

R

E

S

C

E

P

T

O

RECOPILATORIO
ESPECIAL NAVIDAD

4

ENERO

2K6



EL ÍNDICE

Han colaborado en este número de **RESEPTO** los siguientes seres:

- [Adela Torres Calatayud](#).
- [Jorge Vallejo Ortega](#).
- Jesús Fernández Lozano.
- [Antonio Marco Castillo](#).
- [José Vicente Ortuño](#).
- [Alfredo Álamo Marzo](#).
- [Bans](#).
- [Juan Raffo](#).
- Team Rescepto:

Equipo Editorial: [Sergio Mars Aicart](#), Miguel Navarro Máñez, Carlos Sáez Pla

Informática: Juan Manuel Navarro Máñez, Antonio Ramos Sánchez.

ELESTEMOLAMAS@GMAIL.COM

RELATO

Única función

➔ Adela Torres

ENSAYO

Rol Bizarro

➔ Jorge Vallejo

ENSAYO

El cómic en la red (I)

➔ Miguel Navarro

POESÍA

El canto del lanzador de runas

➔ Jesús Fernández

DIVULGACIÓN

¿Es Ron Jeremy el centro del Universo?

➔ Antonio Marco

RELATO

La mazmorra

➔ J. Vicente Ortuño

CINE

La crítica del freak

➔ Team Rescepto

RELATO

La dama de las fresas

➔ Alfredo Álamo

Y ANTES DE SEGUIR LEYENDO, RECUERDE QUE...

Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores, y son utilizadas para ilustrar el contenido de los artículos de conformidad con lo previsto para el derecho de reseña en la vigente Ley de Propiedad Intelectual.

Todos los textos son propiedad de sus respectivos autores, y se cuenta con la autorización expresa del autor para su reproducción.

Todas las opiniones vertidas en esta publicación son responsabilidad de sus respectivos autores y no reflejan necesariamente la opinión de los editores. La opinión de la revista, cuando proceda, será publicada bajo el epígrafe "Editorial".

Esta publicación carece de ánimo de lucro. Se permite la libre distribución y reproducción de la misma, siempre y cuando se realice de forma gratuita, no se modifique ni fraccione en modo alguno su contenido y se reconozca la autoría de los editores y autores. La reproducción

parcial del contenido de esta revista requerirá, en todo caso, consentimiento previo y por escrito de los editores y, en su caso, de los autores.

Los editores se reservan expresamente cuantas acciones legales, civiles o penales, se puedan derivar del incumplimiento de esta licencia.

INSTRUCCIONES Y POSOLOGÍA

RESCETO es un fanzine electrónico. Si dedican un tiempo, verán que a lo largo del mismo hay enlaces a diferentes lugares: páginas personales de los colaboradores y sitios relacionados con la temática de los artículos.

Para acceder a ellos sólo tienen que pinchar en el enlace disponible en el cuerpo del texto. Les recomendamos que lo hagan. Se sentirán mucho mejor.

Para moverse por las páginas del ezine, sólo tienen que acceder al Índice y pulsar sobre el artículo que les interese. Al final de cada colaboración tienen un botón que les permitirá volver al Índice y, desde allí, pasar a cualquier otro lugar que les interese.

Celebramos la aparición de este número 4 con la reproducción íntegra de nuestra primera editorial. ¡Aaaaaah! Cuánto tiempo hace de esto, ¿verdad?

EL ESTE MOLA MÁS

FRODO'N'FURTER

¿Por qué sacar un ezone en estos tiempos? ¿Eh? ¿Por qué? ¿Qué maldita necesidad había? ¿Para qué reunirse en casa, hincharse a Panojitos, Apericubos y Pepsi? ¿Para qué tener el GTA en marcha mientras se maqueta?

¿Para qué?

¿Por qué?

Pues miren ustedes... En estos tiempos en los que cualquiera (incluyendo alguno de los miembros de nuestro equipo) puede hacer un

blog en el que cuenta cómo hace pajaritas de papel los domingos con la mano izquierda mientras mira por quinta vez *THE PUNISHER*... pues miren ustedes...

¿Por qué no?

Reconozcamos que nuestros gustos son *ligeramente* diferentes de los del resto de los llamados, así a la ligera, «seres humanos» que habitan los rinconcillos de esta nuestra pluralidad nacional o como quiera

que se llame ahora todo esto.

Partiendo de esa premisa, y teniendo en cuenta que hemos sido los creadores del *Primer Memorial Frank Debrin de clásicos del cine*, decidimos poner todas nuestras apetencias subculturales por escrito para ¿gusto? y ¿solaz? de cualquiera de aquellos que en alguna ocasión, mientras observaba las estrellas, se hayan preguntado



si en el Universo se verán películas de Bud Spencer y Terence Hill.

Porque quieran ustedes o no, el que más o el que menos ha crecido bajo el arrullo cariñoso de unos dados rodando sobre el mantel de la mesa de casa. O nos ha emocionado al planear las vacaciones

Rescepto

marcando sobre un plano *La Ruta Turística de Conan*. O, por qué no admitirlo, hemos envidiado a Ron Jeremy, por hacérselo con todos esos pibones y que además le pagaran al acabar la película.

Pero no nos engañemos. No nos gusta ver al fandom sólo como un grupo de barbudos tripones que llevan camisetas negras con dibujos molones de sus pelis favoritas (cambien pelis por juego de rol, actriz, libro, tebeo...) y que van tirando cáscaras de pistacho por el suelo de casa ajenas. No. Qué va...

¿Acaso si nos cortan no sangramos? ¿Eh? ¿Si cancelan nuestra serie favorita no lloramos y nos lanzamos a pillarla en Internet¹? ¿Si Gigamesh retrasa el nuevo volumen de *Canción de Hielo y Fuego* no nos enfadamos y hacemos pucheritos y nos lanzamos a pillarla en Internet²?

Tenemos tanta necesidad de ocuparnos de lo que nos interesa, como cualquier espectador de *¿Dónde estás corazón?*. O tal vez más. Por eso nace RESCEPTO.

¹ y ²: nos referimos a pillarla en Amazon, por supuesto. La piratería no sólo es inmoral, sino que ocupa mucho espacio en el disco duro.

RECUERDEN, AMIGUITOS: NO IMPORTA SI GANAS POR UN MILÍMETRO O POR UN KILOMETRO... GANAR ES GANAR (Uncle Vin dixit)

Editorial

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Según nos han contado en un bar de Vigo, el pasado mes de noviembre se vio una HispaCon en el Centro Cultural CaixaNova

Seguiremos informando



AL ÍNDICE

ÚNICA FUNCIÓN

[ADELA TORRES](#)

Cuando por fin conseguí entradas para ver la extinción de los elefantes, fui a enseñárselas a Pao para darle envidia. Pao no hace más que presumir de todas las extinciones que ha visto en directo: que si las jirafas, que si los caballos, que si los canguros, que si las golondrinas. En el trabajo estamos todos hartos, así que pensé que era hora de darle una lección.

—Ah, los elefantes —dijo Pao, fingiendo desinterés al ver las entradas—. No sé qué tal estará.

—Habrá treinta, todos juntos, de algunos circos que se quedaron en el área cuando empezaron las extinciones —dije con entusiasmo—. Pondrán pantallas gigantes para poder ver a la vez la emisión vía satélite de extinciones de elefantes en libertad.

—No son muchos, treinta —dijo Pao con suficiencia—. La extinción de los ñus sí que estuvo bien. Algunos aplastaron las cámaras al extinguirse, y además nos dieron un bono de una semana para poder ver las operaciones de los equipos de limpieza. Cuando quemaron los cadáveres no se veía el cielo por el humo, y eso que fue sólo una muestra de todos los que había.

—Pero no me negarás que treinta elefantes cayendo muertos a la vez tiene que ser digno de verse.

—No sé qué quieres que te diga. Más que el tamaño lo que cuenta es el interés del animal. Por ejemplo, los osos panda...

—Los osos panda ya habían desaparecido cuando empezaron las extinciones —dije triunfalmente, saboreando el haber cazado a Pao en una mentira. Con un poco de suerte, a partir de ahora presumiría menos.

—¿No podéis dejar el tema? —dijo Luz, levantándose y saliendo del cuarto en señal de protesta.

Luz nunca llevó bien lo de las extinciones, desde que empezaron hace cinco, no, seis años ya. Cómo pasa el tiempo. Luz se deprime mucho cuando alguien comenta lo que está

Rescepto

pasando, y creo que ha dejado de ver la televisión y leer los periódicos por no enterarse. Se perdió la extinción de las golondrinas, que por mucho que Pao presuma vimos todos en directo porque, quieras que no, eso no puede pasar desapercibido: todas las golondrinas del mundo cayendo muertas a la vez, muchísimas de ellas en vuelo. Los equipos de limpieza realmente se portaron aquella vez; en apenas diez días no quedó ni rastro de los cadáveres.

Lo de los elefantes se estaba viendo venir desde hacía tiempo, por eso han podido preparar las cosas a conciencia. El caso es que nadie sabe cómo ni por qué, pero todos sabemos qué animal va a ser el siguiente en extinguirse. Al principio, cuando empezaron las extin-



Relato: Única función

ADELA TORRES

ciones, la gente empezó a hacer apuestas sobre cuál sería el siguiente, pero nunca fue negocio: casi todos ganaban, y si alguien apostaba por un perdedor era porque la especie que tocaba extinguirse les gustaba y no querían aceptar que iba a desaparecer. Lo hizo muchísima gente, por ejemplo cuando se extinguieron los perros.

A pesar de lo que la gente como Luz diga, no todo ha sido malo desde que empezaron las extinciones. No recuerdo que nadie, ni siquiera Luz, llorara cuando se extinguieron las ratas, o los mosquitos, y a decir verdad todos estamos conteniendo la respiración de ganas de que se extingan las cucarachas. Y también es cierto que las extinciones han aclarado algunas controversias científicas, como algunos límites confusos entre especies. Por ejemplo, cuando se extinguieron los perros, llamó mucho la atención que los chihuahas se salvaran; tampoco duraron tanto (les llegó el turno poco después) pero mientras tanto la gente estuvo comentándolo durante semanas. Ahora la gente tiende a comprarse periquitos como mascotas, porque empezamos todos a tener cierta sensación de que a los gatos no les queda tanto para que les llegue el turno.

Por otra parte, nos estamos perdiendo montones de extinciones. Los científicos nos han explicado que hay días en que se extinguen varias especies a la vez, animales y vegetales, y hasta bacterias.

Rescepto

Lo que pasa es que nadie está interesado en los derechos de retransmisión de una planta. Quiero decir, ¿pagaríais por ver un montón de robles secarse a la vez? Yo desde luego no. Además el efecto tarda un poco en verse, con lo que es aún más aburrido. Y en cuanto a bacterias o a insectos, pues la verdad es que la gente no se entera, y es difícil montar un buen espectáculo con ellos. Los elefantes, por supuesto, son otra cosa.

La sensación general es que los elefantes serán la última extinción espectacular en meses. Tras ellos vienen especies menos interesantes: medusas, sardinas, cosas así, así que lo están preparando a lo grande. Mientras tanto, supongo que repondrán algunas de las mejores extinciones de los últimos meses, como la de los delfines (nadie sabe por qué muchísimos de ellos nadaron hacia las costas antes de extinguirse), o la de las mariposas monarca.

Personalmente, no me molesta esperar. Después de todo, incluso los cálculos más optimistas indican que dentro de un máximo de seis años se habrán extinguido todas las especies de seres vivos del planeta, así que no me importa que el ritmo de las retransmisiones se dosifique un poco. Así se mantiene mejor el interés.

La gran pregunta que queda es, evidentemente, qué pasará con nosotros. Y el hecho es que nadie tiene ni idea. Si nos toca extin-

Relato: Única función

ADELA TORRES

guirnos, como a cualquier otra especie, esa extraña sensación que nos hace saber el orden de las extinciones nos ha dejado muy claro que nos tocará los últimos. Pero por otro lado, es perfectamente posible que nuestro turno no llegue jamás.

A veces intento imaginar ambas posibilidades. Quizá cuando ya no quede ninguna otra especie en el planeta tendremos la convicción de ahora nos toca a nosotros, y un día, plof, caeremos todos muertos. Ni siquiera nos pudriremos, porque tampoco quedarán bacterias, ni insectos, ni gusanos, ni nada. Sería un espectáculo curioso. Lo que me da rabia es que no quedará nadie para verlo.

Otros días, me imagino que seguiremos vivos en un planeta totalmente esterilizado, sin rastro alguno de vida más que la nuestra: todos los animales muertos, todas las plantas extinguidas, todos los bosques secos, todos los mares vacíos. Es evidente que no podremos durar, pero la pregunta surge, ¿cuánto tiempo aguantaremos así, solos? ¿Y cómo serán los últimos días?

Me pregunto si otros también imaginan estas posibilidades; no es un tema de conversación que surja a menudo. Por ejemplo, no sé cuál de las dos preferiría Luz.

No sé cuál de las dos preferiría yo.



ROL BIZARRO

[JORGE VALLEJO](#)

Antes de comenzar con el artículo le he dado muchas vueltas a una cuestión. ¿Qué es un juego de rol bizarro? ¿Qué es el bizarro y cómo se distingue? Uno de los significados secundarios de esta palabra se refiere a la extravagancia y el capricho, justamente el que se adapta a un e-zine como Rescepto. De ahí se desprende que los juegos que deba reseñar aquí se distingan por su extravagancia. Algo difícil, ya que, de por sí, los juegos de rol son una curiosa extravagancia.

A la hora de decidir cuáles entrarían en el artículo y cuáles no me he vuelto hacia aquellos que provocan incredulidad y extrañeza entre los propios jugadores de rol, ya sea por su ambientación o por su sistema de juego. Sólo manuales básicos, excluyendo los suplementos,

que por su cantidad y carácter suplementario, opcional, darían para varios artículos.

Otro asunto delicado es el orden de presentación. Al principio pensé en ordenarlos de más a menos bizarro pero, ¿cómo se mide la bizarria? Otro método es el orden alfabético, pero este artículo no es un documento de consulta académica (todavía). Finalmente me decidí por el método más bizarro (en el sentido de caprichoso), la libre asociación. Cada comentario me ha llevado de un juego a otro siguiendo las caprichosas sendas del pensamiento libre.

Sin añadir más relleno aquí los tenéis. No están todos los que son, y seguramente disenti-
réis en si son todos los que están, pero el artículo me lo han pedido a mí y no a ti, listillo. Un poco de rescepto.

Uno de los documentos más bizarros que podemos encontrar es **Teletubbies jdr**, de Joni Karanka. Un panfleto de tres páginas en word con reglas



*¡Nos vamos a comer tu alma,
queridito PNJ!*

E
N
S
A
Y
O

Rescepto

un tanto oscuras e incoherentes que nos animan a emular las aventuras de esos rechonchos y conocidos personajes, aunque todavía no queda claro si los jugadores son los teletubbies o la voz del megáfono. Ya en este primer ejemplo encontramos que las adaptaciones son un filón no sólo para juegos de rol normales, sino también para los bizarros. Lo único que hay que hacer es adaptar una ambientación suficientemente bizarra.

Aprovecho el tema de las adaptaciones para comentar en bloque los productos de una editorial española que es bizarra en sí misma, la **Cocoguawa**. Sus juegos son todos deliciosamente bizarros: **El juego de Rol Flynn** es un juego minimalista que en cuatro páginas incluye ambientación, reglas, filmografía e ilustraciones. El argumento es sencillo e innovador; todos los PJs son Errol Flynn, aunque durante el rodaje de sus películas se averiguará cuál es el auténtico y cuáles son actores invitados.

De los mismos enfermos tenemos otros dos juegos, también adaptaciones, más complejos a nivel de reglas pero igualmente perturbados en

“¡Cagtién Sandy Petersen! Has utilizado mi dado de la suerte para una simple tirada de percepción. Ahora tendré que rebanarte las orejas con este cuchillo mantequero...”

Una tarde cualquiera, en cualquier casa de cualquier rolero

Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO



concepto y presentación (no puedo dejar de nombrar las maravillosas ilustraciones): **Piltrufos** y **Moffet Babies**.

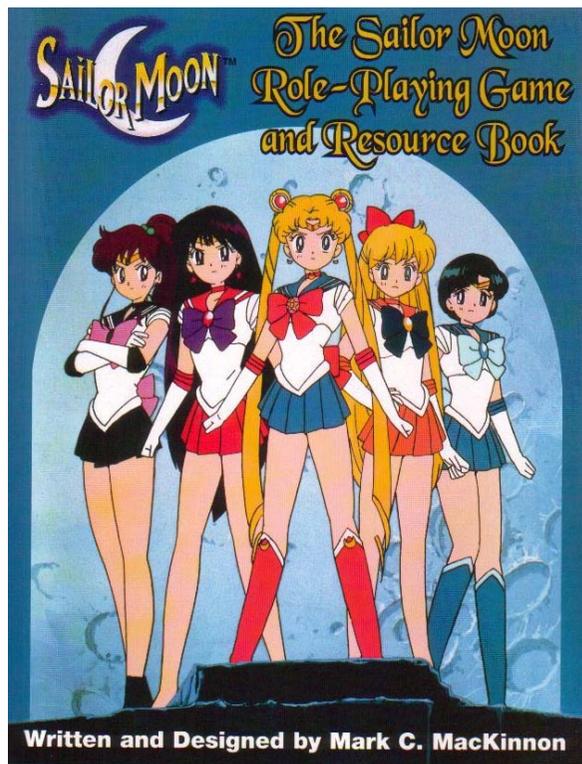
En el primero los jugadores interpretan unos pequeños humanoides azules que viven dentro de setas en el bosque, liderados por un sabio patriarca. Da ideas para poder jugarlo en tres modos: Pitufo,

Piltrufante y Piltrufos el lado oscuro. El primero consiste en jugar aventuras como las de la serie original de dibujos. El segundo anima a jugar con un ambiente más bien sarcástico y gamberro, que es el punto de vista bajo el que está escrito todo el manual. Y el modo del lado oscuro es algo así como gótico-destruyér azul.

En **Moffet Babies** los PJ son niños al cuidado de una canguro. No son niños normales, sino híbridos de algún tipo como niños-rana, niños-oso o

Rescepto

algo similar. Sus aventuras pueden ser las normales de unos niños de guardería o transcurrir en mundos de su imaginación.



De concepto similar arranca el juego **Niños**, de Francisco Franco Garea, que apareció publicado en la primera encarnación de la revista Líder. La diferencia es que esta vez los niños son completamente humanos y un poco mayores, ya que acuden al colegio. El sistema de juego es simple pero apropiado. Juego recomendado para los que crecimos jugando a ser Darth Vader en el patio del colegio y leyendo las aventuras del pequeño Nicolás. O en versión más moderna, a los que siempre han querido ser de la pandilla de Manolito Gafotas.

Continuando con las adaptaciones, es inevitable que muchas lo sean de manga y anime. **Sailor Moon**, de Guardians of Order, es una de tantas. Usa el Tri Stats System para simular el mundo mágico de la serie de televisión (no del manga) y permitirnos la creación de PJs tanto de los buenos

Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

como de los malos. Además incluye mucha información acerca de la serie, tanto argumental y técnica como curiosidades.

Puede ser jugado de muchas maneras, pero mi favorita como la más bizarra es intentar trasladar el espíritu de la serie a las partidas, es una delicia ver cómo los jugadores se meten en el papel de tiernas japonesitas de instituto con grandes poderes (y grandes cabezas, y ojos...).

Ya que he empezado a tratar el tema del manga y el anime es imprescindible que nombre **Heart Quest**, de Seraphin Guard y **BBSW**, de un tal Zaratustra.

Heart Quest DICELESS Romantic Roleplaying in the Worlds of Shoujo Manga



Heart Quest es un juego multiambiental basado en el sistema Fudge, pero especializado en ambientaciones soho manga (manga para niñas). ¿Debo añadir algo más? Sí, que está bastante bien hecho.

BBSW son las siglas de Big Breast, Small Waist. Éste también es

Rescepto

Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO



multiambiental, pero de sistema propio y especializado en ambientaciones hentai. A destacar el sistema de puntos de experiencia por practicar sexo

(SEXperience) y el cuidado con el que está diseñado y redactado pese a lo bizarro del tema.



A toda acción sigue una reacción. Si Mundo de Tinieblas es la acción, **Mundo de Demencia** es la reacción. Creado por Lázaro de Vetusta, en este juego nuestros alter egos son miembros de una élite secreta, dividida en diferentes clanes con poderes característicos, en busca de un mítico estado de iluminación. La ambientación se divide en los subjuegos *Borrachos: La Cogorza*, *Fumadores: La Humareda* y *Mujeres: El Enigma*. El sistema de juego es el de Mundo de Tinieblas excepto por los poderes y arquetipos, que son propios de esta parodia.

Existe una versión para jugar en vivo, **Teatro Demente**, por el grupo creativo Mono Morao. Introduce tres facciones más; *Frikis*, *Colgaos* y *Guripas*.

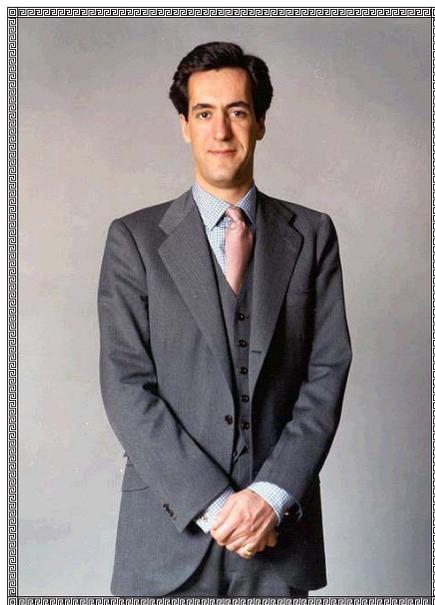
Algunos juegos son bizarros por su sistema de juego más que por su ambientación. Es lo que ocurre con **Analaya**, de la desaparecida Larshiot. Este juego de tinte fantástico con toques de ciencia ficción pasó sin pena ni gloria a pesar de un innovador sistema que no necesitaba de director de juego. Gracias a un ingenioso sistema de tarjetitas el peso de la narración

UN HOMBRE	EL GRAN MARRÓN	El nuevo experimento sociológico que hará tambalearse los cimientos de la civilización occidental.
UN LIBRO	PRÓXIMAMENTE EN	
TRES MESES	RE S C E P T O	

Rescepto

se repartía entre todos los jugadores, convirtiendo cada partida en un cadáver exquisito. También el sistema de magia era curioso, ya que en aquellos tiempos normalmente la magia se basaba en hechizos formulados más o menos rígidos, pero en este juego era algo mucho más improvisado y subjetivo.

Príncipe Valiente, de Chaosium, no sólo cuenta con el bizarro corte a tazón del susodicho príncipe, sino que el sistema de juego también es raro. Se juega no con dados, sino con monedas. Cuanto más habilidoso el personaje, más monedas lanza. También tenía un sistema que permitía a los jugadores influir directamente sobre la narración, aunque no con tanta potencia como en Analaya.



Macho Women with Guns. Sólo el nombre ya es bizarro. Este trabajo de BTRC es uno de esos juegos pequeñitos pero bien hechos que rezuman friez bizarra por los cuatro costados. Dedicado a los admiradores de Red Sonja, Xena o la teniente Ripley; en este juego los PJs son duras y hermosas mujeres que solucionan sus problemas mediante la aplicación de violencia máxima extrema.

Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

¡Quiero una de éstas para mi cumpleaños!



El pequeño manual consta de una pequeña sección dedicada a la creación del personaje, una pequeña sección de reglas, una pequeñísima sección de creación de situaciones y un pequeño y encantador bestiario con criaturas tan execrables como el Isaac Azathoth.

Rescepto

Bunnies and Burrows, de Fantasy Games Unlimited, es probablemente el juego más antiguo comentado en este artículo, ya que se publicó en 1976. Muy innovador en aquella época, todavía hoy sigue siendo bizarro. Los PJs son conejos. Del campo. Y tienen su propia arte marcial (Bunny Fu).

Paranoia, de West End Games. Salido de las mentes enfermas de Ken Rolston (*Ghostbusters*) y Greg Costikyan (*Toon, Ghostbusters, Stars Wars, Violencia*). Este juego está maquetado, redactado y estructurado de manera que tiene aspecto de respetable, pero es el santo patrón de los juegos de rol bizarros. Es el juego con el que los jugadores desaprenden esos vicios que adquieren jugando con otros juegos más convencionales como la colaboración entre compañeros, la confianza y el altruismo.

Paranoia está basado en grandes obras de la literatura y el cine - *Un mundo feliz*, 1984, *THX-1138* -, pasadas por el filtro de la ideología marxista. Esto es, la de los hermanos Marx. Ambientado en el Complejo Alfa,



Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

una sociedad utópica gestionada por un Ordenador que ama a los ciudadanos y se preocupa por que sean felices. Todas las necesidades alimenticias, de habitación y drogas están cubiertas, y el trabajo es realizado por multitud de robots obedientes de las cinco leyes asimovianas de la robótica (excepto cuando se trate de trabajos demasiado monótonos o peligrosos para que los haga un robot).

Cada jugador interpreta a un Esclarecedor, investigadores de élite armados de pistoláseres, motivados y especialmente preparados para deshacer los planes de traidores comunistas mutantes y miembros de

sociedades secretas. ¿Qué ocurriría si tus compañeros esclarecedores averiguaran que tienes poderes mutantes y que perteneces a una sociedad secreta?

La tasa de mortalidad en este juego es muy alta, por suerte el Ordenador es un convencido creyente en las bondades de las copias de seguridad y cada ciudadano cuenta con el respaldo de cinco hermanos

Rescepto

clónicos prestos a sustituirlo si es necesario. Normalmente empieza a ser necesario durante el prólogo cada aventura.

El Ordenador es tu mejor amigo y quiere que seas feliz. Empieza a divertirse AHORA.

Algunos juegos ven la luz como frikadas, pero cuando salen al mercado enganchan y se venden. **Zombie: All Flesh Must Be Eaten** es uno de ellos. Se cuenta que el pergeñador de la idea, George Vasilakos, estaba jugando a Resident Evil cuando decidió de una vez por todas dar rienda libre a una idea tan sabrosa como bizarra: convertir en juego de rol esas películas de zombis hambrientos de carne humana que tanto nos gustan.

La idea básica del juego es interpretar a gente corriente intentando sobrevivir en un mundo en el que los muertos han salido de sus tumbas



Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

para comerse a los vivos. *Survival horror*, llaman a este estilo de juego pese a que da un tipo de partidas en las que los PJs no suelen durar mucho.

Son tan monos...
Lástima que crezcan y se
coman tu cerebro.



¿Quién querría jugar a esto más de una vez? Pues mucha gente.

Zombie: AFMBE tiene muchos aciertos que contribuyen a su éxito.

El sistema de juego es una adaptación del Unisystem sistema estándar de la editorial Eden; ágil, sencillo, eficaz y muy adaptable, permite situar la acción en casi cualquier ambientación. Precisamente eso, la ambientación, es otra de las características a destacar. El manual básico, aunque da varias ideas para ambientaciones, no tiene un mundo oficial. Ello, junto a las reglas de diseño de zombies, motiva a cada grupo de juego a adaptar sus películas o videojuegos favoritos o a diseñar sus propias insanias.

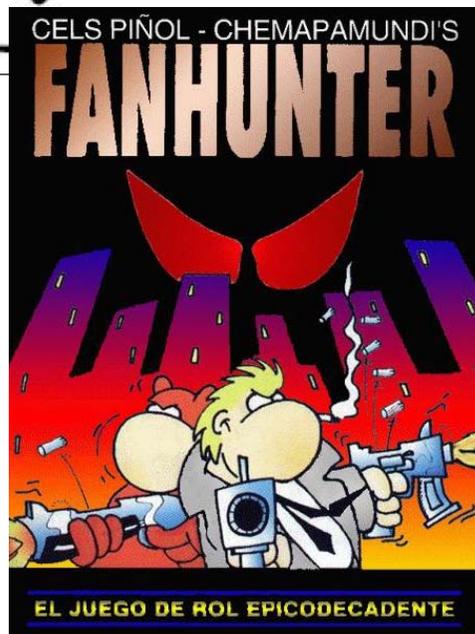
Rescepto

Además de con personas normales y corrientes existe la posibilidad de jugar con personajes más duros (supervivientes) o con poderes especiales (iluminados). ¿Correr delante de los “mataos”? No, es hora de meter caña.

Fanhunter, de Farsa's Wagon, es otro juego que nació friki y se volvió popular.



Está basado en las historietas homónimas de Cels Piñol, que nos presentan un mundo en el que el librero loco Alejo Cuervo, que se cree imbuído del espíritu de Philip K. Dick, ha conquistado Europa con tintín macutes, clones de Tintín que usa como fuerzas de choque, instaurando la teocracia como gobierno y la religión de Dick como credo. La cultura friki ha sido prohibida y se ha creado una fuerza de represión específica para controlar su comercio ilegal, los



Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

Fanhunters. Un puñado de irreductibles se oponen activamente al régimen papal; roleros, otakus, fans de Chuck Norris, superhéroes perturbados... son el principal enemigo del sistema.

El éxito del juego llegó de forma lenta pero siempre creciente, con apoyo acérrimo de los fans, un puñado no pequeño de suplementos dignos e incluso un *spin-off*. **Fanpiro** se enfoca en unos personajes que en *Fanhunter* son, aunque escasos, peculiares. Los fanpiros necesitan consumir, literalmente, material friki para poder sobrevivir. A cambio reciben ciertos poderes sobrehumanos que dependen de la subclase de fanpiro a que pertenezca el PJ. En resumen, es una parodia de *Vampiro* que se ha jugado con bastante cariño entre los aficionados a *Fanhunter*.

FANPIRO



Pitecanthropuz de Oriol Rin, editorial Quepuntoes. Se autodenomina un juego del género “prehistórico fantástico”, lo que ya es bastante bizarro, pero lo más bizarro es el sistema de juego, que utiliza 2D12.

La ambientación es el planeta Mundo, creado por un dios competente y habilidoso, pero terminado y gestionado por un dios – Dioz – prehistórico, gordete, peludo y perezoso

Rescepto

Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

que hizo a su semejanza las doce razas de pitecos (monos) que lo pueblan y de entre las cuales los jugadores elegirán la raza de sus personajes.

Además de por los pitecos el planeta Mundo está habitado por otras criaturas igual de interesantes y probablemente más capaces y adaptadas, como el pulpopótamo, el barroedor o el apestruz.

Algunas editoriales que se dedican principalmente a juegos serios han creado líneas en las que publicar los juegos que ellos llaman experimentales, adultos o de nuevo estilo, pero que nosotros sabemos que en realidad son bizarros. Un ejemplo temprano fue la firma Black Dog, dependiente de White Wolf. A nivel nacional tenemos la colección Dosdediez de La Factoría de Ideas y la línea New Style de la editorial Edge Entertainment.

Barrio Xino es uno de los juegos más destacados de la Dosdediez y el que ha tenido más éxito. Creado por Sergi Latorre, es lo más parecido que conozco a lo que sería un juego de rol basado en las historietas de Maki Navaja. Con este juego puedes interpretar a los “shorisos, guardiasivile, shuloputas y putas propiamente dishas” que protagonizan el día a día de los barrios bajos de tu ciudad.

Name Keeper, de José Luis Pumarega, está ambientado en un

mundo de fantasía heroica algo más común, pero con detalles peculiares. Por un lado, la tecnología, que tiene su expresión más avanzada en la forma de robots de cobre que funcionan gracias a intrincados mecanismos de relojería. Por otro lado, la magia. Ésta consiste en que el uso del lenguaje con el que fue creado el mundo puede también alterarlo, pero los magos (Namekeepers) tienen un conocimiento tan incompleto de su fun-

cionamiento que por lo general prefieren evitar el uso de la magia todo lo posible.

Aparte de curiosos detalles de cosmología acerca de la forma del mundo y su posición en el universo,

un último aspecto chocante del juego es que debido a que los dioses perdieron la guerra contra los demonios ahora toda la gente que muere va a para directamente al infierno. La buena noticia es que ahora el infierno ocupa una parte concreta del mundo y es teóricamente posible escapar de él (o entrar a él) si cruzas la frontera que tienen con los países de alrededor.

Barón de Munchausen, publicado originalmente por Hogshead Publishing, está en una difusa frontera entre los juegos de rol de los cuentacuentos.

“¡DISPARO!”

Cualquier rolero, cualquier situación

Rescepto

Los jugadores adoptan el papel de un grupo de nobles del siglo XVIII que se han reunido en una taberna y se cuentan unos a otros aventuras que han vivido mientras comen y beben.

La forma más pura de jugar consiste en disfrazarse con trajes de época, reunirse en una taberna del barrio y jugar mientras se piden rondas de vino y se comen panecillos (o se lanzan, según las reglas del juego). Los asistentes personales y las mozas de la taberna son opcionales.

En cualquier caso, cada personaje cuenta su historia dentro de una ronda (de historias, no necesariamente de bebidas), existiendo la posibilidad de que el resto de personajes le hagan preguntas y sugerencias según una serie de sencillas reglas y apuestas. También puede darse la posibilidad de que dos jugadores se batan en duelo si se duda de la nobleza de uno o se menta a su madre. Otros insultos sí que se fomentan, cuanto más elaborados y sutiles, mejor.

Al final de cada ronda de historias el dinero ganado en las apuestas se usa para votar a la mejor historia y el ganador se queda con el dinero, que debe usar obligatoriamente para pagar la siguiente ronda de bebidas con la que se empezará la siguiente ronda de historias.

Pokéthulhu, por S. John Ross y John Kovalic (*Dork Tower*), publicado originalmente por Squishy Brain Games.

En la vieja Nueva Inglaterra, donde todos los adultos viven en pue-

Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

blos pesqueros con casas de tejado holandés, los niños de 10 años encierran a monstruos insanos y adorables en Dodecaedros Relucientes y los entrenan para usar su poder para el bien, para el mal... o por deporte.

La tercera edición de esta divertida e inevitable – las estrellas estaban en posición – parodia de los Mitos de Cthulhu y Pokémon puede conseguirse gratuitamente desde la página web de Cumberland Games.



Rescepto

De Profundis – cartas desde el abismo, de Michal Oracz, es seguramente el juego más extraño de la línea New Style. Presentado como un estuche de cartulina plastificada que contiene un puñado de hojas sueltas que simulan ser cartas, las reglas y ambiente del juego están explicadas totalmente en estilo epistolar, que es también como se juega.

Está vagamente basado en la obra de Lovecraft y compañía, y consiste principalmente en escribir cartas a otros jugadores en las que se narran extraños hechos que ocurren a tu alrededor. Ésta es la forma principal de juego que se contempla, y aunque parece que principalmente para la época actual también existe la posibilidad de ambientarla en los años veinte.

Otra forma es el psicodrama, en la que los jugadores se reúnen en una habitación a oscuras y se narran unos a otros una historia de terror que están imaginando.

La forma final es la Fantasmagoría, una forma particularmente solitaria en la que el jugador trata de ver cuál es la verdad que se esconde tras la realidad cotidiana, autoconvenciéndose de que todo lo que ve está relacionado de alguna forma con una realidad escondida, más antinatural e incomprensible de lo que pensamos.

Frankenstein Faktory, de Joe Abrakadabra, es el primer juego de rol con tornillos. Te dan una bolsita de tornillos y tuercas cuando compras el juego.

Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

Los personajes son criaturas fabricadas por el Dr. Frankenstein a partir de pedazos, cosa que se refleja en la hoja de personaje construyendo la imagen del mismo a partir de un recortable. Y de ahí la necesidad de los tornillos, que sirven para ajustar la cabeza del personaje al resto del cuerpo (los tornillos que te dan con el juego sirven de marcadores para señalar si la cabeza está más o menos apretada, lo que tiene un efecto en el juego).

La misión última es sobrevivir, ya sea a los desmanes e intrigas de Igor en la factoría o a la rabia y el miedo de los aldeanos fuera de ella.

Puppetland, de John Tynes (*Unknown Armies*). Punch ha matado al Creador, y ha instaurado un reinado del terror sobre Titirilandia con la ayuda de los cascanueces y los seis sirvientes títeres que construyó con la piel del Creador.

Los jugadores interpretan a títeres – de dedo, de mano, de sombras o marionetas - que viven en la Tierra del Creador, donde Punch los tiene esclavizados en Villa Títtere. Sólo encontrarán paz y refugio en Reposo, la aldea fundada por Judy más allá del lago de leche y galletas de chocolate. ¿Lograrán derrotar a Punch y resucitar al Creador?

Aparte del oscuro mundo de cuento que propone este juego, tiene también algunas reglas peculiares como que las partidas – llamadas cuentos - sólo pueden durar una hora de tiempo real (entonces el cuento acaba

Rescepto

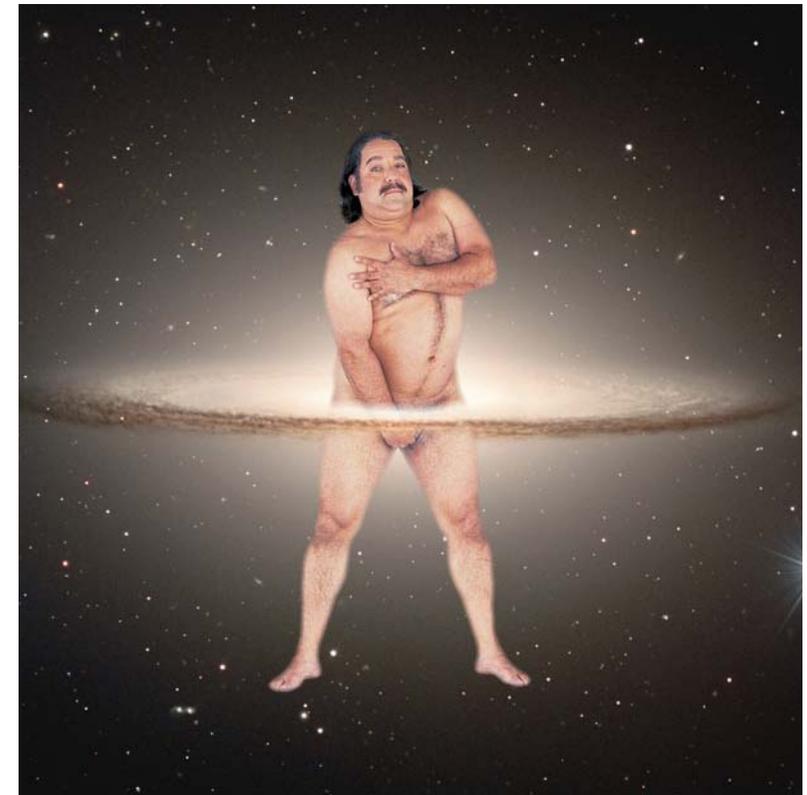
Ensayo: Rol Bizarro

JORGE VALLEJO

y al comenzar el siguiente cuento los títeres despiertan en sus camas), los jugadores no pueden narrar ni preguntar al máster (titiritero) sino que todo lo que digan es lo que dice su personaje; y a su vez el máster sólo puede narrar, por lo que habla siempre en pasado.

Violencia, del Diseñador X (seudónimo de Greg Costikyan) es el juego con el que cierro el artículo. Este juego simboliza el regreso a los principios del juego de rol. De nuevo los jugadores interpretan a un puñado de psicópatas ultraviolentos que se introducen en edificios matando a sus habitantes por los puntos de experiencia y llevándose el tesoro para comprar armas más potentes y todo tipo de pócimas. Pero no en un dungeon cualquiera, sino que está ambientado en la actualidad, así que puedes usar tu ciudad como escenario y a tus vecinos y compañeros del trabajo como víctimas. Y las reglas están tan bien pensadas que podrás usar todos esos dados extraños que tienes almacenados y algunos que ni siquiera existen, como los exóticos D40 y D60. ¿Qué más puedes pedir? Sólo sexo, drogas y munición.

¿Queréis bibliografía? ¿Eh? ¿La queréis?
¡Pues pasad la página, muchachos!



EN BREVE TE VAMOS A OFRECER LA
RESPUESTA A LA PREGUNTA QUE NI
STEPHEN HAWKING SUPD ENCONTRAR:

¿ES DON JEREMY EL CENTRO DEL UNIVERSO?

SÓLO EN...

RE S C E P T O

Bibliografía

[Teletubbies jdr](#)

Joni Karanka (2001)

El juego de Rol Flynn

Antonio Jesús Sánchez Radial y Carlos Sánchez Radial

Cocoguawa (2002)

Piltrufos

Jorge Martínez Etchegoyen

Cocoguawa (2002)

Moffet Babies

Miguel García Fernández

Cocoguawa (2002)

Niños

Francisco Franco Garea

Revista Líder, 2ª temporada

Sailor Moon

Mark C. MacKinnon

Guardians of Order (1999) 4ª ed

Heart Quest

Michael Hopcroft y otros

Seraphim Guard (2002)

[BBSW](#)

Zaratustra (2001)

[Mundo de Demencia](#)

Lázaro de Vetusta (2001)

Teatro Demente

Aitor Diego y otros

Mono Morao (2001)

Atalaya

Miguel Ángel Frigal y José Luis

Laviña

Larshiot (1993)

Príncipe Valiente

Greg Stafford

JOC Internacional (1990)

[Macho Women with Guns](#)

Greg Porter

BTRC (1994)

Bunnies and Burrows

Scott Robinson y B. Dennis Sustare

FGU (1982)

[Paranoia](#)

Greg Costikyan y Ken Rolston

JOC Internacional (1991)

[Zombie: All Flesh Must Be Eaten](#)

Al Bruno III y otros

Edge (2001)

[Fanhunter](#)

Chema Pamundi, Sabih Garriga y Cels Piñol

Farsa's Wagon (2001) 2ª ed

[Fanpiro](#)

David Alabort y Joan Pol

La Factoría y Fanhunter S.L. (2001)

Pitecanthropuz

Oriol Rin

Quepunto.es (2002)

Barrio Xino

Sergi Latorre

La Factoría de Ideas (2001) 2ª ed

Name Beeper

José Luis Pumarega

La Factoría de Ideas (2001)

[Barón de Munchausen](#)

James Wallis

La Factoría de Ideas (2001)

[Pokéthulhu](#)

S. John Ross y John Kovalic

La Factoría de Ideas (2002)

[De Profundis](#)

Michal Oracz

Edge (2002)

[Frankenstein Faktory](#)

Joe Abrakadabra

Edge (2002)

[Puppetland](#)

John Tynes

Edge (2003)

[Violencia](#)

Greg Costikyan

Edge (2001)

EL CÓMIC EN LA RED (I)

MIGUEL NAVARRO



Desde esta sección pretendemos acercarnos al fenómeno de los cómics gratuitos en Internet. Un mundo en el que podemos encontrar literalmente miles de autores y obras, y donde es necesario tener una guía documentada sobre lo que es o no recomendable. A falta de dicha guía, haremos lo que podamos.

KEVIN & Kell

Si vamos a hablar de tiras cómicas en Internet, es obligatorio empezar por “Kevin and Kell”, del estadounidense Bill Holbrook. Las razones para ello son múltiples: es una de las mejores tiras que en la actualidad se publican; es también una de las más veteranas (empezó su andadura el 4 de septiembre de ¡1995!); su autor no es un semiprofesional intentando abrirse camino en el mundillo, sino que publica otras tiras con regularidad en los periódicos (y a pesar de ello, nunca ha abandonado “K&K”); pero sobre todo, porque Holbrook es probablemente el autor que mejor ha entendido el concepto de “cómico en Internet”.

Esto se puede observar en muchos detalles, como la navegabilidad de su página (extraordinariamente sencilla e intuitiva) o el intenso feed-back que mantiene con sus lectores a

E
N
S
A
Y
O

Rescepto

través de las listas de correo. Pero principalmente, por su visión comercial: por ejemplo, mantiene un programa de sponsors que permite a sus lectores, a cambio de cifras bastante módicas, poner un mensaje en la página de inicio de la tira. Aunque destaca más el hecho de que, por 360 dólares (pagaderos en cómodos plazos mensuales), tienes derecho a diversos elementos de merchandising incluyendo una caricatura ¡y una aparición en la tira!

Pero, detalles al margen, ¿qué ofrece “K&K” al simple lector que se acerca a la página?

“K&K” transcurre en la ciudad de Domain, en un mundo en el que los humanos no existen y los animales han desarrollado inteligencia. No obstante, esta inteligencia no ha eliminado sus instintos, y la sociedad se encuentra dividida

entre los cazadores y las presas, existiendo un complejo (y bastante lógico) sistema de leyes que determina quién, cuándo y cómo



Ensayo: El cómic en la red (I)

MIGUEL NAVARRO

puede ser devorado.

En este mundo vive Kevin Kindle, un conejo de dos metros que es un paria entre su propia gente porque carece de un elemento básico de todo conejo: el miedo. Kevin prefiere plantar cara a los depredadores en vez de cumplir con su deber de presa y escapar de ellos. Tiene una hija adoptiva adolescente, Lindesfarne, que es un erizo (¿o quizá un puercoespín?); un trabajo sin futuro como programador freelance; y una ex mujer psicótica, Angelique. Todo esto cambia cuando conoce online al amor de su vida: Kell Dewclaw.

Kell es una mujer de éxito, ejecutiva en una importante compañía, viuda y con un insoportable hijo adolescente llamado Rudy. Entre Kevin y Kell todo va de maravilla, pero cuando se conocen en persona se

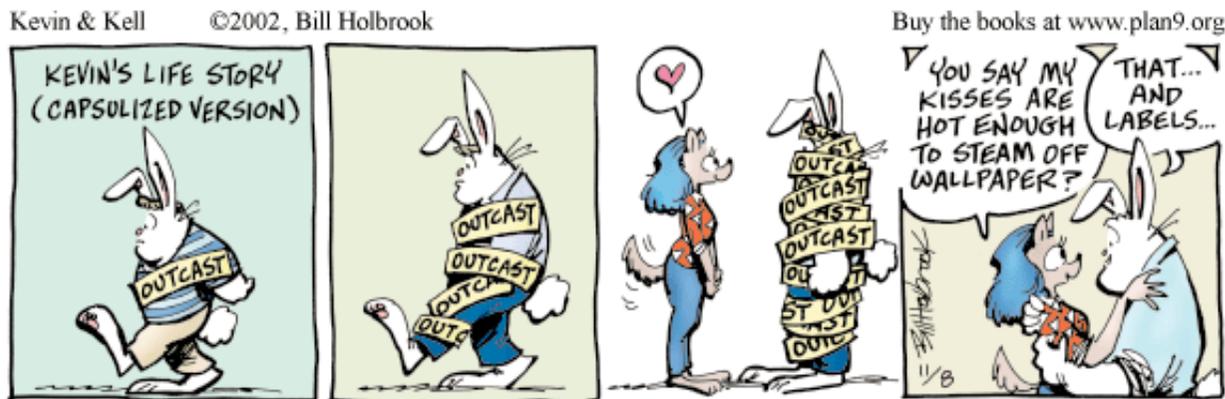
dan cuenta de un pequeño detalle: Kell es una loba.

A pesar de sus diferencias, la relación entre Kevin y Kell acaba en el altar, lo que conllevará el des-

Rescepto

Ensayo: El cómic en la red (I)

MIGUEL NAVARRO



precio de sus propias familias y el total ostracismo social. Y éste es el punto en el que empieza la tira.

“K&K” es, como dice el propio Holbrook, un cómic sobre lo que significa ser diferente. Como expresa uno de los personajes, “toda sociedad necesita algún tipo de división arbitraria”. Y por ello toda sociedad necesita que alguien se salte esa división y nos recuerde algunas verdades básicas sobre la vida.

Ni Kevin ni Kell son héroes. Se limitan a seguir con sus vidas y a conseguir, poco a poco, la aceptación de quienes les rodean. Es por ello por lo que son admirables.

Otro aspecto muy destacable del cómic es el crecimiento de sus personajes. A lo largo de los diez años de duración de la tira asistiremos a verdaderos casos de evolución, especialmente en los secundarios. Ralph Dewclaw, por ejemplo, el patoso hermano de Kell que pasa de ser el pro-

tagonista de un gag recurrente al más puro estilo Coyote, a convertirse en una persona centrada, con un buen trabajo y una familia. O Bruno Lupin, el mejor amigo de Rudy, que acabará tomando una decisión que cambiará su vida para siempre (la pelea a puñetazos entre Rudy y Bruno es uno de los cómics mejor narrados que he leído).

Por supuesto, como todas las grandes obras, “K&K” no pretende hacer ideología. Si no quieres encontrarle dobles lecturas, puedes limitarte a disfrutar con sus gags (aunque es obligatorio advertir que necesitarás un buen nivel de inglés y unos conocimientos mínimos de zoología). Pero si quieres buscar algo de profundidad, no te costará demasiado encontrarla en algunas líneas argumentales: el intento de prohibir los matrimonios entre diversas especies, por ejemplo. O el grupo terrorista “Rabbit’s Revenge”.

Añade a todo esto el toque justo de friquismo necesario para introducir homenajes a Star Trek sin caer en la parodia o el exceso de referencias, y tendrás una de las tiras cómicas más recomendables del panorama actual.

WWW.KEVINANDKELL.COM

AL ÍNDICE

EL CANTO DEL LANZADOR DE RUNAS

JESÚS FERNÁNDEZ LOZANO



Dios de los huesos sé propicio al adivinador
De cabra, de perro, de cordero lechal,
Muestra los hados de forma inequívoca.

Dios de los huesos con tu unico ojo
Muestra la luz del futuro
Guía al lanzador de runas por el camino del fresno.

Dios de los huesos tallados de foca
Habla por mi boca y vomita misterios
Y yo danzaré para ti alrededor del círculo mágico.

Te ofrezco el grog que baja por mi garganta y sangre de abedul
Y las cenizas que no queman mis pies y la llama amarilla
Toma de mi brazo el vino rojo de la vida.

Dios de los huesos, muéstrame el futuro,
Enseñame el hilo que tejen las Nornas y el destino del guerrero
Te llamaré Skulpnir, te llamare Urvendi, te llamaré Skjöln.

Dios de los hueso hazme poderoso como el rayo
Hazme volar junto a las brujas
Hazme cabalgar como las Valküre.

Rápido como el cuervo, fuerte como el oso,
Duro como cuerno de narval,
Silencioso como una lápida.

Dame, dios de los huesos, cuanto te pido
Dame la sabiduría de las runas
Dame, y yo te pagaré con creces.

+18

Ron Jeremy, conocida estrella del porno, es uno de los actores más prolíficos del panorama cinematográfico. Sus más de 700 películas X catalogadas en Internet Movie DataBase ([IMDB](#)), la participación en películas de cine “convencional” (como la ya casi película de culto Orgazmo) así como sus numerosas apariciones en viodeoclips, series y demás, le convierten en, quizás, el actor mejor conectado del universo.

Podemos definir un “número Jeremy” como el número de actores mínimo necesario, que co-aparecen en una misma cinta, para conectar a un actor dado con Ron Jeremy. Por ejemplo, Selem fue víctima de la “taladradora” de Ron en la multipremia-

da Drácula de Mario Salieri, Selem tiene pues un número Jeremy de 1. El propio Ron tiene un número Jeremy de 0 consigo mismo. Lo sorprendente es que cuando intentamos buscar actores lejanos a Ron, descubrimos que es casi imposible que nadie esté a más de distancia 3 de nuestro amigo. Por ejemplo, ¿a qué distancia dirías que se encuentra Juanito Navarro?, pues bien, sorprendentemente ese número es de ¡¡¡tan sólo 3!!! Juanito aparece en Torrente 2, donde sale con

Ariadna Gil, la cual aparece en Off Key con George Hamilton que a su vez sale en The L.A. Riot Spectacular con... tachan... ¡¡¡Ron!!! Creedme, lo he probado todo, Fernando Esteso, Gabino Diego, Barragán, hasta Quique Camoiras, y nada, todos están al lado de Ron. ¿No es esto una prueba irrefutable del Jeremycentrismo?

Realmente, la idea de proponer a un actor como centro del universo cinematográfico es original de Brett Tjaden y Glenn Wasson, quienes descubrieron



¿ES RON JEREMY EL CENTRO DEL UNIVERSO?

[ANTONIO MARCO](#)

D
I
V
U
L
G
A
C
I
Ó
N

Rescepto

que la mayoría de los actores de Hollywood están como mucho a una distancia 3 de Kevin Bacon. Por ejemplo, Ron Jeremy trabajó (y no taladró) en Detroit Rock City (una película que aquí se mal llamó Cero en conducta) con Paul Brogren, el cual aparece en Cavedweller con Kevin Bacon, así Ron tiene un número Bacon de 2, o bien Bacon tiene un Jeremy de 2 (tanto monta monta tanto, sobre todo Ronnie). ¿Y que hay de nuestro entrañable Juanito Navarro?, pues Juanito tiene un Bacon de 3 (aunque en este caso no creo que las autoridades competentes me permitan decir que Bacon tiene un número Juanito de 3). En la siguiente dirección, www.cs.virginia.edu/oracle, encontrarás buscadores de distancia respecto a Bacon o de cualquier actor. Altamente recomendable perder algunos minutos (y no horas, porque de verdad, es adictivo) en conocer los más escabrosos detalles de la red de actores.

Lo cierto es que podríamos proponer a casi cualquier actor como centro del universo ya que todos están ultraconectados entre sí. Tom Cruise, Nicole Kidman, Javier Bardem, todos son buenos candidatos, o como no, Juanito Navarro o Arnold Schwarzenegger. Por cierto, ¿a qué distancia está Juanito de Arnold? Pues bien, Juanito trabajó con Luis Barboo en ese gran western de todos los tiempos, Al Este del Oeste (por cierto, Juanito hacía de indio y Ozores se come una mierda... ahhh, que recuerdos), Luis Barboo era uno de esos cientos de secundarios que aparecían

Divulgación:

¿Es Ron Jeremy el centro del universo?

ANTONIO MARCO

en Conan, protagonizada por Arnold. Si no fuera por el anacronismo, yo diría que cuando Arnold se encontró a Luis durante el rodaje le dijo “Fukk, arrn’t u the one who worrked with Huannitoo?”.

Pero, ¿por qué están todos los actores tan cerca?, ¿es Kevin Bacon la clave?, ¿lo es Ron Jeremy? No, la explicación es más sencilla y a la vez más compleja. Se trata de una propiedad matemática de las redes de interconexión, llamada la propiedad de mundo pequeño (“small world”). En las siguientes líneas trataré de hacer comprensible la explicación matemática de la divinidad de Ron Todopoderoso y de su mano derecha, Huannitoo.



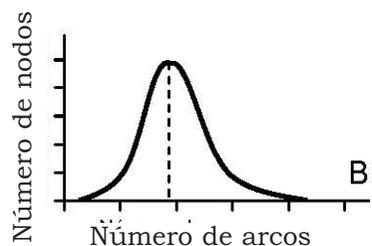
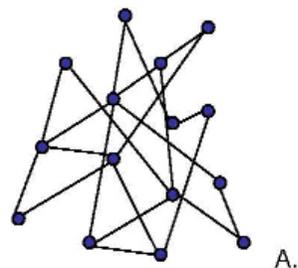
LA TEORÍA DE GRAFOS

El prolífico matemático suizo [Leonhard Euler](#) (famoso por definir el número e) resolvió un viejo problema conocido como “[los puentes de Königsberg](#)”, inaugurando una nueva rama de las matemáticas, la teoría de grafos. Pero fueron realmente [Paul Erdős](#) y Alfréd Rényi los que desarrollaron formalmente las características matemáticas de los grafos.

A modo de definición, un grafo (o red) es un conjunto de **nodos** (o puntos) conectados a través de **arcos** (o enlaces). Por ejemplo, un mapa de carreteras es un grafo, donde los nodos son las localidades y los arcos las carreteras y caminos. Los trabajos de Erdős y Rényi se basan en los llamados **grafos aleatorios** (figura A). En este tipo de grafos, se asume que

Rescepto

los arcos entre los nodos se distribuyen aleatoriamente, esto es, existe un número N de arcos promedio por nodo, el cual es el número de arcos de la mayor parte de los nodos. Aunque al seguir una distribución al azar, existen nodos con un número diferente de arcos. La distribución concreta es una distribución de Poisson que se muestra en la figura B. Una de las características que definen una red es la **distancia promedio** (l) entre dos



nodos, es decir, cuántos arcos recorreremos para pasar de un nodo cualquiera a otro (recordad el

“número Jeremy”). Erdős y Rényi estimaron que la distancia promedio es proporcional al logaritmo decimal del número de nodos;

$$l \sim \log N$$

Esto quiere decir que si en una red con 1.000 nodos la distancia promedio es de 3, si aumentamos a un millón de nodos, esta distancia sería de tan solo 6. Las redes aleatorias cumplen así la propiedad conocida como de **mundo pequeño** (aunque este término se suele reservar a las redes libres de escala que veremos más adelante).

Divulgación: ¿Es Ron Jeremy el centro del universo?

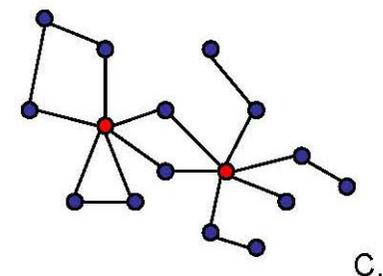
ANTONIO MARCO

Sin embargo, los grafos reales parecen no ser aleatorios ya que las distancias promedio son mucho menores a las esperadas. El trabajo más influyente en este campo se debe, quizás, a [Stanley Milgram](#), un psicólogo norteamericano que en los años sesenta llevó a cabo un [curioso experimento](#) sobre las redes de interacción social. Milgram envió cartas a diferentes personas en las cuáles figuraba el nombre y datos de una persona objetivo. El sujeto debía enviar directamente la carta al objetivo sólo si había tenido algún contacto con él, si no, debía enviarla a la persona que creyera más próxima al objetivo (algún amigo que viviera en la misma ciudad, por ejemplo). El siguiente que recibía la carta debía seguir los mismos pasos. Cada vez que alguien mandaba una carta, también debía expedir una postal a Milgram, de forma que éste pudo registrar todos los recorridos. El resultado fue impactante, la distancia promedio de dos norteamericanos cualesquiera era de 6 (realmente el primer resultado fue de 5.5), lo que dio lugar al concepto de “**seis grados de separación**” que se aplica a las redes sociales y que viene a decir que casi cualquier persona del mundo está conectada con cualquier otra mediante 6 personas, o lo que es lo mismo, el mundo es un pañuelo. Pero, ¿Qué ocurre con el resto de redes?, ¿ocurre lo mismo con las redes de actores?, ¿podría llegar fácilmente a Jeremy?

Este tipo de redes, diferentes a las redes aleatorias descritas por Erdős y Rényi, se empezaron a conocer como las **redes de mundo pequeño**.

Rescepto

El influyente trabajo de Duncan Watts y Steven Strogatz asentó las bases para el estudio matemático de este tipo de grafos, pero fueron [Albert Barabási](#) y su, en ese momento, estudiante de doctorado Réka Albert los que desarrollaron el modelo conocido como **redes libres de escala** (figura C), que es aplicable a casi cualquier grafo real. En concreto, Barabási y Albert tomaron como modelo la red de páginas web, siendo los nodos los documentos HTML y los arcos los hipervínculos, contando para ello con Hawoong



Jeong que programó un robot que rastreaba la world wide web. Los resultados recuerdan a los de Milgram. En concreto rastrearon 800 millones de nodos (datos de 1998) y detectaron una distancia promedio de 19. Estas redes libres de escala se caracterizan por la presencia de **hubs**, que son nodos altamente conectados. Así, existe una pequeña cantidad de nodos con un gran número de links (por ejemplo, Yahoo o Google), y un gran número de nodos con muy pocos enlaces (como casi cualquier página personal que encontremos). De hecho, el número de enlaces disminuye mientras el de nodos aumenta ambos de una forma exponencial (figura D), la red sigue lo que se llama una **ley de potencia**. De esta propiedad se deriva el nombre de “libre de escala”, un concepto originario de la física (y que no discutiremos aquí). En este tipo de

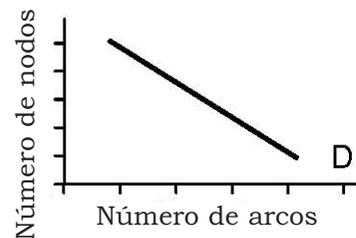
documentos HTML y los arcos los hipervínculos, contando para ello con Hawoong

Jeong que programó un robot que rastreaba la world wide web. Los resultados recuerdan a los de Milgram. En concreto rastrearon 800 millones de nodos (datos de 1998) y detectaron una distancia promedio de 19. Estas redes libres de escala se caracterizan por la presencia de **hubs**, que son nodos altamente conectados. Así, existe una pequeña cantidad de nodos con un gran número de links (por ejemplo, Yahoo o Google), y un gran número de nodos con muy pocos enlaces (como casi cualquier página personal que encontremos). De hecho, el número de enlaces disminuye mientras el de nodos aumenta ambos de una forma exponencial (figura D), la red sigue lo que se llama una **ley de potencia**. De esta propiedad se deriva el nombre de “libre de escala”, un concepto originario de la física (y que no discutiremos aquí). En este tipo de

Divulgación: ¿Es Ron Jeremy el centro del universo?

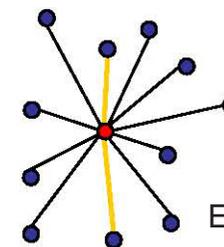
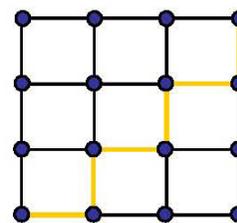
ANTONIO MARCO

redes, la distancia promedio es proporcional al logaritmo del logaritmo del número de nodos, por lo que se dice a menudo que estos grafos conforman **mundos superpequeños**;



$$l \sim \log \log N$$

que el paso por estos puntos permite “atajar” distancias (figura E). Por ejemplo, tratemos de volar desde Valencia a cualquier parte del mundo. Bastarían tan sólo un par de enlaces. Si no pudiéramos llegar



directos desde Valencia, podríamos ir a Londres-Heathrow, un gran hub que conecta casi cualquier capital del mundo, y desde allí volar a otra ciudad del país. Si tuviéramos que ir a cualquier sitio de EEUU bastaría con enlazar Madrid-Barajas con Nueva York- JFK, y desde este gran hub volaremos hasta casi cualquier sitio. El mundo es así más pequeño. La red de aeropuertos es una red libre de escala y sigue una ley de potencia.

Gracias a la existencia de estos hubs, se reducen dramáticamente las distancias entre dos nodos cualesquiera ya

directos desde Valencia, podríamos ir a Londres-Heathrow, un gran hub que conecta casi cualquier capital del mundo, y desde allí volar a

Rescepto



ESTUDIOS DE REDES REALES

Desde que Barabási y sus colaboradores publicaron el trabajo sobre la estructura de la world wide web, se ha intentado caracterizar la estructura de multitud de grafos reales. Este mismo grupo ha estudiado la estructura de internet con resultados similares a los de la world wide web. La biología se ha beneficiado enormemente de los avances en el estudio de las redes, tanto las redes metabólicas (donde los nodos son compuestos y los arcos las reacciones bioquímicas), como las redes de interacción entre proteínas siguen una estructura libre de escala. Dos metabolitos cualesquiera en la célula están a una distancia promedio de 3, la red metabólica es de mundo pequeño. En este caso el hub por excelencia es la molécula de agua, que participa en la mayor parte de las reacciones metabólicas.

Pero casi cualquier red biológica, social o artificial sigue una estructura libre de escala. *Linked* es un libro altamente recomendado en el que Barabási recorre diferentes tipos de redes, buscando una explicación a que casi cualquier red real que analicemos sea de mundo pequeño. El autor repasa los avances en redes biológicas y sociales, y después se atreve con las modas pasajeras, el éxito de un negocio, la red de relaciones sexuales humanas e incluso la organización de las redes terroristas.

Más de dos siglos después del trabajo de Euler, la teoría de grafos

Divulgación:

¿Es Ron Jeremy el centro del universo?

ANTONIO MARCO

está de moda. Podemos describir casi cualquier sistema como una sucesión de nodos y arcos y, de esa forma, analizarlo como si de un grafo se tratara y predecir, por ejemplo, de qué forma afectará la quiebra de una empresa al mercado, o diseñar un fármaco que actúe sobre un gen altamente conectado con genes reguladores del ciclo celular que evitan la aparición de un cáncer. La red de actores, que he comentado en la introducción, es también una red de mundo pequeño, y todos están cerca de Ron como Ron está cerca de todos. Además, no es casual la elección de Ron en este artículo, pues éste es un hub, siendo uno de los 10 actores más conectados (según describe Barabási en *Linked*). De esta lista “top ten”, 7 de sus integrantes son actores porno. Por cierto, un último dato, Paul Erdős participó en un documental llamado “N is a number” en 1993, entrando en la red de actores de Hollywood, de forma que Erdős está a una distancia 4 de Ron. ¿Y tú?, ¿conoces ya tu número Jeremy?

LECTURAS RECOMENDADAS

R. Albert, H. Jeong y A. Barabási. Diameter of the World Wide Web. 1999 *Nature* 401:130-131.

A. Barabási. *Linked*. 2003. Penguin Books Ltd, Nueva York.

D.J. Watts y S.H. Strogatz. Collective dynamics of ‘small-world’ networks. 1998. *Nature* 393:440-442.

LA MAZMORRA

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

ILUSTRACIONES: JUAN RAFFO

UNO

Dos individuos flanqueaban a Jorge, eran enormes, uniformados de negro e iban enmascarados con pasamontañas. Lo conducían firmemente sujeto por ambos brazos y se sentía desvalido entre ellos, además, no le habían dirigido ni una sola palabra desde que lo habían dejado a su cargo.

Unos minutos antes le habían obligado a cambiar sus ropas de calle, por un mono azul de tela áspera y unas zapatillas de lona con suela de goma. Humillado e incómodo con la ropa extraña, fue conducido bruscamente por pasillos solitarios, ilu-

minados a trechos regulares por luces fluorescentes empotradas en el techo. Las paredes se interrumpían de vez en cuando por alguna puerta o un pasillo lateral.

Al final de un pasillo abordaron un montacargas de aspecto grasiento, en el que descendieron a los sótanos del edificio. Allí los pasillos eran oscuros y húmedos, iluminados a duras penas por algunas bombillas de luz amarillenta. Cerca del techo, tuberías oxidadas, cubiertas de polvo, goteaban y transmitían gruñidos y golpeteos desde puntos lejanos del edificio. Telarañas abandonadas colgaban de ellas, agitándose levemente al paso de los tres hombres. Las filtraciones de humedad formaban charcos malolientes en el suelo desgastado, dándole al aire un penetrante olor mohoso.

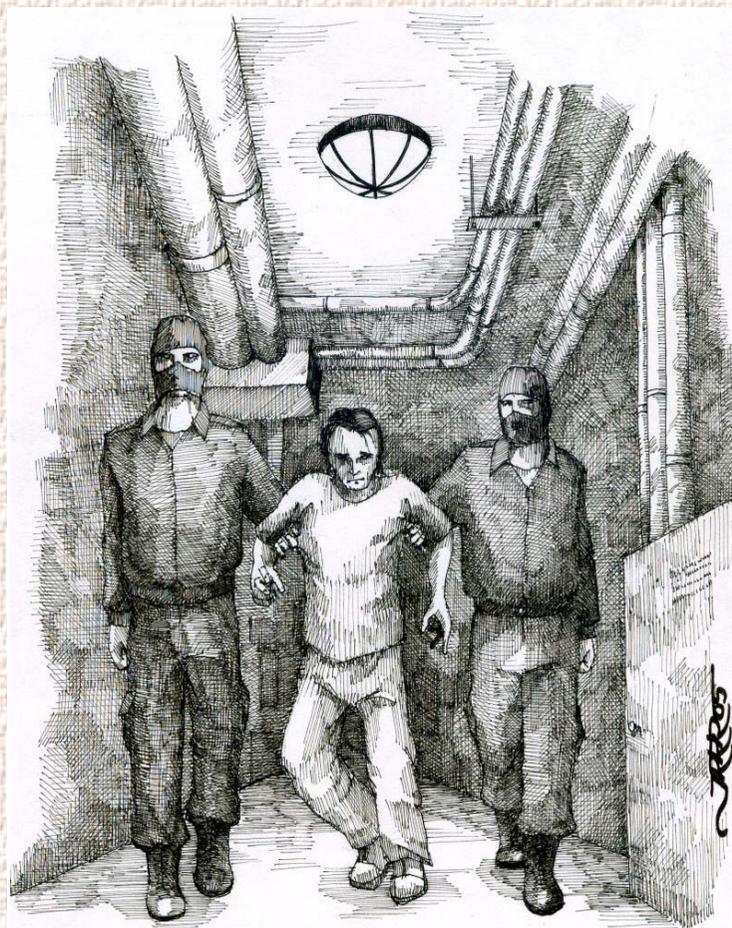
Descendieron por unas escaleras metálicas desgastadas que emitían lamentos herrumbrosos y parecían a punto de desmoronarse bajo el paso brutal de los carceleros. Conforme bajaban, la atmósfera se iba haciendo más sofocante, mohosa y húmeda; como en un panteón centenario.

Cinco niveles más abajo abandonaron la escalera, siendo empujado hacia un pasillo todavía más siniestro y oscuro que los precedentes. A Jorge le temblaban las piernas, estaba al borde de

Rescepto

la taquicardia. El corredor estaba flanqueado a intervalos regulares por puertas de acero numeradas. Eran las temidas mazmorras de las que había oído hablar. Cuando llegaron frente a la número trece, se detuvieron. Como todas las demás estaba pintada de gris, con desconchones y arañazos oxidados. Uno de los encapuchados descorrió el pesado cerrojo y la abrió, las bisagras emitieron un quejido lastimero y una mazmorra oscura abrió sus fauces ante el desamparado Jorge, que fue empujado brutalmente al interior.

El calabozo era un recinto cuadrado de unos seis metros de lado, iluminado por un tubo fluorescente que parpadeaba a intervalos. En el suelo, junto a la pared más alejada de la puerta, se abría un pozo de aproximadamente tres metros de diámetro. De una grúa oxidada, encorvada sobre el oscuro agujero, colgaba un cable hasta una gran cesta de hierro, que reposaba en el suelo junto al pozo. Empujaron a Jorge y le obligaron a sentarse en el interior de la cesta. Obedeciendo a una orden invisible, el motor de la grúa se puso en marcha y la cesta fue arrastrada



hacia la boca del pozo, precipitándose violentamente sobre el negro abismo. Jorge gritó histéricamente, pero uno de los enmascarados carceleros sujetó el cable con un bichero, que previamente había cogido de un rincón, amortiguando el balanceo y evitando que la cesta golpeará contra las paredes del pozo. La cesta metálica fue arriada lentamente y Jorge, presa del pánico pero en silencio, se hundió en las tinieblas.

El prisionero forzó los ojos, asustado, intentando vislumbrar algo en la oscuridad espesa que se abría bajo él, pero fue inútil. Mirando hacia arriba sólo pudo ver, al contraluz, las cabezas enmascaradas de los carceleros, que observaban su descenso. Antes de que la cesta metálica llegase al fondo del pozo, oyó cerrarse la puerta de la mazmorra con un gruñido tétrico y un golpe seco, que retumbó como la caída de una lápida sobre su tumba. Alguien apagó la triste iluminación de la estancia superior, quedando Jorge sumido en la más absoluta oscuridad. Sólo la sensación de balanceo, el gañido de la polea oxidada y el tacto frío del metal lo unían a la realidad.

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

Rescepto

Llegó al fondo con un golpe estrepitoso que provocó ecos en la mazmorra. Una voz metálica, surgida de la oscuridad sobre él, le habló:

—¡Prisionero número trece, salga de la jaula y retírese hasta la pared!

Jorge obedeció atemorizado, retrocedió en la oscuridad y tropezó con la pared a sólo dos pasos. La cesta comenzó a ser izada inmediatamente. La siguió con la imaginación, como si la estuviese viendo. Cuando llegó a lo alto del pozo, el gemido del motor y los chirridos de la polea cesaron. El prisionero número trece: Jorge Jiménez, se quedó en el más absoluto silencio, sólo roto por los latidos de su propio corazón, y en una oscuridad impenetrable.

Palpó la pared húmeda y fría. No encontró salientes, sólo rugosidad. Permaneció a oscuras, muy quieto, con la espalda apoyada contra la pared, el único lazo que tenía con la realidad. No tenía ninguna forma de calcular el paso del tiempo, pero su reloj fisiológico le indicaba que debían de haber transcurrido varias horas. El hambre empezaba a atormentarlo. El frío y los nervios le daban unas imperiosas ganas de orinar. Exploró a tientas la mazmorra, pero no encontró dónde hacerlo. Al fin el silencio quedó roto por un sonido débil, como de diminutas uñas rascando en el cemento. “Ratas”, pensó Jorge. Un escalofrío le recorrió la espina dorsal. Se apretó más contra la pared, quedándose muy quieto, casi sin

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

respirar, y prestó oído a los pequeños pasos: ¡había más de una rata! De pronto se le ocurrió que podrían olerlo. Sintió miedo. Notó moverse el aire cerca de sus tobillos. Gritó. Un grito estentóreo, desgarrado e histérico, que retumbó en la mazmorra, provocando ecos que volvieron rebotando para agredirle los oídos en la oscuridad.

Súbitamente se encendió una batería de potentes focos situados en la parte superior del pozo, cegándolo momentáneamente, aunque aún pudo ver a una rata deslizarse por un agujero en el suelo, justo en el centro de la celda. Cuando se le acomodó la vista examinó la mazmorra. Era un pozo de hormigón de forma circular y aproximadamente tres metros de diámetro. Desde el suelo hasta las luces probablemente mediría seis metros de profundidad. Jorge supuso que al menos una cámara de vigilancia debía ocultarse tras el círculo de focos que le cegaba.

Se oían gritos apagados de otros prisioneros como él, pero la distancia y la nefasta acústica de aquel lugar, impedían que se entendiesen unos a otros. Jorge no se molestó en gritar. ¿Para qué? Estaba solo, abandonado a un destino desconocido.

Cruzó la celda en cuatro pasos, dio la vuelta y probó a darlos algo más cortos, esta vez fueron seis. Repitió varias veces el recorrido, pero lo único que conseguía era marearse. Caminar circundando la celda daría el mismo resultado o peor. Observó la mazmorra: la pared era curva, pensa-

Rescepto

da para desorientar a su ocupante, por la que no se podía trepar en modo alguno. No había escapatoria, carecía de relieves, a excepción de una pequeña tronera a ras de suelo, con una portezuela de hierro de aproximadamente cincuenta centímetros de largo por diez de alto. Supuso que por ella introducirían la comida, si es que le daban de comer. En el centro del pozo había un orificio de apenas quince centímetros de diámetro, por el que había visto huir a la rata, del que emanaba un desagradable tufo a cloaca; era evidente para lo que servía. Orinó en el agujero.

Se sentó en el suelo —no había otro sitio para hacerlo, ni para acostarse a dormir tampoco—. Apenas había espacio para que Jorge se acostase estirado en toda su longitud, si no quería hacerlo sobre el apestoso sumidero. Le dio un escalofrío pensar que, estando acostado, las ratas lo tendrían a su alcance. Se trasladó al lado de la tronera con la puerta metálica, le pareció el lugar más apropiado —le inspiraba más confianza—, si le proporcionaban comida la tendría más cerca. Se sumió en sus pensamientos, recordando una conversación con Manuela:

—Jorge, no lo hagas —le dijo su pareja mirándolo con lágrimas en los ojos—, te lo suplico.

—Tengo que hacerlo, cariño —había respondido él—, es mi deber.

—¿Y si algo sale mal? —replicó ella—. ¿Qué será de nosotros, lo has pensado?

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

—Todo irá bien, mi amor —dijo él abrazándola—, no te preocupes.

—Pero...

—Nada saldrá mal, mi vida.

De esa conversación hacía sólo unas semanas, hoy el destino lo había llevado a aquella mazmorra de la que no sabía si saldría con vida.

DOS

Los primeros días en la mazmorra fueron aburridos y monótonos. En principio, lo único que marcaba el paso del tiempo eran las comidas, pero su ritmo, al igual que los periodos de luz y oscuridad, era irregular. Jorge contaba las veces que le daban de comer. Había pensado en hacer una marca en la pared por cada una de las comidas recibidas, pero no tenía con qué hacerlas en el hormigón, donde había manchas de aspecto negruzco, como producidas por los dedos ensangrentados de algún prisionero enloquecido, que tal vez lo arañó intentando escapar, destrozándose los dedos.

Le suministraban las comidas durante los periodos de luz. No quería ni pensar lo que pasaría si se la daban estando a oscuras, cuando las ratas entraban en la mazmorra; posiblemente tendría que pelearse con ellas. Para prevenirlo se había habituado a permanecer cerca de

Rescepto

la pequeña portezuela, ésta se levantaba de vez en cuando y era introducida una bandeja con compartimientos conteniendo comida y agua; pero la bandeja quedaba fija en la tronera, viéndose obligado a comer con las manos y a beber como un animal en un abrevadero. Los alimentos que le servían eran escasos y malos: algunas verduras cocidas, patatas, zanahorias, algún pedazo de carne magra de origen desconocido. Todo ello cocido sin condimentar, realmente repugnante.

Nadie le había vuelto a hablar. Nadie había venido a por él. Se preguntaba qué iba a pasar, cuánto tiempo permanecería así. Al principio se oían gritos de los prisioneros nuevos queriendo comunicarse. A veces los gritos eran de terror o dolor, pero las voces fueron decayendo y al cabo de unos ciclos de alimentación, sólo se escuchaban alaridos desesperados. Jorge no quería perder la cordura, era necesario para sobrevivir y salir de allí, si es que eso era posible. Se propuso ejercer un control férreo sobre la rutina diaria haciendo ejercicio de forma regular, tal como había visto hacer en una película, tanto como le permitieran las reducidas dimensiones de su celda. Hacía flexiones de brazos, de piernas, abdominales... pero cada vez estaba más débil, la alimentación era muy deficiente en calorías. Luego pasaba mucho tiempo sentado al lado de la trampilla, sumido en sus pensamientos, a veces llorando cuando pensaba en Manuela.

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

TRES

El esperado cambio en la rutina se produjo cuando habían pasado diez ciclos de comida —entre cinco y diez días según los cálculos de Jorge—, aunque en realidad estaba muy lejos de acertar. Dormía acurrucado, aterido de frío —la temperatura también oscilaba de forma aleatoria— y soñaba:

Jorge iba sentado en el pescante de un carruaje de color negro, tirado por cuatro caballos del mismo color. Se deslizaba en silencio por una calle empedrada de adoquines brillantes; como de azabache. El silencio era absoluto. El paisaje que le rodeaba era en blanco y negro. Como salido de una antigua película muda. Árboles robustos de hojas lanceoladas, inmóviles, ajenas al movimiento del aire, flanqueaban la calzada como soldados montando guardia. Tras ellos asomaban casonas de estilo victoriano. De vez en cuando llegaba a un cruce, pero el vehículo continuaba sin detenerse. Las aceras brillaban grises, increíblemente limpias, de vez en cuando interrumpidas por la presencia de algunos peatones. Caballeros vestidos de levita, sombrero de copa y botines acharolados, paseaban acompañados de damas con largos vestidos de seda o terciopelo con encajes. Lucían sombreros adornados con plumas y velos finos cubriéndoles la cara.

Detuvo el carruaje y se apeó. Pasando la barrera que formaban los árboles, se acercó hasta la casona más próxima. En el bajo del edificio

Rescepto

había una tienda. Un gran letrero, escrito con signos plateados de un alfabeto desconocido, anunciaba la presencia del establecimiento. Se acercó al escaparate. Tras el cristal se veían estantes con objetos extraños de color negro, formas abstractas, redondeadas, sin aristas ni superficies planas. Algunos tenían agujeros, otros eran largos y retorcidos, pero todos parecían suaves. Algo le atraía de aquellos objetos, sentía necesidad de ellos. Se dirigió a la puerta de madera oscura y cristal. Una barra de metal brillante la cruzaba en diagonal. En el cristal un rótulo, escrito con los mismos signos plateados, destacaba contra la oscuridad interior. Empujó la puerta, accionada por el movimiento de la misma, una campanilla repiqueteó en silencio. Entró despacio y observó la tienda. Las paredes estaban cubiertas de estanterías de madera oscura, sobre las que reposaban multitud de objetos, brillantes y abstractos. En el fondo había un mostrador lacado y tras él un hombre delgado, vestido con un guardapolvo gris oscuro. Le observaba atentamente tras unas gafas pequeñas de montura metálica, que cabalgaban sobre una nariz aguileña. Un bigotito de puntas retorcidas, que apenas llegaba a tocar el labio superior, adornaba una boca fina y de labios pálidos.

El hombre del guardapolvo siguió a Jorge con la mirada, mientras éste curioseaba los objetos de las estanterías. Se acercó al mostrador, que no tenía el menor signo de desgaste en su superficie. El dependiente se

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

agachó y sacó varios de aquellos extraños objetos negros, que colocó muy cuidadosamente sobre la brillante superficie. De forma reverente, Jorge cogió una de aquellas figuras. El tacto era suave y cálido, aterciopelado. Pasó los dedos acariciándola levemente: curvas, oquedades, protuberancias. Una grata sensación le embargó mientras acunaba el objeto entre sus manos. El dependiente le sonrió y las retorcidas puntas de su bigotito apenas se elevaron. Pero el gesto cambió y los ojos comenzaron a brillarle de forma siniestra. Luego, la beatífica sonrisa se convirtió en una pavorosa boca de dientes afilados...

Jorge despertó sobresaltado, gritando presa del pánico. Seguía encerrado en la mazmorra. Intentó tranquilizarse respirando con inspiraciones profundas y pausadas. De pronto comenzó a oírse un gorgoteo lejano que se acercaba rápidamente. Por el sumidero de la mazmorra empezó a salir agua. Levantándose se apoyó contra la pared y pese a que sabía que era inútil, buscó desesperado algún lugar al que subirse. La mazmorra se fue inundando muy lentamente y el prisionero se vio sumergido en aquella helada, sucia y repugnante agua de cloaca. El nivel se fue elevando y elevando, hasta algo más de los dos metros. Jorge no hacía pie y se mantuvo a flote como pudo. Pensó que la mejor manera de aguantar era flotar boca arriba y así lo hizo. El tiempo que permaneció flotando en el agua, pestilente y fría le pareció eterno. Moviéndose lo justo para no hundirse,

Rescepto

sumido en sus pensamientos, recordó su última conversación con Manuela. Ella le había rogado que cambiasen de vida, que se marchasen lejos y volviesen a empezar, pero él no había querido escucharla. Tal vez hubiera debido hacerlo. Ahora no se encontraría en esta situación, de la que no sabía si conseguiría salir con vida.

Se apagaron las luces. A Jorge comenzó a entrarle el pánico. Temía a la oscuridad. Sabía que cuando se apagaban las luces, además de bajar la temperatura de la mazmorra, las ratas salían del agujero a pasearse por la celda. “¿Podían nadar las ratas?”, se preguntó. Supuso que sí ya que vivían en las cloacas y éstas estaban llenas de agua. Poco a poco el frío fue haciéndole desfallecer, sentía todos los músculos agarrotados y la mente confusa. Cuando estaba exhausto, a punto de quedarse sin fuerzas, pensando en darse por vencido, rendirse y ahogarse en el asqueroso líquido, el agua comenzó a bajar. Al rato de nuevo hizo pie y, apoyándose en la pared, aguantó hasta que la mazmorra quedó de nuevo vacía.

Presa del agotamiento, permaneció tumbado en el suelo de la mazmorra durante mucho tiempo, no supo cuánto. Al fin hizo un esfuerzo para levantarse, moviéndose dolorosamente para recuperar la actividad de los músculos helados. Cuando se hubo recuperado un poco, se quitó la ropa empapada y extendió el mono en el suelo para que se secase. Sabía que tarde o temprano encenderían las luces de nuevo y su calor, aunque

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

débil, secaría el mono y calentaría su cuerpo. Agotado y aterido se acurrucó contra la pared, al lado del ventanuco por donde lo alimentaban, que encontró al tacto. Víctima del cansancio y la hipotermia se quedó dormido. Despertó cuando encendieron las luces. Ni el mono ni las zapatillas estaban en la celda. Gritó pidiendo que le devolviesen la ropa, aulló hasta quedarse ronco y entonces se dio cuenta de que se oían, en la distancia, las voces desgarradas de otros prisioneros, las otras víctimas torturadas en pozos como el suyo. El griterío enronquecido fue remitiendo hasta extinguirse.

El ventanuco se abrió y la bandeja con comida se deslizó dentro de la celda. Apenas había un puñado de verduras frías y agua turbia, pero Jorge lo devoró todo con desesperación, como si fuese un rico manjar. Tras ingerir la frugal comida volvió a caer dormido, pero soñó que estaba en la mazmorra:

Por el agujero del suelo brotaba arena, inundando el pozo. Reculó hasta la pared, preguntándose si podría mantenerse sobre la arena o si se hundiría. Hacía calor, mucho calor. La arena llegó a sus pies y gritó asustado, estaba muy caliente. Pidió ayuda, rogó que le dejaran salir, que se daba por vencido, que haría lo que quisiesen; pero como única respuesta, una siniestra risa metálica resonó en la mazmorra. Intentó trepar por la pared usando las uñas, que se rompieron dejando rastros sangrientos en

Rescepto

el hormigón. Se asfixiaba, la arena le quemaba los pies, pero éstos se hundían. No podía mantenerse en pie sobre la masa ardiente que invadía la mazmorra lentamente, amenazando con sepultarlo vivo. La arena siguió llenando el pozo y sepultando a Jorge. Ya casi le llegaba a la boca, Jorge se debatía sofocado...

Despertó angustiado. Estaba sudando y sentía una sed atroz. Las luces de la mazmorra habían aumentado su brillo, produciendo tal calor que le quemaba la piel. Ya no quedaban restos de la inundación de agua fétida. Se acurrucó tapándose la cabeza con los brazos, intentando tener la menor superficie de piel expuesta a los focos ardientes. Incapaz de pensar con lucidez, entró en un estado de vacío mental que lo sumergió en espantosas alucinaciones sin sentido:

Corría en la oscuridad por una cueva de pasillos estrechos y sinuosos. El aire excesivamente caliente olía a algo entre mohoso y pútrido. En la sofocante oscuridad arrastraba sus manos por las paredes buscando un desvío o una salida. Oía chillidos casi ultrasónicos y aleteos pasando a su alrededor. No temía a los murciélagos, sabía que no iban a devorarlo y que tampoco podían tropezar con él, pero su presencia le ponía muy nervioso. De vez en cuando encontraba un desvío y se metía por él, pero el nuevo túnel siempre se estrechaba al avanzar y al final quedaba atorado. Volvía sobre sus pasos y corría de nuevo...

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

Una corriente de aire fresco, que limpiaba la atmósfera de la mazmorra, lo espabiló. La bandeja estaba fuera. El recipiente sólo contenía agua. Bebió hasta saciarse, lamiendo hasta las últimas gotas del preciado líquido. Parecía que de momento no querían dejarlo morir, querían seguir torturándolo. Poco después se retiró la bandeja vacía y volvió a entrar con comida y más agua. Jorge comió esperanzado. Según sus cálculos llevaba allí encerrado entre quince y veinte días, tal vez más. De vez en cuando oía los gritos de otro prisionero, presa de tormentos como aquellos a los que él había sido sometido o tal vez peores. Pese a todo seguía dándose ánimos para resistir. Jorge no se daba por vencido fácilmente, tal vez porque su vida había estado siempre sembrada de obstáculos, aunque nunca había sido torturado hasta la muerte, claro. Estaba llegando al límite y no sabía qué le esperaba.

CUATRO

Durante tres ciclos de comida no lo torturaron más, hasta que...

Un tremendo estampido de ruido infernal lo sacudió al tiempo que las luces comenzaron a brillar con gran intensidad. Jorge sintió de nuevo su calor abrasador quemándole la piel. El ruido cubría toda la gama de sonidos imaginable, desde los ultrasonidos más altos, casi inaudibles,

Rescepto

hasta los infrasonidos más bajos que hacían vibrar dolorosamente todas sus células. Era horriblemente doloroso, sentía la cabeza a punto de estallar con las neuronas vibrando en infinidad de frecuencias, las vísceras que se le retorcián y le provocaban náuseas. Se desplomó vomitando, revolcándose por el suelo mugriento de la celda, gritando a pleno pulmón, mientras se cubría la cabeza con los brazos y se encogía sobre sí mismo. Una agónica eternidad después, con la misma brusquedad con que comenzara, el ruido atronador cesó. Pero la agonía no terminó con el silencio. Jorge tenía la sensación de que lo habían vuelto del revés, esparciendo sus vísceras por toda la celda, volviéndolo a rellenar de nuevo de forma apresurada. Aturdido, yació prácticamente sordo, incluso para su propia voz que gemía enronquecida. Las luces se apagaron de nuevo. Perdió el sentido. La pesadilla recurrente, que le atormentaba los últimos días, volvió de nuevo:

Veía una mazmorra de tortura medieval solamente iluminada por algunas antorchas. En el centro estaba Manuela, desnuda y atada de pies y manos a los extremos de un aspa de madera. Había perdido las deliciosas curvas que tanto le excitaban y sus pechos colgaban flácidos sobre su tórax consumido, en el que se marcaban las costillas a través de la piel lacerada. También había un individuo enmascarado, vestido únicamente con pantalones de cuero desgastados y botas reforzadas con hierro. Su torso y sus brazos, tremendamen-

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

te musculosos, brillaban sudorosos a la luz de las antorchas. Comenzó a azotarla con saña, utilizando un látigo de varias colas. Ella gritaba desgarradoramente llamando a Jorge y pidiendo clemencia, pero él no podía hacer nada, ni siquiera podía moverse. El verdugo dejó el látigo y cogió unas tenazas al rojo vivo que sacó de una especie de brasero. Con el terrorífico instrumento atacó sin piedad las menguadas carnes de la mujer, arrancándole trozos que humeaban al contacto con el candente instrumento, para luego arrojárselos a las ratas que correteaban por el suelo. Arrancó un trozo de uno de los pechos de Manuela y se volvió hacia Jorge, se quitó la capucha descubriendo un rostro deforme lleno de horrendas cicatrices, le sonrió enseñándole los dientes, afilados como los de un tiburón, y, alargándole el humeante trozo de carne sujeto por las tenazas, le dijo: “¿Quieres un filete poco hecho?”

Despertó bruscamente. Una copiosa lluvia de agua helada caía de forma despiadada. La impresión casi le provoca un colapso. Tiritando bebió hasta saciarse, no importándole la procedencia del agua, ni sus condiciones de salubridad; solamente le preocupaba que el nivel volviese a subir y acabara ahogándose. La lluvia paró tras lo que al desdichado Jorge le parecieron horas. Encogido y tiritando sin parar, se acurrucó junto a la tronera tras buscarla en la oscuridad, gateando y palpando el encharcado perímetro del pozo. Esta vez no perdió el sentido, tal vez porque su cuerpo estaba todavía vibrando y retorciéndose.

Rescepto

CINCO

Durante lo que le parecieron infinidad de horas se mantuvo en vela, sumido en sus pensamientos agónicos, acobardado por su cautiverio, tentado de levantarse y gritar que quería salir de allí, que haría o diría lo que le dijeran, que no importaba lo que le pasase después, que lo matasen de una vez si querían, pero que dejaran de torturarlo. Los dientes le castañeteaban, las articulaciones le dolían, el hambre le atormentaba. Hasta que no pudo más y se rindió al cansancio.

Jorge viajaba en el metro, en la misma línea que tomaba todos los días cuando trabajaba. El tren se detuvo y las puertas se abrieron en silencio. Salió despedido, como empujado por alguien y se encontró en medio del andén. ¿Pero qué andén? Se volvió rápidamente, pero el tren ya no estaba.

La estación debía ser la más próxima a su casa, pero no parecía la misma. El suelo estaba cubierto de cascotes, cristales y grietas en las que habían crecido matojos. Miró hacia arriba, la bóveda de la estación era una estructura de nervaduras de hormigón desconchado. Por las claraboyas se colaba una luz verdosa y triste, filtrada por la vegetación que colgaba a su través.

¿Qué le había pasado a la estación? Las paredes agrietadas, allí

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

donde el recubrimiento no había caído todavía, mostraban un mosaico de pequeños trozos de azulejo que alguna vez fueron blancos. Múltiples filtraciones de agua rezumaban y goteaban por doquier.

Estaba en el andén central de la estación, flanqueado por los fosos por los que se deslizaban los trenes, pero los raíles estaban oxidados y semienterrados por cascotes y hierbajos, entre los que asomaban charcos de agua estancada.

Los túneles, oscuros como la boca de un lobo, le hicieron sentir un escalofrío. No sabía cómo había ido a parar allí, pero tenía clara una cosa: quería salir cuanto antes. Casi al final del andén había un par de escaleras mecánicas que, víctimas del óxido, se encontraban en un estado lamentable. Tras ellas encontró otra escalera, esta vez convencional, que a pesar de los cascotes, le permitió subir sin peligro.

El aspecto del nivel superior era tan desolador como el del andén: Cascotes, vidrios, restos de los paneles indicadores y el tubo de metal y cristal de un ascensor muerto. Los tornos de acceso estaban tan herrumbrosos como el resto de la estación, Jorge los saltó. Frente a él estaba la taquilla de venta de billetes, cuyos cristales acorazados habían sobrevivido a la ruina, pero tras ellos el techo se había desprendido y se amontonaba en un caos de cascotes y cables. A ambos lados ascendían dos escaleras ruinosas, pero las salidas parecían cegadas.

Rescepto

—¡Hola! ¿Quién ser tú? —Jorge, sorprendido por la voz a su espalda, dio un salto.

—¿Ser comida tú? —insistió el desconocido.

—¿Comida? —Jorge se volvió hacia la voz que le hablaba, intentando descubrir de dónde procedía—. ¿Qué quieres decir? ¿Quién eres tú? ¿Dónde estás?

—Yo hombre, no comida. ¿Tú hombre? —Un hombrecillo harapiento salió de una puerta, que en otros tiempos debía dar acceso a las áreas de servicio de la estación. Llevaba una mano a la espalda y en la otra un cuchillo ensangrentado. Jorge dio un paso atrás para alejarse del extraño.

—¡Soy amigo! —exclamó intentando disimular su miedo—. No voy a hacerte daño.

—¡Amigo! Sí... tú hombre... tú amigo, no comida —continuó, señalando a su alrededor—: ¡Mi casa, sí! —El hombrecillo sonrió, mostrando una dentadura tan ruinoso como el sitio donde se encontraba—. Yo mi casa.

—¿Tú amigo? —preguntó Jorge cauteloso.

—¡Yo... amigo, sí! —respondió con una sonrisa amplia y podrida.

—Amigo, no comida ¿De acuerdo? —continuó Jorge.

—No, yo amigo, yo no comida. ¿Querer comida? —dijo sacando súbitamente la mano oculta, que sostenía por la cola el cuerpo destripado de una rata de considerable tamaño. Balanceó los despojos del roedor a la

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

altura de los ojos—. ¿Tú hambre? —dijo con cara de satisfacción.

Una arcada intentó salir del estómago de Jorge pero...

Despertó angustiado, febril. La luz brillaba débil y angustiosamente rojiza. La bandeja de comida se deslizó al interior de la celda, Jorge se abalanzó sobre ella... e instantáneamente fue repelido por una descarga eléctrica que lo envió rodando al otro lado de la mazmorra. Durante una agonía que le pareció eterna, se retorció y sacudió incontroladamente, presa de convulsiones. Las manos, agarrotadas por la descarga, le ardían. Se acurrucó en la parte opuesta de la celda, frente a la bandeja de comida, que ante la angustia de Jorge, no fue retirada. Pero no se atrevió a volver a tocarla a pesar del hambre desesperada que sentía.

Agonizante vio como una rata salía del sumidero, atraída por el olor de la comida que, por primera vez durante su cautiverio, olía deliciosa. Los carceleros debían de estar prestando atención a otros cautivos, pues contra todo pronóstico, la rata recibió una descarga eléctrica cuando tocó la bandeja. Con un salto y un chillido el roedor salió despedido. Jorge se abalanzó sobre el animal y agarrándolo le retorció el cuello hasta arrancarle la cabeza. Sorbió con deleite la sangre caliente que brotaba del cuello del roedor, que todavía se sacudía espasmódicamente. Poco a poco fue desgarrando la piel del repugnante roedor de cloaca, devorándolo totalmente crudo entre risitas de orate.

Rescepto

SEIS

Un día —¿Mañana? ¿Tarde? ¿Noche?—. No sabía decir cuándo. Se despertó pero no abrió los ojos. Temía el despertar, pues siempre era el inicio de alguna nueva tortura. No notó frío ni calor. Ni caía agua, ni salía por el sumidero. Había el mismo silencio de siempre, pero notaba algo extraño. Abrió los ojos: se encontró frente a un individuo vestido de negro. Un mono grueso acolchado le cubría desde el cuello hasta unas botas pesadas con puntera metálica. Llevaba la cabeza cubierta por un casco de color negro, con una visera que impedía que se viese el rostro. El individuo sujetaba en una de sus manos enguantadas una porra, corta pero gruesa, con la cual comenzó a golpearse rítmicamente la palma de la otra mano.

Jorge se puso en pie instintivamente, apretándose contra la pared, intentando inútilmente alejarse del extraño, que le observaba impasible tras la oscura visera, en la cual Jorge pudo observar su propia imagen



deformada. Si no hubiese sido por el rítmico golpeteo de la porra, se hubiese podido pensar que era una estatua. Jorge oyó los gritos de algunos de los otros prisioneros y sus temores se confirmaron cuando el hombre, sin previo aviso, clavó la porra en su vientre. Cayó retorciéndose de dolor, pero el desconocido no le dio tiempo a disfrutarlo, siguió golpeándole. Sin piedad, sin descanso, sin dejar una zona de su cuerpo libre de tortura.

Despertó sumido en un puro dolor. La bandeja con alimentos le incitaba a comer, debía hacerlo, tenía que recuperar las fuerzas. Se arrastró hasta la bandeja y con miedo la tocó con un dedo: no recibió ninguna descarga. Se puso a comer ávidamente, pero guardó un poco de comida en su mano, ocultándola a la vigilancia de las cámaras.

Cuando llegó la oscuridad, rompiendo su rutina, se acostó al lado del apestoso agujero. Colocó las manos, con el poco de comida que había reservado, muy cerca del orificio. Se mantuvo alerta. Cuando la primera rata olisqueó sus manos la atrapó y le retorció el cuello despiadadamente. Las demás ratas

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

Rescepto

huyeron, pero no le importó, ya tenía suplemento alimenticio, proteínas frescas. Riéndose silenciosamente de sus captores, creyendo que éstos no podían verlo en la oscuridad, devoró el roedor satisfecho.

Su pensamiento, una vez más voló hacia su amada Manuela, que estaba seguro que lo estaría esperando. Esto y la comida extra que había conseguido, le dieron nuevos ánimos para soportar su encierro.

SIETE

La rutina siguió en una secuencia aleatoria imprevisible: Luz, oscuridad, sonido atronador, agua fría, calor extremo, aguas fecales, electrocución, palizas y comidas repugnantes. Las torturas se sucedían día tras día con algunas variantes. ¿Cuánto tiempo había pasado? No tenía ni idea. Hacía tiempo que había perdido la cuenta. Sus recuerdos ya sólo abarcaban imágenes de palizas, hambre y sueños agónicos, luz intensa y oscuridad absoluta, frío extremo y calor asfixiante. Todo se repetía de manera aleatoria, para que no hubiese una pauta que pudiese seguir, para confundirlo cada vez más y embrutecerlo. Sólo la determinación de sobrevivir le impulsaba a cazar roedores y devorarlos todavía palpitantes. Cuando fue encerrado pesaba más de noventa kilos y ahora apenas le quedaba carne sobre los huesos. Las costillas sobresalían bajo su piel magullada, veía

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

borroso, el pelo se le caía a mechones y los dientes se le movían en las encías —milagrosamente el individuo que le golpeaba no le había roto ninguno aún—. “¿Quedarán más prisioneros?”, se preguntó en un momento de lucidez. Intentó gritar con todas sus fuerzas, pero sólo emitió un graznido triste y desgarrado. Se rió tristemente de sí mismo, de la estúpida resistencia que de todas formas iba a llevarlo a la muerte. ¿Cuántos prisioneros habrían sobrevivido tanto como él? Hacía tiempo que ya no oía gritos ni quejas. Sonrió y al hacerlo se le cayó un diente. Lo recogió y lo guardó en su mano junto a los otros dos que se le habían caído unos días antes.

OCHO

Por primera vez desde que lo encerraron, una voz atronó en el pozo, sacando a Jorge de su amodorramiento:

—¡Prisionero número trece, levántese!

Jorge se levantó despacio, disfrutando hasta el último de sus dolores que, muy a su pesar, confirmaban que todavía estaba vivo. En su mano, como un tesoro, guardaba sus tres dientes, apretándolos en su puño con las pocas fuerzas que le quedaban. Oyó un gruñido, alzó la vista y vio bajar la cesta metálica, cuando tocó el suelo la voz volvió a sonar:

Rescepto

—¡Prisionero número trece! Métase en la cesta y agárrese bien, vamos a subirlo.

Temblando, se acurrucó en el fondo de la cesta metálica que fue izada lentamente, acompañada por el penoso gruñido de la polea oxidada. Las luces permanecían encendidas y tuvo que cerrar los ojos para que no lo deslumbraran al pasar junto a ellas, además de para evitar el vértigo que le provocaba la altura. Cuando unos hombres uniformados lo sacaron de la cesta Jorge lloraba. Y seguía llorando y gimiendo sin fuerzas cuando lo hicieron salir de la mazmorra casi a rastras. Apenas se tenía en pie. Seguía desnudo y comenzó a tiritar en el aire frío y húmedo de la celda. Lo sacaron y lo condujeron por el pasillo flanqueado de puertas metálicas, completamente en silencio. Arrastraba los pies por el suelo áspero y de vez en cuando le fallaban las piernas, pero los hombretones lo sujetaban y no llegaba a caer. No sabía qué le iban a hacer ahora. ¿Qué nuevo tormento le esperaba? ¿Acaso no le habían hecho ya bastante? Tal vez iban a matarlo de una vez. En realidad ya no le importaba. Recorrieron en sentido inverso los mismos pasillos húmedos que cuando lo encerraron, pero en lugar de ascender por las escaleras, lo llevaron hasta un ascensor. Uno de los guardias pulsó el botón de llamada y al instante se abrieron las puertas. Jorge sólo tenía fuerzas para contemplar el linóleo del suelo, desgastado y con quemaduras de cigarrillo. Un hilillo de saliva le cayó entre sus pies.

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

Salieron del ascensor algunos pisos más arriba. Un pasillo con aspecto limpio, cuidado, recién pintado incluso, se extendía frente al prisionero. Tras recorrer un trecho, lo introdujeron en una estancia de aspecto aséptico, casi hospitalario. Jorge temió que fuesen a viviseccionarlo. Cuando quisieron hacerlo entrar en otro cuarto anexo, intentó resistirse, pero solamente era un cuarto de baño. Lo introdujeron bajo una ducha. El agua estaba deliciosamente caliente. Jorge lloraba y reía a la vez, casi sin fuerzas, incapaz de nada más. Los recuerdos de los últimos meses eran confusos. Le ayudaron a secarse y vestirse de nuevo con un mono y unas alpargatas, iguales a las que llevaba cuando lo encerraron.

Otros dos hombretones uniformados y a cara descubierta, pero con gesto serio, lo esperaban a la salida. Agarrándolo cada uno de un brazo, lo llevaron por otro pasillo. En las paredes había carteles colgados, pero Jorge no veía qué había en ellos, a duras penas podía enfocar la vista. Se detuvieron ante una puerta doble tras la que se oían voces amortiguadas. Los dos hombres uniformados la abrieron y lo empujaron dentro, cerrando a sus espaldas.

El interior estaba iluminado tenuemente por un piloto rojo, pero se adivinaba que era un espacio muy grande, de atmósfera muy cargada y con olor a circuitos recalentados. No conseguía ver nada en aquella mortecina luz roja. Sintió como le soltaban y le volvían a sujetar otras manos distintas, que lo hicieron avanzar en la oscuridad.

Rescepto

Súbitamente se encendieron docenas, cientos de focos, deslumbrándolo, haciéndole sentir vértigo. Cuando se acostumbró a la luz vio que los dos hombretones uniformados habían sido sustituidos por dos chicas jóvenes exuberantes vestidas con exiguos bikinis. Jorge quiso huir, pero las jóvenes lo retuvieron con firmeza. Sonó una fanfarria pachanguera. Gritos y aplausos atronaron a su alrededor y una voz estridente comenzó a gritar alargando las sílabas exageradamente:

—¡Señoras y señores, al fin tenemos al ganador de nuestro concurso! —hizo una pausa para añadir dramatismo al momento—. ¡Jorge Jiménez, natural de Albacete y parado de profesión! ¡Que como buen manchego, imbuido por el espíritu de don Quijote, ha podido soportar las duras pruebas a las que ha sido sometido!

Las muchachas arrastraron al confuso Jorge que, deslumbrado, a duras penas podía mantener los ojos abiertos. Trastabillando lo subieron a una tarima en la que un individuo, vestido con un esmoquin de color fucsia y una horrenda corbata azul celeste con lentejuelas. El individuo gesticulaba dirigiéndose a los integrantes del público que, sentados en gradas, abarrotaban el estudio.

—Acércate Jorge, permíteme que te tutee, después de estar con nosotros durante tres meses ya eres como de la familia.

Jorge fue abandonado por las azafatas en medio de la tarima, junto

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

al estridente presentador. Impúdicos silbidos acompañaron a las contoneantes azafatas en su retirada. Jorge miró alrededor confuso: Cientos de personas llenaban el estudio y aplaudían gritando su nombre y frases como: “¡Guapo!”, “¡Tío bueno!”, “¡Hazme un hijo!”.

Una docena de cámaras de televisión, que evolucionaban a su alrededor, le enfocaban desde distintos ángulos. En una gigantesca pantalla de plasma se mostraba un colosal mosaico de imágenes. Jorge se vio a sí mismo en distintos momentos en la mazmorra: desnudo, golpeado, comiéndose una rata en la oscuridad observado por cámaras de infrarrojos, ahogándose en aguas fecales. Sintió ganas de vomitar. El presentador gritaba a su lado:

—¡Y ahora, señoras y señores, como vencedor del concurso “La Mazmorra”, Jorge Jiménez será coronado con los laureles de la victoria! ¡Maripuri, por favor, la corona del ganador! —una joven escultural, con la ropa mínima para justificar que no iba desnuda, salió contoneándose de detrás del decorado. Llevaba una corona de laurel dorado sobre un cojín de raso rojo. El presentador atacó de nuevo:

—Jorge, dinos qué sientes en estos momentos —y le acercó un micrófono inalámbrico a la boca.

Jorge miró al público. La primera fila estaba formada por los concursantes que se habían rendido y no habían resistido hasta el final.

Rescepto

Delgados, demacrados, ojerosos. Algunos, sentados en sillas de ruedas, tenían a su lado un gotero con el tubo clavado en un brazo. La mayoría, temblorosos, tenían la mirada perdida y babeaban. La parte más alejada de la fila de concursantes la ocupaban los perdedores absolutos, en cuatro ataúdes de nogal lacado estaban los que habían muerto en el intento. En la segunda fila se sentaban los familiares y amigos de los concursantes, la mayoría con los rostros llorosos. Entre ellos vio una cara que le pareció reconocer: una mujer morena, de pelo rizado y ojos dulces, con grandes ojeras y un torrente de lágrimas corriéndole por las mejillas. Desde el fondo de su confusa memoria se abrió paso el recuerdo: “Manuela”. Jorge apenas tenía fuerzas para llorar, pero levantó una mano para saludar a su pareja e inició una leve sonrisa. Una lágrima brotó de uno de sus ojos y rodó por su piel apergaminada. Ella sollozó de nuevo, llevándose a la cara un pañuelo arrugado, visiblemente empapado en lágrimas.

—Nuestro ganador está emocionado —continuó el presentador y el público aplaudió entusiasmado—. Dinos, Jorge —insistió—, ¿qué se siente al ser el ganador?

Jorge, con voz ronca, balbuceó algo que nadie comprendió. La portadora de la corona de laurel se contoneaba acercándose al estrado, pero se paró en seco cuando vio que el rostro del concursante se encogía y se

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

llevaba las manos al pecho. El público dejó de gritar y el estudio quedó en silencio. Los dientes, que todavía conservaba en la mano, rodaron por el suelo del estudio, resonando con un tétrico repiquetear de huesos. Un murmullo recorrió las filas de espectadores. Todas las miradas, que seguían las evoluciones de la esbelta azafata, confluyeron sobre Jorge, que boqueaba congestionándose por momentos. Las piernas le fallaron y cayó al suelo retorciéndose. Tras unos instantes de agonía, durante los cuales todo el público rumoreaba excitado, quedó inmóvil. Un individuo vestido de sanitario se acercó a Jorge. Tras tomarle el pulso miró al presentador y negó con la cabeza, éste se giró hacia una de las cámaras y, dándole la espalda al caído Jorge, se dirigió de nuevo al público con su soniquete habitual, alargando las sílabas hasta la exasperación:

—¡Señoras y señores, qué lástima, nuestro concursante nos ha dejado!

El público coreó un decepcionado y largo: ¡Ooooooooohhhhhh!

—Por lo tanto —continuó el presentador animando—, el premio de un millón de euros pasa a engrosar el bote para la próxima edición de: ¡La Mazmorra! Patrocinado por condones La Gaviota, que no derraman ni una gota. —Y dirigiéndose a las cámaras añadió—: ¡Ya lo saben, señoras y señores, no se pierdan la próxima edición de “La Mazmorra”, donde veinte concursantes son introducidos en veinte celdas durante noventa días! ¡Gana quien resiste todas las pruebas! ¿Qué nuevos tormentos será capaz

Rescepto

de inventar nuestro equipo de torturadores? ¡En unas semanas lo sabremos! ¡En Tele Siete, su cadena amiga! ¡La televisión para toda la familia! Y recuerden que, por el canal 345 de Antena Digital y hasta el comienzo de la nueva edición, podrán disfrutar durante veinticuatro horas al día de una selección de las mejores imágenes del concurso, incluso las nunca vistas.

La sintonía del programa comenzó a sonar estruendosamente. El presentador fue rodeado por un grupo de fans y se puso a firmar autógrafos. La escultural portadora de la corona hizo un gesto de fastidio, había perdido su momento de gloria ante las cámaras. Los gigantones uniformados entraron de nuevo en el estudio y, agarrando el cuerpo inerte de Jorge de las manos y los pies, lo arrastraron fuera del plató. Los espectadores, decepcionados, fueron desalojando tranquilamente el estudio. A los concursantes perdedores se los llevaron sus familiares. Los técnicos comenzaron a retirar las cámaras y los micrófonos, mientras, las luces se apagaban.

En las gradas, a oscuras, una mujer de mirada triste todavía permanecía sentada, llorando desconsoladamente.

AL ÍNDICE

Relato: La mazmorra

JOSÉ VICENTE ORTUÑO

POR SI QUIERES COLABORAR CON

RESCEPTO

NAQ (NEVER ASKED QUESTIONS):

P: Soy un autor ya consagrado, ¿quiere eso decir que ya no puedo disfrutar del privilegio de publicar en Rescepto?

R: ¡Claro que no! En Rescepto no practicamos la discriminación positiva. Nuestra intención es ofrecer con cada número un producto lo más atractivo posible (queremos que llegue al público) y para ello seleccionaremos lo mejor de cuanto nos llegue. Estaremos encantados de poder contar con tu ayuda para cumplir este objetivo. (Ahora bien, no te prometemos nada, que hay gente nueva muy buena empujando).

P: Hola, yo soy todo lo contrario que el anterior, un absoluto novato. He escrito algo, pero no estoy seguro de que cumpla con el nivel de Rescepto. ¿Qué hago?

R: No te preocupes por eso. Si te has esforzado por ofrecer lo mejor de que eres capaz nos interesa. Nadie nace experto, y si desde Rescepto somos capaces de ayudarte a dejar atrás esa etiqueta de “novato”, pensaremos que hemos cumplido nuestro objetivo. Pueden pasar tres cosas: que aceptemos tu escrito, que te propongamos algunas mejoras o que lo rechacemos, pero aún en este último supuesto trataremos de explicarte nuestras razones. En cualquier caso será una experiencia positiva.

P: Bueno, el caso es que me gustaría colaborar con Rescepto, pero me temo que mi propuesta pueda resultar demasiado freak. ¿Creéis que vale la pena que lo intente?

R: ¡No existe demasiado freak para Rescepto! Si no podemos regodearnos en nuestro friquismo, ¿para qué molestarnos en editar nuestro propio ezine? Somos los más serios del mundo a nivel organizativo, pero nadie nos gana en dar rienda suelta a nuestro espíritu freak. Si cumple con los requisitos de calidad generales, entra.

e l e s t e m o l a m a s @ g m a i l . c o m



CINE

Inauguramos el 2006 con un repaso a todas (o casi todas) las pelis que hemos visto durante el año pasado. Si lo piensan bien, nuestra sección de crítica de cine se convierte en una sección de recomendación de dvd... en fin, que conservamos de cualquier manera el espíritu de servicio social con el que iniciamos esta sección hace tanto tiempo.

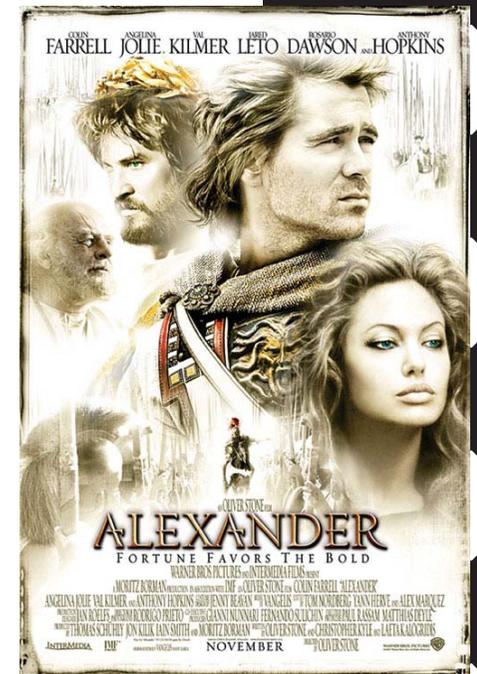
LA CRÍTICA DEL FREAK

5 Enero – Alejandro Magno

El año empezó con la esperadísima Alejandro Magno de Stone. ¿Sabéis de aquellos días en que te levantas con el pie izquierdo, metiéndolo dentro del orinal? Pues parecido. Primero las cosas buenas: Ambientación, banda sonora, Angelina Jolie, algunas escenas bonitas, eeeeh, ¿hemos mencionado ya a Angelina Jolie haciendo de mamá con toga? Vamos con las malas: el palizas de Ptolomeo (aka Hannibal Lecter),

el estilismo capilar de un Colin Farrell con sexualidad nada ambigua y una alarmante ausencia de carisma (nosotros no lo hubiéramos seguido ni hasta las afueras de Macedonia) y que lo menos importante es el personaje histórico (diecisiete horas o poco menos y se deja fuera más episodios de los que narra: la toma de Tiro, el nudo gordiano, la visita al templo de Amón en el oasis de Siwa...).

¡Es la vida de uno de los más grandes personajes de la historia! ¡Es la mayor campaña militar del mundo



antiguo! ¿Por qué convertir la película en un retrato pseudopsicoanalítico revisionista? (NOTA para los lectores: nosotros también sabemos llenar nuestras críticas de palabras sin sentido como los críticos de verdad) (NOTA para los gringos: la Historia no existe para servir de metáfora a vuestras neuras).

21 Enero – The Grudge

Buffy ha crecido y no le ha sentado nada bien (en ocasiones ve muertos). Recomendable para citarse con chicas poco duchas en las pelis de terror (si entras dentro de esta categorización y vives marginalmente cerca de Valencia, la dirección de Rescepto es:

elestemolamas@gmail.com

28 Enero – La memoria de los muertos

Magnífico ejemplo de una buena idea con el peor desarrollo que nadie hubiera podido sacar de ella. Robin Williams tratando de ser serio y profundo (como en “Retratos de una obsesión”) se dedica a hacer el director’s cut de la vida de la peña, porque, por alguna extraña razón que se nos escapa, algunas personas deciden llevar un chip que graba vivencias para el pare-

gínico (como diría Zoolander). Podría haber sido un buen thriller o una buena historia de terror, pero decide tomar el camino de la reflexión filosófica ñoña. Esperamos el remake de Fincher dentro de diez años (con títulos de crédito de The Mill... lo único bueno de “La habitación del pánico”).

18 Febrero – Constantine

Keanu Reeves no es Hellblazer, pero la peli mola.

“Constantine” es el primer largometraje basado en un cómic del sello Vertigo de DC (seguirán “V de Vendetta”, “Watchmen” y esperamos que pronto alguien



se atreva con “Transmetropolitan”) aunque la fidelidad al original es circunstancial (toma de aquí y de allá). Una atribulada Rachel Weisz solicita la ayuda del no-particularmente-británico hechicero John Constantine cuando empieza a experimentar situaciones de mal rollo. Destacaríamos una magnífica puesta en escena (especialmente un infierno como Dios manda), una banda sonora efectiva, un respeto por la historia que narra (sin tener a menos su origen tebeístico ni su temática fantástica) y cierta mala leche. De Neo no podemos esperar gran cosa, pero Tilda Swinton como el arcángel Gabriel y, especialmente, Morty (Peter Stormare) como Satán (padre) ofrecen magníficas interpretaciones. No nos desagrada en absoluto la idea de un segundo Constantine (aunque los resultados comerciales han dejado la cuestión un poco en el aire).



Lo peor: la corrección política de la última escena (no la de después de los títulos de crédito, sino la anterior).

11 Marzo – Blade Trinity

Sale Jessica Biel (NOTA: nos han dicho que Wesley Snipes no está tan mal, aunque, la verdad, no estamos seguros de que salga en la película porque nuestra percepción está un poco sesgada... como a buen seguro, ya habréis podido comprobar).

Para empezar, David Goyer no es Guillermo del Toro (ni siquiera Stephen Norrington). El que haya sido el guionista de las tres no significa gran cosa, ya que el punto fuerte de la serie no ha sido precisamente el guión. “Blade III” carece de la atmósfera de la primera parte y de la genialidad freak de la obra maestra de Guillermito (sí, lo hemos visto en persona; lo del diminutivo es una muestra de cariñosa admiración). Los Nightstalkers son el Equipo A de los cazavampiros, y el malo maloso (¡Oh sorpresa! ¡Drácula! ¡En una peli de chupasangres!) es una mezcla entre Maciste y David Beckham (con dudas existenciales, aunque en el fondo es un buen tipo). Ni la acción es buena, ni el product placement sutil. Por cierto, matan a Kris Kristofferson... otra vez.

18 Marzo – Asalto al distrito 13

Estás en serios problemas cuando decides hacer el remake de una película primeriza de John Carpenter (con Ethan Hawke y Morfeo como protagonistas). Si le quitas la banda sonora electrónico-chunga (pa-para-para) y la violencia sin sentido y sin complejos, no queda nada... exactamente lo que ofrece esta película. La historia precisa más tiros, menos explicaciones y tomarse mucho menos en serio a sí misma. Siendo totalmente sinceros, podría ser lejanamente aceptable, pero en un mundo que nos ofrece “xXx”, “Equipo mortal” o “Transporter” la pregunta que surge es: ¿Para qué?

23 Marzo – Team America

La última gamberrada de los creadores de “South Park”. Partiendo de unas marionetas a lo “Thunderbirds”, se dedican a hacer lo que han hecho toda su vida: poner a caldo a todo el mundo (a todo, eso va por ti Moore). No dejan literalmente títere con cabeza. Destruyen de principio a fin a toda la sociedad yanki: desde los sectores más progres (y pastosos) que desde sus mansiones se ponían delante de las cámaras a protestar por cualquier cosa, hasta la gestión de su gobierno.

Suponemos que si eres de esos a los que les gusta el humor fino no te agradará en absoluto. Recurren (en plan Torrente) a todas las burradas posibles (sexo explícito entre marionetas, violencia indiscriminada, caricaturas de personajes públicos...) sin ningún tipo de autocensura ni límite (¿quién carajo le habrá dado a estos tipos la pasta?).

¡Ah! ¡Las canciones! Absolutamente impagables, con esas melodías típicas de Disney y esas letras típicas de Trey Parker y compañía

8 Abril – Un canguro superduro

¿Por qué, Vin? Tú antes molabas.



5 Mayo – El reino de los cielos

La última película del hermano de Tony Scott. Aquí estamos divididos entre bueeeeeeeno... y ¡puaj! Orlando Bloom no da el pego como guerrero invencible (después de un cursillo intensivo de fin de semana) y Liam Neeson nos da la impresión de que este papel ya lo había hecho. La mejor interpretación es la de Edward Norton (detrás de una máscara de plata). Constituye una extraña mezcla entre una documentación cuidadosa y

“esto lo voy a cambiar por exigencias del guión” (véase NOTA 2 de “Alejandro Magno”). Ningún personaje ni institución es históricamente fidedigno (salvo quizás Saladino). No es honesto explicar las acciones de los protagonistas en base a motivaciones que sólo tienen sentido desde nuestra perspectiva moderna. ¿Por qué los cineastas se sienten obligados a ofrecernos el Mensaje De La Película tan mascadito?

Visualmente sí que resulta gratificante y puede constituir una buena excusa para motivarnos a profundizar en la verdadera historia de las cruzadas (aunque, eso sí, no esperes grandes batallas). Su banda sonora, obra de Harry Gregson-Williams, es posiblemente una de las mejores del año.

19 Mayo – La venganza de los Sith

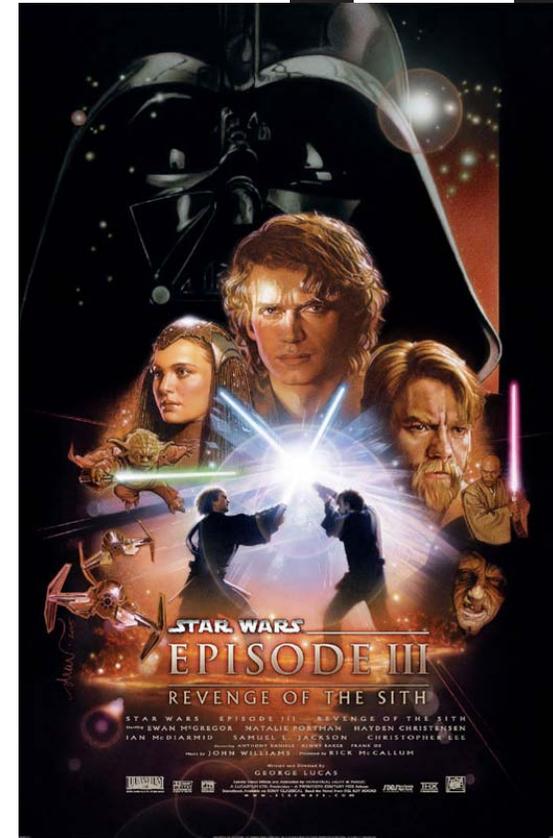
George Lucas es un buen productor y un excepcional empresario, pero su cine quedó estancado hace veinte años, cuando las posibilidades técnicas conseguían refrenar sus excesos. Se ha empeñado en imponer SU visión de un universo que él creó (hace mucho tiempo). En los años transcurridos desde la trilogía original (que, todo hay que decirlo, renovó por completo el concepto del cine como arte

y como negocio), decenas de creadores han ido aportando su granito de arena al corpus estarguasero y ese legado no puede, simplemente, obviarse. Otro gran error ha sido convertir un entretenimiento juvenil en un espectáculo poco menos que infantil. La opción más gratificante hubiera sido, en consonancia con los temas a desarrollar (y con la edad de sus fieles seguidores), hacer una trilogía más adulta.

Aparte de estas consideraciones, como película independiente tampoco resulta acertada más que en momentos muy puntuales. El enorme paso adelante que supone el uso masivo del ordenador para crear ambientes y personajes, cuya única

limitación es la imaginación de sus creadores, se ve empañado por una narración torpe y unos protagonistas carentes de todo atractivo. Le pesa mucho el lastre de los errores de las anteriores películas y la obligación de servir de puente entre dos conceptos narrativos muy alejados.

Señor Lucas, el mundo y nosotros hemos crecido.



10 Junio – Primer

Supuestamente, una película de ciencia ficción hard y, efectivamente, se hace muy dura de soportar (tranquilos, después de ésta ya llegan las buenas). Para quienes no la haya visto (seguramente la inmensa y afortunada mayoría de vosotros), resaltar que trata sobre la tan manida posibilidad de viajar unas horas adelante y atrás en el tiempo, con los consiguientes inconvenientes que ello acarrea. El problema es que se



pasa de lista. Quiere ser tan enrevesada que al final no es más que un confuso puzzle que, sinceramente, nos confesamos incapaces de armar (tampoco invita a considerar que valga la pena el esfuerzo). Somos los primeros que pedimos ciencia ficción con sustancia, pero por

favor, sin olvidar que también hay que saber contar una historia.

17 Junio – Batman begins

Por fin, un proyecto que ha estado a la altura de las expectativas generadas; a todos se nos hizo la boca agua cuando supimos que Christopher Nolan iba a dirigir a Christian Bale en el relanzamiento de la franquicia de Batman (Schumacher lo había puesto realmente difícil). Su gran acierto ha sido tomar como referente al mejor Batman, el de “Año cero” y “El regreso del señor de la noche” de Frank Miller, para construir una aventura de superhéroes que potencia la verosimilitud (aunque, al cargar las tintas en un análisis del miedo como desencadenante de la acción, traiciona un poco el espíritu comiquero del original).

Equilibra con acierto la plausibilidad con una acción espectacular y hace gala de una ambientación impresionante (Gotham es realista y, al mismo tiempo, idónea para servir de escenario a la cruzada vengativa de Bruce Wayne). Por su parte, los actores están mayoritariamente a la altura de las circunstancias (coges buenos actores, obtienes un buen resultado, fácil).

29 Junio – La guerra de los mundos

Dos errores: la historia sólo tiene sentido ambientada a finales del siglo XIX y la subtrama cho-rrafamiliar sobra. Por lo demás, Spielberg demuestra que la acción y el suspense le son tan naturales como amasar millones. La película es altamente dis-

frutable tomando escenas aisladas, pero el conjunto no se sostiene.

Sus mejores momentos son los de destrucción y aniquilación sistemática de los insignificantes humanos y sus obras (destacamos particularmente el ataque al ferry). La mejor interpretación la aporta Dakota Fanning (sucesora oficial del trono infantil del mal rollo ahora que Haley Joel Osment está demasiado crecido para interpretar a Ender), el resto de la familia

podría proporcionar sin duda sólidos argumentos a los



defensores del castigo físico (moderado y a tiempo) como corrector de conductas aberrantes. Esperamos ansiosos la edición especial en DVD para ver con qué magníficos extras nos regala Spielberg (desgraciadamente, como es norma en él, no habrá comentario del director).

15 Julio – Los Cuatro Fantásticos

Sale Jessica Alba con un uniforme ajustado. Además, la película es entretenida.

El truco para apreciarla consiste en entrar en el rollito ingenuo (tipo años sesenta), con neoyorkinos que ven a unos tíos en pijama dándose de leches y se acercan a mirar (y al final aplauden). En ese sentido, lamentamos las actualizaciones de la historia (lo de la ausencia de protección contra los rayos cósmicos del cohete ya nos valía), pero toda la aventura está revestida de una candidez refrescante. ¡Por fin un superhéroe que disfruta con sus “diferencias”! Buena parte de las adaptaciones de cómics caen en el error de tomarse demasiado en serio a sí mismas (¿“Daredevil”? ¿“Hulk”?). ¡Por favor! No hay que esperar que nos descubran el secreto del acero.

Vale, Muerte no está a la altura de su doctorado, pero tampoco vamos (porque nos falta un coeditor) a ponernos muy quisquillosos con eso (se nota que nosotros nunca leímos a los 4F, ¿verdad?).

5 Agosto – La isla

Sale Scarlett Johansson (este inicio ya es un clásico de la sección).

Hay dos cosas que Michael Bay hace mejor que nadie: persecuciones y explosiones. No has visto un choque hasta que no has contemplado un camión detenido en seco por un eje de tren. De acuerdo, la excusa científica no hay por dónde cogerla, pero asumiendo lo de la clonación como pretexto argumental, la película se convierte en un tiiovivo de acción desenfundada de lo más ameno. Por supuesto, siempre hay furibundos detractores, pero dos de cada tres críticos friquis dicen sí a “La isla” (NOTA para los productores: evitar la palabra “isla” en los títulos de vuestras películas si aspiráis a sacar unas perras con ellas).

12 Agosto – Sin City

No somos dignos, no somos dignos.

El primer y único cómic en imágenes. El story board ha sido sacado directamente de las páginas de la obra maestra de Frank Miller (codirector, por mucho que le pese al sindicato de directores americano).

Robert Rodríguez ha explorado territorio virgen con su



adaptación, tanto argumental como visual, de los personajes marginales de Basin City.

Ah, salen Jessica Alba, Rosario Dawson, Carla Gugino, Devon Aoki y muchas más. Para que veáis que también pensamos en vosotras, apuntaremos que también sale Mickey Rourke.

“Sin City” está organizada narrativa-

mente como tres historias casi independientes, del más

puro género negro, que se entrecruzan por las calles de una ciudad corrupta. Visualmente, es el experimento más innovador, osado y exitoso en décadas. Su filosofía puede resumirse en: violencia, tipos duros, policías decadentes, tías duras (y macizas), más violencia, idealismo retorcido, psicópatas y una stripper rubia e ingenua. Evidentemente, si todo esto no es plato de tu predilección, busca tu inocente pasatiempo en otra parte.

12 Agosto – Charlie y la Fábrica de chocolate

Hace años, muchos de nosotros (vamos, de los que estamos escribiendo esto; o sea, de los dos que estamos a las 5 de la mañana aquí) nos enfrentamos a la primera adaptación de la novela de Roald Dahl. Willy Wonka se convirtió en nuestra pesadilla más oscura, con esos pequeños y perversos Oompa-Loompas, el pelo de Gene Wilder, los niños puteados...

Bueno, tal vez fuéramos demasiado jóvenes. O no.

La adaptación de Burton nos llega en una edad en la que podemos aceptar mejor ciertas cosas. Pero, reconozcámoslo, ese libro infantil tienen muy mala leche escondida, y así lo recoge Burton, posiblemente en una de sus mejores películas (y de Elfman, que lle-

vaba un tiempo débil con sus partituras).

Es una peli que se disfruta más leyendo entre líneas, siguiendo la mirada de loco pederasta del señor Wonka ante los niños y sus padres. Si no tienes otra cosa mejor que hacer, también puedes fijarte en la historia, pero vamos, para eso te podías haber quedado en casa.

Lo mejor: los números musicales y el papel de Christopher Lee como el padre odontólogo del pequeño chocolatero (¿Os imagináis entrar a la consulta del dentista y encontraros con Drácula?)

19 Agosto – Sr. y Sra. Smith

¡Angelina Jolie otra vez!
(Pero en esta ocasión la película mola).

El trailer nos engañó. Creíamos que los protagonistas iban a descubrir en seguida que los dos eran asesinos a sueldo de compañías rivales, pero



en realidad la cosa es un poco más elaborada y, para qué negarlo, divertida. La coña está en cómo esta circunstancia les permite redescubrirse y reforzar los lazos entre ellos (después de ciertas “desavenencias”). A los dos actores les viene como un guante la combinación de acción y humor y el director maneja como pocos el lenguaje de la acción (como ya demostró con “El caso Bourne”). Termina un poco bruscamente, pero qué más da. ¡Y lo que nos hemos divertido!

26 Agosto – El sonido del trueno

Una de las peores películas que hemos tenido la desgracia de ver en una sala de cine. Infame desde el peluquín de Ben Kingsley hasta el “fantástico” croma de que hace gala. No salvamos ni a Catherine McCormack.

La excusa argumental es ridícula, el desarrollo estúpido y la dirección de una torpeza que no esperábamos de un veterano como Peter Hyams. Suponemos que podría servir como ejemplo para futuros realizadores de todo lo que jamás hay que hacer con ochenta millones de dólares. Es tan mala que ni siquiera se salva por ser mala. Quizás os sintáis tentados de echarle un vistazo para comprobar si, efectivamente, es tan

pésima como proclamamos. Allá vosotros. Son dos horas que jamás recuperaréis (por otra parte, si lo que pasa es que tenéis unos euros de sobra y no sabéis en qué invertirlos, Rescepto acepta donaciones; aún tenemos que recuperar la pasta de la entrada).

2 Septiembre – Guardianes de la noche

Estos rusos están locos.

Es una película... curiosa. Aún no hemos decidido si nos gustó o no. Mezcla lugares comunes con grandes hallazgos argumentales. Se trata de la adaptación del primer libro de una trilogía de Sergei Lukyanenko, escritor ruso de fantasía y ciencia ficción. En su país ha sido todo un bombazo y ya cuenta con una secuela (rodada con más medios). Incluso fue designada para representar a Rusia en los Oscars (no fue seleccionada).

Trata de la típica lucha entre la luz y la oscuridad, con la típica profecía apocalíptica y el típico protagonista cuñado. Sin embargo, está rodada con valentía y un estilo propio, y los ocasionales destellos de originalidad bastan para convertirla en una experiencia atrayente. Desde luego, estaríamos muy interesados en acceder al original literario, que con toda probabilidad

debe ahondar mejor en la particular mitología que esboza la película.

2 Septiembre – Guía del autoestopista galáctico

¡Una vergüenza lo que hicieron con la distribución de esta película! Poco faltó para que se nos escapara (apenas se estrenó en un puñado de salas en toda España).

No engaña. Si te gusta el libro de Adams, entonces te gustará la película. Por si no lo conoces, se trata de ciencia ficción humorística de la mejor especie (muy inglesa). Efectiva para haberse rodado con unos medios relativamente modestos. Douglas Adams hubiera quedado satisfecho.



9 Septiembre – La tierra de los muertos vivientes

Sale Manolete. No, en serio, no es Manuel, sino

Manolete, y lleva una hombrera torera, y eso es lo mejor de la película.

Romero no se ha enterado de que corren nuevos aires para el cine de zombies (entendemos que le quitaran de las manos el proyecto de “Resident Evil”). Después de disfrutar con el magnífico remake de “El amanecer de los muertos”, “La tierra de los muertos” sabe a rancio. Es posible que en casa y con amigotes, se le pueda pillar la gracia (conocemos de algún caso extremo que hasta lo ha logrado en el cine), pero la cinta no funciona ni como peli de acción, ni como peli de terror, ni mucho menos como la crítica social que han intentado vendernos (ridícula a más no poder). Ni siquiera la presencia de Asia Argento consigue añadir algún punto a la película.

16 Septiembre – Stealth

Ya llevábamos muchas películas sin poder decirlo: Sale Jessica Biel (especialmente en una escena absolutamente gratuita pero de gran impacto visual).

Rob Cohen, ese gran hombre. La verdad es que no sabemos por qué no ha tenido el éxito moderado que se merecía. Se trata de una película de acción sin

mayores pretensiones (el chico se queda con la chica y el secundario, perteneciente a una minoría racial, muere de forma absurda a las primeras de cambio sin poder retirarse a su granja; eso sí, a su granja en Vietnam). Busca entretener y lo consigue con creces.

Tal vez hubieran debido promocionar más las escenas de combate aéreo y centrarse menos en la excusa del ordenador loco (en realidad, este aspecto está mejor tratado de lo que pudiera esperarse). Si te gustó “A todo gas” o “xXx”, ésta es tu película.

30 Septiembre – Torrente 3: el protector

El amiguete sabe qué nos hace gracia (sobre todo a los hombres, hay que ser sinceros) y nos lo ofrece en grandes, enormes cantidades.

En esta ocasión, Torrente se convierte en guardaespaldas de una eurodiputada que quiere cargarse el negocio de un industrial italiano con una nueva legislación medioambiental.

Desde el inicio a lo James Bond (impresionante Rosa de España a lo Shirley Bassey) la peli es un desfase tras otro, incluyendo un avión comercial estrellándose contra las Torres Kio (lo cual, honestamente, es

tener muy mala leche).

14 Octubre – Transporter 2

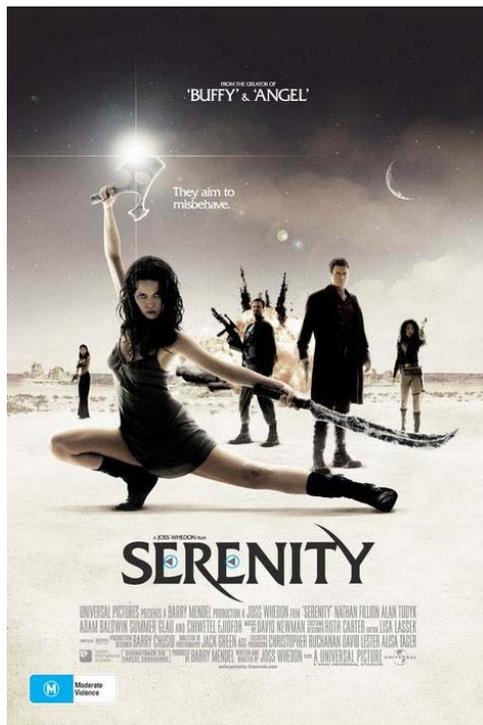
Como su título indica, es más “Transporter”. Luc Besson es un gran productor de cine de acción de rango medio (ahí está “El beso del dragón” para probarlo) y Jason Statham es un más que solvente héroe (o anti-héroe). Básicamente, se trata de una sucesión desenfrenada de persecuciones, peleas y acrobacias imposibles, con un guión mínimo y todo lo que cualquier persona sana pudiera desear (tiros, gente guapa ligera de ropa, coches rápidos y algo de humor).

Una descripción que tal vez pueda ser de utilidad: “Transporter 2” es como una partida al GTA en imágenes “reales”. Acción pura.

21 Octubre – Serenity

El capricho de Josh Wheddon tras la cancelación por parte de la Fox de la increíble Firefly.

Precisamente éste es el aspecto que más lastra a la peli, el hecho de que tiene que dirigirse a dos públicos muy diferentes: los que conocen la serie y los que no han oído siquiera hablar de ella. Pero los personajes



y situaciones son lo bastante atractivos y divertidos como para hacer que pronto la sensación de “eso ya lo sé” o “¿de qué estará hablando?” pase a un segundo plano. Porque básicamente Serenity es una space opera para pasar el rato, sin ninguna otra intención que la de divertir e intentar cerrar la historia que quedó inconclusa con la suspensión de la serie de televisión. En resumen: batallas espaciales, buenos que son malos contra malos que son buenos, mujeres fuertemente armadas dando caña a mutantes del espacio exterior y réplicas siempre ingeniosas.

28 Octubre – La novia cadáver

A pesar de su temática, los adjetivos que mejor definen la última película en stop-motion de Tim Burton son divertida y bonita. La historia es simple, el interés radica principalmente en un atractivo diseño y un humor tendente a lo macabro. Los actores no sólo prestan sus voces, sino que muchos de sus manierismos han sido trasladados a sus alter egos, lo que añade cierto valor para los fans de Johnny Depp y Helena Bonham Carter. La animación tradicional, fotograma a fotograma, está perfectamente realizada mediante la introducción de efectos digitales (sin adulterar el concepto de base).

Elfman aporta una banda sonora extraordinariamente efectiva, destacando particularmente la canción “Remains of the day”, un jazz desbocado.

25 Noviembre – Harry Potter y el cáliz de fuego

Después de la magnífica adaptación de Cuarón, y teniendo en cuenta que para muchos el cuarto libro de Harry Potter es el mejor hasta la fecha, se esperaba mucho de la nueva entrega de esta multimillonaria saga. Lo cierto es que, sin caer en los abismos narrativos de las

películas de Chris Columbus, la versión cinematográfica de las desventuras del aprendiz de mago vuelve a adolecer de dificultades derivadas del cambio de medio.

Se trata de un texto muy extenso y no han encontrado mejor forma de trasladarlo a la gran pantalla que fraccionar la línea argumental principal (la directamente relacionada con el Torneo de los Tres Magos) en bloques más o menos cerrados, obviando todo el resto. El resultado es un tanto inconexo y quizás poco mágico. Podría haberse empleado parte del tiempo desperdiciado al alargar más de la cuenta determinadas escenas para dar profundidad y coherencia al conjunto. Cabe destacar, sin embargo, el magnífico trabajo de diseño de producción y el desempeño de los actores (evidentemente, a estas alturas ya están más que amoldados a sus respectivos papeles... desgraciadamente no se puede alabar de igual modo su doblaje).

7 Diciembre – Las crónicas de Narnia

Esperábamos grandes cosas de esta película. Al final, sólo la banda sonora y la fotografía han estado en todo momento a la altura. Desconocemos hasta qué punto es debido al material de partida, pero la historia

es excesivamente infantil, tanto en su planteamiento como en su desarrollo. Tilda Swinton está desaprovechada como la bruja blanca y ninguno de los niños pasa del aprobado pelado. En realidad, los personajes más atractivos son una pareja de castores parlanchines.

Los efectos especiales dejan bastante que desear, habida cuenta que se trata de una de las producciones más caras de la historia del cine (aunque Weta Workshop realiza un gran trabajo en la elaboración del armamento y demás complementos de vestuario).

¿Será que hemos perdido la inocencia?

16 Diciembre – King Kong

Empezábamos el año con una película de tres horas insufrible, pero lo acabamos con otra igualmente larga que no se hace pesada en ningún momento. La verdad es que no entendemos las críticas que se le han hecho a la nueva cinta de Peter Jackson (el increíble neozelandés menguante). La primera parte de la película es un homenaje al cine de la época dorada de Hollywood, cuando rodar una película tenía tanto de aventura como de negocio. Desde el arranque, sigue



con bastante fidelidad los pasos de su ilustre modelo, trabajando bastante más en los personajes, principalmente en Ann Darrow (Naomi Watts) sobre la que recae mucho mayor peso en cuanto a sustentar la narración (no es un mero trofeo).

Evidentemente, el punto fuerte lo constituyen los efectos especiales. Desde un impresionante encallamiento, hasta una batalla épica entre King Kong y tres tiranosaurios (cada vez que piensas que no puede llegar más lejos...). Kong mismo, cuyos movimientos y expresión se deben al trabajo conjunto de Weta Digital y Andy Serkis, es sin duda el mejor personaje virtual

jamás creado (superando incluso al propio Gollum). Sus ojos muestran auténtico sentimiento (sorpresa, melancolía, mala leche).

Jackson cae en ocasiones en el exceso, pero se lo perdonamos (no tanto algún que otro fallo de edición). No se ha limitado a ofrecernos un simple espectáculo pirotécnico con monstruo incluido, sino que ha supeditado su

inclusión a las necesidades de la historia. En los tiempos que corren, en que parece tácitamente aceptado que el público sólo busca un espectáculo ligero o una historia elaborada, es de agradecer que un director se tome la molestia de conjugar ambas vertientes en el mismo proyecto.

30 Diciembre - Doom

Sí, la hemos visto. Y sí, es taaaaaaaan mala como parece.

[AL ÍNDICE](#)

LA DAMA DE LAS FRESAS

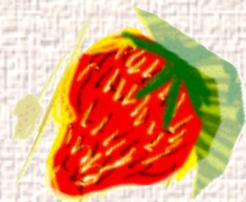
ALFREDO ÁLAMO

ILUSTRACIONES: BANS

La plaza central de Luceburgo estaba tomada por el mercado, decenas de pequeños puestos, engalanados con telas de colores chillones, se arremolinaban bajo los patios porticados. Las voces de los mercaderes se mezclaban unas con otras dando lugar a una ensordecedora algarabía; mujeres, niños, soldados, magos y cortesanas acudían como moscas a la miel, ansiosos de sedas, licores espirituosos, dulces hechos de avellana, ojos de tritón, espadas, laúdes mágicos traídos del lejano norte... Todo eso y mucho más, pues de boca en boca llegaban hasta la plaza las mejores historias, los cuentos más aterradores y noticias procedentes de lejanos reinos.

Nada más superar la gruesa muralla de piedra gris que rodeaba a la ciudad, lejos de los puestos de animales, llenos de cerdos, mulas, patos y gallinas, Kanzaro terminaba de descargar la última caja de fresas que quedaba en el carro. Contempló orgulloso su puesto, lleno a rebosar de fresas tan grandes como cebollas tiernas. Ahuyentó a las primeras moscas y se sentó a la sombra de la tela roja, brillante como un rubí, que cubría la fruta fresca. No tardó más de un suspiro en vender las primeras, eran tan agradables a la vista como al paladar; nadie podía resistirse a probar por lo menos una... y luego ya era demasiado tarde para no llevarse unas cuantas a casa. Por lo general no ponían reparos al elevado precio, tres de plata la cuarta, sobre todo cuando Kanzaro torcía el gesto y les clavaba en el rostro su ojo izquierdo, el azul, mientras el derecho, negro como la noche, seguía su propio camino. Era mano de santo para que el cliente pagara y desapareciera, una alegría más que agradecerle a la sangre de duende que corría por sus venas.

Pronto pasaron las horas y las fresas de Kanzaro seguían vendiéndose a buen ritmo. En una de éstas, mientras su ojo izquierdo ejercía su trabajo con un sacerdote especialmente



Rescepto

picajoso, un grupo de niños desarrapados, sucios y curiosos, es decir, como todos los niños, se arremolinaron alrededor del puesto.

—¡Vaya! —dijo uno—. ¡Nunca había visto fresas tan grandes!

—Son gigantescas —susurró asombrado otro de los niños, tratando de alcanzar uno de los frutos.

Kanzaro desvió su ojo azul e inquietante del sacerdote hacia los niños, en un vano intento de ahuyentarlos. La magia de los duendes tenía poco que hacer contra los niños de las ciudades. Para cuando el ojo retomó su trabajo, el sacerdote había desaparecido, llevándose consigo un par de fresas.

—¡Quietos ahí! —exclamó Kanzaro, interponiéndose entre su mercancía y los niños—. Éstas son las Fresas de la Dama, no podéis coméros las así como así.

—¿Las fresas de la Dama? —preguntaron varios de los niños, entre intentos frustrados de esquivar la vigilancia del mercader.

—¿Cómo? —dijo Kanzaro, haciéndose el sorprendido—. ¿No conocéis la historia de la Dama de las Fresas y su Triste Destino? ¿Es que los juglares no llegan a estas tierras?

—No la conocemos, señor —dijo una niña, limpiándose los mocos de la nariz—, ¿es un cuento bonito?

Kanzaro meditó unos instantes antes de contestar. Oteó el horizonte de tiendas, comprobando que se acercaba la hora del descanso y que los

Relato: La dama de las fresas

ALFREDO ÁLAMO

clientes empezaban a escasear. Tomó aliento y volvió a sentarse, asegurándose que ninguno de los niños trataba todavía de escamotearle alguna pieza.

—No es exactamente un cuento bonito —dijo finalmente—, es emocionante, es inspirador... En definitiva, es una historia de amor, magia, brujas y jardineros. ¿Acaso queréis que os la cuente? No os veo muy convencidos...

—¡No, no! —chillaron los niños, sentándose a su alrededor—. ¡Cuéntanos el cuento de la Dama!

Kanzaro sonrió, dejando ver una ristra de dientes afilados. Agarró una de las fresas y le lanzó un buen bocado. Luego, entre mordiscos, comenzó a contar el cuento que les había prometido.

“Hace mucho tiempo, pues la historia que os cuento le sucedió a mi tatarabuelo, y los hombres de mi familia vivimos largos años, vivía un noble terrateniente llamado Tracio, cuyo territorio ocupaba los bosques que lindan con Luceburgo en el camino hacia el norte. Era un hombre huraño y triste, pues nunca, en toda su vida, había conocido el amor. Perdía el tiempo paseando por los jardines de su fortaleza, escuchando el canto de los pájaros y el rumor del viento en los árboles. Nada parecía que pudiera sacarle de aquella melancolía.

Sus consejeros y amigos, preocupados por la situación, mandaron buscar doncellas casaderas por todos los rincones de los cuatro reinos.

Resceto

Mensajeros y juglares difundieron la noticia con la esperanza de que, si encontraba esposa, el noble Tracio recuperaría la sonrisa y volvería a ocuparse de los asuntos de estado que casi había abandonado por completo.

No fueron pocas las mujeres que acudieron a la fortaleza de Tracio, pero todas ellas fueron rechazadas. “Muy alta —decía—, muy bajita. Tiene los ojos bizcos, parece que lleva bigote”. A los ojos del noble no había más que defectos. Pasaron decenas de jóvenes en busca de su amor, pero ninguna logró liberarle de su tristeza.

Cuando todo el mundo ya se daba por vencido, dejando a Tracio por imposible, apareció a las puertas de la fortaleza una última doncella a lomos de una yegua gris. “Abrid las puertas —dijo la doncella con una voz de timbre a campanilla—, vengo desde muy lejos para ver al noble Tracio, del que se dice imposible de conocer el amor”. Todos acudieron presurosos a ventanas y almenas para contemplar a esta última doncella. “Tarde llegáis —contestaron algunos—, hemos perdido ya toda esperanza”.

Como toda respuesta hizo avanzar su montura hasta que la luz del sol iluminó su rostro agraciado y su esbelta figura e hizo brillar los cabellos dorados que la adornaban como una cascada de oro. Pues en verdad era hermosa, tan hermosa que muchos de los sirvientes del noble Tracio corrieron asustados de tan bella que era. Los consejeros, hombres de más mundo, hicieron abrir las puertas e hincaron las rodillas en el suelo a su

Relato: La dama de las fresas

ALFREDO ÁLAMO

paso. Luego, entusiasmados, guiaron a la dama hasta las habitaciones del noble Tracio que, nada más verla, quedó aturdido por su belleza. “¿Cuál es vuestro nombre, mi dama, para que pueda gritarlo a los cuatro vientos y alabar en ellos vuestra luz?” —preguntó Tracio. “Soy la Dama de Heliconia, Hija de la Primavera” —sonrió ella, clavando aún más si cabía, la daga del amor en el corazón del noble. “¿Os casaréis conmigo, Dama de Heliconia?” —preguntó Tracio acercándose a ella. Pero la joven y hermosa dama se alejó unos pasos antes de contestar, no sin cierto aire juguetón: “No me casaré sino con el hombre que me traiga las fresas más grandes, rojas y jugosas del mundo entero”.

Dicho esto, y con una gracia sobrenatural, la dama se retiró, dejando que los consejeros le enseñaran la fortaleza y prepararan sus aposentos. El noble Tracio, todavía impresionado por la dama Heliconia, hizo la solemne promesa de conseguir las mejores fresas de los cuatro reinos. Hizo llamar a los jardineros de sus tierras y a los de más allá de sus fronteras. Allí donde se decía que las fresas eran hermosas, allí mandaba a por semillas y consejos. Hizo transformar sus jardines de flores para plantar las matas que necesitaba. Pronto toda la fortaleza se dedicó por completo al cultivo de la fresa.

Pasó un año y con él llegó la temporada de la cosecha. Nunca, en toda la historia, tantos tipos de fresa habían visto la luz juntos. Tracio,

Rescepto

junto con sus inseparables consejeros, acudió a seleccionar los frutos. Y allí los había pequeños y grandes, de cien tonos de rojo; los había ácidos como limones y dulces como la uva, hermosos, frescos y relucientes. De entre los mejores eligieron aquellos más grandes, y en verdad eran fresas grandes como nunca habían visto. Corrió tracio con las fresas hasta llegar a su amada, que vivía apartada en lo alto de la torre más alta. Dispusieron cinco bandejas de plata y en cada una de ellas, las fresas. Pero la Dama Heliconia, tan fría como bella, las señaló con desdén y dijo: “No son las fresas más grandes, ni las más jugosas. El Sultán de Birnei me las ofreció el doble de grandes y, ni aun así, me casé con él. Traedlas mejores la próxima vez, si es que me amáis de verdad”.

Ni que decir tiene que aquella noticia encogió el corazón de Tracio. Asomado al balcón de la torre contempló todas aquellas hermosas matas repletas de fresas, que ahora se le antojaban inútiles. Pero Tracio era un hombre decidido, si no podía cultivar las mejores fresas, las compraría. Y así mandó de nuevo a sus mensajeros y juglares, para que corrieran la voz de su historia y consiguieran aquellos frutos que tanto deseaba.

Pasó otro año y esta vez la época de la cosecha trajo decenas de mercaderes provenientes de lejanos parajes, todos ataviados con extraños ropajes y montados en animales exóticos. En sus alforjas llevaban las más exquisitas fresas de sus tierras, de todas las formas y tamaños, con sabores inéditos y

Relato: La dama de las fresas

ALFREDO ÁLAMO

fragancias embriagadoras. Tracio seleccionó las mejores y pagó por ellas a precio de oro, pero al mostrárselas a su dama, ésta frunció el ceño y corrió a encerrarse en sus aposentos. Los mercaderes abandonaron la fortaleza en silencio y con su marcha pareció abandonar el color aquellos tristes parajes.

Desesperado de amor, pues niños, sabedlo, nada hay más desesperado que el amor, Tracio acudió a los viejos sabios de las ciudades y a las brujas de los bosques. Ninguno parecía seguro del remedio para aquel problema ni conocía hechizo que le ayudara. Hasta que, en lo profundo de lo más oscuro del bosque, uno de los consejeros encontró a la vieja Nemés. Aquella era la bruja más temida del reino y pocos eran los que lograban sacarle palabra alguna. Cuando el consejero volvió a la fortaleza, todos advirtieron que su pelo se había tornado completamente blanco. “Decidme, amigo mío —le instó Tracio—, el consejo de Nemés”. Con la sola mención de aquel nombre, el consejero cerró los ojos, como envuelto en una oscura pesadilla. “Mi señor, debo advertiros que el consejo de la bruja es oscuro y cruel. Según ella, tendríais que regar el campo con la sangre de un infante cada día, desde el momento de plantar las primeras semillas, hasta el tiempo de la cosecha”.

Aquellas palabras hicieron enmudecer desde el primer consejero hasta el último de los barrenderos. Y, a continuación, la voz del noble Tracio

Rescepto

recorrió los pasillos de la fortaleza como un mal sueño. “Así se hará”—dijo.

Y así se hizo.

Los soldados salían de la fortaleza, envueltos en un manto de oscuridad, con la orden de asaltar cada noche los pueblos cercanos en busca de niños para su señor. De nada sirvieron las quejas y las súplicas; tampoco la resistencia de algunos padres, enfrentando inútilmente horcas y guadañas a espadas y armaduras.

Llegó el día de plantar la fruta.

El primer niño fue degollado.

Uno tras otro pasaron los días sin que nada cambiara, muchas familias huyeron de las tierras de Tracio para proteger a sus hijos, pero él, obsesionado con la dama que atormentaba su corazón, mandaba cada vez más lejos a sus hombres en busca de niños para completar el malvado ritual.

Fue en una de esas noches sin luna ni estrellas cuando un puñado de soldados, mercenarios sin escrúpulos y no muy largos de entendederas, llegaron al pueblo de mi tatarabuelo con las órdenes bien claras de secuestrar a todos los niños y llevarlos a la fortaleza. En aquellos tiempos mi antepasado, que, como yo, tenía sangre de duende y gigante, cuidaba de una pequeña huerta y era considerado como hombre bueno y sabio, capaz de hablar con plantas y animales, amigo de la gente pequeña. No es de

Relato: La dama de las fresas

ALFREDO ÁLAMO

extrañar entonces que, asustados y confusos, las gentes del pueblo acudieran a él en busca de ayuda. Sin embargo, cuando mi tatarabuelo trató de auxiliarles, ya los soldados retenían a un buen número de niños como prisioneros. Como era hombre valiente, se encaró con el que parecía mandar aquella manada de lobos. “Escúcheme bien —le dijo, utilizando la voz que gastan los duendes para embromar a los borrachos—, no es de recibo que se lleven a los hijos de esta buena gente, no, al menos, sin que alguien de la aldea vaya con ellos y los cuide bien. Lléveme a mí, pues los conozco desde que nacieron y no tengo fama de pendenciero”. Los soldados rieron de buena gana, ya que sabían el oscuro futuro que les esperaba a los niños. Por fortuna, la voz de los duendes hizo mella en el jefe de los soldados que, para sorpresa de todos, accedió a la petición. Antes de marchar, mi antepasado, que se llamaba Kanzaro, como yo y como todos los hombres de mi familia, tranquilizó a padres, madres y hermanos, prometiendo que volvería con todos los niños sanos y salvos.

Al llegar a la fortaleza, ahora en medio de un bosque que se había vuelto oscuro y desalmado, Kanzaro pidió hablar con el señor del lugar. Los consejeros intentaron impedirlo, pero a base de trucos, engaños y artimañas que sólo los duendes conocen, mi tatarabuelo logró llegar hasta Tracio. El hombre que antaño paseaba por los jardines, suspirando por amores desconocidos, ahora retenía docenas de niños encerrados en las

Rescepto

mazmorras. Su rostro se había hundido, pues cuando el alma se estrecha en el cuerpo, los huesos tratan de salirse fuera. Kanzaro apreciando todo aquello en Tracio, sintió incluso lástima por él. Pero la vida de muchos niños inocentes estaba en juego, así que le preguntó las razones que le empujaban a tamaña locura.

Tracio, sin apartar la vista de sus futuras víctimas, le contó a mi tatarabuelo toda su historia, el triste desamor, la llegada de la dama Heliconia, las fresas de todos los tamaños y el consejo de la malvada bruja Nemés. “Fresas gigantes, decís necesitar” —dijo Kanzaro—. “Muy bien, yo os prometo las más grandes que jamás hayáis soñado vos o vuestra dama. Hablaré con la Tierra, con el Agua y el Aire, hablaré con las ninfas y dríades del bosque. Os traeré las fresas que no son para los hombres”.

El noble giró el rostro y escupió en el suelo. “Mejor para vos que sea cierto, porque si no, acompañaréis al próximo de los muchachos a regar la tierra con vuestra propia sangre”.

Kanzaro abandonó la fortaleza y corrió hacia el bosque. Allí buscó a los duendes que solían habitar entre los

Relato: La dama de las fresas

ALFREDO ÁLAMO



árboles y las grutas, descubriendo que, debido a las malas artes cercanas, sólo las hadas de la Corte Oscura se habían quedado a vivir allí. Visitó el riachuelo que nace junto a las colinas, ése que luego se transforma en el vigoroso río Cletos y baña esta ciudad, donde han nadado las náyades desde el principio de los tiempos. Pocos son los elegidos que pueden hablar con ellas sin ser devorados, y Kanzaro lo sabía. Acudió con respeto y habló con ellas, exponiendo la situación y solicitando su ayuda. Entonces, y como siempre que se trata con duendes, más si son de la Corte Oscura, hizo un trato. Antes de que el gallo cantara apareció el Señor del Bosque transformado en una ardilla blanca. Y de esa guisa condujo a mi antepasado hasta un claro cubierto de helechos en la parte más vieja del bosque. Allí crecían las fresas salvajes más grandes, de forma más perfecta, olor imprescindible y sabor multicolor que había en este mundo o en cualquier otro.

Volvió con tales fresas a la fortaleza de Tracio, con la esperanza de llegar antes de que otro niño

Rescepto

perdiera la vida. Pero, cuando atravesaba los campos, divisó al noble señor de las tierras empuñando una daga sobre el cuello de un pequeño. “¡No!” —le gritó, corriendo hacia él—. “¡Os traigo las fresas que necesitáis!”. Tracio, sin detenerse, rebanó el cuello del niño y sacudió su cuerpillo sobre una incipiente mata de fresas. “Por si acaso”—añadió, con una sonrisa torva.

Mi antepasado Kanzaro era hombre de pocas palabras. Al llegar junto a Tracio, le arrebató la daga de las manos, degolló de un solo tajo al mercenario que le acompañaba y luego, sin mostrar piedad, se la clavó una y otra vez en el costado hasta que se le cansó el brazo. Luego maldijo su temperamento de duende, pues su plan consistía en engañar al noble para que le acompañara al bosque más tarde. Visto el estado del cadáver, tuvo que arrastrarlo hasta el nacimiento del río, donde esperaban náyades, dríadas y otros espíritus. Las náyades sonrieron alborozadas al ver aquel espectáculo sangriento. “Aquí tenéis vuestro pago”—dijo mi tatarabuelo. “Los Kanzaro siempre pagan bien” —contestaron ellas, abalanzándose sobre el pobre Tracio, devorándolo, sajándolo y tiñendo las limpias aguas del río de un rojo mortecino.

Cansado, volvió a la fortaleza, donde los mercenarios habían empezado una pequeña revuelta. Sin Tracio para aplacar sus ánimos, habían saqueado la bodega, asaltado el tesoro y asesinado a unos cuantos conse-

Relato: La dama de las fresas

ALFREDO ÁLAMO

jeros. Aprovechando la confusión Kanzaro subió las escaleras hasta la torre más alta y llamó a la puerta. “Adelante” —dijo la voz de campanillas—, “la puerta está abierta”. Mi tatarabuelo sonrió al ver a la dama de Heliconia, bella y lánguida en su cama. “¿Qué queréis? Aún es pronto para la cosecha de las fresas”. “No para éstas” —contestó, mostrando el tesoro de los bosques.

La dama de Heliconia abrió los ojos, asombrada al ver el tamaño de aquellas fresas, pero al acercarse y olerlas retrocedió como si un rayo le hubiera alcanzado. “Son mágicas” —chilló, mostrando de repente un rostro feo y espantoso. “En efecto” —dijo Kanzaro—, “del jardín del Señor del Bosque. No son las fresas de sangre que esperabas conseguir, ¿verdad, Nemés?” En efecto, pues mi antepasado había visto la verdad a través del hechizo de la bruja. La muy malvada había logrado engañarlos a todos y había cautivado a Tracio hasta corromperle el alma, a cambio de un amor falso y mentiroso. “Ahora tendrás tu merecido” —dijo Kanzaro, avanzando hacia ella—. “Comerás estas fresas hasta que no puedas más”. Y así lo hizo, una detrás de la otra. Pero aquellas fresas eran mágicas y nunca, nunca se terminaban. Volvían a crecer aunque sólo quedara una pequeña miguita. Y una y otra vez la bruja comió las fresas hasta que, con un ruido sordo, le reventaron las tripas y cayó muerta en la alta torre.

Rescepto

Los niños fueron liberados y volvieron con sus familias, pero la fortaleza de Tracio cayó en desgracia a partir de entonces y todavía hoy es considerado como un lugar maldito que las gentes de bien esquivan en su camino al norte. Mi antepasado volvió a su aldea con los niños robados, a los que dejó con sus familias. En cuanto a él, se dedicó a su pequeña huerta donde, como recuerdo de aquella aventura, plantó fresas a las que llamó, como último homenaje, Fresas de la Dama”

—Y así es como yo sigo su tradición —dijo finalmente el mercader— y cultivo las mejores fresas del mundo.

Los niños volvieron de repente al mundo del mercado vociferante, roto el hechizo de la historia.

Relato: La dama de las fresas

ALFREDO ÁLAMO

—¿Cómo es que sus fresas son tan grandes? —preguntó uno de los niños. Kanzaro sonrió con malevolencia.

—Porque hice un trato con los duendes —contestó, acercándose a los niños—, ellos cuidan de mi huerto... ¡Y yo les llevo un niño cada año para que se lo coman!

El mercader saltó entre los niños, entre risas y espavientos, provocando una pequeña estampida de rapaces en múltiples direcciones. Todos reían y le hacían gestos, corriendo y saltando. Kanzaro continuó riendo un buen rato.

Pero su ojo azul de duende no perdió de vista ni un momento a un niño gordito que corría más lento que los demás.





DE MOMENTO, ESTO ES TODO

**PUEDES VISITAR NUESTRA WEB PARA TENER
INFORMACIÓN SOBRE NOVEDADES**

WWW.RESCEPTO.TK

O PUEDES PONERTE EN CONTACTO CON

RE S C E P T O

UTILIZANDO NUESTRO CORREO

ELESTEMOLAMAS@GMAIL.COM

**ESPERAMOS TUS COLABORACIONES,
OPINIONES, CONSEJOS...**

AL ÍNDICE