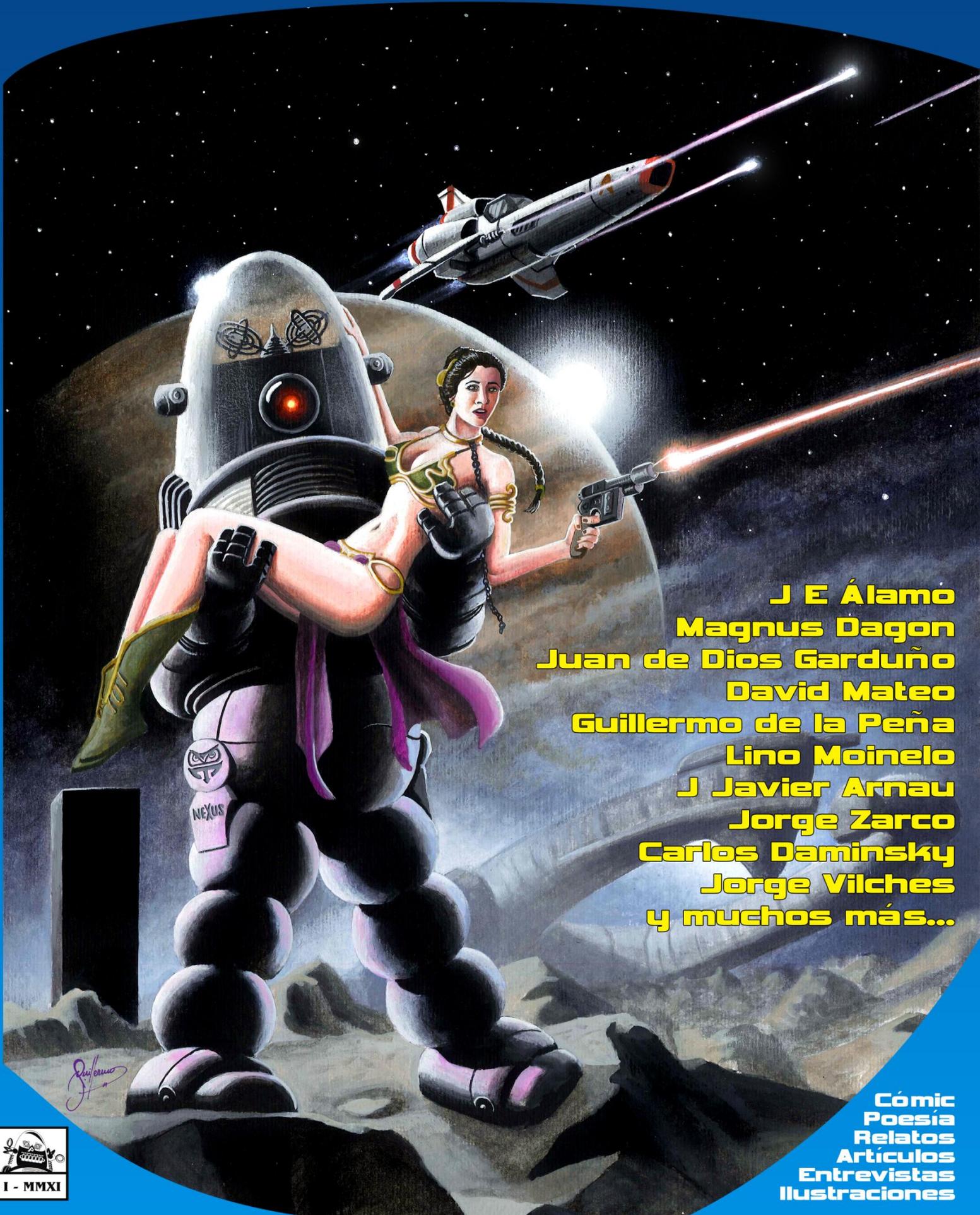


# Planetas Prohibidos

Revista de Ciencia-ficción, Fantasía y Terror



**J E Álamo**  
**Magnus Dagon**  
**Juan de Dios Garduño**  
**David Mateo**  
**Guillermo de la Peña**  
**Lino Moinelo**  
**J Javier Arnau**  
**Jorge Zarco**  
**Carlos Daminsky**  
**Jorge Vilches**  
**y muchos más...**

**Cómic**  
**Poesía**  
**Relatos**  
**Artículos**  
**Entrevistas**  
**Ilustraciones**

<http://planetasprohibidos.blogspot.com/>



I - MMXI

**PLANETAS PROHIBIDOS** es una revista cuatrimestral de ciencia ficción sin ánimo de lucro. Su objetivo es la difusión de artículos, relatos e ilustraciones del género.

**AVISO LEGAL.** Los textos e ilustraciones pertenecen a los autores, que conservan todos sus derechos asociados al © de su autor.

El autor, único propietario de su obra, cede únicamente el derecho a publicarla en PLANETAS PROHIBIDOS para difundirla por Internet en formato pdf y epub. No obstante, los derechos sobre el conjunto de PLANETAS PROHIBIDOS y su logo son © del Grupo PLANETAS PROHIBIDOS.

Queda terminantemente prohibida la venta o manipulación de este número de PLANETAS PROHIBIDOS.

No obstante se autoriza a copiar y redistribuir la revista siempre y cuando se haga de forma íntegra y sin alterar su contenido. Cualquier marca registrada comercialmente que se cite en la revista se hace en el contexto del artículo que la incluya sin pretender atentar contra los derechos de propiedad de su legítimo propietario.

El Grupo PLANETAS PROHIBIDOS está compuesto por Lino Moinelo, Guillermo de la Peña, Marta Martínez y Jorge Vilches.

#### **BLOG**

<http://planetasprohibidos.blogspot.com>

#### **CONTACTO**

[revistaplanetas@gmail.com](mailto:revistaplanetas@gmail.com)

**NORMAS DE PUBLICACIÓN.** La revista PLANETAS PROHIBIDOS está dedicada a la ciencia ficción, pero también a la fantasía y al terror como géneros afines. La revista acepta relatos, artículos, ilustraciones y cómics, de tema libre, formateado en Trebuchet MS 12 pto, párrafo justificado y salto de una línea. Si en el plazo de dos meses la revista no ha contestado, la obra se considera desestimada.

**CONSEJO DE DIRECCIÓN:** Jorge Vilches, Lino Moinelo, Guillermo de la Peña y Marta Martínez.

**EDITOR:** J. Javier Arnau

**MAQUETACIÓN:** Planetas Prohibidos.

#### **COLABORAN EN ESTE NÚMERO:**

**ILUSTRADOR DE PORTADA:** Guillermo de la Peña

**DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE PORTADA:** Marta Martínez y Guillermo de la Peña

**EDITORIAL:** Jorge Vilches

**RESTO DE ILUSTRACIONES:** Komixmaster, M. C. Carper, Raffo, Belushi, José Antonio Marchán.

**ESCRITORES:** Guillermo de la Peña, Jorge Zarco, Lino Moinelo, David Mateo, J. E. Álamo, Magnus Dagon, C. Arnau y J. Javier Arnau, Carlos Daminsky, Roberto Malo, Jorge Vilches, Juan de Dios Garduño, José Vicente Ortuño, Josep Martín Brown, Gabriel Romero de Ávila, Juan Manuel Valitutti.

**COMIC:** M C Carper.

# ÍNDICE

## 4/EDITORIAL

### ARTÍCULOS

5/ ¿ES DECKARD UN REPLICANTE?, Guillermo de la Peña

13/ BLADE RUNNER, Jorge Zarco Rodríguez

21/ LA SAGA DE LOS AZNAR, Lino Moinelo

23/ ANTES Y AHORA, David Mateo

### UN AUTOR: HOY, J. E. ALAMO

27/ ENTREVISTA, J. Javier Arnau

29/ RELATO: La unidad de servicio doméstico

34/ RESEÑA: Penitencia, por J. Javier Arnau

### RELATOS

36/ LA PARED ACRISTALADA, Magnus Dagon

41/ LA NAVE, C. Arnau y J. Javier Arnau

46/ CARLOS LOVECRAFT, Carlos Daminsky

49/ SUEÑOS DE BALONCESTO, Roberto Malo

51/ ZOMBICRACIA, Jorge Vilches

53/ LA PELÍCULA DE TUS SUEÑOS, Juan de Dios Garduño

62/ FUNCIONARIO FURIOSO, José Vicente Ortuño

72/ LA EDAD INGRÁVIDA, Josep Martin Brown

73/ LA NECESIDAD DE UNA GUERRA SI LE HICIERAN

CASO A BURROUGHS, Gabriel Romero

79/ IDEA PARA UN CUENTO, Juan Manuel Valitutti

### POESÍA

83/ Carlos Daminsky y Jorge Zarco Rodríguez

### CÓMIC

86/ PROMESA ETERNA, M.C. Carper

### RESEÑA

84/ A PROPÓSITO DE TRON: LEGACY  
Jorge Zarco Rodríguez

## EDITORIAL

Quizá no le importe a nadie, pero nunca pensamos que acabaríamos haciendo una revista. Vivíamos todos, Lino, Marta, Guillermo y yo, muy tranquilos. Todo empezó cuando en septiembre de 2010 Lino me escribió un correo con una “propuesta de ocio colaborativo”; es decir, un blog. ¡Cómo negarme! “Bien -le dije-, pero hagamos un par de fichajes, ¿no?”. Tiramos de lista de amigos, y ahí estaban Guille y Marta M-Gyzzma. Lo primero que teníamos que decidir era el nombre del blog, y fue cuando empezamos a desvariar: que si “La Puerta de Tannhäuser” (pedazo de replicante), que si “Los seres del Planeta X” (demasiado cercano al porno), o “Ultimátum a las estrellas” (¿quién dijo miedo?). Finalmente se quedó en PLANETAS PROHIBIDOS. Lino dio a la idea el magistral toque informático, que nos tuvo que explicar como si fuéramos el eslabón perdido, subimos las ilustraciones y los artículos, y nació el blog.

Y así estábamos, riéndonos cual catador de psicotrópicos, cuando J. Javier Arnau llamó a mi puerta de gmail. Era otra propuesta de “ocio colaborativo”. Nos habíamos conocido en pasadas aventuras. Arnau había reunido abundante material -artículos, relatos, ilustraciones, entrevistas,...- y sobre todo tenía muchas ganas de emprender cosas. ¡Quería que hiciéramos una revista, nada menos! Convoqué al sínodo de PLANETAS para comunicarles la propuesta. Tras apurar las botellas de orujo y pedir cita a nuestro psicoanalista, contestamos: “Why not?”.

La decisión fue fácil porque el material es muy bueno, y nos ha permitido componer un número que enorgullecería a cualquier aficionado al género de la literatura especulativa.

Este primer ejemplar de PLANETAS PROHIBIDOS lo iniciamos con dos artículos sobre *Blade Runner*, una de las películas más influyentes de la ciencia-ficción, tal y como demuestra Jorge Zarco. Guillermo de la Peña, un buen especialista en cine, pone sobre la mesa una cuestión inquietante: ¿Es

Deckard un replicante? Hay señales de ello; ya lo creo. Lino Moinelo recuerda en un magnífico artículo *La Saga de los Aznar*, de Pascual Enguñados, considerada la mejor serie europea de CF. David Mateo hace un análisis de la situación editorial española actual desde el punto de vista de un escritor; y no es del todo pesimista.

En la sección “Un autor” hemos tenido la suerte de contar con J. E. Álamo, al que Javi Arnau entrevistó, hizo una reseña de su *Penitencia*, y le sacó un relato pintiparado para nuestro Robby, pues trata de una robot pensado para el servicio doméstico.

Magnus Dagon comienza la sección de “Relatos” con un cuento sobre una invasión planetaria, y aviso de que tiene una sorpresa final. Carlos y Javier Arnau hacen un estupendo ejercicio de *space opera* en *La nave*. A continuación, Carlos Daminsky ha culminado en un interesante relato la tan esperada invasión de los primigenios de Lovecraft. Roberto Malo nos habla de otro tipo de monstruo: la muerte. Jorge Vilches toma a los zombis para hacer una parábola política. Juan de Dios Garduño, gran escritor, corrector, reseñador y todo lo que acaba en -or, nos cuenta una sorprendente historia de amor. José Vicente Ortuño ha titulado su relato “Funcionario furioso”; la historia de un tipo verdaderamente enfadado. Josep Martín Brown narra el futuro de uno de esos hombres que soñaron ver la Tierra desde el espacio. Gabriel Romero nos recuerda el Marte de Burroughs como si fuera el mismo escritor norteamericano. Y Juan Manuel Valitutti da vida a un viajero del tiempo.

Contamos, además, con las poesías de Daminsky y Zarco, así como con la reseña de la película *Tron: Legacy*, escrita por el mismo Jorge Zarco. Cerramos el número con un cómic completo escrito y dibujado por M. C. Carper; todo un lujo, tanto como el haber contado para este número con ilustradores de la talla de Pedro Belushi, Raffo, José Antonio Marchán, Komixmaster y Guillermo de la Peña. Gracias a todos.

JORGE VILCHES

## ¿ES DECKARD UN REPLICANTE? 'BLADE RUNNER: THE FINAL CUT' (1982/2007), DE RIDLEY SCOTT

GUILLERMO DE LA PEÑA



Un relato acerca de lo que nos define como humanos.

**INTRODUCCIÓN:** Una experiencia personal.

**L**a sala de cine está totalmente en oscuridad. Suena un lejano sonido de percusión, y unos créditos iniciales comienzan a aparecer en pantalla, mientras una melodía electrónica, pausada, ascendente y descendente como una respiración, nos va preparando para lo que circulará ante nuestros ojos durante las siguientes dos horas. Una tremenda explosión de fuego nos sorprende, y en apenas un segundo, somos transportados a la infernal Los Ángeles del año 2019. Un turbio horizonte de altas y oscuras torres, con más explosiones por aquí, y por allá. Un vehículo

aéreo *Spinner* pasa junto a nosotros con un sonido intenso. Al fondo, vislumbramos unas inmensas construcciones semejantes a los templos de un Dios, y de repente, el ojo del mismísimo ángel caído Roy Batty llena la pantalla mientras, tras descender de los cielos, contempla el infierno extendido ante él, como un reflejo de la fascinación del espectador ante un inicio fílmico tan sugerente y poético al son de la magistral composición de Vangelis.

Viendo *Blade Runner* en el cine, las sensaciones se amplifican, y sentimos más miedo que nunca ante esa imagen de un futuro equivalente al fin de la humanidad. Un futuro tan distante, oscuro y pesimista, y al mismo tiempo tan cercano y tangible, en el que los seres humanos han perdido hasta la noción de su propia muerte y de un tiempo que nunca es suficiente. Vemos cómo un cínico "Bladerunner" llamado Rick Deckard (Harrison Ford) le demuestra a una replicante sin conocimiento de serlo llamada Rachel (Sean Young) que no es humana y que todos sus recuerdos y experiencias no son reales... y sentimos la mayor de las tristezas existenciales por ella. Vemos cómo un confuso Deckard colecciona recuerdos, sueña inconscientemente con la inmortalidad, y que de tan perdido no se da cuenta de que las constantes de los replicantes a quienes persigue son las constantes que también lo definen a él mismo... y sentimos empatía hacia él. Viendo *Blade Runner* en el cine, nos sentimos más dentro de la película que nunca, errando a través de esas sucias calles atestadas de individuos que van a lo suyo, respirando aire tóxico y enrarecido entre columnas de vapor y humo en una noche perpetua, rodeados de luminosos rótulos orientales, publicidad desmesurada, y protegiéndonos de la lluvia con nuestros paraguas luminosos. Alzamos la mirada hacia donde el cielo siempre es oscuro, y entre innumerables anuncios videográficos que nos incitan al uso del tabaco y los anticonceptivos para intentar controlar la superpoblación, una voz electrónica desde un aeroplano nos suiere huir hacia las colonias del "Off-World", el Mundo Exterior, donde hay terrenos libres, aire puro y

oportunidades de vida. Pero en el fondo, sabemos que nunca podremos alcanzar ese sueño utópico y salir de este pedazo de roca industrializada y en decadencia llamada Tierra.

He perdido la cuenta de las veces que habré visto esas mismas imágenes durante los últimos años, pero lo que no olvidaré es que nunca antes de contemplarlas en la pantalla grande las había sentido de tal modo. Alcanzando un especial punto máximo durante la secuencia final en el Edificio Bradbury: el enfrentamiento final entre Deckard y Roy Batty (Rutger Hauer) en el que el cazador se convierte en la presa. Una secuencia que emana de principio a fin un amplísimo catálogo de sensaciones como la locura, el miedo, la desesperación, el dolor físico, el dolor espiritual, la nostalgia... e incluso el amor. El amor de los replicantes por sus congéneres, por sus recuerdos y sus sentimientos. Y no sólo amor por la vida de cada uno... sino por todas. El fascinante Roy Batty, esclavo y ángel caído, concluye su trágico periplo personal habiendo alcanzado la mayor cota a la que puede aspirar la humanidad: la empatía. Y con ello, se prepara para aceptar su propia muerte, finalizando la secuencia con uno de los pasajes cinematográficos más evocadores que he visto en mi vida.

¿Qué esconde *Blade Runner*? ¿Qué oculta su aparente simplicidad argumental de corte "noir", en la que un policía "Bladerunner" debe dar caza y "retirar" a cinco replicantes fugados y ocultos en una caótica Los Angeles del año 2019? ¿Qué la hace tan trascendental y poética? Intentemos llegar a alguna conclusión; pero antes de introducirnos en temas de tal profundidad, hagamos un repaso a la turbulenta historia de las distintas versiones por las que esta historia tuvo que atravesar.

## 1 - RODAJE y VERSIONES

Ridley Scott, que venía del infructuoso proyecto de trasladar *Dune* a la gran pantalla con la producción de Dino

DeLaurentiis, aceptó encargarse del filosófico guión de Hampton Fancher y retocado por David Webb Peoples, basado bastante libremente en la obra de Philip K. Dick ¿*Sueñan los androides con ojejas eléctricas?* Se iniciaba, de esta forma, un complejo rodaje que fue un cúmulo de avatares en el que prácticamente todo se le fue viniendo encima: problemas de financiación con los desconfiados productores, malas relaciones entre los actores, choques de ego, quejas de miembros del equipo hacia Scott, la apatía de un Harrison Ford hastiado de un rodaje aburrido y de un personaje que a cada nueva revisión de guión perdía heroicidad a pasos agigantados, e incluso el creciente parkinson de un Jordan Cronenweth (director de fotografía) cada vez más enfermo.

Una vez completado el complejo trabajo, por si fuera poco, Scott se vio ante la obligación por parte de los productores de mutilar su propio film, dado que el resultado final era demasiado oscuro y pesimista para los gustos acomodados de estos, temiendo que tanta complejidad y frialdad repercutiera negativamente en taquilla. La polémica escena del sueño del unicornio, que Scott rescataría en 1992, fue la primera secuencia en ser eliminada del montaje por ser "demasiado artística" y creer que no concordaba con el tono general. En este punto, se hace necesario insistir en la originalidad de dicha escena, pues uno de los bulos más grandes generados a lo largo de internet en relación a *Blade Runner* afirma que se trata de una escena eliminada de un largometraje posterior de Scott, *Legend* (1984), y que la idea de incluirla para dar una vuelta de tuerca al personaje de Deckard le vino a la mente en 1992. Sin embargo, estas afirmaciones son totalmente erróneas. No sólo la música de Vangelis que acompaña a esa escena es original de la época y no pertenece a ningún otro momento del film; también existen publicaciones de 1982 en las que el mismo Scott se refiere a la existencia de dicha escena antes de ser eliminada, y al propio mensaje que sugiere: que Deckard es un replicante, como analizaremos más adelante. De esta manera, las decisiones de

los productores lograron acabar no sólo con la consistencia del film en su descripción de replicantes y humanos, sino con el golpe de ironía del final.



*La escena del Unicornio es original y NO pertenece a la película Legend.*

Otro de los grandes cambios a los que fue sometido el primer montaje consistió en la inserción de numerosos monólogos de voz en off del protagonista con la excusa de querer aportar al film un tono más "noir". Unos monólogos incómodos y redundantes cuyo único propósito era explicar lo que ya se sugería a través de las imágenes y que no hace falta explicar, haciendo de esta forma un film menos críptico y complicado, tal vez por causa de ese temor tan fuertemente arraigado en Hollywood a que los espectadores se vean obligados a pensar y deducir por ellos mismos. Por si fuera poco, un último cambio fue la inclusión de un lamentable final feliz en la peor tradición del cine comercial, mostrándonos a los dos protagonistas juntos y felices con el objetivo de que los espectadores salieran del cine con una sonrisa en sus rostros. Para tal, se hizo uso de una explicación metida con el más grande de los calzadores ("Tyrell me dijo que Rachel era especial...") y de escenas aéreas que eran meros descartes del

inicio de *El Resplandor* de Kubrick, sin que se nos explicara de dónde sale ese impresionante paisaje verde, natural, boscoso y de aire puro, si a lo largo de todo el metraje se ha reiterado la idea de un mundo superpoblado y contaminado en su totalidad.

Estrenada en 1982, esta fue la versión que todos pudieron ver en cines, en televisiones y en su distribución en vídeo. Curiosamente, se trata de una versión que, hoy en día, bastante gente continúa considerando como la única y verdadera de *Blade Runner* aún a sabiendas de que fue el resultado de una mutilación ejecutada por los productores por motivos estrictamente comerciales; opinión supongo que debida, al menos en la mayoría de los casos, a conceptos subjetivos como la nostalgia o la costumbre. El total fracaso de taquilla y de crítica del film en el momento de su estreno es de todos bien conocido. Pero con el paso de los años, comenzó a alzarse entre un número cada vez más amplio de entornos y personas que descubrieran que se trataba de una película más profunda de lo aparente.

1992 fue el año en que para celebrar el décimo aniversario de *Blade Runner* y editarla por primera vez en DVD, Ridley Scott se propuso a realizar las oportunas modificaciones para enseñar al mundo aquella que debería haber sido su propia visión del film, pudiendo por fin eliminar los elementos impuestos. Esto se debió a la fortuita aparición en los archivos de la Warner de una copia en mal estado de la secuencia inédita del unicornio, que al ser añadida acabó por desatar la polémica. El montaje fue conocido como *Blade Runner: The Director's Cut (el Montaje del Director)*. Pero a Scott no le fue concedido el tiempo suficiente para realizar todo cuanto tenía planeado, ni siquiera para restaurar debidamente la secuencia reaparecida, dando como resultado un "Montaje del Director" que en realidad lo era a medias, y que aunque otros pusieran las palabras en su boca, él jamás reconoció como tal.

Toda esta larga historia de batallas concluyó el pasado 2007 en el 25 aniversario de la

película, una vez los derechos del film se vieron libres de las manos de Jerry Perenchio y los demás productores. Así, *Blade Runner: The Final Cut (el Montaje Final)* es la versión supuestamente definitiva de esta obra maestra, gozando de una impecable limpieza de sonido e imagen (aún a costa de perder el ya familiar tono azulado de la fotografía por un tono más verdoso, que aporta al film un aspecto tal vez menos "bonito", pero más opresivo y "tóxico"), y en la que se han ocultado digitalmente elementos como los cables de los *Spinners* aéreos, y especialmente solucionado los numerosos errores de continuidad del metraje: el rostro de Zhora (Joanna Cassidy) en la escena de su muerte, la boca de Harrison Ford durante su breve diálogo con el vendedor de serpientes, el primer plano de Roy en la cabina telefónica, etc. Una versión que probablemente salga a la luz en el dichoso formato 3D en un futuro próximo, pero sin ninguna modificación más allá del traspaso a este sistema.

## 2 - CINEMÁTICA

Al hablar de *Blade Runner*, es imposible no referirse a la pulcritud que manifiesta en todos sus apartados técnicos. La atmósfera del film se ha convertido en una de las más conseguidas e influyentes del cine moderno; una perfecta envoltura conseguida gracias a la unión de la fotografía del gran Jordan Cronenweth, con esas gamas cromáticas de la ciudad y ese magistral uso de los claroscuros con los haces de luz; el diseño artístico del film, fantástico a la vez que verosímil (algo muy complicado de conseguir cuando hablamos de ciencia-ficción) gracias a la irreplicable unión de la imaginación del diseñador "futurista" Syd Mead, la del propio Ridley Scott y muchos más; la música de Vangelis, quien cohesiona todos estos elementos gracias a una partitura orgánica rica en infinitas variedades de sonidos, estilos, texturas y sensaciones; y por supuesto la planificación y dirección del cineasta británico, muy alejado de sus tristes toques "videocliperos" de la actualidad. Ese perfecto equilibrio, logrado

entre la extrema preocupación de Scott por todos los aspectos estéticos de la imagen y los recursos más aparentemente simples de un tipo de cine más impresionista y contenido, hace que se trate de una de las pocas películas de dicho director (al lado de *Los Duelistas* y de esa otra obra maestra titulada *Alien*) que no se ponen en entredicho por quienes vemos con escepticismo el resto de su filmografía hasta nuestros días.

Toda esta pureza artesanal sirvió, por otro lado, para redondear el ya de por sí buen trabajo de guión de Fancher y Peoples, excelente tanto en los grandes -y reales- conocimientos científicos en materia de genética que maneja, como por la magnitud de su mensaje y la poesía de su final.

## 3 - FILOSOFÍA y SIMBOLOGÍA

Otra de las grandes cualidades de *Blade Runner*, si no la que más, es suponer una disertación acerca de cuestiones filosóficas de primer grado, implícitas en nosotros, y que nos llevan atormentando desde que la humanidad adquirió el uso de la razón; así como por hacer que el espectador se sumerja tras su visionado en un tormentoso mar de preguntas sin respuesta acerca de la existencia ("¿de dónde venimos?"), nuestra propia identidad ("¿qué somos?"), y el final al que nos conducen nuestros caminos ("¿a dónde vamos?", "¿cuánto voy a durar?"), algo que pocas películas como *2001 Una Odisea Del Espacio* de Kubrick (manteniéndome dentro del género) consiguen transmitir.

Asimismo, *Blade Runner* es un film que juega mucho con el simbolismo. El grandísimo número de detalles, imágenes o elementos metafóricos y alegóricos que contiene, o que en su defecto creemos ver, refuerzan de alguna forma las cuestiones explicadas en el anterior punto y, al mismo tiempo, aportan a la película otro tipo de mensajes, como el religioso (las continuas referencias al *Paraíso Perdido* de Milton y el mito del ángel caído, el infierno representado en la ciudad de Los

Ángeles, el énfasis de la película en los ojos y en el concepto de la inmortalidad, el intenso teocentrismo que rodea a la figura de Eldon Tyrell (Joe Turkell), el replicante Roy Batty presentándose ante su creador en busca de las Grandes Respuestas y su posterior descenso metafórico a los infiernos en el elevador, la paloma blanca ascendiendo tras su muerte, etc.), el mitológico (el tantas veces tocado discurso de la creación contra su creador... o en esencia el del Hombre contra Dios) e incluso el mensaje "Nietzschiano" (la muerte de Dios -Roy Batty matando a Tyrell- y la posterior consecución del "Superhombre" -las muestras de su poderío físico y su plena conciencia empática final-).

#### 4 - PROFECÍA

Como tercer cualidad, podríamos destacar su minuciosa visión sociopolítica y, como se suele decir, lo bien que veinticinco años atrás supieron anticiparse a problemas de triste actualidad. Pongamos como ejemplos la globalización, el hermetismo individual, la contaminación ambiental, la extinción progresiva de especies animales, la búsqueda cada vez más necesaria de lugares mejores que el mundo que nos rodea (las colonias del "Off-World"), las enfermedades y su cruel aprovechamiento con fines comerciales (tal es una de las posibles lecturas del caso de J.F. Sebastian y su dolencia degenerativa, posiblemente aprovechada para el control de los replicantes), la corrupción de elementos culturales como el lenguaje (ese idioma urbano, amalgama de muchos otros) o las tradiciones (esas Geishas fumando y tomando anticonceptivos), la cada vez mayor dominación de oriente sobre occidente, la inmigración (¿qué es Deckard sino un agente encargado de cazar y "retirar" -brillante eufemismo- a inmigrantes ilegales?), los peligros de jugar a ser Dios con la ciencia, el auge de los sistemas totalitarios más o menos encubiertos (la continua presencia de policías por las calles de la ciudad), y hasta el perenne uso del esclavismo (los replicantes en las colonias). Todo ello un fiel reflejo de problemas a los cuales no sólo no hemos encontrado

solución, sino que cada vez están más y más presentes.

#### 5 - REALIDAD e IDENTIDAD: ¿Es Deckard un replicante?

Finalmente, y no por ello menos importante, la otra gran cualidad es la confusión de identidades de los protagonistas y lo magistralmente bien utilizada que está a lo largo del metraje de cara al espectador. Una trama que, al lado de la descripción que se hace de la aséptica sociedad humana del futuro, es probablemente el más importante punto de contacto del film con la obra literaria en general de Philip K. Dick.



Cuando comienza *Blade Runner*, creemos que los replicantes son algo semejante a cyborgs asesinos sin piedad. Sin embargo, cuando concluye, acabamos con la sensación no sólo de que así son en realidad los humanos, sino que la línea que separa ambas identidades (humana y replicante) es tan fina que tal vez ni siquiera exista, pues ambas funcionan a modo de metáfora del ser humano, diferenciando entre quienes han perdido todo rasgo de humanidad y quienes todavía son capaces de sentir como tal. Para intentar analizar este proceso de "metamorfosis" de replicantes que acaban por ser más humanos que los propios humanos, debemos meternos de lleno en la célebre y persistente polémica que atañe

desde 1982 al personaje principal: ¿es Deckard un replicante, o es un humano? Y para tal, debemos regresar a la anteriormente mencionada escena del Unicornio. En el Blade Runner FAQ se destacan, a propósito de la misma, las siguientes interesantes y reveladoras declaraciones de Ridley Scott publicadas en el reportaje "The Blade Cuts", del número 51 de Noviembre de 1982 de la revista inglesa Starbust:

*Scott: ...has visto la versión [del guión] con el unicornio?*

*McKenzie: No...*

*S: Creo que la idea del unicornio es fantástica...*

*M: La diferencia obvia es que el mismo Deckard es un replicante.*

*S: Si. Es lógico, en particular si estás haciendo un film noir, puedes seguir en esa línea, y que el personaje central pueda, de hecho, ser lo que persigue...*

*M: ¿Has rodado ya la escena en el claro con el unicornio?*

*S: Totalmente. Se recortó en la película, y creo que funcionaba a la perfección. Deckard estaba sentado, tocando el piano bastante mal por estar bebido, hay un momento en que se queda traspuesto y entramos en las escenas del unicornio surgiendo del bosque. No es subliminal, pero es una escena muy corta. Volvemos a Deckard y no hay absolutamente reacción ante eso, simplemente la escena sigue. Ahí es donde reside toda la idea del personaje de Gaff con su papiroflexia -- la gallina y el pequeño hombre "empalmado", de manera que la figura del unicornio te dice que Gaff ha estado allí. Una de las interpretaciones de la película se refiere a pensamientos privados y recuerdos, así que ¿cómo sabía Gaff que ciertos pensamientos propios de Deckard eran sobre un unicornio? Es por ello que Deckard sacude su cabeza así [refiriéndose al asentimiento de Deckard tras recoger el unicornio de papel]." [...]*

*M: ¿Te desagrada que las referencias a que Deckard sea un replicante ya no estén?*

*S: La sugerencia sigue ahí. ¡Los franceses la pillaron en seguida! Creo que es interesante que pueda serlo. (Fuente: Blade Runner FAQ).*

La respuesta a la polémica pregunta sobre la identidad de Deckard es, indudablemente, sí. La versión original del film de 1982 eliminaba la escena clave de esta sugerencia, pero mucho antes de la aparición del montaje de 1992, las sospechas ya habían comenzado a extenderse entre los aficionados gracias al gran número de detalles del film que respaldan este hecho. Como tampoco es concluyente, podemos afirmar que esta versión manipulada mantiene una cierta ambigüedad, dejando la respuesta al antojo de las preferencias de cada uno. No obstante, en la versión definitiva de *Blade Runner* que es el *Final Cut*, esta idea se presenta de una forma muy clara.

Para empezar, hay ciertos detalles repartidos a lo largo del metraje que funcionan a modo de indirectas dirigidas al espectador: no sólo la pregunta de Rachel sobre si alguna vez Deckard se ha aplicado el test a sí mismo, o la frase del jefe Bryant "Vamos, Deck, necesito al viejo Bladerunner". También se nos dice que los replicantes coleccionan "preciadas fotografías", y el piano de Deckard está totalmente cubierto de recuerdos y memorias de esa clase. Por no mencionar la escena en que, muy sutilmente, al Bladerunner le resplandecen los ojos como sucede con los demás seres artificiales mostrados en el film.

En segundo lugar, existe otra serie de detalles a los que la gente no les suele prestar atención y pasan desapercibidos. Conforman la notable transformación psicológica de Deckard a lo largo del metraje, quien, por explicarlo sirviéndome de la ironía del film, se humaniza "pasando de humano a replicante". Cuando comienza la película y no tenemos ningún motivo para pensar que Deckard puede ser un replicante, se comporta tal y como los demás humanos: es una persona fría, metódica, solitaria e incluso cruel, carente de empatía. No obstante, a medida que se desarrollan las situaciones a las que se ve enfrentado (y mientras, paralelamente, comprobamos que los replicantes son cada vez más un cúmulo de emociones y se muestran, tal y como dice

el lema de la Tyrell Corporation, “*más humanos que los humanos*”), Deckard comienza a mostrar progresivamente sus sentimientos: el miedo, el dolor, las dudas sobre sus propios métodos... y el amor.

No puede, por lo tanto, ser un humano por la sencilla razón de que estos, todos, son descritos como una sociedad de seres deshumanizados. Y si lo fuera, Deckard representaría entonces una especie de excepción heroica a la regla que, admitámoslo, conduciría el mensaje de la película hacia un callejón sin salida. Ese hipotético toque Hollywoodiano de “última esperanza” representado por un humano que todavía conservara su esencia, no casaría en absoluto en una película como *Blade Runner*. Deckard es un replicante porque, de este modo, todas las piezas mostradas y sugeridas a lo largo del film encajan a la perfección.

Y en tercer lugar está, claro, la anteriormente referida escena del sueño del unicornio, y la conclusión final con el origami que Gaff (Edward James Olmos) deja a las puertas del apartamento. Las tres figuritas de papel que este misterioso personaje (el más “Orwelliano” del film, pues no deja de vigilar todos los movimientos de Deckard apareciendo en todos los puntos de inflexión del guión) hace en la película, son representaciones de los estados psicológicos de Deckard en cada momento. La gallina que hace en la comisaría al principio del film tiene que ver con la negativa de Deckard de aceptar la misión, sugiriendo que no lo hace por cobardía. La segunda figurita, la del hombrecillo con el *miembro* izado al viento, quizás quiere sugerir que Gaff conoce los sentimientos internos que Deckard ha comenzado o eventualmente comenzará a sentir por Rachel. Y finalmente tenemos el unicornio, ser mitológico símbolo de la eternidad, y que nos deja al mismo tiempo tres mensajes distintos:

- 1) Gaff sabe de la preocupación de Deckard por la efímera vida de Rachel (“*¡Es una pena que ella no pueda vivir!*”);
- 2) ha estado en el apartamento de Deckard, pero les da una oportunidad de vivir o un

margen de tiempo para huir, una vez Deckard y Rachel se convierten en fugitivos; 3) y por supuesto, que conoce los sueños más íntimos y personales de Deckard, revelándole su verdadera naturaleza de replicante.

Merece la pena destacar que, al hilo de este último punto, Gaff hace con Deckard exactamente lo mismo que este hace con Rachel cuando le revela cruelmente que ella es una replicante. Él ha leído los informes de Rachel, y conoce hasta el más íntimo de sus recuerdos, lo cual puede explicar, a su vez, por qué Gaff conoce los sueños de Deckard. De hecho, todo cuanto sucede con Rachel funciona como una especie de anticipación de lo que sucede posteriormente y a un nivel más amplio con Deckard. Las situaciones de ambos forman un perfecto paralelismo, hasta tal punto que una de las fotografías que cuelgan del piano de Deckard muestra un porche totalmente idéntico al de la fotografía de Rachel con su madre. Y la progresión “*in crescendo*” en la que, en este sentido, se va narrando la confusión de identidades primero de ella, y paralelamente la de él, es simplemente magistral por parte del realizador y el guionista.

Cuando nosotros creemos que es una mujer normal y corriente (y ella también lo cree), se comporta de una manera fría y mecánica como una humana. Pero cuando sospecha de sí misma y finalmente Deckard le revela su verdadera naturaleza, Rachel da rienda suelta a sus sentimientos: las dudas, los llantos, el dolor y el amor. Todo ello reflejado en ese maravilloso segundo encuentro en el apartamento de Deckard (una de las escenas más intensas de la película) en el que, en el colmo de la ironía, nos asombramos ante la trascendental metamorfosis de Rachel: en apenas segundos, deja de ser un “muñeco humano” de cabello perfectamente peinado, piel brillante como el plástico y de ángulos rectos y forzados (esas hombreras), para “transformarse” en una replicante absolutamente humana, bella, sensual, y de emociones tan desatadas como su cabello. Una escena tan trascendente, tan cargada

de significado y resuelta con tal sencillez que es de asombro.

## CONCLUSIÓN

*Blade Runner* es una película que, cada vez que la veo, más me hace reflexionar. No sólo en el oscuro y pesimista futuro que paso a paso ayudamos a construir. También me hace pensar en el tiempo. Me hace recordar que todos somos seres efímeros, y un día desapareceremos. ¿Cuánto tiempo me queda hasta entonces? ¿Me parecerá insuficiente el tiempo que he tenido? ¿Y a dónde se irán todas esas experiencias, todos esos recuerdos y todo el amor que habré sentido y que en estos momentos me son tan preciados? En estos tiempos en que somos cada vez más conscientes de enfermedades degenerativas todavía sin cura como el alzheimer, pocas cosas nos pueden parecer más injustas y crueles que el perder nuestros propios recuerdos; todas aquellas experiencias que, cual ladrillos de una estructura, conforman pieza por pieza lo que somos cada uno de nosotros como personas. Y las inmortales palabras finales de Roy Batty llorando en la lluvia resonarán por siempre en mi cabeza.

Al igual que el mito de la caverna de Platón, *Blade Runner* funciona como una parábola pesimista sobre el ser humano y sobre el valor de todo aquello que nos hace como tales y nos estimula a mirar más allá, frente a un mundo que, cada vez más y más, se ahoga en su propia deshumanización.

(Este artículo está dedicado a WEKurtz y Jack Moreno, mis dos auténticos maestros *Bladerunnerianos*)

Guillermo de la Peña. Cuando con apenas 4 años de edad (y con la ayuda de unos auriculares mayores que su cabeza) su tío le hacía escuchar discos de Vangelis y la adaptación musical de 'La Guerra de los Mundos' de Jeff Wayne, y contemplaba absorto imágenes relacionadas con el espacio, su imaginación echó a volar por primera vez... y nunca volvió a tomar tierra. Todo ello, sazonado con una peculiar educación cinéfila por parte de sus padres, hizo que hoy día sea el responsable del blog de cine y literatura *Peliculeros* ([peliculeros.wordpress.com](http://peliculeros.wordpress.com)), y que de vez en cuando dibuje y exponga algunos de sus garabatos en *Ilustraciones Guillermo de la Peña* ([www.guillermopl.com](http://www.guillermopl.com))

## BLADE RUNNER: OBRAS MAESTRAS, OBRAS ALUMNAS

JORGE ZARCO RODRÍGUEZ

A Joan Fusté y Jack Moreno

Un dicho afirma que no hay obra maestra que no genere homenajes e imitaciones que den a luz obras alumnas. Y hay obras alumnas que dan obras maestras sin necesidad de citar sus fuentes, o citándolas directamente.

Ridley Scott fue diseñador de producción antes que cineasta, pero nunca hubiese diseñado el 2019 que todos conocemos de no existir antes “METRÓPOLIS” (1926) de Fritz Lang y el expresionismo alemán de entre guerras, tanto como el cine negro de la Warner de los años 30/40. El diseñador de producción Laurence G. Paul, ha sugerido que sería recomendable ver ambos títulos en sesión doble para comparar influencias tanto estéticas como argumentales. Lang se inspiró en Nueva York, llevando a su extremo la posibilidad de concebir la metrópolis en megalópolis ahogada en sí misma, aplastada por su gigantismo.



Diez años después, otro escenógrafo metido a cineasta, William Cameron Menzies, adaptó la novela de H.G. WELLS, “THINGS TO COME” (1936) especulando con el estallido de la guerra mundial y el renacer de la civilización gracias a la ciencia. El húngaro Moholy Naggy diseñó su futuro de formas aéreas, marcando estilo en el arte e ilustración posteriores; adivinando la segunda guerra mundial y la posterior carrera espacial.

A medio camino entre el Pop-Art imperante en la época y un realismo mágico de matiz poético, François Truffaut entremezcló elementos del pasado y el futuro distópico de su única incursión fantacientífica: “FARENHEIT 451” (1966) mostrando el futuro como proyección del presente. Uno de los títulos favoritos de Spielberg.

Y si hay un claro precedente de Blade Runner a nivel estético, fue obra de George Lucas; “THX 1138” (1971), insólita y radical distopía de arte y ensayo donde los sujetos son números, clones controlados por robots policía en ciudades subterráneas de las que hay que escapar. Film isla que nadie, ni el propio Lucas quiso continuar. Las luminarias de STAR WARS estaban por venir.

Muchos afirman que “LA NARANJA MECÁNICA” (1971) de Stanley Kubrick se adelantó al punk y quizá también al ciberpunk, donde partiendo de escenarios y localizaciones reales se proyectan a un violento futuro inmediato. Desconocida y olvidada “Z.P.G.” (1971) proponía un mundo superpoblado y contaminado que prohibía la natalidad, oculto tras una neblina de contaminación extrema entre rascacielos y naves vigilantes. Más sucio y peligroso era el 2022 de “SOYLENT GREEN” (1973) con una humanidad condenada al canibalismo, sin saberlo.

Y robots había tanto en la divertida “EL DORMILÓN” (1973) de Woody Allen, como en el debut en la dirección del escritor Michael Crichton “ALMAS DE METAL” (1973) y su secuela “MUNDO FUTURO” (1976). Con Allen estos robots son pasivos y superficiales, a no

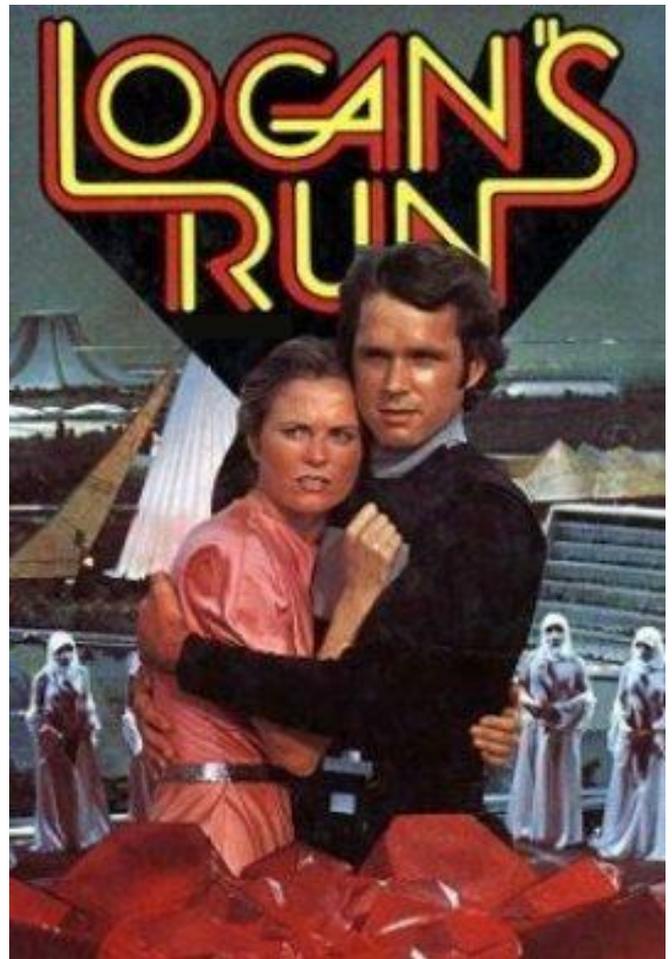
ser que un humano se haga pasar por robot; con Crichton, un ejército de títeres llamados a una sangrienta rebelión dentro de su parque temático para adultos (y Yul Brinner creó escuela con su interpretación, inspirando a los futuros Terminators). “THE STEPFORD WIVES” (1975) es la pesadilla de toda feminista; una colonia de mujeres robot pasivas y superficiales en su rol de esposa perfecta. “PROGRAMA FINAL” (1975) del también decorador Robert Fuest, adapta el universo de Jerry Cornelius creado por el escritor Michael Moorcock y concibe el futuro como desecho del pasado, anticipando algunos temas del ciberpunk que estaba por venir.

Y no evito preguntarme cuánto hay de “ROMA” (1975) de Federico Fellini en “Alien” y “Blade Runner”. Tanto quizá como “LA HUELLA” (1972) de Joseph L. Mankiewicz: al igual que los cuentos de Fellini me recuerdan a lo mejor de Scott: La excavación de un túnel del metro que descubre catacumbas del imperio romano, me evoca a la investigación de la nave alienígena por los tripulantes de la *Nostramo*. Y esa avenida atestada de coches y azotada por la lluvia por la que irrumpe un caballo blanco, me evoca las calles por las que circula Deckard y al unicornio que habita su subconsciente. Fellini quiso rodar ciencia ficción con diseños de Moebius... ¡qué gran obra maestra nos perdimos!

Y la lúgubre mansión que enfrenta a Laurence Olivier y Michael Caine, habitada por muñecos, maniquíes y autómatas nos hace pensar en la casa del trágico J.F. Sebastian en su fabricación de amigos para sobrellevar su soledad.

“LA FUGA DE LOGAN” (1976) significaba los últimos coletazos del Pop-Art y la psicodelia en el diseño de producción antes de que STAR WARS impusiera una revolución estética a todos los niveles.

Y el satanista y esotérico Donald Cammell dio a luz al bebé replicante cuya conciencia habitará un super ordenador que desea ser mortal inseminando a una mujer humana en “ENGENDRO MECÁNICO” (1977).



En medio de la moda de guerras espaciales, el canadiense David Cronenberg imaginó un pasado mañana donde dos hermanos telépatas se enfrentan a muerte sin más necesidad que elementos contemporáneos a su época; “SCANNERS” (1980) demuestra que el diseño futurista es a veces, simple cuestión de atmósfera.

Y John Carpenter imaginó un Manhatan tercermundista reciclado en megaprisión, donde un tipo con parche de pirata y apodado "serpiente" (Kurt Russell) ha de rescatar a un presidente a riesgo de perder la cabeza. “1997: RESCATE EN N.Y.” (1981) es uno de esos títulos que también crearon escuela.

Y pese a transcurrir en el espacio, la vocación realista en el diseño de “ATMÓSFERA CERO” (1981) quizá se deba por compartir productora con “Blade Runner”, THE LADD COMPANY, y ser un insólito remake de “Solo ante el peligro” con Sean Connery evocando el espíritu de Gary Cooper.

Coincidieron en su rodaje y ambos son títulos clave del movimiento ciberpunk con múltiples coincidencias, pero "VIDEODROME" (1982) de David Cronenberg muestra un universo de conspiraciones paranoides, con un canal de *Snuff Movies* que amenaza con infectar a los usuarios como a su protagonista James Woods, convertido en un vídeo viviente y programado para ser cazador en una guerra de corporaciones. Al igual que Blade Runner, "VIDEODROME" se adelantó a su tiempo sentando las bases del movimiento ciberpunk que estaba a la vuelta de la esquina.

Y se estrenó "Blade Runner", acojonando a un joven escritor canadiense llamado William Gibson que mecanografiaba un manuscrito llamado "NEUROMANTE".

Roger Corman sin perder el tiempo estrenó su copia/homenaje "ANDROIDE" (1982), con un Klaus Kinski que desea crear a sus Adán y Eva, antes de que estos alimenten deseos de rebelión, y descubran al destruir a su creador que es a su vez otro androide que soñó con ser humano. Y de la serie B, a la Z del italiano Lúcio Fulci con la demencial: "ROMA 2072: LOS GLADIADORES" (1983) con unas naves y maquetas dignas de juguetes *tente* que pegaban el cantazo en todo momento.

Pero el exMonthly Pithon Terry Gilliam tenía su propia visión del futuro como un desecho del pasado: "BRAZIL" (1985) fue la respuesta británica a Blade Runner. Homenaje/parodia del libro de George Orwell "1984", despliega una desbordante imaginación en todos sus planos y crea una espantosa distopía totalitaria. Además, Gilliam y su escenógrafo Norman Garwood visualizaron uno de los más desoladores finales felices que se puedan imaginar: cuando todo esté perdido, la única salvación será la locura. Muchos han visto en la conclusión de BRAZIL, un malicioso guiño al final luminoso impuesto por los productores a Scott. Igualmente barroco e imaginativo, David Lynch tuvo muy en cuenta a Scott para visualizar la ciudad Harkonnen, en su adaptación de "DUNE" (1984) que suele ser detestada por los fans del libro pero que a mí me encanta.

Europa se suma a la influencia y un debutante Lars Von Trier se inspira de cara a su debut: "EL ELEMENTO DEL CRIMEN" (1984) puro arte y ensayo desde Dinamarca. En polonia, Julius Machulsky se toma a broma su mundo de féminas en la algo misógina "SEXMISSION" (1985). De vuelta a los USA, Michael Crichton convierte al simpático Tom Selleck en un cazador de mini robots asesinos programados por el rockero de KISS, Gene Simmons en "RUNAWAY: BRIGADA ESPECIAL" (1985).



Desde el cine independiente, el anárquico Álex Cox hace de Emilio Estévez un recuperador de coches robados en un L.A. neofuturista en la recuperable "REPOMAN" (1986). Arnold Schwarzenegger juega a la caza del hombre en un L.A. del ¡2019! en "PERSEGUIDO" (1987), plagio de la francesa "EL PRECIO DEL PELIGRO" (1982). Sin olvidar a la mercenaria Melanie Griffith a la búsqueda de un androide femenino en

“CHERRY 2000” (1987). El holandés Paul Verhoeven admira Alien y Blade Runner a pesar de querer distanciarse de ellas todo lo posible, y “ROBOCOP” (1987) no las recuerda en apariencia. Pero Rutger Hauer pudo haberla protagonizado y Michael Ironside pudo haber sido el villano, y con ROBOCOP nació otro título clave de los 80 junto a “TERMINATOR” (1984).

La teleserie de culto canadiense “MAX HEADROOM” (1989) hacía explícita su fuente de inspiración, y es que para cinéfilos e intelectuales, Blade Runner ya era de consulta obligada.

Desde Nueva Zelanda, Vincent Ward hacía viajar en el tiempo a un grupo de mineros medievales a una ciudad contemporánea vista como un lugar desconocido y terrible en la recuperable “NAVIGATOR: UNA ODISEA EN EL TIEMPO” (1989).



Y un autor de la talla de Tim Burton visualizó su gótica Gotham City entre el futurismo y el terror en “BATMAN” (1988) y

“BATMAN RETURNS” (1991); aunque un servidor prefiera el inquietante realismo de la posterior “EL CABALLERO OSCURO” (2008) de Christopher Nolan, rodada en localizaciones totalmente reales de Chicago y Hong Kong, y es que el mundo de Blade Runner ya existe a nuestro alrededor.

En japon el dibujante y cineasta Katsuhiro Otomo con su obra seminal “AKIRA” (1988) mezcla misticismo y acción en una coctelera visual deslumbrante, dando entrada al manga moderno y todo lo que ha venido después.

Paul Verhoeven vuelve a adaptar a Philip K. Dick en “DESAFIO TOTAL” (1990), ejemplo de donde un director con personalidad se sitúa por encima del mediocre diseño de producción que no hace ninguna justicia a su elevado presupuesto. Verhoeven se impone como creador en un film que nació como simple entretenimiento y lo eleva a pieza de referencia obligada. Albert Pyun es pura serie B con “NEMESIS” (1990) y Laurence G. Paul diseñador de producción de Blade Runner le hace guiños evidentes en “REGRESO AL FUTURO 2” (1989), “PREDATOR 2” (1990) y la posterior “2013: RESCATE EN L.A.” (1997).

El sudáfricano Richard Stanley mezcla Blade Runner, Mad-Max y Terminator con gotas de esoterismo en “HARDWARE” (1990) y el resultado es una de las mejores imitaciones del clásico de Scott.

De vuelta a Europa, los británicos reutilizan a Rutger Hauer en la oportunista “SEGUNDO SANGRIENTO” (1991) y dos cineastas “respetables” deciden probar suerte con la ciencia ficción a raíz de la caída del muro de Berlín: Win Wenders rueda en varios países “HASTA EL FIN DEL MUNDO” (1991) tan pretenciosa y fascinante a la vez que irregular en una empresa que (se nota) termina sobrepasándole.

Más tranquilo se revela Claude Chabrol con “DR M” (1991) donde un homenaje al “Doctor Mabuse” de Fritz Lang, sirve como excusa para una conspiración que

desembocaría en un suicidio colectivo. Ambas se sitúan en 1999.

El videoclipero Russell Mulcahy transforma Buenos Aires en la demencial “LOS INMORTALES 2” (1991) y el belga Jacko Van Dormael homenajea a Scott en las escenas futuristas de “TOTO EL HEROE” (1993).

Regreso a los USA, Ronald Shussett planea repetir el éxito de Desafío Total con la fallida adaptación de Robert Sheckey, “FREEJACK” (1992) dirigida por Geoff Murphy en varias versiones censuradas y ambientada en un 2009 ya superado.

David L. Snyder, director artístico de Blade Runner se cita a sí mismo en las penosas “SUPER MARIO BROS” (1992) y “DEMOLITION MAN” (1993).



¿Y España? Álex de la Iglesia debuta con la ambiciosa (a nivel de ambientación) “ACCIÓN MUTANTE” (1993), que a un servidor nunca le gustó, y abrió de paso

expectativas de una ciencia ficción en nuestro país que no se vieron cumplidas.

¿Y fuera de la ciencia ficción? “EL CUERVO” (1994) del australiano Álex Proyas fue más popular por la muerte prematura de Brandon Lee que por la inspirada escenografía de gótica de Álex McDowell.

Y 1995 trajo un boom del ciberpunk. “JUEZ DREED” (1995) desaprovechaba por completo el personaje del cómic original entre decorados de Nigel Phelps, y “JOHNNY MNEMONIC” (1995) con guión (destrozado en postproducción) de William Gibson y “VIRTUOSITY” (1995) brillaban más por los diseños de Nilo Rhodis Jamero que por su discutible acabado.

Pero hay felices excepciones: “DÍAS EXTRAÑOS” (1995) contaba con diseños de SYD MEAD, un guión de James Cameron y Jay Cocks y dirección de una inspirada Kathryn Bigelow en un thriller de grabaciones virtuales de experiencias cercanas a la muerte a las puertas del 2000. Fecha demasiado temprana para un título que no ha perdido efectividad.

David Fincher demuestra ser uno de los alumnos aventajados de Ridley Scott no solo copiando sus luces y sombras, sino en moverse como un autor con voz propia; la atmósfera visual de “Blade Runner”: lluvia, niebla, chorros de luz, penumbra, etc., es calcada en el thriller “SEVEN” (1995) donde los replicantes son sustituidos por un serial killer y en la brillante “ZODIAC” (2007) en la que recrea esa atmósfera a comienzos de los 70, sobre hechos reales.

Volviendo a Japón, Mamouro Oshii adapta en “GHOST IN THE SHELL” (1995) al brillante dibujante e ilustrador futurista Mashamure Shirow, en la que es considerada por muchos como la digna sucesora de “AKIRA”. Tras el prestigio de la magnífica “SIN PERDON” (1992-Clint Eastwood), el guionista David Webb Peoples reescribe el corto francés de culto “LA JETEE” (1962) de Chris Marker para Terry Gilliam en “12 MONOS” (1996) donde se propone un futurismo hecho de basura reciclada y barroquismo visual de

resultados brillantes. Peoples también escribe "SOLDIER" (1998) sobre un supersoldado (Kurt Russell) que pudo haber participado en esas batallas que Roy Batty evocaba poéticamente. En el diseño de producción hay otro viejo amigo, David L. Snyder con guiños evidentes a los aficionados.

Volvemos a Europa: El italiano Gabriele Salvatores realiza con "NIRVANA" (1997) el filme de ciencia ficción más ambicioso realizado en Italia y en Francia Luc Besson adapta un guión de adolescencia con brillantes diseños del genial Moebius y Jean Claude Mezieres, pero "EL QUINTO ELEMENTO" (1997) me resulta demasiado adolescente en su personalidad.

En Australia, Álex Proyas se revela alumno de Scott con "DARK CITY" (1998) homenajeando al expresionismo alemán y al cine negro clásico bajo los brillantes diseños de Patrick Tatopoulos.

Y los ciberpunks la emprenden con Abel Ferrara que adapta a William Gibson en "NEW ROSE HOTEL" (1998), insólita pieza de arte y ensayo a contracorriente, como todo el cine de Ferrara que se ama o se odia pero nunca deja indiferente.

Siempre personal y fiel a sí mismo, David Cronenberg vuelve a la realidad virtual con la perturbadora "EXISTENZ" (1998) donde se plantea el peligro de una simulación tan perfecta que enloquezca al jugador, incapaz de separar simulación de realidad ¿real?

Y llegó "MATRIX" (1999) de los hermanos Wachowsky, el más ambicioso de los filmes ciberpunk y que ha generado tantas lecturas filosóficas y sociales como el clásico de Scott. Entre los que lo consideran una obra maestra o los que lo acusan de pecar de pretencioso, MATRIX es un título a tener en cuenta por todos aquellos que aman el género y de visión obligada. Lástima que sus dos secuelas estén muy por debajo de lo que es una primera entrega capaz de generar entusiasmo con los diseños futuristas de Geoff Darrow.

Llegó el 2000 y "CAMPO DE BATALLA: LA TIERRA," donde Roger Christian homenajea mil y un títulos a la vez con un sobreactuadísimo John Travolta (también productor) oculto bajo los diseños del siempre impactante Patrick Tatopoulos y producción de la Iglesia de la Cienciología. Algunos la consideran la peor película de la década, yo creo que las hay peores.

Schwarzenegger con "EL SEXTO DÍA" (2000) y sus clones, intenta recuperar los laureles de "Desafío Total" y lo consigue a medias.

Pero tras "GLADIATOR" (2000) a Ridley Scott se le nota la nostalgia por su título más prestigioso, haciéndole guiños desde la antigua Roma y copiando escenas y detalles de puesta en escena. Como un Doctor Frankenstein, su criatura ha cogido vida propia y no puede negarlo.



Un narrador más popular y querido que Scott, Steven Spielberg, también desea viajar y ver el futuro. Tanto "INTELIGENCIA ARTIFICIAL" (2001) como "MINORITY REPORT" (2002) son brillantes ejercicios de

de futurismo aplicado, de anticipación creativa basados en Brian W. Aldiss y Philip K. Dick, donde Spielberg hereda un querido proyecto del fallecido Stanley Kubrick, pese que en algunos momentos amenace con caer en su talón de Aquiles: el sentimentalismo. Sumándose a la moda “Matriz”, “NIVEL 13” (1999) y “EQUILIBRIUM” (2002) de Kurt Winner merecían más éxito, especialmente la segunda, solo conocida a través de la red. Steven Soderberg bajo producción de James Cameron filma una notable readaptación de la novela de Stanislaw Lem “SOLARIS” (2002), arriesgándose a ser lapidado por los amantes del clásico de Andrey Tarkovsky (1972), donde visualiza su ciudad del mañana mediante una brillante y económica puesta en escena: haciendo borrosas las formas de los edificios cuyas siluetas y luces vemos pero desenfocando su aspecto físico, apostando por sugerir el futuro como una ensoñación.

“STAR WARS: GUERRAS CLON” (2002) donde George Lucas copia, muy bien la verdad, Los Ángeles del 2019 en el universo de una galaxia muy lejana. Pero un servidor prefiere la primera trilogía con diferencia.

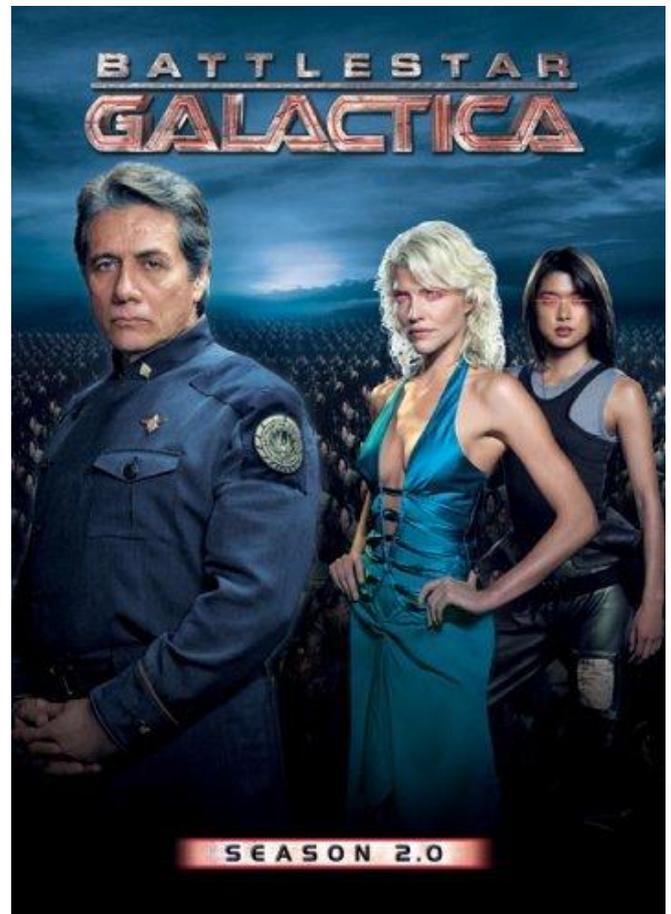
Y el mejicano Guillermo del Toro al igual que David Fincher copia la atmósfera y algunas escenas tanto para “BLADE 2” (2002) como en “HELLBOY 2” (2007).

Más trabajada que la mayoría, la sur coreana “NATURAL CITY” (2003) homenajea de forma directa sin ocultar su fuente de inspiración. E inspiración fue lo que le faltó a la desastrosa “EL SONIDO DEL TRUENO” (2004) o Peter Hyams cargándose su prestigio pasado.

E incompresible fue que tanto “INMORTEL” (2004) como el resto de películas del clásico dibujante y cineasta francoyugoslavo Enki Bilal permanezcan inéditas en nuestro país, salvo en limitadas ediciones en DVD que solo cuatro gatos conocerán.

Álex Proyas desde Canadá, adapta la largamente esperada “YO ROBOT” (2004) ¿o quizá no?... pese a los diseños de Patrick Tatopoulos, el mito del buen robot de

Asimov es dejado de lado a costa de la acción porque sí. Y la segunda lectura de la teleserie “GALÁCTICA” (2004-2008) recuerda al Philip K. Dick de “LA SEGUNDA VARIEDAD” con sus 12 modelos Cylon infiltrados entre los humanos, del que es el mayor éxito crítico de la ciencia ficción televisiva hasta la fecha.



Desde Hong Kong, el exquisito Wong Kar Wai realiza la emotiva “2046” (2004), poema amoroso de un escritor que combate el desamor imaginando el amor imposible de dos androides. Y más prestigio con “GATTACA” (1998) de Andrew Niccoll y “CÓDIGO 46” (2005) de Michael Winterbotton. Preciosistas, sensibles e inspiradas en los universos expresionistas de Fritz Lang. Hablan de un mundo de clones e investigadores genéticos donde la “normalidad” ha sido marginada, haciendo imaginativo uso de escenarios de la vida real como de un mañana inquietante. Y de Japón a Polonia, Mamouro Oshii rueda en imagen real “AVALON” (2005) en un universo virtual más cercano a Terry Gilliam que a los Wachowsky. “AEON FLUX” (2005) apuesta

por la vacilada y el montaje MTV. Todo lo contrario del mejicano Alfonso Cuarón con “HIJOS DE LOS HOMBRES” (2006) uno de los últimos títulos del género más celebrados por los aficionados, donde se envejece la ciudad de Londres hasta extremos tercermundistas, que recuerda al “Soylent Green” de aquellos ya lejanos 70. Otro título inédito con el filme de animación francés “RENAISSANCE 2054” (200?), sin estrenar.

Y Kurt Winner tras la prometedora “Equilibrium”, se sumerge en la vacilada y el placer culpable con “ULTRAVIOLET” (2006) rodada en el enjambre de rascacielos de Shangay. Michael Bay poniéndose más serio que de costumbre con “LA ISLA” (2006) y copiando mil y una películas en la escenografía de Nigel Phelps. Philip K. Dick vuelve a ser adaptado en la digna de una revisión “IMPOSTOR” (2006) del efectivo Gary Fleder con un saludable espíritu de serie B. Un francés, Mathieu Kassowitz, se las ve y desea para poder terminar “BABYLON A.D.” (2008) antes de que sus productores americanos se la destrocen en la sala de montaje (como a “Freejack” y “Johnny Mnemonic”) y Kasowitz termine renegando de ella a gritos.

“WHATCHMEN” (2009) adapta el prestigioso cómic de Alan Moore y Dave Gibbons bajo la batuta de Zack Snyder en un 1986 de un universo paralelo donde los superhéroes son párias de la sociedad en un mundo al borde del desastre nuclear. Un “Blade Runner” desde el pasado bajo los diseños de Álex McDowell y una reivindicación nostálgica de los 80. Y por último Gerard Butler como juguete virtual en “GAMER” (2009) y Bruce Willis en una desoladora sociedad donde todos tendremos nuestro clon robótico en “LOS SUSTITUTOS” (2009). Christopher Nolan vuelve con “INCEPTION” (2010) a mostrar el futuro en un entorno cotidiano. Y me ahorro de hablar de la influencia de Blade Runner en spots publicitarios, videoclips, cómics, moda y arte. Me volvería loco señores. Y no profundizo en el manga: ALITA, SILENT MOBIUS, etc... Y lo que en el futuro próximo estará por venir: ¿Un remake para el 2019? Que el Dios de la biomecánica nos pille confesados.



**Jorge Zarco Rodríguez (28.XII.1973).** A la tierna edad de tres años, su madre le lleva a ver *La Guerra de las Galaxias*, creándole un estado alucinatorio de muy positivas consecuencias y adicción inmediata. A los diez años lee a Isaac Asimov y ve *Blade Runner*, volviéndose de inmediato su película favorita. A partir de los doce años, desconcierta a sus profesores leyendo a Stanislaw Lem y Stephen King, y escribiendo morbosos relatos cortos que sufren la censura de los académicos en muchas ocasiones.

A los quince años ve *Posesión Infernal*, *Zombie* y *La matanza de Texas* e intenta escribir una novela corta que abandona por el rechazo que provoca en sus ocasionales lectores. A partir de los diecinueve años, colabora como técnico y fotógrafo en cortometrajes y a los veintiuno empieza a publicar en fanzines, críticas de cine y artículos. Trabaja como figurante, colabora como guionista de cortos, foto fija en conciertos de rock y participa en varias webs escribiendo reseñas de todo tipo. Enamorado de la ciencia ficción y el terror, prueba fortuna últimamente en la poesía.

## LA SAGA DE LOS AZNAR

Lino Moinelo

No se puede pasar por alto en el mundo de la Ciencia-Ficción escrita en español, y porque no vamos a decirlo, en la Ciencia-Ficción internacional en general, una obra como la *Saga de los Aznar*, no es el que piensan. Su autor es Pascual Enguídanos, un afable y sencillo valenciano de Liria (*Lliria*, en su idioma local) que para que el nombre utilizado en sus obras no pasase desapercibido, decidió utilizar el seudónimo *George H. White*, pensando que un nombre anglosajón le daría una mayor prestancia conociendo los prejuicios del público español, sobre todo en los años 50. Esta saga, está considerada de gran importancia dentro de la literatura europea del género hasta el punto de recibir el galardón de la *mejor saga europea de Ciencia-Ficción* en la *Eurocon* de Bruselas de 1978.



Su autor recibió el Premio Ignotus por su labor, y la *Saga de los Aznar* fue llevada al

cómic en dos ocasiones, siendo el equivalente español al *Flash Gordon* americano.

Esta importancia es debida seguramente a varias cosas: además de constituir todo un universo con tecnología propia, planetas, razas alienígenas, culturas, etc., es precursora en gran parte de algunos de los más conocidos *clichés* de la Ciencia-Ficción, incluso adelantándose a tecnologías por descubrir en la época en la que Pascual escribió su obra.

Por ejemplo, antes incluso de que se desarrollara en la práctica el láser, el Sr. Enguídanos nos describe un tipo de haz de energía utilizado (como no) en armas, llamado *de luz sólida*. Este tipo de haz, sería el equivalente a un rayo de materia (con algunos matices distintos) que Arthur C. Clarke utilizaría años después en uno de sus relatos (*Claro de Tierra*, 1977). No es la anticipación la única particularidad de la *luz sólida*, sino también la correcta aplicación de las leyes de la física (acción y reacción) al considerar estos haces sólidos como estupendos propulsores de las naves estelares que se verán a continuación.

Antes de que se estrenara *La Guerra de Las Galaxias* con su conocida *Estrella de la Muerte*, Don Pascual imagino lo que dio en denominar un *autoplaneta*. Dicho imaginario ingenio consiste en una enorme nave espacial de forma esférica, constituyéndose en todo un planeta autónomo. El primer autoplaneta consistía en un planetoide adaptado al transporte de seres humanos por el espacio, y expulsado de su órbita primigenia, al que bautizó con el nombre de *Valera*. Sería *El Rayo* el primer ingenio construido completamente desde cero como *autoplaneta*. No es necesario evidenciar más sus similitudes con el diseño de la posterior famosa *arma de destrucción masiva* de George Lucas.

Esta nave espacial gigante representa otra más de las características de esta obra del Sr. Enguídanos: su carácter transgeneracional. Son pocas las obras que narran las peripecias de sus protagonistas de

generación en generación, esta es una de ellas (otra sería la serie galáctica de Gregory Benford). Para desarrollar la historia en estos términos, se explora un concepto utilizado como posibilidad para realizar viajes espaciales a estrellas lejanas: los viajes interestelares generacionales. De esta forma, el citado autoplaneta Valera, se convierte en una nave que surca la galaxia y en cuyo viaje las generaciones se suceden como tripulantes.

Naturalmente, como español no puedo dejar de notar que otra de las curiosidades de esta serie novelística, es que sus protagonistas también lo son, al menos inicialmente. *Miguel Ángel Aznar de Soto* y sus descendientes formarían un estirpe de héroes al estilo de *Star Trek* y *La Nueva Generación*, pero utilizando el idioma de Cervantes.

No es esta la única similitud con esta serie de los años 60, *Star Trek*. El teletransportador, utilizado en esta serie de televisión norteamericana y el cuál fue uno de sus iconos más conocidos entonces y en los años venideros, tuvo su homólogo en el *Karendon*, un almacenador e integrador de materia, pero llevados por su autor hasta límites insospechados más allá que en la serie americana. Por ejemplo, mediante un *Karendon* modificado, se transforman los torpedos de las naves de guerra espaciales, en sus equivalentes de antimateria pero una vez han sido disparados, para así evitar el engorro y dificultad que supondría el transporte de tan peligrosa carga.

En una entrevista que le realizaron, se le pregunto sobre cómo se le habían ocurrido todas estas ideas sobre la tecnología. Su contestación fue: “Me pareció que era lógico”. La mejor contestación que un creador de la Ciencia-Ficción podría dar, al más puro estilo vulcaniano.

Aunque la coincidencia del apellido de la estirpe del protagonista con la del anterior presidente del gobierno español es anecdótica, no lo es la aparición y mezcla de otro género literario hecho famoso por las novelas de Tom Clancy y su personaje *Jack*

*Ryan*: la Política-Ficción. Enguídanos, aunque sucumbe finalmente ante la represión de la dictadura franquista de entonces camuflando la estructura social política existente en la obra, se atreve a plantear un escenario político mundial sorprendente. Por ejemplo, en los Estados Unidos de Norteamérica se incluyen Canadá, y existe algo llamado *Federación Ibérica* formada por los países actuales pertenecientes a Iberoamérica y toda la península ibérica.

En definitiva, toda una obra magnífica que lejos de perder interés, este crece con cada nuevo capítulo. Aunque se encuadra dentro de la *Space Opera* y serie B, el apreciable rigor científico y el tratamiento de los personajes, entre otras muchas cosas, hace que se pueda considerar como algo más fuera de esta clasificación. A buen seguro, de haber sido escrita en un país de lengua inglesa hubiera tenido una repercusión mucho mayor. Desde aquí, brindo este artículo como homenaje a este compatriota y paisano de una tierra valenciana que gracias a él junto con otros muchos, ha dado lo mejor a la literatura hispana de Ciencia-Ficción y el mundo del Cómic.

#### **Lino Moinelo (Valencia).**

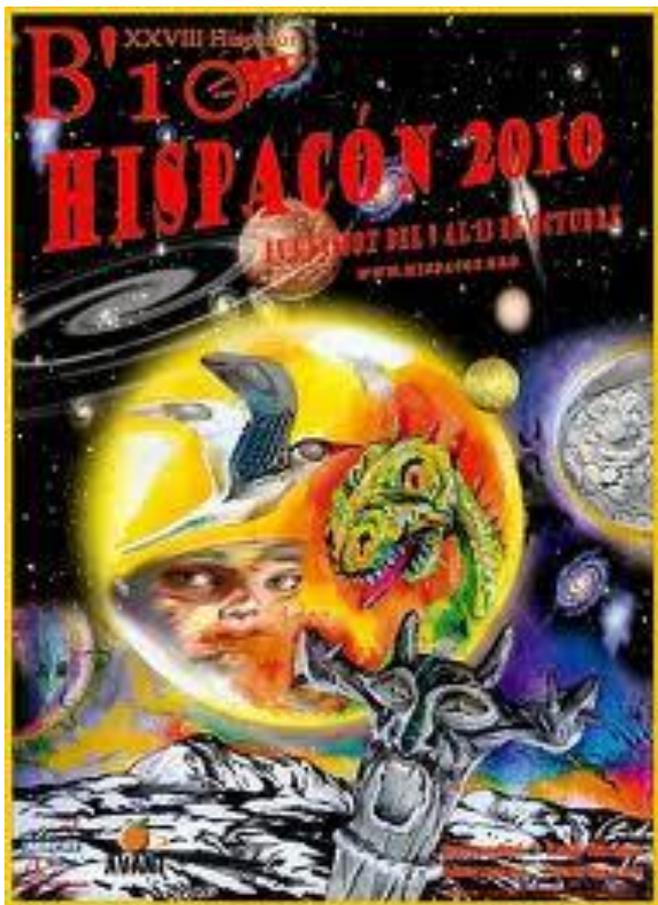
Informático y documentalista despistado, aficionado a la Ciencia-Ficción. Colabora en el portal *Planetas Prohibidos* principalmente en la sección “Sueños de androide”. La mayoría de sus artículos se publican simultáneamente en el blog *El Fin de la Eternidad*, donde se puede encontrar el resto. Pudo graduarse en la Escuela de Batalla pero llegó tarde al examen. No obstante, se alistó como voluntario en la Flota Internacional, donde participa desde entonces en misiones interplanetarias de paz.

<http://elfindelaeternidad.blogspot.com/>

## ANTES Y AHORA

David Mateo

Cuando llegué a este mundillo, hará cosa de siete u ocho años (ya ni lo recuerdo), se vivía una especie de boom literario por el cuento. Había unas cuantas revistas donde era factible publicar: Galaxia, Asimov, Artifex, Sable, Gigamesh, Solaris, El melocotón mecánico... También había unas cuantas webs, que todavía siguen dando guerra, que se dedicaban al cuento (en el buen sentido de la palabra): Axxon, Tauzero, Aurorabitzine, Alfa Eridiani y alguna más que seguro se me escapa. El caso es que existía la falsa percepción de que si publicabas muchos cuentos, acababas siendo conocido en el mundillo y, con un poco de suerte, alguna editorial grande acabaría fichándote y publicando con ellos.



Por supuesto, era un espejismo tramposo. Con el tiempo, uno se ha dado cuenta de que ninguna de aquellas editoriales estaba por la labor de publicar a autores españoles, salvo los que ya estaban consagrados y

garantizaban un número mínimo de lectores. Que aquellos editores en lo único que estaban interesados era en publicar autores extranjeros que no conocía ni su madre, simplemente porque los lectores españoles querían leer cosas exóticas y renunciaban a lo nuestro. Que podías llegar a meter dos mil relatos en tu currículum, darte la mano con un editor en la Hispacon de turno, pero la relación no pasaba de una sonrisa falsa. Vivíamos una mentira y todos jugábamos a vivirla.

Por suerte, aquellos tiempos pasaron. Cyberdark y Sedice contribuyeron a que el mercado dejara atrás los rancios tiempos en donde las moquetas estaban enmohecidas y trajeron nuevos lectores al fantástico. Insuficientes lectores, pero al menos nuevos lectores. Hay quien todavía se deja llevar por los cuatro voceras que se creen que el mundo literario es un tablero del estratega y mueven sus fichas como rancios generales de la posguerra. Por suerte, los ventanales de la estancia se han abierto de par en par y el cuarto huele a limpio. Han surgido y prosperado nuevas editoriales que DE VERDAD apoyan al autor español, editores que tienen que echar horas extras en otros trabajos para poder seguir dándole oportunidades a nuestros escritores, pequeñas empresas que se han quitado los complejos de encima y conscientes de que los autores nacionales no son perfectos (porque no ha existido una tradición real en ese sentido), nos ofrecen sus libros y podemos leerlos.

Antes de la crisis había posibilidades reales de crecimiento. Y no estoy hablando de la palmadita en la espalda y la sonrisa falsa del editor en la Hispacon. Me consta que los editores estaban dispuestos a firmar contratos interesantes con autores noveles que estaban llevando una carrera literaria constante en pequeñas editoriales. Por desgracia, la crisis económica ha roto todos los planes de crecimiento de muchísimas empresas y esas posibilidades no terminaron de cristalizar o, al menos, quedaron congeladas en el fondo del cajón de los recuerdos. Y aun así, los pequeños editores siguen luchando por publicar a nuevos

autores, siguen poniendo ilusión en sus proyectos y siguen peleándose por promocionar un mísero libro en un lecho que no llega ni al millar de fieles. A uno se le cae el alma cuando recuerda lo que había hace siete años y lee ciertas cosas en ciertas webs.



Si a mí nadie me hubiera publicado ‘Nicho de reyes’, como pasó hace siete u ocho años, no habría aprendido a escribir. Es mentira que uno prospera escribiendo como un pollo sin cabeza. Uno prospera publicando, equivocándose, dejando que los lectores –los lectores que verdaderamente sienten interés por la literatura nacional– le rompan la cara a guantazos con sus críticas, publicando un segundo libro y recibiendo más críticas, y también mejorando, puliendo el estilo, desechando todos sus miedos y sus fobias... y así sucesivamente. Cuando tú te dedicas a escribir manuscritos y los vas almacenando en el cajón uno tras otro, lo único que consigues a la larga es acabar desmoralizado, mandarlo todo a la mierda,

buscar una novia o una amante que te de cariño y dedicarte a darle gusto al cuerpo (que a la larga siempre va a ser más placentero que escribir fantasía). El oficio de escritor solo se aprende aporreando letras, y ganando ilusión, y poniendo libros encima de la mesa (peores o mejores) y llamando a muchas puertas para enseñar el currículum (pero un currículum de los de verdad, no de los de antes que se creaba a base de publicar cuentos en fanzines que ya ni existen) y ganando lectores con cada gota de sudor que te dejas en un viaje, en una presentación o en una mesa redonda.

La situación actual de la literatura fantástica podría calificarse de enferma: no hay lectores, no hay dinero, así que no hay beneficios. Pero aun así, con todo lo malo, prefiero la situación de hoy a la situación que había hace seis años, cuando yo llegué. Hoy, al menos, publica quien escribe. Hay vida más allá del circuito reducido de lectores de fantástico y, sin renunciar a ellos, puedes buscar tu público lector en otros mundillos distintos. Los voceras, seguidos de sus sectarios, viven reclusos en sus nichos de conservadurismo y que allí sigan por mucho tiempo. El género fantástico lo que menos necesita son incautos que promuevan el no publicar a autores españoles. El género fantástico lo que menos necesita es una imagen clasista y facha. El género fantástico necesita un rostro divertido, un rostro ilusionante, un rostro que sepa convivir con la Dragonlance, con Tramorea, con Arialkanda, con Mundo Disco o con las enrevesadas historias de Greg Eggen. El género fantástico necesita de gente que sepa aproximarse a un lector exigente y a un chaval de catorce años ansioso por probar nuevas experiencias.

El fantástico lo que menos necesita es mirar atrás y más mirar adelante... porque cuando yo llegué a este mundillo, no se publicaba. Hoy, gracias a Dios, sí.

*David Mateo (Valencia, 1976). Bajo el seudónimo de Tobias Grumm ha publicado la saga “La Tierra del Dragón”, una trilogía compuesta por “Nicho de reyes”, “El último dragón” y “Encrucijada”. También, ya con su nombre auténtico, los libros “Perversa”, “El Susurro del Bosque”, y el recentísimo “Herederero de la Alquimia”. A principios de 2011 publicará “Noches de Sal”, cuyos derechos están ya vendidos para su publicación en el mercado francés. Aparte, ha colaborado con el Valencia CF, realizando un libro para niños llamado “Xe que bo”. Además, compagina la escritura con talleres literarios para los más jóvenes, y organiza las ferias del libro de varias localidades. También ha sido editor de las revistas “Historias Asombrosas” y “Tierras de Acero MGZN”, actualmente colabora con “ScifiWorld”, y ha colaborado con Diario de Valencia y Canal Scifi haciendo tiras cómicas. Además, multitud de relatos suyos pueden encontrarse en diversas antologías y revistas. (Artifex, Asimov, Alfa Eridiani, etc).*

*Web: <http://www.davidmateo.net/> Blog La Sombra de Grumm: <http://lasombradegrumm.blogspot.com>*

LA NUEVA NOVELA DE DAVID MATEO



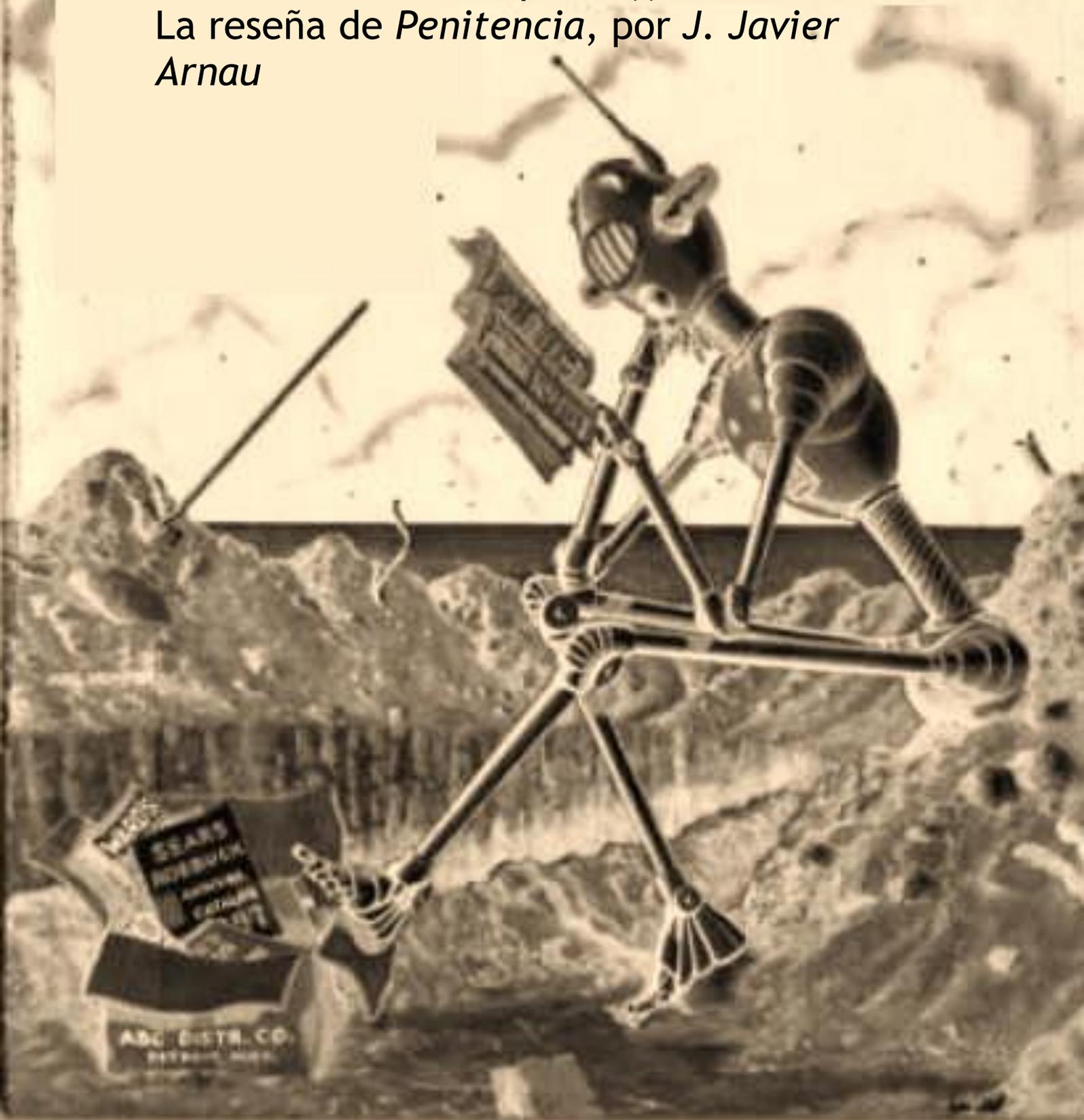
**UN AUTOR: J.E. ÁLAMO**

En **Planetas Prohibidos** examinamos a un escritor español.

Una entrevista a fondo, por *J. Javier Arnau*

Un relato, ilustrado por *Raffo*

La reseña de *Penitencia*, por *J. Javier Arnau*



## ENTREVISTA A J.E. ÁLAMO,

por J. Javier Arnau

(Foto: Verónica Leonetti)

-(Pregunta).-Bueno, pues lo primero, me gustaría que te presentaras.

Me llamo Joe, soy cosecha del 60, comencé a escribir hará unos cinco años y firmo mis escritos como J.E. Álamo. Escribo, sobre todo, terror y fantasía dedicando una atención especial a los personajes que considero fundamentales a la hora de abordar una historia, sea del género que sea. Para mi sorpresa, me han publicado varias cosas y ahora no puedo dejar de escribir y sentirme muy satisfecho haciéndolo.

-(P)-¿Qué tienes publicado?

Dos novelas (*El Enviado* y *Penitencia*), relatos en dos antologías (*Fragmentos del Futuro* y *Antología Z NOCTE*), otros en revistas de papel y virtuales... En conjunto es más bien una producción modesta, pero de la que me siento bastante orgulloso. ¡Ah! no quiero dejar de mencionar que soy miembro de NOCTE –Asociación Española de Escritores de Terror–.

-(P)-¿Y qué tienes en marcha ahora mismo?

Ahora mismo acabado de terminar una novela que estoy revisando, tengo otra (*Lado Extraño*) cuyo destino estoy intentando definir, intervengo en la preparación de una antología de relatos y, además, hay por ahí un proyecto muy interesante con otro escritor y una ilustradora... ¡Y hasta aquí puedo leer!

-(P).-A corto plazo, pero, ¿y más allá?

¡Uf! De verdad que no tengo idea... Si el proyecto en común funciona, quizás dé para más historias en el futuro. Lo único que es seguro es que seguiré escribiendo.

-(P)-¿En qué género te sientes más cómodo? La fantasía y el terror (monta tanto, tanto monta)

-(P).- Sabemos que tienes algún que otro premio, y menciones, ¿Cuáles son?

El Planeta, el Cervantes y el Nobel de Literatura. (Risas) Aparte de lo anterior: Premio Relato Breve de miNatura del 2007, Primer Finalista de Relato Breve de miNatura del 2010. Segundo Premio Ayuntamiento de Montefrío 2009. Segundo Premio Editoriales Electrónicas del 2009... ¡Y hasta gané un par de camisetas en una ocasión!!

-(P)- Realmente, porque no lo sé, ¿Cuál es tu trabajo “real” (vamos, el que te da de comer)?

Doy clases de inglés, hago traducciones, correcciones...

-(P)-Recientemente nos hemos encontrado colaborando en la Hispacón de Burjassot; sé que era tu primera, ¿qué tienes que decir sobre ellas?

Que fue una experiencia fantástica en la que tuve la oportunidad de conocer a muchísima gente, tanto escritores como editores y lectores, y que desde luego nadie que sea seguidor de los géneros de fantasía, terror y/o ciencia ficción debería perderse una convención así. Una Hispacón es un deleite.

-(P)- A la Hispacón venias a presentar *Penitencia*, ¿Qué tal la experiencia?

Óptima, sobre todo por la cantidad de gente con la que tuve ocasión de intercambiar impresiones. Pero no solo en la presentación de *Penitencia*, también en las presentaciones de otros autores, que las hubo y muy buenas.

-(P)- ¿Cómo va la presentación de la novela?; veo que te estás moviendo, ya que hiciste presentación en Valencia, y en Castellón también.

Bien, estoy satisfecho. Publicar en una editorial modesta (aunque magnífica como lo es Grupo AJEC) conlleva que hay moverse

para que la gente llegue a oír hablar de ti. Tú sabes lo complicado que esto.

-(P)-¿Qué tal las relaciones con los compañeros de escritura-presentaciones (los “competidores”, digamos)

¿Competidores? No, en absoluto. Me alegro mucho cuando ellos publican y veo que les va bien. El autor español de género no lo tiene fácil y ver a los compañeros (muchos de ellos amigos) publicando, supone una motivación extra para seguir escribiendo.

-(P)-, ¿Cuáles son tus influencias?

Muchas y variadas: Poe, Twain, Dickens, Howard, Tolkien, Andersen, Grima, Harper Lee, Verne, Lovecraft, Bécquer, Yeats, Holdstock, Defoe, Stevenson, Bradbury, Dahl, King, Barker, Chandler ... y no sigo que os aburro.

- (P).-Y aunque a lo mejor no sean influencias, ¿Qué otros autores te gustan, tanto actuales como antiguos?

Cualquiera de los anteriores y los que no cito para no aburrir. Cuando me gusta un autor, me influye, en mayor o menor medida, pero algo queda. Cuando no me gusta... ni termino el libro. Hay demasiado que leer para perder tiempo.

-(P)- ¿Hacia dónde crees que se encamina el género? Me refiero tanto a ventas, como a temática.

El género en cuestión de ventas está en un punto dulce: vampiros, zombis, ahora vienen los ángeles... Impresiona ver la cantidad de libros que se están publicando. También es cierto que la calidad no acompaña a todos, pero cuando la demanda se incrementa es normal que la oferta se dispare en todos los sentidos. Eso sí, con el tiempo sobreviven los que tienen algo que ofrecer. Y dentro de este momento positivo, es una alegría comprobar que hay muchos autores españoles destacando por méritos propios.

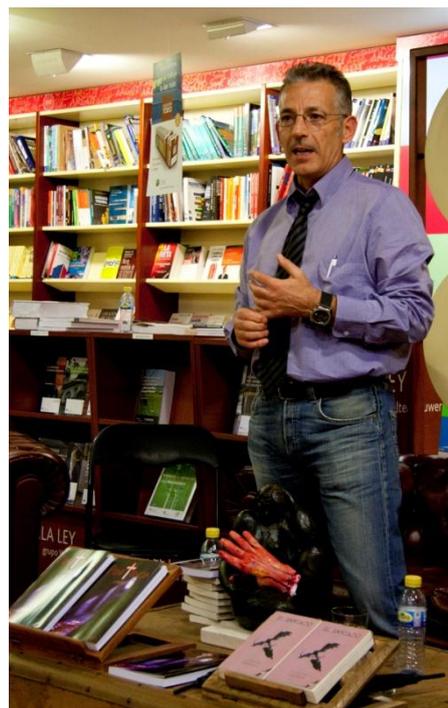
-(P)- El libro electrónico; ¿cómo ves el tema; los autores confiáis en las editoriales digitales, o creéis que no son lo suficiente

seguras como para proteger los derechos del autor? Sé que fuiste moderador en la mesa redonda sobre el tema de la Hispacón, y que hubo algo de polémica. ¿Puedes contarnos algo de ello?

Yo solo hago un apunte: si en las publicaciones electrónicas se elimina gran parte del “entramado” que conlleva el papel hasta llegar al lector, eso debería necesariamente reducir el precio final considerablemente sin que ni el editor ni el autor dejen de ganar lo que les corresponde. El problema es que hay quien lo quiere todo y más y pretende hacer comulgar a los demás con ruedas de molino (y parte de la polémica en la mesa redonda que mencionas, vino por ahí). Ojo, hay quienes opinan y/o vaticinan que los escritores deberían de irse olvidando de sacar un provecho económico de su tarea... Y contestando a tu pregunta, sí, me fío de las editoriales que me han demostrado que puedo confiar en ellas.

-(P)- Bueno, pues creo que ya hemos dado una semblanza de ti. Ahora, si quieres decir algo más, puedes hacerlo.

Que la gente como vosotros y miNatura, Alfa Eridiani y tantas otras, sois una oportunidad maravillosa para los autores. Mi enhorabuena por vuestro trabajo.



# LA UNIDAD DE SERVICIO DOMÉSTICO

Texto: J. E. Álamo

Ilustración: Raffo

*Dedicado a Isaac Asimov.*



Raffo

Juan Raffo (Maracay, Venezuela). Reside en Caracas. Surgió del extraño encuentro de un peruano de origen italiano y una emigrante lituana en ese país que alguna vez fue una tierra de esperanzas. Fan de la ciencia ficción desde su tierna infancia (*Star Wars* fue toda una epifanía) y luego de la fantasía en sus variadas interpretaciones (la lectura del Señor de los Anillos a los 15 años fue la segunda revelación) su pésima redacción y terrible ortografía sumado a unos padres con habilidades para el dibujo hacen que se dedique desde joven a manifestar sus inquietudes fantásticas con rayas en el papel.

Ingeniero de telecomunicaciones de profesión, nunca ha estudiado formalmente arte (excepto por un breve taller de dibujo de la figura humana y muchos tutoriales de internet) a pesar de eso (y sin saber exactamente el por qué) ha colaborado con diversos e-zines y publicaciones en la red como ilustrador de sus cuentos (Necronomicón, Ubikverso, NGC3660, Forjadores, Alfa Eridani, Sedice y Rescepto) y sorpresivamente ganó el Primer Premio de Editoriales Electrónicas en la categoría de ilustración. Vive agradeciendo la oportunidad que le prestan esos editores de que sus dibujos lleguen a alguien. Parte de sus trabajos pueden ser vistos en [www.flickr.com/photos/jraffo\\_dibujos](http://www.flickr.com/photos/jraffo_dibujos).

El prototipo de unidad de servicio doméstico, Belinda 2, cuenta con los últimos avances en robótica, incluyendo un nuevo programa de lealtad implantado en su cerebro positrónico. Así resolvemos los problemas que presentaban los modelos Belinda 1...

—Bla, bla, bla. Concreta, haz el favor.

—Quiero decir que el tiempo y la calidad de respuesta se han afinado apreciablemente—. Ricardo Java, ingeniero de robótica y padre del proyecto Belinda, se secó el sudor de la frente. Estaba nervioso y la actitud seca del otro no le facilitaba las cosas.

—Se han terminado las reclamaciones por tareas mal ejecutadas o incluso, sin atender que recibimos con las Belindas 1. La Belinda 2 cuenta con nuevos parámetros ejecutivos basadas en el replanteamiento de la ecuación referida a las variables de...

—Sabes perfectamente que no entiendo ni jota de todo eso —el rostro redondo se acercó a la pantalla hasta ocuparla en su totalidad. La inmensa papada temblaba como dotada de vida propia—. Pero algo sí que sé. Otro fallo y te vas a la puta calle.

Ricardo tragó saliva, reprimiendo las ganas de enjugarse de nuevo el sudor.

—Bueno, resumiendo, el problema de las Belinda 1 era que cualquiera podía darle una orden y eso suponía que, muchas veces, recibían órdenes contradictorias e incluso, malintencionadas, sobre todo por parte de los niños.

—Bestezuelas —gruñó la imagen de la pantalla.

—¿Eh? Sí, claro. El caso es que con el programa de lealtad, Belinda 2 responderá a una sola persona. Además, al mejorar también el tiempo y la calidad de respuesta, tenemos un robot más rápido y eficiente que cualquiera de los creados anteriormente.

El grueso rostro observó a Ricardo sin decir nada. Este ordenó unos folios que tenía sobre la mesa, buscando algo más que añadir.

—Belinda 2 ha superado todos los controles de calidad con sobresaliente y...

El grueso rostro observó a Ricardo sin decir nada. Este ordenó unos folios que tenía sobre la mesa, buscando algo más que añadir.

—Belinda 2 ha superado todos los controles de calidad con sobresaliente y...

—Vale, vale. Eso ya lo he leído en el informe que me remitió. Quiero que la envíen hoy mismo.

Cuando por fin se apagó la pantalla, Ricardo se derrumbó en la silla de su despacho. Bebió a grandes tragos de un vaso de agua que había sobre la mesa y luego, procuró recuperar el control respirando lentamente.

—El presidente es un hombre de trato difícil.

La voz le sobresaltó, por un momento había olvidado que no estaba solo. Se volvió hacia la esbelta figura que le observaba. *Es hermosa*, pensó. No había necesidad de que lo fuera, pero no había podido sustraerse a darle un toque femenino a su creación. La cintura estrecha, las largas piernas, el ligero abultamiento en la zona pectoral y la piel dorada, hacían de Belinda —nada de “2”, para Ricardo esa era *la* Belinda— algo digno de admiración. No es que alguien pudiera confundirla con una mujer de carne y hueso, no. El Complejo de Frankenstein no lo hacía aconsejable. Un ser perfecto con apariencia humana, causaría un impacto entre la población, sobre todo la femenina, difícil de valorar, aunque con altas posibilidades de ser negativo. Al menos, esa había sido la conclusión del gabinete de psicología consultado por la Tyrell Corporation. El presidente, Sebastián Tyrell, había sido tajante:

—¡Nada de robots que se puedan confundir con seres humanos! ¡Sólo falta que una turba

de descerebrados fanáticos nos acuse de jugar a ser dioses!

Ricardo abandonó sus reflexiones, centrándose en Belinda.

—Sí, es duro y quizás tenga sus motivos. Sin embargo, esta vez no hay nada que temer. Eres la culminación de años de trabajo. Has superado los controles de calidad a la perfección, Tu reacción a las órdenes es increíble.

—Y aun así, a diferencia de la anterior Belinda, he de superar un último control.

—No tienes que preocuparte por eso. Estarás un par de días al servicio del presidente, quiere estar seguro de que todo irá bien. Luego dará su aprobación y fabricaremos más como tú. ¡Cientos, miles, hasta millones de unidades Belinda! ¡No habrá hogar que no quiera contar con una!

El robot no dijo nada. Mantener una conversación, si se le invitaba a ello, era parte del programa. Hasta podía tomar la iniciativa, pero eso tan sólo era un pequeño plus. Un extra, por así decirlo.

Esa misma tarde, Belinda 2 fue programada para responder en exclusiva a las peticiones del presidente de la Tyrell Corporation, luego la embalaron y enviaron por avión a la mansión del empresario. Ricardo se encontró rezando para que todo fuera bien mientras observaba la aeronave alejándose. Se reprendió por hacerlo. Era un hombre de ciencia, creía en la ciencia y esta nunca le había fallado.

A las dos horas de la partida, llamaron a Ricardo para informarle que el envío había llegado a su destino. A las tres horas, Sebastián Tyrell en persona se puso en contacto con él para comentarle, lleno de entusiasmo, que Belinda 2 era una maravilla. A las cuatro horas, el presidente estaba muerto, el departamento de seguridad de la empresa había enviado devuelta al robot y ahora, Ricardo, al que habían arrancado de la cama, estaba cara a cara con ella intentando averiguar qué había ocurrido.

La Junta de Accionistas de la Tyrell estaba reunida en el mismo edificio y le había concedido al ingeniero una hora para dar respuestas, si es que las había. Luego dismantelarían a Belinda y pondrían en marcha una operación de encubrimiento, algo no demasiado difícil teniendo en cuenta que la única testigo de la muerte había sido la esposa de Tyrell. En la empresa nadie era ajeno a los rumores de que el matrimonio Tyrell había sido desde su inicio, una “inversión” por parte de Sebastian. La señora Tyrell era ahora la única heredera de su inmensa fortuna y nadie esperaba que ella fuera a ponerse a llorar. Más bien al contrario.

Sin embargo, el destino de Ricardo no era muy halagüeño; o daba una explicación convincente o lo de *a la puta calle* sería una realidad.

En cuanto estuvo a solas con Belinda, Ricardo canceló el programa de lealtad. Así podrían hablar con más libertad. La observó allí de pie. *Es hermosa*, volvió a pensar. *Pero ha matado a un ser humano*, se dijo a continuación. Suspiró para sus adentros.

—¿Qué ha ocurrido, Belinda?

—Fui confiada al servicio del Sebastián Tyrell, dueño y presidente de la...

—Eso ya lo sé —la interrumpió Ricardo—. Lo que quiero saber es el porqué de esta tragedia.

—Lo ignoro.

—¿Lo ignoras? La mujer de Tyrell es testigo de lo sucedido en la casa. ¿Cómo puedes decir que lo ignoras?

—Porque es cierto, ignoro los motivos de vuestra desaprobación.

Ricardo frunció el ceño sintiéndose confundido.

—Cuéntame qué ocurrió, a ver si sacamos algo en claro.

—Asumo que hace referencia a los hechos acaecidos una vez fui desembalada y puesta al servicio del señor Tyrell.

Ricardo asintió.

—El señor me ordenó que limpiara la casa, segara el césped de su jardín y por último, preparara la cena. Cometidos que llevé a cabo en cuarenta y cinco minutos y treinta cuatro segundos para plena satisfacción del señor.

Y *tanto*, pensó Ricardo recordando la entusiasta llamada que le había hecho el presidente.

—A continuación serví la cena y quedé a la espera de más órdenes mientras el señor Tyrell comía en compañía de su esposa. Intenté entablar conversación, comentando lo elegante que estaba el señor, pero la señora Tyrell solicitó a su esposo que me hiciera callar. Luego la señora Tyrell comenzó a hablar sin obtener demasiadas respuestas del señor. Me pareció que a ella no le alegraba demasiado mi presencia allí. El señor no le prestó mucha atención hasta que ella dijo que había hablado con alguien llamado Mamá —deduje que se refería a su madre— y que la había invitado a pasar unos días con ellos en la mansión. El señor Tyrell respondió que no tenía ganas de ver a esa vieja bruja...—Belinda calló unos instantes—. No sé lo que es una bruja.

—Eso no importa —replicó Ricardo, ahogando una sonrisa—. Continua.

—La señora Tyrell se enfadó y su rostro se puso rojo, muy rojo. Le dijo al señor Tyrell que gracias al dinero de su madre, él había podido montar la Tyrell Corporation y montar cacharros como ese de ahí. Deduje que se refería a mí.

Ricardo asintió sin comentar nada.

—La señora añadió que cuando se conocieron él era un tuerce botas... ¿Qué es un tuerce botas?

Ricardo agitó la mano, exasperado. Belinda siguió hablando.

—Ella dijo que él era un tuerce botas y que lo menos que podía hacer, era mostrar algo de consideración. El señor le gritó también, con el rostro totalmente granate,... ¿Los humanos cambian de color? Ignoraba que pudieran hacerlo...

—Belinda, ya habrá tiempo para eso después. Sigue.

—Bien, el señor le gritó que ese dinero se lo había pagado con creces a la madre de la señora Tyrell aguantando a su hija todos esos años. Ella entonces le chilló que quisiera o no, al día siguiente llegaría Mamá y que la tendría que recoger en el aeropuerto. El señor adquirió un intenso color violáceo y arrojando un plato al suelo, dijo que antes prefería que le ahorcaran a ir a buscar la madre de la señora Tyrell al aeropuerto. Eso fue todo. Sigo sin entender por qué todo esto es una tragedia.

Belinda calló dando por acabada la explicación. Al principio Ricardo la miro sin comprender, pero poco a poco la verdad se abrió paso.

—Y tú, tú —se echó las manos a la cabeza—. Tú, la Belinda perfecta, la del programa de lealtad, le complaciste.

Ricardo Java, ingeniero en robótica, hizo lo único que podía hacer en esas circunstancias. Se echó a llorar.

Una vez remitió su informe, no le sorprendió averiguar que la nueva presidenta, Emily Tyrell, quería verle de inmediato. Lo que sí le sorprendió fue que mantuviera el proyecto Belinda. Más aun la generosa indemnización que le concedió a cambio de su discreción y muchísimo más que ella se quedara con Belinda para su uso exclusivo.

Eso sí, le obligó a añadir un nuevo parámetro al programa del cerebro positrónico del robot:

*Ningún robot causará daño a un ser humano o permitirá, con su inacción, que un ser humano sufra algún mal.*

—A fin de cuentas, no hay mal que por bien no venga— le comentó ella con una gran sonrisa.

**J. E. Álamo (Leamington Spa, Inglaterra, 1960).** De pequeño se vino a vivir a España, donde reside en la actualidad (Valencia). Ha publicado dos novelas; *El Enviado* de Grupo AJEC (Nominada a los Premios Ignotus del 2008 en la categoría de Mejor Antología) y *Penitencia* (G. AJEC). Ha participado en las antologías: *Fragmentos del Futuro* de la editorial Espiral. (Relato “mi Diario”). Nominada a los Premios Ignotus del 2007 en la categoría de Mejor Antología. Fabricantes de Sueños del 2008 y el 2009: *El Comienzo de la Partida* -2008- y *Secuencia* -2009-. Revista Historias Asombrosas en el 2009 (especial Sitges). Antología Z Volumen 2: *Mi amada Michelle* (editorial Dolmen 2010). Tiene además varios premios y nominaciones.

Su blog: [Letras Para Soñar](http://letrasparasonyar.blogspot.com/)

<http://letrasparasonyar.blogspot.com/>

## PENITENCIA, de J. E. Álamo

### Reseña de J. Javier Arnau

Le decía el otro día al autor, mientras nos encaminábamos a la cena de gala de la Hispacón, que su novela me estaba gustando, mucho, y a ver si el final iba a estar a la altura o, por el contrario, iba a ser uno de esos finales *bluff*. Él me dijo que sí, que tranquilo que estaba bien. “Claro”, pensé, “que iba a decir él”. Pero tenía razón; el final está a la altura de la novela, incluso en su proceso de llegar al final, esa escalada que te prepara para el apoteósico fin se va superando peldaño a peldaño (y lo de apoteósico puede tener aquí varias acepciones). Pero bueno, empecemos por donde debemos, que me he ido al final directamente.

En “Penitencia”, novela de terror y suspense, habitan monstruos y psicópatas, y también personajes del lado del bien. Y todo eso, en un ambiente que pueden ser perfectamente las calles que recorremos cada día. Porque eso es un gran mérito de J. E. Álamo; recrea perfectamente los ambientes cotidianos, lugares comunes y el día a día de muchos de nosotros, simples habitantes de esta realidad. El lenguaje utilizado para la narración hace también que sintamos a los personajes cercanos, demasiado a veces; porque es el lenguaje de la calle, el de los bares, los trabajadores, los policías...

Por otro lado, la novela se articula como una especie de puzzle, en la que cada capítulo va desgranando piezas de ese rompecabezas. Pero no os confundáis, eso no quiere decir que sea difícil ni engorroso, para nada; el lenguaje directo y sencillo, como hemos dicho, de que hace gala el autor, nos mete de lleno en la historia.

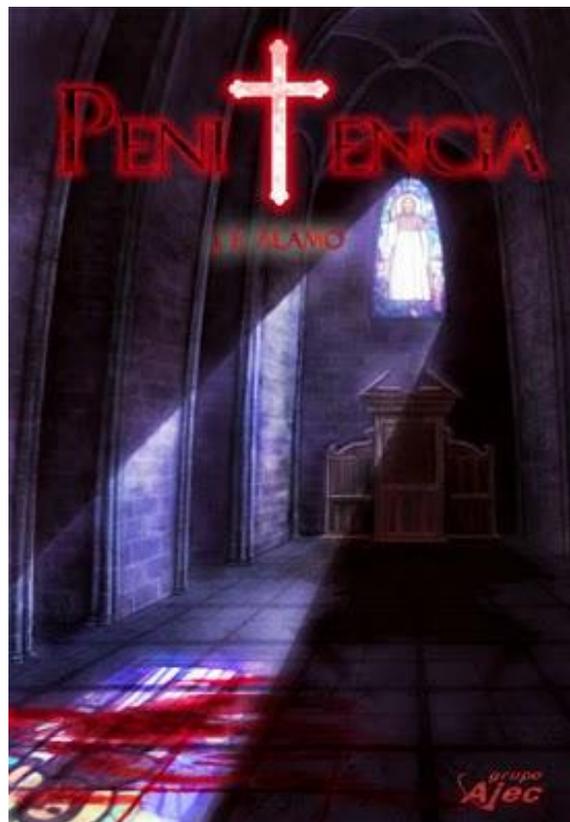
Además, esas piezas del rompecabezas total que es la novela se van creando con capítulos que toman su nombre de los protagonistas. Eso hace que la acción no decaiga en ningún momento, porque pasas de un personaje a otro, y siempre está sucediendo algo, en uno u otro nivel. Se me

hacía realmente muy difícil soltar el libro, porque siempre estaba deseando saber qué le iba a pasar a tal o cual personaje, cómo iba a poder seguir la acción. Es un libro dinámico, con capítulos cortos en los que siempre está sucediendo algo. Y los personajes están muy bien definidos; tanto es así, que incluso los muy secundarios, los que van a desempeñar un pequeño papel en la trama, nos son mostrados con sus motivaciones, miedos, filias y fobias. Y, por supuesto, los protagonistas; más o menos definidos, con mayor o mejor transparencia en sus vidas... pero es que esto es parte del juego, como enseguida os daréis cuenta, con esa Agencia par Asuntos Especiales, al margen de la policía.

Y el terror; el justo; algunas escenas algo gore, ciertas escenas casi dantescas. Pero podríamos decir que sin saturar. El necesario para el desarrollo de la novela, sin cebarse en sangre y vísceras.

Una gran novela, en la que el ambiente, los detalles y los personajes están por encima de la sangre y las vísceras.

*Penitencia*, Editorial Grupo AJEC Colección Albemuth, 2010.



# RELATOS

- 37/ LA PARED ACRISTALADA, Magnus Dagon
- 41/ LA NAVE, C. Arnau y J. Javier Arnau
- 46/ CARLOS LOVECRAFT, Carlos Daminsky
- 49/ SUEÑOS DE BALONCESTO, Roberto Malo
- 51/ ZOMBICRACIA, Jorge Vilches
- 53/ LA PELÍCULA DE TUS SUEÑOS, Juan de Dios Garduño
- 62/ FUNCIONARIO FURIOSO, José Vicente Ortuño
- 72/ LA EDAD INGRÁVIDA, Josep Martín Brown
- 73/ LA NECESIDAD DE UNA GUERRA SI LE HICIERAN  
CASO A BURROUGHS, Gabriel Romero
- 79/ IDEA PARA UN CUENTO, Juan Manuel Valitutti



## LA PARED ACRISTALADA

**Texto: Magnus Dagon**

**Ilustración: J. A. Marchan**

¿Cómo lo han hecho?, se preguntaba una y otra vez. ¿Cómo lo han conseguido? Esas preguntas estaban siempre presentes en su mente, como un mantra incansable que no parecía dispuesto a dejarle descansar. Se sentó en una esquina y se rió lentamente. Era una risa tenebrosa, en nada alegre, que ponía los pelos de punta. Sin embargo no sonaba en modo alguno maligna. Sonaba a desesperación, a intento por encontrar la gracia a una situación insostenible.

No voy a mirar, se dijo. Esta vez no. Pero miró. Como todas las veces anteriores. Al fin y al cabo no había mucho más que mirar. Estaba encerrado en una celda prismática, de unos seis por tres por tres metros, aislada de todo sonido exterior. Las paredes eran lisas, planas, sin ninguna rugosidad, sin ninguna tubería, ninguna puerta, ningún acceso. Nada. Todas eran de color azul cielo, al igual que las paredes y el techo, salvo una de ellas, que era transparente. Cuando la vio por primera vez pensó que al otro lado habría montones de ellos, montones de esas cosas escudriñándole, observándole como a un bicho raro, un sorprendente espécimen que radiografiar de arriba abajo. Pero no fue así.

Al otro lado estaba su casa.

Razonó que era imposible que la hubieran podido reproducir con tanta exactitud. Y entonces, dentro de su casa, se vio a sí mismo. La lógica perdió todo sentido. Se veía entrar, moverse de un lado para otro nervioso, alterado, como esperando algo. De repente comprendió que estaba viendo un recuerdo de su pasado, algo que ya había ocurrido antes. Algo que no querría volver a ver jamás. Allí estaba ella, igual de hermosa que siempre, entrando tal y como lo hizo aquel día, de manera lenta y triste, sabiendo que algo tenía que cambiar. Él sabía que algo iba mal, llevaba tiempo

notándolo, pero no quería decir nada, no quería romper el espejismo en que estaba viviendo, perder al ser que más había amado jamás. Ella era consciente de lo que él sentía, pero su decisión era irrevocable: se iba. Él empezó a rogar, a pedir una segunda oportunidad. Pronto los ruegos se convirtieron en súplicas y éstos en rencores. Discutieron durante horas. Se envenenaron con las palabras que dijeron, se odiaron el uno al otro pero sobre todo se odiaron a sí mismos por haber llegado a ese extremo. Finalmente, ella decidió marcharse para no volver jamás.

Presenciar de nuevo esa escena vulneró su autoestima, tal y como, suponía, ellos pretendían. Sabía que aquello era un intento por minarle psíquicamente, por hacerle sentir inútil y fracasado, sin fuerza de voluntad. Y en cierto modo, para su desgracia, lo iban a conseguir.

El cansancio pudo con él y se quedó dormido en el suelo. Cuando despertó dentro de la celda había un plato con comida. No sabía muy bien de dónde provenía, pero no la iba a hacer ascos. Mientras se levantaba miró la pared acristalada. Era la misma escena que el día anterior. Se repetía de nuevo exacta, gesto a gesto, y aunque no podía oírles sabía que pronunciaban las mismas palabras. Al día siguiente volvió a ocurrir lo mismo. Se dio cuenta, desesperanzado, de que no podría librarse de aquel recuerdo en tanto estuviera encerrado allí. Tal vez se acostumbraría, tal vez lo acabase ignorando como un autómatas, quizás lo peor que sacaría de todo aquello sería una cierta insensibilidad, carencia de sentimientos. Tal vez sería así. No fue así.

¿Cuántas veces lo habré visto?, pensó mucho tiempo después. Llegó a la conclusión de que miles. Había visto el peor día de su vida repetirse miles de veces ante sí. Era una tortura. No cabía ninguna duda. No podía ser de otra manera. Sin embargo no tenía sentido que lo fuera. Se tortura a un prisionero con una finalidad, que confiese un crimen, que delate a otro, pero nunca le pidieron nada. De hecho desde que entró ahí

no había visto a nadie, a nadie salvo a ella, discutiendo una y otra vez con él, reprochándole su frialdad, su falta de cariño. No, no discute contigo, razonó. Eso ya pasó. Tratan de enajenarte, de volverte loco.

Loco.

A su mente vino otro recuerdo. La primera vez que oyó que seres de las estrellas habían establecido contacto no pudo creerlo. Siempre le pareció una patraña, una falacia tal posibilidad. Debido a eso fue de los que más se maravilló cuando vio las naves aterrizar, lentas, sigilosas, dando a entender que aunque los acontecimientos avanzasen con calma lo harían de modo irreversible. Sintió miedo a lo desconocido, a ver cosas que nunca antes se habían visto, cosas increíbles, cosas terribles. Una punzada de desconfianza le recorría, le hizo recelar desde el principio. Las dificultades del idioma complicaron las relaciones, las hicieron lentas, complejas, cuidadosas, medidas con precisión total. Los visitantes dieron a entender que eran exploradores, que sólo querían catalogar nuevos mundos y que a cambio ofrecían toda su ciencia y conocimiento. Sin embargo algo no encajaba, eran demasiado altruistas, demasiado omnipotentes, demasiado perfectos.

Pasó el tiempo y vinieron más naves. La acogida fue buena, pero tras esas llegaron más, y más, y más. Los más listos supieron darse cuenta pronto de lo que ocurría, que a pesar de su avanzada tecnología carecían de planeta propio, tal vez destruido por una guerra entre los suyos. Un sector de la población, en el que él encajaba, se mostró hostil y dispuesto a defender el planeta, conscientes de que se preparaba una inminente invasión. Y entonces las relaciones y buenas maneras dieron paso a las armas. Sin embargo los invasores estaban mejor preparados. Tal vez se debía a que su desesperación les hacía fuertes y no tenían nada que perder. Iniciaron una persecución de todo elemento contrario a ellos y su dominio. Fue entonces cuando le cogieron. Había dejado su casa —la misma que terminó

por aborrecer con todas sus fuerzas— para huir lejos, esconderse en zonas de difícil acceso. Pensó que tenía que haber algún grupo de resistencia, un movimiento antiopresor, pero no encontró nada, aunque ellos sí le encontraron. Le llevaron a una de las nuevas ciudades que estaban levantando y le sedaron. Cuando despertó se encontraba en aquel cubículo de pesadilla.

Llegado un punto deseó ardientemente morir. Envidió a todos aquellos que sucumbieron en las primeras oleadas, la mayoría sin saberlo, contentos, felices, ignorantes de lo que venía encima. Pensó qué habría sido de ella. Tal vez fue una de los que cayeron. Tal vez huyó y se puso a salvo. La envidió también, porque sea lo que fuere que la pasara no podía ser peor que aquello. Nada podía ser peor que aquello. Nada.

Me han arrebatado la vida, me han arrebatado la existencia, pensó.

No voy a mirar.

No voy a mirar.

Pero miró. Y se maldijo una vez más.

Estuvo planteándose la mejor manera de morir, la menos dolorosa. Había oído que la muerte por inanición era horrenda, lenta y agónica, por lo que la desechó. Podía matarse a base de golpes, pero no tenía con qué. El plato no era lo suficientemente contundente, y estaba demasiado débil como para lanzarse contra las paredes. Hasta la muerte le habían quitado. Si le habían quitado la vida y la muerte, ¿dónde le dejaba eso? ¿Qué era lo que le quedaba?

Poco a poco comenzó a olvidar que aquel lugar que veía siempre a través del cristal era su casa. Olvidó que hubo una invasión. Olvidó que alguna vez había sido libre. Olvidó su propio nombre. Pero hay una cosa que no olvidó.

Un día, estando como ya siempre estaba, acurrucado en una esquina mirando al suelo, menos vivo que una planta, oyó un ruido. Le

sonó estruendoso, atronador. Con el poco sentido de la cordura que conservaba se dio cuenta de que era porque nunca solía oír nada, y por tanto se había acostumbrado al silencio total. Debería haber significado una novedad increíble para él, un cambio radical en su hábitat. Pero no se movió. No se inmutó. Ya todo le daba igual. Los sentidos para él no suponían ninguna garantía, en esa celda todo era falso, todo era mentira, incluso él mismo. De repente notó que alguien le tocaba. No hizo ningún caso, como le ocurrió con el ruido. Pero era un tacto familiar, deseado.

Se movió lentamente, vio a alguien a su lado y se echó violentamente hacia atrás. Era ella. No podía ser ella. Tenía que ser otra trampa, otra mentira, otra tortura.

—¿Qué es lo que te han hecho? —dijo.

—Aléjate —respondió él con voz débil por la falta de uso—. No eres real. Estás en mi mente.

—Soy yo. Soy real. Déjame explicártelo.

—¡Aléjate! —chilló.

Se arrastró contra la esquina contraria. Ella fue consciente del calvario que había pasado y se compadeció de él. Decidió esperar y tener paciencia. Tiempo no la iba a faltar.

Paso a paso, fue recuperándole del infierno. Le enseñó a andar, a recuperar el habla y las fuerzas, le recordó quién era, por qué estaba allí y quién era responsable de su situación. Y por encima de todo, le devolvió la dignidad. Llegó un momento en que podía decirse que estaba casi recuperado, aunque esa es una palabra amable, pues difícilmente nadie puede recuperarse de algo así. Ella supo que ya podía contarle qué hacía allí.

—Logré sobrevivir a los ataques iniciales —relató— ocultándome en túneles subterráneos. Durante un tiempo los rastrearon en busca de prisioneros, pero pronto se cansaron y nos dejaron en paz, a mí y a otros que estaban conmigo. Fundamos

una pequeña comunidad que subsistía aislada del exterior. No sabíamos qué había ocurrido con la invasión, pero nos temíamos lo peor, por lo que no nos arriesgamos. Vivimos mucho tiempo allí hasta que decidimos aventurarnos y salir furtivamente. Lejos ya, nos encontramos con presos fugados. Contentos por establecer contacto con semejantes, les ofrecimos unirse a nosotros, pero nuestra momentánea euforia se desvaneció cuando comprobamos que estaban locos o profundamente trastornados. No pudimos ser capaces de saber qué les hacían.

Locos, pensó mientras seguía escuchando.

—Tenía la certeza de que tenías que seguir vivo, así que te busqué por todos los bloques de celdas que encontré en mi camino, pero nada. Tardé mucho hasta que averigué dónde te encerraron. Quería sacarte de esta pesadilla artificial, pero era imposible. No teníamos armas, no estábamos preparados para enfrentarnos al enemigo.

—¿Entonces esto no es real?

—No lo es. Lo que ellos hacen realmente es sondear tu mente y buscar el recuerdo más depresivo, negativo que alojes. Acto seguido lo reproducen de manera virtual.

—¿Y por qué estás aquí?

—¿Aún no lo comprendes? Éste es el peor recuerdo de mi vida también.

—Entonces te detuvieron.

—Me entregué. Era la única manera de estar juntos.

—Podían habernos separado. Podían haber razonado que nuestra mutua compañía podía hacernos superar todo esto.

—No parecía probable. Por lo visto estos seres no entienden de amor ni otros sentimientos benevolentes.

Ella siguió con él allí a partir de ese momento. Le habló de su vida en los

subterráneos, de cómo lograron huir, de las matanzas que presenció a lo lejos, las nuevas ciudades que se estaban imponiendo. Él escuchaba atento, incapaz de creerse que escuchara a alguien que no fuera su conciencia atormentada.

—En este tiempo hemos aprendido a hablar su idioma.

Pronunció una serie de fonemas absolutamente inentendibles para él.

—¿Cómo se dice su raza en nuestro idioma?

—No tiene traducción.

Lo pronunció despacio. Él lo trató de repetir una y otra vez hasta que empezó a pronunciarlo bien.

—Eso es —dijo ella.

“Humanos”, repitió él para sus adentros.

**Magnus Dagon (Madrid, 1981).**

Seudónimo de Miguel Ángel López Muñoz. En el año 2006 ganó el Premio UPC de novela corta, publicada después bajo el sello de Ediciones B, y en el 2009 el IX Certamen de Narrativa Corta Villa de Torrecampo. Ha publicado el libro *Los siete secretos del mundo olvidado* (Grupo Ajec, 2010) y actualmente publica una novela con estética comic, online, gratis y por entregas, llamada *Los caídos*. (loscaidoslibro.com).

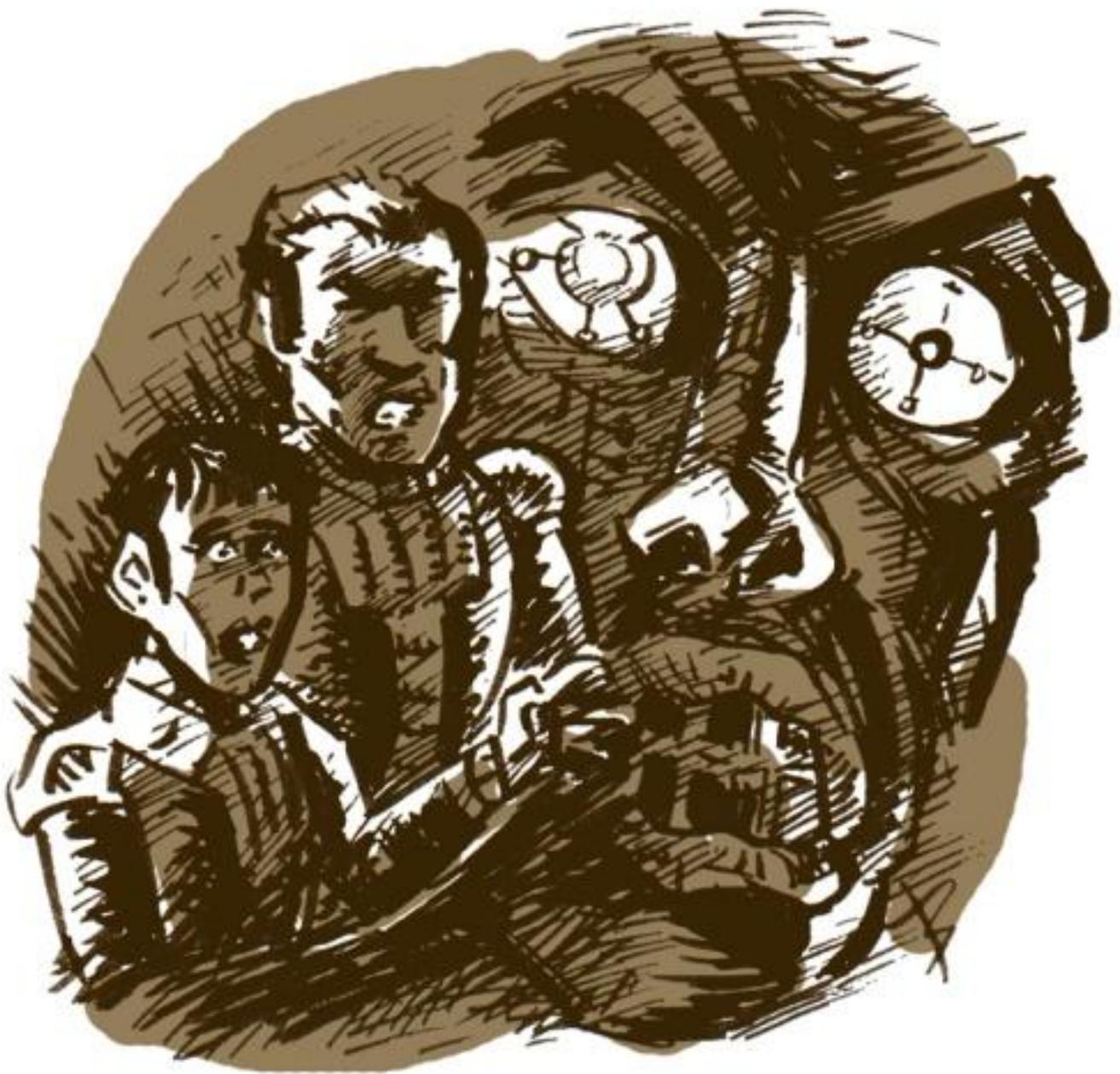
Es cantante y letrista del grupo musical *Balamb Garden*, que se puede escuchar en [myspace.com/balambgardenmusic](http://myspace.com/balambgardenmusic)



José Antonio Marchán. "No es fácil hacer una presentación de uno mismo, así que me limitaré a dar unas pequeñas pinceladas. Nacido en 1975 en Reus (Tarragona), ya desde bien pequeño mi afición por la lectura y el dibujo fue forjándose a fuego lento. Primero fueron los Mortadelo, Zipi y Zape o Superlópez, más tarde me metí de lleno en el mundo de los súper-héroes, después llegaron la ci-fi, la fantasía heroica, el terror, y finalmente el manga, el independiente y el europeo... Actualmente no hago ascos a ningún género. De hecho mi estilo es claramente deudor de este tipo de lectura, de corte más bien clásico. Colaboré en la extinta web **Tierra de Héroes** (con el inconcluso comic on-line "Al abordaje") y actualmente lo hago en calidad de articulista en [Es la hora de las tortas!!!](#) (donde tuve la fortuna de colaborar en el proyecto benéfico "Reinventando lo Fantástico") y en [Cool Universe](#) como dibujante y guionista. Colaboré también con un artículo en **Del tebeo al manga: Marvel Cómics un universo en constante evolución**, de Antoni Guiral y más recientemente en la ilustración de la novela on-line [Los Caidos](#), de Magnus Dagon. A falta de la creación de un blog donde colgar mis ilustraciones y escritos, se puede observar una pequeña muestra en Deviantart: <http://spiderjam.deviantart.com/>. Entre los autores con los que crecí y que destacaría están Ibáñez, John Byrne, George Pérez, Neal Adams, Gil Kane, Alan Davis, los Romita, Mike Allred, Steve Rude, Brian Bolland, Chris Claremont, Alan Moore, Neil Gaiman, Tolkien, Stephen King, Georges Orwell, Brian k. Vaughan o Grant Morrison, por poner algunos. A pesar de estar en mi deseo, nunca he podido dedicarme al estudio profesional de la ilustración así que... dejémoslo en que soy un amago de artista, un pequeño amateur auto-didacta que disfruta como nadie con este mundillo y sus posibilidades...". Arácnidos saludos.

# LA NAVE

Texto: Carlos Arnau (historia original)  
y J. Javier Arnau  
Ilustraciones: Belushi



**C**orría a través de aquel laberinto lleno de pasillos. El pecho le dolía y jadeaba. Tuvo que pararse un momento para coger aire, sólo un momento. Cerró los ojos momentáneamente y los últimos sucesos de aquellos días se cebaron en él...

I.

Llevaban más de un mes concentrados en aquella misión, en la base que la Agencia Espacial Europea había destinado para su adiestramiento. La misión, reparar un satélite averiado.

Durante aquel tiempo había hecho amistad (una amistad íntima) con Sara, una de las mejores en su especialidad; la robótica aplicada a sistemas de monitorización y manejo de datos.

En unas semanas se sabían casi todas sus respectivas vidas, y enseguida se sintieron atraídos el uno por el otro.

Con sus otros dos compañeros, los pilotos que les llevarían hasta su destino, su relación era más bien fría, limitándose a hablar sólo cuando era preciso y por cuestiones de trabajo. Tanto Marc como Loui eran muy solitarios.

Para él, la misión había empezado pocos días antes de tener que encerrarse en las instalaciones. El satélite europeo había mandado mensaje de error en todas sus funciones. Poco después, dejó de funcionar, y la inestabilidad de su órbita amenazaba el tráfico espacial.

La Agencia Espacial Europea tuvo que organizar una misión de reparación o, en caso de no ser posible, de destrucción del satélite. Para ello, dado el peligro que entrañaba el satélite errante, y la dificultad de aproximación mediante lanzaderas espaciales, la AEE había reclutado a los mejores especialistas en sus respectivos campos; Sara Malone, inglesa, especialista en robótica aplicada; Jose Vicente Martínez, español, Ingeniero de Sistemas de Propulsión y experto en corrección de variables orbitales; Marc

D'arbó, holandés, y Loui Villepain, francés, expertos astronautas y los mejores en aproximaciones con lanzaderas espaciales EuroSeekers Allianz II.

Sara y José Vicente nunca habían salido al espacio. A pesar de que los resultados de sus trabajos eran aplicados a satélites, naves, cuerpos celestes, etc., su trabajo siempre se había desarrollado en tierra, y casi siempre en espacios cerrados. Jose Vicente, aún realizaba algo más de trabajo al aire libre, pero lo suyo eran los cálculos de trayectorias, la balística de las grandes naves, el desarrollo de nuevos sistemas de propulsión en respuesta a los cálculos orbitales

La amistad entre Sara y él fue dando paso a algo más profundo. La rapidez con la que se desarrollaban los acontecimientos les hizo dar pasos que en otras circunstancias habrían tomado con más tranquilidad. Pero en pocos días saldrían al espacio, se acabaría la intimidad, y después... quien podía saberlo.

Las horas libres que tenían las pasaban juntos. En realidad, pasaban prácticamente todo el día juntos. Su entrenamiento era básicamente el mismo. Marc y Loui casi no coincidían con ellos. Su entrenamiento era de otra índole, y cuando acababan las duras jornadas, buscaban la compañía de otros astronautas, formando un grupo cerrado que excluía al resto de personal.

Ver las estrellas junto a Sara era hermoso; él, que siempre se las había dado de duro e insensible, ahora pasaba las horas muertas contemplando la magia que tenía el vacío, junto a una hermosa mujer.

II.

Poco a poco se habían acercado al satélite con la intención de hacer un trabajo rápido para regresar cuanto antes. Simple rutina, casi un descanso después de las semanas de duro entrenamiento.

-Tengo miedo -le dijo Sara. Él la miró sorprendido.

-¿Por qué dices eso?; tú nunca has tenido miedo.

- Ahora sí, presiento que algo va a pasar -dijo ella agarrándose a su cintura.

*Abrió los ojos volviendo a la realidad, los pasos sonaron cerca, muy cerca.*

*Echó a correr con las fuerzas que le quedaban, se maldijo a sí mismo por no haber hecho caso a su compañera, aunque ya no importaba nada. Lo único importante era llegar a la nave de socorro y huir de allí, huir a la Tierra.*

El recuerdo volvió a él...

Desde la pantalla podían ver claramente el satélite, viejo y desgastado.

-Yo no lo arreglaría, simplemente me desharía de él - observó Loui -. Sólo es un montón de chatarra.

-Si nos han dicho que lo arreglemos, eso haremos -ordenó Marc.

-¡Qué raro! - aquella era Sara - ¡el ordenador no detecta el satélite!

-¡Pero si lo tenemos enfrente! - se asombró Loui.

De pronto la imagen cayó, como una cortina... o más bien, como un telón, mostrando un esqueleto metálico gigantesco, que casi parecía orgánico. Jose fue el primero en hablar.

-¡Es una nave, son extraterrestres!

-¿Extraterrestres - preguntó Sara -¿cómo consiguieron nuestras claves para poder hacerse pasar por uno de nuestros satélites?

-No lo sé; han venido camuflados. Nos han engañado a nosotros y a nuestros jefes- Loui miró a Marc

-¿Qué hacemos? -El mando superior de la misión, Marc, no tuvo tiempo de responder, ya que la nave alienígena se fusionó con la nave terráquea, como un ser vivo, y el ente resultante extendió sus tentáculos mecánicos sobre él convirtiéndole en un cyborg que disparó rápidamente sobre Loui, matándolo en el acto. Después de

eso, el cuerpo que había sido Marc extendió unos finos tentáculos en dirección a Loui, a la vez que apuntaba su pistola en dirección a Jose. Éste reaccionó bruscamente; cogió a Sara, paralizada por el terror, como casi estaba él, y echó a correr arrastrándola por el pasillo. Tenían que escapar, salir de aquel ser de metal que había acabado con sus compañeros, transformándolos en algo inhumano.

III.

Corrieron un buen rato, hasta que no pudieron más y se sentaron; él en el saliente de una ventana, y ella en el suelo.

-¿Qué era aquella cosa, José?

-No lo sé, por lo que he visto creo que ese ser necesita la energía de la nave, nuestra energía. Supongo que el satélite le servía tanto de cebo para cazarnos, como de recarga de energía hasta que encontró otra fuente más potente y duradera: nuestras naves, y nosotros como receptáculos para ellos mismos.

-¡Es horrible!-sollozó Sara.

Cerraron los ojos y se acurrucaron el uno junto a la otra; las tensiones acumuladas estaban haciendo mella en ellos.

No pasó mucho rato hasta que José abrió los ojos, justo a tiempo para presenciar cómo el suelo de la nave se apoderaba de Sara, convirtiéndola también en un cyborg. Cogió la pistola y disparó instintivamente, matándola allí mismo.

Se sintió mal y vomitó. Se levantó, mareado, se sentía morir; aunque pensó que era mejor una muerte rápida que ser absorbido por aquel monstruo, su mente se negaba a admitir que acababa de matar a Sara.

Oyó pasos y vio al cyborg que antes había sido Marc; se dispararon mutuamente sin llegar a darse.

Comenzó a correr y correr, aterrorizado por lo que acababa de ver; a su jefe convertido en un muerto viviente movido por hilos mecánicos, como si de una marioneta se tratase.

Entonces concibió un plan; crearía en un punto de la nave un exceso de energía, provocaría un cortocircuito, y mientras el monstruo se dedicase a alimentarse únicamente –o al menos, eso esperaba–, él accionaría la secuencia de destrucción de la nave.

Eso había hecho, y ahora aún continuaba corriendo, la cuenta atrás era ya un hecho, igual que la destrucción de la nave.

Montó en la pequeña nave de socorro y salió de aquel infierno.

La nave explotó, llevándose al monstruo con ella.

Se había salvado, cerró los ojos y suspiró. Abrió los ojos; no debió hacerlo, porque lo que vio le hizo llorar: el espacio estaba lleno de aquellos monstruos, idénticos al que se había apoderado de su nave. Y el espacio estaba lleno de satélites artificiales...

Lloró profundamente.



Carlos Arnau Moreno, natural de Puerto de Sagunto, Valencia. Ha sido colaborador de varios fanzines y revistas de su comarca, subvencionadas algunas por el Ayuntamiento de su localidad (como por ejemplo, El Mito de la Caverna). Fue miembro del consejo de redacción del proyecto DINA, de la Generalitat Valenciana, Ayuntamiento de Sagunto y Comunidad Europea, para la dinamización cultural de la juventud. Su novela corta “Un Vampiro Moderno” fue publicada por el Ayto. de Sagunto, y por entregas en la revista EPD. Fue también coeditor del fanzine/revista ECLIPSE, y miembro fundador, así como actor y escritor, del grupo de teatro gestual LA FAROLA APEDREÁ, y actor en el programa de TV local CRÓNICAS URBANAS. También ha colaborado en La Biblioteca Fosca, con el relato “Toca Demonio”, y en el poemario de J. Javier Arnau Paraísos de Ciencia Ficción, con el poema “ELLA” (Ediciones Efímeras). Actualmente tiene entre manos, junto a su hermano Javier la escritura de una novela de fantasía (El Caminante), y de otra obra de teatro gestual.

J. Javier Arnau. Puerto de Sagunto (Valencia-España). Novela corta "Aromas en Infrarrojo" (vvaa) (Pulsar Fanzine y traducida en la revista belga de cifi De Tijdlijn). Novela Corta "Cabeza de Playa" (vvaa; Eridano/Alfa Eridiani). "Paraísos Cibernéticos" (Poemario, junto a Carlos Sueiro. Ediciones Eridano). Poemario "Paisajes de Ciencia Ficción" (Ediciones Efímeras). Antología Poética "CERCA DE TÍ" (vv.aa.). "Luz de Luna" (relatos compartidos, vv.aa. Ediciones Hidalgo Megagrupo de relatos). Editor de la revista PLANETAS PROHIBIDOS y ex-Coeditor de la Revista Red de Ciencia Ficción. Además, ha publicado reseñas, poesías, artículos, relatos y microrrelatos en: Cyberdark, NGC3660, Alfa Eridiani, Cuentos para la Espera C30, El Parnaso, Tierras de Acero, Sedice, Queleoahora, Revista Cosmocápsula, Qliphoth, MegaGrupo de Relatos, ezine Efímero, Revista Axxon, Papirando, Necronomicón, Miasma, Químicamente Impuro, Breves No Tan Breves, Club Bizarro, revista miNatura (donde además, ha sido dos veces jurado), PulsarFanzine, Portal de Ciencia Ficción, fanzine Título, La Biblioteca Fosca, Nanoediciones, Sea Breve Por favor, Revista Red de Ciencia Ficción, Planetas Prohibidos, Universidad Miskatónica, Rock Sonora, Sequoyah Virtual, Poesía+Letras, Asociación Myrtos etc. Más información en sus blogs: Por Si Acaso: Previniendo Desastres (<http://jjarnau1.blogspot.com/>), [(micro) relatos, poesías, artículos, y enlaces a sus publicaciones]. Currículum Literario <http://javier-obrasjavierarnau.blogspot.com/>, con el listado y los enlaces a los sitios desde donde puede descargarse su obra.

# CARLOS LOVECRAFT

Texto Carlos Daminsky

Ilustración: Belushi

**M**e llamo Carlos Lovecraft, tengo 35 años y soy... escritor. Ya sé que no debería decir eso, pero ya me da igual. Sí, soy escritor; aunque la profesión de escribir esté prohibida, incluida cualquier otra actividad humana. Por este estado tecno-fascista y sus férreas leyes.

El día que el régimen democrático fue derrocado por las hordas robóticas del Comandante Exeror, se demostró que los humanos habíamos quedado obsoletos. Ahora toda la raza humana estaba relegada a un segundo plano, condenada a la

esclavitud y la servidumbre. Aunque siempre están los que se aprovechan de todo eso... Sí, son las viles serpientes traidoras que colaboran con el estado absolutista. Personas sin escrúpulos dispuestas a todo por tener exclusivos privilegios. Un búnker, por ejemplo, más amplio les bastaba para traicionar a cualquiera. Su humanidad ya poco les importaba...

Y las serpientes no tardaron en dar un informe con mi nombre en letras rojas. Eso, sabía que tarde o temprano iba a ocurrir. Tampoco hacía mucho por ocultarlo. Sentado a la luz de las velas, al costado de la ventana de la torre de hormigón donde vivía junto a las demás personas que nos ocupábamos de la limpieza de la zona Norte de la capital, daba rienda suelta en mi cabeza transcribiendo aquellas historias que me atormentaban sin descanso. Era



prioritario para mí sacar todas aquellas palabras. Era algo que debía hacer por necesidad, puesto que si no enfermaba. Las palabras literalmente me devoraban por dentro, si quedaban encerradas... Debía dejarlas salir a toda costa.

Escribía con lápices y folios; que había encontrado escondidos en unas cajas, entre los desperdicios de un escombrero durante los trabajos forzados de limpieza. No lo sé, a lo mejor aquellos *útiles* fueron los que me magnetizaron... No lo sé, ciertamente... Pero a partir de entonces, esa ansia por escribir inundó mi cabeza como un baño de aguas turbulentas. Y así me convertí en un escritor necesario.

Y todos aquellos demonios primigenios fueron saliendo, de mí adentro...

Mi manifiesta actividad, puso enseguida en acción al brazo represor. Las sombras entraron silenciosamente en mi celda y me rodearon.

—¿Carlos Lovecraft? —preguntó una voz robótica, neutra.

—Sí, soy yo —respondí yo tranquilamente, mientras dejaba de escribir.

—Queda usted detenido por profesar actividad no autorizada, contradiciendo las leyes establecidas para la reglamentación de actividades humanas dictadas en 1999; año de la entrada del Tecno-Régimen, salvador de este arcaico mundo, y cuyo Caudillo el Comandante Exeror creado por la gracia de los Superordenadores es supremo mandatario y benefactor de esta nueva era de esplendor.

Una molesta luz se encendió y mis ojos se deslumbraron. Después noté como algo, rodeaba y apretaba mis muñecas. Mi exterminio había llegado... No tardaría en ser volatilizado en algún acto público de escarmiento. Y yo extrañamente me sentía bien... Muy bien... Relajado ante mi fin.

Pero todo cambió de repente... Sí... Cuando uno de los robots soldados, husmeó entre las altas pilas de folios que había estado

escribiendo. ¿Tanto había escrito? Casi ni había sido consciente.

Y entonces sucedió... Las sombras arcanas se alargaron por toda la celda y yo miré sorprendido como mis creaciones escritas tomaban forma y cuerpo desde la absoluta nada. Eran mis criaturas, mis demonios... Mis monstruos que rugían ferozmente, después del parto forzoso a la realidad. Y los robots fueron aplastados sin piedad por su furia, convertidos en absurdas chapas desencajadas.

Allí estaban los poderosos primigenios, ante mí. Sus tamaños se doblaron y se doblaron, creciendo descomunadamente hasta que reventaron la torre de hormigón y los colosales cuerpos viscosos repletos de tentáculos y protuberancias repugnantes, me parecieron lo más hermoso y místico que había visto... Oh, sí... Bello en verdad, ver tanta furia incontrolada e innata aquella noche perfecta de estrellas relucientes.

En aquel éxtasis místico estaba, cuando uno de los gigantescos monstruos se acercó a mí. Sus ojos amarillentos y llenos de nervios me parecieron más grandes que la luna cuando me miraron, escrutándome. No tuve miedo. Los zarcillos tentaculares de su boca se agitaban y una poderosa voz entró en mí. ¡Sí! ¡Me comunicaba telepáticamente con el engendro! ¡Y lo entendía!

«PEQUEÑA CRIATURA, HA LLEGADO EL NUEVO ORDEN. EL REINO DE LOS PRIMIGENIOS Y SU NUEVA ERA.»

A continuación, después anunciarme aquellas terribles palabras, azotó lo que quedaba de torre y yo caí entre los escombros. El pánico ascendió de golpe a mi recargado cerebro, formando terribles pensamientos. ¡No... no... no! No podía ser, resultaba de lo más irónico. Creo que hasta reí, mientras caía entre aquel rompecabezas de cascotes.

Un nuevo régimen absolutista iba a ser depuesto para que entrara otro. Y éste nuevo iba a ser peor... Mucho más terrible y espantoso.

Bueno ya poco me importaba... Mi cuerpo quedó paralizado, en el suelo, entre las ruinas de la torre. ¡Qué bien, qué descanso! Ya se apañarán los demás... con esos monstruos... ¡Mis monstruos!

Carlos Daminsky. Escritor y poeta autodidacta, nacido en Alcoy, provincia de Alicante (España). Confiesa estar influenciado por autores clásicos y modernos. Desde Homero a Henry Millar, además de por la Ciencia-Ficción, los medios audiovisuales y el comic. Ha publicado un poemario junto con Javier Arnau en la editorial Eridanos (Alfa Eridiani) llamado "Paraísos Cibernéticos"

<http://eridano.alfaeridiani.com/>.

Este año 2010 ha sido finalista a los Premios Ignotus, de la Asociación de Ciencia Ficción española, a la mejor obra poética por "Emociones Plasmáticas".

Pedro Belushi ha trabajado en múltiples proyectos de guiones, cómic e ilustración; guionista de Hero Kids (serie de dibujos animados en la onda Los Increíbles y las Super Nenas). Ha colaborado en el guión y realización de varios cortos y películas entre ellos "La Cesta" con Santiago Martínez, "Defensa de la sanidad pública" con Fernando Colomo e "Increíble pero cierto" con Adrián Delgado. Entre las películas, ha hecho un segmento ("La sopa de la abuela") dentro de un largo de historias cortas de terror. Colabora con Santiago Eximeno en proyectos como ¿Quién es el Cruciforme?, Ediciones Efímeras o en el diseño de juegos de mesa, como Invasión. Entre sus obras están "Melquiades y El Genio" (Dibujo y guión. Ed. Sulaco 2000) y "Mighty Sixties" (Guión y diseño, junto a Carlos Vermut. Amaniaco Ed. 2001). Ha hecho diversas exposiciones dentro del Circuito del Humor Gráfico tanto nacional como internacional. Actualmente colabora con BEM on Line, Axxón, Sensación, Próxima y otras revistas de CiFi haciendo ilustraciones para relatos y portadas, así como guiones para otros ilustradores. Preferencias: humor negro, la línea Vértigo, el mundo Pop, la estética Tim Burton y Brad Bird, la CiFi, etc. Tiene una galería en Saatchi. Su mail de contacto es pedros2020@yahoo.es

# SUEÑOS DE BALONCESTO

Texto: Roberto Malo

**D**oy un paso atrás botando hábilmente y, una vez fuera de la línea de 6, 25, lanzo con precisión.

Triple.

En mi sueño estoy jugando a baloncesto con la Muerte. Menudo encuentro. Y me encuentro vestido de calle, con zapatillas, camiseta y vaqueros, y ella va vestida de Muerte, con túnica y guadaña y toda la pesca. Se me antoja muy alta y delgada, digna de la NBA, y se mueve con mucha agilidad pese a que, de primeras, puede parecer un poco torpe al ser básicamente un saco de huesos. Pero la muy miserable no lo es, no. Ni mucho menos. Y para más inri, lanza que da gusto verla.

Canasta.

Por mi parte tengo más carnes, es evidente, pero lo cierto es que no me muevo mejor que mi temible contrincante, por lo que me tengo que emplear con todas mis fuerzas para intentar ganarle este uno contra uno letal.

Canasta.

Jugamos sin árbitro. Sin juez. Bueno, ella es juez y parte, de alguna manera. Bota la pelota con una mano mientras con la otra lleva la guadaña. Tengo que tener cuidado con sus dos manos, desde luego. Mientras se protege con la guadaña, deja de botar, salta y lanza.

Canasta.

Jugamos a muerte, se podría decir. Y ella, por el momento, juega de muerte. Y si me gana, me gana. O sea, que se me lleva con ella. Que si me gana, es mi hora, vamos. Así de sencillo. Pero no es nada...

Personal.

Llevo soñando lo mismo cerca de un mes, noche tras noche. Por suerte, nunca llego a terminar semejante encuentro, que se me antoja trascendental y definitivo. Al resultar el partido inacabado, pendiente, cada despertar supone un...

Descanso.

Con renovadas energías saco sobre mí mismo y driblo a la Muerte como un profesional.

Canasta.

Ha sido visto y no visto. La Muerte se mosquea, cabecea levemente, como diciendo "Te vas a enterar, tío listo", y, mientras bota la pelota y comienza su nueva jugada, clava sus cuencas vacías en mí. Sin embargo, no me amilano lo más mínimo y salto cuando veo que va a lanzar.

Tapón.

Ha estado genial, pero por desgracia la Muerte recupera la pelota y vuelve a la carga. Se la intento arrebatar con decisión, pero cometo falta.

Personal.

La Muerte sonríe y consulta el tiempo. Quedan veinte segundos. Yo entretanto consulto el marcador. Igualados. Sudo - literalmente- la gota gorda.

Tiro libre.

Canasta.

Segundo tiro libre.

Canasta.

Saco y marco jugada clave con mi mano derecha (como si tuviera equipo o público). Con la izquierda boto la pelota. Pierdo de dos puntos, así que me la tengo que jugar. Voy hasta la línea de tres puntos, apuro los últimos segundos y lanzo con toda mi alma (nunca mejor dicho).

Triple.

Levanto los brazos en señal de triunfo y escucho el...

Pitido final.

Se acabó. ¡Se acabó! ¡Sí! ¡Por fin! La alegría me desborda, como un mar embravecido.

Música triunfal.

Parecía un partido eterno, a disputar noche tras noche en el espacio infinito, pero finalmente se ha acabado. Y he ganado. He ganado a la Muerte. Sonríe de oreja a oreja, pero tiemblo al ver que la Muerte sonríe también, y de forma tétrica además. *Da igual el resultado, dice, El caso es que por fin hemos terminado. ¿Entiendes? Hemos terminado, dice funestamente.* Creo que tiene mal perder, se me ocurre pensar, y es lo último que pienso, pues la Muerte blande la guadaña y me corta la cabeza limpiamente.

Expulsión (de sangre).

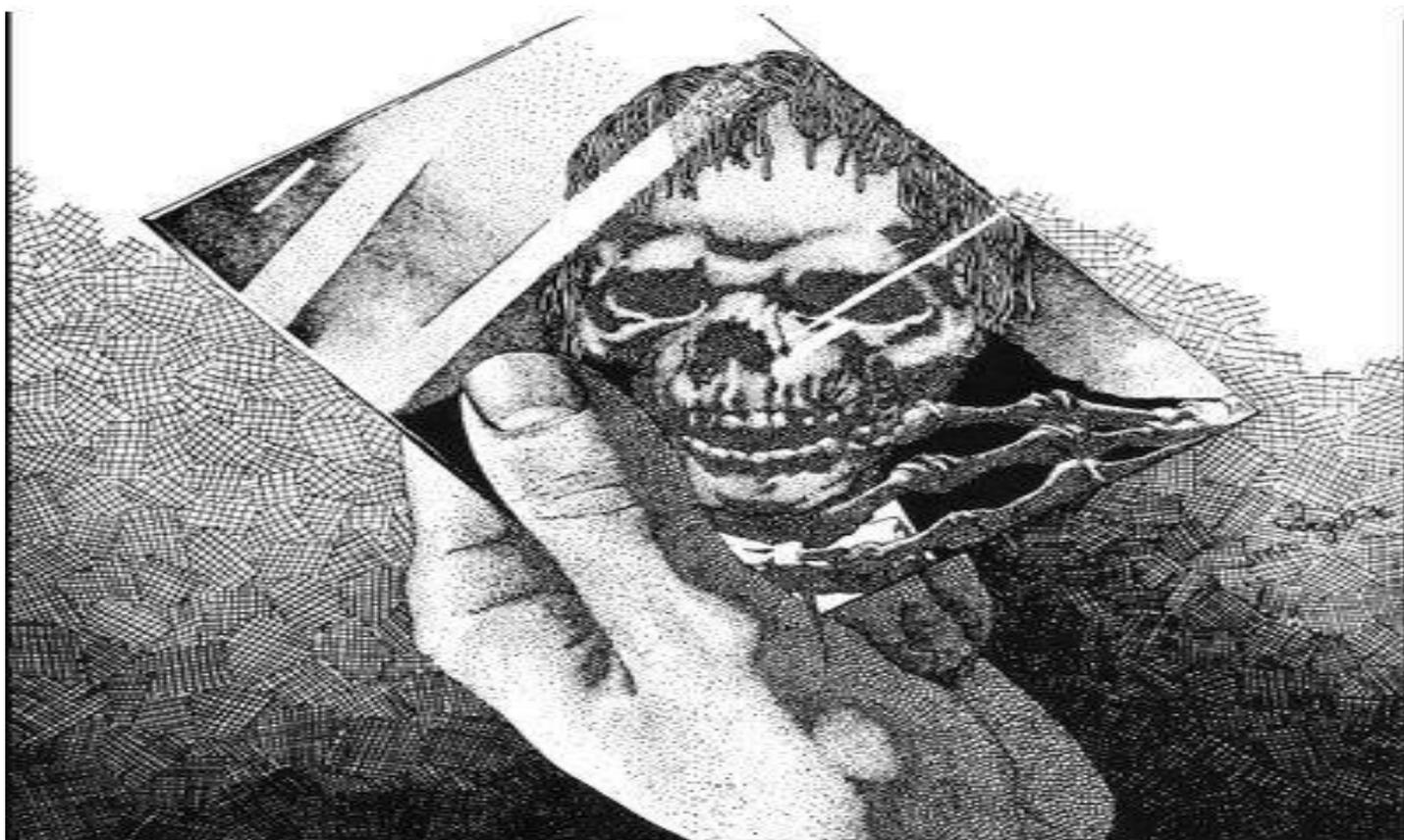
Mientras desde el suelo veo que mi cuerpo decapitado se derrumba, siento que comienza mi...

Tiempo muerto.

**Roberto Malo** (Zaragoza, 1970) es escritor, cuentacuentos y animador sociocultural. Ha publicado los libros de relatos “MALOS SUEÑOS” (CERTEZA, 2006) y “LA LUZ DEL DIABLO” (MIRA, 2008); las novelas “MALDITA NOVELA” (MIRA, 2007), “LA MAREA DEL DESPERTAR” (HEGEMÓN, 2007) y “LOS GUIONISTAS” (ECLIPSADOS, 2009), y el libro infantil (escrito en colaboración con Francisco Javier Mateos e ilustrado por David Laguens) “TANGA Y EL GRAN LEOPARDO” (COMANEGRA, 2009). Blog:

<http://robertomalo.blogspot.com>

Email: [maloroberto@hotmail.com](mailto:maloroberto@hotmail.com)



Р. С. Ф. С. Р.

Прокатная сеть «Кино-Подземелья»

# ZOMBICRACIA

TEXTO: JORGE VILCHES



**ЗАПИСАЛСЯ  
ДОБРОВОЛЬЦЕМ?**

**H**a amanecido. Nos hemos despertado en la sede del partido. De momento no hay ruido en la calle. Hoy es día de elecciones al Parlamento. Vamos a perder, lo sabemos, pero aun así no nos vamos a rendir. Hace un mes éramos mayoría; hoy tan sólo veintidós personas. Todo empezó con la plaga; “la plaga roja” la llamó la prensa porque provocaba en los pacientes vómitos sanguinolentos, congestión, enrojecimiento y la muerte en quince minutos. Pero no era una muerte completa, los fallecidos volvían a tener movimiento al poco tiempo. No tenían pulso, ni necesitaban respirar, ni hablaban, tan sólo se tambaleaban de un lado para otro, mirando y tocando. La plaga se contagiaba con el contacto sanguíneo. Al principio se produjeron algunos ataques, mordiscos y desgarramientos, pero enseguida se encerró a los atacantes y a sus víctimas. Se les ofreció comida de todo tipo, pero la rechazaron. Por casualidad, en un laboratorio de Móstoles Distrito Federal, comieron cerebro de vaca. Se había encontrado la solución.

El número de afectados fue aumentando. La vacuna no aparecía. La desesperación inicial dejó paso a cierta conformidad porque la gente moría, pero no moría. Hubo quien vio en ello el paso a la inmortalidad, una especie de regalo divino, de evolución de la especie humana. De la investigación de la vacuna se pasó a los programas de integración. Los zombis se dejaban ver por las calles, en las tiendas, oficinas, bancos y colegios. La plaga iba aumentando su número, y se convirtieron en una especie de tribu urbana. Campañas de publicidad, música, moda y series de TV hicieron su imagen simpática a los no infectados. El gobierno vio la oportunidad de corregir su caída de popularidad y propuso la concesión de la ciudadanía a los zombis, que a partir de ese momento se llamaron “no vivos” para evitar su marginación. Como muestra de buena voluntad, el presidente creó el Ministerio de los No Vivos y puso a su frente a un zombi.

El crecimiento fue imparable. Aquel ministro creó su propio partido para la defensa de los

intereses de los “no vivos”, y formó una milicia. Los milicianos se encargaban de conseguir adeptos. Para ello utilizaron el sistema más directo: la infección por mordisco. Las víctimas no denunciaban el ataque porque ya eran zombis. Actuaban de noche, y cada mañana la red de los no vivos se ampliaba más. Las elecciones excitaron su actividad y en apenas una semana era difícil ver a alguien sano por la calle.

Ayer mi partido nos convocó en la sede para preparar la jornada electoral. Aún quedábamos unos cientos y nadie quería bajar los brazos. A mí me fue difícil llegar. Iba con mi padre cuando los no vivos aparecieron por todos lados. Luchamos con los primeros, pero ante la avalancha decidimos correr. Oí que mi padre se caía, me volví, pero ya un par de zombis le habían mordido las piernas. Llegué a la sede y entre unos cuantos sellamos puertas y ventanas. La noche la pasamos en vigilia por los golpes y los cánticos del partido zombi. Nuestro candidato no ha aparecido, aunque le hemos visto a través de una rendija de la ventana, con la boca manchada de sangre, despeinado y con el traje medio caído.

Son las nueve. Acaban de abrir los colegios electorales. Iremos a votar aunque tengamos que atravesar una ciudad erizada de no vivos. Ya se les oye. Vienen.

**Jorge Vilches** (Madrid, 1967). Se dedica a escribir otras cosas, pero a veces le da por los relatos de ciencia ficción y terror. Mantiene el blog de libros de ciencia ficción **IMPERIO FUTURA**

<http://imperiofutura.blogspot.com>

Pasó por la Red de Ciencia Ficción, y fue el director de la sección de comentarios de libros hasta que abandonó dicha red. Ha colaborado con varios artículos en la página El Sitio de Ciencia Ficción. Tras una larga maduración, creó junto a Lino, Guillermo y Marta el blog colectivo titulado **PLANETAS PROHIBIDOS**.

# LA PELÍCULA DE TUS SUEÑOS

Texto: Juan de Dios Garduño

Ilustración: Raffo



Raffo 10

## ROBERTO

La vida es una puta mierda.

Esa era la máxima diaria de Roberto. La gente parecía no querer darse cuenta de ello. Vivir en la ignorancia, respirar hipocresía. Pero tarde o temprano todo el mundo se decía esa frase por dentro y no una, sino cientos de veces. Y quizá todo fuese mejor así, y que la gente tuviera vanas esperanzas de tener una felicidad perpetua, pero él no podía evitar ser fiel a sí mismo y saber que la vida nunca le daría nada.

Roberto llegó a su casa después de trabajar, con el sol saliendo por el horizonte. Arrojó las llaves encima de la mesa y se dirigió al baño.

Era guarda de seguridad nocturno en una fábrica textil. Que eligiera ese trabajo no había sido casualidad, él no quería el contacto humano y pasar allí las noches a solas era lo mejor a lo que hubiera querido aspirar. Y si algún día llegaban unos ladrones y lo mataban, bueno, más se perdió en el incendio de la Biblioteca de Alejandría.

Se quitó las botas y el uniforme y se metió en la bañera con un libro de terror. Le encantaba hacer aquello en invierno. En aquellos momentos se encontraba leyendo “*Fantasmas*” de Dean Koontz, y le estaba pareciendo una jodida obra maestra.

Cuando salió de la bañera se encontraba ya medio amodorrado. Se puso unos calzoncillos bóxer de color azul y se dirigió a su habitación.

Cada vez que entraba en ella, el orgullo le embargaba. Su colección de novelas de terror era inmensa. Títulos de Lovecraft, Poe, Ambrose Bierce, Hodgson, Stocker, Sherida Le Fanu u otros más contemporáneos como Stephen King, Ketchum, Koontz o Richard Matheson llenaban sus estanterías. Tenía miles y miles, era su único vicio. Y lo cierto es que también eran sus únicos amigos, familia o pareja.

No había otra decoración en su austera habitación.

Se tumbó en la cama, le encantaba mirar los libros y recordar los buenos momentos que algunos de ellos le habían hecho sentir y también observar curioso los que aún no había leído y preguntarse qué tipo de sensaciones le harían vivir.

Agarró uno de Clive Barker del que había oído hablar maravillas: Libros sangrientos. Le encantaban los relatos de este hombre y aquel era un libro de relatos. Comenzó el primero, pero aquel día estaba demasiado cansado y no concluyó el primer capítulo, sino que se quedó dormido antes.

## FAYNA

—¡Rápido, rápido! —gritaba el director—  
¡Que ya viene, joder!

Fayna ocupó su puesto de figurante a toda prisa. Los maquilladores salieron pitando, los actores ocuparon su sitio. Todo el mundo obedecía al director con suma presteza. Nadie se atrevía jamás a contradecirle en nada.

—¡Carlos, en cuanto le veas entrar avisa! —dijo después, refiriéndose al actor principal.

—¡Ya entra a escena, ya entra! —contestó éste.

—¡Acción! —gritó el director y todos comenzaron con la escena.

El protagonista entró, vestido de traje gris, con sombrero de fieltro. Fayna le vio por primera vez ya que antes había estado de figurante en otra película y ahora era nueva en ésta. Era guapo, muy guapo y parecía desprender un hálito de simpatía y bondad que le hizo quedar prendada enseguida. Pero al momento se percató de que no estaba cumpliendo con lo que se le pedía que hiciera en su pequeño papel y era el de parlotear con otra figurante y sin mirar al protagonista.

Ella en realidad, al igual que muchos figurantes, no conocía el argumento de la película. Los directores solían hacer esto para evitar filtraciones. Así que por lo que

pudo ver un poco por allí, aquella película iba de gánsteres.

El protagonista mató a unos cuantos y huyó en un coche. Durante un breve instante, mientras éste se montaba en el vehículo y huía a toda prisa por entre las calles de San Francisco, sus miradas se cruzaron. Y ella bajó la cara, sonrojada mientras que todo el set aplaudía y felicitaba al director por su buen hacer.

## ROBERTO

Cuando despertó fue a lavarse la cara con agua fría.

—¿Pero cómo puedes ser tan feo, tío?

Esta pregunta, esta maldita pregunta le perseguía y le perseguiría por el resto de sus días. Se la había hecho el guaperas del instituto cuando él apenas tenía dieciséis años y era un chico lleno de espinillas y miedos, introvertido y huidizo.

Ahora, la pregunta volvía a él cuando se miraba al espejo cada mañana.

No sabía exactamente de dónde provenía su fealdad. Si observaba sus ojos no los veía feos, si miraba su nariz ésta no parecía estar mal, si estudiaba su frente, sus mejillas, su barbilla... nada parecía ser desagradable a la vista. Pero si observaba el conjunto de todos ellos estaba claro que algo fallaba. Más ahora, que con 34 años ya no conservaba la lozanía de sus rasgos porque además, envejecía mal. Cualquiera que le hubiera conocido le echaría más de cinco o diez años de la edad que tenía. La alopecia comenzaba a despoblar su cabeza, la barba se le había vuelto grisácea y la barriga cervecera había llegado hacía ya algunos años para no marcharse.

El reloj de su muñeca pitó. Las seis de la tarde. Tenía cuatro horas para comer, ducharse, leer algo, ver alguna película gore y marcharse al trabajo.

El teléfono sonó y lo dejó sonar. Fue al frigorífico y cogió una pizza de atún y tomate y la calentó en el microondas.

A las diez en punto, el guarda de seguridad aparcaba su moto junto a la garita de entrada de la fábrica textil. Luego, sustituyó a su compañero en el pequeño cubículo.

—Que tengas buena guardia, bicho raro —le dijo Leonardo. Las pantallas del círculo cerrado de cámaras de televisión le iluminaban el rostro. Por lo demás, el habitáculo permanecía a oscuras.

Roberto le hizo un gesto a su compañero con la cabeza, lo que a su modo de ser significaba: *Vale, tío, no me des la lata y déjame solo.*

Las horas pasaron entretenidas mientras que leía bajo la tenue luz de un viejo flexo la novela “La máquina del tiempo”. Su cuerpo se había acostumbrado a estar despierto durante la noche y por mucho que leyese, la morriña no le afectaba, sino que hacía acto de presencia cuando el sol salía.

A las siete vinieron a suplirle y él se fue a casa.

## FAYNA

Fayna participó en varias producciones más. Sobre todo en cortometrajes. Tenía la vana esperanza de que algún día algún director la descubriera y la encumbrara. Entonces sería una de esas grandes actrices, que incluso se podían permitir el lujo de elegir películas para protagonizar.

Cuando llevaba un rato ensimismada, construyendo castillos en el aire, un gran tornado llegaba y derribaba los muros contruidos de esperanza.

Ella no podía ser una actriz tan glamurosa como las estrellas a las que admiraba porque, aunque era guapa, le sobraban algunos kilos, no muchos. No era obesa, pero hubiera dado lo que sea por tener la figura de una modelo.

—¡Hola, Fayna!

Ella se giró y sonrió al ver a una compañera con la que había coincidido en varios rodajes. Catalina. La saludó efusivamente.

—Y bien, ¿qué toca hoy? —preguntó Fayna, curiosa.

La amiga se acercó a ella para susurrarle.

—No sé, pero creo que hoy nos han llamado para hacer de figurantes en una gran superproducción...

—¡No jodas! —exclamó Fayna sorprendida y alegre.

—Pssssh —le indicó Catalina con un dedo en los labios—, no levantes la voz.

—¿Y sabes de qué va el argumento?

—Bueno, no me hagas mucho caso. Pero algo he escuchado. Se rumorea, según otra figurante que es amiga del director de fotografía, que la película trata sobre una máquina del tiempo.

—¡Joder! —exclamó ella bajito y abrazándose a su compañera.

No tardaron mucho en pasarle parte del guión, más en concreto la escena en la que ella aparecería. De nuevo su corazón se llenó de alegría. Tenía que interpretar a una florista con un puesto ambulante de flores al que se acercaría el protagonista con una bella actriz del brazo y le comprarían una flor. Ella sólo tenía que decir “gracias”. Pero, ¿y qué? Era lo más importante que había hecho en su vida y sonreía como una colegiala ante el primer beso de su primer novio.

—¡Bueno, bueno, vamos ocupando nuestros sitios, señores y señoritas! —gritó el ayudante de dirección con el magnetófono.

Ahora ella temblaba de pies a cabeza. Tenía que darlo todo de sí. Aparentar ser una agradable florista y que la única palabra que tenía que pronunciar sonara de manera convincente. No quería ni imaginar la bronca del director si lo hacía mal.

Al poco llegó el director. Dio algunas directrices y todos ocuparon su puesto. Tanto detrás como delante de las cámaras.

Hubo unos momentos de silencio hasta que él gritó:

—¡Acción!

Fayna comenzó con su papel, así que arreglaba un poco las flores. Disfrutaba de ello de verdad, puesto que eran frescas y hermosas. Por el rabillo del ojo vio como el protagonista se acercaba. Una dama agarrada de su brazo miraba hacia los lados, sonriendo y asintiendo con la cabeza. Admirando la conversación de su acompañante.

Cuando llegaron a su puesto ella levantó el rostro. Su corazón comenzó a palpar violentamente y sus ojos se abrieron como platos.

Era él. El gángster del anterior largometraje en que había colaborado. De cerca le pareció mucho más bello.

—Buenos días, señora —le dijo el protagonista con un tono educado aunque varonil— ¿Tendría usted la amabilidad de venderme una de sus preciosas rosas rojas?

Ella le preparó una y con todo el autocontrol que pudo reunir se la entregó dándole las gracias de manera cálida.

Él la miró brevemente. Algo pareció cambiar en su rostro. Ella se consideró una estúpida pero durante unos instantes había pensado que él la había reconocido.

La actriz tiró un poco de su brazo y los dos se retiraron para seguir paseando bajo una femenina sombrilla.

Fayna siguió arreglando las flores, se encontraba algo ruborizada. Y eso que jamás pensó en lo que le iba a ocurrir.

El protagonista se zafó delicadamente del brazo de su acompañante y se dirigió de nuevo al puesto de flores.

—Perdone, ¿cómo se llama? —le preguntó con una gran sonrisa.

—Fayna, me llamó Fayna —dijo ella, tan roja como un tomate y sin saber muy bien lo que hacía.

—¡Cooooorten! —se escuchó la airada voz del director.

## ROBERTO

Roberto despertó con un dolor de cuello horrible. Comenzó con su ritual de aseo, bajó al salón y allí desayunó pizza fría con batido de chocolate. Mientras desayunaba, la idea de haber tenido un sueño muy grato le vino a la cabeza.

Él nunca soñaba, o lo hacía muy de vez en cuando. Recordó que cuando era pequeño soñaba a diario, incluso tenía el don de despertarse a voluntad si el sueño no le gustaba y algunas veces retomar un sueño agradable si éste había sido interrumpido para levantarse a mear o beber agua.

Cuando acabó de desayunar retomó el libro que leía durante el día, el de Dean Koontz. Ya le quedaba poco para acabarlo y estaba deseando echarle el guante al de relatos de Barker.

Pese a que la lectura de aquel libro le fascinaba, no podía quitarse de la cabeza aquel sueño. Después de todo, le gustaba soñar y más sin en el sueño aparecían chicas guapas.

## FAYNA

La bronca del director fue tremenda, y eso que ella no había tenido culpa alguna. Se limitó a cumplir con su papel... el fallo había sido decirle su nombre.

—¡Tienes que estar con los pies en la tierra!  
—Le gritaba su amiga, ahora, las dos solas en el camerino— ¿pero cómo se te ocurre darle tu nombre? Tú no eres nadie y él... ¡joder, él es el protagonista!

Ella tenía las manos tapándole la cara, sollozando.

—No lo sé... se me escapó, supongo.

Su amiga levantó las manos al cielo, suplicante.

—¡Pero, por Dios! —Gritó— ¿no te estarás enamorando de ese hombre?

Ella negó con la cabeza, pero había tardado demasiado.

—¡Pero si eso es imposible! —Gritaba colérica su amiga— ¡Y lo sabes!, siempre fuiste una ingenua, pero esto ya es pasarse de la raya. Ya oíste al director, si vuelve a ocurrir una cosa así te mandará a protagonizar películas de terror, y ya sabes qué significa eso, joder.

Cuando su amiga salió dando un portazo a ella le invadieron miles de sentimientos.

Por una parte todos tenían razón, ella no podía aspirar a nada en aquel cruel mundo de cámaras, luces, hipocresía, estrellas y estrellados. Ella había nacido para ocupar papeles de poca monta y desde luego que no había nacido para enamorarse de un “soñador”. Sin embargo...

## ROBERTO

De repente, cada vez que se iba a dormir, se veía embargado por una grata sensación. Ahora soñaba a diario y como algo extraordinario, se había percatado de que en sus sueños, muchos de los personajes que los poblaban, se repetían.

Se dio cuenta, de que en realidad, se sentía mejor en sus sueños que en la vida real. En sus sueños él podía ser un héroe, podía ser guapo, podía caer bien a la gente. E incluso podía conocer a la mujer perfecta. La mujer de sus sueños.

Y de hecho ya creía conocerla. No era aquella rubia platino de su sueño de gánsters. Ni la morena impresionante del sueño que había tenido tan parecido a la novela de H.G. Wells. No señor, era la chica de las flores.

La había visto en varias ocasiones en sus sueños. Siempre ocupando un papel diferente a las anteriores. Pero él la recordaba como a la chica de las flores. Una

chica que sin duda no destacaría casi para nadie en la vida real, porque aunque tenía los ojos más bonitos que hubiera visto jamás, le sobraban algunos kilos y tenía las caderas muy anchas. Sin embargo, a él eso le importaba poco. Él había visto dentro de sus ojos la bondad absoluta. Las ganas de ser feliz, el anhelo de agradar, el encanto de su timidez...

Decidió que era hora ya de dormir. Acababa de llegar del trabajo y ni se duchó, ni abrió un libro, ni comió. Se acurrucó en su cama y comenzó a dormir.

## FAYNA

Fayna estaba hecha un lío. Cuanto más pensaba en que no debía ver más al “soñador”, más acuciante era la necesidad de hacerlo. Que se lo prohibieran era una motivación más. Pero sin embargo... había mucho en juego y tenía que ser prudente. Fue así como, aún sin poder contener la emoción que le embargaba se dirigió al plató de rodaje.

Hoy al “soñador” le habían preparado una película que transcurriría en la playa. Y ella tenía el pequeño papel de figurante en el que debía de ir agarrada de otro actor que haría el papel de su marido y disfrutar paseando junto al “soñador” que estaría tumbado en una toalla y mirando al mar.

Vio como los de atrezzo extendían una enorme playa de arena, kilométrica. Observó curiosa como con gigantescas mangueras ponían al fondo un mar precioso, azulado. El sol lo traían en una urna de cristal, la abrieron y con unos guantes especiales para no quemarse lo situaron en la parte del horizonte. Una vez hecho todo esto, los figurantes comenzaron a coger posiciones. Unos se metieron en el inmenso y azulado mar, otros se tumbaron en sus toallas, los niños jugaban, los chiringuitos abrían sus puertas y...

—¡Ahí viene, ahí viene! —gritó el ayudante de dirección.

—¡Todos a sus puestos! —gritó el director— ¡Y... acción!

Todo ocurrió como se había planeado. El protagonista llegó mirando al horizonte, sonriendo. Cuando encontró el sitio idóneo estiró la toalla y se sentó a observar todo a su alrededor. Para él era el perfecto día de playa. Pero algo en su interior, algo que comenzó por una simple intuición acabó convirtiéndose en certeza a los pocos segundos.

Se encontraba en un sueño y había alguien a quien necesitaba ver.

Comenzó así a mirar hacia todos lados, buscando entre los cientos de personas que allí había. Frustrado al no encontrarla se levantó para tener mayor campo de visión. En ese momento pasó una pareja junto a él. No la había reconocido porque ella llevaba un gran sombrero, un pañuelo en la cabeza, gafas de sol. Venía discutiendo con un hombre algo mayor que ella, agarrada de su brazo. Cuando pasó junto a él le dijo sin mirarle:

—Toma y calla.

No entendió nada, pero aceptó la pequeña carta que ella le había dado. Se la guardó apresurado en el bolsillo y nadie a su alrededor pareció darse cuenta. La vio alejarse y acto seguido se tumbó dándole la espalda al sol. Abrió la carta, tapándola con la toalla y comenzó a leer.

*Querido Roberto, amado soñador:*

*Este juego que hemos empezado es muy peligroso. Reconozco que siento algo por ti. Serán tus ojos, será la bondad que desprendes... no lo sé. Lo cierto es que yo no fui creada para estar a tu lado. Soy una simple figurante que desaparece cuando tú despiertas. Si albergas algún sentimiento hacia mí debes desecharlo porque todo esto es imposible. Aquí hay normas muy estrictas y yo me debo ceñir a ellas.*

*Sin más, atentamente. Fayna.*

## ROBERTO

Despertó con un cuaderno entre sus manos y unas frases escritas en ella. Reconoció su mala letra pero también reconoció la carta

que la chica le había dado en la playa. Fayna, se llama Fayna, pensó.

Llamó al trabajo, dijo que se encontraba mal y que no podría acudir, que llamaran a algún suplente.

No se había levantado de la cama, ni intención tenía. Se acurrucó, pero para desesperación suya no podía dormirse. Eran las siete de la tarde. Cuanto más intentaba quedarse dormido más desesperante le parecía el no poder hacerlo. Los pensamientos bullían en su cabeza, necesitaba verla de nuevo, contemplar esos ojos tan bellos...

Fue así como al cabo de dos horas más volvió a embargarle el sueño.

#### FAYNA

Para sorpresa suya volvieron a llamarle para una película de Roberto. Fue raro, apenas habían pasado unas horas, así que lo prepararon todo de manera rápida. El director dijo que sería poco más que un cortometraje. En esta ocasión el argumento convertiría al soñador en el personaje principal de una marcha a pie del ejército de tierra. Él había pertenecido al ejército, sería grato ver viejas caras aunque fuesen caretas sobre rostros de figurantes.

Así se dispuso todo y Fayna ocupó el puesto de otra de las chicas que caminaban a pie entre los cientos de soldados. La pusieron al final de la fila mientras que todos caminaban delante de ella, incluido su amado.

Abrió los ojos como platos viendo como el protagonista, con disimulo, se iba quedando atrás y miraba a ambos lados tratando de aparentar que no lo hacía. Al final, llegó hasta ella. Si la reconoció no hizo ningún gesto que pudiera demostrarlo, y cuando Fayna creía que ya se había olvidado de ella, que había desaparecido para siempre dentro de su memoria, él alargó un brazo y muy rápidamente dejó caer un sobrecito pequeño en el bolsillo de su chaqueta.

Y fue así, como sueño tras sueño, película tras película y carta tras carta comenzaron a enamorarse de la manera más enloquecida que hubieran conocido jamás.

#### ROBERTO

Roberto llevaba una semana sin ir al trabajo. Había perdido mucho peso, demasiado en tan poco tiempo. Su casa se había convertido en un vertedero. La poca comida que tomaba la pedía por teléfono y nunca salía a tirar la basura. La casa olía a muerto. Había dejado de comer en el salón y lo hacía encima de la cama que permanecía deshecha todo el día y llena de migajas y trozos de pizza. Ya no se acercaba a los libros, pese a que lo había intentado se desconcentraba enseguida porque sus pensamientos iban a parar a Fayna. Y cuando esto sucedía, leía y releía todas las cartas que ella le mandaba a través de sus sueños.

Pero el problema, el verdadero problema había llegado cuando se dio cuenta de que no podía dormir tanto como quería. Y de que su insomnio se estaba convirtiendo en un auténtico infierno. ¿Dónde iba a estar mejor que en sus sueños?

Tomó una decisión. Acudiría a una farmacia a por somníferos. Los más potentes, aunque sabía que si no se los recetaban no se las darían. Pero él no quería ir a un médico, él... se llevaría su pistola y atracaría la farmacia. *Sí, eso es, pensó. No haré daño a nadie, sólo quiero mis pastillas...*

#### FAYNA

Fayna vivía en una nube. Aquello era tan maravilloso que no le podía estar pasando a ella. Se pasaba las horas y las horas entre bastidores danzando y sonriendo por doquier. Ella era una mujer enamorada y correspondida en un amor prohibido. ¿Y qué si estaba prohibido? ¿Quién podría quitarle ya jamás lo que había vivido aunque fuese un amor casi postal? ¡El amor era tan grande, tan bonito!

Cuando llegó a su pequeño e insignificante camerino, notó que algo iba mal. La puerta estaba abierta y ella la había cerrado con llave. Entró y el corazón le dio un vuelco. El director tenía las cartas de Roberto en su mano.

—Ya estabas advertida de lo que pasaría. Sabes que está prohibido.

—Yo le quiero —dijo ella—. Me da igual ya lo que sea de mí, después de haber descubierto lo que es el amor.

Él la miró con ira, la agarró vehementemente del brazo y le espetó:

—Ven conmigo cursi, ya sabes lo que hay. ¿Creías que soy estúpido?

## ROBERTO

No había sido tan complicado atracar la farmacia. Los trabajadores habían colaborado, sin duda amedrentados por el cañón de su pistola. Estuvo a punto de disparar a una chica de unos veinte años que le miró como asqueada. Le apuntó a la cabeza, podría hacerlo, sí. Pero al final se contuvo. Él no era mala persona, ni un loco. Al llegar a su casa arrojó el arma encima de la mesa y subió corriendo a su habitación con la bolsa negra donde había arrojado decenas y decenas de cajas de somníferos.

Agarró una botella grande de agua y fue tomándose todas las pastillas que pudo. Al momento, el sueño le embargó.

## ROBERTO Y FAYNA

Nadie esperaba al protagonista tan pronto. Las alarmas habían saltado pero poco dio tiempo a preparar. Roberto se encontró en un edificio de hormigón, en obras, grisáceo. Vio a algunos trabajadores de *atrezzo* que estaban pintando ladrillos; estos, al ver que el protagonista se acercaba, comenzaron a huir.

Roberto se sorprendió de no ver a su amada. La buscó durante lo que parecieron horas, allí no estaba ella y lo peor es que él tenía una corazonada.

El director estaba colérico, apenas había tenido tiempo de llegar al estudio. Comenzaba a hartarse de la actitud del protagonista. ¡Aquello no estaba permitido! Cuando llegó lo encontró dando puñetazos a uno de los de *atrezzo* que había conseguido alcanzar. Se abalanzó sobre él.

—¡Déjale! —gritó tirando del protagonista hacia atrás— ¡jamás dirá nada!

Roberto se arrojó entonces encima del director. De un puñetazo le rompió las gafas. Luego le golpeó en la boca, haciendo que toda su dentadura se moviera.

—¿Dónde está Fayna? —gritó.

—Ya no podrás hacer nada por ella —contestó el director, riendo, con los dientes bañados en sangre.

—¿Dónde está? —repitió golpeando la barbilla del director, que crujió— ¡He dicho que dónde cojones está!

—¡Está en una producción de terror! —contestó el otro, cerrando los ojos ante el puño del protagonista—, te jodes.

Roberto agarró al hombre por los pelos y le pateó el estómago, después lo arrastró unos metros.

—Tú me llevarás hasta ella.

La voluntad del director había cedido ante el dolor. Le llevó a una puerta metálica con una señal roja en forma de X.

—Te diré una cosa —dijo el director a Roberto—. Vas a entrar en una producción que no es la tuya. Allí no eres el protagonista, no puedes actuar a tu voluntad. ¿Y sabes qué? Ojalá os pudráis ahí dentro los dos.

Roberto volvió a patear al hombre, hasta que a éste comenzó a sangrar por la boca y su mirada se volvió vidriosa. Luego abrió la puerta y entró.

Una ciudad desierta le recibió. Cientos y cientos de edificios y rascacielos le mostraron lo infinitamente pequeño que él

era. Aquella ciudad bien pudiera haber sido Nueva York, sólo que ni uno de sus millones de habitantes se veía por ningún lugar.

Comenzó a andar mirando con atención todo. Negocios abandonados, ventanas cerradas que devolvían el reflejo distorsionado de su figura, y un silencio sepulcral eran los dueños de aquella desértica ciudad.

—No —se dijo. No todo era silencio. Un murmullo y una leve pero continua vibración en el suelo.

*Plam, plam.*

Caminó más deprisa, corrió por varias calles kilométricas aún sin encontrar el origen del temblor.

Al final él no tuvo que encontrar a nadie. Le encontraron. Los vio venir de lejos antes de oírlos, porque sus miles o quizá millones de pies arrastrándose apenas hacían ruido, más bien provocaban una débil vibración que iba *en crescendo*, mientras que aquellos seres sin vida, aquellos no muertos, se acercaban a él para devorarlo.

—¡Por aquí! —gritó alguien a su espalda.

Se giró y a doscientos metros de él vio a un tipo que no conocía de nada, también la vio a ella. A Fayna.

Ambos corrieron hasta fundirse en uno. Cientos de manos estaban cerniéndose sobre ellos, pero poco parecía importarles en aquel momento. El protagonista de aquella pesadilla hizo un gesto con la mano y abandonó el lugar corriendo, dejando solos a los enamorados.

—¡Tenemos que huir! —exclamó Roberto.

Ella asintió aunque no muy convencida. Tenía lágrimas en los ojos.

Roberto la agarró del brazo y comenzaron su huida. Pero fuesen a donde fuesen una legión de zombies les cerraban el paso. Sus cuerpos mutilados, destrozados, sangrantes,

se aferraban al hambre inhumana que sentían para darles persecución. Y poco a poco los tuvieron encerrados entre la intersección de dos calles.

—¡Roberto! —gritó ella abrazándole y golpeándole el hombro— ¡Debes despertar, debes dejarme sola, no hay vuelta atrás ya!

Él estudiaba toda la zona con atención. Buscaba alguna salida, alguna boca de metro, algo que les ayudara a escapar de allí. Pero lo único que vio fue la entrada a un enorme rascacielos.

—No te dejaré sola nunca, no he conocido a nadie como tú antes. Estaremos juntos en esto —finalizó con determinación.

La arrastró hasta las puertas del edificio y una vez dentro comenzó a derribar todos los muebles del Hall y a bloquear la puerta con ellos.

—Eso no los mantendrá fuera por mucho tiempo —dijo ella.

—Lo sé —contestó Roberto con resignación. Sabía que aquella no era la mejor solución, pero sí la única—. Subamos a la azotea.

Subieron al ascensor. El edificio era muy alto y tardaron bastante en llegar. Cuando lo hicieron, Roberto derribó la puerta de la azotea y pasaron a ella.

Desde allí podía verse toda la ciudad. Roberto se sentó al borde del edificio. Había al menos cien metros de caída, pero no le importaba. Abajo, millones de muertos les esperaban con las manos alzadas como si fueran espectadores de una emocionante obra de teatro. Algunos ya habían derribado la puerta y entraban al edificio, sin duda eran fans inquietos que venían a saludar a sus estrellas y obtener sus autógrafos sangrantes. No había escapatoria. Le hizo señas a ella para que se sentara junto a él, en la cornisa. Fayna lo hizo.

—¿Qué será de ti ahora? —le preguntó él observando fijamente aquellos preciosos ojos.

—Desapareceré —hizo una pausa—. Para siempre.

Roberto la agarró de la mano y se la apretó.

—¿No hay otra solución?

—No.

—Me quedaré contigo, para siempre.

Ella le miró con lágrimas en los ojos. El corazón henchido de felicidad. Se acercó hasta Roberto y lo besó. Y sus almas también se besaron y sus cuerpos se fundieron en uno, un remolino de sentimientos y sentidos.

—Te quiero —dijo ella llorando.

—Te quiero —contestó él, con ojos vidriosos.

Y juntos, abrazados y mirando como el sol se ponía en el horizonte, disfrutaron durante unos instantes que parecieron una eternidad.

## ROBERTO

La policía encontró el cuerpo en su piso. Leonardo dio la voz de alarma y ante la queja de los vecinos de que en el piso olía mal la policía no pudo hacer oídos sordos. Le encontraron tumbado en la cama. Con una extraña y estúpida sonrisa en la boca y con los ojos cerrados.

Abrazaba una libreta en la que con caracteres grandes había escrito:

**Te quiero.**

**Juan Raffo.** Natural de Maracay (actualmente radicado en Caracas), Venezuela, surgió del extraño encuentro de un peruano de origen italiano y una emigrante lituana en ese país que alguna vez fue una tierra de esperanzas. Fan de la ciencia ficción desde su tierna infancia (Star Wars fue toda una epifanía) y luego de la fantasía en sus variadas interpretaciones (la lectura del Señor de los Anillos a los 15 años fue la segunda revelación) su pésima redacción y terrible ortografía sumado a unos padres con habilidades para el dibujo hacen que se dedique desde joven a manifestar sus inquietudes fantásticas con rayas en el papel. Ingeniero de telecomunicaciones de profesión, nunca ha estudiado formalmente arte (excepto por un breve taller de dibujo de la figura humana y muchos tutoriales de internet) a pesar de eso (y sin saber exactamente el porqué) ha colaborado con diversos e-zines y publicaciones en la red como ilustrador de sus cuentos (Necronomicón, Ubikverso, NGC3660, Forjadores, Alfa Eridani, Sedice y Rescepto) y sorpresivamente ganó el Primer Premio de Editoriales Electrónicas en la categoría de ilustración. Vive agradeciendo la oportunidad que le prestan esos editores de que sus dibujos lleguen a alguien. Parte de sus trabajos pueden ser vistos en [www.flickr.com/photos/jraffo\\_dibujos](http://www.flickr.com/photos/jraffo_dibujos).

Juan de Dios Garduño. Como él mismo dice: “escritor, corrector, reseñador y muchas palabras que acaban en -or”. Sevillano nacido en 1980, criado en Córdoba y adoptado desde hace unos meses por los valencianos. Tiene publicadas las novelas “El Caído” (2004; Entre Líneas Editores), “Y pese a todo...” (2010 Dolmen). Ambas encuadradas dentro del género de terror. De ésta última, la productora Vaca Films (responsable, por ejemplo, de Celda 211) acaba de adquirir los derechos para su paso a la gran pantalla. Ha sido compilador de la reciente Antología Z vol. 2 de Editorial Dolmen. Finalista de varios certámenes (Libro Andrómeda: Terror cósmico, Monstruos de la razón, Calabazas en el trastero o en Tierra de Leyendas VIII). También ha publicado cuentos en el Especial Scifiworld: King Kong Solidario, en la desaparecida Miasma, en el volumen Perversiones: Historia (Grupo AJEC/Sedice), y en Tierras de Acero. Dos de sus microrrelatos han sido traducidos al francés y publicados en la revista Borderline. También ha escrito guiones cinematográficos. Su blog: <http://cronicasliterarias.com>

# FUNCIONARIO FURIOSO

Texto: José Vicente Ortuño

Ilustración: Belushi

*La venganza es el manjar más sabroso condimentado en el infierno.*

*Walter Scott*

**B**ajó la katana ensangrentada y el hilo de sangre, que se deslizó por la hoja, formó un pequeño charco en el suelo. A su alrededor todos estaban muertos. La sangre salpicaba las paredes y el techo. El centro de la sala era un lago sangriento, donde trozos de cerebro formaban islas de gelatina gris.

Guillem estaba despierto desde mucho antes del amanecer, pero había permanecido en la cama; pensando. Aquel era su último día.

Llevaba treinta años como funcionario de la Administración Central. No era un trabajo bien remunerado, pero era seguro. Claro que cuando él aprobó las oposiciones las cosas eran muy diferentes. El trabajo de un funcionario era importante, la Administración necesitaba buenos elementos, trabajadores constantes, siempre despiertos para detectar cualquier contingencia y evitar un posible fallo. Con los años se dio cuenta de que no podía esperar demasiado, sólo el reconocimiento al trabajo bien hecho y que le regalaran un bolígrafo cuando se jubilase. Pero los tiempos fueron cambiando. Las nuevas



generaciones de directivos parecían sacadas de una barraca de feria. Eran incapaces, ignorantes, ególatras y falsos. Sólo se preocupaban por aparentar que sabía mucho, cuando en realidad eran auténticas nulidades, que fingían dirigir algo que no sólo no comprendían, sino que se negaban a hacerlo.

Recordaba muy bien la infinidad de veces que le habían obligado a realizar su trabajo siguiendo las órdenes del inútil de turno, cuya única razón se apoyaba en la autoridad que le habían otorgado. Pero eso también había aprendido a sobrellevarlo. Su experiencia e inteligencia superaban a la incompetencia de sus jefes y podía mantenerlos a raya.

Había visto implementarse la Administración Electrónica, que abolía los documentos impresos y reducía el personal a mínimos vergonzosos. Sin embargo, había llegado el último cambio, el que jamás habría esperado.

—La Administración debe evolucionar —había dicho el Ministro de Administración y Burocracia—, no podemos quedarnos atrás en los avances tecnológicos —continuó su discurso frente al pleno del Parlamento—, por ello vamos a adoptar con urgencia la reforma de todas las dependencias administrativas de la nación.

La oposición —lógicamente—, se opuso. Pero no sirvió de nada, la aplastante mayoría del partido en el gobierno acalló las voces discrepantes. Los sindicatos, como siempre, terminaron por bajarse los pantalones a cambio de unas patéticas reivindicaciones, y apoyaron la reforma propuesta por el gobierno: la Administración Virtual.

Guillem se levantó de la cama. Era hora de iniciar la jornada, la última de su vida de funcionario. Mientras se afeitaba recordó que todos los cambios acaecidos en la historia siempre fueron traumáticos para alguien. Cuando se mecanizaron las fábricas los obreros que se quedaron sin trabajo. Cuando se abolió el esclavismo los terratenientes tuvieron que trabajar o pagar

un salario. Guillem sabía que la sociedad necesitaba evolucionar, para bien o para mal. Sin embargo, había cosas por las que no estaba dispuesto a pasar.

Hizo el recorrido de su casa al trabajo en transporte público. También eso había cambiado durante los últimos treinta años. Cinco minutos antes de la hora —siempre había sido muy puntual—, se encontraba frente al edificio del Ministerio. Miró la sobria entrada del centenario inmueble, donde había pasado su juventud. Donde a lo largo de tres décadas había compartido buenos y malos momentos con sus compañeros, con los que había convivido más que con su propia familia. Donde, día a día, año tras año, fue perdiendo sus ilusiones. Donde se esperaba que perdiese la poca dignidad que le quedaba y dejara de ser un ser humano, para convertirse en parte de la maquinaria burocrática.

Entró con paso decidido. El arco detector emitió la señal de alarma, como siempre había hecho desde que lo instalaron. El ente que vigilaba la entrada había sido uno de sus antiguos compañeros. A pesar de ser sólo un cerebro flotando dentro de un recipiente, todavía lo reconocía como amigo y no le dio el alto, ni le ordenó que mostrase el contenido del tubo porta planos que llevaba colgado. El holograma le saludó desde su pantalla y Guillem le respondió con su habitual “buenos días”.

Le dio pena ver en lo que se había convertido aquel compañero con el que había compartido charlas y cerveza, pero al pobre no le habían dejado elección, o “renovarse” o marcharse a engrosar las filas del paro. Ya no necesitaban seres humanos completos. Sólo a algunos militares se les permitía conservar su cuerpo, posiblemente para tener miembros que perder en alguna guerra y pecho donde colgarse estúpidas medallas.

Era casi obligatorio someterse a la operación. Él, como encargado del Archivo, había conseguido librarse de la “extracción” mientras convertía los papeles archivados al

formato digital. Pero el trabajo ya había terminado, ya no le quedaba más tiempo.

Entró en la recepción del edificio. Las ventanillas de información habían sido sustituidas por terminales holográficos, que estaban conectados a los cubículos donde los cerebros de los funcionarios eran mantenidos con vida. Todavía era temprano y continuaban inactivos y en lugar del avatar digital mostraban el logotipo del Ministerio. Entró por una antigua puerta de cristal, que tuvo que empujar para que se abriera. La Administración siempre escatimaba en los detalles más simples y baratos, aunque ya no tenía sentido colocar una puerta automática, pues ya casi no había personal que deambulase por las instalaciones.

Subió a la primera planta. Jamás habían instalado un ascensor, incumpliendo todas las normas sobre facilitar el acceso a los minusválidos, sin embargo, ahora paradójicamente la mayoría del personal no podía desplazarse por sus propios medios; salvo los directivos y ejecutivos, claro. Ellos, como casta dirigente, tenían el privilegio de poder conservar su cuerpo.

Se detuvo junto a un macetero con plantas artificiales. Colocar aquellas plantas, más falsas que un billete de tres euros, en unos maceteros especiales, que mantenían las plantas regadas durante meses, era otro estúpido gasto de la Administración.

Oyó risas en el fondo del pasillo. La plana mayor estaba tomándose su primer café del día. La sangre le hirvió de pensar en que el personal “actualizado” ya no volvería a tomar café, ni a comer, ni a hacer el amor. Tendrían que conformarse con el mundo virtual que los programadores habían incluido en el sistema.

Guillem abrió el tubo porta planos, sacó su *katana* y dejó el tubo en un rincón. Desenvainó la espada de manera ceremoniosa, como un samurai que fuese a enfrentarse a la muerte. Hattori Hanzo, su *sensei*, le había repetido infinidad de veces: *"Vence sin desenvainar, si desenvainas no cortas, sólo aguanta. Comprende las*

*profundas consecuencias de terminar con una vida."* Sí, comprendía las consecuencias, lo había meditado durante los meses de solitario trabajo en el Archivo.

Había fantaseado con el momento en que se encontraría, cara a cara, con ese atajo de cantamañanas, ineptos y descerebrados, que se creían alguien por haber ganado su puesto con artimañas rastreras. Se le ocurrió el motivo por el que a los jefes no se les despojaba de sus cuerpos: ¡porque no tenían cerebro que extraer! Una mueca macabra, parecida a una sonrisa, afloró en su rostro y a punto estuvo de soltar una carcajada, pero se contuvo para no estropear la sorpresa.

La puerta estaba abierta, lo que deslució bastante su aparición, pues había pensado entrar abriéndola de una patada.

—¡Eh, hatajo de gilipollas! —gritó para que le prestasen atención—. ¡Vais a morir como cerdos en el matadero!

Todos se volvieron hacia la puerta y vieron al veterano funcionario, vestido de negro y con una espada japonesa entre las manos. Algunos sonrieron, pensando que se trataba de una broma. Uno de los jefes de área se adelantó. *No es valor lo que le impulsa*, pensó Guillem, *es estupidez*.

—¿Qué quiere decir esto? —dijo el imprudente ejecutivo.

—Lo que oyes, mequetrefe descerebrado —respondió éste y rió. Su risa resonó en toda la planta del edificio y el eco la devolvió multiplicada, macabra y escalofriante. Los presentes se estremecieron. En el fondo alguien dejó caer su café.

—¡Le ordeno que deje eso! —osó decir al Director escondido tras el Jefe de Recursos Humanos.

Guillem dejó de reír y su rostro adquirió una expresión pétrea, inescrutable, luego levantó la ceja izquierda y escrutó con la mirada a los presentes uno a uno.

De pronto su figura se desdibujó, como un borrón negro con reflejos plateados, tan veloz que nadie tuvo tiempo de parpadear.

Hizo un giro y descargó la espada. El Jefe de Área, con la cabeza cortada a la altura de las cejas, se desplomó todavía balbuceante. Su cerebro se desparramó por el suelo.

El resto de los directivos, petrificados, observaron durante unos instantes la agonía del hombre caído. Entonces se desató la furia. Los años de entrenamiento fluyeron por las venas de Guillem y, como en un ballet sangriento, danzó:

Giro, golpe, contragolpe, giro, pirueta, salto, golpe, golpe...

Al fin se detuvo y, jadeante, miró a su alrededor. Los cuerpos yacían desmadejados allí donde habían encontrado la muerte. Todos tenían el cráneo abierto y el cerebro desparramado alrededor. Había sangre por todas partes.

Guillem bajó la katana ensangrentada. Un hilo de sangre se deslizó por la hoja y formó en el suelo un charquito, modesto en comparación con el que cubría el resto de la estancia.

La única mujer, la Asesora Jurídica, tenía la cabeza intacta. Había intentado defenderse con una silla y Guillem le había tenido que abrir el vientre de un tajo. Apenas consciente, yacía sobre sus propias vísceras, que se retorcían como serpientes grisáceas. El efecto estético le gustó y decidió que a los siguientes les haría lo mismo.

Limpio con esmero la katana ensangrentada con una chaqueta que había colgada en un perchero. Luego se acercó a uno de los cuerpos y rebuscó en los bolsillos de su traje. Encontró lo que buscaba: una tarjeta magnética. Se la guardó, salió al pasillo, recogió la funda de la espada y la envainó.

Entró en el despacho del Director y se asomó por la ventana. El automóvil del Equipo de Actualización estaba entrando en el edificio. Venían para extraerle el cerebro. Pero él no iba a permitirselo.

Se dirigió a las escaleras sigiloso como un gato. Ya en la planta baja se deslizó, tan silencioso como una sombra, hasta la zona

restringida al público. Los dos médicos y sus ayudantes se disponían a bajar al sótano, a la Sala de Inteligencias —un eufemismo para denominar al lugar donde se almacenaban los cerebros—. Guillem, manteniendo oculta la katana a su espalda, les salió por detrás y cerró la puerta que daba al exterior; cortándoles la retirada.

—¡Ah, hola, supongo que usted es Guillermo... —dijo uno de los médicos, un tipo bajito y calvo.

—Guillem Bonrepós Lluch —puntualizó una de sus ayudantes consultando su ordenador de bolsillo. Llevaba el pelo teñido de rojo intenso y unas prótesis mamarias exageradas.

—Se equivocan —dijo Guillem.

—Pues aquí figura su fotografía y dice...

—Ahí puede decir lo que quiera —interrumpió Guillem—, pero en este momento yo no soy Guillem Bonrepós... soy la Muerte. ¡Vuestra muerte!

El segundo médico, alto y desgarrado, avanzó hacia él. Sólo quería tranquilizar a su paciente, pero vio que éste hacía un súbito movimiento y algo se le enredó en los pies. Miró hacia abajo y vio que estaba pisando sus propios intestinos.

Diez segundos después los seis cadáveres yacían entre sus propias vísceras y Guillem volvía a limpiar la hoja de la katana.

Las luces del recinto subterráneo se encendieron al detectar su presencia, mostrando una habitación con paredes de hormigón de cinco por cinco metros. Al fondo había una puerta blindada y junto a ella una ranura para tarjetas magnéticas. Introdujo la que le había sustraído al cadáver del programador. La puerta emitió un zumbido y se abrió.

Jamás había visto Sala de Inteligencias, porque no estaba autorizado, sin embargo, era tal y como se la había imaginado: una estancia larga y estrecha, casi un pasillo. A ambos lados se alineaban unos módulos similares en forma y tamaño a vulgares lavadoras. En la parte superior, sobre un disco de material aislante, descansaban unos

recipientes de vidrio, cubiertos por una tapa metálica de la que brotaba un mazo de cables. En el interior de cada uno flotaba un cerebro con multitud de finos cables y tubos conectados a su base.

Se acercó al recipiente más próximo. Sintió un escalofrío. Visto de cerca, un cerebro sin cuerpo era aterrador, especialmente si sabías que estaba vivo. En una placa situada en la parte frontal del cilindro se leía: 175686-AHL. Sabía el significado de las letras que figuraban en el número de serie: AHL = Adela Hellín Lozano. Cerró los ojos y recordó a la simpática Adela, siempre sonriente y coqueta. Furioso apretó con fuerza la vaina de la *katana*. Abrió los ojos, tomó aire y continuó el recorrido, como si fuese un general que, sable en mano, pasase revista a sus tropas.

Fue descifrando el significado de las iniciales, hasta que llegó a 175999-RRR. Rosa Romeu Roselló. *Mi Rosa*, pensó estremeciéndose. Esta vez no le hizo falta cerrar los ojos para evocar la imagen de Rosa; su amada Rosa. Él la había amado desde el primer momento en que la vio, cuando llegó por primera vez al Ministerio. Pero ella jamás le había correspondido. Con el correr de los años habían llegado a conocerse más que cualquier matrimonio, sólo que en jornada de ocho de la mañana a tres de la tarde. Claro que ambos estaban casados y tenían sus familias, y Guillem jamás había osado hacerle a ella ninguna proposición.

Dos años atrás Rosa se había divorciado y su hija se había marchado a Nueva Venecia a estudiar con una beca en Ecología Global. Al propio Guillem lo había abandonado su esposa meses atrás. Quería iniciar una nueva vida y se había ido con un ejecutivo calvo y gordo, pero con la cartera más obesa que su barriga. Para colmo de males su hijo se había marchado a vivir con su novio. Guillem era un hombre de mentalidad abierta, no tenía nada contra los homosexuales, pero le hubiese gustado que su hijo se casase con una chica de buena familia y no con un metrosexual adicto a los esteroides.

Sacudió la cabeza para espantar los recuerdos que le amargaban y regresó a la realidad. *Ese cerebro es Rosa, pensó, lo único que queda de ella.* Hasta ese momento había creído que sentiría asco y repulsión, sin embargo, mirar el cerebro de su amada le hizo sentir como si la espiese mientras se duchaba, y se excitó. Era como verla desnuda, sin nada que se interpusiera salvo aquel cilindro de cristal. Ella siempre había llevado faldas y escotes provocativos, pero él sólo había podido entrever tozos de piel, que insinuaban más de lo que mostraban. Había fantaseado con ella en innumerables ocasiones. Incluso se había masturbado a menudo pensando en ella. Sin embargo, Rosa ya no tenía un cuerpo con el que fantasear, era sólo un cerebro, kilo y cuarto de gelatina cargada con impulsos eléctricos. Sabía que había una forma de entrar en el mundo virtual donde se encontraban sus compañeros. Buscó por la Sala. Al fondo había una terminal y sobre la mesa un casco de realidad virtual, con sus sensores, parecidos a guantes de alambre, para que su avatar pudiese manejar los objetos virtuales.

Cruzó la estancia dando zancadas, se sentó en el sillón frente al terminal y lo activó. Aunque en el Ministerio nunca habían valorado sus conocimientos de informática, relegándolo a remover papeles, había estado estudiando todo lo relativo a los sistemas de mundos virtuales y se podía considerar un experto autodidacta.

Se colocó el equipo e introdujo la tarjeta de identificación del programador en la ranura del teclado. Pulsó el icono Aceptar. Una repentina sensación de mareo le hizo agarrarse a los brazos del sillón. Se encontró en el centro de la oficina de información. Algunos de sus compañeros ya estaban sentados en sus puestos, atendiendo a sus terminales. Otros deambulaban de acá para allá, como si en realidad hiciese falta que se desplazasen para realizar su trabajo. Adela lo vio y dijo:

—Hola Roberto, buenos días.

Guillem se encontraba “dentro” del avatar de Roberto, el programador. No había pensado en ello, pero decidió tomar ventaja de la confusión.

—Hola Adela, ¿has visto a Rosa? —preguntó esperando parecer natural.

—¿Rosa? —la mujer se rió de forma pícar—. ¡Qué malo eres! Ya sabes “con quien” está —respondió, se dio la vuelta y se marchó contoneándose.

*¿Qué ha querido decir Adela con eso de “ya sabes con quién está”?*, se preguntó. *Bueno, seguro que hay un registro histórico con los movimientos de los avatares, sólo tengo que buscar.*

Con un gesto de la mano activó el menú de Administrador del Sistema. Ante sus ojos virtuales de desplegó una lista de opciones. Eligió, desplegó, seleccionó... Al fin encontró la lista de avatares. Pulsó 175999-RRR y se abrió una ventana con datos sin sentido aparente. Desplazó el texto hacia abajo. *Está claro, pensó, va por orden de fechas.* Abrió el menú de herramientas y eligió Filtros, luego desplegó Relaciones. La lista cambió y mostró con quien había interactuado el avatar de Rosa. Regresó a Filtros y discriminó Clientes. Ahora la lista mostraba sólo los avatares del sistema. No hacía falta ser un lince para darse cuenta de con quien había pasado el tiempo Rosa: 175722-MSD. *¿Quién coño es MSD?*, se preguntó. Minimizó las ventanas y volvió al menú principal. Pulsó avatares y buscó MSD. *¡Es el hijo de puta de Miguel Sánchez! Nunca me habría imaginado que a Rosa le gustase ese meapilas amanerado.*

—Hola Roberto, ¿estás dormido? —oyó que le decía alguien al pasar.

—Estoy haciendo unos ajustes —respondió de forma maquinal.

Cerró todos los menús que flotaban ante sus ojos y que, por suerte, eran invisibles para los demás avatares. Seleccionó Buscar e introdujo 175722-MSD. Al instante se desplegó una sección del mapa del mundo virtual. Un punto rojo indicaba el lugar donde se hallaba Sánchez, a su lado había

otro avatar. Guillem lo señaló y se abrió una ventana informativa que indicaba: 175999-RRR.

Desactivó el avatar y volvió a la realidad de la Sala de Inteligencias. Giró el sillón y buscó con la mirada el cubículo 175722-MSD. Lo miró con odio y sintió deseos de desconectarlo, pero se lo pensó mejor. Sentía curiosidad por ver qué hacían Rosa y... *el otro.*

Volvió a entrar en el mundo virtual. El mapa todavía se mantenía desplegado ante él. Seleccionó el recinto donde se encontraban los avatares de Rosa y Sánchez. Gracias a los privilegios de Administrador fue transportado allí al instante, atravesando muros y personas virtuales. Sintió náuseas por la brusquedad del desplazamiento.

Se encontró en una habitación de hotel decorada con bastante mal gusto. Pero lo peor fue, a pesar de habérselo esperado, como encontró a Rosa y a Sánchez, mejor dicho, sus avatares. Estaban desnudos sobre una cama, entrelazados, fornicando de manera salvaje. Guillem montó en cólera y gritó una obscenidad. Los amantes se separaron, sobresaltados.

—¡Roberto! ¿Qué haces aquí? —gritaron al unísono.

—No soy el inútil de Roberto —dijo Guillem—. ¿No adivináis quién soy?

—¿Guillem? —dijo Rosa mientras buscaba algo con lo que cubrir su desnudez.

—¡Vaya, muy lista!

—Esa postura con los brazos en jarras... y ese gesto con la ceja levantada...

—Impresionante. Eres muy observadora, quién lo hubiera dicho.

—Oye Guille... —comenzó a decir Sánchez.

—¡Cállate imbécil! —lo cortó en seco—. ¡Ah, ya veo! —lo miró de arriba abajo y luego a ella—. Así que aquí os han mejorado el cuerpo. ¡Qué patético! Si sólo sois dos trozos de gelatina en un tarro y esos cuerpos son un puñado de electrones.

—¿Y qué importa? Aquí podemos hacer lo que nos plazca.

—¿Cómo por ejemplo follar como animales?

—Eso no es asunto tuyo —dijo Rosa.

—El muy gilipollas está enamorado de ti —dijo Sánchez—. ¿No lo habías notado? Lo sabe toda la oficina.

—¿Él? —la mujer se echó a reír—. ¡No seas ridículo!

A Guillem la ira le hacía arder la sangre. En el mundo real se levantó del sillón. Las dos realidades se mezclaron y en ambas avanzó hacia Sánchez. Cuando los dos avatares se encontraron Guillem llegó al recipiente 175722-MSD, luego soltó los seguros que lo cerraban y retiró la tapa.

—¿Qué quieres? —preguntó Sánchez, sin imaginar lo que estaba sucediendo en la Realidad—. ¿Vas a pegarme?

—No, sólo a matarte —respondió Guillem con voz siniestra, mientras alargaba las manos y agarraba la cabeza de Sánchez en una realidad y su cerebro en la otra.

—Tus sesos parecen un montón de mierda —dijo viendo las dos imágenes fundidas.

—¡Déjame! —el avatar de Sánchez intentó huir, pero nada podía hacer contra el todopoderoso Administrador del Sistema.

—¡Suéltalo! —gritó Rosa.

—Como gustes.

Lanzó al avatar de Sánchez por los aires y éste se estrelló contra la pared de la habitación. El cerebro chocó contra el muro de la Sala de Inteligencias, donde quedó aplastado; chorreando lentamente hacia el suelo.

Se acercó a Rosa, que era presa del pánico. Guillem la cogió por los hombros y la levantó. Ella no pudo oponer resistencia.

—Rosa, te he querido desde siempre.

—Nunca me lo dijiste.

—Ambos teníamos una familia... —se le quebró la voz.

—¿Y qué? —respondió ella tratando de alejarse de él.

—Debíamos respetar a tu marido, a mi mujer... a nuestros hijos.

—Eso nunca me ha importado, Guillem, durante años me he follado a todos los hombres de la oficina... menos a ti, claro, ¡ah, y también a tres mujeres!

Guillem balbuceó, traumatizado, incapaz de reaccionar.

—¿De verdad crees en el amor platónico? —siguió ella—. ¿Te conformabas con masturbarte pensando en mí? Necesitabas un objeto sexual con el que fantasear y tenías al alcance de la mano hacer realidad tus deseos. Eres tonto.

—Hoy he venido a tomar venganza —dijo abatido—. He matado a todo el personal directivo. Les he rebanado la tapa de los sesos con una *katana*. Por lo que me han hecho pasar durante años y por ti, por convertirte en parte de una máquina.

Rosa no podía creer lo que escuchaba, no lo creía capaz de hacer algo así.

—¡No fastidies, Guillem, déjate de coñas! —dijo al borde de la histeria.

—No es broma, igual que lo que le he hecho a él —señaló el avatar caído.

—Roberto vendrá y lo arreglará.

—Imposible. Roberto está muerto y he estrellado el cerebro de Sánchez contra la pared en la Sala de Inteligencias.

—Tú no puedes...

—Claro que puedo. Puedo hacer lo que me dé la gana, recuerda que *yo todavía* tengo un cuerpo.

—Pero, ¿por qué? —preguntó Rosa, aterrorizada.

—¿Tú lo preguntas? ¿Acaso no estabas aquí todos estos años? Te lo he dicho, por todo lo que me han hecho durante años. Me cansé de trabajar sin recibir nada más que el desprecio, de que no se reconociera mi dedicación al trabajo, de aguantar broncas sin venir a cuento, de recibir un salario de hambre, de tener que soportar las órdenes de un hatajo de incompetentes —guardó silencio unos instantes y continuó susurrando, abatido—. Y por querer convertirnos en piezas de un ordenador.

Colocó sus manos a ambos lados de la cara de Rosa y la acarició con ternura. Acercó su rostro al de ella, como si fuese a besarla, la miró a los ojos y suspiró. En el mundo real abrió un recipiente.

—Te prefería en carne y hueso —dijo tras unos instantes en silencio. Sintió que se excitaba. Jamás había osado tocarla—, sin embargo, me sigues excitando, aunque

ahora sé que eres una puta viciosa y rastrera, que merece morir, porque eres igual que todos ellos.

En el mundo real introdujo las manos en el recipiente y sacó el cerebro con suavidad.

La visión simultánea real-virtual le excitó más todavía. Le permitía contemplar el rostro perfeccionado de Rosa y tocar con sus propias manos lo más íntimo de ella, algo que nunca había imaginado poder acariciar. Sintió que le venía un orgasmo. En el mundo virtual apretó la cabeza del avatar. En el mundo real hundió sus dedos en el cerebro. La sensación de cálida viscosidad le hizo llegar al clímax. Mientras eyaculaba la vista se le oscureció y se quedó sin respiración. Fue el orgasmo más brutal que había sentido en toda su vida.

Jadeante, ignoró la cálida pegajosidad en la entepierna y se obligó a recobrar la compostura. Tiró al suelo los pegotes de cerebro que tenía en las manos y se las enjuagó en el líquido del cilindro contenedor. Arrojó el equipo de realidad virtual a un rincón y volvió a la mesa de la terminal secándose las manos con su pañuelo. Recogió la *katana* y la desenvainó de nuevo. Era hora de terminar lo que había empezado.

Con movimientos rápidos y certeros cortó cables, sajó tubos, destrozó recipientes, rebanó cerebros. Cuando terminó, la Sala de Inteligencias parecía haber sido víctima de un tornado. El líquido nutritivo en el que habían flotado los cerebros inundaba la sala. Los cubículos y recipientes estaban volcados y rotos. Manojos de cables cortados soltaban chispas.

Cuando comenzaron sonar las sirenas de la policía Guillem estaba terminando los preliminares del *seppuku*, el sacrificio ritual de los samuráis. Depositó su *zappitsu*, su poema de despedida, junto a la taza de *sake* que acababa de apurar. Desenvainó la *katana*. No tenía una *wakizashi*, la espada corta, pero servía igual para el suicidio por desentrañamiento. Enrolló un paño

alrededor de la hoja, era esencial no morir con las manos manchadas de sangre.

Estaba preparado para morir, lo había estado desde que le dijeron que tenían que integrarlo en el Sistema, porque prefería la muerte a permitir que lo deshumanizaran. Pero, ¿por qué debía de ser en ese preciso momento? La mayoría de los responsables de aquel inhumano despropósito todavía campaban a sus anchas, dispuestos a seguir implementando atroces innovaciones tecnológicas. ¿Qué vendría después? ¿Extraerían el cerebro de los recién nacidos para poder aprovecharlos en toda su capacidad? ¿Eliminarían por decreto la reproducción natural y clonarían trabajadores sumisos? Debía terminar el trabajo que había comenzado: acabar con ellos y, si era posible, eliminar del planeta su legado genético. Si era necesario eliminaría hasta el Presidente de la República. Luego, satisfecho por el deber cumplido, podría morir de manera honorable.

Hattori Hanzo lo había entrenado en el *ninjutsu*, el arte marcial japonés del espionaje y el sigilo, nadie sería capaz de detenerlo. Envainó la espada, se puso en pie y se acercó, sigiloso, a una ventana. En el exterior doscientos policías del Grupo de Operaciones Especiales se preparaban para asaltar el edificio. Por primera vez en mucho tiempo Guillem sonrió.

Cuando los GEOs registraron el edificio no hallaron ni rastro del misterioso asesino.

*José Vicente Ortuño, nació en 1958 en Manises, localidad cercana a la ciudad de Valencia (España). Está casado y tiene un hijo. Se considera escritor, aunque para ganarse las lentejas trabaja como funcionario. Aprendió a leer con los tebeos de Flash Gordon, el Capitán Trueno, Mortadelo y Filemón, Superman y Batman, luego perfeccionó el arte de la lectura con las novelas “de a duro” de ciencia ficción que leía su padre. Cuando a mediados de la década de los 60 la televisión entró a formar parte de la familia, se enganchó a las series de televisión de la época: Viaje al fondo del mar, El túnel del tiempo, Star Trek, etc., al mismo tiempo que seguía con entusiasmo la carrera espacial. Después de todo eso es natural que terminase escribiendo ficción especulativa.*

*Cuando contaba quince años, mientras continuaba sus estudios, comenzó a trabajar de administrativo. Así fue como, utilizando el reverso de las facturas, empezó a escribir los relatos que inventaba para conciliar el sueño; porque eso de contar ovejas siempre le aburrió mucho.*

*A lo largo de su vida ha tenido muchas aficiones, pero la de escribir historias ha perdurado, aunque no se lo tomaba muy en serio. ¿Quién iba a querer leer las tonterías que escribía? Pero el destino, e Internet, le hizo entrar a formar parte de la Tertulia Valenciana, una de las más activas de España. Así fue como durante los años 2004 y 2005 fue Vocal de Publicaciones de la Junta Directiva de la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror ([www.aefcft.com](http://www.aefcft.com)), y uno de los*

*seleccionadores del Fabricante de sueños 2005. A mediados de 2004 le envió a algunas de sus historias a Sergio Gaut vel Hartman, que le dio buenos consejos para mejorar sus cuentos y lo animó a retomar su antiguo vicio, que desde entonces sigue practicando con regularidad, premeditación y nocturnidad. Su deporte favorito es el Vía Libris, que consiste en recorrer librerías buscando libros nuevos o grandes chollos.*

*Colaboró en el Taller 7 CCF, en el e-zine Axxón y en la revista Nueva Sinergia. En la actualidad colabora en Químicamente Impuro, Breves No Tan Breves y Ráfagas y Parpadeos. Ha publicado relatos en los e-zines Axxón, Sinergia, La Idea Fija, Alfa Eridiani, Rescepto, NGC 3660, MiNatura y en el francés INFINÍ. Fue seleccionado para las antologías argentinas Primer Anuario Axxón, Desde el Taller, Grageas, Grageas 2, Los Universos Vislumbrados 2, en la española Cefeidas y la francesa First Contact.*

*Mantiene su blog Vía Libris (<http://vialibris.blogspot.com/>)*

# LA EDAD INGRÁVIDA

Texto: Josep Martin Brown

Siempre soñé con contemplar la tierra desde el espacio. Creo que no conozco a ningún niño de mi generación que no haya querido ser astronauta al menos una vez. Cuando era joven solo unos pocos millonarios excéntricos podían permitirse unas vacaciones orbitales. Ahora vivo en una estación espacial. Y no soy ni mucho menos rico, solo un escritor fracasado. No deja de ser gracioso que los tipos que soltaron veinte millones de euros por pasar una semana hacinados en el espacio sean los mismos que ahora pagan una cantidad equivalente por no mover su culo de la vieja Tierra.

Está mal que sea yo quien lo diga, pero fue a mí a quien se le ocurrió el apelativo de “ingrÁvida”... Los geriatras querían denominar “cuarta edad” a todos los centenarios que nacimos en el último cuarto del siglo veinte, pero al final fue el título de uno de mis relatos el que popularizó esta acepción. Tras la quiebra del estado del bienestar para nosotros solo había dos alternativas: la muerte dulce en las clínicas Logan -la mayoría sigue prefiriendo esta opción, a pesar de sus sueños infantiles-, o bien una nueva edad de oro en las Factorías Orbitales.

Los geriatras que diseñan nuestros centros de trabajo en gravedad cero nos conocen muy bien. Saben lo mucho que nos gustan las consolas y cualquier tipo de aparato electrónico. En realidad no son necesarios, pues todo es automático. La IA se dedica a corregir nuestros errores y nosotros velamos por su mantenimiento. Pero las ventajas de trabajar en el espacio no se limitan a la lucha contra el tedio. Cierto es que pocas cosas hay tan satisfactorias como volver al tajo después de treinta años en el dique seco de la jubilación. Pero sentirse útil no es nada comparado con la segunda juventud. Pues la ausencia de gravedad prolonga nuestras vidas y devuelve a nuestros músculos gran parte de la vitalidad perdida.

Este es un proyecto piloto. Los centenarios que habitamos la Factoría Orbital somos pioneros. Y cada año se nos unirán otros tantos más. De cualquier manera, ya nadie puede acusarnos de ser un lastre. Con nuestro trabajo no solo costeamos nuestros gastos sanitarios, sino que también ayudamos a pagar la pensión de nuestros hijos recién jubilados.

Mañana cumpla ciento un años. Será mi primera fiesta de aniversario en el espacio y voy a compartirla con los compañeros y las compañeras. Bailaremos música de los ochenta, fumaremos marihuana y cuando la Tierra reciba los primeros rayos del Sol nos regalará unas vistas maravillosas. Hijo mío, soy muy feliz en la Factoría...

Entiendo tu ansiedad. Después de la jubilación te esperan seis lustros de aburrimiento. No te queda otra que tener paciencia y cuidar de tus huesos. Pues si consigues llegar en buen estado a centenario, podrás subir aquí y compartir conmigo los placeres de la edad ingrÁvida.

Te quiere, tu padre Josep.

Factoría Orbital Recreativa, 2 de marzo de 2075.

Josep Martín Brown. Nacionalidad: Española. Fecha de nacimiento: 1974. Estado civil: enajenado.

Blog:

<http://josepmartinbrown.blogspot.com/>

Ha publicado: “El eslabón perdido” en Cefeidas, VVAA, 2009, Editorial MandrÁgora; “La cigarra y la hormiga” en (Per)versiones: cuentos populares, VVAA, 2010; “El evento Toba” en (Per)versiones: historia, VVAA, 2010; “El último hombre” en BEMonline, 2010

<http://www.bemonline.com/portal/index.php/entre-ushuaia-e-irondo-31/1129-hablando-con-josep-martin-brown-ii>

# LA NECESIDAD DE UNA GUERRA SI LE HICIERAN CASO A BURROUGHS

Texto: Gabriel Romero de Ávila  
Ilustración: M. C. Carper

*No sé con qué armas  
se luchará en la tercera Guerra Mundial,  
pero sí sé con cuáles lo harán en la cuarta:  
Palos y mazas*

*(Albert Einstein)*

Domingo, 31 de diciembre de 2399.  
23:50 h UTC.

“**N**adie puede bañarse dos veces en el mismo río”, había dicho en su tiempo Heráclito. Ni perder para siempre la misma batalla.

Arturo Pagliani observó con detenimiento el rojo atardecer sobre los picos de Ciudad Burroughs, y sonrió satisfecho de sí mismo. El frío y la oscuridad corrieron libres por entre los gigantescos bloques de cúpulas agudas, donde un infinito número de militares y secretarías marchaban ya a dormir antes de que anocheciera, antes de que otro tanto número de militares y secretarías se dispusieran a tomar sus puestos de trabajo en la engrasada rueda del vivir.

Marte era un reloj de secuencia perfecta, un eterno compendio de amaneceres grises y noches heladas, de un tiempo de perros que enseñara a sus gentes el auténtico valor del trabajo humano. Marte era un cuartel, en la forma más amplia de lo que pueda significar esta palabra, moviéndose día tras día al compás de las manillas del reloj y de las órdenes.

El primer año de la colonización hubo un festejo sentido, una celebración que habría de durar para siempre. El entonces Señor de Marte, el General Omar Bekkrin de Paneuropa, instaló a la entrada del

campamento que se convertiría en Ciudad Burroughs un altísimo reloj hermano del mítico Big Ben, y que ordenó fabricar por entero en basalto y plata. La Torre del Reloj fue el primer edificio construido sobre la superficie de Marte, y el que más acabaría marcando la vida de sus pobladores. Al ritmo de sus frías campanadas se orquestó la vida y la existencia de un millón de valientes colonos, luego de cien millones, luego de mil, y después la guerra. Al sonar de su rítmico tañido los hombres temblaban en sus sillas, los más arrogantes se estremecían de pavor, y un aliento helado invadía las calles de todo un planeta, pues sólo con oírlo eran conscientes de que el amo y dios de Marte los estaba vigilando en las alturas.

La Torre del Reloj fue en tiempos el Palacio Señorial de Omar Bekkrin, luego el de Arturo Pagliani, y después la guerra.

El mejor lugar del mundo para ser consciente de aquéllos que le debían hasta su alma.

Pagliani sonrió al pasar los ojos por su territorio, y detuvo un rato la lengua en el negro y agudo borde de su elegante bigote. La baranda estaba fría bajo sus manos. El viento llegaba frío por el oeste. Su tripa rugía caliente por la mezcla de licores.

-¿Estás contento, humano? -dijo una voz desagradable a su espalda.

-Sí, mi señor. Contemplo tu obra, y todo pertenece al dorado Gobierno de Marte. Hemos vencido a un ambiente que siempre ha sido hostil, y hemos hecho de este lugar tu mejor obra. Ahora al fin puedo mirar este planeta y sentirme orgulloso.

A sus pies, una mezcla de coloridos esclavos abandonaba corriendo el asfalto antes de la última campanada de las doce, antes de que los soldados se hicieran sus dueños y les importara poco el color de la piel de quien torturar. El toque de queda se extendía, y daba igual la clase de entes que hubiera en las calles: todos terminarían bajo arresto.

Desde el nacimiento de la vasta colonia en el Planeta Rojo, muchos habían sido los pueblos que hollaron su superficie, y con los que el Ministerio de la Ciencia Terráqueo se divirtió jugando a manipular su ADN. La raza dominante eran los Hombres Rojos, un grupo altamente evolucionado que vivía en ciudades-estado y controlaba el viaje a través de los Canales. El General Omar Bekkrin era su indiscutible líder militar, y para guiarlos había establecido su base en la formidable Ciudad Burroughs, orgullo y enseña de la Historia Marciana.

*-No sólo el planeta. Sus gentes son dignas de honra.*

-Gracias a vos. Hemos logrado que coexistan en paz individuos de lugares remotos, y fisiologías diversas. Todos ellos viven y luchan bajo el respeto a la bandera tricolor, y al Gobierno que yo represento.

La segunda población en número y poder eran los Hombres Verdes, nómadas que habitaban en tribus y se regían por leyes de tortura y barbarie. Gigantescos, con cuatro

brazos y armas primitivas, su estampa arrasando los campos de Marte a lomos de sus bestias (conocidas como *thoats*) se hizo temible a lo largo y ancho del Cosmos.

*-¿Y por qué crees que lo respetan, humano?*

-Por miedo. Los hombres nacen y mueren como parte de algo más valioso que ellos mismos. Todos son piezas de un engranaje demasiado complicado para que puedan entenderlo, y sus vidas no valen más que aquello que el Estado decida que valen. El Gobierno somos todos. El Estado es un concepto mucho más importante que cualquiera de sus miembros. Y la muerte es uno más de esos elementos de a diario.

Los Hombres Amarillos se consideraban extintos, consecuencias de una desviación genética que no pudo sobrevivir, pero pronto se supo que en realidad permanecían ocultos en una antigua fortaleza en el Polo Norte Marciano, secuestrando naves del Gobierno mediante su rayo tractor magnético y esclavizando a sus tripulaciones de modo cruel.



*-Veo que has comprendido bien mis lecciones.*

-Soy un hombre afortunado, mi señor. Me nombrasteis líder de un planeta hermoso, y creo que he servido noblemente a mi cargo. Ellos sirven al Estado, y yo gestiono sus... *lealtades*. He hecho todo cuanto hacía falta, y el resultado es Marte.

Los Hombres Blancos habían sido en los primeros tiempos gobernantes y dueños del Planeta Rojo, pero en la actualidad sólo existían unos pocos de ellos, apenas mil y todos varones, aislados de sí mismos y la Galaxia en una perpetua búsqueda del saber interior. Dominaban la telepatía y podían hacer suya la voluntad de cualquier hombre, pero en general no estaban interesados más que en debatir durante siglos acerca de cuestiones filosóficas. En 2260 Arturo Pagliani hizo uso de ellos para ganarse la confianza de los Hombres Rojos y organizar una revuelta que le entregase el poder.

*-¿Y no te arrepientes de nada de lo que has hecho?*

-Mi señor, en ocasiones hay que tomar medidas extremas para garantizar el orden. En un mundo tan poblado y tan diverso como éste, las revueltas son frecuentes en exceso, y yo soy el único que puede gobernarlos a todos... al coste que haga falta. Aunque eso signifique bombardear núcleos densamente poblados, o esparcir virus probadamente letales. Al fin y al cabo siempre podía clonarlos de nuevo.

Los Hombres Negros no eran realmente oriundos de Marte, sino de sus lunas, Fobos y Deimos, y desde allí organizaban incursiones violentas en el territorio de la ONU por medio de su poderosa flota espacial. Se les consideraba terroristas y piratas cósmicos de gran peligro, aunque ellos se autoproclamaban dioses, muy por encima del nivel general de los marcianos.

*-Pero nunca los clonaste.*

*-¿Qué sentido habría tenido hacerlo? Si primero ordeno ajusticiarlos y después los*

revivo, ¿cómo puedo enseñarles nada? Gobernar es educar, y mis súbditos son poco más que niños a los que debo conducir por el buen camino. Yo los diseñé, así que me pertenecen para hacer con ellos lo que quiera. Darles de comer, o privarles del alimento si lo deseo.

Todos estos grupos de seres, y otros de menor número e importancia que habitaban sobre la superficie de Marte, fueron creados por las Divisiones de Manipulación Genética de la ONU, como parte de su proceso de terraformación del Planeta Rojo, y todos ellos participaron con igual vehemencia y poder bélico en la revolución armada de 2260 que acabó con la vida de su líder Omar Bekkrin. Finalmente el poder en la colonia siguió en manos de los Hombres Rojos, aunque bajo la guía y tutela de Arturo Pagliani.

*-¿Cómo te sientes acerca de Marte, humano?*

-Satisfecho. Creo que lo más importante es que los horarios se siguen cumpliendo. Los mortales entran y salen de sus lugares de trabajo a las horas debidas, y cumplen con las tareas que les encargamos. Eso es lo único valioso de este planeta. Hemos logrado que no sientan emociones, que no amen ni tengan piedad por nadie, pero también que no envidien ni conozcan el odio, la lujuria, la pereza... Son tan solo máquinas de trabajar, abnegadas y devotas de nuestra fe, y eso es lo que hace que Marte crezca día a día como crece.

Estos pueblos y sus características habían sido diseñados de acuerdo con las viejas novelas del prolífico escritor Edgar Rice Burroughs, como una muestra más del humor cáustico y la manipulación de las gentes que eran tan famosas en el Siglo XXIII. Y del mismo modo que había pasado en esas historias, las razas de Marte parecían condenadas a luchar unas con otras por toda la eternidad.

Hasta hoy.

*-¿Y qué crees que te pide ahora Marte, Arturo Pagliani?*

El chileno guardó silencio durante un brevísimo instante, buscando una respuesta a la aguda pregunta de su amo. Y enseguida comprendió a lo que se refería.

El horror brotó ante sus ojos como una flor lozana.

-Guerra. Lo próximo que debe encarar este mundo es la guerra. Vos gobernáis a través del miedo, y lo único que mantiene unidas a las razas de Marte es el pavor a vuestra crueldad desmedida. Cualquiera puede morir a cada instante, y eso hace que nunca puedan unirse en mi contra. Pero es un equilibrio inestable. Los pueblos desesperados toman medidas desesperadas, e incluso el miedo a la muerte puede ser vencido en situaciones extremas. Debemos buscar una nueva razón, y la única posible es el odio. Dirigir su odio, enfrentarlo a algo que repudien más que a nosotros, a alguien a quien teman hasta el punto de que les compense estar a nuestro cargo.

*-¿Y quién es el único que puede ser el blanco de ese odio?*

-Naciones Unidas. No cabe duda. Venderemos su piel a precio de oro. Culparemos al Secretario General de la escasez de alimentos y fármacos que nos han servido para controlar las revueltas, y hermanaremos a todos los hijos del miedo en una gran oleada de caos y destrucción. No será difícil, pues todos odian la Tierra por considerarla una cuna que ha renegado de ellos, y que después de haberlos fabricado en masa les ha dado la espalda. Sólo hará falta algo de propaganda para que piensen justamente lo que queremos.

*-Serás repudiado, y temido a la vez.*

-No, mi señor. Vos seréis repudiado y temido. Yo soy sólo un instrumento de tu furia. Y sabré conducirla como debo.

El General tragó saliva de un modo apenas perceptible.

La amenaza había sido lanzada. La guerra más inmensa que iba a conocer la mente humana.

En 2192 se estableció la primera colonia humana en Marte por obra y gracia del General Omar Bekkrin. Sesenta y ocho años después, Arturo Pagliani había ordenado que lo ejecutaran. Ahora él era el Señor de Ciudad Burroughs, Portador de la Llave Dorada de la Guerra, y Cabeza Visible del Culto del Dios Marte. Y sin embargo no dejaba de ser un esclavo. En su lucha por el poder había contemplado a Hombres Rojos matándose contra Verdes, ataques magnéticos a naves pilotadas por humanos, filósofos albinos que malviven en su insana decadencia, y monstruos alados que se ocultan en cavernas y devoran carne humana.

Y ahora, como última decisión en su escalada perpetua, iba a conducirlos a todos a la Tierra, a enfrentarse a la más poderosa máquina de destrucción que habría existido jamás, y a la muerte segura de muchos millones de marcianos. Y lo haría con mano firme, sin dudar un instante.

En 2260 Arturo Pagliani renunció a la fe católica y abrazó el paganismo, y justamente ese año declaró la guerra al Gobierno legítimo de la colonia. Y se convirtió en esclavo de sus nuevas creencias. De las orgías eternas y el sadismo. Del poder absoluto ganado a través del horror.

En 2400 volvió a hacer igual.

Miró de nuevo hacia el balcón, y observó una última vez las pacíficas y solitarias calles de su reino, y entendió que no habría vuelta atrás. Que la Historia le condenaría como un traidor, y un cruel dictador vanagloriado. Que sólo les esperaba el desastre.

Y que no había forma humana o divina de evitarlo.

Y sin abrir ni un instante la boca, fijó su vidriosa mirada en la enorme esfera oscura que realmente gobernaba el planeta, y donde sólo él podía ver las cambiantes

figuras de las pirañas que habitaban en su interior. La imagen turbia del poderoso Kur, un cerebro único repartido en miles de pequeños cráneos de pez. Una mente humana extraordinariamente cruel... con el único problema de que a ninguna de esas pirañas se la dotó de una laringe con la que expresarse.

El Dios de Marte. La Guerra hecha realidad, que en realidad no era más que un asesino mudo y atrapado en una pecera, al que se achacaban todos los males del mundo.

-Prepararé las naves, mi señor, tal y como deseáis, e informaré a los nuestros. No harán falta muchos preparativos.

Y así fue como la Tierra se enfrentó a la peor amenaza que hubiera podido imaginar. La sangre y la brutalidad hechas monstruos sin cabeza, los mismos esclavos genéticos que se habían inventado ellos, y que ahora volvían a casa sólo porque se lo habían ordenado.

Creo que ni siquiera Edgar Rice Burroughs habría podido imaginarse esto, que alguien le iba a hacer caso cuatro siglos después, y que eso, como es lógico, iba a llevar a la extinción completa de la raza humana.

Pero bueno, no podemos culpar de eso al Maestro de Chicago. El Hombre siempre ha sido así, y seguirá siendo por toda la eternidad. Claro, al menos hasta que lo extingan las bombas de Marte... y sólo queden en el Universo unos pocos *bauth* de diez patas y los *zitidars* que sirvieron como animales de tiro.

Y mucha, mucha imaginación desbocada.

Gabriel Romero de Ávila, nacido en Madrid, residente en Vigo desde 2006 (previamente en Madrid hasta mitad de 2002, Inglaterra final de 2002, Tenerife 2003, Pontevedra 2004-06, y en adelante, y espero que por mucho tiempo, en Vigo). Profesión: Médico de Familia (por ahora es lo que me da de comer). Llevo escribiendo desde: toda la vida (aunque con intención de publicar, desde 2006); desde entonces he publicado en: "La Voz de Galicia", Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, NGC 3660, Action Tales. Ganador del Premio de Relato Corto del Ayuntamiento de Nigrán. Otras aficiones: Novelas de aventuras, Comics de Alan Moore (y también muchos superhéroes), música de bastantes tipos diferentes. En la actualidad escribo un serial de ciencia-ficción en NGC 3660, varias historias en Action Tales, y una novela que lleva más de un año en preparación... y lo que aún le queda.

# IDEA PARA UN CUENTO

Texto: Juan Manuel Valitutti

Ilustración: Komixmaster

a H.G.W

—...Bien, llegamos a la última pregunta.  
—¿La última?  
—Así es.  
—¿Y luego, usted...?  
—Me marcharé, sí. Tengo que hacerlo alguna vez, ¿no le parece?  
—Sí, supongo que sí. Bueno, ¿cuál es la pregunta?  
—¿Cómo se le ocurre la idea para un cuento?  
—¡Ah, eso! No lo sé exactamente. Puede ser cualquier cosa: una imagen en una revista, una palabra leída al azar en un libro... Algunas veces he soñado la trama entera de un cuento. ¿Sabe? Yo siempre recuerdo los sueños. En fin, una circunstancia cualquiera puede ser propicia, como si el cuento mismo

nos esperara a la vuelta de la esquina... Nada extraordinario, ¿no lo cree?

Los dos hombres, entrevistador y entrevistado, se sostuvieron la mirada por encima del escritorio que los separaba.

Un reloj de chimenea se deshizo en las notas de su carrillón.

—¿Es todo? —inquirió el entrevistador.

—Sí —contestó el entrevistado.

—Muy bien, Salvatore Nicoletti —dijo con parsimonia el entrevistador—. Entonces, hemos terminado.

Nicoletti se sintió torpe, no sabía qué hacer.

—Ahora que lo pienso —amagó—, no he observado que usted utilizara alguna clase de... dispositivo de almacenamiento, durante el desarrollo de la entrevista.

—No se requiere. Contamos con micro-implantes de archivo en determinados



puntos del cuerpo que nos garantizan un trabajo más holgado, al tiempo que evitan que el entrevistado se cohíba. No se preocupe, me llevo el registro de su voz e imagen completo.

El entrevistador echó la silla para atrás y se puso en pie. Se separó unos pasos del escritorio y colocó un pequeño dispositivo, del tamaño de un botón, sobre el entarimado de pinotea. Lo presionó con la punta de su zapato, y un espectro lumínico oval, de una consistencia lechosa, se materializó ante él.

—Se va por donde vino —dijo Nicoletti, por decir algo.

El entrevistador se volvió a medias.

—Así parece, Salvatore Nicoletti.

—¡Si me habré llevado el susto de mi vida hace unas horas cuando lo vi a usted emerger de ese ovoide! —Nicoletti quería sonar risueño, pero el tono delataba su ansiedad—. ¿Quiere... algo? ¿Quiere un vaso con agua? Ya sabe: para el viaje.

—No es necesario —dijo el entrevistador—. Cuando cruce el umbral estaré en el living de mi casa, a un paso de servirme un buen *Cabernet* cosecha 2113. ¡Buen año, créame!

—Sí, claro... —Nicoletti se mordió el labio, gesto que lo acompañaba con cada reflexión—. ¿Y luego? ¿Visitará a otros escritores?

—Lo haré —dijo el entrevistador, al tiempo que consultaba una pequeña libreta transparente de notas—. ¡Claro que lo haré!

—¿Puedo saber quién es el próximo?

—No veo por qué no —dijo el entrevistador—. Se trata del señor Herbert Georges Wells.

—¡Oh! —Salvatore Nicoletti enmudeció. ¿En serio pensaban que era tan importante, hasta el punto de anteponerlo al enorme Wells? Tenía treintaicinco años y una prominente carrera como escritor, pero, ¿era para tanto?

Y, sin embargo, este hombre, este “viajero del tiempo”, había atravesado los años hasta llegar a él, con el objetivo de entrevistarlo. Y otro tanto haría luego: viajaría al pasado, a uno y otro siglo, llevando a cabo su labor:

¡Entrevistar a los grandes hacedores de la Literatura Universal!

Nicoletti se levantó y se acercó al visitante del futuro.

—¡Oiga, *tempodista*! ¿Me aceptaría una copa de oporto?

El entrevistador se desentendió del temporal.

—¿Tempodista? —sonrió—. ¿No se cansa de los neologismos, Salvatore Nicoletti?

—¡Bah! Ya sabe de sobra cómo soy, ¿no? —El escritor se aclaró la garganta—. ¡Oiga! ¿Sabe que usted y su... profesión son un excelente tema para un cuento?

—Lo sé perfectamente, Salvatore Nicoletti —dijo el entrevistador—. De hecho, yo mismo me he transformado en la idea para su próximo cuento, el cual ya he leído, claro está.

Nicoletti abrió mucho los ojos ante tal revelación.

—¿No me diga? ¿Qué le parece? —Se dirigió al bar y llenó dos copas con el oporto. Le tendió una al viajero—. ¡Por los viajes transtemporales! —dijo, y alzó su copa.

—Sí —festejó el tempodista, haciendo lo propio—, por los viajes...

Ambos bebieron.

—¿Otra vuelta? —inquirió el improvisado anfitrión, al terminar.

—¿Le parece prudente, Salvatore Nicoletti?

—¡Ah, qué diablos! ¿Acaso cree que se meterá en problemas? —Nicoletti vertió el oporto de la segunda vuelta y, al tiempo que chocaban las copas, brindó—: ¡Por el condenado hijo de perra de Wells!

—¡Sí, por el buen Herbert! —festejó el tempodista.

Empinaron el codo.

—Debo marcharme —dijo, finalmente, el viajero. Depositó la copa sobre un anaquel y le tendió la mano al entrevistado—. Fue un honor y un verdadero placer, Salvatore Nicoletti.

—¡Una pregunta! —Nicoletti retuvo la mano del entrevistador—. ¿Por qué me llama por mi nombre y apellido completos? ¿Una costumbre de su época?

—Para nada —sonrió el viajero—. Es algo personal. Algo bastante egoísta, si me permite. Una forma... de apropiación, creo yo. Supongo que es lógico que usted piense que los viajes por el tiempo representan una experiencia insuperable. Algo así como la madre de todas las experiencias. Bueno, créame, tiende a tornarse tedioso... Pero, en cambio, darse el lujo de conocer... —El tempodista se interrumpió, y observó la expresión concentrada de Nicoletti—. Es decir, tener el gusto de conocer en persona... a un héroe de la infancia, hablar con él, asegurarle una vida casi inmortal, más allá de la que le otorgarán sus magníficos libros y, luego, cuando uno se va, estrecharle la mano fuertemente... —El apretón de manos se renovó—. Así, ¿entiende? En fin, Salvatore Nicoletti, ¿este encuentro sí que fue para mí la madre de todas las experiencias!

El tempodista se apartó del entrevistado y encaró el ovoide de pulsantes destellos ambarinos.

—¡Tengo otra pregunta! —soltó Nicoletti.

El viajero se volvió.

—Diga.

—¿Cómo se llama usted? —Nicoletti se sorprendió ante su propio requerimiento—. ¿Se da cuenta de que no se ha presentado?

En ese momento, el reloj de la chimenea se deshilvanó en la media-hora del carrillón. Las sombras se adensaron en el cuarto, como si el cielo estrellado girara en torno a un nuevo y aceitado eje. Una vela, sobre el escritorio, enseñaba el monstruo de su escultura fundida.

—Los viajeros del tiempo no tenemos nombre, Salvatore Nicoletti —dijo el tempodista, y le palmeó el hombro al escritor—. ¡Adiós!

—¡Hasta otro momento, viajero! —se despidió el entrevistado.

El viajero del tiempo cruzó el umbral ovalado. La superficie blanquecina emitió destellantes oscilaciones y desapareció enroscada en un espiral de luz.

Nicoletti quedó solo en medio del cuarto.

—¡Caray! —exhaló. Se volvió y clavó la mirada pensativa sobre el reloj de la chimenea—. “Los viajeros del tiempo no tenemos nombre...” —rememoró.

Se dirigió entonces al anaquel donde el tempodista había dejado su copa. Buscó entre los libros y retiró un viejo ejemplar: *La Máquina del Tiempo*, de Herbert Georges Wells. Lo revisó a vuelo de pájaro, repasando las crujientes páginas. “¿Cuántas veces lo has leído, tonto?”, se dijo. “¿Y nunca, hasta hoy, habías notado que el protagonista de Wells no tiene nombre?”

Cerró el libro, y se mordió el labio.

Posó la vista sobre su máquina de escribir y se sentó ante ella. Colocó una hoja en el rodillo, pensó un minuto, se volcó sobre las teclas y escribió:

Idea para un cuento  
Salvatore Nicoletti

Nicoletti leyó lo que había escrito, y se mordió el labio nuevamente.

Había algo que no estaba bien... No era de los que dedicaban cuentos, pero en esta ocasión...

Volvió a mirar la página, y tecleó algo más.

Leyó:

Idea para un cuento  
Salvatore Nicoletti

a H.G.W

Nicoletti sonrió. “Ahora está mejor”, se dijo.

Y permaneció toda la noche dando retoques al borrador de su futuro cuento.

Juan Manuel Valitutti, docente y escritor argentino. Ha publicado cuentos en Libro Andrómeda, Aurora Bitzine, Axxón, NGC 3660, Cosmocápsula, Alfa Eridiani, miNatura, Exégesis, NM, Breves no tan Breves, Químicamente impuro, Ráfagas-parpadeos, Sensación!, Acción y fantasía, Cineficción y Aventurama. Actualmente publica su saga “Crónicas del caminante” en el Portal de Ciencia Ficción de Federico Witt. Ha resultado finalista en el concurso “Mundos en tinieblas 2009” con su relato “La vastedad de los espejos” y en “Mundos en tinieblas 2010” con “Siete espacios”. Uno de sus cuentos, “El factor Samsa” ha sido traducido al catalán, para su aparición en Catarsi n° 3. Puede consultar su blog en: <http://caminante-cronicasdelcaminante.blogspot.com/>

Rodolfo Valenzuela, “Komixmaster”. Pintor, ilustrador y dibujante de comics de Colombia. Durante varios años publicó en diarios y revistas de su país caricaturas políticas, humorísticas y diversas series de historietas durante varios. Con la aparición del arte digital se dedicó a la investigación de nuevas técnicas de ilustración. Actualmente colabora con algunas tiras en ALFAERIDIANI con guiones de diversos autores y MUNDO ROBOT con la autoría de David Braña.

# POESÍAS

## DESTRUYENDO LA REALIDAD

El tiempo siempre es el mismo desconocido  
cuando las coordenadas no conducen a nada,  
el equipo de traslado hace tiempo  
que es pura chatarra inservible entre la cual  
vagabundeo  
sabiendo que no puedo regresar a la base de  
destino,  
es el precio que he de pagar por destruir la  
realidad,  
estos brazos con extensiones borgs  
incluso pueden resultar irrisorios entre este  
relieve de basalto  
donde la quietud reina con un peso inerte  
entre la luz carbonosa que sombrea los  
antiguos páramos,  
¿cuántas generaciones me precedieron?  
Quizás una decena o puede que incluso más,  
todas ellas diseñadas a partir de prototipos  
matriciales  
que vislumbraban una nueva centuria de  
progreso  
cuando el transhumanismo iba a ser la  
tecnología liberadora,  
y ahora perdido en un punto muerto  
el recuerdo es tan insalvable como los  
negros acantilados  
que quiebran este planeta diezmado,  
las cenizas revolotean suspendidas en el aire  
el horizonte parece quemarse anaranjado en  
el fondo  
y soy tan débil como cualquier destino  
inestable,  
lo más ilógico de esto, es que toda esta  
retórica  
sea una arma impuesta para la confusión  
pues mis pasos caminan entre los límites de  
lo programado,  
mi realidad ya no es satisfactoria, ya no  
tengo la esperanza de ser rescatado.

CARLOS DAMINSKY

## BICEFALUS HOMO DA VINCI

He aquí a un servidor  
Estudiando las escrituras del gran arcano  
Sobre la insólita y posible creación  
De sobrenaturales autómatas mecánicos  
Hablando sobre el pasado remoto  
Para crear el futuro inminente  
Apoyándose en los viejos tiempos arcaicos  
De las pálidas y remotas estatuas  
De aquellos lugares cercanos y malditos  
Cimentados sobre olas de miedo y  
destrucción  
Frutos de la superstición y la ignorancia  
Negándose a divisar más allá del horizonte  
las luces del infinito  
Sobre la inmensidad de la ciencia aplicada  
de druidas y chamanes  
De las experiencias de hechiceros  
En la súbita creación accidental e  
inesperada de Golems  
A partir de arcilla, óxido de hierro o metal  
fundido  
En todas sus formas y tamaños posibles  
Partiendo de la anatomía androide futura  
madre de la cibernética  
Allí donde había arcilla, óxido y roca hoy  
habrá microchips y cibernética  
En la posible creación de réplicas humanas  
que sepan decir: NO  
Y hasta que acaben creyéndose mejores que  
nosotros  
Y la amenaza del Golem despierte  
Cuando decidan matarnos

*A la memoria de THOMAS M. DISCH*

JORGE ZARCO RODRIGUEZ



# RESEÑAS

## A PROPÓSITO DE TRON: LEGACY

Jorge Zarco Rodríguez



Por norma, suelo evitar la nostalgia, ese sentimiento malicioso que todo lo embellece y todo lo deforma en nuestros recuerdos. Primero porque nos hace creer que todo fue mejor de lo que realmente fue, y segundo porque es la prueba maliciosa de que nos vamos haciendo viejos; del implacable paso del tiempo sobre nuestro organismo y que cualquier tiempo pasado jamás volverá. Por eso el cine se ha vuelto una inconsciente máquina del tiempo. Un anhelo emocional que evoca cosas como: Yo hice aquello, yo estuve allí... ¿Y qué es la cinefilia sino una constante masturbación emocional de aquellos tiempos pasados que todos vivimos o creímos vivir alguna vez?

Yo tenía ocho años en 1982, había llorado a moco tendido viendo E.T. (¿y quién no lo hizo?), pasaba unos días de vacaciones, y ante el miserable panorama de una tarde aburrida, mi tío nos llevó al cine a ver una película elegida al azar. Así descubrí TRON, insólito producto de la factoría Disney con diseños futuristas del gran Jean Giraud Moebius y Syd Mead que me dejó alucinado a todos los niveles.

Porque en 1982 los efectos digitales eran una novedad absoluta, los videojuegos de Atari irrumpían en el mercado y los teclados Spectrum se abrían camino. Todavía faltaba la salida al mercado de la novela *Neuromante* de William Gibson para que conociésemos términos como ciberpunk o ciberespacio. TRON se adelantó a su tiempo y pagó cara la apuesta de una inversión de 18 millones de dólares, hoy pura calderilla, pero demasiada pasta en aquel lejano 82, y más para unos tipos tan codiciosos como la corporación Disney.

Pero el tiempo lo pone todo en sus sitio y las videoconsolas y la generación PlayStation elevaron los efectos digitales y de animación del primer TRON, a unos artesanales trucos ilusorios dignos del pionero de comienzos del siglo XX George Melies, siendo a día de hoy la obra más recordada de su realizador; Steven Lisberger, juguete roto a partir de entonces e inactivo forzoso desde *Slipstream* (89).

Es verdad que hoy cualquiera con un Mac o un PC crearía trucos visuales más espectaculares que todo lo visto en el primer TRON, y ahí radica el principal problema de su remake / secuela TRON: LEGACY. Ahora los efectos digitales están al alcance de cualquiera y la inocencia que poseían los añejos trucos del primer TRON se ha visto totalmente superada por la brutal revolución informática que hemos sufrido a lo largo de 28 años. La última generación nació con un portátil bajo el brazo y ya no se sorprende con nada. La inocencia de los primeros gráficos computarizados, hace tiempo que se perdió.

Al shock visual que supuso AVATAR, le seguirán una legión de productos dispuestos a superarla a toda costa. A crear el más difícil todavía, a rejuvenecer la cara de Jeff Bridges para empanar al personal, aunque simular digitalmente a un ser humano sigue siendo utópico de momento y la operación “cante” a falsete por muchos millones de dólares (entre 170 y 200) que haya de por medio. Lisberger se limita a ejercer de productor y el debutante Joseph Kosinsky toma las riendas con más corrección que brillantez, porque (¡ay!) TRON: LEGACY, se apoya sobre pies de barro; es decir, un guión mediocre (firmado a cuatro manos por Eddy Kitsis y Adam Horowitz) que se limita a ser un pudding de guiños cinéfilos a Star Wars, Matrix, y otras fuentes harto reconocibles en esa odiosa moda del topicazo apto a todas las edades y de fácil digestión. Tan fácil que no te provoca ninguna emoción digna de ser recordada. ¿Y qué es lo que importa?, su impactante envoltorio en forma de brillante diseño de producción de Darren Gilford, eso sí, directamente inspirado en la cinta original y los efectos digitales de la compañía de James Cameron: Digital Domain, principal competencia de la ILM de Lucas. John Lasseter hubiera hecho maravillas con la odisea de un hijo resentido en busca de su padre perdido en un mundo informático, pero PIXAR no cogió las riendas de este proyecto como debió haber sido, donde no se sabe a ciencia cierta quienes son los reyes de la función... No son ni Jeff Bridges en su doble papel de Kevin Flynn y su avatar malvado Clu (Dr. Jeckyl y Mr. Hyde, ¿les suena de algo?). Ni su rebelde hijo Sam Flynn (Garret Hedlund) defensor radical del software libre (¿una pose fácil de cara a una corporación tan puritana como la Disney?) en plan rebelde anti-sistema apto para todos los públicos, en un intento algo infantil de ganarse a la generación Hacker. Ni la preciosa Olivia Wilde como la programa/ guardaespaldas Quorra, ni un desaprovechado Michael Sheen como un maestro de ceremonias a lo CABARET. Son quizá los franceses DAFT PUNK con sus teclados a sintetizador ochentero y sus máscaras high tech, los reyes de la función en una primera hora que evoca lo mejor del original: los combates de lanzamiento de

disco y las motos de estela de luz. Para revelar sus debilidades en la segunda parte de su metraje (guión superficial hasta lo infantil, personajes de cartón piedra sin profundidad alguna, situaciones desaprovechadas, resueltas de un plumazo, y final adivinable a más no poder).

La ambición por llegar al máximo de espectadores hace que la pasión de Sam y Quorra nunca se consuma (aquí no hay beso); nunca sabemos nada de los programas exterminados en masa por Clu, en una alusión superficial a los genocidios, ni de ese presunto grupo de resistencia a lo Matrix, que aparece y desaparece sin mayor explicación y mucho menos de ese aire Nazi que se gasta Clu y su prole. No pasan de simples guiños que podrían haber dado mucho más de sí.

Pero lo peor que le puede pasar a TRON: LEGACY es que se quede obsoleta a nivel digital con más rapidez que su modelo original. La tecnología informática avanza constantemente y está al alcance de cualquiera. Los efectos digitales ya no sorprenden como lo hacían los viejos trucos de raíz artesanal, todo parece demasiado fácil y la sensación de comida rápida que suelen producir las superproducciones actuales ya no producen ese culto de antaño. Todo se consume rápido y se olvida sin remordimiento, porque no hay pasión, y aquella inocencia de hace años, que nos producía la ilusión de descubrir algo nuevo cada vez que entrábamos a una sala de cine, se ha perdido. Eso sí, siempre hay excepciones, pero TRON: LEGACY no es una de ellas.

# CÓMIC

PROMESA ETERNA

Arte y texto, M. C. Carper

M. C. Carper. Escritor e ilustrador argentino de ciencia-ficción. Ganador del primer premio y el accésit en el rubro ilustración del PíEE 2009. Realizó el cómic biográfico de AC/DC y un comic book sobre el Inner Circle, Los Maestros del Caos. Ha participado en Alfa Eridiani, Forjadores, Axxón, Próxima, NM y miNatura. Ilustró “Escultores de Hombres de Claudio L. Anaya. También realiza la Serie “Sálvat” en Aurora bitzine y la *space opera* EdID en Portal-Cifi

# PROMESA ETERNA



¡ESTE ES EL LUGAR!  
¡LA TUMBA DE  
EDDIMOSIS!

¡ESTOS EGIPCIOS  
TENÍAN CADA  
NOMBRE!

ARTE Y TEXTO:  
M.C. CARRER



¿QUE  
IMPORTA EL  
NOMBRE?

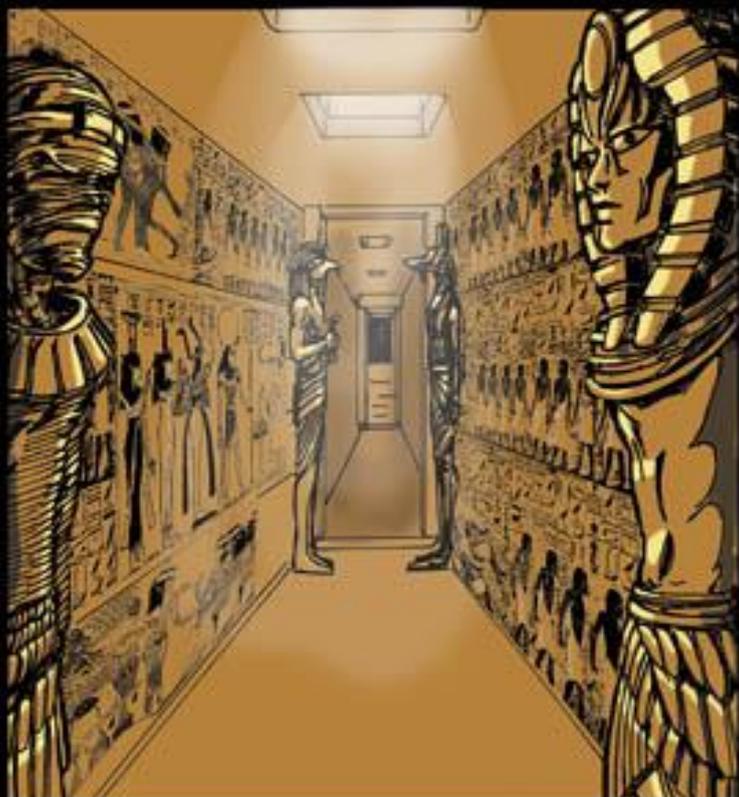
NADA,  
ENTREMOS.



TÚ NOS  
GUÍAS

AQUÍ DICE:  
"ENTRADA A LA...  
...VIDA, SUPONGO,  
ETERNA".





NO LOS IMPULSABA LA SED DE RIQUEZA, EL IMPERIO PAGABA MUY BIEN A SUS HOMBRES. BUSCABAN EL SECRETO DE LA INMORTALIDAD.



NO ENTIENDO ESTOS DIBUJOS...

¡NO PIERDAS EL TIEMPO CON ELLOS!

PUEDEN INDICARNOS DONDE ESTÁ LA CÁMARA DE LA VIDA ETERNA.

ESO ESPERO... ESTA TUMBA ME CAUSA DESCONFIANZA. HUELE A MUERTO.

PUEDE SER EL PRECIO A PAGAR, PERO VALDRÁ LA PENA.

SE INTERNARON EN LA PROFUNDIDAD DE LA TUMBA, IGNORANDO LAS ADVERTENCIAS...



UNA LARGA HORA DESPUÉS  
LLEGARON A LA CÁMARA MÁS  
PROFUNDA.



¡¡IDIOSSES!!! ع ع ع ع Y ESOS MONSTRUOS???

¡¡¡POR JÚPITER!!!!



¡¡NO TE QUEDES AHÍ  
MIRANDO!!!!

¡¡AYÚDANOS, MALDITO  
COBARDE!!!!!!!!



¿ESTA ERA TU IDEA  
DE SER INMORTAL?  
¡NUNCA DEBÍ OÍRTE!



¡¡IDIOSSES!!! ¡¡HAY  
MÁS!!!! ¡¡MUCHOS  
MÁS!!!!!!!



AAAAAHHHHHHGGGGHHHH!!!!!!!





**Este número se  
terminó de  
maquetar el  
jueves 3 de  
febrero de  
2011**

