante comprendió por qué la mayoría de los magos nunca podrían entrar ahí: la principal arma y defensa de los hechiceros eran sus conjuros, y pocos de estos podían realizarse sin las palabras.

En aquella caverna cualquier mago se sentiría desnudo e inútil. Podría incluso morir de angustia... y si hasta a un ser tan poderoso le resultaba imposible atravesar esa gruta... entonces ¿qué podría hacer un simple medioelfo como él?

Tembloso, se apoyó en una pared y se dejó caer al suelo, volviéndose un ovillo. Lamentó no haberse despedido de sus padres. No volvería a verlos ni a ellos ni a sus amigos, no podría cumplir con la promesa hecha a Aylin...

Pero entonces, como si el conjuro de su nombre pusiera en fuga al agotamiento y el desánimo, las fuerzas volvieron a su cuerpo y su decisión aletargada despertó.

Cierto que a un mago le sería casi imposible salir de ahí, pero él era más que un mago: un príncipe elfo, el hijo de Nox Avnius, héroe de Savahg, y no moriría en las profundidades de una maldita caverna por muy llena de espectros que estuviese.

Lo primero era no quedarse inmóvil o moriría. Poniéndose en pie de un salto, dejó que sus instintos lo dominaran y se lanzó a correr.

Pasillos y salas fueron quedando atrás; los fantasmas apenas tenían tiempo de mostrarse, tan desenfadada era la carrera de Nerub.

Los elfos tienen el paso fácil y el aliento largo, y uno en buena forma física puede correr días enteros. Corrió entonces el príncipe durante lo que le parecieron horas, internándose cada vez más en las entrañas de la tierra. La hondura del silencio aun pesaba sobre su corazón; sin embargo, una fuerza mucho mayor lo ayudaba a continuar sin importar el cansancio. Y solo cuando sus alocados pasos casi le hicieron tropezar con una puerta de bronce escondida entre las bifurcaciones del camino, Nerub se detuvo.

Era el primer objeto de metal que veía en todo el lugar y parecía estar herméticamente cerrada. Por su peso serían necesarios diez hombres para abrirla, más el medioelfo sabía que en estos lugares era mejor no fiarse de las apariencias. Ya a estas alturas estaba seguro de que la gruta había sido alguna vez la madriguera de una colonia de trasgos, por lo que tenía que existir algún mecanismo oculto de apertura del portón: los miembros de aquella raza, por lo común débiles y pequeños, no podrían emplear mucha fuerza para franquear aquel umbral.

Tras contemplarla por largos momentos, y seguro de que más allá de la barrera arquitectónica se encontraba lo que buscaba, Nerub se decidió al fin a tantear la enorme hoja en busca de algún mecanismo... pero no llegó a hacerlo. Apenas su mano rozó la puerta, unas palabras aparecieron inscritas en ellas: *Entra... si no eres un enano*, luego la gran plancha metálica se abrió franqueándole el paso a una pequeña habitación.

Ignorando el hedor de sepulcro recién abierto que brotaba del interior, Nerub entró.

A diferencia del resto de la caverna, aquella sala tenía iluminación propia: una gran claraboya situada en el techo permitía a la luz del sol penetrar en un estrecho haz polvoriento. No era gran cosa, pero bastaba para precisar con exactitud lo que había dentro: innumerables huesos yacían revueltos por doquier, mezclados con cotas de mallas, hachas y martillos capturados por la herrumbre. Y en medio de todo, un rústico sarcófago, improvisado con la misma piedra de las paredes.

Pese a su tosca factura, aquella tumba era una obra de arte, sobre todo comparada con el resto del laberinto subterráneo. En la dura piedra, hábilmente tallada, se apiñaban un sinnúmero de criaturas, imágenes y runas, la mayoría de ellas desconocidas para el joven medioelfo.

Intentando no respirar fuerte para evitar el tufo a putrefacción, Nerub se acercó a la tumba cerrada y, recurriendo a todas sus fuerzas, deslizó a un lado la pesada tapa para inspeccionar su contenido.

El cuerpo muy bien conservado de un enano yacía en el interior. Sobre su pecho descansaba un grueso libro envuelto en un trozo de tela en el que estaba inscrito un epitafio: *Aquí yace Zafar Going, el más poderoso hechicero que jamás haya visto la luz entre el pueblo de los enanos, y que por su orgullo y prepotencia arrastró a toda una ciudad de los suyos a la destrucción. Hay justicia en este mundo, pues murió solo, alejado de su raza e imposibilitado de hacer magia.*

Sin dudar, el medioelfo apartó la tela, tomó el voluminoso texto y emprendió el camino de regreso. Durante el recorrido inverso los espectros que lo interceptaban se esfumaban horrorizados al ver el libro que portaba Nerub. Como si aquel viejo tomo contuviera secretos capaces de asustar hasta la misma muerte. Varias horas después volvió a la superficie, para encontrarse con un Adxenim que, nervioso, caminaba sin descanso de un lado a otro.

—¡Dios Santo! —exclamó el mago regordete al verlo—. ¿Puedo saber qué te demoró tanto? ¿Tienes lo que te envié a buscar?

Nerub lo miró un instante a los ojos y sin decir nada le tendió el libro.

Adxenim lo tomó entre sus manos y lo hojeó con presurosa codicia. Fue solo cuando pareció convencido de la autenticidad del objeto que volvió a prestar atención al joven.

—Te felicito, hijo de Nox. Eres valiente y hábil... comienzo a creer que encontrarás lo que buscas. Y eso es un gran halago viniendo de mí. Ahora, como la palabra de un mago es su más valiosa posesión, cumpliré mi promesa —hizo una pausa efectista, acariciándose la barba—. Bien, medioelfo, supongo que alguna vez habrás escuchado de la mítica ciudad de Arcadia, tal vez incluso sobre su muy extraña gobernadora, la legendaria Lara. Pues es allí que encontrarás el mapa del que te hablé. No pierdas tiempo, está lejos de aquí... y llévate esto contigo —dijo mientras se quitaba un objeto del cuello—. Muestra este talismán y ella sabrá que acudes en mi nombre.

Nerub observó unos instantes la joya que le había ofrecido el mago: un medallón de oro amarillo, tan pesado que bien podría valer medio pueblo, y con el bajorrelieve en valiosísimo oro rojo de un dragón encerrado en un círculo de inteligibles runas, también del rarísimo metal, que recorrían todo el borde de la pieza. Conmovido, alzó la vista para agradecerle al hechicero su confianza al entregarle tan preciosa joya... pero ya el mago había desaparecido.

Resignado, Nerub fue en busca de su caballo mientras se guardaba el regalo entre los pliegues de la túnica.



Luego en el camino, sonriendo para sus adentros, lamentó varias veces haber perdido la oportunidad de preguntarle a Adxenim si no se había atrevido a entrar a la cueva por la imposibilidad de hacer magia o porque tenía sangre enana en sus venas...

Arcadia era la más antigua de las ciudades de Alnader, y tal vez la más hermosa de todas. Su origen y ubicación siempre había sido centro de las más grandes especulaciones, quimeras y enigmas de todo Trillidor; solamente superada por la bruma de misterio que envuelve a la gobernadora de este lugar: un ser especial, y único, cuya raza abandonara Alnader muchos años atrás.

Se dice que está rodeada por enormes murallas blancas y que carece de puerta, porque solo aquellos que gozan del favor de *La Dama* pueden atravesar el umbral de su entrada.

Y aunque la mayoría de las leyendas sitúan a la ciudad en un valle oculto en las profundidades del bosque *Iluvinner*... y pocos son los que entran en tal lugar y vuelven al exterior, la verdad es que nadie conoce a ciencia cierta cómo llegar a ella.

Sin embargo Nerub estaba seguro de la existencia del lugar, no solo porque Adxenim se lo había confirmado, sino porque Lara, su gobernanta, también había ayudado años antes a su padre.

El bosque *Iluvinner* era tan extenso que resultaría fácil perderse en él, pero Nerub era un medioelfo, hábil como ninguna otra criatura de Alnader a la hora de entenderse con árboles y animales, por lo que tras dar algunas vueltas en círculo, decidió dejarse llevar por sus instintos.

Rápidamente su mitad élfica advirtió un patrón entre los árboles y comenzó a seguirlo, caminando entre ellos sin ninguna duda. Las diferencias que para otros habrían sido invisibles resultaban para su ojo tan notorias como un camino claramente trazado, y fue así que pronto llegó a un claro oculto en la floresta del que partía un sendero al que ni siquiera le faltaba guardián: un unicornio de piel blanquísima y crin y cola azul que se encabritó amenazador al divisar al intruso.

—Tranquilo, amigo —susurró Nerub en la lengua de su madre mientras avanzaba despacio—. No te voy a dañar.

Sin embargo, la magnífica criatura no pareció entenderlo, y agachando su cabeza, lo embistió. Con un salto lateral, el medioelfo evadió el ataque, pero no se había recuperado aun cuando el unicornio, volviendo grupas, ya estaba de nuevo sobre él.

A Nerub no le quedó más remedio que girar sobre sí mismo, antes incluso de haber tenido tiempo de plantar firmemente sus pies en el suelo. La desesperada maniobra bastó para salvarlo de ser atravesado por el filoso cuerno... pero no para evitar que el pecho del animal lo golpeará de refilón al pasar por su lado, arrojándolo de bruces al suelo.

A pesar de estar bocabajo, el joven príncipe pudo prever el siguiente ataque, y con la agilidad característica de su raza rodó apartándose a un lado, con lo que evitó ser pisoteado por su atacante.

Luego se puso en pie con un salto... solo para ser nuevamente embestido.

Esta vez Nerub aguardó la carga a pie firme; pero justo cuando el cuerno estaba a punto de ensartarlo, se deslizó hacia la derecha y aprovechando el impulso del propio unicornio, le echó los brazos al cuello y lo montó de una exacta cabriola.

Los elfos siempre han sido diestros jinetes; no tienen necesidad de silla, estribos, espuelas, bridas ni otros artilugios humanos para controlar con facilidad a las más indómitas cabalgaduras. Y Nerub había sido entrenado de los mejores maestros de equitación de la corte de su padre: se inclinó sobre el unicornio, casi adhiriéndose a la nivea piel, como si quisiera fundirse con su carne.

—Ahora ya no podrás derribarme de nuevo —le dijo al oído a la bestia, mientras enredaba sus dedos en los bucles de la azulada crin.

Como respuesta, el animal se encabritó sobre sus cuartos traseros y se removió produciendo una sonrisa de satisfacción en el medioelfo, que esperaba una reacción parecida... pero su expresión victoriosa se transformó en sorpresa cuando la rama de un árbol se interpuso en su camino, arrancándolo del lomo del unicornio con un brusco choque.

Mientras giraba por los aires, recordó algo que le dijera uno de sus maestros de equitación: un unicornio tiene una astucia y un espíritu que ni el más cerril y resabioso de los potros podrá jamás imitar.

Pese a la fuerza del golpe, y dando una voltereta acrobática, se las arregló para caer de pie e incluso fuera del alcance de la combativa criatura, que de nuevo lo embistió, terca.

Aquello ya empezaba a ponerse incómodo... y se llevó la mano a la empuñadura de la espada, pero no llegó a extraerla: atacar a un unicornio iría en contra de todo lo que le habían enseñado y en lo que creía. En última instancia había sido él quien invadiera el espacio del hermoso animal... y recordaba que los de su especie tenían fama de ser las más orgullosas criaturas que jamás hubiesen existido. Era obvio, ahora que se detenía a pensarlo, que tan solo había reaccionado, defendiendo su territorio.

Ahora, cuando el unicornio cargó contra él, el joven príncipe no trató de evadirlo o atraparlo, sino que, bajando la vista, se inclinó humildemente hasta el suelo, diciendo en lengua élfica:

—Acepta mis disculpas, poderoso ser. Fui arrogante y prepotente; reconozco mi error. Debí solicitar tu permiso para atravesar tus tierras en lugar de enfrentarme a ti. Mi nombre es Nerub, príncipe de Savahg. Busco la legendaria Rosa Negra y el mago Adxenim me dijo que la Dama Lara podría ayudarme: he aquí su medallón como prueba de que cuanto digo es cierto. Por favor, ten la amabilidad de indicarme el camino hacia Arcadia.

El unicornio, que había detenido su embestida apenas un par de pasos antes de arrollar y pisotear a Nerub, observó suspicaz durante unos segundos la prenda que le mostraba el medioelfo, luego alzó la vista y miró atentamente al príncipe.

—Bienvenido seas, medioelfo —al príncipe aquella voz le sonó muy extraña, y no solo porque proviniese de un animal—. Siempre supe de tus intenciones... ese y no tu agilidad, que mucho sobrevaloras, es el único motivo por el cual no estás muerto ahora... te esperaba, ya ves. Pero pensé que, antes, quizás fuese necesario darte una pequeña lección de humildad...

El sorprendido joven miró atontado al unicornio.

—Vuelvo a pedir disculpas; lamento mi ignorancia pero nunca escuché decir que los unicornios pudiesen hablar.

—No hablamos, medioelfo. Ni necesitamos hacerlo; nuestra mente puede enlazarse con la de cualquier ser viviente, aunque solo lo hacemos en contadas ocasiones. Sígueme.

El unicornio dio media vuelta y empezó a avanzar por el sendero. Nerub, aun nervioso, lo siguió.

Nacido en la nobleza, Nerub estaba acostumbrado a alternar cada día con grandes personalidades y visitar majestuosos castillos, pero nunca antes había visto nada parecido a lo que tenía delante.

La ciudad era asombrosa, construida según un diseño por completo diferente al resto de Alnader. Las edificaciones, dispuestas en siete círculos concéntricos, eran todas de un blanco plateado que parecía inmune al polvo y la suciedad imperante en las grandes ciudades. Los habitantes lucían alegres y despreocupados, se sonreían entre ellos e incluso algunos saludaron al príncipe de sangre mezclada como si fuese uno más del pueblo. Árboles y plantas crecían por doquier, y no era difícil encontrarse animales, normalmente selváticos, entre los pies o en los hombros de las personas.

Pero lo que realmente conmocionó al joven fue ver a Aylin.

Sentada sobre el tronco de un sauce, la hermosa princesa jugaba con dos niños elfos, ajena por completo al recién llegado.

—¡Aylin! —emocionado, Nerub corrió hacia ella, pero se detuvo de forma abrupta cuando una figura se interpuso en su camino.

—Deberías aprender a contener tus emociones, joven —Nerub miró desafiante a quien le había hablado. Era un guerrero silfo de cuya espalda colgaban dos espadas, con las empuñaduras asomando apenas por entre su largo y suelto cabello blanco. Sobre el pecho lucía un medallón, que el semielfo, asombrado, reconoció al punto como obsequio del Concejo Blanco, y en su hombro estaba posado un halcón plateado que parecía escrudiñar al príncipe con mirada inteligente.

—Sal de mi camino, silfo —le respondió Nerub, apretando los dientes—. Voy a presentar mis saludos a la princesa Aylin y ni tú ni nadie podrá impedirlo —y al punto se arrepintió de su fanfarronada; en los suaves pero seguros movimientos del silfo se insinuaba una destreza marcial casi infinita, muy superior a toda la que él mismo pudiera poseer. Y quizás, como tantos silfos, también fuese versado en las artes mágicas...

Pero en lugar de aceptar el desafío, en el rostro del silfo solo se dibujó una sonrisa irónica cuando escuchó aquellas palabras y mientras, con elegancia y fluidez casi danzarias, se hacía a un lado cediéndole con burlona cortesía el paso al príncipe, respondió alegre:

—Pues, semielfo, si tales son tus intenciones, tal vez deberías volver sobre tus pasos; el reino de Zaphiria y tu princesa están bastante al norte de este lugar...

Sorprendido por aquella declaración, Nerub miró hacia Aylin y los dos niños, pero ella ya no estaba ahí. Su lugar lo ocupaba ahora una mujer cuyos cabellos, largos y negríssimos, contrastaban con su vestido inmaculadamente blanco. Su rostro resplandecía con la belleza de los veinte años, pero sus ojos poseían un brillo único, como el de una sabiduría que el joven príncipe no había notado siquiera en los más ancianos elfos.

Y alrededor de su cuerpo Nerub detectó un aura imprecisa. Después de conocer a Adxenim ya podía identificarla: era el signo de un inimaginable poder.

Aquella mujer solo podía ser una persona.

Y el semielfo, inclinándose casi hasta el piso, dijo:

—Disculpe mi descortesía, admirable Dama... pero algún encantamiento, o tal vez el agotamiento de tan largo viaje, ofuscó mi vista e hizo que la confundiera con una muy querida amiga.

—Ah, tres veces imprudente, medioelfo. ¿No sabes que somos dueños de lo que llamamos pero esclavos de lo que decimos? Deberías tener más cuidado con tus palabras, y de paso, también con tus acciones precipitadas... unas u otras acabarán por meterte en graves problemas... si no es que lo han hecho ya.

A pesar de lo serio de su reproche, el tono de la Dama Lara no demostraba gran enojo... más bien parecía el dulce regaño de una madre prudente a su díscolo hijo menor.

»Pero sé bienvenido a mi hogar, príncipe Nerub, hijo de Nox. En efecto, soy Lara, señora de Arcadia; y él es Svend —dijo señalando al silfo— un viejo amigo que no pierde la mala costumbre de intentar protegerme.

—Hay hábitos que solo se pierden con la muerte —respondió el silfo sonriendo, y luego, mirando a Nerub, agregó—: No te sientas mal por tu error. Solo viste lo que más deseabas ver. Lara suele causar ese efecto...

Avergonzado, Nerub no supo qué contestar. Lara y Svend, cada uno por separado y aun más los dos juntos, le hacían sentirse tan incómodo como cuando estuvo frente a Adxenim. No estaba acostumbrado a tratar con seres tan poderosos.

—Adxenim me avisó de tu llegada —comentó la Dama al ver que el recién llegado continuaba inclinado ante ella— y en nombre de nuestra antigua amistad, me pidió que te ayudara en todo lo que estuviera a mi alcance. Confío en él, medioelfo; así que no te impondré ninguna prueba. Cuando lo desees podrás mirar en “*El Ojo de la Verdad*” y te brindaremos apoyo en tu búsqueda... pero ahora te recomiendo que descanses. El cansancio es mal consejero, y has recorrido un largo y difícil camino para llegar aquí.

—Señora, agradezco su generosidad y muy gustoso aceptaré su hospitalidad, pero luego... permíteme si le confieso que primero deseo ver el lugar donde se encuentra la Flor. Llevo tantos días en esta búsqueda que no podré descansar bien si al menos no compruebo su existencia. Ni siquiera ahora estoy seguro de que no sea más que una leyenda. Por favor, muéstreme ahora mismo ese mapa mágico.

Poco acostumbrada a que se le contrariara, Lara miró ceñuda a Nerub por un instante. Sin embargo, rápidamente sonrió y haciendo unos gestos, murmuró:

—Pues que así sea. ¡*Vadred adle ooj rapecea!* —un tubo de tela gris se materializó de la nada, flotando entre Nerub y Lara. Y con otro movimiento de las manos de La Dama, la tela se desenrolló por sí misma, mostrando un detallado mapa de Alnader.

—Tócalo —le indicó Lara al medioelfo— Y piensa en lo que buscas.

Sin titubear un ni instante, Nerub hizo lo que le indicaban, y al palpar la tela sintió como el mapa le absorbía sus energías, y le quitaba la vida, a la vez que se ampliaba mostrando la ubicación de “*La Rosa Negra*” en una pequeña isla solitaria en el mar de Eisler.

—¡Lara! —Nerub oyó a lo lejos la voz del silfo y después le pareció sentir que alguien le agarraba por los hombros y tiraba de él.

Apenas su mano se separó de *El Ojo de la Verdad* todo se volvió oscuro.

Y luego se encontró tendido en el suelo, incapaz de moverse y casi sin fuerzas ni para respirar. A su lado Svend trataba de ayudarlo a recuperarse mientras miraba a Lara con ojos llenos de ira e incredulidad.

—Tranquilo —le decía ella a su amigo—. No soy tan cruel ni tan orgullosa. No pensaba dejarlo morir; es fuerte y sabía que tú reaccionarías a tiempo para salvarlo — luego, ya dirigiéndose directamente a Nerub, agregó, con el mismo tono de regaño maternal de antes—: Cuando te sugerí que reposaras antes de esto era porque sabía las consecuencias de consultar al “*Ojo de la Verdad*”: su magia absorbe parte de tu vida a cambio de sus revelaciones. La situación de la Rosa Negra es uno de los secretos mejor guardados de Alnader... tanto, que si fueses humano o elfo puro, podrías haber muerto por tu precipitada acción. Pero no veas en mi acto vengativo despecho por tu negativa de aceptar mi consejo... hace años que estoy por encima de tan pueriles sentimientos. Es solo que decidí darte una lección a cambio de un buen susto. Espero que desde ahora recuerdes siempre que nada es gratis ni se da por nada en este mundo, semielfo.

Nerub no comentó nada. Por lo visto, últimamente todo el mundo pretendía darle lecciones.

—En cuanto a tu Flor —continuó Lara—, como has visto, está en medio de la nada, en un mar cuyas aguas muy pocos se atreven a surcar, porque la muerte y la desgracia navegan por allí... pero como dije antes, te ayudaré. Haré que te construyan una pequeña embarcación, y me encargaré de reforzarla con mis conjuros, para que te lleve sano y salvo a tu destino. En diez días estará terminada tu barca; puedes quedarte en mi castillo, mientras esperas. Disfruta de nuestra hospitalidad —y diciendo esto, La Dama se levantó y marchó dejando al exhausto Nerub en brazos del silfo.

El tiempo en Arcadia le vino muy bien al semielfo: durante el corto período de forzada inactividad descansó como no lo había hecho desde que saliera del castillo de su padre y aprendió una buena cantidad de hechizos curativos o relacionados con la naturaleza. Pero, sobre todo, encontró un magnífico compañero en Svend, en cuya compañía estuvo casi todos esos días, ya fuera practicando con las espadas o simplemente hablando. Tan grata le resultó la compañía del poderosísimo guerrero que, cuando su barca mágica estuvo lista y hubo llegado la hora de marcharse, le rogó que lo acompañara.

Sin embargo el silfo se negó:

—Me gustaría ir contigo, amigo mío. Yo también he sentido crecer en mí gran afinidad hacia tu persona, pero mis días de aventuras ya han quedado atrás para siempre. Y no porque, como quizás ya has sospechado, y al igual que Lara, sea mucho más viejo de lo que parece. Sucede que tengo otras responsabilidades que no puedo delegar, soy el director de Neytlianr, una de las academias de magos y guerreros más grandes de Alnader. Por cariño a mi vieja amiga La Dama he estado alejado de ella por mucho tiempo, y ahora debo regresar. No puedo acompañarte en una búsqueda que quién sabe cuánto podría extenderse. Sin embargo, si en algún momento necesitas de mí, llámame y haré todo lo posible por ayudarte —y mientras decía esto, Svend tomó el medallón de Adxenim, que Nerub aun tenía en su cuello y murmuró algo.

Cuando lo soltó, la figura del dragón de oro rojo había sido reemplazada por la de un halcón con las alas extendidas, también en el precioso metal.

La barca atracó en la orilla de la pequeña playa, pero incluso antes de que el firme abrazo de la fina arena la inmovilizara, ya el entusiasmado Nerub había saltado a tierra.

Decidido a perder el menor tiempo posible, se internó en la isla en pos de su objetivo. Según había visto antes de desfallecer, la Rosa Negra se encontraba en su centro.

Pero la isla estaba casi completamente cubierta por la más bella, exuberante y exótica flora que el príncipe hubiera jamás visto. Tan intrincado era el muro de lianas, raíces y tallos que resultaba imposible atravesarlo sin destruir alguna, lo que para cualquier elfo habría sido una absoluta profanación.

A Nerub no le quedó más remedio que buscar un sendero, y por suerte encontró uno. Durante mucho tiempo caminó por aquella vereda en forma de espiral que bordeaba la isla, pero el semielfo estaba tan exultante pensando en su próxima felicidad que apenas si lo notó.

Fue solo cuando dobló el último recodo y divisó el rosal oscuro que se detuvo a tomar un fugaz respiro. Al instante siguiente avanzó hasta el jardín, eligió una flor y utilizó la daga para cortarla.

Y no había hecho más que separar la rosa del resto de la planta cuando un terrible dolor le obligó a soltarla. Impotente, cayó por tierra. Como cuando tocara el “*Ojo de la Verdad*” sintió que las fuerzas le abandonaban, aunque esta vez no llegó a perder el sentido.

Para desgracia suya... porque así pudo sentir cómo sus piernas se hundían lentamente en la tierra convirtiéndose en raíces, mientras sus brazos se iban alargando y cubriendo de hojas. Pero antes de que sus dedos dejaran de ser carne para volverse madera, tuvo tiempo de aferrar al medallón e invocar a Svend.

Potente era la magia de aquel talismán. El silfo apareció algunos segundos más tarde, y le bastó una sola mirada para comprender lo ocurrido.

—Amigo, no temas; aun puedo salvarte —le dijo—. Pero supongo que ya has comprendido que no es posible arrancar una Rosa... a menos que se ocupe su lugar. En cambio, si la olvidas, al menos tendrás tu vida. Ella lo entenderá, si de veras te ama.

—No —contestó Nerub, decidido, aunque ya sentía cómo su lengua se volvía un pétalo—. Yo la amo, Svend. Le di mi palabra, y si no puedo cumplirla, entonces nada vale la pena.

—Entonces lo siento, amigo mío; no puedo hacer nada, es una magia más antigua y poderosa que la mía. Es una lástima, había otras formas, pensé que las encontrarías....

—Sí, es una lástima... Lara me lo advirtió, a su modo: nada es gratis en este mundo, y la magia no da nada sin pedir algo a cambio, pero no supe verlo. Por favor, escúchame, quiero que hagas una última cosa por mí....

Svend atravesó la concurrida sala de audiencias y miró directamente a los ojos de Ailyn.

—Bienvenido seas, magnánimo silfo. Hasta esta lejana región han llegado los cantos en honor de tus logros y hazañas. Créeme cuando te digo que es un indescriptible honor tenerte en nuestro reino. ¿Qué te trae por nuestros dominios?

Aunque el discurso de la princesa fue breve y muy formal, Svend no pudo evitar un estremecimiento de placer al escucharla hablar. Comprendió entonces por qué un joven tan lleno de vida como Nerub había elegido perderla antes de defraudarla.

Él mismo, por un instante, se había sentido tentado de olvidar todas sus responsabilidades para servirla y conquistar su favor...

Pero el sentido común y el recuerdo del amigo convertido en rosal prevalecieron. Y se impuso a sí mismo terminar cuanto antes con el asunto, antes de verse irremediamente atrapado en el hechizo de aquella elfa de tan irresistible belleza.

—Princesa —dijo con la voz teñida de dolor—. Solo vengo de paso. A cumplir la última voluntad de un amigo, Nerub el medioelfo. Me pidió que te entregara esta Rosa, que fue la causa de su muerte. Adiós —e inclinándose cortés sin decir más, el silfo colocó la flor sobre el pulido suelo del palacio, dio media vuelta y se marchó sin siquiera mirar atrás.

Horas más tarde, descansando en su lujoso aposento, Ailyn hacía un inventario de su colección de maravillas. Las piezas más valiosas, junto a la recién adquirida Rosa Negra, eran un frasco con lágrimas de fénix, las garras de una arpía, un huevo de dragón, y el ojo mágico de un antiguo y poderoso oráculo. Pero también figuraban muchos otros y muy curiosos objetos.

Al fin, dejando escapar un largo suspiro, la princesa se volteó sobre la cama y dijo para sí misma:

—Bien. Ahora solo necesito que algún tonto que no tema ser convertido en piedra me traiga un cuerno de unicornio...



Jeffrey López Dueñas: (La Habana, 1982). Narrador. Licenciado en Derecho. Graduado del Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. Director del *e-zine* *La voz de Alnader*; fundador del Proyecto DIALFA-Hermes; fundador y uno de los coordinadores del Taller de Creación Literaria Espacio Abierto. Coantologador del libro de cuentos de fantasía *Axis Mundis*. Ha organizado y dirigido los eventos Behíque 2008 y 2009, así como las tres ediciones del Evento Teórico de Fantasía y Ciencia Ficción Espacio Abierto, participando además como conferencista.

Ilustraciones: MC Carper, Argentina y Erick Silva, Cuba

Andanzas de la Fantasía en Cuba

Por: José Martín Díaz Díaz



“...Yo quiero ir hasta el cielo en un frijol sembrado, y ya”

Silvio Rodríguez

Aun cuando el prejuicio hacia la fantasía puede darse en muchos países, en el nuestro tiene particulares razones para hacerlo. El marxismo debió ser simplificado para su fácil comprensión popular y así mi maestra de tercer grado, digamos, inspirada en el principio básico esencial de que la materia es lo primario, me advirtió que no debía estar leyendo **El Gato con Botas**, por ser un cuento idealista. “Ni los gatos hablan ni los ogros existen, además los reyes y princesas representan a la monarquía, un sistema más explotador incluso que el capitalismo, contra los cuales no valen gatos parlantes sino revoluciones sociales” Tal vez mi maestra era exagerada pero ilustra un modo de pensar, y además debo disculparla porque le asistía la más noble de las intenciones: salvarme del oscurantismo del pasado y convertirme en un hombre nuevo.

Los niños no protestábamos, agradecíamos que “no nos mintieran”, como a los ingenuos de antes, con esos cuentos de reyes magos trayendo juguetes y cigüeñas trayendo bebés. Dos muy bien elegidos ejemplos con los cuales nuestros padres nos hacían sentir favorecidos por la verdad. Pero al mismo saco de la cigüeñas fueron a parar duendes y hadas, Andersen retirado de bibliotecas, y la bruja de la escoba era “un engaño que a los chiquilines hace mucho, mucho daño”.

Esta cruzada contra la fantasía sobrevivió hasta los setenta y más allá, todo tren tiene su inercia. Hoy tal vez no se ha detenido del todo, parece estar claro que la fantasía es incluso positiva en la formación del niño, pero se le sigue considerando ingenua.

Hace poco leí una entrevista a una autora para adultos. Ella mencionaba que también escribe literatura infantil, pero sus historias nunca serían de paticos porque los niños a los cuales ella se dirige cantan y bailan reguetón. “A ese niño no le puedes hacer un cuento sobre paticos” dice ella “porque su realidad es otra. Tienes que escribir algo que sea creíble para él”.

El argumento: estos niños viven una realidad distinta a la de los patos, no debe estar bien enunciado. Ningún niño es un pato, ni estos ni otros, y los patos propiamente dichos, no leen. ¿Cuál es la diferencia a la que ella se está refiriendo? A que aquellos aceptan la fantasía porque son ingenuos, mientras que estos “no la creen” porque han dejado de serlo.

Para ilustrar “lo tanto que saben” estos, se usa como ejemplo el reguetón, cuyos contenidos y letras son deliberadamente elementales y podrían ser comprendidos por el menos inteligente de los seres. ¿Por qué cantarlo y bailararlo se le cita como aval de sabiduría infantil? Por la misma consideración de antes, porque es un género que se expresa en el más riguroso realismo. Si un niño “sabe” sobre sexo y carnalidad, aunque sea a su manera, se interpreta como agudeza y desarrollo intelectual. Mordió la manzana prohibida y por tanto ha sido expulsado por Dios del mundo de los cándidos. Único lugar donde cabe la fantasía, según esta opinión.

Ni la lujuria es prueba de inteligencia ni la fantasía exige como condición la asexualidad. Frente a **Las Mil y una Noches** el reguetón es eróticamente bien inocente por más groseros que sean los términos que a veces utilice.

En cuanto a los cuentos de paticos y las crudas realidades, recordaría que es precisamente un pato el animal elegido por Andersen para uno de los relatos más crueles de la literatura infantil. Autor pródigo en ejemplos de historias fantásticas, muchas con animales y objetos antropomorfos, mostrando tan devastadoras realidades, que generalmente se opta por versionar sus relatos por considerarlos un poco sórdidos para el niño actual.

Quienes crean que los niños precoces, inteligentes o informados no son capaces de disfrutar de la fantasía, no han analizado, tal vez, que el conocimiento de que los duendes y las hadas son fruto de la imaginación se puede obtener a muy corta edad y sin mucha inteligencia ni información. Si la ignorancia fuese el camino para disfrutar de ellos, casi nadie lo conseguiría.

Si a la fantasía se le considera ingenua incluso para un público infantil, ¿qué se podría pensar cuando se trata de obras para adultos?

Aun cuando nuestra pantalla televisiva hoy se llena de múltiples series extranjeras de éxito, que utilizan muy desprejuiciadamente lo fantástico, es muy difícil que esto ocurra en una producción nacional para adultos. Siempre se alegó la carestía de las mismas, porque se piensa solamente en aventuras. A este espacio, que no es precisamente para adultos, le debemos casi todas las escasas propuestas. Es cierto que los adultos también pueden disfrutarlo pero en sus tramas ha de tenerse en cuenta al público infantil, tanto en temas como en mensajes y maneras. **Shiralad**, que fue la más sobresaliente de estas obras recibió duras críticas por no atenerse a estos principios tanto como era menester.

Utilizar fantasía en un dramatizado para adultos solo es dado a casos bien excepcionales, no siempre del todo afortunados. Lo fantástico debe cuidarse muy bien de salir airoso ante un público no acostumbrado a él en producciones nacionales. Si no logra la comunicación se le achacará al género y aumentaría el prejuicio. No me parece buen camino el intento de versionar cuentos extranjeros. Es difícil convencer al público con un robot que lleva la cara de un actor del patio, se convierte en un extrañamiento que disocia la atención y afecta la credibilidad. La comunicación audiovisual debe tener en cuenta las convenciones establecidas y las referencias; lo que sucede con mucha naturalidad en una película norteamericana puede no correr la misma suerte en un dramatizado cubano, por lo inusitado. En Cuba, a los robots y vampiros se les utiliza sobre todo en el humorismo.

Creo que hay modos de una fantasía verosímil y eficiente en los dramatizados cubanos para adultos, lo que ahora, además, no es muy abundante la producción por razones económicas, y resultaría más difícil insertarlos, prejuicios aparte. Pienso que por lo pronto, la fantasía tendrá que seguir haciéndose camino sobre todo en literatura.

El prejuicio en literatura es más fuerte y no voy a referirme a lo marginado que puedan estar los géneros que la utilizan sino al modo en que esta aprensión se manifiesta a la hora de clasificarlos.

Lo fantástico se asocia a la mitología, las supersticiones, oscurantismo del pasado, mientras que la ciencia ficción se vincula a lo futuro, a las novedades científicas y tecnológicas.

Visto así, pareciera mejor ocupación lo segundo. Y el hecho de que la ciencia ficción intente explicar científicamente sus suposiciones le quita pecado en aquello de la ingenuidad, convirtiéndola en una fantasía más perdonable.

Sin embargo, como con todo prejuicio, este se debe a una visión *a priori*. En verdad el mundo ha avanzado mucho desde que surgieron estas clasificaciones.

La ciencia ficción hace tiempo dejó de concentrarse solo en asuntos científico-técnicos para volver sus ojos sobre las ciencias sociales, la psicología y otros temas humanistas. Incluso muchas obras comenzaron a reflejar las malas consecuencias de un progreso tecnológico sin desarrollo de la conciencia social. Si una obra está referida a las ciencias sociales, digamos, no tiene caso que el autor explique de qué manera la nave pudo llegar a donde lo hizo ni qué combustible utilizaba. Se supone que esto no le quita su pretensión de abordaje científico, solo ha cambiado su temática. Sin embargo, cuando se especula sobre asuntos que no pertenecen a las ciencias exactas, es casi imposible establecer un consenso, sobre hasta dónde pesó la pretensión científica y hasta dónde la simple subjetividad del autor en sus especulaciones.

Prácticamente cualquier trama que ocurra en un planeta distinto, en un futuro lejano, o en un mundo paralelo, por más desatinada que fuese, habría que considerarla de ciencia ficción, pues la justificación la pone lo ignoto, su posibilidad

no puede ser negada, o por lo menos no más que la de muchas otras obras de este género. Por otro lado, tampoco hay consenso sobre la no existencia de Dios. Así que se puede mezclar lo científico con lo divino aceptado. Lo teológico no es fantasía sino especulación, un terreno en que este género basa sus historias.

Hoy por hoy con la ciencia ficción se puede pretender divulgación científica, pero no necesariamente, incluso hay casos que hasta parecen una buena broma del autor. Como si se burlara de quienes exigen explicaciones científicas, ofreciendo alguna que parezca plausible aun cuando es más descabellada que el elemento mismo que pretende justificar. Casi me atrevería a hablar de un nuevo género que sería la justificación fantástica.

Y no estoy criticando a la ciencia ficción, de la que soy aficionado, lo que cuestiono es evaluar la valía de un género a partir de su supuesta atención a las realidades científicas.

Por su lado, el fantástico es llevado por autores que defienden la fantasía en sí misma, no dan explicaciones porque no quieren. No hay en ello ninguna ingenuidad científica sino un postulado.

Estando así las cosas, popularmente se opta por dividir los géneros atendiendo a algo más tangible e identificable, y estos son los referentes clásicos de cada uno. Si naves espaciales y ralos láser o dragones y talismanes. Algo que deja en serias dudas a una importante cantidad de obras.

Hay otro género que igual utiliza la fantasía y al que le debemos muy trascendentales obras pero que, paradójicamente, lleva en su nombre la palabra realismo. Hablo del realismo mágico. Que elige la cultura de la superstición y no la de la tecnología y donde lo fantástico no es asumido por los personajes como algo sorprendente sino como parte de la realidad cotidiana.

No osaría yo cuestionar las características de este género, solamente me fijo en el nombre, Carpentier lo rehúsa pero en su lugar utiliza “de lo real maravilloso” que sigue la propuesta de nombrar como real lo fantástico.

Que me perdonen la suspicacia de ver en esto un prejuicio con la fantasía.

No digo que el término se haya inventado para evadir la palabra, pero sin dudas es eficiente para establecer distancia con ella. Tanto así que por el contrario de lo que se opina de la fantasía, a lo real maravilloso se le tiene en muy alta estima, gustar de él es señal de inteligencia, sabiduría y alta cultura.

El realismo mágico, con sus especificidades y méritos indiscutibles, es también fantasía, técnicamente hablando, pienso. Atravesar el tiempo o volar entre sábanas no es una realidad mágica, no es una realidad, ni tiene que serlo para que suceda en una obra grandiosa.

Este sería uno de los géneros que mejor hablarían en nombre de lo eficaz, responsable y sensata que puede ser la fantasía mostrada desde un entorno latinoamericano. También es uno de los más inteligentes caminos, a mi modo de ver, que podría seguir el fantástico cubano. Lo que este género casi se ha sacralizado. Cualquier autor puede dedicarse al fantástico, pero intentar escribir realismo mágico es demasiado pretencioso. Así que ha quedado sin nombre intentar un fantástico más cercano a lo que somos.

“En orden a la literatura —decía Aristóteles en cuya época no había cines ni televisores y es razonable no incluyera otras formas de hacer— es preferible lo imposible convincente a lo posible increíble”.

Irónicamente, los cubanos somos muy dados a la fantasía, los Juan Candela están a la orden del día, en el campo y en la ciudad. Pero como él, siguen considerando todavía que para que algo sea valorado debemos llamarlo realidad.

¿No es hora de intentar explicarle a Juan que eso es en lo único que estaba equivocado?



José Martín Díaz Díaz: Narrador, guionista y realizador audiovisual. Mención en el Premio David 2011 con el libro infantil **Escrito a lápiz**. Guionista de las series **Pubertad**. Realizador de **Dados a la Diversidad** y **Cuentos para una abuela**. Obtuvo el Premio Vitral de Animación 2011. Premio Cine Plaza de Animación 2011 y Prix Jeunesse Iberoamericano 2011. Miembro de la UNEAC. El relato **Minucia** resultó ganador en el II Concurso de Creación Literaria del Género Fantástico Arena 2006.

EL SENDERO DEL ANCESTRO

Gabriel J. Gil Pérez

A Laura, por su sueño, más sutil y más tremendo...

A Pavel, por los epítetos que me ha deparado bajo los efectos del aguamiel...

Rashaverak despertó con algunas escamas sobre los hombros y un fuerte dolor en el pecho. El sueño había sido muy intenso. ¿Quién sería aquella sierva humana sin linaje a la que el Tercer Ancestro deparaba tanto brío, tanta luz? Sin dudas, era del Oeste: irreverente, rebelde... como esperando a ser domada. El sacerdote se puso en pie en la cámara circular del Templo, bebió un poco más de la infusión sobre el altar y la escupió sobre el ídolo de piedra. El Dragón Rojo sabía que estaba agradecido.

En los últimos años todo había ocurrido muy rápido. El concilio, el viaje, la guerra... Rashaverak se había acostumbrado a dormir con la espada desenvainada y la montura cerca. Pero por más que juzgase muy breve el lapso en el que parecían haber acontecido todas las cosas del mundo, pensaba que demoraba demasiado el encuentro con *ella*. ¿Acaso tendría que esperar aun más...?

Había partido a tierra extranjera en una embarcación de poca monta, viajando por encima de La Caverna sagrada que sus Ancestros preferían no perturbar. Había recorrido de punta a punta la costa este del continente; entendía bien los dialectos locales y manejaba con soltura las costumbres de los lugareños. Se había gestado una reputación de sanador invocando los débiles poderes que lograban campear en la distancia, a través del vacío neblinoso. Y, finalmente, se había hecho un guerrero, un guerrero mayor, estimado por comandantes y generales, un guerrero impetuoso, con mil hazañas en su haber. ¿Y de qué le había valido todo...? Seguramente *ella* aun aguardaba en algún recóndito lugar más allá del horizonte, donde quizás las noticias de esta guerra solo fueran rumores.

El llamado en el hombro hizo que Rashaverak se desemperezara.

—¡Capitán! —repitió su súbdito por tercera vez, con cierto tono de urgencia que ya le era familiar. Antes de que el guardia continuase, se levantó de la piedra que hacía las veces de asiento, y apagó las llamas de la fogata—. El Comandante Farrann requiere su presencia en el puesto de mando.

—Gracias, soldado.

—Señor —contestó el mensajero y se retiró, raudo.

Rashaverak no apuró demasiado el paso. Más de una vez había sido convocado de la misma forma para escoltar a un estúpido barón que había capitulado a tiempo y en buenos términos. Farrann hubiera dado señales de verdadera urgencia en otro caso.

Hoy sentía que los pies le pesaban. Le habían dado la oportunidad de dirigir una partida de exploración en tierra enemiga, lo habían convocado a participar en la reunión de los mandos superiores para idear la estrategia final, y, por último, sus súbditos lo habían animado a beber unos tarros de aguamiel en el pueblo. Todos esos planes habían sido rechazados tajantemente. Una fuerza extraña —acaso el Dragón Rojo— lo ataba al campamento.

Cuando por fin entró a la cabaña del Comandante, Rashaverak encajó su rodilla derecha en el suelo y bajó la cabeza, en señal de reverencia. Verse a sí mismo, un sacerdote del Tercer Ancestro, rebajado a tales convenciones... era un sacrificio que ya le empezaba a costar. Bastaría un poco más y saldría de ese campamento, de esas tierras, de ese continente, con la encomienda al Gran Rojo y un Destino, un destino de gloria que se cantaría en bellísimas odas allende La Caverna. Un Destino...

—¡Rash! —le gritó jovialmente el Comandante Farrann que se encontraba examinando los mapas de la región.

—Sí, Señor.

—Por la Cavidad, olvide el protocolo, hombre. Ya prácticamente hemos ganado la guerra. Las nuevas negociaciones garantizarán que nos repartamos las comarcas en disputa. Ah... No hay como una guerra terminada...

Farrann bebió de un golpe la jarra de cerveza que indicaba el puesto de mando en el plano, luego se limpió la barba con el brazo derecho y le indicó a Rashaverak el barril del fondo. Por cortesía, pero sin muchas ganas, el capitán se sirvió y bebió un poco.

—¿Señor, puedo saber el motivo de mi llamada?

—Ah, Rashaverak, siempre al grano... ¿Qué? ¿Acaso tu general no puede invitarte a brindar por el fin de la contienda?

No contestó. De todos modos, evitó que algún mohín de incomodidad se hiciera evidente en los labios.

—No —reanudó su discurso—. No te llamé para brindar. Hemos capturado a una hechicera que dice poder controlar las ínfulas de la piedra K y quiero que la examines. Es posible, como tantas otras veces, que sea una farsante. Pero si no lo es, el Imperio podría crecer mucho más y tomar los Puertos del Norte. Lo siento, amigo, pero deberás interrumpir tus elevadas meditaciones y empezar a tratar con la escoria del mundo.

Los hombres de Farrann guiaron a Rashaverak por los improvisados túneles de barro donde había lugar para abastos y cárceles. Creía que a estos pasadizos les faltaba portento y solemnidad para compararlos con las catacumbas de su tierra; aunque, por el hedor y la podredumbre, claramente las igualaban. Sin embargo, si lograba apartar de su mente el denso aire caliente y los olores, podía percibir una sensación satisfactoria y nueva. A pesar de no haber estado nunca en este sitio, sus pies conocían el camino.

Allí estaba *ella*, al fondo del corredor, con el cabello desaliñado y mal cortado, con el rostro cubierto de fango. Pero había algo atrayente revoloteando sobre ese cuerpo marchito. Sus brillantes ojos azules, tan ávidos... sus finos labios mordidos... sus manos escondidas entre los harapos... y aun más adentro. Rashaverak cayó de rodillas sobre el suelo; por fin la búsqueda había concluido.

Ella es tu sierva, Dragón Rojo, tu mensajera: en su carne se servirán los hombres de la calma y la tempestad de tus augurios.

Después de la plegaria, el hombre se yergue, y no es él sino el Tercer Ancestro quien mira por sus ojos, quien suda por su piel, quien siente por su sexo. *Ella* solo puede aguardar, contra la pared que trunca el pasadizo, con las piernas entreabiertas y la boca ensalivada, temblando por miedo o por deseo. Y tiembla, tiembla de tal forma que Rashaverak, siendo el Rojo y él mismo, puede sentirlo en sus firmes piernas.

El Rojo ordena una carga, y el guerrero se lanza a correr como si ese corredor fuese infinito, y sabe que en verdad lo es, porque ha de avanzar por dentro de *ella*. Y cuando está a punto de llegar, la hembra lo recibe, en un abrazo de piernas y manos, y lo frena, y lo tranquiliza, y hace su ímpetu encuentre otros corredores una vez que los ropajes le son arrancados a ambos. Hay en él incertidumbre, no sabe si prefiere apretarle los glúteos o morderle los senos, o aceptar la invitación de sus piernas abiertas. El Gran Rojo manda una vez más, y Rashaverak cumple, y su genital es poderoso ariete que golpea y atraviesa repetidamente las divinas y húmedas puertas del goce. Parece no contentarse, y el Rojo —¿o es acaso Rashaverak?— la alza por la cintura y la voltea, y el ariete no teme los claustros más recónditos. Y la hembra, que gime y se sacude, parece dominar con dulzura a Rashaverak —quizás al Rojo mismo— y lo hace tenderse bocarriba, y lo somete, y lo monta como a una cabalgadura grata; y al galope, su sexo, ambos sexos, se enjugan y se funden, y es *ella* quien manda y no Rashaverak ni Dios alguno. Sus manos le caen sobre el pecho, y se le incrustan las uñas, y el hombre le agarra los senos y se los besa, y los pezones sufren ante sus dientes; pero la hembra, *ella*, continúa cabalgando. Su cadera, diestra, se despoja del frenesí por un instante, y es el vaivén más hermoso, y es cándida y morbosa a la vez. Por dentro, el corredor es amplio y cálido, y Rashaverak quisiera explorarlo todo. Entonces *ella* lo llama, al Rojo-Rashaverak, y lo invita a domarla, porque su sexo es amplio y los vaivenes no son suficientes. Y él se apresura, y le toma el cabello como una brida, y le pega el rostro al fango, y hace que sus otros labios le besen el genital, y lo engullan, lentamente. Pero no tiene tiempo. Le aprieta la cabeza contra el suelo, le abre más las piernas, y la vence una y otra vez. Y Rashaverak veloz, y Rashaverak violento. Y *ella* es sierva y no ama, y goza y teme a la vez. En un arranque, los cuerpos chocan y vibran ante el impacto; ninguno de los dos resiste. Un

grito, de él, y un suspiro, de *ella*, estremecen los túneles. Entonces un espasmo le contrae el cuerpo al guerrero: en su lomo la piel se tensa, y se abren dos heridas simétricas, y le brotan las alas de sus Ancestros, y las garras, y la cola y las escamas del pecho emergen y se le erizan; y el dolor y el placer son uno solo.

Es ella, maestro, es *ella*...

Rashaverak la miraba incesantemente. Aun la lujuria no se le escapaba de los ojos.

—No es la primera vez que nos encontramos, caballero.

Él quedó sorprendido. ¿Cómo podía saberlo?

—Me has visto en sueños. Como yo a ti...

El hombre, más anonadado todavía, era incapaz de comprender. ¿También el Gran Rojo le dio una visión a *ella*? ¿Acaso era el Destino lo que los unía? Pero no contestó, prefería mirarla, del rostro al busto, de allí hacia las piernas, y de nuevo a sus labios. Lo contentaba tanto tenerla delante...

—Fue un gran *sueño*, sí. Aunque... te recordaba más gentil —continuó *ella* mientras le tomaba la mano derecha y la acariciaba entre las suyas. Con dulzura, le condujo la palma por sobre sus tersos muslos desnudos. Entonces agregó—: Quizás, aquella otra vez, en el sueño, una alucinada nebulosa impidió que sintiese ese terrible dolor en mis rincones —cuando pronunció la última palabra, empujó la mano del guerrero hacia su entrepierna.

Rashaverak apretó fuerte, sintiendo el desafío, y vio en el rostro de la hembra como su boca, ligeramente abierta, ahogaba un gemido. Cuando el hombre intentó encimarse, un punzante dolor en la espalda lo detuvo. Entonces retrocedió, y en su rostro asomó una gravedad intempestiva.

—Partimos al amanecer —dictaminó—. El Ancestro espera...

Libertar a una prisionera de guerra, aun con la campaña suspendida, fue toda una proeza, ante la cual la desertión de un capitán era solo una pequeña indisciplina. Rashaverak tuvo que despistar a Farrann, y sugerir que la mujer era una farsante sin hacerlo demasiado explícito; con ello había garantizado la despreocupación del comandante sin condenar a la cautiva a la hoguera. Luego, todo había resultado de un plan concienzudo en el que intervenían la embriaguez de los carceleros, un buen disfraz de soldado, un corcel, y mucha suerte. Por fortuna, todo había salido bien. Y llevaban varios días cabalgando hacia la Cavidad con la misma premura que hubo en su primer encuentro.

El guerrero comenzaba a sentir en sus carnes los reclamos del Gran Rojo, y prefería no molestarlo en demasía. Al fin y al cabo, era el Dragón quién había vaticinado el encuentro con la hembra y quien lo había convidado a entregarla al Templo. Con sinceridad, el sacerdote del Tercer Ancestro, no podía asegurar si había sacrificado tantos años por devoción a su Dios o por las más mortales apetencias. Aunque, en cierto modo, quería pensar que con el influjo de ambas había hallado su Camino, la había encontrado a *ella*.

Pocas veces le había dirigido la palabra durante la huida y el viaje, pero apenas se apearon de los caballos y encendieron el fuego, sintió la necesidad de hablarle.

—¿Eres hechicera de veras...? —preguntó lacónico.

El crepitar de las llamas era el único sonido que podían advertir en medio de la noche. La mujer calló por unos instantes; miraba el fuego como aturdida por los últimos acontecimientos. Cuando sintió el calor corporal de su raptor, se le acercó un poco más y contestó por lo bajo:

—Sí, mi *señor*, soy hechicera de la Piedra K, icono del poniente... Aunque es conocido que, en todo el mundo, quizás en su propia tierra, la Piedra K tiene su efecto —levantó el brazo y con un dedo le recorrió la espalda, deteniéndose con delicadeza en una de las heridas recientes aun no cicatrizadas.

Rashaverak resopló y se sacudió la mano entrometida.

No había querido pensar en eso. Era claro que de alguna forma sus habilidades se habían potenciado con la cópula, pero había preferido pensar que debía ser la vehemencia del Tercer Ancestro bullendo por su cuerpo, y no hechicería barbárica de inferior calaña, lo que le había convertido en dragón por un instante.

Rashaverak la agarró por los cachetes con la mano derecha y en un alarde de fuerza le acercó el rostro al fuego.

—La próxima vez que blasfemes, la hoguera te consumirá hasta los huesos —dijo con voz áspera, como conteniendo el torrente de palabras que estaba presto a decirle. Y luego reanudó—: No es la primera vez que estás a punto de morir así: deberías acostumbrarte a hablar sólo lo necesario.

En ese instante, quizás por la cólera propia o por el estupor que vio en los ojos de la hembra, se sintió ligeramente animado. Muy cerca del fuego hizo que se tendiera y encontrando una ecuanimidad insólita, le susurró al oído:

—No debes otorgarle a la Piedra K el mérito que se han ganado tus entrañas.

Y su mano derecha se internó en los trapajos que tenía por vestidura, buscando el cálido bajo vientre, la textura crujiente del estambre, la densa humedad de sus resquicios.

Antes de que pudiera advertirlo, *ella* le roció sobre los ojos un polvo oscuro, bien cribado, que apenas lo hizo parpadear.

—¿Pero qué te crees, maldita?! ¿Que has de dominar a un clérigo del Gran Dragón Rojo?

Rashaverak intentó pegarle, y ofenderle, y humillarle, y lo logró varias veces. Pero no había ímpetu en sus actos. En cada ocasión se sentía más excitado, y la simple y cruda violencia cedía paso al juego y luego al placer.

En la penumbra de la fogata, los cuerpos desnudos se contorneaban velozmente, y a pesar del viento frío, el sudor le empapaba las pieles. Ninguno tenía memoria de haber encontrado en otra criatura un deleite tan extraño y tan tremendo.

La mujer, sometida, pronunciaba entrecortadamente palabras ignotas, y Rashaverak, afanoso, le contentaba por dentro, esta vez más pausado. Pero *ella* temía, porque el guerrero era propenso al descabro y en cualquier momento podía vigorizarse y batirse con brusquedad contra su cuerpo. Sí, *ella* temía, aunque a menudo lo deseaba profundamente. Rashaverak no percibía la presencia del Ancestro; inflamado por su propia llama, quería recorrerla toda: besarla y acariciarla, morderla y apretarla. Pero el tiempo le latía en el genital como en el propio pecho, y pronto no hubo lugar para la cortesía y la ternura.

Entonces domó sus glúteos y su busto, y no los acarició jamás. Y *ella* forcejeó, intentando hacerle frente, y disfrutó aun más cuando la arremetida del guerrero la hizo rendirse y gritar.

Al final, cuando la danza de los sexos fue más asíncrona y resonante, unas escamas rojizas manaron del pecho del hombre, irritándole la piel, y dos alas gigantes le surgieron del lomo, expandiéndose una docena de pies a ambos lados. Pero el varón continuaba, y ahora, con el brío renovado, lograba en cada avanzada más acierto. Y *ella* gimoteaba, y él rugía. Y, vertiginoso, el último impulso los venció absolutamente.

Por un instante, todo queda suspendido en la mente de Rashaverak: la hoguera, luchando contra el viento frío, el sol carmesí, cuya corona parece iluminar el horizonte de la sabana, la mujer complacida y trémula, y él, que no es hombre ni dragón, pleno en su hombradía.

Entonces las portentosas alas baten, y las fauces le brotan del rostro, y las zarpas de los brazos y las piernas, y la enorme cola de su espalda, y la piel ha dejado de ser tersa para llenarse de protuberancias, arrugas y escamas. Su figura crece por sobre la planicie, con sus garras clavadas en la tierra; y sus alas vuelven a agitarse, esta vez con más ardor, hasta hacerlo volar.

Sobre el vado, nada parece llamar su atención en esta tierra extranjera. Pero cuando sus ojos avistan La Cavidad, yerma y neblinosa, Rashaverak brama, vigoroso, y lanza una llamada desafiante.

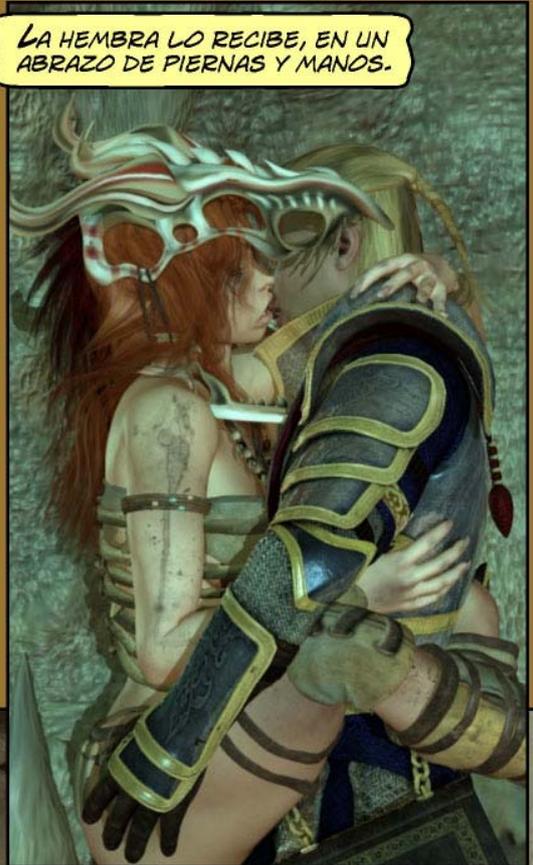
ALLÍ ESTABA ELLA...



ELLA ES TU SIERVA,
DRAGON ROJO, TU
MENSAJERA...



LA HEMBRA LO RECIBE, EN UN
ABRAZO DE PIERNAS Y MANOS.



PARECE NO CONTENTARSE, Y
EL ROJO - ¡O ES ACASO
RASHAVERAK? - LA ALZA POR
LA CINTURA Y LA VOLTEA.



ENTONCES UN ESPASMO
LE CONTRAE EL CUERPO
AL GUERRERO...



EN SU LOMO LA PIEL SE TENSA, Y SE ABREN DOS HERIDAS SIMÉTRICAS,
Y LE BROTRAN LAS ALAS DE SUS ANCESTROS, Y LAS GARRAS, Y LA COLA
Y LAS ESCAMAS DEL PECHO EMERGEN Y SE LE ERIZAN...



...Y EL DOLOR Y
EL PLACER SON
UNO SOLO.

ES ELLA, MAESTRO,
ES ELLA...

Rashaverak había sido curtido en el Culto a los Ancestros hacía un siglo atrás, y, como todo devoto, sabía bien que la gracia de los Dioses había sido esparcida en forma escueta, y que aun comprometido en la liturgia y ofreciéndose por siervo, un hombre sólo era capaz de invocar uno de los tres dones del Dragón: o la diestra cola y las pétreas patas, o las ágiles alas membranosas, o las enormes fauces y la ígnea garganta. Y solo unos pocos lograban dominar con pericia uno de estos atributos; costaba mucho tiempo y sacrificio. La conversión total había sido una quimera que los más osados sacerdotes habían perseguido durante milenios.

Pero ese día, la hembra, hechicera de la Piedra K, bárbara y occidental, alejada de los ídolos y los templos por un surco gigante en la tierra, había hecho de Rashaverak un verdadero dragón.

El sacerdote del Tercer Ancestro no acababa de entenderlo del todo. ¿Cómo era posible que ese polvo negruzco, tan ajeno a su culto, pudiera despertar en él tal poder? Pero no era el polvo, lo sabía. El polvo quizás podía encantarle los huesos y las carnes, pero ¿con qué energía podía engendrar el fuego, y debatirse entre hombre y bestia, y, por fin, volar? *Ella*, la insidiosa hembra que no calla, era manantial de esa energía, de esa luz. Ahora, al verla durmiendo, con las heridas recientes de un accidental zarpazo en el muslo izquierdo, su pecho se inundaba de una gran admiración.

¿Cuántas contiendas, cuántas prisiones no habría soportado?

Desde hoy, la protegería con uñas y dientes, y la llenaría de oro y riquezas... si estaba dispuesta a cruzar con él el gran vacío, La Cavidad.

Mientras volaba había tiempo para pensar. Leguas y leguas de niebla se interponían entre los continentes y era poco atinado poner demasiado asunto a los misterios que yacían debajo.

Ella aun dormía sobre su lomo y, con cada exhalación, Rashaverak se sentía reconfortado; la magia ritual había sanado gran parte de los cardenales, y solo quedaba que la mujer se repusiera a la pérdida de sangre y el dolor. Se reprochó una vez más el desvarío que le hizo dañarla. No se lo permitiría jamás.

Antes de que pudiera contenerlo, en su mente se agolparon imágenes del coito reciente: su rostro iluminado por el fuego, sus senos erguidos, las contorsiones del vientre... Y las sensaciones, y los sonidos... Pero más que nada la satisfacción de verla complacida. Eso terminaba de unirlos para siempre. Aun si no le hubiese otorgado el poder del Dragón hubiera peleado por *ella* toda la eternidad.

Pero, por fortuna, era capaz de invocar los dones ancestrales en su propia carne y podría darle muerte al Tercer Ancestro. Eso la salvaría a *ella* de la tortura de verse violada, noche tras noche, por las huestes devotas, y lo haría, a él, la criatura más poderosa de su tierra.

Tres jornadas de vuelo continuo fueron suficientes para hacer que, en Rashaverak, los atributos insuflados fuesen perdiendo fuerza. Y, en su tierra, tuvo que andar de nuevo, y humillarse como simple humano.

Ella no se había recuperado del todo pero podía seguirle el paso de buena gana cuando el terreno lo permitía.

El paisaje era realmente extraño: riscos, farallones, pantanos... Hiedra y musgos por todos lados. Y el hedor del aire, casi tan fuerte como en La Cavidad. Rashaverak, temía que *ella* no lo resistiese, este lugar no había sido hecho para los hombres. Pero no, la hechicera era mujer de muchas desventuras, y sabía bien que el esfuerzo y la molestia eran de los males los mejores.

En los páramos más allá de los pantanos, el guerrero advirtió una enorme construcción de roca recostada contra la falda de una colina. El Templo del Tercer Ancestro.

La cámara circular había sido saqueada y los ídolos estropeados. El cáliz rojo había sido volcado y la infusión para los rezos derramada por el suelo. Sin la protección del sacerdote, la escoria había dispuesto del salón a su antojo y la hiedra avanzaba por las paredes hacia dentro de la montaña. Ya el Templo no era el lugar cálido y suntuoso de alguna vez.

Rashaverak se sintió culpable por un instante.

Pero no, él ya no era el sacerdote del Tercer Ancestro y no sentía el más mínimo apego por las tradiciones de antaño. Había vuelto a batirse contra el Dios Rojo, a darle muerte entre fauces y garras. No vacilaría en esa empresa.

Allí se iba a convertir en el Matador de Dragones, reputación que pronto se esparciría por todo el reino y le daría fortuna y poder.

Ella observaba cada estancia, cada altar, cada ídolo derruido, como tratando de asimilar los rituales que se celebraban dentro. Rashaverak disfrutaba mucho de esa curiosidad, y se dispuso a alimentarla. Le dijo del brebaje, de las palabras sacras, y de cómo el Dragón Rojo, oculto en la colina, mostraba el destino en un sueño; omitía todos los detalles importantes para oírla preguntar.

Cuando se hartó de contarle, buscó debajo de una roca un poco de sangre y saliva de dragón, las mezcló bien, y las sirvió en dos vasijas de piedra tallada que los ladrones no habían querido llevar. Luego le ofreció una a *ella*, y, después de acomodarse al pie del altar, bebieron y adoraron al Tercer Ancestro hasta quedar sumidos en un sopor imbatible.

Al principio el sueño fue muy ambiguo, en nada parecido al que una vez hizo que Rashaverak abandonara su tierra. Apenas una súplica, un llamado. Luego el Gran Rojo le mostró a su siervo túneles y claustros del Templo nunca antes recorridos por fiel alguno. El Sendero del Ancestro, balbuceó Rashaverak somnoliento, y una sonrisa sardónica se reflejó en su rostro.

De pronto, *ella*... en una caverna, le esparcía el polvo negro sobre los ojos y se le echaba encima. Y sus caderas se habían hecho diestras en el vaivén, y sus senos se habían robustecido. Y los años le habían curtido el rostro, pero no habían usurpado su belleza.

Por unos instantes, el sueño y la realidad fueron la misma cosa. Y *ella* sobre él, y él arremetiendo contra *ella*. Y eran réplicas de los seres soñados, pero eran distintos...

Un rugido estremeció cada recodo del Templo. Y una llamarada calcinó el altar.

Rashaverak desesperó, y se lanzó a correr por los pasadizos revelados en el sueño. Las alas le batían enérgicamente pero el cielorraso de los túneles le impedía volar. A cada tanto, un fognazo y un bramido; y los corredores temblando bajo sus membrudas patas.

La hembra le seguía detrás, con el arrojito que el hombre-dragón le había impregnado.

Un poco más adelante, siguiendo el Sendero, las rocas del Templo se terminaban y comenzaba la montaña. Rashaverak se detuvo y se adentró con prudencia. Las cavernas eran húmedas y oscuras, y había que cerciorarse de la firmeza del suelo. *Ella* fue delante esta vez, aprovechando lo menudo y ágil que era su cuerpo humano, y Rashaverak la siguió, con las alas cerradas sobre su lomo y muy despacio. Pero en sus fauces se atragantaba el nombre del Tercer Ancestro, y el ímpetu no mermaba.

Pronto encontraron un túnel extrañamente seco y neblinoso. *Ella* se inclinó sobre una pared y la tocó con sus dedos. Un polvo negro y muy fino la recubría. Él resopló, presuroso, y la instó a continuar.

Al final de la niebla, el Sendero desembocaba en una enorme estancia iluminada por un rayo de sol que horadaba la montaña. La cámara estaba colmada de monolitos y lajas informes, de un negro lustroso, que se alzaban hasta el techo cavernario como ídolos de roca. En el centro, yacía un dragón, bañado por la luz.

El Gran Dragón Rojo. El Tercer Ancestro.

Rashaverak se irguió y se contrajo, presto a la batalla. Pero algo lo detuvo. El Ancestro se veía yerto y débil, y solo algunas escamas del lomo vestían el tono escarlata que lo distinguía. Parecía mirar absorto una calavera humana tumbada a sus pies.

La hechicera se adelantó con mucho cuidado y comenzó a pronunciar un conjuro. Rashaverak confundía los sonidos, y varias veces creyó identificar, en el discurso místico, una palabra sacra. Cuando estuvo lo suficientemente cerca, *ella* extrajo de sus ropajes el polvo de Piedra K y lo sopló sobre el dragón inerte. Un gesto de su mano izquierda hizo que la bestia se sacudiera en pavorosos estertores que no provocaron ningún ruido. Mientras convulsionaba, perdía tamaño y estiraba los miembros caóticamente, y en su cuerpo de monstruo, pronto desaparecieron las alas, y las garras, y la cola... y luego no fue más dragón, sino humano.

Un hombre anciano tendido en el umbral de la muerte.

Antes de caer exánime, el Tercer Ancestro elevó su brazo flácido, señaló al joven dragón que una vez fue su adepto, y dijo, con voz quebradiza:

—Hijo mío, llegas a tiempo...

Ahogó un suspiro de alivio y su brazo se desplomó sobre el suelo.

El estupor embargaba a Rashaverak. Había ido a pelear con el Gran Rojo, a deshacerse en heridas y golpes, y había terminado observando a un humano en su lecho de muerte. ¿Acaso el Tercer Ancestro era un impostor? ¿Un hombre que había alcanzado transformación completa? ¿Acaso había adorado toda su vida a un hombre? ¿A un hombre como él? Mil preguntas más se le atascaban en su garganta, cocinándose junto al iracundo fuego que nunca pudo expulsar.

Entonces la descubrió a *ella*, junto al anciano, invocando otro hechizo. Pero no miraba al hombre muerto, no. Su vista estaba fija en el esqueleto humano que reposaba a su lado. La hembra hizo una danza ritual con las manos, se echó en el suelo y, con el polvo de Piedra K vertido sobre la tierra, dibujó un complicado símbolo. Rashaverak se acercó cauteloso, sin perturbar la ceremonia, y pudo distinguir una lágrima corriéndole por el pómullo derecho.

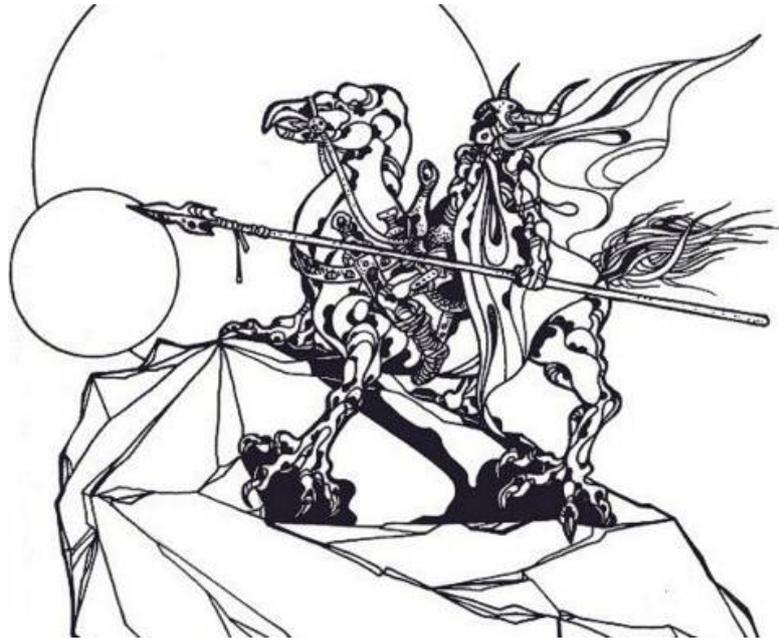
Cuando abrió los ojos, temblaba de pies a cabeza y un palpito le anidaba muy dentro. El guerrero, el dragón, el Templo... Notó que los símbolos dibujados a su alrededor habían cambiado durante el sueño y llevaban un mensaje preciso. Se levantó, presurosa, y esparció las limallas de Piedra K, borrando todo signo del culto. Nadie podía saber que la Orden la había ungido como Madre del Ancestro.



Gabriel J. Gil Pérez: (1987) Licenciado en Física en la Universidad de La Habana. Miembro del Taller de Literatura Fantástica Espacio Abierto. Egresado del Curso de Técnicas Narrativas del Centro de Creación Literaria Onelio Jorge Cardoso. Pese a su juventud ya ha obtenido algún que otro galardón literario: premio Media Vuelta 2006, del Taller Espiral, por el cuento **Turista de Verano**, Mención en el Festival de Artistas Aficionados de la Universidad de La Habana 2008 por **Pies Firmes, Pies Errantes**, Primer Premio en el Concurso Salomón 2009 con **Sus Jirazas son Nuestras**, Dos Menciones en el Primer Concurso Oscar Hurtado 2009, en las modalidades de Ciencia Ficción y Fantasía, Primera Mención en el Concurso Andrómeda 2009, esta vez dedicado al viaje espacial, por **Defasaje**, Mención en el Premio Iberoamericano de cuento Julio Cortazar 2010 por **La culpa la tiene Menard**. Algunos cuentos suyos han aparecido en el e-zine Disparo en Red, en la revista digital Argentina Axxo y en Korad. Ha participado como conferencista en los eventos teóricos Ansible 2006, Ansible 2007, Espacio Abierto 2009 y 2010 de Ciencia Ficción y Fantasía.

Ilustración: **Rodolfo Valenzuela**, España.

SECCIÓN POESÍA FANTÁSTICA



La fruta prohibida

Solía ser el semidiós impetuoso
que desangraba con su dardo
estrellas vírgenes
bajo las nubes palpables del universo.
Solía cabalgar sin miedo
sobre el jadeo desnudo de la noche,
penetrar hasta lo más profundo de su cuerpo
y seguir siendo luz.
Ahora, ya no tengo esa transparencia
que puede doblar el acero
y mitigar el hambre de ínsulas
donde anclar, a trozos, la soledad.
Ya ni siquiera puedo coser la cicatriz
que desgarró mis ojos
y me condena a vagar errante.
Ahora soy tan solo el Edipo
que trató de burlar la *Moira*,
marca del cómo, cuándo y dónde.
Soy una de tantas flechas insomnes
que traspasan la piel
con la demencia de sus puntas,
o simplemente la huella atrapada
en arenas del desierto,
que a pesar de la mordida de los años,
llevan aun el eco de mis pisadas.

Ahora soy solo el mortal
que no pudo convertirse en Dios
al comer de la fruta prohibida.

La búsqueda

La búsqueda no era sino
el modo difuso de inventarme
un pretexto
para atravesar las burbujas
que desligan las caracolas
de mi cabeza.

La búsqueda resurgía en medio de las cenizas
como el espasmo derretido
por este fuego indetenible,
manto que resguarda los presagios
cuando el ardor de la espera
seduce a gritos
la avidez que supone este anhelo al borde.
Anclé el espejismo
que ataba mi fantasía
y por primera vez pude palpar sin oídos
los cánticos de la sirena,
envolverme con su melodía
y no ser despedazado.
Ella se convirtió en el designio
que estremece y apacigua la tormenta
cuando esta lluvia de metáforas desciende,
revienta la mitad ausente
que ansía el reencuentro,
cuando esta lluvia de metáforas
moja cada uno de mis tejidos
y me hace creer que no sueño.
Desperté en el ojo fértil del océano,
sosegado por su gemido:
Ella era tan capaz de devorarme
que iba a ser difícil volver a despertar.

Realidad

Luz fantasmal
que amordaza mi cuerpo:
no es solo un sueño.



Leonardo Estrada Velázquez. Holguín, 1989. Miembro del grupo literario “Silvestre de Balboa”. Estudiante de primer año del Instituto Superior de Arte en la carrera de Arte Teatral, en la especialidad de Dramaturgia. Narrador y poeta. Entre sus premios se encuentran: Primera mención en el Festival Nacional de décimas canarias Indio Naborí 2008. Premio Tertulia de Décimas Canarias 2008. 1er Premio en Poesía en verso libre en los 1eros Juegos Martianos 2009. 1eras Menciones en el Festival de literatura para niños: poesía tema canario y cuento tema libre. Premio en el Concurso Nacional de

Glosa Indio Naborí 2010. Premio de soneto de los Segundos Juegos Martianos, 2011. Segundo Premio de cuento tema canario y Premio de cuento de tema libre, ambos del concurso de literatura infanto-juvenil auspiciado por la Asociación Canaria de Cuba, 2011. Obras de su autoría serán publicadas en diversas antologías y revistas nacionales e internacionales, durante los años 2011 y 2012.

STEFANO VALENTE



Stefano Valente nació en Roma en 1963.

Desde pequeño se ve inmerso en una atmósfera de cultura viva que gira especialmente en torno a la personalidad de su abuelo, Anton Pietro, una figura prominente de la escena artística de aquellos años. De niño vaga por el estudio del pintor entre paletas, bocetos, estudios y pinceles. El abuelo Anton Pietro, profesor en la Academia de Bellas Artes de Roma (donde ocupa la cátedra de Blanco y Negro, acompañado por los asistentes que después serían grandes protagonistas en el ámbito cultural: Consagra, entre otros), lo fascina y lo anima a los primeros ejercicios de diseño.

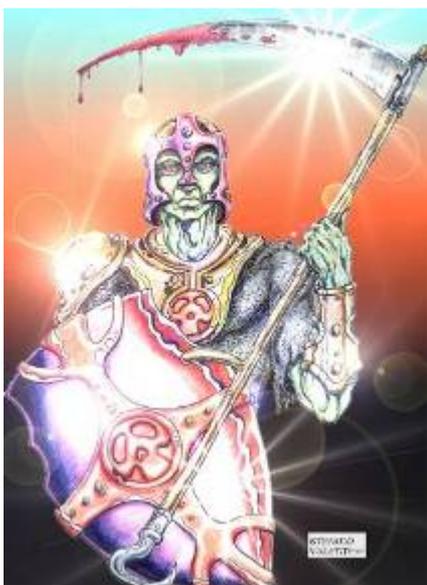
La pasión por el arte y la cultura se enfoca desde la adolescencia en el estudio de las lenguas y literaturas: gracias a su padre, Donatello, también una persona polifacética —arquitecto, pintor, crítico, periodista e historiador del arte— que le incita a cultivar la escritura apoyando, simultáneamente, la

inclinación “familiar” que Stefano tiene por el arte figurativo y la gráfica en general.

Completó los estudios básicos y se graduó en Lingüística, pero el estudio de los idiomas es solo uno de sus diversos intereses y experiencias “creativas”. Se mueve entre el periodismo independiente y la colaboración; fue corresponsal de Italia para varios medios de prensa y estaciones de radio extranjeras (sobre todo en Canadá y Portugal); se convierte en guionista y humorista gráfico así como en ilustrador y traductor (principalmente del portugués y del inglés) para algunas editoriales.

Desde mediados de los años ochenta, Stefano Valente siente la necesidad de canalizar el flujo creativo sin dispersarse: la escritura se convierte en el medio privilegiado.

Es un camino difícil, especialmente por el carácter reservado de Stefano, dado al recogimiento, al trabajo en la sombra. Todo su tiempo libre lo dedica a escribir: ‘No es un pasatiempo, es un compromiso serio (...), un oficio al cual dedicarse porque la creatividad se debe expresar de cualquier manera (...). Es un compromiso duro y un espacio liberatorio, (...) con él sufro y soy feliz, sin él no soy nada.’ (entrevista con *Il Messaggero*, el 20 de marzo de 2004).

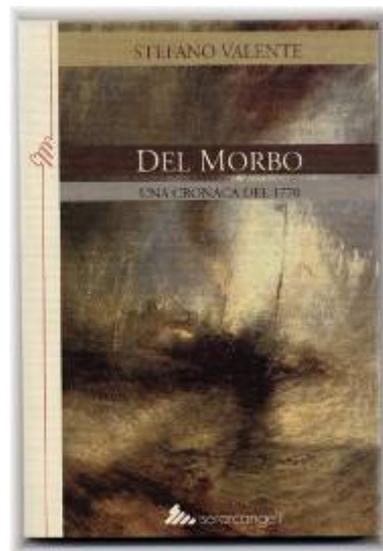


Dead Guardian

Estuvo entre los ganadores de los premios literarios “Mondolibri” 1998 en las categorías de novela inédita (con **Lo Specchio di Orfeo**) y cuento inédito (con **Una nazione benedetta**), y nuevamente en 1999 en la categoría de cuento inédito (con **Girotondo di Giuda e della conchiglia**).

Ha publicado algunos cuentos y poemas en diversas revistas literarias y de temática diversa. Participó en la realización de la primera Carta de servicios municipales del Cuerpo de Policía de Roma. Fue curador de varios talleres de escritura creativa y de cursos de editing textual para unas asociaciones culturales y agencias literarias.

En 2004 publicó la novela **Del Morbo- Una cronaca de 1770** en la editorial



Serarcangeli: la historia de la propagación de una epidemia, en medio de la oscuridad de un remoto y brumoso Norte y el resplandor de la Europa ilumininista, “reconstruida” por un cronista anónimo del siglo XVIII.

Como siempre, Stefano Valente intenta estructurar narrativa y lingüística “alternativa” en una especie de caja china, un juego de espejos que reflejan la historia de las ruinas y los triunfos, lo que multiplica la aventura de pequeñas y grandes figuras humanas; intervienen una corte de doctores de extraña ciencia, de comerciantes, de soldados; y después también de vagabundos, sacerdotes que colgaron los hábitos, reyes y favoritos de reyes.



La novela es “un viaje al límite del mundo hasta la línea imprecisa donde el mar y el cielo se funden el uno con el otro. En el lugar donde tal vez ni siquiera la razón pueda llegar...” (Tomado de la contraportada).

El 19 de septiembre de 2004 en L'Aquila Del Morbo recibió el “Premio Athanor” de ficción; un proyecto multicultural patrocinado, entre otros, por la Región de

Abruzzo, de la Universidad de Francavilla al mare, y varias asociaciones internacionales y voluntarias.

En 2008 publicó su libro **Lo Specchio di Orfeo**, en la editorial Liberamente (Barbera Editores): “Un viaje impresionante entre el secreto de la Vida y el misterio de la Muerte, que parte desde el antiguo Egipto para pasar por los misterios medioevales de los Templarios y los fumadores de hachís, hasta los secretos indecibles de las grandes potencias económicas contemporáneas. Un thriller esotérico lleno de referencias mitológicas y literarias.” (Tomado de la contraportada).



Armatura

La existencia de Melsedeph

Stefano Valente

(Traducido por Alejandro Ramírez Giraldo)



Ahora todo estaba claro. La bruja estaba segura que Melsedeph, su sirviente, la había traicionado. La llama de la candela negra se quemaba crepitando de arriba hacia abajo y el humo se envolvía en serpentinas espirales en sentido contrario a las agujas del reloj que se difundían lentamente entre los miles de recipientes, instrumentos y alambiques de la enorme sala de alquimia. Había sido envenenada, no le quedaba la menor duda. En ese momento la confusión se estaba apoderando de la mente de Lemyra y hasta le parecía escuchar que se dirigían hacia allí los pesados pasos del caballero que, después de un viaje interminable, pondría fin a su vida con la espada encantada.

Afuera, en la noche neblinosa que sofocaba la torre derrocada, los aullidos resonaban estridentes. Eran los espíritus de los lobos que la bruja había eliminado con su nigromancia, espectros que regresaban, en noches como aquella, para atormentarla con su lamento funesto.

Un escalofrío gélido recorría la espalda de la hechicera. Una idea repentina relampagueó en su mente. A toda prisa agarró el pequeño espejo de plata con el precioso mango de marfil. Era un objeto único por su factura y valor que perteneció a un antiguo archimago que, cientos de años antes, había morado en aquel ángulo perdido de la tierra. La brujería que había formado aquella joya ya se había olvidado para siempre. Lo que quedaba, por el contrario — aquella placa oval de plata bruñida, incrustada en un cuerno de rinoceronte enano y albino—, conservaba intacto el poder secular de la Clarividencia y la Verdad.

Lemyra se fijó en su propio reflejo en el espejo y, con gran asombro, vio el reflejo de Melsedeph que la miraba. La sonrisa maligna y los habituales párpados aferrados a sus grandes ojos del color de la luna llena, le recordaron otra vez la inenarrable insondabilidad de aquel ser que la escrutaba en silencio.

—Yo mismo, hace muchos años, te regalé este espejo —comenzó Melsedeph con su voz al mismo tiempo gutural y nasal. —El espejo que ahora interrogas para saber y comprender.

—¡Tú! ¡Hablas, serpiente del infierno! —Lemyra arrojó el espejo que, increíblemente, como si hubiera sido de cristal, explotó triturándose en centenares de minúsculos fragmentos.

—Montas en cólera contra mí —roncó el sirviente mientras se recogía sobre el antepecho de una ventana alta y estrecha. —Es natural, Lemyra, no te lo reprocho. Pero sabías que éste era tu destino y que no podía ser de otra manera.

Enfurecida, la bruja agarró un puñal que estaba al lado de un montón de patas de gallina cercenadas y se lo lanzó a Melsedeph. En un pestañeo, emitiendo apenas un gruñido de fastidio, el sirviente desapareció de la ventana y reapareció sobre el solio que estaba delante de la chimenea. El pelo negro, brillante como la noche, estaba ligeramente desordenado, y la cola se movía sinuosamente oscilando a diestra y siniestra, casi burlándose de la ira de la vieja.

—El hecho es que yo estoy aquí hace miles de años, ama —retomó Melsedeph, distendido como una esfinge—, y sé cómo se deben conducir estos asuntos.

Renunciando a su apoyo, la arrugada hechicera intentó alcanzar al sirviente con el extremo de su bastón mágico, el mismo que había cabalgado durante las noches de Sabbat y que había usado para reunir las nubes e invocar los rayos. Sin embargo, ahora estaba débil y se ponía cada vez peor a medida que el tiempo se deslizaba anunciado por las palabras bromistas de aquel pequeño demonio. El bastón se le escapó de la mano y se escurrió sobre el suelo de piedra hasta debajo del solio. Melsedeph se limitó a controlar el recorrido, levantándose sobre las patas para después recuperar cómodamente su posición inicial.

Lemyra estaba poseída por una fatiga infinita y ahora hablaba acezando, con susurros:

—Eres... Eres solo un...

—Un sirviente. Una bestia. Un estúpido animal de compañía, aunque en el fondo también mágico —. Melsedeph continuó la frase interrumpida. —Tal vez es solo por eso, Lemyra, o tal vez no. Tal vez, es probable que lo que estoy diciendo pertenezca a uno de mis muchos sueños, o bien sea la verdad —. El sirviente se puso más cómodo, las patas anteriores una sobre la otra. Lemyra comprendió que iba a revelar el último secreto y, resignada y exhausta, se dispuso a escuchar sentándose sobre el asiento desgastado que estaba junto al solio.

—La leyenda —continuó Melsedeph—, dice que tenemos nueve vidas. *Nueve*. En otras regiones, según lo que he escuchado de mis confidentes, nos conceden solo *siete*. En todo caso, como habrás comprendido, el número no importa: es solo una invención. Las historias, las tradiciones, se pueden imaginar, a veces incluso adivinar. Pero no se pueden *saber*

“Mi vida, o tal vez debiera llamarla “existencia” (la existencia de cada sirviente como yo), es como una larga cadena de la cual no se ve ni el principio ni el final. Cada eslabón que compone la cadena es una de las tantas vidas que componen mi existencia, y todas las vidas, como los eslabones, están estrechamente ligadas entre sí. Es por esto que, cuando uno de nosotros “muere”, en poco tiempo es reemplazado por un nuevo sirviente. Ustedes los humanos creen haber sustituido el ser desaparecido con un nuevo... *huésped*, por así decirlo, pero esto es solo una ilusión. En realidad nuestro espíritu continúa habitando en la misma casa, pero en un nuevo cuerpo.

Melsedeph se estiró bostezando, sin un solo ruido. Las uñas salieron de la pata clavándose, por un instante, en el madero del solio. Lemyra, pálida y estupefacta, intentó hablar, pero Melsedeph la anticipó, aburrido:

—Ahora te preguntas cómo fue posible. Tu viejo sirviente (aquel que llamabas “el Rojo”) desapareció de esta torre un día de invierno. Tú te irritaste. Sin embargo, no te preocupaste ni un segundo sobre lo que le pudo haber pasado. Juraste a todos los diablos que nunca, nunca más tendrías otro. Después, una mañana de primavera, me encontraste y me atendiste bajo un roble sacro. Estaba ya suficientemente viejo y te parecía más dócil y afectuoso que el “Rojo”. ¿Nunca lo hubieras creído, eh? Para nosotros el tiempo no es como el de los hombres. O tal vez es la misma cosa, aunque ustedes no lo saben. Un gran río que fluye de los montes al mar. Pero ustedes son simples eslabones solitarios arrojados sobre la orilla, mientras la cadena de nuestra existencia se desenvuelve con miles de giros, hacia adelante y hacia atrás. Es por esto que un sirviente no teme la muerte. Por esto paseamos despreocupadamente sobre los techos de las torres. Por este motivo nos encanta contemplar lo que ustedes llaman “el vacío”. Y dormir y soñar, sin inquietud por vivir. Por lo tanto, aceptamos comer de sus hongos cuando no se sienten seguros y le temen al veneno.

—Hoy me llamo Melsedeph, pero en el pasado me llamaste “el Rojo”. En otro tiempo fui una elegante gata montés que había perdido un ojo en una batalla y andaba loca por las lagartijas de los muros. Mi amo, un ambiguo nigromante etíope que ocupaba este lugar antes que tú, me llamaba “Diosa”, porque le recordaba a Bastet, la diosa egipcia de cuerpo felino. Hace alrededor de doscientos años viví en los despojos de un aburrido castrado de pelo gris humo, vago y somnoliento, pero astuto, constantemente alegre y con muchos amigos. La torre estaba llena de otros como yo que me visitaban y a veces se quedaban conmigo durante breves periodos. Moko, tan pavoroso de aspecto como bueno de temperamento, era un hombre simpático y afable. Muy alto, tenía la piel oscura como un caballo árabe, los dientes larguísimos y blancos, más afilados que los míos. Tanto le complacía mi compañía que caminábamos entre sus alambiques y curioseábamos entre sus filtros y pergaminos.

“Fue en aquella época que Moko, de regreso de un viaje a oriente, consiguió este espejo mágico con mango de cuerno de rinoceronte. Me quedó a mí a la hora de su muerte y a continuación se lo obsequié a todos los humanos que vivieron conmigo. A ti también, Lemyra, que lo has destruido. Ah, no te preocupes, no es la primera vez que sucede...

El sirviente sopló repentinamente hacia los fragmentos del espejo. Miles de corpúsculos de plata y marfil corrieron sobre el suelo y, en un relámpago, se reagruparon, reconstruyendo el precioso objeto mágico que no evidenciaba ninguna señal de lesión.

La bruja intentó hablar, en vano, porque la boca, así como el resto del cuerpo, estaba neutralizada por la parálisis que le producía el veneno. Le habría gustado conocer las razones de aquella traición y, mientras tanto, estrangular el cuello de Melsedeph.

El sirviente se giró hacia un lado, se lamió la pata y, dirigiéndose a la hechicera con los grandes ojos amarillentos abiertos completamente, continuó como si le hubiera leído la mente:

—Sumándolo todo no has sido un ama malvada, no. Un poco rara, tal vez, y lunática, pero ¿quién no lo es? A veces, es verdad, me pedías cosas imposibles. Como cuando me exigiste que capturara para ti una hembra de sapo grávida en la noche de Todos los Santos. Pero, es cierto, la hechicería es un arte complejo y a menudo incomprensible. Después de todos estos años creo conocerla bastante bien. O mejor, para ser sincero, ha sido mi propia sabiduría mágica la que me ha forzado a envenenarte y, créeme, no me resulta para nada agradable.

Lemyra, cianótica y asfixiada, cayó rígida sobre el suelo. Melsedeph la miró por un instante de forma interrogativa, rotando adelante y atrás una oreja y luego la otra.

—No tuve elección, estimada amiga, no hay mucho por agregar. Hace tiempo, en esta tierra desolada, habitada solo por tú y yo, presagios inequívocos anunciaban que estaba próximo el fin de un ser humano por la mano de su semejante. Lo vi en el vuelo de los pájaros (que, lo sabes, me gusta tanto perseguir), así como se me había enseñado muchos siglos antes alguien de quien no recuerdo ni el rostro ni su nombre. Los augurios decretaban que esta muerte era inminente y yo lo lamentaba. Decidí no comentarte nada y tramé el modo de leer a profundidad más allá de la niebla oscura del tiempo. Esperaba encontrar un modo, una vía de salvación, una esperanza *para ti*, si hubiera habido una. No niego, ciertamente, que fui un poco curioso, me conoces. Quería tener al menos una idea de la persona que, tal vez, te reemplazaría. En el fondo era mi derecho, ¿no? En tu ausencia, entonces, consulté el espejo de Moko y vi aquel al que tú ya has visto y conocido: el caballero que viene de muy lejos y que ha atravesado la tierra y el mar para hundir su hierro encantado en tu viejo cuerpo de bruja y cumplir así una antigua venganza.

Lemyra, tendida en el suelo, tuvo un fuerte sobresalto. Las visiones del caballero vengador se asociaron en su mente a la consciencia del veneno fatal que la invadía y a innumerables preguntas sin respuestas. Dentro de sí invocó los más potentes demonios de la Oscuridad en un extremo, en un vano intento de escapársele a la muerte. Con dificultad lograba todavía comprender el significado de las palabras del sirviente.

—El espejo, sin embargo —continuó Melsedeph—, no lo mostraba claramente todo. Lograba verlo hasta el momento en que un portentoso bayo irrumpía en el piso inferior de la torre. El caballero con su armadura dorada que desenvainaba la espada forjada con la magia y se encaminaba hasta aquí, subiendo los peldaños consumidos. Sus pasos metálicos sobre la escalinata que lleva al *Sancta Sanctorum* de la vieja nigromante a quién intenta asesinar. En este punto las visiones del espejo se interrumpían.

Melsedeph se rascó la panza y, con un salto rápido, descendió del solio. Haciendo serpentear la cola se dirigió hacia Lemyra, estirada desordenadamente en el suelo. Después se acercó al rostro tocando rápidamente, sin extraer las uñas, el riachuelo de saliva blanquecina que le fluía de un lado de la boca mientras los labios, temblorosos, intentaban en vano articular sonidos inconexos.

—Interrogué el espejo más veces —continuó Melsedeph—, y siempre me ofrecía las mismas imágenes. Hasta que, de repente, un antiguo conocimiento emergió de una de mis vidas anteriores de sirviente de magos. Recordé que en alguna parte, en un arcano grimorio —la voz gutural se demoró satisfecha con el sonido *gr* de la última palabra—, alguna vez había leído acerca de un complejo ritual persa para el conocimiento del porvenir.

Melsedeph había apoyado sus patas anteriores sobre el pecho de la bruja que agonizaba penosamente, a punto de exhalar el último suspiro. En uno de los más raros chispazos de consciencia, Lemyra advirtió que el sirviente se comportaba como si quisiera dominarla, inmovilizándola bajo la garra de sus extremidades. La hechicera estaba en ese momento como una presa recién capturada y, después de un juego extenuante y cruel, yacía inofensiva e impotente.

—Sabíamos —continuó Melsedeph en tono nasal—, que repetir aquel antiquísimo volumen no sería una tarea de poco tiempo. Con el transcurso de los años, de hecho, los ocultistas (incluida tú) han enriquecido la biblioteca con nuevos pergaminos, volúmenes, rollos y todo cuanto se ha escrito, en los idiomas más diversos y en la escritura más variada, a propósito de los encantamientos, maleficios y toda clase de hechicerías. Apelé de nuevo a mi memoria y, gracias a un sortilegio sarraceno para reencontrar los objetos perdidos, dos horribles *jinn* en forma de escorpiones extrajeron por mí, del estante exacto, el libro que estaba buscando. El antiguo rito que provenía de Badgad fue el más complicado de cuántos pueda recordar. Debí completar los sacrificios —en este punto Melsedeph se lamió los bigotes

con expresión satisfecha—, y recubrirme con extraños atuendos eclesiásticos que me ponían los pelos de punta — continuó con la cola gruesa y estirada. —Pero poco importa. Lo importante fue que vi finalmente lo que iba a suceder.

El sirviente, a cuatro patas sobre el tórax de la bruja agonizante, extendió las orejas. Afuera, en la noche, se abatió un repentino silencio. Los lamentos de los espíritus de los lobos, hasta ahora ininterrumpidos y terroríficos, se callaron misteriosamente. Melsedeph giró de nuevo su mirada hacia los ojos bloqueados, brillantes y todavía en movimiento de Lemyra.

—En un balde de agua de lluvia, recogida la primera luna nueva de la estación, se me manifestó entonces que el caballero se disponía a entrar en esta sala de alquimia. Vi que su espada, atravesada por una oscilación mágica azulada, agrietaba sin dificultad, una después de la otra, todas las barreras nigrománticas que habías dispuesto en tu defensa. Además, un corazón de león debía palpitar bajo aquella armadura, puesto que el caballero no se arredraba por ninguna impresión de las horrendas alucinaciones que le mandabas en contra.

“Me pareció, de esta forma, que esta puerta se abría completamente y aquel combatiente se te arrojaba a la espalda, con la espada en alto. Cuando estuve seguro de tu fin reflejado en la visión del balde, he aquí que te vi (tu imagen, mejor dicho), Lemyra, lograr una magia que nunca, de lo que puedo recordar, había visto realizar. Invocaste los ejércitos del infierno y sus generales; los demonios de las aguas, los aires, la tierra y el fuego; los ocultos señores de las artes mágicas, los que estaban vivos y las almas de los que estaban muertos. De tus manos huesudas, mientras recitabas una letanía en un idioma ignoto, emanó un retículo de fuego verdoso que atenzó, cerrándose en globo, la figura del caballero. Contra aquel encantamiento nada se podía, ni siquiera el arma hechizada de aquel intrépido y, sinceramente hablando, estimada Lemyra, en este punto, asociado a la sorpresa y al asombro experimentado, ante tales acontecimientos tuve una indefinible sensación de embarazo que no logro explicar.

Melsedeph se instaló sobre la bruja, acomodándose. De tanto en tanto se giraba hacia la pesada puerta de la sala de alquimia.

Mientras la oscuridad comenzaba a descender sobre los ojos abiertos de Lemyra, el sirviente continuó con su relato:

—Aquel prodigioso fuego verde exfoliaba las armas de tu enemigo. La espada se fundía, la coraza se evaporaba también, mientras él intentaba defenderse en vano con la fórmula mágica que conocía. Aquel que lo hacía debía ser un gran mago, pero tu arte lo superaba mil veces y lo había doblegado.

Melsedeph se giró nuevamente hacia el umbral. Lemyra parecía sentir el golpe sordo y lejano de un caballo al galope, pero también el oído la estaba abandonando, confundido por el zumbido indistinto del envenenamiento.

—En ese momento —continuó el sirviente, alargando maliciosamente una pata sobre la nariz de la bruja—, el caballero quedaba aprisionado dentro de tu globo mágico. El cimiero terminó de disolverse y reveló el rostro fatigado de una joven de cabello negro azabache y triste mirada. Cuando te encontraste con aquellos ojos, Lemyra, comprendiste repentinamente todo. La hija del noble hechicero que, en tu juventud, te había instruido en el arte mágica y en los secretos nigrománticos, y que tú habías traicionado y destrozado, venía a reclamar la justa venganza por su padre. Era una hechicera también y, aunque bastante experta, no podía enfrentarse contigo. En ese momento, postrada y derrotada, imploraba piedad mientras tú, vieja arpía sin corazón, reías groseramente y preparabas el golpe de gracia.

Lemyra, casi ciega, sintió que el sirviente descendía del pecho. El zumbido en la oreja se había incrementado, pero ahora le parecía que los pasos metálicos resonaban bajo las gradas de la torre y se escuchaban cada vez más cerca. Los mismos pasos que con frecuencia imaginaba oír cuando había querido asomarse sobre los acontecimientos futuros. En todo caso, pensó, ya no tenía importancia. Lo había comprendido todo y estaba muriendo. Estaba muriendo.

Aunque sabía que la bruja no podía escucharlo más, Melsedeph continuó hablando:

—Ante mí, por lo tanto, la ruta del destino se bifurcaba. Tenía la posibilidad de modificar nuestro futuro y, en verdad, mi raza es muy hábil en estos asuntos. De cualquier forma como transcurrieran los acontecimientos, el equilibrio de este mundo requería una vida. En definitiva, había leído bien el vuelo de los pájaros. Debía elegir entre tú y una nueva, joven y dulce huésped de la torre. El envenenamiento, por otro lado, no requería un conocimiento particular ni una gran habilidad. Tú me hiciste fatigar mucho más aquella vez que pusiste a mi lado aquel armadillo no muy, ehh... *experto* en la carrera nocturna sobre las balaustradas.

Mientras los pasos se acercaban, el sirviente levantó la joroba en dirección a la puerta. Los pesados candados de bronce se abrieron deslizándose sobre sí mismos con un chirrido sin que nadie los tocara.

—Tal vez me consideras un ingrato, Lemyra —dijo Melsedeph, casi hablando para sí. —Estoy acostumbrado a los juicios de los humanos. El hecho es que nunca podrían comprendernos, al menos hasta que no logren comprender nuestra idea de hospitalidad.

La puerta se abrió chirriando ruidosamente sobre las antiquísimas bisagras. Lentamente, con precaución, el caballero de la armadura dorada atravesó la sala llena de alambiques, hornillos y complicados instrumentos de la química hermética. La espada, atravesada rítmicamente por un escalofrío azul celeste, movió ligeramente el cadáver de la bruja, crepitando y liberando pequeñas chispas en forma de estrella. Después hundió la punta de su espada en el viejo cuerpo sin vida. Sacudidos por un último reflejo nervioso, los horribles dedos nudosos de Lemyra se contraían en puño, mientras el metal salía con dificultad con cada corte que hacía brotar una sangre densa y negra.

Después de muchísimos años, Melsedeph emitió un aullido, el mejor aullido de estupor mezclado a la alegría de la que era capaz. Sin embargo, no estaba muy satisfecho. Podía hacer algo mejor, se dijo. Se acercó entonces a la pierna de la noble hechicera guerrera que se había quitado el yelmo, y comenzó con sus maullidos de alegría. La joven de brillantes cabellos negros miró al sirviente y le sonrió. La mayor parte ya estaba hecha, pensó Melsedeph. Con la cola levantada continuó acariciando el tobillo de la recién llegada hasta que ésta, dirigiéndole en tono dulce unas frases extranjeras, se inclinó a acariciarlo y a rascarle el mentón. Melsedeph entonces la miró y le hizo un gesto para que lo siguiera. Mientras la conducía a la riquísima biblioteca mágica de la torre, se complacía de sí mismo y estallaba de alegría. ¡La vida de un sirviente era así de diversa, llena de experiencias y conocimientos!

Esperaría a que pasara un tiempo y después, como siempre, actuaría de modo que su nueva compañía humana se encontrara por casualidad con la fórmula mágica que le daba a los sirvientes la capacidad de hablar. Luego, con una mayor confianza, le regalaría el espejo encantado de Moko.

Siglo tras siglo, eslabón tras eslabón, ésta era la extraordinaria cadena de su vida, pensó Melsedeph trotando hacia la biblioteca. La extraordinaria existencia del Señor de la torre.

Ilustración: Melsedeph, **Stefano Valente**

Sección humor

EL LIBRO DE LA BESTIA

Jorge Bacallao Guerra



La mayor parte del tiempo, pongamos sin temor a equivocarnos noventa y siete jornadas de cada cien, la vida de un mago real es una panacea. Un mago real sirve en línea directa al rey de Los Territorios y solo del rey recibe órdenes. Habita en palacio, en los aposentos de La Torre del Viento Helado, y puede hacer y deshacer a su antojo. Tiene voz y voto en los consejos del reino, acceso a los conocimientos que se atesoran en cada monasterio de Los Territorios y pocas responsabilidades.

La magia ya no ocupa el lugar que antaño ocupaba en Los Territorios. Desde que se marcharon los dragones, este mundo ha sido distinto, como si unas manos gigantescas lo hubieran exprimido poco a poco dejando lo mágico chorrear y escurrirse. Atrás quedan ya los días en que se requerían los servicios de magos y hechiceros en batallas campales, o en la lucha contra desconocidas criaturas.

Ya no queda nadie vivo que haya visto un abandejo. Es posible incluso, que no respire hombre alguno sobre esta tierra que sepa que es un abandejo. Este modesto cronista, que erudito no pretende ser, sino solamente dejar escritos los curiosos hechos que nos ocupan, tampoco sabe qué demonios es un abandejo, pero consultando antiquísimos pergaminos surgió la palabra y nos da la idea de que podría tratarse de un bicho feísimo.

Pero volviendo al tema que nos interesa, les digo que la vida del mago real Samsel Tercero era cómoda y licenciosa. Pocas responsabilidades, muchas doncellas. Poco trabajo, mucho lujo. Pobres opiniones, ricas vestiduras. He aquí, en esencia, el día a día de Samsel Tercero hasta aquella desafortunada jornada en que apareció La Bestia.

Es deber de todo cronista el respeto a la razón a través de la imparcialidad. No le corresponde a quien los hechos narra, contaminar acaso la historia con su opinión. Pero a la vez, el cronista, reo confeso de la verdad debiera ser. Atenerse a los hechos narrados por anteriores escribas y evitar que la conveniencia y la simpatía desvirtúen su moral y su responsabilidad imperecedera.

Puestos sobre la mesa los argumentos anteriores, diremos... ¿Cómo encontrar las palabras exactas? ¿Cómo colocar la frase puntual? Bien, diremos que Samsel Tercero, tal vez fue un hijo consecuente de la época, despojada de toda

magia, que le tocó vivir. Su talento no podía compararse con el de sus geniales antecesores, que acumulaban hazañas de la misma forma que un vulgar labriego bebe agua en un arroyo.

Quisiéramos poder decir que Samsel Tercero suplía su falta de talento con aplicado estudio. Quisiéramos poder decir que era amigo de sus amigos, que se ceñía cual candado de bronce a la palabra empeñada, que magnánimo era, o jovial, o agradable, o sincero, o... Ah, ¿quién sabe lo cruel que ha de ser de un cronista la tarea?

No hemos dicho mucho, pero esperamos que aquello que llamamos haya permitido haceros una buena idea de quién era Samsel Tercero, el Licencioso. En realidad, no estaríamos escribiendo sobre tan pintoresco personaje si el destino no hubiese tejido tal enredada madeja en su época de mago real. Cuando hacía cuatro años y medio que había heredado el cargo de su padre, Samsel Segundo, la magia regresó de golpe a Los Territorios. Llegó de la mano del horror, cabalgando desde el poniente a lomos de La Bestia, que trajo a Los Territorios la desolación y el miedo, la angustia y la muerte.

Samsel Tercero supo que ese día iba a ocurrir algo horrible pues en horas de la tarde recibió un augurio funesto. Cuando el sol se encontraba en ese punto donde brilla más, una bola de un material desconocido atravesó con estrépito un vitral de La Torre del Viento Helado y le pegó en el pecho a Samsel Tercero. No fue un golpe mortal, pero sí bastó para dejarle un pintoresco verdugón en su pecho blancuzco, y para derramarle el vino que llevaba en la mano. Después que se hubo repuesto del sobresalto inicial, se masajeó el escuálido pectoral, recogió la bola del suelo de piedra, la palpó despacio y la sintió suave al tacto, cubierta toda como de hierbas, pequeñísimas hierbas. Después, cuentan que la depositó cuidadosamente en un frasco de vidrio ámbar, al cual colocó la etiqueta que rezaba en letra de molde: “¿Y ESTA BOLA QUÉ CARAJO ES?”. Después de culminar tan delicada labor de clasificación, volvió a sumergirse en el escote de la cocinera jefa que lo esperaba solícita.

Cuando a uno le gusta jugar a la pelota y no lo escogen como jugador de ninguno de los dos equipos, eso encabrona. Así que el niño se sentó a la sombra a rezar para que le cayera cerca la pelota de tenis. Tuvo tanta suerte que a los cinco minutos de juego, la pelota vino rodando hasta él.

—La pelota siempre va al mejor —dijo mientras la tiraba hacia arriba.

—¿Y quién es el mejor, tú? —dijo uno de los jugadores—. Tú eres más malo que la mazamorra.

Risas generales. Al niño se le pusieron los cachetes colorados.

—No, no, que va. Él es más malo que cagar de lado.

Más risas. Muchas. El niño creyó que se le reventaba la cabeza de furia y le tiró la pelota al grupo de muchachos. Nadie supo dónde cayó y allí mismo se acabó el juego. Pero él, al abrir los ojos la vio desaparecer, entrando por un hueco que se formaba en el aire. Cuando la pelota pasó, se cerró el hueco, y ya después no quedó nada, salvo los gritos airados de los jugadores que buscaban la pelota entre las matas del patio.

En aquella secundaria las clases de Historia las impartía Mercedes, pero este nombre lo manejaba un porcentaje muy bajo del alumnado. Era más conocida como “La Bestia”. No era una buena profesora. Tenía muy poca cultura y aun menos paciencia. Estaba pobremente preparada para tratar con adolescentes. Hablaba mucho más rápido de lo que pensaba y esto no quiere decir que hablara rápido.

A cada rato decía disparates. Una vez informó que “... los trabajos prácticos había que entregarlos pasados a computadora, y además, con buena letra...”. En otra ocasión, pidió un ejemplo de aprovechamiento de la energía eólica. Un muchacho respondió que se usaba en los molinos de viento.

—Bueno, en los molinos de viento ¿y en dónde más? —preguntó La Bestia y los alumnos hicieron silencio—. Yo les voy a demostrar a ustedes, que hay que profundizar en el estudio. Miren señores, en éste libro lo dice —mostró por un escaso segundo un libro viejo y descolorido— la energía eólica se utiliza en los molinos de viento y etcétera.

El niño era el encargado de llevar un diario de los disparates de La Bestia. “El Libro de la Bestia”, le llamaban los pocos que conocían de su existencia. Allí estaban recogidas con bastante fidelidad las barrabasadas que la profesora soltaba en clases. Allí, en las primeras páginas, estaba aquello de: “...las ausencias injustificadas son intolerables. Así que ya saben, alumno que vaya al médico, tiene que traer el papel del turno médico y el alumno a quien se le muera un familiar, tiene que traer al familiar...”.

El libro era un tesoro para el niño. Lo leía y lo releía. Después de las clases, se subía al flamboyán junto a un par de amigos y se pasaban horas completas desternillados de la risa. Una vez, uno de ellos se cayó del flamboyán de tanto reírse. Jamás faltaban a clase. Sería un sacrilegio que La Bestia hiciera una de las suyas y no estar presente para inmortalizar el momento.

Poco se puede decir con certeza sobre La Bestia. En un inicio, cobró cientos de víctimas, como solo la negra peste había hecho antes. La mayoría de las almas que se llevó cayeron segadas cual espigas maduras en aquella primera noche funesta. Miles de parroquianos y labriegos se solazaban al calor de las hogueras, celebrando la recogida de la cosecha como es costumbre de toda la vida en cada aldea del norte de Los Territorios. La más grande celebración acontecía en Warmen, la capital, y desde lejanas comarcas había venido todo tipo de gente a beberle gratis la cerveza al rey.

Casi todos coinciden en que el signo primero de la llegada es siempre el sonido de un cuerno lejano. Ahora bien, no se sabe de nadie que tal cuerno haya identificado ni de algún otro cuerno que suene ni siquiera parecido. Después llega la niebla. Una niebla baja que nunca sobrepasa los hombros de un mancebo bien formado. De esa forma, cuando la criatura llega destrozando todo cuanto existe y mandando almas al otro lado, no para saciar su apetito, sino por el puro placer de la muerte, los hombres altos perciben el advenimiento como si estuviesen sumergidos en un mar blanquecino que llega a ser tan espeso que casi puede agarrarse.

Cierto es que esa noche fue la más terrible. Después de aquello todos los forasteros recogieron sus pertenencias y se fueron de allí, como hicieron también un gran número de lugareños, por lo menos hasta que el rey prohibió la salida de la capital. El propio rey deseó en secreto que al castillo le crecieran alas, para sacarlo volando de aquella comarca maldita y depositarlo lo suficientemente lejos para ni siquiera escuchar noticias de La Bestia.

La mejor manera de lidiar con el horror era encerrarse. Después de la tercera o cuarta aparición, la población de Warmen llegó al consenso general de que lo más sensato para la existencia salvaguardar, era correr hacia cualquier casa y trancar puertas y ventanas. Pocas veces la Bestia derribó edificaciones. Cuando lo hizo, barría las viviendas más grandes cual si fueran casas de muñecas. Las atravesaba de parte a parte como si de mantequilla se tratase. Se dice que solo en los casos en que se encontraban de frente las miradas del demoníaco animal y de alguien que tras las rendijas atisbaba, sucumbiendo a la morbosa curiosidad, ruina de los hombres, arremetía La Bestia, hecha toda un furor y mordía y desgarraba, pisoteando todo a su paso, fuera o no ser viviente.

Por eso, son poco fiables los testimonios de quien dice haber mirado de cerca a la horrible criatura y vivido para narrarlo. Posiblemente solo merezcan algo de crédito aquellos que afirman haber visto al monstruo en aquella sangrienta primera noche. La Bestia, con todo y sus poderes sobrenaturales, no podía cazar a cada una de las miles de personas que estaban allí ese día. Se limitó a corretear la calle principal de la ciudad, aplastando y mordiendo a diestra y siniestra, sin un objetivo fijo, que no fuera sembrar el pánico y provocar la absoluta desbandada. Muchos desventurados perecieron pisoteados por sus vecinos, cuando la turba se precipitó en su huida. Fue el caos, amigos míos.

Varios señores de palabra aseguran que tiene apariencia de lobo, solo que de gigantescas proporciones —dos buenas brazas del suelo a la cruz, sí señor, me aseguró maese Bindon, el panadero. El bicho es negro humo, sin asomo alguno de brillo y todos coinciden en que no se le ve nada parecido a ojos, aunque los debe tener, digo yo, pues ¿cómo si no, sería tan certera la maldita?

Cada aparición dura cosa de una hora. Llega del norte y se va por el sur. Siempre lo mismo. La niebla se va con ella. No hay manera de predecir cuándo vendrá, y aunque cada alma de esta ciudad sabe correr cuando el cuerno se deja escuchar, el tiempo que media entre ese momento y la llegada es siempre muy corto para quien no discurre o actúa con premura.

Claro que se hicieron partidas de búsqueda. A la luz del día los hombres se tornan corajudos. El rey financió grupos de caza que viraron la región al revés cual calzón de cuero. Nada. Se registraron bosques y marjales a la redonda no se sabe cuántas veces. Nada. Se buscó en las cuevas, en las grandes y hasta en aquellas que de tan pequeñas no podrían dar albergue a tan voluminosa alimaña. Nada. Las huellas desaparecen siempre en el límite sur del pueblo, como si la Bestia se desvaneciera o alzara vuelo.

Pocos se han atrevido a plantarle cara cuando aparece. Se sabe de los hermanos Garret, cazadores de recompensas, y de Carlos El Cerdo, que en noches de aparición intentaron cazarla. Garret El Grande perdió una pierna de cuajo en la aventura y murió desangrado mientras se arrastraba por la Plaza de la Cadena, lugar en donde se les ocurrió la

desdichada idea de atrapar a La Bestia. Dicen los que lo vieron, que el desventurado recogía pedazos de su hermano Garret El Más Grande e intentaba colocarlos en el lugar donde minutos antes se encontraba su propia pierna.

De Carlos El Cerdo nunca se supo nada. Pero se encontró un rastro de sangre tan abundante y con tanta peste a sancocho que todos los que le acercaron la nariz juran por Los Seres que aquella sangre no podía tener otro dueño. El cuerpo, lo que se dice la carne y los huesos, nunca apareció. Solamente les digo que si La Bestia decidió cenarse a Carlos el Puerco, bien poco de bueno se puede decir de sus modales y su higiene. Resumiendo, La Bestia llegó a convertirse en un problema bien gordo para el reino.

Llegó el día en que no fue suficiente almacenar los disparates cometidos en clase. Tenían una curiosidad casi científica. ¿La frecuencia de disparates se mantendría en un ambiente no escolar? ¿Qué tipo de estupideces diría La Bestia, no ya desde su estrado en el aula, sino al nivel de ciudadano? Y decidieron seguirla.

Tuvieron tiempo de cosechar dos más (de las mejores) antes de ser descubiertos. La primera, cuando La Bestia llegó a la parada del ómnibus, y acostumbrada a estar prendida al teléfono de la cátedra, en vez de pedir el último, gritó: ¡Oigo!, para sobresalto de toda la cola. El hecho fue debidamente documentado en El Libro con un lápiz de punta bola. Ya dentro del ómnibus, cuando estaba a punto de bajarse, hizo la mejor de todas. Otro cambio de palabras, producto de hablar más rápido de lo que se piensa y de la impetuosa llegada de imágenes residuales.

—Chofe, abre atrás, por ejemplo...

El niño no se pudo contener. Empezó a reírse antes que ningún otro pasajero, sin poder controlarse. La Bestia lo miró a los ojos. Él la miró a ella, y ante la sorpresa, dejó caer El Libro. Sabiéndose atrapado, no tuvo tiempo de recogerlo antes que La Bestia. Los otros dos, también cogidos in fraganti, pensaron al unísono que la tierra, en eso de tragarse a las personas, es bastante inoportuna. Pero La Bestia no tuvo ojos para ellos. Mientras los tres se bajaban de la guagua a trompicones, dijo para que la oyeran:

—Prepárense mañana.

Al otro día fue directo a la cátedra. La Bestia lo estaba esperando arrellanada en su silla. El Libro estaba encima del buró, y en la habitación no había nadie más.

—Me imagino que usted sabe que esto basta para que lo boten de la escuela —el niño tragó en seco—. Esto no es una indisciplina normal, esto es una hijeputá conmigo, coño. Ni que tú fueras tan inteligente. Te voy a decir una cosa, te salvaste que ya entregué las notas finales, si no te suspendía por hijo e puta. Lo que voy a hacer es entregarle este libro al director, para que vea a lo que tú te dedicas en las clases.

—El director se va a morir de la risa —dijo el niño, sin saber exactamente por qué. La profesora le cruzó la cara de un sopapo.

—Relata este sopapo en el libro, chiquillo cabrón —dijo La Bestia, que ya tenía la cara color vino tinto.

El niño demoró en recuperarse del golpe. Lo primero que pensó, cuando estuvo en condiciones de pensar, fue que La Bestia pegaba duro, muy duro. Más que ningún niño de su aula, y más que ninguno del barrio. Lo siguiente que sintió fue rabia. La sintió nacer en la planta de los pies e inundarle el cuerpo poco a poco. Mientras se ahogaba de rabia, La Bestia le plantó el libro en medio del pecho.

—Coge, y escribe ahí: La Bestia me sonó un sopapo y soy tan cobarde que me voy a quedar callado. ¡Escríbelo coño!

En lugar de escribir se echó hacia adelante y le propinó a la profesora un soberbio empujón. Cayó despatarrada sobre su silla favorita, que se abrió como una calabaza entre estruendo de madera partida. El niño recogió el libro, y en un último acceso de ira, se lo lanzó a La Bestia que trataba en vano de levantar del suelo su gruesa anatomía. Si el libro le hubiese acertado, seguramente le habría hecho daño, debido a la fuerza del lanzamiento y a lo burdo de la encuadernación. Pero no, el libro no hizo blanco en La Bestia, sino que desapareció por un pequeño boquete que se abrió en el aire. El niño corrió fuera de la cátedra, sabiendo que se acababa de deshacer involuntariamente de la prueba que garantizaba su expulsión. Ahora era su palabra (era un muchacho querido) contra la palabra de La Bestia.

Llegó el desafortunado día en que el rey le ordenó directamente a Samsel que se ocupara del asunto de La Bestia. Siglos atrás, ni siquiera hubiese sido necesario que el rey diera la orden puesto que derrotar a tales seres se entendía

como trabajo exclusivo del mago real. Pero ya se sabe, los tiempos cambian, y los años que nos han tocado vivir no son ya tan heroicos.

El rey hubo de enviar docenas de lacayos en busca del mago, que mala cosa se olía y había desaparecido discretamente. Colgando de la gruesa aldaba de la puerta que franqueaba el acceso a su habitación en la Torre del Viento Helado, se podía leer: “No moleste por favor. Si molesta, será transformado en un abandejo. Perdona la molestia que esto le pueda ocasionar. Gracias”. Ningún lacayo de los que fueron enviados en pos de Samsel se atrevió a llamar a la puerta, a pesar de que ninguno sabía siquiera que cosa era un abandejo. Es cosa sabida que, incluso aquellas personas que odian su apariencia personal, ven con desagrado ser transformados en otra cosa.

El rey optó por acudir en persona a los aposentos de Samsel. Le pidió a su mejor soldado que echara abajo la puerta de un empujón y cuando el soldado cayó desmayado al piso, recordó que tenía copia de la llave de esas habitaciones. Envío por ellas a su segundo mejor soldado, pues el primero estaba siendo arrastrado por el tercer mejor soldado para evitar que obstruyera el paso a las habitaciones del mago.

Cuando las llaves hubieron arribado, el rey introdujo en la cerradura una de ellas, pequeña y gruesa. Era digna de una cerradura que guardara los secretos de un mago: una llave maciza de bronce, con las huellas de quizá varios siglos en su superficie. Todos aquellos que la habían tenido en su mano, de alguna manera, habían sentido una extraña vibración, un antiquísimo poder arcano en su interior. Podría hacerles la historia de esta llave, pero otro día será, por que de hecho, no era la llave de los aposentos de Samsel.

La llave correcta resultó ser la tercera elección del monarca. La cerradura chirrió con un sonido que se diría originado en las entrañas de un bicharraco, pongamos, por ejemplo, de un abandejo. El rey, a la vez, empujó la puerta hacia adentro mientras extraía la llave de la cerradura. En ese mismo instante Samsel se extraía a sí mismo del interior de una muñeca de madera que imitaba a un voluptuoso torso femenino y que hacía las veces de compañera sexual del mago, sobre todo en aquellas ocasiones en que prefería compañía que no le hablase.

La escena que se dibujaba ante los ojos del rey y sus soldados era, cuanto menos, bizarra. Un mago enjuto y maltrecho, con una blanquecina barriga cervecera, los miraba desnudo desde el interior de la habitación de piedra. El rey mandó a los soldados a prenderlo.

Tenemos que decir que a estas alturas, ya Samsel, de manera fortuita, tenía en sus manos la manera de librarse de La Bestia. Horas atrás, mientras se hurgaba entre los dedos cuarto y quinto del pie izquierdo meditando sobre una posible solución al problema, apareció de súbito un libro en la habitación, como salido de la nada. Tanta, tanta suerte tuvo, que al recoger el volumen del suelo y girarlo, leyó en la portada: “El Libro de la Bestia”. No podía ser casualidad.

Al niño lo regañaron. Lo regañó su padre y lo regañó el director, aunque ninguno de los dos con demasiada convicción. El niño se molestó, desde luego, y hasta soltó sus lágrimas, pero esta vez no lanzó ningún objeto. Era un muchachito bueno y de carácter fuerte y a la gente así, no importa lo jóvenes que sean, les duelen los regaños. Por lo demás, continuó con su vida. Siguió subiendo al flamboyán y enredándose a puñetazos cuando no lo escogían para jugar a la pelota.

La Bestia salió peor. Después de aquel episodio, sufrió un colapso nervioso. Empezó a gritar por los pasillos a personas invisibles y a proponerle sexo al director. Un buen día, moviendo las manos como si batiera un par de alas, se arrojó del techo de la escuela gritando: “Nadie vuela más alto que yo, soy un abandejo”. La caída le provocó algunas fracturas y la inhabilitación como profesora. Nadie sabe que ha sido de ella.

Cuentan los que lo vieron que Samsel el Licencioso estaba de pie en medio de la Plaza de la Cadena, a unos pocos metros de donde habían caído los Garrett. Era un lugar tan bueno como cualquier otro. Su túnica, de un magenta oscuro, le azotaba las pantorrillas bajo la voluntad del viento. El sol en el cenit parecía ensangrentar el cielo. Solo se escuchaba el apagado fragor de las hojas que el viento hacía deslizar sobre los adoquines de la plaza.

A unos cien metros, en el otro extremo de la explanada, estaba ella. Silenciosa, oscura, magnífica. Créanme, vista de lejos, parecía tragarse el color de las cosas. Después de aparecer en la punta de la calle principal, allí en donde se levantan las primeras casas del Barrio de los Zapateros, había recorrido todo el trecho hasta la plaza sin prestar atención a nada ni a nadie, como quien no quiere arribar tarde a la cita más importante de su vida. Miró a Samsel, se sacudió y erizó los pelos de la grupa. Entonces cargó La Bestia.

Samsel la vio correr hacia él. Tragó saliva, y a continuación, carraspeó. No sentía miedo, solo una calma eterna. Lo veía todo claro, él era el enviado. Algún poder mayor le había puesto en las manos las herramientas para acabar con el monstruo. Apretó la bola verde que apareciera en su recámara en la mano derecha y su tacto áspero le confirió, si se quiere, aun más seguridad. Levantó suavemente la izquierda, y mientras su túnica rodaba hacia abajo dejando ver su escuálido antebrazo, leyó en voz baja, para memorizarlas, las palabras sagradas, aquella jerigonza incomprensible, mágica combinación, que iniciaría el hechizo para destruir al horrible ser.

Ya La Bestia estaba a cincuenta pasos. Todavía tenía tiempo. Pronunció las palabras con voz recia:

—¡Chofe, abre atrás, por ejemplo!

A treinta pasos ya podía ver como las gotas de baba se escurrían de la boca de La Bestia. Dicen quienes tuvieron la suerte de presenciar la épica batalla, que el mago apretó la bola verde en la mano derecha y la lanzó con toda su fuerza hacia la mole negra que se le venía encima. Era imposible fallar. La bola golpeó al bicho en el hocico y rebotó directo al cielo. La Bestia llegó hasta Samsel, y sin detener su carrera le arrancó medio cuerpo de una dentellada, cortando de cuajo la expresión incrédula del hombre. Siguió su camino, y mientras sus cuartos traseros dejaban la Plaza de la Cadena, una pelota de tenis marca Wilson, daba su último e imperceptible bote sobre los adoquines ensangrentados.



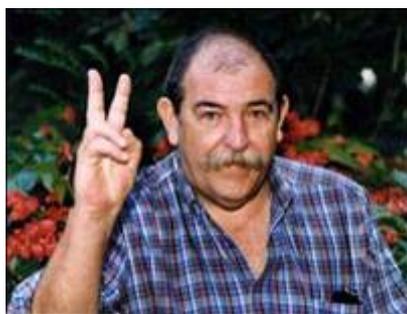
Jorge Bacallao Guerra: Profesor de matemáticas de la Universidad de La Habana. Graduado del IX Curso de Técnicas Narrativas del centro de formación literaria Onelio Jorge Cardoso. Ha publicado cuentos en la revista El Cuentero. Ha sido ganador de varios concursos de literatura humorística, como el 1er premio en el 1er y 4to Concurso de literatura humorística Juan Angel Cardí. También obtuvo el Premio en Narrativa: Libro de Cuento en Festival Aquelarre 2010. Premio del Instituto de la Música en el Concurso Dinosaurio 2006. Fue ganador de Concurso de Fantasía y Ciencia Ficción Arena 2007. Recibió Mención en las categorías de Fantasía y Ciencia ficción en el 2do Concurso Oscar Hurtado

Ilustración: Sorcerer, **Frank Frazetta**

SECCIÓN DE COMICS

Eric Flores Taylor

Juan Padrón



Juan Padrón (Matanzas, 1947) es un caricaturista, realizador de dibujos animados, ilustrador, historietista, guionista y director de cine cubano, graduado de Licenciatura en Historia del Arte en la Universidad de La Habana.

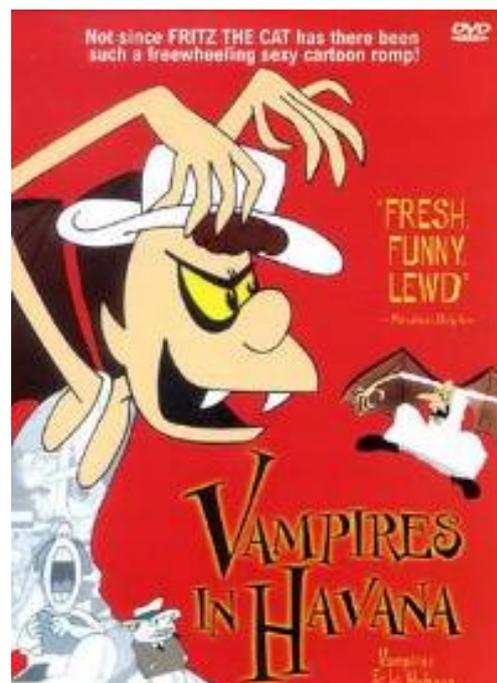
En La Habana se unió a Virgilio, Roberto Alfonso, Rostgaard, Fundora, Newton Estapé, Víctor Casaus y a un notable dibujante que luego se dedicó a componer canciones y tocar bien la guitarra: Silvio Rodríguez. Todos hacían esa página memorable llamada **El Hueco**

(una historia muy profunda) en la que Padrón colaboraba con una o dos caricaturas, no más. Transcurridos los primeros le encargarían hasta seis semanales. Era todavía 1963 y recién cumplía dieciséis años: ese fue el comienzo de su carrera. Cuando es llamado a cumplir el Servicio Militar Obligatorio continúa colaborando mediante una serie de caricaturas sobre la vida cotidiana del ejército, titulada por él mismo **Reclutas SMO**, hasta la disolución de la revista.

Este suceso no lo desanimó: ya estaba más que convencido de que era un caricaturista (aunque ni hecho ni derecho aun). Surgió a la sazón la empresa Ediciones en Colores, algo así como el apoyo de lo que se conoció luego como el boom de la historieta cubana, ya que llegaron a editarse cuatro revistas de diversa periodicidad, y de veinticuatro, treinta y dos páginas. En todas colaboraba Padroncito y no daba abasto. Crea sus primeros personajes: **Kashibashi** (un samurai con cara de niño) a partir del auge y la popularidad que gozaban en Cuba los filmes japoneses **El Bravo**, **Los Siete Samurai**, **Harakiri**, entre otros, y **Barzum**, suerte de extraterrestre surgido de su entusiasmo por la ciencia ficción.

En ambos personajes Padrón transita por la línea tradicional del comic moderno para niños. No le preocupaban los contextos, las atmósferas, las referencias que más tarde ocuparían un lugar importante en su obra.

En 1967 termina el SMO y terminan también las Ediciones en Colores. Pero planes y proyectos editoriales no escaseaban y nace así **El Sable**, suplemento de humor del periódico **Juventud Rebelde**, en el que Padrón satisface uno de sus más caros anhelos personales: convertirse en trabajador fijo de una publicación. Esta seguridad laboral y el equipo que allí encuentra dirigido por el incansable y talentoso José Luis Posada, despiertan en él montones de ideas que desde mucho atrás apenas le dejaban dormir con tranquilidad. Descubre la vertiente querida de su imaginación: el humor negro, y la proyecta en personajes hoy recordados con irremediable nostalgia y claridad: Vampiros y Verdugos (recreados hace poco en la pantalla grande en el filme **Vampiros en La Habana** producto genuino y maduro del género cinematográfico cubano). Pero mientras trabaja en esa dirección mantenía estrechas relaciones con revistas



infantiles a través de las páginas de **Pionero** (en el más estricto humor blanco, por supuesto). ¿Esta doble proyección artística lo sitúa acaso en el mismo plano del Dr. Jekyll y Mr. Hyde? El ríe a la más leve insinuación... pero no dice nada.

En ese entonces Padrón realizaba veinte y hasta treinta caricaturas semanales de disímiles contenidos. En el humor negro comienza a detallar fondos, ambientaciones, situaciones insólitas: cada personaje aparece definido en espacio y tiempo con su vestuario apropiado, lenguaje, expresiones gestuales. Se nota mayor soltura en la línea, el hallazgo, de un modo propio de dibujar el cual habría de volcar con sumo oficio en el personaje que conquistaría de todo corazón el codiciado público infantil: Elpidio Valdés, en el año 1970.

Su interés desbordado por nuevos descubrimientos humorísticos lo lleva a crear las series: **Piojos, Comejenes, Zoo-ilógico y Cerbatanas**, fauna loca de mil y una aristas y tela infinita por donde cortar, derivada bastante hacia lo grotesco. Padrón ampliaba de esa manera su trabajo creador, emergiendo a todas luces como un humorista de sensibilidad, ingenio y capacidad extraordinarios al que ningún obstáculo editorial vencía. La gama de sus personajes abarcó en un momento dado a adultos y pequeños,



seres del pasado, del futuro, animales domésticos, minúsculos y gigantes, seres imaginarios, de todo, como en una botica.



A **El Sable** lo sustituye **La Chicharra**, y con aquel desaparecen algunos personajes de Padrón. Decide reasumir una línea que había desarrollado muy al principio: el costumbrismo, y mantenerse así por un tiempo. A **La Chicharra** la sustituye **Dedeté**, en el que mantiene sus **Comejenes, Zoo-ilógico** como constantes y, de manera esporádica **Cerbatanas**, al lado de caricaturas sobre aspectos históricos y de corte psicológico.

En 1973 comienza sus colaboraciones con el ICAIC animando cortos de Elpidio Valdés (tentación esta que le costó caro al humorismo gráfico cubano). Desde las páginas de **Dedeté** lanza una nueva serie como para que nadie fuera a pensar que dormía sobre laureles: **Abecilandia**, letricas con problemas entre sí, de toda clase, con todo el mundo también, y que más tarde generaron el interés en otros humoristas cubanos por series de balas, tornillos, animalillos de toda la tierra.





Tanto fue el cántaro de Padrón al ICAIC que terminaron nombrándolo director de animados a fines de 1975, y semanas más tarde se acabó Troya, ardió entera la ciudad de sus personajes quedando en pie su relación con los niños a través de **Pionero**. Relación que no ha terminado nunca y que le permite diseñar carteles, afiches, vallas con enorme placer. A fines de 1977, la revista **Prisma** le encarga una página humorística, en la que Padrón recrea un mundo especial con variedad y riqueza de formas y contenidos: la sociedad primitiva, invocada, mitificada, sublimada por este brujo moderno, entusiasta y apasionado lector de la historia del hombre. Para la revista **Mar y Pesca** inventó una serie que no tuvo la fructífera vida y suerte de sus antecesoras: **Marcelino, investigador submarino contra Everardo, tiburón asesino**, tal vez el más largo título de la historieta contemporánea, con claras referencias a las peripecias del hombre de mar.

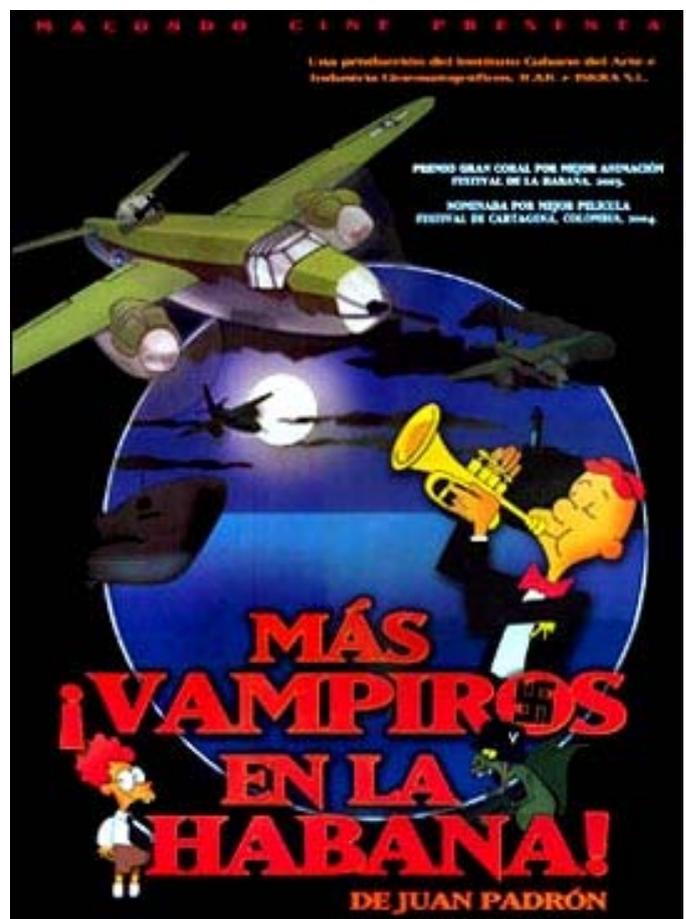
Elpidio Valdés, su más famoso personaje, aparece por primera vez en la revista **Pionero** en 1970.^[51]

En 1974, inicia sus labores como director de dibujos animados en Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica, desde donde llevó sus personajes al cine. Realiza su primer largometraje en 1979, **Elpidio Valdés**, y el segundo, **Vampiros en La Habana**, en 1985. Además de las películas de Elpidio Valdés, también es creador de la serie de dibujos animados **Filminuto**, que apareció por primera vez en 1980. A partir de 1986, trabajó en colaboración con Quino para crear otra serie a la que denominaron **Quinoscopio**. Actualmente es miembro directivo de la UNEAC.

¡**Vampiros en La Habana!** fue coproducida en 1985, por el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica, Radio Televisión Española y Durniok Producciones.

El 4 de febrero de 2009, ocupó el lugar no. 50 en la primera encuesta mundial sobre los 100 mejores títulos del cine iberoamericano, realizada por Noticine.com — un portal dedicado a la información de cine—, además de ser la única película animada de la lista.

La película trata de una conspiración por parte de las dos bandas organizadas de vampiros ("Capa Nostra" en Estados Unidos y "Grupo Vampiro" en Europa) por apoderarse de una fórmula que les permite resistir el sol.



Crítica

**LA ÉPICA FARSA DE LOS SOBREVIVIENTES:
O VARIAS CONSIDERACIONES CASI SOCIOLÓGICAS
SOBRE LA ACTUALIDAD Y EL MÁS RECIENTE CINE CUBANO,
DISFRAZADAS DE ¿SIMPLE? RESEÑA DEL FILME
*JUAN DE LOS MUERTOS***

Por Yoss



Los tráileres cinematográficos, ya se sabe, suelen ser como las sinopsis de contracubierta de los libros: virtualmente ciencia ficción. No se pueden tomar del todo en serio. Porque te prometen villas y castillas, te hacen desear con todas tus fuerzas leer o ver YA esa novela o película que cambiará tu vida con su mensaje... pero luego casi siempre el texto o la cinta en cuestión se quedan bien lejos de cumplir con las expectativas que te crearon. Y que

nadie pierda su tiempo entonces protestando o acusando de estafa a los escritores, directores, editores o distribuidores: eso es publicidad y marketing ¿no? O sea, ilusión consensuada y no viola ninguna regla del juego. Así que todos contentos, y a esperar la próxima. Que ojalá y sea mejor.

Pero resulta que, a veces, ¡muy pocas, demasiado pocas veces, por desgracia! los creadores juegan limpio. Y justo entonces es hacerlo notar... y agradecerlo mucho.

Muy grandes eran ya, gracias a su tráiler, esmeradamente confeccionado y aun mejor (underground y *pendrives* mediante) distribuido, las expectativas que los espectadores cubanos abrigaban sobre **Juan de los Muertos**, el segundo largometraje de Alejandro Brugués. No por gusto, en las seis exhibiciones que tuvo en el recientemente finalizado 33 Festival de Cine Latinoamericano, (dos en el **Payret**, dos en el **Chaplin**, y dos en el **Yara**) el público nacional acudió en masa, hizo cola durante horas y protagonizó literales tumultos callejeros, como en los buenos viejos tiempos de la cinefilia más desatada, que esta época de DVDs ha casi hecho olvidar.

Y no se trata solo de esa extraña especie de patriotismo fílmico que nos lleva a los cubanos a ver religiosamente casi cada producción nacional, ni de la curiosidad que por enterarnos de cómo nos perciben los extranjeros también llena las salas cuando un filme foráneo tiene a Cuba por escenario.

Es que si ya el joven cineasta había mostrado sus filosas garras cinematográficas en su primer filme, **Personal Belongings**, una indagación casi exhaustiva sobre la “fiebre del tigre” (como llaman muchos a la obsesión por abandonar el país a toda costa, como objetivo en sí y no como medio para comenzar una nueva vida) protagonizada por el popular Caleb Casas, aunque se le señalaron ciertos excesos estilísticos y pretensiones elitistas, ahora se anunciaba con un reto aun mayor: la primera película de fantasía, de horror ¡y de zombies! filmada en nuestro país.

Algo como para no perderselo ¿verdad?

Más considerando que, con la honrosa y casi patriótica excepción de las comedias, parece ser que nunca ha visto con muy buenos ojos el ICAIC a las distintas vertientes del llamado “cine de género”. Lo demuestra un escaso puñado de cintas bastante escuálidas y panfleteras de espionaje (mejor olvidar aquel bodrio intragable que fue **Leyenda**, lamentable versión de **Nosotros los sobrevivientes** de Luis Rogelio Nogueras protagonizada por un patético Ramoncito Veloz. O la tan didáctica que resulta aburrida **Patty Candela**); un bellamente fotografiado pero por demás fallido Oeste ubicado en nuestros campos y en los tiempos de la Lucha Contra Bandidos (**Jíbaro**, el primer largometraje de Daniel Díaz Torres); y un errático, casi involuntario coqueteo con la ciencia ficción mediante la distopía ya clásica de un-mundo-en-el-que-las-mujeres-son-las-que-mandan, el por demás olvidable **Sueño Tropical**, cinta a la que ni la belleza de Almy Alonso ni el siempre sólido Alberto Pujols lograron salvar de la absoluta mediocridad.

Y para de contar. Es como si el cine cubano, el poco que se logra hacer en estos ya laaaaargos tiempos de escaseces, con copro(que pudiera ser de coprofilia)ducciones forzosas y la pobreza de los realizadores independientes (que no van todos, ni mucho menos al Festival *ad hoc* creado por Solás en Gibara) tuviera necesariamente que ser, o bien por completo serio y lleno de aspiraciones intelectualoides (Lars von Trier, *vade retro* a ti, así bien en latín; el fantasma de Rufo Caballero te exorciza); o totalmente superficial, divertido y ridículo (**Un paraíso bajo las estrellas** del otras veces certero Gerardo Chijona, por ejemplo... y tantas otras comedias banales sobre extranjeros en Cuba... solo porque una productora foránea financia la cinta y tienen que meter algún actor suyo para justificarlo) o una queja muy poética y moderadamente crítica sobre lo mal que estamos y cuánto nos hemos degradado para sobrevivir (como la por otro lado indiscutiblemente bella **Suite Habana** de Fernando Pérez).

O sea, fresa, chocolate... o naranja piña, sin otros sabores de helado, con perdón de Gutiérrez Alea.

Ya el inquieto y siempre heterodoxo Jorge Molina había jugado a romper estos tabúes con varios cortos de cine pobre y su reciente largometraje erótico casi underground **Molina's Ferozz**. Brugués, en cambio, apuesta fuerte con coproducción y un presupuesto más holgado. Pero siempre bien a la cubana: ¡A ligarlo todo! Salvo ¡y que levante la mano el que lo eche de menos! ese sabor intelectual de élite.

Y es que, bien pensado ¿por qué no jugársela con un filme popular desde el mismo guión? Que incluso podría dar mucho dinero en taquillas cubanas y nacionales. Con un divertimento sobre los menos glamorosos de todos los monstruos clásicos cinematográficos, los zombies.

Como dijera certera y recientemente Eduardo del Llano en el cine **Chaplin**, en ocasión del preestreno casi-de-desagravio de su hermoso primer largometraje, **Vinci**, (que por cierto no fue aceptado para competir en este 33 Festival “porque no abordaba una temática latinoamericana”) ¿hasta cuándo vamos a dejarles a Hollywood los temas universales?

De paso, ¿solo de paso, eh? ¿por qué no matar dos y hasta tres pájaros de un tiro? escudados bajo el gran pavés de la comedia, ¿qué tal hablar de nuestra realidad... y encima regalarle al público algo que siempre se agradece: un héroe?

Lo de los zombis resulta lógico y hasta un poco oportunista en los tiempos que corren: tras la saturación de tanto vampiro adolescente aristocrático y metrosexual estilo **Twilight** y un puñado de hombres lobos por el estilo, pero más salvajes (porque, claro, deben simbolizar la libertad y el espíritu romántico de contacto con la naturaleza que los civilizados *homo sapiens* hemos dejado tristemente atrás, ya se sabe), los putrefactos ambulantes están viviendo al final su pequeño agosto en la literatura y el cine de horror fantástico mundial.

¿Por qué? Gozando también de la condición de no muertos, como los vampiros, en cambio no son inmortales ni inteligentes, ni mucho menos sofisticados. Tampoco pueden pasar nunca por humanos, a no ser ante el más tonto de los proverbialmente tontos agentes de la ley cinematográficos: se trata solo de lentos, hediondos y estúpidos comedores de cerebros, cada día más fáciles de despedazar a medida que se siguen pudriendo en pie. ¡Nadie quiere ser zombi voluntariamente ni jugando!

Su única fuerza: el número... y que todo individuo al que muerden se convierte en uno más de ellos. Para los historiadores serios, son simples criaturas de la brujería vudú haitiana de las que se ha adueñado el cine de horror, después de aquel apolillado pero insoslayable clásico de George Romero, **La noche de los muertos vivientes**. Para otros con pretensiones de sociólogos, que combinan la historia con la psicología de salón, serían la expresión del pánico norteamericano al contagio del comunismo tradicional estilo soviético, con su disciplina, su desindividualización y sus lavados de cerebro (aunque mejor que los zombis lo ejemplifican los Ladrones de Cuerpos, las también antológicos *body snatchers* con sus vainas, que tantas versiones han visto en la pantalla grande) Para los más actualizados, son la venganza del hombre medio, nada brillante ni aristócrata, pero fuerte en el ciego poder del número. Algo importante en estos tiempos de crisis capitalista, que conste.

Sea como sea, los zombis están de moda... el irreverente Brugués se atreve a surfear en la promi\$oria cresta de esa ola de cuerpos putrefactos pero andantes desatando una epidemia zombi en La Habana... Y ¿por qué no? ¿está prohibido acaso? ¿no somos el país de la siguaraya, donde Kafka habría sido solo otro escritor costumbrista? ¿Por qué no zombis en tierras del güije, el cagüeiro, el babujal y la madre de agua? ¿no queda espacio en nuestro imaginario para monstruos foráneos, acaso?

Y bien, zombis entonces. Pero el quid de la cuestión está en que a partir de esa premisa en apariencia tan absurda y jocosamente vernácula como los clásicos marcianos aterrizando en el platanar de Bartolo se dispara un conflicto bastante *sui generis*: no se trata de destruir a los zombis, sino de aprender a vivir con ellos. O de recorrer la senda del menor esfuerzo, también. Muy cubano ¿no?

Sin pretensiones de verosimilitud, como premisa inicial el astuto director-guionista se desentiende olímpicamente del origen o detalles “científicos” del contagio. ¿De dónde vino el primer zombi? Nadie lo sabe, ni se lo pregunta, ni le importa, ni tampoco al director. Y hace bien, porque aquí lo esencial no es cómo comienza, sino cómo se desarrolla “la cosa”. El detalle de que venga a ser solo poco antes del final de la cinta que se pronuncia finalmente la maldita palabra “zombi” se vuelve incluso un elemento extra de verosimilitud... que tampoco es que fuese indispensable ni nada por el estilo, hay que estar claro.

Porque este es un filme de horror, pero de horror a la cubana: muere muchísima gente en pantalla, con detallismo y profusión de sangre casi *gore* a veces... pero, en el mejor estilo de la reciente **Zombieland** norteamericana, comedia de horror precisamente sobre muertos vivientes, con Woody Harrelson y Bill Murray. Claro que aquí, más que una simple comedia, ya se trata de una farsa. Hay tantos chistes como víctimas, si no más. Todo el tiempo el argumento baila en la cuerda floja de lo posible—aunque—improbable, sin magias ni saltos dramáticos inverosímiles. Pero por debajo hay una lógica interna que se respeta al pie de la letra... incluso si, como en este caso, se trata de la surrealista lógica cubana del absurdo desatado.

Deliciosos, por ejemplo, esos noticieros y emisiones de radio oficiales como fondo, acusando de todo el asunto ¡qué raro! a los Estados Unidos. Suprema ironía: ni siquiera se insinúa que los zombis sean víctimas de la difusión de una plaga biológica de nuevo tipo (habría sido muy simple ¿no?) sino que directamente se les acusa de disidentes pagados por el enemigo imperialista que quieren destruir la Revolución. Así se les llama, precisamente, todo el tiempo: disidentes. ¿Casualidad? Difícil. Cualquier parecido con la realidad es pura voluntad.

La risa se le cuajará en rictus amargo a más de uno: inevitablemente se recordarán tantos casos antológicos de absurdo mediático. Como el de aquel cartel del SUE, Sistema Único de Exploración, que a finales de los 80 llamaba a dar aviso a las autoridades ante incendios, explosiones, inundaciones, terremotos, erupciones volcánicas... y otras actividades del enemigo. O, más recientemente, la terca insistencia oficial en que la neuritis óptica y otras neuropatías galopantes eran el resultado de un virus introducido por “el enemigo” y no la simple consecuencia de la subalimentación del Período Especial.

¿Hasta cuándo con el cuento? Sí, hay que tenerlo en cuenta: tenemos un enemigo a 90 millas, es real, y que en muchas ocasiones ha tratado de destruirnos, nadie lo niega. Pero echarle la culpa de todo lo que sale mal tampoco es justo, ni mucho menos la mejor solución. Nosotros mismos fallamos en la Zafra de los 10 millones, emprendida a bombo y platillo. Y los ciclones que azotan nuestro territorio tampoco nos los envían los yanquis... porque no pueden controlar el clima, no porque no quieran, pero la verdad es la verdad.

El eterno enemigo externo se ha convertido en la perfecta excusa y la justificación ideal para toda ineficacia, tontería y fracaso nacional... hasta el punto de que, por mucho daño que nos cause día a día, hay más de uno que piensa muy en serio que lo peor que podrían hacerle los EUA a Cuba sería levantar el bloqueo: porque así nos privaría de esa coartada idónea que por tantos años hemos usado para justificar que no alcancemos el desarrollo de un país del primer mundo. Y otros creen que incluso entonces nos las arreglaríamos para seguirle echando la culpa a todos los años que estuvimos bloqueados...

Pero volvamos al filme. Mientras radio y TV se desgañitan acusándolos de disidentes (y nunca está de más preguntarse por qué tendremos la mala costumbre oficial de demonizar algo tan democrático como es disentir, o sea, simplemente no estar de acuerdo: ¿acaso es siempre idónea la unanimidad, o incluso la mayoría? O sea: ¿coma mierda, que millones de moscas no pueden estar equivocadas?) los zombis van invadiendo La Habana. Pronto se dice ¡otra situación familiar para todo cubano! que la epidemia está controlada, que el peligro ha pasado... y poco después la radio y la TV dejan de emitir. En las calles del caos, los policías muertos vivientes son tan peligrosos como los civiles en el mismo estado. Es el clásico “aquí no está pasando nada”, la etapa de la negación, el método del avestruz de enfrentar un problema. Todo un hábito nacional, y no solo oficial.

Pero ¡aleluya! allí, en medio del caos, está Juan: el héroe. Para nada arquetípico; Hollywood se habría horrorizado ante la elección de Alexis Díaz de Villegas para interpretarlo. Porque el conocido y excelente actor no es para nada el clásico coloso de cara perfecta o pétrea, dos metros de alto y músculos hinchados de esteroides (hay uno en el filme, sí... pero en joda: un negrazo imponente de cara tatuada y bíceps tan gruesos como el muslo de cualquiera; solo que además de ser el bugarrón... perdón, la pareja del travesti, ¡vivan el *politically correct* y la tolerancia a la diversidad inspirada por el CENESEX! resulta que se desmaya apenas ve sangre; el coloso tiene pies de barro) sino casi el perfecto cubano medio: feo, flaco, siempre en shorts y camiseta... pero que en cambio tiene una gran ventaja sobre todos los personajes de su tipo, tradicionalmente interpretados por Arnold Scharzenegger, Bruce Willys, Sylvester Stallone, Jason Statham y compañía: es un sobreviviente de verdad. Probado y cujeado. Que, citando sus propias palabras del inicio, cuando antes de encontrarse al primer “disidente” está pescando con su amigo en una balsa frente al malecón, ya ha salido adelante del Mariel, de Angola, del Período Especial y de lo que vino después... y que saldrá adelante de lo que sea, si le dan un chance, un filito. Que no se va de Cuba porque, aunque las cosas no sean perfectas, este es el paraíso terrenal y en cualquier otro lugar habría que trabajar ¡y duro! para vivir como aquí.

Juan es, desde su misma concepción dramática, un personaje de los que no se olvidan; el mayor acierto del guión, el alma de la película. Es la personificación de la resistencia del cubano “normal”, de su capacidad para hacer de la necesidad virtud, para vivir del invento. Y siendo patriota, de paso, que tiene su mérito.

Juan es todos nosotros. Tiene una hija que vive en España, porque la madre, cansada de vivir improvisando en la miseria, se la llevó (bueno, la chica con su acento ibérico es la mitad de la cuota obligada de coproducción, pero al menos está mejor justificada que la mayoría de casos similares) a la que cuando viene a Cuba de visita, la ogresca suegra (Diana Rosa Suárez, breve pero convincente en su papel) no quiere dejarle ver y que lo desprecia por ser a la vez un mercenario metalizado y un fracaso en la vida. Vive en la azotea de un céntrico y ruinoso edificio del Vedado, de elevador problemático; su teléfono es un viejo aparato público robado; siempre ayuda altruista a sus vecinas más ancianas; sacia sus ansias sexuales con una vecina alegremente infiel a cuyo balcón llega con acrobática audacia; acumula las botellas de ron bebidas en una especie de muro...

¿No suena ya bastante, casi demasiado familiar?

Juan, sobreviviente al fin, es un pillo de barrio, con pandilla y todo: su socio y compinche de siempre (delicioso Jorge Molina, otras veces realizador, aquí de nuevo actor; quienes lo conocen lo disfrutarán casi interpretándose a sí mismo: pescador submarino por cuenta propia, obsesionado con el sexo, dicharachero, machista, dispuesto a partirle el alma a cualquiera por una deuda... pero buen socio, buen padre y sobre todo, en el fondo, un sentimental... y tronco de jodedor, en buen cubano); Vladi California, el hijo de este (Andros Perogurría, demostrando que de casta le viene al galgo) que vive de saquear a las turistas extranjeras; La China, un travesti de armas tomar y que constituye toda una revelación como personaje (Jazz Milá, exquisito también en su interpretación) y su gorillesco compromiso hipersensible a la vista de la hemoglobina (no pude ver quién era, pero ya sé que quiero ir al mismo gimnasio que él).

Es en una reunión del Comité (dirigida por Eslinda Nuñez, en uno de los varios cameos cortos pero sabrosos del filme; también aparecen brevemente, por solo citar algunos, Luis Alberto García, Renecito de la Cruz y hasta el hijo de Alexis Díaz de Villegas en un papel un poquito más significativo, al igual que Blanca Rosa Blanco... aunque, como

muchos otros, muere devorada por un tiburón tratando de dejar la isla en balsa junto con Molina, que siempre enamorado de ella, se dejó engatusar para la fuga) que las cosas empiezan, como dirían los mexicanos, “a salirse de madre”: el presidente del CDR, (Juan Miguel Más, el director del grupo **Danza Voluminosa**: muy orgánico) que supuestamente estaba enfermo, rompe la puerta y ataca a sus cederistas.

Horror y pánico. U horrerio y mistror. ¿Qué está pasando?

Lo descubrimos muy pronto, cuando el esposo hace años postrado de la vieja amiga de Juan primero aparece muerto y luego los ataca... y sigue atacando pese a haber sido ensartado por el arpón de Molina, que llega como refuerzo.

Ya Molina había dado cuenta del primer zombi frente al malecón atravesándole la cabeza... aunque ahora no solo no parece tener ningún efecto sobre este, sino que además ¡éramos pocos y parió la abuela! al atravesarlo limpiamente mata a la inocente anciana sentada detrás en un alarde del más descarnado humor negro.

Acto seguido, en una de las mejores escenas de toda la cinta, veremos a Juan y compañía en pleno aplicando el método científico para ver cómo destruir al monstruo.

¿Con una estaca en el pecho? Le clavan tres y el viejo ex inválido sigue rugiendo tan campante; no es vampiro, lqqd. ¿Con una bala de plata? Pudiera ser, pero... ¿alguien tiene una... con qué dispararla o, puestos a ver, siquiera un poquito de plata? Ni hablar. ¿Con un exorcismo, como a los poseídos? No resulta... hasta que Juan, casi por casualidad le desbarata el cráneo con el crucifijo. Y queda claro que el quid de la cuestión es romperles el cráneo, o como diría en inesperado alarde de sabiduría médica-anatómica el compromiso de La China: “provocarles un trauma céfalo-craneal severo” (perdonen si no cito textualmente).

Desde aquí la acción se precipita: Juan acude al rescate de su hija, la suegra ya es zombi, y tras escapar por los pelos de ella y de otros muertos vivientes, viene el cáustico, jocoso y solo en apariencia superficial comentario que casi se vuelve leitmotiv del filme: no era muy grande la diferencia con su estado habitual. ¿La Habana invadida por zombis... o zombis somos ya todos, muertos en vida, sin saberlo? Como para ponerse a pensar.

A río revuelto, ganancia de pescadores. Si no puedes vencer por completo a tu enemigo porque es demasiado numeroso y menos te interesa unirte a él... pues a sacarle el kilo a la pandemia. La ley del menor esfuerzo, repetimos. Juan agarra su remo (que Kcho no tiene la exclusiva del simbolismo náutico) y un par de nunchakus; Molina se enfunda en un traje de bucear isotérmico de neopreno, deliciosamente incongruente en nuestro calor tropical, y se pertrecha con sendas mochas. Su hijo, con un bate y una pelota de béisbol. A continuación, en un vertiginoso fundido encadenado de escenas que son un directo y paródico homenaje a las hiperbólicas coreografías de Tarantino y el cine asiático de artes marciales, todos demuestran lo bien que pueden usar sus armas en una auténtica masacre de los zombis del barrio, y entusiasmados, ven la oportunidad de hacer su zafra: surge el certero slogan “Juan de los Muertos: matamos a sus seres queridos”. Y las tarifas: 30 cucs matarlos, 50 si se deshacen del cuerpo; además, se cobra el doble a los extranjeros.

La China exige entrar en el negocio: es una fiera reventando “disidentes” a golpes de canicas de vidrio arrojadas con su tirapiedras, y su hercúleo compromiso, con los ojos vendados ¿otro símbolo no tan esotérico de la situación del pueblo cubano? para no desmayarse, arranca cabezas de muertos vivientes a trompada limpia siguiendo sus instrucciones a grito pelado. Son un *team* invencible, un auténtico Todos Estrellas de matadores de zombis, y todo parece marchar viento en popa.

Pero la hija de Juan, en medio de su tímido intercambio de miradas con el bello Vladi California (no pasan de ahí porque el celoso Juan le ha mentido que el chico tiene herpes para alejarla de cualquier posible con-penetración) lo acusa de interesado e inconsciente, con lo que aunque a regañadientes, organizan ¡gratis! una especie de curso acelerado para sobrevivientes, o cómo matar zombis sin morir en el intento en una sola lección... evidente parodia de tantas Preparaciones para la Defensa que hemos sufrido los cubanos.

Es esa una escena en la que por cierto, hay dos excelentes chistes de los varios (no tantos, que no hay que exagerar... pero la mayoría buenos, eso sí) que enriquecen el filme: el de cuando Juan pregunta, muy a lo sargento instructor, si alguien sabe por qué unos zombis, a los que llama tortugas, son lentos, y otros, las liebres, muy rápidos, y cuando nadie le responde, le susurra contrariado a Molina: “qué pena, me habría gustado tanto saberlo”... (y a nosotros también, por cierto); y el de cuando al demostrar cómo destruir a un “disidente” al perforarle el cráneo lanzándole con marcial destreza una shiriken (estrella de ninja) desde lejos, el blanco elegido resulta ser familiar de una de las alumnas de más edad, que al punto se desmaya. Por lo que Juan regaña a Molina: ¿no le dijo que no los trajera del barrio, que podían ser parientes? y el reprendido se excusa muy a la cubana diciendo que traerlos de más lejos da mucho trabajo...

Remo, nunchakus, bate, mochas, tirapiedras y puño limpio mediante, Juan de los Muertos y su equipo de exterminadores por encargo atraviesan varias peripecias, ora trágicas, ora cómicas, la mayoría tragicómicas, pero todas

muy bien hilvanadas. Los helicópteros en llamas chocan contra el Capitolio y lo derriban. Las calles se cubren de autos destrozados y escombros. Los edificios más altos y modernos arden y se derrumban uno tras otros: efectos especiales digitales, breves pero eficaces, siempre en función de la trama y no para presumir. Que esto tampoco es Hollywood.

Los de la pandilla siguen matando zombis y luchando para conseguir alimentos y cajas enteras de ron ¡material tradicionalmente imprescindible para resistir la realidad cubana, con o sin muertos vivientes! El compromiso de La China suda en el banco de *prom press* cargando una bestialidad de libras en la palanqueta... y Molina por poco se muere tratando de imitarlo. La hija de Juan, sola ante el ataque inesperado de unos pocos muertos vivientes a la fortaleza de la azotea, le demuestra a su padre que no está tan indefensa como pensaba (más burlas a los estereotipos: nada es lo que parece, y toda tímida damisela en peligro puede volverse aguerrida amazona si la cosa se pone lo suficientemente mala)

El punto de inflexión argumental llega cuando, en una de sus salidas, tras ver pasar un ómnibus lleno de zombis, Juan y compañía deciden irse a pie (muy expresivo ese cadáver semimomificado en la parada) pero son capturados y conducidos desnudos y esposados en un camión, por un aguerrido comando bien pertrechado con armas de fuego ¿los restos de las FAR, que no aparecen antes ni después en el filme? que les anuncia que están recogiendo a los sanos para que con su trabajo esclavo construyan la nueva sociedad... ¿otra cantinela habitual, si bien más crudamente expresada?

Solo que entre los prisioneros hay un infectado, y el asunto termina muy mal para el comando... y para La China, que al poco rato de arañada o mordida se zombifica esposado a Juan, quien para librarse de él se ve obligado a danzar un extraño y macabro tango en la azotea. Hasta que su hija, gracias al ingenioso expediente de echarle aceite de comer como lubricante en la muñeca a La China (algo en lo que ningún cubano habría pensado ¡con lo que cuesta!) libera a su padre... y deja caer al travesti-muerto viviente desde varios pisos de altura.

A partir de ahí queda claro que hay que escapar, y pronto. La cosa se ha puesto mala de verdad. Ya hasta los estudios de la TV, reducto oficial de la normalidad, son invadidos por los “disidentes” en vivo y en directo. Cada vez cuesta más conseguir comida, incluso al escurridizo Vladi California, que cada vez debe atravesar una verdadera ordalía para llevar unas pocas provisiones a la sitiada azotea.

Todo se precipita en un crescendo dramático perfectamente orquestado. Juan, siempre renuente a dejar la isla, ¡coño, que es un tópico el de los cubanos yéndose! aun propone esconderse en la red de túneles y refugios subterráneos populares... y abrir la puerta de uno les cuesta perder al hercúleo “viudo” de La China a manos de toda una horda de “disidentes”. Intentan huir en un auto, tienen que hacerlo a pie... y de algún modo acaban en la Plaza de la Revolución (otro escenario de antológico simbolismo aquí irreverentemente desvirtuado) rodeados por decenas de “disidentes”... entre ellos La China, que sin importarle estar tan llena de fracturas que ya no puede caminar, aun se arrastra, terca: ¿el pueblo, incluso hundido, que jamás se da por vencido?

Pero ¡deus ex machina! aparece un “auténtico” héroe, que desde su camioneta, con un arpón y un cable de acero, en el mejor estilo de Batman (claro que sin los escrúpulos de no matar a nadie del Caballero Oscuro de Gotham City), decapita él solo a toda la zombigente, rescata a Juan y compañía y los conduce a su refugio en el parqueo subterráneo del hotel *Habana Libre* (antes Juan se ha deshecho personalmente y a remazo limpio de La China; ¡coño, que ese tipo era una ladilla! suelta como epitafio)

El rescatador es un tipo alto, evidentemente extranjero, de sombrero y espada al cinto (el ibérico Antonio Dechent, la otra parte de la cuota actoral de coproducción hispana) quien en apenas comprensible spanglish se revela como un pastor gringo que considera su deber divino combatir contra ¡los zombis! ¡al fin saben Juan y compañía a qué se enfrentan (como si tanto importara a estas alturas ¿no?)

Pero de nuevo al gatillo alegre de Molina se le va un arponazo...y adiós héroe salvador gringo, ensartado como un pargo. ¡Te pones de pinga, bróder! reconviene el furioso Juan a su mejor amigo... solo que este no está para sermones: compungido, le muestra un arañazo en el brazo. Le quedan horas de vida como humano antes de ser un zombi, y quiere que Juan mismo lo mate... después de ver el último amanecer.

La siguiente escena, en la que ambos compinches, sentados en la azotea del *Habana Libre* esperan la salida del sol, al inicio se presenta seria y solemne, cargada de emotividad; podría encajar perfectamente en cualquiera de tantas *buddy movies* hollywoodenses: el amigo moribundo que le confiesa a Juan que siempre lo ha querido... pero la farsa a la cubana asoma al punto su oreja peluda cuando al responderle el conmocionado Juan que él también, le aclara que no es tan sencillo como él piensa: no es como amigo; ¡sino que siempre ha estado enamorado de él! Y más aun, su último deseo antes de dejar este mundo es... ¿lo dejaría... practicarle el sexo oral (aunque la expresión cubana es mucho más directa)?

Juan, por supuesto ¡hombre a todo! se niega en redondo, pero la amistad es la amistad, el socio insiste, nadie lo va a saber, así que, con un suspiro, se baja el short... el público se crispa... ¡el héroe está más allá del machismo, este es un filme políticamente correcto hasta las heces!

Y ahí mismo el recabazón del amigo suelta la carcajada ¡tremendo tronco de maricón que es el Juan, cediendo así tan fácil! con lo que el clímax dramático se va a bolina y todo espectador se parte de la carcajada. Que también es de alivio. Brugués les ha jugado cabeza una vez más, y se lo agradecen. Sobre todo, porque el férreo machismo leninismo cubano no habría salido muy bien parado si todo llega a ser en serio.

Pero el chiste todavía riza el rizo cuando, al tratar Juan de ser fiel a su palabra partiéndole el cráneo al bromista (la carne de los zombis—disidentes, menos densa, se rompe con una facilidad que da gusto ante los golpes) descubre que apenas si le ha hecho un chichón: no tiene nada, y solo se había quedado dormido.

Con lo que, pasado el susto, se lanzan a convertir un viejo carro americano en un anfibio, con carrocería estanca, grandes flotadores laterales y motores fuera de borda: será el digno vehículo de la fuga. Una fuga con gran estilo. Juan y Molina acuden al malecón para construir a base de zombis destrozados ¡ellos dos solos contra decenas, pero son los duros de la película, ya se ha visto! una rampa de carne que permita al improvisado artulugio saltar el muro del malecón hacia las salvadoras aguas abiertas del Caribe.

Y llega el clímax: mientras el anfibio móvil (a la vez de una factura improvisada y decoración *hot road* con llamitas bicolores tan esmerada que resulta casi ridícula) se acerca a su rampa de cadáveres, Juan acude en ayuda de un niño ¡quizás el último humano en La Habana además de ellos! acosado por su padre zombie (Luis Alberto García, que ya había aparecido brevemente al principio). Mata al progenitor muerto viviente, rescata al infante, y tras un épico salto en el aire del carro-lancha por sobre su cabeza, salta él mismo al agua y lo entrega a Molina, Vladi California y su hija (sí, ya se han besado, no faltaba más)

Pero ¿sorpresa?! en vez de subir al medio de escape como todos (público incluido) esperaban, Juan regresa a la costa, tras encomendar su hija a Vladi, repitiendo terca y casi textualmente su bocadillo del inicio: él es un sobreviviente, va a salir adelante con que solo le den un chancecito, pero este es su país... y esgrimando el remo, en un final tan épico que ni Conan el Bárbaro, arremete en solitario contra las hordas de muertos vivientes, y ahí mismo llegan los créditos con la transformación de la imagen en animados, bien al estilo del principio y/o la conclusión de tanto filme de superhéroes de la Marvel o la DC. Taratatán.

¿El público? Aplaude a rabiar, seguro de que Juan sobrevivirá de algún modo, como hemos sobrevivido casi todos. Aplaude y se va del cine sonriendo, satisfecho de haber reído, de haber hecho catarsis de su crisis cotidiana “gusaneando” sanamente por un rato. De haberse visto en la gran pantalla personificado por héroes de veras humanos y sobre todo a la medida cubana: irreverentes, jodedores, dispuestos a cagarse en la solemnidad y a derrochar por igual altruismo y pintorescas malas palabras ¿excesivas, quizás, para algunos puristas del castellano? qué va, apenas las justas... quizás para compensar todas las que faltaban, por ejemplo, en la también reciente pero muy estilizada e idílica casi de tan idealizada **Havanastation** de Ian Padrón.

¿Los críticos? Furiosos ante el sacrilegio formal, o temerosos ante el excesivo atrevimiento crítico ideológico, la crucifican como filme menor o la ignoran como problema demasiado gordo para sus plumas.... quizás en el fondo envidiosos de que alguien se atreva a lo que ellos no: más que decir, gritar a pleno pulmón que el rey está desnudo.

Juan de los Muertos es un filme 100% jaranero, una joda rodada por cubanos y para cubanos, que ojalá otros públicos entiendan al menos parcialmente. Está claro que el equipo de realización se divirtió un mundo haciendo la película. Está llena de guiños maliciosos para conocedores del ambiente del ICAIC, como esos chistes sexuales sobre la envergadura del pene de Juan (La China, admirada, al verlo desnudo dice que a “eso” solo le falta la pañoleta para ser un *boy scout* ¿por qué no un pionero, por cierto?) y la condición de sodomita (huy, qué fineza) del padre del niño rescatado al final, que nadie que no conozca al menos la fama y la leyendas negras personales (si es que no son lo mismo) de Alexis Díaz de Villegas y Luis Alberto García podrá entender.

Hay excesos, disparates, errores de macheo (el supuesto parqueo subterráneo del hotel **Habana Libre** que no engaña a ningún habanero; el anfibio que salta a la altura del monumento al **Maine** y tiene detrás perfectamente perfilado al Morro, como si lo hiciera desde La Punta) tan evidentes que casi parecen intencionales.

Por supuesto que no es, ni mucho menos, una película perfecta. Ante todo, porque no pretende serlo; porque no aspira a ser uno de esos inolvidables hitos supremos del Séptimo Arte como **El acorazado Potemkin** o **El ciudadano Kane**. Brugués no codicia ni de lejos (al menos aquí) los laureles casi metafísicos de Peter Greenaway o Lars Von Trier... cuando más, el renuente reconocimiento de la estirada y empolvada academia a un vivaz iconoclasta irreverente, travieso y amigo de *epatar les bourgeois*, pero que domina la artesanía del asunto y al menos sabe muy bien cómo hacer cine. Con **Juan de los Muertos** sueña despierto, me atrevo a decirlo, más bien con ser un Quentin

Tarantino, un Terry Guilian o hasta un Alex de la Iglesia. Que también se vale, sin que los puristas de la pantalla grande tengan por ello que rasgarse las vestiduras pidiendo la sangre del osado y sacrílego hereje.

Y en fin; no será una película perfecta ni esteticista, pero sí es una película **necesaria**, sobre todo, y por dos razones poderosísimas:

La primera, para demostrarle al mundo que los cubanos, al menos algunos, estamos bien conscientes de nuestra triste e hilarante contradictoria doble condición de zombis y héroes. A ver si todos esos “expertos bienintencionados” que allá afuera se desgañitan pidiéndonos rebelión o sacrificio desde su seguridad primermundista acaben de entender que la cosa no es tan en blanco y negro como creen, sino bastante más compleja. Tanto, que a veces ni nosotros mismos nos damos cuenta cuánto.

Y la segunda, para que el Poder, el Gobierno, la Oficialidad, el Partido, Babilonia, el Sistema, como prefiera llamarle cada cual, se convenza de una vez y por todas que por muy indefenso y desconcertado que se sienta ante la carcajada y la sátira popular y desacralizadora, lo cierto es que ni un libro ni un filme, por alto que griten la verdad, por mucho que lo critiquen, lo van a derribar. A ver si toman consciencia de que a quienes más daño hace la censura es a ellos mismos, resquebrajando esa imagen de benevolencia paternalista y preocupación por el bienestar de su pueblo... mejor, ¡sus súbditos! que siempre ¡tan celosos de la opinión del mundo! han querido proyectar. Y se relajan de una vez y aflojan la presión sobre los creadores.

Ojalá y no ocurra con este filme como con aquel inspirado experimento sarcástico y crítico de Daniel Díaz Torres en 1991, la antológica y en su tiempo prohibidísima y censuradísima **Alicia en el pueblo de Maravillas**. Que tampoco pase fugazmente con su carga crítica sin penas ni glorias por cines y pequeñas pantallas, como **Frutas en el café** y **Havana Blues**. Ojalá y el ICAIC y quienes lo controlan hayan aprendido la lección. Que no tropiecen dos veces con la misma piedra, como Julio Iglesias, y **Juan de los Muertos** se exhiba comercialmente en nuestros cines, por semanas enteras y a luneta llena, recaudando millones de pesos. Sin “espontáneos” mítines de repudio en la sala oscura, orquestados por ofendidos ¿u obedientes? militantes del PCC y la UJC para denunciar “que le hace el juego al enemigo”.

Ojalá y vengan más filmes tan imaginativos y atrevidos como este, ¡y mejores aun! Con zombis, vampiros, hombres lobos, robots o extraterrestres (con o sin barba, con o sin uniforme verde olivo, miembros o no del CDR)

A ver si se rompe el eterno círculo vicioso. Y si es posible, alguna vez, que una sociedad entera expíe el pecado de su conformismo, de su pasividad, de su doble moral a través de la autocrítica, y en su defecto, (del lobo un pelo) de la autoparodia.

Ojalá, sí.

A fin de cuentas ¿será bueno o malo que **Juan de los Muertos** sea la gota de agua que rompa el dique de la censura? Quién sabe.... ya lo dirá el tiempo.

Porque ¡ah, paradoja!: ni el papel ni el plástico hacen revoluciones ni derriban dictaduras... pero sí llenan de ideas sobre cómo hacerlo la cabeza de algunos hombres.

De muchos, quizás... y ojalá. Porque, si muy pocos bastan para iniciar una Revolución, ¡se ha repetido mil veces! parece que son necesarios muchos más, muchísimos hombres como **Juan de los Muertos** para sacarla del estancamiento. Para revivirla, para deszombificarla, para continuarla... para salvarla, en fin.

13 de diciembre de 2011

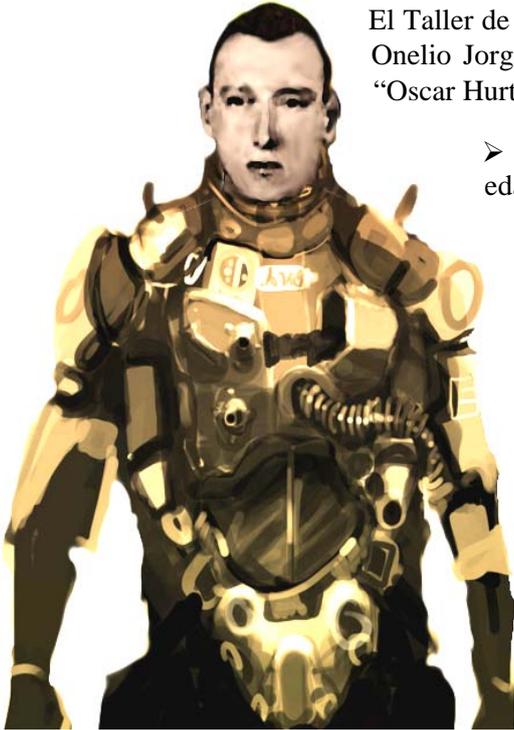


JOSÉ MIGUEL SÁNCHEZ (YOSS) (Ciudad Habana, 1969) Licenciado en Biología por la Universidad de La Habana, 1991. Miembro de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC). Ensayista, crítico y narrador de realismo y ciencia ficción. Su obra ha obtenido diferentes premios y menciones, tanto en Cuba (Premio **David** 1988 de CF; Premio **Revolución y Cultura** 1993; Premio **Ernest Hemingway** 1993; Premio **Los Pinos Nuevos** 1995; Premio **Luis Rogelio Noguerras** de ciencia ficción 1998 y Premio **Calendario** de CF 2004) como en el extranjero (Premio **Universidad Carlos III** de ciencia ficción, España 2002; Mención **UPC** de novela corta de ciencia ficción, España, 2003 y el Premio **Domingo Santos** de cuento de CF, 2005, entre otros. Ha publicado **Timshel**, 1989; **W**, 1997; **I sette peccati nazionali (cubani)**, 1999; **Los pecios y los naufragos** 2000; **Se alquila un planeta**, España, 2001); **El Encanto de Fin de Siglo**, Italia 2001; **Al final de la senda** 2003; **La causa che rinfresca e altre meraviglie**, Italia, 2006; **Precio justo**, 2006 y **Pluma de león**, España, 2007 y Cuba 2010, **Historias de los Cinco Reinos**, 2011. Sus narraciones han sido incluidas en varias antologías nacionales y extranjeras. Ha sido asimismo antologador de los volúmenes **Reino eterno**, **Escritos con guitarra**, **Crónicas del Mañana** y **En sus marcas, listos, futuro**. Ha impartido Talleres de técnicas narrativas en Cuba, Chile, Italia, España y Andorra, así como asistido a varias convenciones internacionales: **Les Utopiales** 2002 y 2004 y **Les Imaginales** 2003, en Francia. En 2010 ganó el premio UPC de ciencia ficción con **Super extra grande**, noveleta que se destaca por tener un tono paródico, divertido y por momentos escatológico.

CONCURSOS

IV Concurso literario de Ciencia Ficción y Fantasía

“Oscar Hurtado 2012”



El Taller de Creación Literaria “Espacio Abierto” y el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso, convocan al cuarto concurso de Ciencia Ficción y Fantasía “Oscar Hurtado 2012”, que se organizará de acuerdo a las siguientes bases:

- La convocatoria está abierta a todos los escritores cubanos, sin límite de edad.
 - Los ganadores del premio en años anteriores no podrán participar en la categoría en la que fueron premiados.
 - Se premiarán los mejores textos en las categorías: A) cuento de CF, B) cuento de fantasía (incluyendo al terror fantástico) C) poesía de CF o fantasía y D) ensayo sobre temas afines a la fantasía y la CF.
 - Los participantes podrán competir con un solo cuento o poema por categoría. Si enviaran más de uno, todos serían eliminados. Los cuentos y ensayos tendrán una extensión máxima de 15 cuartillas tamaño carta, con márgenes de 2 cm abajo y arriba y 3 cm a ambos lados, interlineado 1,5 y letra Times New Roman 12. Los poemas tendrán una extensión máxima de 2 cuartillas con las mismas condiciones. La temática es libre, siempre que se enmarque dentro del género fantástico.
 - Los relatos han de ser obligatoriamente inéditos (incluidas publicaciones electrónicas), no deben haber recibido premios o menciones con anterioridad en ningún certamen ni haber sido

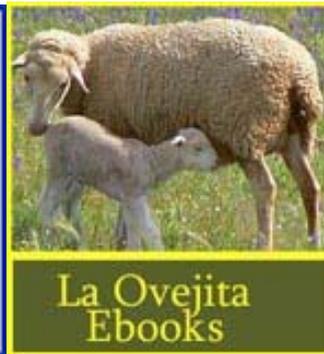
enviados a otros concursos.

- Los envíos se realizarán por vía electrónica a: **jeffrey@delta.co.cu** Se dará acuse de recibo de cada participación.
- Los textos se enviarán firmados bajo seudónimo y, en documento aparte, se incluirán los datos del autor (Nombre y apellidos, teléfono, email y dirección particular).
- El plazo de admisión está abierto desde el envío de la convocatoria y hasta el 15 de marzo del año 2012.
- Los Jurados, compuestos por prestigiosos escritores del género, otorgarán un único Premio y cuantas menciones estimen pertinentes.
- Los Premios en cada categoría recibirán diploma y 500.00 CUP (pesos cubanos no convertibles). Las menciones recibirán diplomas, así como libros o películas del género.
- Los participantes ceden los derechos de autor sobre los relatos concursantes a los organizadores con fines exclusivos de su publicación en *Korad*, después de lo cual conservarán estos derechos para su publicación en otros medios.
- Los resultados se harán públicos en el marco del IV Evento Teórico de Arte y Literatura Fantástica “Espacio Abierto”, el domingo 1ro de abril de 2012. Los ganadores y finalistas serán contactados por los organizadores del concurso una vez se conozca el fallo del Jurado, y, en la medida de sus posibilidades, se comprometen a asistir al acto de premiación.
- La participación en el concurso implica la aceptación íntegra de estas bases.

Para más información, usted puede escribirnos a:

jeffrey@delta.co.cu (Jeffrey López), carlos.duarte@cigb.edu.cu (Carlos Duarte), evilarmadruga@gmail.com (Elaine Vilar), raul@centro-onelio.cult.cu (Raúl Aguiar)

II PREMIO ANUAL INTERNACIONAL DE RELATOS CORTOS L.A.I.A. 2012: “LOS MUNDOS POSIBLES”



El Departamento de Cultura de “Latin American Intercultural Alliance, L.A.I.A.” con sede en New York y la Organización hermana con sede en España: LAIAES, en colaboración con ADAM (México), la Revista La Botica de España, Costa Literaria Ediciones, CLE (España) y La Ovejita E-books (Internacional), convocan a todos los escritores de habla castellana/español a participar en el Certamen Literario que dio en llamar:

PREMIO ANUAL - INTERNACIONAL L.A.I.A. de RELATOS CORTOS 2012. Este año, con el tema: “Los mundos posibles”, dejando esta idea a consideración del autor y su inspiración. Lo que sigue no es para tomar en cuenta a la hora de escribir, sino una pequeña nota introductoria para empezar a inspirarlos y dejarlos navegar en el océano de su imaginación. ¡Bienvenidos y suerte!

Los mundos posibles

Un planeta abierto al cambio,

a las nuevas intenciones,

a ideas que nos hagan mejores, que nos unan más,

que descubramos que podremos con todo,

que no habrá un sueño honesto e ilusionante

que se nos quede por cumplir...

Más cerca, los mundos posibles,

una sociedad en que todas las personas

somos importantes y tenemos mucho que decir,

tantas sonrisas cómplices que compartir...

BASES del CONCURSO

Son convocados todos los escritores mayores de 21 años, sin distinción de nacionalidad, lugar de residencia, preparación académica, etc., que tengan obras originales en castellano, no publicadas, ni presentadas o premiadas en otros certámenes, es decir: inéditas y originales, con el tema: “Los mundos posibles”. Los trabajos presentados no deberán estar pendientes de fallo en otros concursos o comprometidos a edición.

No se aceptarán traducciones, adaptaciones o recreaciones de otras obras.

Se podrán presentar DOS trabajos (cuentos o relatos cortos) por concursante. No pudiendo presentarse en ningún otro concurso de manera simultánea, ni publicarse en ningún medio, en caso de no ser premiados hasta la fecha de entrega del premio, si resultara entre los diez ganadores, el derecho de publicación pertenecerá a LAIA y a CLE. Con los diez trabajos ganadores Costa Literaria Ediciones editará y publicará en papel un libro bajo el título de: Antología LAIA III, Premio Relatos Cortos 2012: “Los mundos posibles”

Esta Antología se presentará en diferentes Ferias del Libro en NY y otras posibles ciudades, se distribuirá en formato papel o electrónico en NY, España, y Sudamérica. También se pondrá a la venta una edición en formato electrónico en La Ovejita Ebooks. Los beneficios que obtenga LAIA con las ventas en papel y en formato electrónico serán dedicados a las futuras ediciones del certamen.

—Los premios –intransferibles– se irán aumentando en fechas venideras, pero al momento:

1er. Premio:

Publicación en papel y por vía electrónica: Antología LAIA III, Certamen 2012: “Los mundos posibles”. Entrega de 10 ejemplares del libro físico o Antología.

Publicación de la obra ganadora en la Revista Literaria La Botica de Vitoria-Gasteiz, España con una tirada de 3000 ejemplares de difusión gratuita. Al aceptar estas bases los autores ceden sus derechos empresariales para este fin.

Certificado en papel de la participación y premio otorgado firmado por autoridades pertinentes al concurso. 3 días de estadía en B&B o casa particular, en Nueva York en la fecha de entrega del premio o, si se prefiere: Hospedaje de tres (3) días en Posada Spa rural Tepozán Humilpan, Querétaro México, con dos (2) días de tratamiento (2 masajes y 1 temascal) sparuraltepozan@live.com fechas cambiables.

2do Premio:

Publicación en papel y por vía electrónica: Antología LAIA III, Certamen 2012: “Los mundos posibles”. Entrega de 5 ejemplares de la Antología.

Certificado en papel de la participación y premio otorgado firmado por autoridades pertinentes al concurso. 2 días de estadía en B&B o casa particular, en Nueva York en la fecha de entrega del premio o, si se prefiere: Hospedaje de dos (2) días en Posada Spa rural Tepozán Huimilpan, Querétaro México, con un (1) día de tratamiento (1 masaje y 1 temascal). sparuraltepozan@live.com fechas cambiables.

3er. a 10mo. premio:

Publicación en papel y electrónicamente: Antología LAIA III, Certamen 2012: “Los mundos posibles”
Certificado en papel por la participación y premio otorgado firmado por autoridades pertinentes al concurso.
Entrega de 5 ejemplares de la Antología.

- El primer premio y los subsecuentes se concederán a quienes escriban los mejores relatos en idioma castellano (español), sin faltas de ortografía y presentado dentro del bienio fijado en la forma explicitada aquí, por el Departamento de Cultura LAIA.
- Se tomará en cuenta, para juzgarlo: originalidad y estilo. El texto debe tener concordancia, en algún modo, con el título.
- Fecha de entrega en el 2012: desde 15 de enero al 15 de abril de 2012.
- El plazo de admisión no se prorroga, se tendrá en cuenta la fecha impresa por la oficina postal en el matasellos si es por correo postal o la fecha que marca el día de envío a través del formulario.
- El anuncio de los ganadores se hará en Nueva York, el 15 de agosto de 2012 y se comunicará a los ganadores por e-mail o correo postal en caso de no tener su dirección electrónica.

Presentación

Se pueden enviar de dos maneras: por correo postal o mediante formulario electrónico:

a. CORREO POSTAL

En un sobre donde el remitente será el seudónimo y nombre del trabajo, se mandará el trabajo de la siguiente manera: Una copia en papel, una copia en CD y un sobre cerrado (plica) con los datos a:

PREMIO ANUAL — INTERNACIONAL L.A.I.A. de RELATOS CORTOS, 2012, “Los mundos posibles”

10 Rue de L'Oree de Bois

60580 Coye la Foret, France

— El relato debe tener una extensión mínima de 5 y máxima 10 folios o carillas en letra tipo Time New Roman, o similar, N° 12 El número de palabras será de entre 1500 y 3000 palabras.

—Se presentará en Formato A4 o tipo Carta (8,5 X 11), según el país de procedencia, y con márgenes de 3 cms. y espacio interlineal de 1,5.— Debidamente encuadernado, con las páginas numeradas correctamente.

—En la primera página constará el nombre de la obra y seudónimo del autor/a.

—Se presentará una copia en papel y una copia en CD donde se escribirá o grabará el nombre de la obra y el seudónimo. En ninguno de los casos se escribirá el nombre original del autor o dato que lo identifique. Si estuviera el nombre o el seudónimo fuera identificable de alguna manera, quedará automáticamente descalificado.

—Incluido en el sobre:

Dentro del sobre (plica) aparte y cerrado, con nombre del relato, año y seudónimo a la vista, se incluirá:
Nombre completo,

Números de teléfonos,

Dirección postal,

Dirección electrónica o E-mail

Copia de documento que lo identifique y

Biografía breve, máximo de media carilla.

b. VIA INTERNET

Se enviarán las obras utilizando exclusivamente los dos formularios para participar:

Ambos están disponibles desde este enlace:

www.laovejitaebbooks.com/LAIA

Primero se utilizará el Formulario de Envío de Obras, copiando y pegando el texto sin ninguna codificación y su pseudónimo, que no puede ser el nombre real. Se encuentra en el mencionado enlace. Estos textos se harán llegar a los miembros del jurado, que no tendrán acceso a los datos personales. En el mismo día, y utilizando el mismo pseudónimo de esa obra, nos hará llegar a través del Formulario de envío de Datos Personales situado también en:

www.laovejitaebbooks.com/LAIA

Nombre completo,

Números de teléfonos,

Dirección postal y país,

Dirección electrónica o E-mail

Biografía breve, máximo de media carilla.

Este formulario lo retendrá la comisión de Cultura de LAIA.

REQUISITOS

—Se presentará copiando y pegando el texto al formulario

En la primera página constará el nombre de la obra y pseudónimo del autor o autora PARA ESTA OBRA. En el caso de participar con dos obras se utilizarán dos pseudónimos.

— El relato corto o cuento, debe tener una extensión mínima de 5 y máxima 10 folios o carillas en letra tipo Time New Roman, o similar, N° 12. El número de palabras será de entre 1500 y 3000 palabras.

—Los trabajos no serán devueltos en ningún caso. Los trabajos que no cumplan con los requisitos enumerados serán descalificados automáticamente.

ATENCIÓN:

—Solo se aceptarán los textos recibidos por correo postal o mediante formulario. No serán aceptados para el concurso los que se envíen a nuestra dirección de correo electrónico de contacto que es EXCLUSIVAMENTE para resolver dudas o consultas.

LAIA y la Editorial Costa Literaria, conjuntamente, tendrán los derechos de la publicación de los trabajos premiados durante los dos años subsiguientes a la entrega de los premios, en caso de publicarse nuevamente, luego de la primera edición, se hará saber a los autores quienes tendrán derecho a una cantidad de ejemplares.

—Los premios, que se adjudicarán por mayoría de votos, serán entregados en acto público en New York aproximadamente en el mes de octubre de 2012 y en locación que se anunciará con debida antelación y en presencia de las autoridades municipales locales y autoridades de las organizaciones.

—El fallo del jurado será inapelable. El certamen será declarado desierto si las obras no ameritan el premio por falta de calidad.

—La participación (entrega del material) en este concurso implica automáticamente la aceptación plena y total de las bases presentes.

—Dicha participación supone también la renuncia a cualquier clase de remuneración, en caso de ser ganadores o editados en la Antología. Se les compensará a estos autores/as con el número de ejemplares que les corresponda, así como una compra bonificada de ejemplares en papel con un descuento del 20% con respecto al precio de venta (gastos de envío por cuenta del autor o autora).

CONSULTAS ACLARATORIAS:

Cualquier duda o mayor información puede consultarse por diferentes medios:

E-mail: certamenliterarioLAIA@Gmail.com o por teléfono al 1+ 718—803—3269

Para los ganadores que no puedan estar en Nueva York, se les ofrece una alternativa en Mexico, a minutos de Querétaro, un Spa Rural con tratamientos naturales.

V MUESTRA CRIPTSHOW

FESTIVAL DE NARRACIÓN DE TERROR, FANTASÍA Y CIENCIA FICCIÓN



1. Pueden participar todos los autores con una única obra original e inédita, en lengua catalana o castellana en el caso de contener texto. Los derechos de edición y/o reproducción de la obra presentada no podrán estar cedidos a terceros. El tema de la narración será libre dentro de los géneros del terror, la fantasía y la ciencia ficción.
2. Sea cual sea la disciplina artística empleada, la obra deberá siempre narrar una historia. Las disciplinas admitidas son:
 - 2.1. **CUENTO.** La extensión mínima del cuento será de una frase y la máxima de 7.500 caracteres, incluidos los espacios.
 - 2.2. **ILUSTRACIÓN.** Deberá ser en blanco y negro.
 - 2.3. **CÓMIC.** Deberá ser en blanco y negro y con una extensión máxima de 3 páginas.
 - 2.4. **FOTOGRAFIA.** Deberá ser en blanco y negro.
 - 2.5. **FOTONOVELA.** Deberá ser en blanco y negro y con una extensión máxima de 3 páginas.
3. Las obras deben enviarse antes del día **1 de marzo de 2012**. En el título del mensaje debe figurar: "**V Muestra Cryptshow Festival**". Se deberán enviar dos archivos adjuntos nombrados según el siguiente ejemplo: **titulodelaobra.doc** y **titulodelaobraPLICA.doc**. El primer documento contendrá la obra. El segundo documento contendrá la plica, es decir: título, nombre y apellidos del autor, fecha de nacimiento, dirección postal completa, dirección de correo electrónico y número de teléfono, así como un texto en el que se comprometa a aceptar las bases de esta muestra.
4. Se constituirá un comité que hará una selección de las obras recibidas y escogerá los ganadores.
5. Se establecen tres galardones: mejor obra de terror, mejor obra de género fantástico y mejor obra de ciencia ficción.
6. **Cryptshow Festival** publicará las obras galardonadas y las finalistas en un libro titulado "**Cryptonomikon 5**", que se podrá adquirir a través de Internet a partir de la celebración del **Cryptshow Festival'12**. En el festival se podrán ver las tres obras ganadoras en la revista del festival, de distribución gratuita. Todos los finalistas y ganadores recibirán gratuitamente una copia digital del libro "**Cryptonomikon 5**".
7. Las deliberaciones tendrán lugar durante la primera mitad del año 2011 y los galardonados se darán a conocer durante la celebración del **Cryptshow Festival'12**.
8. Mediante su participación, todos los autores manifiestan que la obra es de su autoría y que los derechos de edición y/o reproducción de esta no están cedidos a terceros. Asimismo, autorizan a **Cryptshow Festival** a publicar su obra. El autor nunca perderá los derechos de edición y/o reproducción de la obra. Cualquier publicación posterior deberá identificar la obra como galardonada en la **V Muestra Cryptshow Festival de Narración de Terror Fantasía y Ciencia Ficción**. Toda responsabilidad derivada del incumplimiento de este punto recae directamente sobre el autor.
9. **Cryptshow Festival** se reserva el derecho de utilizar las obras presentadas o parte de ellas en acciones promocionales del festival.
10. La participación en la **V Muestra Cryptshow Festival de Narración de Terror, Fantasía y Ciencia Ficción** implica la aceptación sin reservas de estas bases.



Bases

- 1.— Podrán participar en el certamen autores de cualquier nacionalidad, con la condición de que sean mayores de edad en sus respectivos países y los relatos enviados estén escritos en español.
 - 2.— La extensión de los relatos será de un mínimo de 7 páginas y un máximo de 12, mecanografiadas a doble espacio, por una sola cara y en cuerpo 12. Cada participante podrá enviar un máximo de dos relatos.
 - 3.— Los relatos participantes deben referirse, de un modo amplio, al concepto de Cerveza-Ficción (expresado en el documento “Principios de la Cerveza-Ficción” al que se puede acceder en www.edicionesamargord.net y, en general, estar relacionados con el ambiente nocturno y la cerveza, explotando los aspectos literarios del tema. No se trata de centrar los relatos en el consumo excesivo de cerveza, sino en la función que cumple en cuanto elemento de relación social en el más amplio sentido.
 - 4.— Los relatos se enviarán por correo electrónico, escribiendo en el asunto la leyenda “I PREMIO INTERNACIONAL DE RELATOS DE CERVEZA-FICCIÓN”. En el mensaje se adjuntarán dos archivos de Word. Uno de ellos debe contener el relato firmado con seudónimo, y el otro, bajo el título PLICA, incluirá el nombre y dos apellidos, seudónimo, dirección, teléfono y fotocopia del DNI o documento acreditativo similar.
 - 5.— Solo podrán intervenir obras inéditas, no premiadas y aquellas cuyos derechos, en su totalidad, obren en poder del autor. El escritor afirma que la obra es original y de su propiedad y en consecuencia se hace responsable respecto a su propiedad intelectual y patrimonial por cualquier acción por reivindicación y otra clase de reclamaciones que al respecto pudieren sobrevenir.
 - 6.— El plazo de envío de originales comienza el 20 de enero de 2012 y finaliza el 15 de marzo de 2012. Los trabajos serán remitidos a cervezaficcion@edicionesamargord.com
- No se mantendrá correspondencia con las personas que participen.
- 7.— Los relatos enviados que se ajusten a estas bases serán publicados en la página web www.edicionesamargord.net, en la que los lectores podrán votar por ellos. A partir de una fórmula que tendrá en cuenta esas votaciones y el criterio de un comité designado por la organización, se establecerá un total de trece relatos finalistas, que formarán parte de un libro recopilatorio del certamen. La publicación por parte de la editorial del relato ganador y los relatos finalistas en este volumen no implica privación de derechos de autor/a para su publicación posterior. La lista de los finalistas se dará a conocer en acto público que se convocará a través de las web, el 12 de abril de 2012.
 - 8.— Entre esos finalistas, un Jurado formado por escritores y personalidades relacionadas al mundo editorial y presidido por Carlos Salem, designará al ganador del I Premio Internacional de Relatos de Cerveza-ficción. La decisión del Jurado será inapelable.
 - 9.— El fallo se comunicará el 26 de abril de 2012, en acto público en presencia de los finalistas que puedan asistir, y en el acto se hará entrega al ganador el premio de 2.000 euros, sobre el que se realizará la retención de impuestos según la ley vigente.
 - 10.— El hecho de concurrir a este certamen implica la aceptación de las presentes bases y las decisiones del jurado, que serán inapelables.

Madrid, enero de 2011

IV Evento Teórico de Ciencia Ficción y Fantasía **ESPACIO ABIERTO 2012**



Días: del 30 de marzo al 1ro. de abril
Lugar: Centro de Formación Literaria
"Onelio Jorge Cardoso"
Calle 5ta. No. 2002, entre 20 y 22, Playa