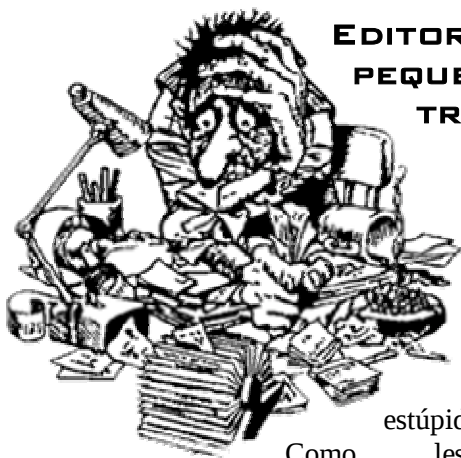


NOVA

Ciencia Ficción y Fantasía
Número 20 – Diciembre 2003





EDITORIAL: LA PEQUEÑA FE TRIUNFA

Bueno, aquí
está el tan
cacareado
número 20 del
fanzine **Fobos**,
alguna vez
estúpidamente gratuito.

Como les adelantaba anteriormente, su edición en papel y distribución se habían convertido en ítemes económicos mayores para su editor, que ya no podía sustentar y, por lo tanto, se hacía necesaria una reestructuración. La verdad es que el proyecto **Fobos** ha crecido fuera de los medios que pudiera manejar en soledad, a pesar de mis entusiastas intentos de infanticidio que, según mis amigos, ocurren más frecuentemente en invierno.

Afortunadamente para **Fobos**, y ahora que estamos en verano, la diosa fortuna le sigue sonriendo, no sin antes pasar por una fase de crisis y reformulación, como habrán podido leer en la página web. Si no la han leído todavía, en ella se contaba que desde el próximo año se iba a desarrollar un plan de acción de dos puntos, a saber: **Fobos** continúa con su versión en línea pero fortaleciéndolo, a la manera del recientemente estrenado sitio de “*Bem en línea*”, con material original escrito para el formato internet, mientras que la versión en papel se iba a pre-vender, es decir, a imprimir tantas copias como los lectores se hayan

comprometido a comprar, eliminando de paso la tara monetaria. Entonces, vamos a tener un portal de **Fobos** con artículos, noticias, relatos y comunidad, más ediciones especiales, con material inédito, cada dos o tres meses que nos abren la posibilidad de editar antologías y novelas. Como siempre, su desarrollo va a ser todo el tiempo que tome, aunque ya hay una fecha de inicio: marzo de 2004, de modo que invitamos a todos los que deseen participar con material escrito u otro para formar parte de esta iniciativa (ya perdí la cuenta de las veces que hice el mismo llamado)... Me parece que **Fobos** ha crecido muy rápido este año y ahora debe venir una etapa en que las cosas se asientan y funcionen de una manera menos conflictiva.

Como ya habrán notado algunos, o lo leyeron desde el sitio web de *Utópika*, el e-zine **Calabozo del Androide**, dedicado al estudio del cómic y la historieta, se ha mudado al proyecto que lidera el carismático **Rodrigo Mundaca**. Su editor, **Sergio Amira**, acaba de sacar el número 4, además del número 3 de **TauZero**, del cual también lo es. Lamentablemente lo único que se me ocurre decir al respecto es que agradezco lo mucho que **Sergio** aportó a **Fobos** durante el tiempo que estuvo en él, pienso que era un paso lógico el separarse, después de todo, de esta forma, ya existen dos proyectos de ciencia ficción en donde solo había uno. Los beneficiados son los lectores y aficionados nacionales que ahora pueden elegir. Que ambos proyectos vivan muchos años.

Cambiando violentamente de tema, el editor de **Alfa-Eridiani** (<http://www.alfaeridiani.com/>) **José Joaquín Ramos**, buen tipo él, me encargó, hará ya un tiempo, un artículo para complementar la

NÚMERO 20, DICIEMBRE 2003.

FOBOS es una publicación de aficionados hecha para el placer de muchos y con la estupidez de unos pocos. Las opiniones expresadas son de exclusiva responsabilidad de los colaboradores (en complicidad con el director, por supuesto). La correspondencia debe ser dirigida a Luis Saavedra, Casilla de Correos 50222 CC, SANTIAGO, CHILE. **Emilios:** fanzinefobos@yahoo.com.

Director: Luis “Infanticida” Saavedra. **Colaboradores:** Gabriel “Fosterrules!” Álvarez, Reinaldo “¡Llegastarde!” Avendaño, Pato “Voysoloaverpelículas” Alfonso, Pablo “QuelosGuachoskimelabesen” Castro, Carlos “Galacticamola” Emilfork, Marcelo “mecurocondostragos” López, Juan Carlos “Mataperros” Cabrera. **Portada:** Patricio “¡Cuandocompramosotratarjeta!” Salfate. **Ilustradores:** Soledad “Nomataunamosca” Véliz, Jeff “cooperó” Seaver.

A la memoria de mi padre.

investigación de **Moisés Hassón** sobre la ciencia ficción chilena, publicado en **Alfa-Eridiani** 7. Lamentablemente yo no tengo el rigor de **Moisés**, debido a que no soy coleccionista y mi visión del tema es fragmentada y subjetiva, lo que me ha llevado a la reflexión siguiente: Chile no tiene ninguna memoria de los diferentes esfuerzos en el género, a lo largo de las épocas. Me pregunto cuál será la opinión del proyecto **Fobos** entre 10 o 30 años más, aunque me parece que se puede hacer una prospectiva, partiendo de los datos disponibles ahora. La historia nos indica que los esfuerzos de género en Chile mueren sin mucha bulla y se los traga la tierra; muy pocos deben recordar que la primera convención en Chile de ciencia ficción se realizó en 1988 y que la organizó la *Sociedad Chilena de Fantasía y Ciencia Ficción*, que en el *Club de Lectores* de la *Editorial Andrés Bello* se editó la primera antología del género chilena (1988), o que en 1971 apareció el primer fanzine nacional (**Sagitario**). He visto un par de veces cómo un evento se autonombra primera instancia, ignorando de paso todos los demás antes de aquel. En este país no existe -en toda Latinoamérica- una forma de resguardar cada paso que se da en el género para que generaciones posteriores puedan cuestionarlas y hacerlas suyas, por eso es tan difícil construir una imagen o personalidad. Lo fragmentario y fortuito son las únicas constantes de la ciencia ficción en Chile.

Otro tema y último. Para nuestro próximo número tenemos programada una antología: **Fobos Negro**, configurada por relatos que, de una u otra manera, tocan temáticas de difícil aproximación como el sexo o la violencia, con un enfoque sincero y sin trabas. La antología está dirigida por **Marcelo López**, quien contribuye con un cuento en este mismo número, y saldrá a su venta en marzo de 2004. Reserven su ejemplar con antelación, pues sino se van a perder algo muy bueno.

Diciembre, 2003

CONTENIDO

Para este número tenemos preparado muchos bonitos artículos y un par de cuentos para pasar el calor de Enero, entre piñas coladas y fútbol de playa.

Comenzamos con una nueva muestra de la narrativa de **Marcelo López**, santo bebedor y pecador de putas tierras nortinas. Seguimos con **Pablo Castro** y sus futuros llenos de tecnología personal que hacen la vida más difícil.

Los artículos corren por cuenta de los habituales colaboradores de la casa, que siempre son gratos de leer. Otra vez **Pablo Castro**, pero en esta ocasión se decide a (ex)terminar la saga de opiniones sobre **Matrix** que venía publicando. Tenemos por ejemplo a **Juan Carlos Cabrera** visitando **Frankenstein** de **Mary Shelley**, en su redescubrimiento del género, y a **Patricio Alfonso** tratando de definir la experiencia del "crossover". En tanto que **Reinaldo Avendaño** nos ofrece un artículo sobre la utopía que casi resulta una utopía en sí misma, y retornamos a la aventura espacial más exótica de la manito de **Gabriel Álvarez**.

Asunto aparte, saludamos la entrada de dos nuevos colaboradores: **Carlos Emilfork**, que comenzará a reseñar la miríada de proyectos y series que rondan en la pantalla catódica, y **Soledad Véliz C.**, ilustradora hoy, mañana segura escritora.

La mesa está servida. Coman.

COTILLO:

He redescubierto **Los Pixies**, ¿cuánta más música me he perdido en esta vida tan corta? / **El Calabozo del Androide** se puede ubicar en <http://www.utopika.cl/calabozodelandroide/> / Nos vemos en marzo de 2004, si Dios quiere, y eso que soy agnóstico.



EL JUEGO

POR MARCELO LÓPEZ G.

ILUSTRADO POR SOLEDAD VÉLIZ G.

Marcelo López vuelve a estas páginas con un entusiasmo inaudito: no contento con escribir para este pasquín, amenaza luego con dirigir él solo el próximo especial del Fobos Negro. Para nosotros, no hay nada malo en esto, debido a su maldad y perversión intrínsecas, le vienen como anillo al dedo. Marcelo trabaja en un establecimiento educacional, caldo de cultivo inigualable para sus viciosos propósitos. La siguiente historia está llena de un suave sentimentalismo, en donde la destrucción de las esperanzas se va apoderando de las palabras. Al final, el último bastión humano está construido con plástico y metal.

Un leve manto de neblina viste a los pabellones. Cientos de niños ocupan con naturalidad cada uno de los rincones, inyectándose con potencia su inocente bullicio. Sus cantos y risas llenan paulatinamente el silencio de los pasillos y patios. De pronto, algo logra hacerme olvidar por unos momentos la algarabía de los pequeños: un fuerte y frío ventarrón golpea mi cuerpo, mientras se dibujan heridas azules en el cielo nublado que nos ampara. Con lentitud, la neblina comienza a ceder terreno, despejando la visual privilegiada que me da el cuarto piso del edificio principal y permitiéndome ver a los niños que continúan jugando despreocupadamente por los terrenos. Podría gritarles, incluso bajar y jugar con ellos; pero la extraña sensación de cansancio me impide cumplir con aquellos

deseos. Uno a uno, van desapareciendo, mientras tanto, las pelotas dejan de botar y sus risas son silenciadas por el sonido del viento.

Todo muere en un instante, sin más preámbulo que un simple acto de desaparición, realizado sobre la totalidad de los niños de la escuela.

CRÓNICA DIARIA DE LA ESCUELA LUNES 24 DE ABRIL

A pesar de los lamentables acontecimientos nacionales, este año se han matriculado en el Colegio alrededor de 458 niños. La Dirección ha decidido ampliar la cantidad de cursos y aumentar la dotación de Profesores. La jornada se desarrolló con un breve acto que dio inicio al año escolar.

Bajé al patio principal, siguiendo el tímido murmullo que incomoda el ambiente silencioso del recinto. El sonido parece venir del baño, e inmediatamente apuré el tranco para llegar allí. Sentada sobre el suelo húmedo y en posición fetal se encontraba una niña. Su rostro estaba oculto entre los brazos, emitiendo un llanto contenido, frenado por algún tipo de miedo que le impedía detener sus lágrimas. La intensidad de su llanto aumentó. Me acerqué a ella, resbalando dos veces sobre el piso mojado, poniéndola en aviso de mi presencia.

-¿Qué te pasa?

-No ves que estoy llorando -me dijo, un poco molesta.

-Sí, ya me di cuenta. Pero si puedo ayudarte en algo...



-Tú no me puedes ayudar en nada -contestó con cierta impotencia.

-Si me lo cuentas, posiblemente pueda hacer algo.

-¿Qué puede hacer un niño como tú? -Mientras hablaba levantó su cara cubierta de heridas que reemplazaban la inocencia de sus rasgos.- Ya está hecho, ¿acaso no te das cuenta?

Patricia era inconfundible, su pelo rizado no parecía tan alegre como cuando jugábamos en aquellas tardes interminables después del recreo. Ella no me recuerda, pero su imagen, mucho más alegre que ahora, había dejado una huella indeleble en mis recuerdos. Ahora, sumida en su tristeza, parecía una pequeña sombra de la niña que yo había conocido. Acaricié su pelo y pensé en algunas palabras de apoyo. ¿Pero qué podía hacer yo frente a su realidad?

-¿Te acuerdas de mí?

Ella me miró con detención y pareció descubrir algo reconocible en mis facciones.

-Sí, claro que me acuerdo, eres el niño viejo. Me costó un poco saber quien eras, este baño está muy oscuro y hace mucho frío. Mejor salgamos de aquí.

La tomé de la mano y salimos al pasillo principal. El tiempo comenzaba a empeorar, los escasos rayos de sol habían desaparecido y las nubes se agrupaban sólidamente sobre nosotros. Algunas gotas de agua comenzaron a caer tímidamente presagiando la copiosa lluvia que se avecinaba. Un manto de agua nos cubrió y corrimos hacia una de las salas. Me quité la chaqueta y se la entregué.

Con un cansancio poco habitual logré abrir la puerta sin cerradura. Entramos en la penumbra y apreté el interruptor de las luces. Los tubos fluorescentes que aún funcionaban comenzaron a encenderse con cierta dificultad, iluminando lentamente la morada que había elegido para mi amiga. Saqué del bolsillo de mi camisa un trozo de tiza que había encontrado en mis andanzas diarias por las oficinas del Colegio. Dibuja algo, le dije, y ella, en un gesto casi automático, comenzó a trazar líneas blancas sobre la superficie negra del pizarrón. Mientras tanto, yo miraba las mesitas y asientos que permanecían en inalterable orden, enfrentados a la única pizarra de madera que no había sido reemplazada por las modernas pantallas. Don Rodolfo, un viejo Profesor de historia, había solicitado que se conservara como un vestigio de mejores tiempos, según sus palabras, de momentos que hablaban de un tiempo repleto de esfuerzos por sacar adelante la educación de los niños más necesitados. Era una especie de héroe que no necesitaba de reconocimientos ni de discursos en su honor. Solamente hacía lo que creía que era su deber. Había muchos como él en la Escuela, desplazándose de una sala a otra con sus libros, tratando de sortear la fatiga crónica de su profesión. Don Rodolfo fue el primero de los hombres en partir.

-Adivina lo que es -me dijo Patricia.

Tres figuras, dos grandes y una pequeña, dibujadas con simples líneas y círculos, parecían representar a figuras humanas inmersas en un horizonte negro.

-Me imagino que la más pequeña eres tú.



-Sí, ¿y las otras? -me dijo entusiasmada.

-Tus padres.

Con la mano borró uno de los dibujos.

-Esa era mi Mamá, pero ahora está en el cielo.

-Y el otro es tu Papá.

Con la tiza rayó la figura hasta cubrirla completamente.

-Sí, ése era mi Papá.

-¿También en el cielo?

-No, pero... -dijo, reprimiendo el sollozo. Las cicatrices parecían bailar sobre su rostro, evocando algún secreto que se negaba a confesarme.- Igual lo quiero, no importa que sea malo conmigo. Lo hecho de menos. ¿Tú sabes cuando me vendrá a buscar?

-No lo sé -le dije.- No lo sé.

Afuera, la lluvia comenzaba a caer con más violencia, golpeando con furia las ventanas, llenando el silencio de la sala.

CRÓNICA DIARIA DE LA ESCUELA

JUEVES 24 DE JUNIO

Hoy despedimos a tres Profesores: don Rodolfo, don Manuel y a don José; los niños les hicieron un pequeño acto en donde se cantó y recitaron poesías escritas por ellos. El resto de los Profesores les hizo entrega de un pequeño obsequio por su destacado servicio a nuestra comunidad escolar.

Le dije a Patricia que iría a buscar algo de comida. Me pidió que no demorara mucho. Le prometí que volvería rápido. Corrí con todas mis fuerzas. Mientras tanto, la lluvia seguía cayendo incansablemente sobre toda la Escuela.

Los paquetes de alimento se encontraban apilados por toda la cocina, algunas ratas merodeaban entre ellas intentando perforar con sus dientes el duro plástico que las cubría; sus ojitos hambrientos brillaron al verme, estaban dispuestas a pelear por su comida, siempre lo hacían, desde el primer día en que se dieron cuenta de su tremenda superioridad numérica. Siempre habían convivido con nosotros desde la penumbra, acechando por las noches y escondiéndose por el día, asustadas por el constante ajeteo de los días de clases. Pero ahora, somos nosotros los que las evitamos, intentando no molestar su propia actividad de supervivencia. La señora Matilde se esmeraba en mantener limpio y ordenado este lugar, pero cuando las cocineras dejaron la Escuela tuvimos que conformarnos con la comida enlatada que nos enviaban desde la Central de Abastecimiento. Cada vez que un niño lo necesitaba, siempre estuve dispuesto a arrebatarles nuestra comida, a punta de piedras y palos, dejándole muy en claro nuestra



existencia. Esta vez me bastaron un par de gritos y unas patadas sobre sus lomos grises. Afortunadamente eran pequeñas, porque las grandes siguen prefiriendo la noche y ahí es otra cosa. Don René era el encargado de sacarlas con su vieja pistola. Desde las camas podíamos escuchar los disparos y los chillidos, en una feroz batalla campal que todos relatábamos por la mañana. Cuando don René tuvo que partir, como todos los demás hombres, las mujeres se hicieron cargo de esa tarea. Cuando escuchábamos sus gritos nosotros no parábamos de reírnos de aquella extraña mezcla de gritos y chillidos que pugnaban por hacerse notar en nuestros oídos.

Después de haber ganado mi pequeña batalla, enfilé rápidamente a donde se encontraba mi amiga. Llegué con mi cargamento de comida, pero Patricia se encontraba durmiendo sobre el piso, cubierta con mi chaqueta. Estaba tiritando y un vaho de humedad salía de su boca. Hace tres días que el calefactor central dejó de funcionar, lo que me obliga a andar acarreado de un lugar a otro una pequeña estufa a parafina que ayuda a calentar en algo el sueño de los chicos. Recordé que la había dejado en otra sala para calentar un poco a Bastián, el niño que encontré ayer. Tosía sin control, y la fiebre me había obligado a cambiarle cuatro veces la ropa. Cuando regresé a verlo se había ido, como todos los niños que he encontrado en estos últimos meses. Nunca los veo más de una vez, siempre desaparecen, como mis recuerdos más lejanos. Trato de encontrarlos por ahí: jugando, haciendo travesuras o estudiando en alguna sala, pero nunca más los vuelvo a ver. Tengo una teoría, una estúpida teoría: si no me alejara de ellos durante la noche, quizás no desaparecerían y podríamos levantarnos por la mañana para jugar y volver juntos a las clases.

CRÓNICA DIARIA DE LA ESCUELA

30 DE AGOSTO

Ayer se fue don René, el cuidador, el último hombre que estaba quedando en la Escuela. Como nosotras deberemos vigilar la escuela durante la noche, hoy se realizó un sorteo y se distribuyeron los turnos que cada una de nosotras deberá cumplir durante la noche.

Aproveché que Patricia seguía durmiendo para salir a buscar la estufa. El atardecer había llegado y la lluvia todavía caía suavemente sobre la Escuela. Crucé el patio principal y entré a la sala, unas mantas eran el único vestigio de la permanencia de Bastián en aquel lugar. Aún podía ver la fragilidad de su cuerpo tendida sobre aquella cama improvisada que había hecho para él. Siempre lo consideré mi mejor amigo, quizás porque ambos éramos huérfanos de padre y madre, en realidad nunca conversamos sobre aquello, nos juramentamos en olvidar lo triste de nuestras vidas y tratar de ser felices con lo que teníamos aquí. Era el único con el cual podía conversar los temas interesantes, compartiendo toda la información que lográbamos escuchar de los adultos. Un día me dijo que yo parecía un viejo chico, porque no entendía mi increíble capacidad de aprender cosas nuevas y la manera casi adulta de ver las cosas que sucedían. Tampoco yo lo entiendo, le dije la última vez que lo vi. Siempre me reprimaba que yo no actuaba como un niño de 13 años, especialmente aquella vez que conversamos sobre los ángeles. Yo le había tratado de explicar que eran productos de la imaginación de adultos fanáticos por las cuestiones religiosas. Pero él se empeñaba en creer lo que había escuchado de otros niños. Nunca fue una cuestión que terminara en discusiones pero él insistía en la veracidad de esas leyendas. Lamenté mucho su desaparición, había tantas cosas que hubiera querido compartir con él. Incluso podría haberle hablado de lo que había estado soñando durante varios días, seguramente habría estado contento de saber que yo estaba soñando con ángeles, de esos que tienen alas y aureola, los mismos en los que él creía.

CRÓNICA DIARIA DE LA ESCUELA

**18 DE SEPTIEMBRE**

A pesar de la pena que aflige a nuestro país, hoy se realizó un acto conmemorativo de la Independencia. Los niños, como siempre, bailaron y cantaron junto a sus Profesoras. Además, se leyó un comunicado del Gobierno, en el cual nos informaban que deberemos habilitar algunas salas como dormitorios. Se nos informó que los niños no deberán salir de la Escuela hasta que la situación militar esté controlada. En el corto plazo nos enviarán camas y víveres para cumplir con los nuevos requerimientos.

Poco antes de que anochezca, acostumbro a sentarme sobre la terraza del pabellón más alto de la Escuela y desde sus cuatro pisos miro más allá de las murallas que nos rodean. Incluso hay días en que puedo ver con cierta claridad aquellos fragmentos de cordillera que se esconden entre la espesa capa de neblina amarillenta que siempre parece cubrirla. Echo una mirada hacia las calles más cercanas: están como siempre, congestionadas de vehículos silenciosos que nunca avanzan, llevando en su interior a personas que permanecen inmóviles y expectantes, ordenados como una gigantesca postal que siempre está ahí para que yo le encuentre nuevos detalles que apreciar. Siempre me he preguntado por qué no salgo fuera de la escuela; si bien es una necesidad, no creo que sea el momento para hacerlo, menos aún si quedan niños vagabundeando. En cierto sentido, ellos siguen dependiendo de mí, esperando la mano que pueda resolver sus problemas. Aburrido de contemplar los monótonos paisajes externos, juego con mis dedos por un rato y, luego de unos segundos, observo el primer piso del pabellón de enfrente, una incipiente llama se deja ver desde la ventana, entibiando el sueño de Patricia. Poco rato después, la noche y el viento helado con sus olores sulfurosos me obligaron a bajar.

CRÓNICA DIARIA DE LA ESCUELA**29 DE SEPTIEMBRE**

Hoy han llegado varios camiones cargados de alimentos, camas y máscaras antigases; también traían algo de ropa para los niños y una caja enviada por el ejército. Se nos pidió no abrirla y guardarla en un lugar seguro de la Escuela, mientras se construye un sitio especial para su ubicación definitiva. Desde hoy tendremos resguardo militar en las afueras del Establecimiento.

-¿Porqué lo habrán guardado aquí?

-Da lo mismo. ¿Lo van a mover para saber si está vivo o lo hago yo?, par de gallinas.

-Esteban, no somos gallinas, lo que pasa es que me da miedo su aspecto.

-¡Gallinas, gallinas, eso es lo que son! ¡Córranse de ahí, lo haré yo! ¿Ven que no pasa nada, niñitos llorones?

-Mira, no se mueve. Está muerto.

-Pero si le pegamos esos brazos y piernas tal vez se mueva, mira, es fácil, se arma igual que uno de esos muñecos.

-¡Bueno ya, háganlo, pero que sea rápido!



-Listo, está armado.

-¡Se mueve, se mueve!

¡Me muevo, me muevo!, fue lo primero que pensé, el único recuerdo de mi nacimiento.

Los días se congelan en un recreo eterno, en donde los niños juegan en absoluta libertad por los patios y pasillos de la Escuela. Me daba el tiempo de jugar con cada uno de ellos: Cuatrocientas maneras de divertirse, cuatrocientas vidas, cuatrocientas razones para vivir.

Los nombro, los llamo y los protejo: Mauricio, Rafael, Andrea, Juan, Pedro, Marcelo, Rodrigo, Verónica, Paula, Leticia, Jaime, Leonardo, Pablo, Luis, Gabriela, Esteban, Bastián, Fernando, Carolina, Graciela, Cristián, Sergio -todos, absolutamente todos-, día y noche. En todo momento que ellos me necesiten siempre estoy, siempre estaré.

Nuevamente ahí, los niños, formados en medio del patio. Todas las filas se fusionan en una masa de inocencia de la cual comienzan a salir, uno a uno, como siguiendo la música de un flautista invisible que los invita a caminar en dirección a la densa neblina que se acerca, perdiéndose en su espesura amarillenta para no regresar jamás.

Una pesadilla recurrente. Tan vívida como mis recuerdos más recientes. Tan real como este suelo que me sirve de cama.

CRÓNICA DIARIA DE LA ESCUELA

08 DE OCTUBRE

Después de una intensa noche de bombardeo sobre Santiago, la Escuela parece no haber sufrido mayores daños. Hace días que el Ejército no pregunta por su caja. Entre nosotros se especula que es un arma secreta que los militares deseaban poner a salvo de las bombas. ¿Será el arma con la cual ganaremos esta guerra?

Nunca he cerrado mis ojos, no sé si alguna vez he dormido, pero creo estar experimentando lo que otros llaman sueños. Las escenas son confusas, acompañadas de voces sin rostro que se desplazan sin control delante de mí como una vieja película, interrumpida abruptamente por la respiración de Patricia que comienza a perder ritmo. La expresión de su rostro se contrae con cada cicatriz que aparece sobre él, acentuando un sufrimiento que parece imparable. Quiere defenderse, pero sus párpados siguen pegados, apresando la mirada de angustia que intenta ofrecirme. Ayúdame, ayúdame por favor, me susurra desde aquella parte de la frazada que ha desparramado a su lado.

-Tranquila, ya pasará -le dije, quitándole con mis dedos el sudor de su frente.

-Puedo ver algo -me dijo desde la oscuridad- y ahora lo estoy sintiendo, sus manos me acarician. Debe ser el ángel que todos tenemos. Los demás tenían razón, existe, yo sé que existe. -Con sus manos aferró mi brazo, intentando corroborar la realidad de sus palabras.



Su cara mostraba las heridas abiertas que provocaba la enfermedad, lidiando mano a mano con las huellas dejadas por su padre. Pero estas últimas heridas habían desaparecido, su perdón había hecho un buen trabajo. Las grandes lesiones que ahora invadían su piel tenían la marca indeleble de un enemigo invisible y devastador que no perdería esta oportunidad.

Cuando regresé con los medicamentos, Patricia ya no estaba. Sería mi última pérdida, el último de los niños que lograría encontrar.

CRÓNICA DIARIA DE LA ESCUELA

10 DE NOVIEMBRE

El ataque de ayer sobre la ciudad ha cortado todas las comunicaciones con el exterior. Hoy en la mañana comenzó el temido bombardeo silencioso. Los instructivos que nos habían llegado hablaban de esta posibilidad. Las mascarillas son inútiles. Hemos comenzado a enfermar. Los adultos mueren rápidamente. Sólo es cuestión de tiempo para que mueran todos. Hasta el momento los niños parecen ser inmunes a los gases venenosos que nos han lanzado los aviones enemigos. Hemos decidido sacar del colegio a los fallecidos, no queremos contagiar a los niños. Tal vez tengamos que dejarlos solos.

Escucho su presencia, repleta de risas y experiencias que compartir. Están ahí abajo, son ellos que vuelven una vez más. Y sigo aquí, en la azotea, esperando el momento en que uno de ellos me necesite.

Sigo esperando.

Continúo atento a los llamados.

El día y la noche rotando ante mi presencia. Una y otra vez. Sin descanso ni alteración. Siempre lo mismo, día tras día.

Hasta que hoy, mi día inactivo número 780, logro escuchar algo. No es un sonido distinguible, parece brotar desde algún lugar indefinible. Debo ir en su búsqueda, puede ser uno de ellos. Levantarme, caminar y correr; son una secuencia lógica de órdenes que mis brazos y piernas parecen ignorar. Inmovilidad absoluta, esa es la única respuesta que ofrece mi cuerpo.

Algo de mí se ha perdido con el paso de los días, pero los sonidos siguen presentes y cercanos, tratando de mostrarme la única opción para llegar hasta ellos.

Sólo debo zambullirme en aquella marea de murmullos y llegaré hasta ellos, porque...

...no necesito mis piernas para recordar

-Bastían, se mueve, míralo, se está moviendo.

-Parece mágico, como aquellas historias que nos contaban los Profesores.

-Cállate, no los nombres. Juramos no volver a nombrarlos. Nos traicionaron, se fueron de la Escuela y nos dejaron solos.



-Es fácil, podemos salir y listo.

-¿Y si llegan nuestros padres y no nos encuentran?

-No creo que vuelvan.

-Volverán, se los aseguro.

-Esperaremos unos días y nos iremos.

-De acuerdo.

-Sí, unos días más y nos vamos.

...no necesito mis brazos para recordar

-Parece muy inteligente.

-Habla como adulto.

-¿Un viejo niño, o un niño viejo?

-Déjalo, no seas pesado con él.

...no necesito mis ojos para recordar

-Si eres tan inteligente, ¿por qué no ayudas a María?

-Sí, oye niño viejo, ayúdala, parece que está enferma. ¡Ayúdala!

-Parece que tiene miedo.

-Imposible, es una cosa, una máquina, no puede tener miedo.

-Cállate, que te puede escuchar. Él no debe saber lo que es.

-María está muerta.

-Andrés está muerto.

-Bastían está muerto.

...no necesito mi cuerpo para recordar

-Oye, sólo quedamos tres.

-Niño viejo, ¿crees en los ángeles?



-Niño viejo, ¿qué harías tú si fueras un ángel?

-Niño viejo, antes de morirme quisiera ver un ángel.

Ellos están aquí, los puedo escuchar, incluso los puedo ver; y también estoy seguro de que ellos me escuchan, saben lo que hago, saben lo que pienso. Pero no deben saber nunca lo del juego. No deben descubrirlo. Arruinarán la magia del juego.

-Niño viejo, ¿porqué me traes a este lugar?

-No soy el niño viejo.

-Pero si eres tú, te estoy viendo.

-Patricia, cierra los ojos. Imagina que soy lo que tú quieres que sea.

-¿Es un juego?

-Sí, es un juego.

-¿Quiénes duermen en todas esas camas?

-Nuestros compañeros. Todos ellos duermen en esas camas. No estarás sola, nunca más lo estarás.

...no necesito vivir para recordar.

FIN

© 2003, Marcelo Fco. López González.





EXILIO

POR PABLO CASTRO

Pablo Castro (1974) es un habitual de estas páginas, tan habitual que aquí lo tenemos de nuevo, dos veces. Sin embargo, no es tan malo como pareciera. Castro tiene muchos proyectos para el próximo año en el área de la literatura que nos interesa, muchos no se van a concretar, pero si alguno lo hace, será una gran ocasión, sin dudar.

El siguiente cuento presenta algunos de los elementos característicos de la ficción de Castro: guerras del futuro, humanidad auto-exiliada, mentes interconectadas, en medio de un escenario cuyo protagonista es algo menos que humano.

Observo a los niños a la hora del atardecer.

Me recuerdan cuando yo era chico, cuando era igual a todos, cuando la distancia y la soledad eran cosas impensadas.

Los niños juegan sin saber lo que les pasará. Les lanzo un par de ladridos, pero nadie me escucha. Me acerco a ellos, pero una que otra madre me grita. Viene entonces el cuidador y me lanza una piedra que golpea en mi lomo. El perro lanza un gemido, y yo lo siento mío. Todos vuelven a la normalidad, a los juegos y a disfrutar del sol.

Pobres. Nunca supieron lo de la Guerra de las Seis Horas. No conocen el Plan, del cual serán víctimas.

Yo lo viví y lo sé.

A miles de kilómetros de distancia, sé que siempre se puede estar más lejos.

Me alejo con cansado del bullicio y puedo ver a varias madres que miran atentas lo que hacen sus hijos. Es verano, y por lo tanto, nada malo puede suceder o venir.

Camino con la cabeza gacha, sediento. Veo un surtidor de agua, pero un jardinero rápidamente me lanza un palo y me bombardea con un montón de insultos. Me alejo, sin ladrar nada, algo dolorido y hambriento.

Treinta metros después nadie nota mi ausencia.

Cierro los ojos y espero.

El estallido hace temblar el parque y una inmensa bola de fuego se eleva sobre todo el mundo.

¿Recuerdan ustedes la Guerra de las Seis Horas? Por supuesto que no. ¿Saben cuántos satélites orbitan la Tierra? Con seguridad ya no miran al cielo.



Todo empieza con un desconocimiento de las cosas, del mundo en que se vive. Yo no sabía años atrás de los SMU, ni de los cuerpos dormidos en órbita.

Veinte años atrás yo no tenía trabajo.

Había estudiado la carrera de Técnico en NeuroSistemas, una carrera artificial creada cuando comenzaron a operar las primeras versiones de redes intercerebrales. Las llamadas redes abandonaron su noviazgo con las computadoras y decidieron entrar directamente a las sinapsis neuronales usando bío-interfases que optimizaban el flujo de información digital a la frecuencia química de las sinapsis. Bueno, así me lo explicaron en el Instituto Técnico (y era la versión sencilla). Como técnico sólo me dedicaba a solucionar los mismos problemas que un antiguo analista informático.

Estaba en tercer año cuando debí abandonar el Instituto. Marcelo, mi hermano, cayó enfermo de meningitis y estuvo casi muerto. El daño cerebral era serio y se necesitaba una reconstrucción de las zonas dañadas, cosa que el seguro médico familiar no cubría, pues se usaba una técnica nueva que sólo algunas clínicas especializadas podían ofrecer. Así que adiós dinero para estudiar. Tenía ahora que trabajar para vivir y para ayudar a mi padre a cubrir los gastos.

Pero yo no tenía trabajo.

Estuve haciendo varias cosas, pero ninguna estable. Después de unos meses caí en el no-empleo, esa categoría que me impedía buscar trabajo por un buen tiempo, en pos de aquellos que estaban recién buscando uno. El no-empleo me dejó convertido en un roedor infectado al que le cerraban todas las puertas. Por suerte Marcelo estaba ya recuperado y mis padres podían afrontar solos el camino de la familia.

Pero yo no estaba en esos planes.

Seguían queriéndome y seguían tratando de ayudarme, pero entendí que era necesario apartarme y pavimentar un camino distinto al de ellos. Su mundo, a pesar de los problemas seguía intacto, pero el mío se había erosionado para siempre. Sentí que jamás volvería a ser el mismo, porque el tiempo para descubrirme y sentirme yo mismo sencillamente no estaba. Era otra persona. Otra entidad. ¿Qué extraño no? Era como sentir mi propio futuro. El tiempo para construirme se había consumido y ya no era posible mejorar las cosas.

Así que una noche abandoné todo y me uní a los SMU.

Lo bueno de ser un perro es que nadie se fija demasiado en lo que haces, sobre todo si eres un perro callejero o pareces serlo. En Santiago, para el año 2055 había alrededor de una decena de miles de perros viviendo de la nada, vagando aquí y allá de los vertederos, de las calles y de las ruinas del antiguo Santiago. El terremoto destruyó casi la mitad de la ciudad, pero no fue nada comparado con el ataque de microondas efectuado con los satélites de la OTAN. Claro, un terremoto viene de cuando en cuando, pero un incendio simultáneo que arrasa con todo no es tan fortuito si sabes que unos jefes



militares sentados en Bruselas pueden encender todo cuando el gobierno de turno no se pliega a los mandos globalizados.

Pero lo bueno de ser perro es que esas cosas parecen no importar y si se está acostumbrado a vivir de la nada, ¿qué importa los terremotos o los incendios masivos? Al caminar por las calles del refundado Santiago todo seguía siendo bastante normal. Por supuesto que la gente se hacía a un lado cuando te veían venir, pero eso no me importaba y al perro en cuestión tampoco.

Aunque se supone que una entidad como yo, no debe usar siempre un mismo huésped, terminé por acostumbrarme a ser parte del perro en el que ahora caminaba. Su configuración neural era estable, su conexión a la red efectiva, así que no me sentía ni muy complicado ni muy solo

Siempre he estado solo.

¿Pero quién no ha dicho eso en su vida alguna vez?

Para mí era un estado normal de cosas. Sentir el viento humano pasar cerca del cuerpo no me dejaba indiferente, pero tampoco entusiasmaba demasiado. Lo mismo que tratar de conversar con mi hermano o tratar de abrazar a mi madre... ambos hechos innegables, aunque fútiles. Nunca le han gustado los perros.

Finalmente la noche alcanza los límites de la ciudad y me resigno a dormir en algún callejón. Busco un lugar que pueda ser cómodo para ambos, pues no quiero que el perro sufra sin yo sentirlo. Vivir en la mente de un animal es sólo un asunto de inter-conexión a distancia y más allá de que la experiencia sensible no sea una ilusión, queda todo el mundo interno que no alcanza los estratos de la moderna y lucida cibernética.

Me dejo caer sobre el piso, sobre un montón de restos sucios. La noche de verano es un cúmulo de estrellas y trato de distinguir por algún momento la estación donde realmente mi cuerpo descansa. Es inútil, claro. Los perros no acostumbran a mirar al cielo. Pero a veces es entrañable buscarse en la distancia.

¿En qué momento me convertí en instrumento de guerra?

Quizás siempre lo fui.

Historia: Los Sistemas Militares Unidos se habían formado años atrás como forma de aglutinar a los servicios armados de todos los países en la lucha de enemigos comunes. Por lo general se citaba al terrorismo, pero podía ser cualquier cosa. Pronto los SMU se volvieron el organismo más importante de la Tierra, anulando a la ONU y a la OTAN. Su característica principal era que si bien aglutinaban a las fuerzas armadas de muchos países, quienes en realidad formaban a los SMU eran las secciones de cada fuerza armada especializados en guerra de sexta generación. Esto incluía a los ordenadores más sofisticados, como también a sistemas de armas cibernéticos, roboides, infovirus inteligentes,



nanorasers, drones conscientes entre toda una amalgama de nuevos especímenes que se desarrollaban todos los años.

Siempre se ha jugado con la idea de que las máquinas puedan gobernar al hombre. Pero nadie se preguntó qué pasaba si el hombre se transformaba en una máquina. Con el desarrollo de las neuroredes, cada persona podía interactuar con cualquier sistema informático y más encima ampliar sus capacidades cerebrales. Si antes ampliar la memoria de una antigua computadora era importante para realizar un trabajo, ahora ampliar la extensión de la memoria digital adosada al cerebro era cuestión de sobrevivencia. Si no querías pasar por un retardado mental, tenías que adquirir mayor cantidad de terrabytes en tu mente. Si tu módem neural no era lo suficientemente rápido, te quedabas fuera de una cita, de una reunión, de las noticias, del informe del tiempo o de los datos que te enviaba tu jefe mientras dormías.

Resolver los problemas de una neurored era en esencia el trabajo para lo cual se formaban los Técnicos de NeuroSistemas. Pero como toda tecnología posible se hace políticamente necesaria, entonces no podía dejarse de lado las aplicaciones más sutiles o brutales.

Un hombre hecho máquina es un arma latente para una nueva guerra. Una sociedad hecha máquina es un campo de batalla con nuevas reglas.

La Fuerza Aérea abrió las vacantes para trabajar en análisis de redes bélicas. Por ser técnico casi me dejan fuera, pero finalmente aprobé todo lo que me colocaron enfrente. Cuando el mayor García, jefe de la Sección Rastreadores me preguntó si me interesaba hacer el curso de combatiente remoto, no lo puse en duda.

Tiempo después supe que esa elección no la hizo García sino los SMU que ya operaban sin que lo supiéramos.

Vinieron los tiempos en los cuales infectabas a distancia los circuitos de un avión furtivo a quince mil metros, cuando apagabas la luz de todo el Cono Sur, cuando infiltrabas las plataformas orbitales de los chinos para que dispararan sobre su territorio. Esas cosas sí deban saberlas, si es que las páginas virtuales de la historia no se han borrado ya. En una red nada permanece, eso lo recuerdo bien. Nos lo decía un profesor de ramo en mi juventud y creo que nunca pude olvidarlo.

La Guerra de las Seis Horas comenzó el martes 6 de junio de 2050, a las 03:40 de la madrugada.

Una alianza estratégica de los países del Cono Sur había surgido meses antes con el fin de evitar el control masivo de las neuroredes por las superpotencias informáticas. Países como China y la India dieron su apoyo a la nueva alianza y forzaron para regular el uso de las neuroredes. Se temía que quienes las controlaran podían ejercer un dominio sobre los usuarios, cosa que siempre se había hecho desde la prehistórica Internet, pero que ahora alarmaba dado que el flujo de información llegaba al corazón mismo de las sinapsis del cerebro.



Yo estaba asignado a los Rastreadores, esperando los primeros ataques para descubrir la fuente de aquellos.

Eran las 3:35 y todo parecía normal.

Entonces comenzó la guerra.

Bueno, no tengo muchos recuerdos nítidos de lo que pasó. La mayoría de nosotros sólo tenía fragmentos autorizados en sus memorias. Sólo puedo recordar que sentí un extraño peso en mi cabeza, como una saturación de energía y luego un alejamiento sensible de lo normal.

Nada fue igual.

Para la versión oficial, tenemos el ataque a los centros de comunicaciones, la destrucción de cientos de aviones en sus pistas de aterrizaje, el corte de energía, la suspensión de las neuroredes y el ataque final de los satélites de la OTAN a Santiago, Buenos Aires y Montevideo, junto con el drama de los incendios. La protesta de Ucrania. El golpe de estado de España y su proclama de independencia informática... todos hechos históricos recientes.

Poca gente sabe en realidad qué ocurrió. Poco se sabe de las seis horas de guerra. En realidad no fue una guerra tal cual se le conoce. Fue una lucha de control. De profunda y dolorosa perspectiva humana.

Casi sin darme cuenta, como un autómatas, abandoné con varios de mis camaradas la Sección Rastros y partí al norte. Tuve tiempo de escribirle a mi familia y decirle que ya no me verían pues abandonaba el mundo.

Dos meses más tarde un transbordador me lanzaba junto a otros elegidos a una órbita casi eterna.

Para finales del 2055 los SMU eran ya los verdaderos dueños de la humanidad.

A veces pueden pasar dos o tres días sin que coma algo. No nos importa a mí y al perro. Mientras seamos uno, nada nos puede importar demasiado. Lo cierto es que de tanto estar rodeado de gente vuelvo a sentir el deseo de volver a la nada, a la suspensión casi eterna. Nunca he podido verlo, pero sé que somos algo así como fetos flotando en un útero ingravido en extraña oscuridad. Ojalá sea así y no algo peor.

Camino nuevamente por una calle y ahora sí puedo ver a la gente como conjunto de rostros distintos. ¿Es que nada cambia? ¿Es que el hombre insiste en mantener los mismos viejos sentimientos? Quizás fue la Guerra de los Seis Horas y su configuración de un mundo de títeres.

Se sabe, toda guerra tiene su síndrome. La Segunda Guerra Mundial produjo el choque de armas. Vietnam, desorden de estrés post traumático. La Guerra del Golfo, paranoia. La Guerra Exogenética, mutantes silenciosos. La Guerra de los Seis Horas...



Exilio.

Cuando ya todo lo que hay es un gran fondo repetitivo, cuando todo lo que hay ya ha sido hecho tantas veces, cuando todo lo que hay ha sido visto en tantas ocasiones... el exilio de uno mismo se vuelve algo inseparable. ¿Cómo soportar el mundo en tu cabeza revoloteando sin cesar, sin dar tiempo a una pausa que no tenga mayor sentido? El Exilio no es algo que se nos imponga. Fluye dentro de nosotros como el último recurso de sobrevivencia.

La gente en la calle, sus rostros, todo daba cuenta del Exilio. La enfermedad, que ni siquiera era tratada por nadie, porque nadie la conocía, producía una sensación terrible de no tener a dónde ir, sabiendo que no se puede estar donde se está. Un Exilio material es estar en una cápsula espacial, confinado de por vida, con conexión a todas las mentes de la humanidad que estuvieran en neurored. Pero un Exilio de la mente y del cuerpo sólo creaba un abismo que se devora como un hoyo negro. La humanidad se fagocita a sí misma y no había nada que pudiera impedirlo.

Si los SMU sabían de esto lo ignoro. Yo sólo recibía de ellos paquetes de instrucciones, estrategias de violencia, vectores de caos, etc, cuando todavía era un arma de guerra y no un remanente exiliado. Quizás mi trabajo nefasto era combatir ese Exilio. Años atrás hubiese tenido una respuesta. Pero ahora la humanidad era un mundo que sólo se reflejaba en los ojos de un perro sin nombre ni dueño. Ves la vaciedad del mundo a través de unos ojos que nunca miran con envidia, odio o resentimiento.

Estaban mi madre y Marcelo. Eran mi medida de las cosas. Cuando dejaran de existir ya no habría un punto de referencia.

Quizás el perro...

El atardecer alcanzaba Santiago. Pude ver entonces el objetivo de ataque para ese día:

A unos cien metros se divisaba un parque donde jugaban niños.

Si alguna vez hubo libre albedrío o juego de dados ya sólo es espejismo. La historia terminó luego de la Guerra de las Seis Horas. Todo lo que vino después es sólo parafernalia. Accidentes, muertes, incendios, fracasos, guerras, revoluciones... todo lo que alguna vez fue una apasionante historia de seres dando forma a sus más profundas motivaciones es hoy sólo un falso teatro. Un falso drama.

En sólo seis horas los SMU tomaron control de miles de millones de mentes conectadas. Esa fue la guerra que ganaron. Ese fue el Plan que programaron dentro y para cada uno de nosotros. Sí, yo también fui parte del plan de la humanidad, si es que todavía se puede llamar de esa forma. Fui puesto por mi propia voluntad, voluntad que creía mía, a más de treinta mil kilómetros de distancia, en órbita estable. Con sólo un parpadeo podía ingresar a cualquier mente que estuviera en neurored (se espera que en los próximos veinte años hasta los fetos estarán conectados). Podía tomar control de cualquiera y llevarlo por donde quiera, siempre, claro, bajo instrucciones de los SMU. Los Sistemas Militares Unidos controlan el mundo. No sé quién los controlará a ellos.



Ahora soy sólo un eco. Una mente tumba en una órbita cementerio. Me permiten interactuar con animales que tienen interfase neural, sólo como una forma de darme algo de libertad. ¿Por qué no me destruyen? Puede que alguna vez me vuelvan a necesitar. Ahora, otros hacen el trabajo de los SMU más rápido y menos consciente. Sí, pienso mucho. Y no creo que quieran matarme. Saben que nada puedo hacer. Claro, a veces me entero de alguna estrategia de violencia. Pienso que tal vez pueda ayudar a alguien, pero nadie me escucha, nadie me entiende.

Soy sólo un perro.

Cuando no hay ya historia y debe existir, se inventa. Cuando no hay una trama original, entonces se copian las del pasado. Cuando queremos que un gobierno reaccione, provocamos un escándalo. Y si queremos recordarle a la gente que el dolor existe, que la sangre es de color rojo y que la piel quemada huele horrible, una buena bomba en un parque de niños es receta infalible.

Caigo al suelo y no siento nada.

Mucha gente corre por todas partes. Se escuchan gritos. Un olor nauseabundo desciende y traspasa los pensamientos.

Un perro es a veces un fragmento de humanidad, como niño.

Ahora el perro está malherido. No piensa en nadie ni nada. No tiene un recuerdo cálido o alguien que le importe. No hay nada en él.

Pienso en la bomba colocada en algún lugar del parque. Pienso en la tragedia de la vida que hemos inventado. ¿Cuántas otras vidas quedarán destruidas después de este día? ¿Cuánto dolor se necesita para cambiar de verdad la historia?

¿Cuánta muerte?

La muerte es el Exilio sin retorno. Me gusta sentirlo, aunque sea por un momento.

¿Ven a ese animal tirado sobre el pasto?

Soy yo muriendo.

Muriendo, no sé por cuánto tiempo.



© 2003, Pablo Castro Hermosilla.



MATRIX: PROGRAMADA PARA DECEPCIONAR

POR PABLO CASTRO

La primera vez que critiqué **Matrix** (Fobos 6, agosto/septiembre 1999) dije que se trataba de una decepción. El estreno de **Matrix Recargada** y **Matrix Revoluciones** no ha cambiado para nada este juicio. No quiero decir que esta trilogía no tenga elementos interesantes o rescatables. Pero en su conjunto es una gran decepción, que en su último capítulo deslinda sencillamente con el mal cine.

Luis me ha pedido que explore las razones por las cuales tengo este juicio acerca de **Matrix** y siendo éstas bastantes, trataré de enfocarlas en los principales aspectos en los que creo falla toda esta mega película.

MATRIX TRILOGÍA

Se nos ha querido vender la idea de que **Matrix** es una trilogía, es decir, tres películas que funcionan bajo un mismo concepto, una misma idea y una gran trama que estructura toda una historia. No sé si esa idea estuvo presente desde un principio en la mente de sus directores o bien el gran éxito de la primera parte pavimentó el camino para dos continuaciones extras. Se podrá entonces cuestionar de que no estamos

entonces frente a una trilogía, pero prefiero darle el crédito a sus creadores y poner a prueba esta posibilidad usando como paradigma otras trilogías, especialmente la más famosa y mejor de todas. Sí, me refiero a **Star Wars**.

Es cierto que **George Lucas** tuvo como gran ventaja el hecho de haber concebido desde el principio su megahistoria en tres partes, con un principio, desarrollo y gran conclusión. Pudo así disponer de los elementos básicos de forma progresiva y coherente. Los

hermanos **Wachowski**

hicieron una

primera película que funcionaba en sí misma y a la cual había que buscarle nuevos caminos para alargarla.

Pero si comparamos la primera **Star Wars**, ésta también funcionaba en sí misma, tenía principio y fin, y perfectamente

el asunto pudo concluir ahí. La gran diferencia entre ambas primeras partes es que mientras **Star Wars** tenía un propósito claro (destruir la *Estrella de la Muerte*), **Matrix** carecía completamente de objetivo; es decir no había en esa historia ningún propósito. Se me dirá que éste era el camino de **Neo** para





convencerse de que era el elegido. Pero, ¿funcionaba de verdad ese propósito? ¿Convencía?

Aquí entramos en una dimensión fundamental del cine, en el cual los elementos abstractos que configuran una película (léase el guión) deben materializarse de forma idónea. Esto significa buenos actores, buenos personajes, buenos diálogos, buenas escenas, etc., todo cuanto pueda convencernos de que lo que está ocurriendo. Esto sucede a la perfección en **Star Wars**, donde también tenemos a una especie de elegido, que debe abandonar su mundo y aceptar su propio destino. Pero ¿qué distintos los mundos de **Luke** y **Neo**? Si me preguntan dónde está la gran diferencia de ambos, ésta radica en un elemento clave de todo arte que se configure a partir de un gran personaje: las ataduras físicas y emocionales con el pequeño mundo que lo rodea (o que lo aprisiona). Es ese mundo el que le otorga masa crítica a un personaje principal que condiciona sus sentimientos y su razón para luchar.

El mundo de **Luke** era un hogar apacible, con padres ausentes, pero con una presencia familiar inmediata y fundamental. Su rutina no era más que un trabajo diario de aldeano y un montón de sueños que de forma automática nos hacían identificarnos con él. El mundo de **Neo** en cambio era un escenario irreal, donde sólo existía él, sin pasado, sin conexión con nada permanente (salvo su computadora), un trabajo ni aburrido ni excitante. Digo que este mundo es irreal no tanto porque sea imposible, sino porque era el peor escenario para producir un quiebre en la revelación última de la verdad.

Vemos el efecto trascendental que se produce en **Luke** al saber que su padre fue muerto por **Darth Vader**, la convicción con la que decide irse del planeta luego de que sus tíos son asesinados, o esa escena preciosa cuando sus mismos tíos le niegan ir a la escuela de pilotos y él sale un rato para contemplar el

ocaso del sol desértico, junto a la portentosa música de **John Williams**.

Lo que está haciendo **Lucas** en estas escenas es darle forma y fondo a un personaje que es la clave de toda la trilogía. Logra usar todos los elementos técnicos que puede otorgar el cine y sale ampliamente victorioso. Los **Wachowski**, en cambio, hacen de **Neo** una maqueta al que rápidamente deben sacar del mundo irreal para que se entrene y deje la escoba al volver a la *Matriz*. En consecuencia, el cambio de mundo no produce mayor impacto en el personaje (y lo que es peor no produce nada en el público que pierde su capacidad de identificación). Así ya en la primera *Matrix*, el personaje fundamental de la trilogía se vuelve débil e insípido. Se queda sin razones para luchar. Sin propósito.

Más de alguien me dirá que **Neo** sí tiene propósitos para seguir actuando, ya sea para salvar a **Morfeo** o para cumplir con los designios de la **Oráculo**. Pero son objetivos débiles, incoherentes, carentes de sentido y fuerza emocional. **Neo** termina siendo un elemento más de la trilogía, un elemento que al final no sabemos qué papel cumple, como casi a todo el resto del elenco.

Aquí entramos en otro aspecto fundamental de toda trilogía: personajes e historias secundarios deben tener no sólo fuerza sino también sentido. Una trilogía es imperfecta si no somos capaces de recordar de forma entrañable a los protagonistas o a los personajes que los acompañan. En eso, **Star Wars** hizo cátedra y **Lucas** fue capaz de darle forma a cuanto elemento anduviera rondando por ahí. Y no hablo sólo de los fanáticos, capaces de recordarlo todo, sino a un público cautivado con **Han Solo**, **Darth Vader**, **Luke Skywalker**, o con **Wedge Antilles**, **Boba Fett**, o la lagartija que le saca los ojos a **C3PO**.

En ese sentido *Matrix* fracasa estrepitosamente como trilogía. Los hermanos **Wachowski** se esfuerzan por crear personajes



secundarios que queden en nuestra retina, pero éstos son tan olvidables como falsamente creados: son simples maquetas. No sé cómo un director puede ser capaz de lograr lo contrario, sólo sé que en **Matrix** no funciona. Aparte de **Morfeo**, **Trinity**, el agente **Smith**, el **Merovingio**, el resto es un conjunto de caras que entran y salen de la trama como si nada. No hay contrastes, ni delineamientos, ni contornos que nos permitan identificar, conocer o definir a estos personajes menores. Ni siquiera hablemos ya de una pequeña evolución en ellos. La mejor prueba de esto es que personajes claves como **Bane** que aparecieron en **Matrix Recargada** parecen meros desconocidos meses después en **Matrix Revoluciones**.

Puede parecer curioso y desconcertante lo que voy a plantear (y algunos me dirán de fascista, cosa que poco me importa) pero creo que **Matrix** es una trilogía racista, aunque racista al revés. Todo el conjunto de personajes que combaten la *Matriz* resultan una extraña mezcla de gente de color, algo así como para decirnos que el futuro es una colorida aldea global donde conviven chinos, negros, latinos, etc. En cambio los malos, o sea los análogos a la *Matriz* son... blancos: el **Arquitecto**, los **Agentes**, **Smith**, **Cypher** (¿quién era **Cypher**?), el **Merovingio**, los **Gemelos**. Y sin embargo son ellos, junto a la excepción de **Trinity**, los personajes más interesantes, o bien los que más destacaban sin demasiado esfuerzo (dejo a **Neo** fuera, porque ni siquiera vale como excepción).

¿Por qué ocurre este extraño fenómeno? No quiero arriesgar alguna teoría étnica aplicable al cine, pero quizás estamos demasiado acostumbrados a que la gente de color sea sólo accesorio, o bien solamente la gente blanca interpreta de forma perfecta nuestro inconsciente colectivo heroico. Pero no se puede negar que la relación existe y tiene algo que decir. Y lo que es peor, afecta, a mi juicio de sobremanera, la efectividad de una película donde los personajes deben destacarse como

cuerpos vivos memorables y no como maquetas sin destino.

Pensemos en **Niobe**, en **Link**, o en esos comandantes negros vestidos de cuero que discuten una estrategia al comienzo de **Matrix Recargada**. ¿Podemos recordarlos (ya no diría extrañar) como recordamos a **Wedge Antilles** o **Boba Fett**, ambos de **Star Wars**? Claro que no. Y es por ahí donde comienza a desarticularse toda **Matrix**: sus personajes sencillamente no son entrañables; ni siquiera los que deberían generar una relación más estrecha en nosotros.

Ciertamente esto podría ocurrir con gente negra o blanca. Pero los **Wachowski** exageran la nota. El cine ya no es una industria marginal y la gente de color hace rato tiene ya mucho que decir y mucho que influir, y es absurdo seguir dándoles gran protagonismo sólo para equilibrar un estado de cosas social. El racismo es generado por cualquier raza, aunque es cierto que por razones quizás sempiternas los pueblos de color han (y seguirán) padeciendo de una mirada hostil y despreciativa, a pesar de que no se venden en librerías manuales de superioridad racial ni nada por el estilo. Se trata de un fenómeno constante que sigue incomodando a la sociedad entera.

Voy a dejar de lado otros elementos comparativos con **Star Wars** como el sentido de las escenas de acción, la estética, la música siempre certera, las batallas de fuerza emotiva, etc., porque en síntesis **Matrix** como trilogía no funciona, porque de forma y fondo no logra estructurar un conjunto de elementos válidos y coherentes. Por el contrario, las tres películas son una permanente confusión, donde en verdad no sabemos cuál es el objetivo, qué se persigue, cuáles son los propósitos. *De quoi s'agit-il?*.. Como diría el general francés **Joffre**, en lo que se ha considerado como una idea fundamental de toda estrategia, es decir, ¿de qué se trata todo esto?



MATRIX CONTENIDO

Desde un comienzo **Matrix** se perfiló como una película de acción postmoderna con una dosis de contenido extra relacionada con todo aquello que puede acompañar a las vicisitudes de un mundo virtual del cual somos casi prisioneros. No es necesario exponer los antecedentes que nos otorga la ciencia ficción escrita, ya sea de autores como **Dick** o **Egan**, quienes han desarrollado parte importante de su obra basada en los soportes últimos de la realidad adyacente. Quizás la obra más importante y premonitoria sea **Ciudad Permutación** (1994) de **Greg Egan**. En esta novela se explora las implicancias de un mundo virtual donde conviven copias digitales de seres humanos. Dudo que los **Wachowski** hayan leído esta obra, pues su *Matriz* está más bien conectada con el sub-mundo del cyberpunk, ya sea desde la inter-conexión virtual, la estética oriental y el uso indiscriminado de computadores y redes.

Sin embargo **Matrix** pretende mucho más. Ya no son las interrogantes sobre qué es real o no, sino también toda una filosofía sobre el destino de las personas, la inexorabilidad del cambio, el poder de la mente, o lo que sea. Para darle soporte a esto, los directores intentaron llenar de formas semánticas nombres de personajes y naves para dar la sensación de que cada uno de ellos tiene significado y quizás también mística, algo así como *ésta es una historia encriptada que recoge antiguos mitos, vayan y descífralos, les mostrarán que no es sólo dinero y acción*.

De esta forma no es raro que los personajes se llamen **Trinidad**, **Morfeo**, **Merovingio**, **Oráculo**, **Arquitecto**, **Zion**, etc. Si esto le otorga profundidad y mística a la película la verdad es que no se ve por ninguna parte, por la sencilla razón de que **Matrix** no está basada en un arquetipo o en su biografía inmutable, esto es el mito, sino en una trama de acción que intenta mantener en sus asientos a los

espectadores. En realidad todo ese esfuerzo por mitificar los elementos de la película queda sólo como eso, en un esfuerzo por darle tal significado, no en un significado en sí. Esto ocurre porque no fue el mito que creó a **Matrix** sino una historia de acción. El proceso fue al revés y por ende no sorprende que no funcione.

Quedan entonces las supuestas reflexiones sobre el destino de los hombres, la realidad adyacente, la relación hombres-máquinas, etc. ¿Tienen soporte real, ya no digamos efectividad, tales reflexiones? Muy poco.

Primero, la acción se come cualquier mensaje de fondo. Es difícil pedirle a un espectador que intente descifrar filosofía, cuando ha pagado una entrada para ver una película que se proyectó desde un comienzo como un gran espectáculo de acción visual. En segundo lugar, las reflexiones deben emerger de un contexto dramático genuino y no de escenas filmadas artificialmente para lograr tal efecto. Y por último, es imposible que reflexiones de alto vuelo queden claras cuando quienes las mencionan son maquetas débiles personificados por actores más débiles aún, incapaces de darle prestancia y fuerza dramática a lo que dicen. A esto se le debe sumar el hecho de que gran parte de los diálogos que se refieren a elucubraciones filosóficas son demasiados obvios, recurrentes y forzados, incluso están recubiertos por una gran dosis de confusión, no sólo de ciertas secuencias, sino también de gran parte de la estructura explicativa de **Matrix**.

Estas son fallas tanto tácticas como estratégicas, entendiendo la táctica como las pequeñas escenas que van sumando fuerzas, y la estrategia, como el gran almacén de secuencias que estructuran el gran todo que forma a **Matrix**. La debilidad está esbozada por partida doble.

No es necesario dar ejemplos, pero podríamos citar a grandes rasgos varios momentos que corroboran lo anterior. Están



todas esas escenas donde los personajes se cuestionan unos a otros con preguntas como *¿crees en él?*, *¿crees en ti?*, *¿cuál es la razón por la que están aquí?*, *¿entienden la razón de sus actos?*, *él cree en lo que cree*, *hacemos lo que debemos hacer* y un largo etcétera. No digo que todos esos momentos sean inservibles; algunos tienen cabida dentro de cada escena. Pero abundan los diálogos donde las preguntas y las frases para el bronce sobran.

Tengo la duda si unos tipos inteligentes como los **Wachowski** creen en estas sentencias de tercera o tienen claro que sólo es relleno para las masas. Me lo pregunto porque muchos de estos momentos son tan ridículos y risibles que cuesta creer que los directores se lo tomen tan en serio, pero la verdad es que no veo mucha ironía en **Matrix**, así que debo suponer que los **Wachowski** creen a muerte en su discurso.

Lamentablemente, claro.

MATRIX MOTIVACIONES

Hay una frase clave en **Matrix Recargada** cuando un renacido agente **Smith** le dice a **Neo** que es el propósito lo que nos define. Sin propósito, no existimos, agrega. Este estamento, que en otras circunstancias hubiese sido un soporte potente para convertir a **Matrix** en una gran película, es suficiente para desarmarla completamente. Y es que **Matrix** es una película sin propósito. O por lo menos nunca sabemos exactamente cuál es. Esta duda deja muy poco espacio para absorberla tal cual sus directores añoraron siempre. Si **Matrix** es hoy una película que ha dejado su huella en la memoria de muchos cinéfilos y espectadores (y publicistas) se debe precisamente a su gran impacto visual vertiginoso. Pero aparte de eso es muy poco lo rescatable, a pesar de que pocas veces una película ha tenido tantos elementos para transformarse en una gran obra del séptimo arte.

Si es el propósito lo que nos crea, define, o estructura, entonces debo decir que los personajes que dan vida a **Matrix** no parecen estar motivados por ningún propósito claro. Más de alguien me dirá que el propósito de Neo es acabar con el agente **Smith**, que **Smith** quiere la *Matriz* para sí mismo, que **Morfeo** quiere liderar sus propios objetivos, que **Trinity** quiere ser leal con el amor hacia **Neo**, que el **Arquitecto** busca mantener el equilibrio, que el jovencito busca ser un héroe complaciendo al comandante **Mifune**, que las máquinas quieren hacer añicos a **Zion**, y así una larga suma de objetivos. Yo podría dar crédito a todo esto, pero considero que tales propósitos nunca convencen del todo, porque se encuentran fragmentados y empantanados en medio de la trilogía, fragmentación que atenta directamente contra la evolución de las personalidades de cada personaje. Sin embargo creo que el problema es de fondo: las motivaciones de los personajes nunca convencen porque no tienen ni un origen ni un fin últimos claros. A eso hay que sumarle la forma como son manejadas estas motivaciones. Su escasa identificación con el público da una muestra de la distancia con que se esbozan los personajes dentro de la trama. En el caso de la lucha final por la supervivencia de **Zion** no logramos esgrimir la más mínima preocupación y en verdad poco nos importa si los cardúmenes de centinelas derriban las estructuras de la ciudad interior. Esto ocurre porque **Zion** en su conjunto es un paisaje no sólo lejano a nuestras preocupaciones, sino a la trama en sí. La primera **Matrix** dejó establecidos unos personajes luchando dentro de una matriz virtual. **Zion** era sólo un nombre de algo distante y no era parte de ninguna motivación final, por más que la tortura mental a **Morfeo** tuviera ese aspecto central, sencillamente porque es muy difícil sentir empatía con algo que no conocemos.

Vemos entonces que la pregunta surge de nuevo: ¿cuál es el propósito de la película? ¿La



lucha dentro de la *Matriz* para derrotar enemigos que ahí viven?, ¿liberar a la raza humana de su falsa realidad?, ¿liquidar los miles de centinelas?, ¿seguir las instrucciones del **Oráculo**?

Si las motivaciones de los personajes no tienen fuerza por carecer de verdaderos propósitos debemos convenir en que éstos difícilmente van a estructurarse sin un gran propósito general o final. En **Star Wars** el propósito final era destruir el imperio, ese propósito configuraba las motivaciones de todos. Que los distintos personajes tuvieran motivaciones personales (y esenciales como las de **Luke**, por eso es un personaje clave) servía para crear los contornos y contrastes necesarios para hacer una gran película. Por eso **Matrix** no lo es. Y esa es la razón por la cual trasunta confusión, vaciedad e incluso aburrimiento. Nunca entendemos para qué los personajes hacen lo que hacen. Por eso sus dudas, miedos y aprensiones son tan difíciles de absorber. Y una película cuyos personajes estén distanciados del espectador sólo es un entretenimiento, pero nada más. Una muy buena película sigue evolucionando dentro de nosotros después verla. Una película como **Matrix** sólo funciona las dos horas dentro del cine.

EPÍLOGO

Muchas de las afirmaciones que he hecho tendrán más de alguna excepción. Después de todo **Matrix** ha probado ser eficiente en cuánto a taquilla se refiere y ha logrado influenciar a cientos de espectadores. Yo no niego tal influencia. ¿Cómo pedirle a un joven de 15 años que no alucine con una película que en términos de efectos especiales tiene más onda y originalidad que muchos productos fílmicos? **Matrix** tiene sus méritos y no quiero dejarlos de lado por más que esta crítica haya sido para desarmarla y desmitificarla.

Visualmente la película es muy atractiva y le saca mucho partido a esa mezcla entre alta tecnología y diseño. Escenarios como la ciudad de las máquinas y los campos de cultivo tienen fuerza propia. Pero me gustaría que los directores le dieran más espacio a tales escenarios y no preocuparse tanto de cómo se viste **Perséfone**, **Morfeo** o **Neo**. Esto es cine, no un desfile en París o Milán.

El diseño de las máquinas, naves y estructuras exteriores están bien concebidos y nos queda claro que los **Wachowski** son adictos a las sagas de animé. Pero esta influencia también produce estragos, sobre todo en esos diseños anacrónicos de las defensas de **Zion**. ¿Acaso es un homenaje a series de robots japonesas?

En cuanto a los personajes vuelvo a rescatar al agente **Smith**, personaje con vida propia y muy bien interpretado. Se merece una película para él solo. **Morfeo** me parece un vendepomadas, **Trinity** está bien actuada y el **Merovingio** era demasiado atractivo y eficaz para que durara más.

La idea de los agentes está bien concebida, al igual que los gemelos, junto con toda esa idea de programas informáticos actuando por sí mismos. Dejo de lado toda la fauna de **Zion**, un montón de seres sin forma y contenido. De las secuencias rescato la multiplicación del agente **Smith** y la notable persecución en la carretera, que creo es lo mejor de **Matrix**. Pienso, a modo de conclusión que los **Wachowski** debieron siempre mantener a **Matrix** en lo que era, una película de acción novedosa y en cambio dejar de lado toda la parafernalia mística sobre humanos y máquinas. De eso ya se ha escrito mucho y mejor. Pero eso es literatura, no cine y por lo tanto es para otro artículo.



MEDITACIONES SOBRE EL CROSSOVER

POR PATRICIO ALFONSO
ILUSTRADO POR MAURICET

*“Hay tiempo para todo. Incluso hay tiempo para que los tiempos se junten”
de “El Retorno de los Brujos”, de Pauwels y Bergier.*

Toda obra de ficción configura sus propias coordenadas de tiempo y espacio. Toda narración implica necesariamente al primero e involucra al segundo en cuanto lugar de suceso. Dichas coordenadas conforman así un mundo, el mundo narrativo de cada cuento o novela, en el que se mueven y habitan sus personajes.

El crossover consiste en ficcionar reuniendo personajes y situaciones de orígenes diversos, establecidos por obras anteriores, eventualmente de autores distintos. De modo, y en relación con lo dicho anteriormente, que el crossover extrae figuras de sus propios mundos narrativos para (pro)ponerlas en otro lugar, que es así con respecto a aquellos un lugar fuera del mundo. Del mismo modo, el tiempo del crossover es también “otro”, con respecto al de la historia

originaria.



El crossover viene a ocupar de esta forma un lugar análogo al de los ultramundos propios de las religiones, los cuales han sido concebidos como teniendo lugar después de la consumación de los tiempos, o al menos, después del transcurso de la vida individual. Es así equivalente al lugar -o a los lugares- de los muertos.

En cuanto a su ubicación como posterioridad en el tiempo, el crossover es un lugar de fin de la historia, en el sentido de las visiones filosóficas de **Hegel**, **Marx** y **Fukuyama**, las cuales, en la medida en que creen advertir una finalidad inmanente al devenir de aquella, se pueden llamar utópicas. La utopía es el lugar de ninguna parte, el ámbito a venir o por-venir. En el caso de la propuesta marxista, significa la concreción



de un paraíso material y terrestre, en contraposición al anhelo religioso en sus formas tradicionales.

Nos encontramos aquí en la vecindad de los post-mundos de toda clase que la CF ha imaginado, utopías tecnológicas o, por el contrario, universos caídos como el de *Mad Max*, el mundo después del fin del mundo.

Como vida después de la vida, el crossover es el punto de reunión y comunión de los que vinieron de otras partes, de todas partes. De los jubilados que se encuentran como en la posada al final de los mundos -recuerdo el cómic de **Neil Gaiman**– y conversan mientras toman una taza de té.

El ámbito del crossover es eminentemente el de la cita, el del diálogo de los textos, de lo que se llama intertextualidad ¿Qué significa el intertexto en la cultura popular? Tal vez corrobora o verifica que algunos íconos han alcanzado en el decurso del tiempo la estabilidad/identidad suficiente como para poder encontrarse en un juego de espejos que compone una red virtual y fantasmagórica. Desde luego, este juego tiene en la literatura precedentes tan ilustres como **Borges**, cuya afición por lo especular, trasuntada en la función, lúdica y a la vez fundamental, que tiene en su obra la cita (y podríamos decir que muchas veces sus obras son citas) no es ni casual ni desconocida. En la literatura popular esta condición borgeana asume nuevos e insospechados perfiles, en los que el universo ficticio se confiesa como tal. Así ocurre con **Frankenstein Desencadenado** (1973) de **Brian W. Aldiss**, donde se pone “en fábula” a la vez a personajes ficticios de la novela de **Mary Shelley** y a otros históricos, entre ellos la propia **Mary**. Aquí, las personas “reales” no tienen otra realidad que la de ser íconos citables, igual que las imaginarias. Otro tanto pasa con **El Año de Drácula** (1992) de **Kim**

Newman (1), que tiene como referente al texto de **Stoker**, y en donde se da la misma irónica confluencia, constituyendo una acumulación polifónica de citas con tal profusión que se lo puede leer como una colección de “cameos”, como un juego de “mira-quien-aparece-ahora”, como se ha dicho con ánimo denostativo. Quizá esté de más decir que la referencia de estos textos no es la “realidad”, sino la literatura, incluyendo en tal denominación a la historia considerada como tal, el puro espacio textual. Son de este modo literatura literaria, que se mueve y encierra en la relación de los códigos cómplices, que parpadea su guiño con ironía. Ejercicio posmoderno, póstumo para nosotros los habitantes del momento, y con respecto a lo que ha sido el devenir histórico de la ficción y de la crónica. Textos que asumen y confiesan su artificialidad, y que por lo mismo pueden permitirse el lujo de la desmesura.

La trizadura en la línea del tiempo es el primer dato para el crossover. Es así vecino de otras “visiones peligrosas” que cuestionan o hacen la crítica de la unidad del mundo, que nos entregan conjuntos fragmentados, “*membra disjecta*”. Desde el viaje temporal –tema caro a la ciencia ficción– a las “geometrías erróneas” de **Lovecraft** o los espacios cerrados y decadentes de **Mervyn Peake**, se alzan aquí esos cosmos disueltos “que no construyen nada”, como dice **Rosemary Jackson** (2). Caos dotados de una fecundidad prodigiosa, paradójica, creciendo en las ruinas de lo que fue y se fue. En este (des)concierto, lo propio del crossover es reciclar los elementos como haría un niño con los hallazgos encontrados en un basural. Lo que en el crossover se pone en escena, en otro sitio es narrado; la por ello emblemática novela **Jurassic Park** de **Michael Crichton**, al contar el (im)posible encuentro de hombres y dinosaurios, hace el metarrelato de la posmodernidad, fábula con el mecanismo con que otros construyen sus fábulas. Parece que en verdad había tiempo para todo.



(1) Respectivamente en el original **Frankenstein Unbound** y **Anno Dracula**. Nótese que el título de la novela de Newman no está en el inglés del texto, sino en latín.

(2) *“A diferencia de los mundos secundarios de lo maravilloso, que construyen realidades alternativas, los mundos sombríos de lo*

fantástico no construyen nada. Son vacíos, vaciantes, disolventes. Esta vacuidad toma un mundo visiblemente pleno, rotundo y tridimensional, y logra viciarlo con sus trazos de ausencia, sus sombras sin objetos.”

Rosemary Jackson. “**Fantasy: Literatura y Subversión**” Catálogos Editora. Buenos Aires, 1986.

© 2003, **Patricio Alfonso**



Au poète sinistre, ennemi des familles,
Favori de l'enfer, courtisan mal renté,
Tombeaux et lupanars montrent sous leurs charmes
Un lit que le remords n'a jamais fréquenté.
CXII - Les Deux Bonnes Soeurs, Baudelaire

FOBOS NEGRO, MARZO 2004.
Relatos sobre el deseo, la violencia y el alma casi humana.
Reserva tu ejemplar escribiéndonos a
fanzinefobos@yahoo.com



ALAN DEAN FOSTER: UN INQUIETO CON INQUIETUDES

POR GABRIEL ÁLVAREZ

1

Dedicarse a escribir ciencia-ficción en el gran país del Norte es un buen negocio desde hace muchos años. Un trabajo cómodo, que si bien no da prestigio (a veces sí) da grandes compensaciones económicas. Existen, por supuesto, algunos autores que se meten de lleno en el género para expandir sus horizontes mentales y espirituales, el autor paradigmático de esta tendencia, continua siendo el desdichado **Phillip K. Dick**, que se empastilló hasta el infinito y más allá para lograr que su mente entrara en contacto con los universos más paranoicamente brillantes del siglo XX.

Entre los que eligen ciencia-ficción por amor al dinero y los que se lanzan a la búsqueda de aperturas mentales, hay un nexo en común: todos se acercan a este género por su incontenible amor a este tipo de historias.

Resisto la tentación de citar nombres porque cada uno podrá hacer su lista personal, y al compararlas resultarán polémicas por igual; pero todos los autores –sean geniales, eficientes, divertidos o muy profesionales– tuvieron su primer contacto con la ciencia-ficción en un momento temprano de su vida, y con el correr del tiempo, decidieron plasmar

algo de ese amor y fascinación, de aportar su *sense of wonder*.

2

“¿Qué clase de motivaciones guían a los personajes en la moderna ciencia ficción? La curiosidad debería aparecer, sin duda, como una de las primeras.”

A.D.F. 1994



Alan Dean Foster es la clase de autor que puede encuadrarse a mitad de camino entre los comerciantes y los idealistas. En sus casi sesenta años de existencia corporal, se ha pasado más de la mitad de ese tiempo ganándose la vida como escritor, lo que da como resultado una obra personal que sobrepasa –tranquilamente– la cincuentena, pero quizás sea más reconocido en el mundillo editorial por sus adaptaciones literarias de grandes éxitos cinematográficos: desde **Star Wars** (1977) hasta **Alien Nation** (1988), pasando por **Starman** (1984) y las tres primeras **Alien** (1979, 1986, 1992).

Es, evidentemente, un autor de ciencia-ficción y así se lo reconoce internacionalmente, pero tiene al menos una decena de títulos donde ha coqueteado con la fantasía, el horror, el western y hasta la ficción a secas.



También es uno de los últimos especímenes de una raza en serio riesgo de extinción: un norteamericano con inquietudes, porque a pesar de vivir en el corazón de Arizona, ha aprovechado gran parte de sus ratos libres para recorrer los sitios más exóticos de nuestro planeta: Perú, Kenya, Tierra del Fuego y el centro de Asia, son sólo algunos de los lugares donde ha pasado sus “vacaciones”, entrando en contacto con diferentes culturas, diferentes modos de pensar, de ver... casi las mismas motivaciones que (se suponen) sostienen a nuestra amada ciencia-ficción: conocer civilizaciones diferentes y tratar de comprenderlas.

Este contacto foráneo lo ha llevado a ser uno de los pocos yanquis que en los noventa – cuando recién comenzaba a mencionarse tímidamente la palabra globalización– reconocía públicamente la tenebrosa influencia de los Estados Unidos sobre el castigado pueblo mexicano, una postura que mantiene al día de hoy, y que plasmó en forma de ficción con su serie de relatos semi-futuristas sobre la **Franja de Montezuma** (*Montezuma Strip*, Warner Books, 1995)... Les dije que se trata de una especie en extinción.

3

“Creo que el poder viajar por los lugares exóticos de este mundo me ha hecho un mejor autor.

Es mucho más fácil describir un paisaje extraño, cuando ya has estado en uno de ellos, o escribir sobre extrañas civilizaciones, cuando has conocido a algunas de las que habitan en este mundo.”
A.D.F 2002

Su pasión por recorrer nuestro planeta también se traslada a lo editorial, porque en 1993 participó del prestigioso **Premio UPC** y ganó una mención con su novela corta “Nuestra

Señora de la Máquina” (publicada en **Premio UPC 1993**, *Nova Ciencia Ficción* 63), una suerte de techno-thriller –otro género más para la lista– con implicaciones religiosas; y al año siguiente, se acercó al suelo español para dar la conferencia de la edición 1994 de dicho premio, donde se despachó extensamente sobre un tema que lo aqueja y que no suele tomarse en cuenta a la hora de hablar de la ciencia-ficción: la influencia de la economía en los relatos.

Un tema que muchos sospechan, pero pocos se atreven a rozar siquiera.

Y a pesar de tener su cabeza dividida entre tantos tópicos, no deja de sorprender que su historia personal sea tan monótona y previsible como la mayoría de los autores norteamericanos surgidos a comienzos de los setentas, cuando la ciencia-ficción ya era un negocio rentable. A los veinte años, comenzó a trabajar como redactor de una pequeña agencia publicitaria californiana; a los veintidós logró vender su primer cuento y un par de años más tarde publicó su primera novela. Incluso parecía predestinado a ligarse con el género de una forma u otra porque su padre y tío eran grandes aficionados... y daba la casualidad que éste último era **Howie Horowitz**, el exitoso productor del **Batman** clásico (con **Adam West**), quien en 1950 había contactado a **Robert Heinlein** para realizar una serie de televisión sobre viajes en el tiempo titulada **THE TWENTY-FIRST CENTURY** (1967), aunque el proyecto nunca llegó a concretarse.

Más allá de lo poco interesante de sus inicios como escritor, se pueden deducir simplemente dos cosas de su persona: le gusta viajar, tanto como trabajar. Y una cosa más jugosa aún, **Foster** no le esquivo a los temas ríspidos y espinosos, sino lean **Diuturnity's Dawn** (*Del Rey*, 2002), una de sus últimas novelas –aunque seguramente, en este mismo instante debe estar publicando otro nuevo libro– editada en el 2002



(cuando el 11 de septiembre estaba muy fresco), donde abundan las escalofrantes actividades de un grupo de terroristas que intentan interrumpir el intercambio cultural de distintas razas alienígenas. Por si fuera poco, por esas mismas fechas, el autor no tenía empacho en aclarar, a quien se lo preguntase, que los terroristas que perpetraron la caída de las Torres Gemelas no eran malhechores hechos y derechos, sino que pertenecían a una cultura con motivaciones nada banales.

4

“El apabullante triunfo de los multimedia internacionales ha terminado por eliminar la diversidad que solía caracterizar a la ciencia-ficción, porque lo que las editoriales quieren hoy por hoy, al igual que los productores cinematográficos, es generar franquicias, nada más.”
A.D.F. 2002

Otra característica que llama la atención de **Foster** es que, a pesar de haber adaptado algunas de las películas más importantes de los últimos 30 años, sus relaciones con el séptimo arte son esquivas y complejas.

Por ejemplo, luego de escribir varios libros para **Star Trek** entre 1974 y 1978 (los **Star Trek Logs**, hoy prácticamente inhallables), tuvo la oportunidad de colaborar con un guión para el desafortunado intento de realizar una nueva serie con la tripulación original: el **Star Trek Phase II**. La idea que presentó fue tan bien recibida que terminó siendo llevada a la pantalla grande como el primer film de **Star Trek** en 1979, pero la historia concebida por **Foster** resultó tan alterada y manoseada, que el

autor decidió nunca más participar con **Star Trek** ni volver a intentar escribir guiones.

Mucho más afortunada resultó su relación con **Star Wars**, porque en 1976, un desconocido **George Lucas** se acercó al escritor para que trasladase a la forma literaria su extenso guión de **Star Wars Episode IV: A New Hope**. **Foster** accedió, pero cuando el libro se editó, su nombre no aparecía por ningún lado, solo el de **Lucas** (una suerte de *escritura fantasma*, como le llaman allá en los USA), aunque al viajero **Alan** no le molestó en absoluto; lo cual me genera dos teorías descabelladas: o el barbudo director desembolsó un buen fajo de billetes, o a **Foster** no le interesaba estar ligado a ese film.

Aunque lo importante no pasa por si prefieren ver ciencia-ficción a leerla (o viceversa); lo importantes es que si tienen un interés genuino por obras sólidas y eficaces, alcanza con digitar en cualquier buscador de internet el nombre de este autor para encontrarse, instantáneamente, con las aventuras de los simpáticos **Pip** y **Flinx**, o con la extensa saga del *Humanx Commonwealth*, libros entretenidos que —a la vez— se permiten desplegar un enorme humanismo.

Si por el contrario, son algo perezosos, también pueden tomar un camino mucho mas corto, metiéndose directamente en <http://www.sadrac.com.ar>, donde podrán bajar on-line varias de sus primeras novelas y cuentos... al fin y al cabo, se trata de una exploración que merece tomarse, aunque sea menos arriesgada que las hechas por **Alan Dean Foster**.



ODISSEY 5: EL PRECIO DEL CAMBIO

POR CARLOS EMILFORK

Cada año las productoras sacan un variado número de programas de televisión, cuyo fracaso y posterior cancelación dejan un hueco que difícilmente se puede llenar. Casos como el de **“Total Recall 2070”** (1999), **“Crusade”** (1999), **“The Others”** (2000), **“John Doe”** (2002) y la reciente **“Firefly”** (2002) dejan abierta una vena argumental, cuya calidad derramada merece más de un reportaje y por supuesto el honor, algún día, de convertirse en una pieza de culto que le permita ser resucitada en el futuro (**“Blattlestar Galactica”**, 1978/2003).

“Odyssey 5” es uno de esos productos en los que algunas veces se pregunta si no habrá una incompetencia administrativa, dada la deficiente y hasta idiota forma en que se maneja la parte de marketing (el sitio web está prohibido para aficionados no pertenecientes USA), o sencillamente existe una falta de cultura que les permita ser exigente al público respecto de lo que ve, ante la permanencia de otros shows de notoria inferior calidad.

Lo cierto es que indistintamente cual sea la razón de la cancelación del programa lo poco

producido resulta suficiente para ofrecer una perspectiva de lo que pudo ser una de las mejores series de ciencia ficción del 2002.

La historia se sitúa unos cuantos años en el futuro en donde el transbordador espacial *Odyssey*, comandado por *Chuck Taggart* (**Peter Weller**), está terminando de cumplir una misión, cuando reciben un extraño comunicado que luego los convierte en testigos de la destrucción de la Tierra.

En medio del impacto emocional y los daños que sufre la nave (que cuestan la vida de un tripulante), los cinco sobrevivientes son rescatados por una forma de vida alienígena denominada *El Buscador*. La entidad lleva años investigando este tipo de

acontecimientos, que han causado el fin de varios mundos, por lo que les ofrece trasladar sus conciencias cinco años al pasado, para encontrar la causa y salvar la Tierra. Sin embargo, para *Chuck Taggart* y su particular tripulación, conformada por su hijo menor, un genio en computadoras, el brillante y vividor científico *Kurt Mendel*, la periodista *Sarah Forbes* y la piloto *Angela*, lo que comienza





como una investigación se transformara en una verdadera guerra contra todo lo que vivieron, incluyendo sus propios seres queridos, los que están involucrados en esto más de lo que se imagina.

En el estricto sentido de la palabra, la premisa no es novedosa, un tema que ha pasado en incontables ocasiones en series como **Star Trek** y que incluso tuvo una versión más sencilla y de mayor extensión llamada “**Seven Days**” (1998) -solo que en este caso no era de tipo apocalíptica-, pero el gran mérito de “**Odissey 5**” es aprovechar al máximo todo lo que posee, desde un conjunto de buenos actores hasta argumentos que han avanzado de lo predecible hasta una originalidad única, fusionando los traumas individuales de cada personaje con la problemática científica.

Contrariamente a lo esperaban, a poco del regreso de *Chuck* y sus colegas van descubriendo que de alguna forma el futuro ha sido alterado (un claro homenaje a la obra maestra de **Bradbury** “*El sonido del trueno*”) y que están en un mundo que ni toda la experiencia y conocimientos que tienen les permite controlar. De esta forma se establece un interesante conflicto emocional entre los personajes y sus familias, dada la gran carga de responsabilidad que sienten por asegurar el bienestar de ellas. Por ejemplo, en el caso de *Sarah Forbes*, el recuerdo del hijo pequeño muerto de cáncer la precipita a realizarle una serie de exámenes que terminan por acelerar su futuro divorcio; para *Ángela*, su talón de Aquiles resulta ser su padre: un político que

marcó su vida con sus inescrupulosas conductas, mientras que *Kurt* tiene que lidiar con sus ambiciones e inmadurez entre otras cosas.

Esta nueva exploración del pasado los llevará a descubrir una serie de enemigos nacidos a la sombra de sus carreras profesionales, que van desde algunos de sus colegas hasta una nueva forma de entidad, extremadamente inteligente, que habita en el ciberespacio. Elemento que se transforma en caldo de cultivo para una notable exploración del desarrollo de este medio, no como una herramienta comunicacional solamente, sino también como un nuevo (si se le puede llamar así) “*ecosistema artificial*”, retomándose de cierta manera la idea conocer sitios desde un punto fijo (base del argumento inicial con que trabajaron **Douglas Netter** y **J. Michael Straczynsky** y que fue copiado por *Paramount* en “**DS9**” (1993).

Es chocante saber que mientras **Rick Berman** destruye **Star Trek** con la repetitiva “**Enterprise**” (2001) y **Kevin Sorbo** intenta mantener un rumbo en el legado de **Roddenberry**, “**Andromeda**” (2000), productos como “**Odissey 5**” se vean cancelados antes de finalizar una impresionante temporada que brilla por tener todo lo que a los demás les falta: un productor con agallas para hacer de cada episodio algo tan distinto y coherente como sea posible. Un logro que rara vez es premiado y donde los primeros en ser castigado son los espectadores que esperan más.



EL FIN DEL SUEÑO: EL NACIMIENTO DE LA ANTIUTOPIA MODERNA

POR REINALDO AVENDAÑO

Quizás por haber sido usada
desmesuradamente en todos los terrenos (de

la ciencia a la política y la sociología, pasando por la teología, la filosofía y, natural y originalmente, la literatura), la palabra **utopía** se ha vuelto borrosa en cuanto es un depósito de definiciones y conceptos heterogéneos y hasta contradictorios. En general, ya desde **Platón**, el inventor de la utopía, quien en **La República** se pregunta cómo debería ser un Estado justo (faltándole sólo la trama para convertirse en utopía), utópico será sinónimo de quimérico, irrealizable (por ejemplo la publicación continua de cierto fanzine de ciencia ficción en Chile), lo que lleva a que una obra utópica no sea tomada en serio.

Así, el nombre propio que designa al país imaginario descrito por **Tomás Moro** ha visto su sentido diversificado y difuminado, al que

debemos sistematizar para intentar captar su esencia.



La utopía como género literario posee ciertas características generales que, reunidas, lo delimitan. En primer lugar y la más evidente es su completo aislamiento geográfico, reflejado en las ingenuas primeras aproximaciones literarias, típicamente la isla aislada en medio del océano, como en la propia **Utopía de Moro**, o en todo caso, una "insularidad" fundamental como el **Erewhon** de **Butler**, inaccesible escondida en lo profundo de las montañas.

Esta característica responde a la convicción que una sociedad debe ser preservada de toda influencia corruptora del exterior para alcanzar la perfección de su desarrollo. Este aislamiento implica una casi total autonomía, engendrando un rechazo a todo tipo de sistema monetario. La economía utópica es una economía cerrada, que permite excluir completamente el dinero mediante la explotación directa de los recursos,



predominando la revalorización y la cultura de un sistema agrícola. Así, esto lleva intrínseca la proscripción del comercio, considerado fundamentalmente inmoral y parasitario, que como promotor del dinero, es fuente de desigualdades e injusticias y por lo tanto atenta contra otra de las características de la utopía: la regularidad.

Esta regularidad es la manifestación del temor a un desarrollo natural, sujeto al cambio azaroso y a las fuerzas de la historia. El funcionamiento interno de la utopía debe ser uniforme, como una maquinaria bien calibrada, sin alteraciones ni excepciones. En su parte visible, el utopista ordena sus ciudades según un modelo geométrico rígidamente ordenado y simétrico (las cincuenta y cuatro ciudades perfectamente idénticas de **Moro**, por ejemplo), tributario de la regla justa, aplicación práctica del número perfecto de **Platón**.

Este estado de cosas, en que se ha alcanzado la perfección, se ha realizado en un lapso indefinido de tiempo y, como ya vimos, al abrigo de toda fuerza o influencia histórica exterior. Es decir, no existe un origen para la utopía más que los mitos perdidos en el tiempo: la utopía no tiene pasado. Fue dado así, para permanecer en tal estado, ya perfecto, en consecuencia invariable. Por lo tanto, todo el orden, la armonía y las reglas han de haber sido entregadas por el *Gran Legislador*, llámese *Hoh el Metafísico* en **La Ciudad del Sol** de **Tommaso Campanella**, o incluso *el Bienhechor* en **Nosotros** de **Yevgueni Zamiatin** y **Big Brother** en 1984 de **George Orwell**. Este orden institucionalizado es también característico de la novela utópica, tanto como si es obedeciendo estrictamente las leyes, como si es por ausencia de ellas, ya innecesarias en una sociedad en que la sabiduría es atributo de cada ciudadano.

Este gran apego por las leyes tiene un efecto importante: la uniformidad social. La utopía es la unanimidad completa, más allá de las voluntades. Todos los ciudadanos son asimilados por el Estado, sin divergencias que causen conflictos, sin pasiones ni contradicciones. Entraña la igualdad de todos los ciudadanos y la reformulación de las clases sociales en jerarquías nuevas y uniformes, indicativas de su función racional en la gran maquinaria del Estado.

Evidentemente, tal sociedad sólo puede funcionar de forma precisa, casi mecánica, bajo una vigilancia estrecha. El hombre ideal se ha convertido en un autómatas que evoluciona en colmenas geométricas (como las abejas mecánicas de **Ernst Jünger** en **Las abejas de cristal**), cuya vida se rige por decretos en los que el menor caso está previsto, se vive, se trabaja, se distrae y se ama a horas y de formas fijas. Para alcanzar la felicidad colectiva, el individuo debe serlo con los demás, como los demás y ante los ojos de los demás. No existe el secreto. Todos se ven reflejados, una imagen devuelta idéntica, unánime, sin cambios y feliz. En la gran obra de **Zamiatin** las edificaciones son de cristal, totalmente transparentes. Hasta las distracciones son obligatoriamente en común, pues también responden a cierto aspecto utópico, la necesidad de eliminar la inacción y el ocio, generador de ideas independientes. Todo hombre debe tener todo el tiempo de su vida programado "*desde el amanecer hasta el día siguiente, a la salida del sol*", como ya lo decía **Platón**. Toda actividad además debe tener una finalidad, evitando el derroche, la prodigalidad y el lujo, creando un mundo ascético y austero.

Es claro que el ideal utópico es contrario a la naturaleza humana, y por extensión a la naturaleza misma. Para eliminar todo instinto humano individualista e implantar una naturaleza funcional y uniformar las



conciencias se concede mucha importancia a la educación, impartida por el Estado y único depositario del conocimiento y gestor del único modelo del mundo. La hostilidad hacia el mundo natural queda reflejada, como ya se ha dicho, en la geometrización de la naturaleza, en su domesticación. La ordenada disposición de las ciudades se extiende a las parcelaciones, los campos cultivados, los cauces rectilíneos, la selva erradicada, y, por la mayor influencia de la técnica moderna, llegando en el último siglo a un universo urbano, mineral, metálico.

La utopía, como se puede ver, es intrínsecamente totalitaria y lleva en sí misma el germen de la distopía moderna, aunque la experiencia del siglo XX la ha hecho llegar a las últimas consecuencias en su desarrollo.

Todas estas marcas del género sirven para esquematizarlo, tan válido como encuadrarlo desde un punto de vista temático. Para entender mejor las distopías del siglo XX, debemos reconocer el punto al que llegó la utopía en la segunda mitad del siglo XIX. Después de la esterilidad de ideas, la declinación en producción y calidad literaria que significó, al menos para la utopía, el principio de siglo (motivados por la decepción que siguió a la revolución de 1789, y el fin de los ideales de fraternidad e igualdad, temas recurrentes de la literatura utópica), después de 1870 se ve un renacer y una diversidad de temas. A la utopía socialista (originada en el darse cuenta de que la incipiente industrialización impulsa el desarrollo de la sociedad capitalista, con la consiguiente concentración de la riqueza y la ampliación de las desigualdades, y la evidencia de la lucha de clases especialmente después del fracaso de las revoluciones europeas de mediados de siglo), le siguen la anarquista y la anti-socialista. Este tema específico dio pocas obras memorables como, por ejemplo, **Mirando hacia atrás** (1888) de Edward **Bellamy**: un vistazo al año 2000, en que se ha

alcanzado un bienestar general por la vía de un socialismo marxista amable, en que se ha construido una sociedad basada en las típicas aspiraciones de una clase media, en que se ha prescindido de la lucha de clases, representando más fielmente un liberalismo burgués, según su gran crítico contemporáneo, **William Morris**. Este responde en **Noticias de Ninguna Parte** (1891), una compleja visión marxista ortodoxa del desarrollo último del socialismo de Estado, evolucionado en un comunismo donde el Estado ya ha desaparecido una vez transformada la naturaleza humana.

A la predominante fe en la industria y el progreso de la técnica responden la utopía de evasión y las primeras manifestaciones de la anti-utopía y la utopía escatológica del siglo XX, de la mano de su predecesor, **Edward Bulwer-Lytton**, quien en **La Raza Venidera** (1871) propone una mirada crítica al destino último del hombre. El protagonista narrador descubre un enorme mundo subterráneo (un escenario distinto al agotado modelo de la isla o lugar remoto utópico, otro aspecto con que el autor contrasta su obra y sugiere una renovación del género) en el que vive el pueblo de los *vril-ya* ("civilizados") que está miles de años adelantados a nuestro desarrollo. Los *vril-ya* son poseedores de poder y sabiduría casi divinos. Han alcanzado todos los ideales, pero han perdido todo lo que es la esencia del hombre. Su asfixiante perfección supone una transformación de la naturaleza humana, una deshumanización. **Bulwer-Lytton** nos muestra nuestro propio funesto futuro, en una preocupación que trasciende la finalidad de las utopías escritas hasta entonces (que implícitamente afirman el fin de la historia en la utopía de futuro invariable, ya que es por definición imperfectible). Lleva un paso más allá al género utópico, desde la mera especulación sociológica a la preocupación por el porvenir lejano del hombre, por la futura naturaleza humana.



Este cambio fundamental de enfoque está ligado a un cambio también fundamental en la escala temporal. Si ya desde el siglo XVIII, con **Mercier** y su obra **El Año 2440** se conocía la ucronía (el padre de la utopía moderna, pues la saca de la categoría de ejercicio mental de simple especulación, para adentrarla en la investigación de posibilidades del futuro, convirtiéndola en verosímil, cuando las posibilidades de desarrollo que da el espacio ya se habían agotado), ahora la utopía se proyecta en un futuro inconmensurablemente lejano. Por ejemplo, **H. G. Wells** presenta viajeros que llegan hasta 32.000, 802.701 y hasta 30 millones de años en el futuro, y recordemos a **Stapledon** que usa dos mil millones de años.

Es claro que la función de tales abismos de tiempo es la de tomar la distancia suficiente de nuestra realidad actual y todas las derivaciones lógicas que se pueden desprender de ella; es cambiar totalmente el marco de pensamiento que pueda proyectar el lector, para concentrar la lectura en el tema fundamental, la futura evolución del hombre como especie, y más aún, la naturaleza misma de la conciencia, más allá de las limitaciones de las especies sensibles. Esta aplicación de nueva perspectiva de la utopía en la metafísica y temas escatológicos la llevan a fundir su forma literaria en el cauce de un naciente nuevo género, la ciencia ficción.

También es claro en este momento, que para el funcionamiento de la utopía bajo estas nuevas aspiraciones, se ha debido romper con algunas señas de identidad del género utópico. Rompimiento que comenzó más concientemente el gran **H. G. Wells**, para quien la utopía moderna, ya no inmutable en su perfección, es sólo una de innumerables transformaciones sucesivas sin más fin que la extinción, en un fatalismo materialista darwiniano. Así, el conjunto de su abundante obra utópica puede entenderse como un gran cuadro pesimista de la evolución de la

humanidad. Una larga historia que comienza con **Cuando Despierta el Durmiente** (1899) y **Lo Que Vendrá** (1933) narran el comienzo de una evolución cuyo final ya había sido mostrado en **La Máquina del Tiempo** (1895), y de la que **Una Utopía Moderna** (1905) y **Hombres como Dioses** (1923) son sólo etapas. Partiendo de la civilización estrictamente urbana y ultratecnificada del Londres del siglo XXII (nuestro propio mundo hipertrofiado en extremo), dominado por el Capital y la segregación del proletariado en una raza aparte y subterránea, que son los antepasados de los *morlocks* de 802.701, confronta la visión del mundo post-victoriano: la separación abismal de las clases media y trabajadora como consecuencia de la evolución por selección natural, y que tal evolución no representa un progreso, sino que nos lleva a la muerte como especie bajo el frío sol del año 30.000.000.

En este sentido, la observación de las consecuencias de cierto tipo de sociedad es representada por **Karel Capek**, en su obra dramática **R.U.R.** (1920). A ratos confusa y poco convincente, esta pieza aún legible, interesa por la creación del robot, tomado del checo "*robota*", que significa "trabajo forzado", (la palabra "*robot*" fue inventada por el hermano de **Karel Capek**, **Josef**). Los robots del drama no son construcciones mecánicas, sino que son androides prácticamente indistinguibles de los humanos, lo que es usado para simbolizar la consecuencia lógica, para las masas desamparadas, de vivir y trabajar en un mundo donde la individualidad no sólo es superflua, sino también contraproduktiva. La esclavitud a que es sometido el robot empuja al hombre, liberado del trabajo, al ocio, el placer y la decadencia, esclavizándolo a su vez a sus propias creaciones.

Esta visión lineal de la historia es contrastada por **Olaf Stapledon** en **Primeros y últimos hombres** (1930), en la que narra la historia



futura de la humanidad como una sucesión de civilizaciones y razas humanas, en continuos auges y caídas, sometida a desastres nucleares, invasiones espaciales y cataclismos cósmicos, pero que jamás termina. Esta compleja obra, que merece atención aparte, supera los objetivos tradicionales de la utopía indicando que no es posible un desarrollo completo de la humanidad sin una mutación biológica, más que espiritual. Se debe empezar eliminando los límites del intelecto humano, ya sea por mutación evolucionaria natural o artificialmente por ingeniería genética. Aunque el futuro es incierto, la humanidad biológicamente modificada resurgirá en algún tiempo y en algún otro lugar.

Pero la obra que supera la utopía y la niega, el modelo de la antiutopía moderna que responde a la negación del propio principio utópico (la felicidad considerada un fin en sí), es **Nosotros** (1920) de Yevgueni Zamiatin.

Esta novela, que inspiró a **Aldous Huxley** en **Un Mundo Feliz** (1932) y fuertemente a **George Orwell** en **1984** (1949), es una amarga sátira de los Estados Unidos del siglo XXVI. Todo, desde política al sexo está reglamentado con precisión matemática mediante la aplicación de las *Tablas de las Horas* (ejemplo extremo del taylorismo, la organización científica del trabajo, el veneno de Occidente como lo siente **Zamiatin**). No hay sentido de la individualidad; las personas llevan números en lugar de nombres. El ideal de esta civilización es la transparencia absoluta, literalmente todas las construcciones son de cristal: todos son semejantes, a la vista de cualquiera nadie tiene nada que ocultar. Toda moral basada en valores ha desaparecido para dejar lugar a un sistema de ética científica, basado en operaciones matemáticas.

El protagonista de la novela es *D-503*, ingeniero y matemático (como el propio **Zamiatin**), quien lleva un diario (como el de **Winston** en **1984**) en el que leemos de su responsabilidad como constructor de la "*Integral*", nave espacial que expandirá el Estado Único por las estrellas. La concepción del mundo *D-503* se ve conmovida por la intervención de *I-330*, mujer que despierta en él los instintos humanos. Por ella conoce a los *mefi*, grupo subversivo de refractarios del sistema, al que ella pertenece y bajo cuyo influjo *D-503* accede a entregarles la "*Integral*". La lucha interior entre seguir su lealtad al sistema y obedecer a sus atavismos se verá desbordada por las circunstancias, llevando la narración, en un fondo en que se inicia la transformación última de los hombres en máquinas (mediante una intervención quirúrgica en masa) a su pesimista desenlace lógico.

La obra de **Zamiatin**, presenta muchos elementos que serán utilizados y repetidos, en moldes clásicos, por las antiutopías posteriores: totalitarismo, muerte de los valores, embrutecimiento por masificación, desarrollo de la civilización de la máquina, y también la existencia del pequeño grupo de disidentes, que rechazan el sistema.

Como género literario independiente la utopía (y la antiutopía) probablemente ya tenga poco que decir. Su esencia ha sido recogida por las corrientes más fuertes, y en el caso de la ciencia ficción, la ha incorporado a su gran bagaje imaginativo, aumentando sus posibilidades, y haciéndolas parecer mucho más realizables ahora que en el pasado, lo que nos da la necesidad de imaginar, en el mismo plano literario, la forma de evitar su realización definitiva.



PRIMERAS LECTURAS: FRANKENSTEIN REVISITADO

POR JUAN CARLOS CABRERA
ILUSTRADO POR JEFF SEAVER

DÓNDE BUSCAR

Para tranquilidad de mi espíritu, Luis ha accedido gentilmente a seguir con esta columna, por lo que aquí comienza el segundo envío.

Nuevamente explico que no intento pontificar sobre el tema y que cualquier alcance o reclamo pueden hacerlo llegar al *fanzine*, cosa que contribuiría sobremanera a dinamizar el reducido grupo de fanáticos que escribe.

Ya en la columna anterior se esbozó la definición del término “Ciencia Ficción”, además de hablar un poco de su origen. Pues bien, ahora comienza la tarea de intentar encontrar la primera novela del género.

Quedan excluidas todas aquellas obras que apelan a la magia o brujería para lograr un viaje o proeza extraordinaria, todas las historias de cíclopes, druidas o viajes a la luna del tipo onírico. Hay que recordar que en esta novela debe incluirse un cambio producido por un avance científico y que narre las reacciones de un individuo, o grupo, a dicho cambio.

Apelando a nuestra definición, la primera novela tuvo que nacer cuando a las personas en general, se les hizo palpable el concepto de cambio. Esto ocurrió con la *Revolución Industrial*, iniciada en 1760, pues antes, a las

personas el mundo les parecía inmutable porque, en el transcurso de sus existencias, no lograban percatarse del desarrollo de la tecnología. Al comenzar la revolución del carbón y las máquinas a vapor, el público fue consciente del cambio, por lo que la primera novela de ciencia ficción debe haber sido escrita en los inicios del siglo XIX. Siguiendo las pistas, la revolución industrial comenzó en Inglaterra, por lo que es en estas tierras en donde uno debería buscar el objeto que anima estas líneas, o bien a su autor.



Así llegamos al 15 de junio de 1816, en la *Villa Diodati*, situada en los alrededores de Ginebra (sé perfectamente que no es Inglaterra), se reúnen alrededor de un hogar, avivado por leños, varios jóvenes a relatar historias de terror. Se encuentra **Lord Byron, Percy**



Bysshe Shelley y su amante **Mary Wollstonecraft** (que ese mismo año se convertiría en su esposa y que sí es inglesa), además de otros invitados. **Byron** se interesaba en los trabajos de **Galvani** y **Volta**, investigadores pioneros de la aplicación de la electricidad, en general, y en los cuerpos, en particular. **Galvani** descubrió en 1771 que los músculos de las piernas de sapos muertos podían ser estimulados mediante electricidad, mientras que **Volta** demostró, en 1800, cómo generar energía eléctrica a partir de placas de metales diferentes. A raíz de esto, los intelectuales de la época veían una relación clara entre la vida y la electricidad. Obviamente, **Byron** debe haber hecho notar este asunto a sus compañeros.

En aquella reunión, se acordó que sería una buena idea escribir cuentos de espíritus y fantasmas, cosa que sólo **Mary Shelley** concretó, al terminar su obra **Frankenstein** y publicarla en 1818. En ella y por primera vez, se infundía vida a un muerto mediante un descubrimiento científico y no en forma mágica, debido a ello se convierte en la primera novela de CF.

En la novela, el doctor *Víctor Frankenstein* crea un monstruo en su afán de llevar a la ciencia un peldaño más arriba. Sin embargo, su tarea es tan repugnante que acaba siendo asediado por su creación, la que finalmente lo llevará a la ruina. La historia está rodeada siempre de un halo de maldad y muerte, dejando una moraleja algo forzada al concluir. Incluso su autora, en el prólogo, se disculpa por las sensibilidades que pueda herir desde el punto de vista religioso o social, cosa por lo demás entendible si se piensa que quien lo escribió es mujer, las que no gozaban de gran aprecio cuando se acercaban a los círculos literarios, casi exclusivamente propiedad de los hombres (esta vez sí lo utilizo como género).

Lamentablemente, esta novela ha sido deformada una y otra vez con cada adaptación cinematográfica o novelas de terror barato, y poca gente ha leído la obra original. Nuevamente apelo a vuestra curiosidad literaria y les sugiero que lean este clásico del género de terror, que a la larga, se ha convertido en nuestra primera novela de ciencia ficción.

Debo reconocer que esta historia no la conocí directamente del libro, sino que a través del formato audiovisual, y sólo hace pocos meses leí la novela original. Mi sorpresa fue mayúscula al terminar el relato, pues discrepaba enormemente de lo que acostumbraba a imaginar.

La primera vez que pude apreciar al monstruo de *Frankenstein*, en una dimensión más seria y no tan efectista, fue en una versión inglesa para televisión que se presentó en forma de miniserie y en donde extrañamente “el monstruo” no era tal, sino un gentil joven cuyas únicas cicatrices eran en la unión de los extremidades (cuello, muñecas, tobillos, etc.), además no poseía las proporciones ciclópeas que presenta su símil literario y era más una víctima de las circunstancias que un vengativo ser. Asimismo, su creador no busca destruirlo sino educarlo y accede a crearle una pareja de buena gana y no bajo amenazas como en la historia original.

La pareja, por cierto, era una dama bastante hermosa y acaba siendo nada más que una marioneta, por esto, “el monstruo” no logra convencerse de tener a una mujer así a su lado y elige a la novia de su creador, desatando el nudo dramático que finaliza con la persecución que realiza *Víctor Frankenstein* a través de los hielos del Polo Norte, en contra de su creatura.

Antes de la experiencia anterior, sólo acostumbraba a imaginar al monstruo de *Frankenstein*, como lo representa **Boris Karloff**, en su ya mítica caracterización: aquel



ser de cabeza cuadrada y tornillos, zapatones inmensos y ropa raída.

No puedo dejar de mencionar al que creo es el gran perdedor con todas estas adaptaciones: el doctor *Víctor Frankenstein*, pues se ha convertido en el alter ego del ya conocidísimo “científico loco”. Hay que aclarar que el buen *Víctor*, en la novela, no es un científico como actualmente lo concebimos, sino un filósofo de las ciencias que en una visión casi onírica logra desentrañar el misterio de la vida y trabaja cual artesano en la elaboración de su creatura. Luego pasa a ser un ser atormentado y finalmente un obseso, pero jamás un loco. Tampoco trabaja en un castillo en lo alto de una colina, sino en medio de una ciudad, en un estudio algo apartado pero casi legal, y su creatura huye aprovechando el desmayo de su creador frente a tal repugnante aspecto. Es además el responsable indirecto de la muerte de prácticamente toda su parentela, por lo que si

realmente se hubiera vuelto loco, estaría plenamente justificado. Al final tampoco hay una turba que pretende prender fuego al castillo, sino algo mucho más secreto y sigiloso.

Retomando la novela en su totalidad, tengo que sincerarme para aclarar que, si bien está calificada de “*novela de terror*”, a mí no me movió ni el más mínimo pelo. No se si se debe a que hay otros autores del género que me gustan más o que la gente se asustaba de maneras muy distintas por allá en el 1800.

Sin embargo insisto en que si aún no han leído el libro, una razón para hacerlo es que resulta bueno poder encontrarse con un monstruo que no es tan monstruo y que deja en evidencia, una vez más, que las adaptaciones audiovisuales suelen hacerle un flaco favor a la literatura.