

# TAUZERO

#5



Cierta persona me dijo, tiempo atrás, a modo de explicación por ciertas actitudes desconcertantes que le había observado, que "*cada loco tiene su tema*". Incluso señaló que tal frase era parte de su "dogma", una suerte de constante universal no sólo en su vida, sino en \*la vida\*.

*Cada loco tiene su tema.* Confieso que la frasecita no me gustó mucho en aquel momento, pues era una explicación muy vaga para justificar su comportamiento. De alguna forma me recordó a Aenea, la mesías de la tetralogía de Hyperion y su famoso y enigmático "Elige de nuevo".

Aún así, la frasecita me quedó dando vueltas. *Cada loco tiene su tema.* Comencé a evaluar su validez pensando en diversos tipos de personas y en sus motivaciones evidentes: la política, el altruismo social, la música, el deporte, el trabajo, las fiestas, la religión... y así ad infinitum.

*Cada loco tiene su tema.* Supongo que debo conceder que aquella persona tenía razón. Hay tantos temas como locos respirando bajo el sol. Y todos deben coincidir en que la cantidad de locos es enorme.

Por ejemplo, uno de estos locos soy yo. ¿Cuáles son mis motivos? me he preguntado en más de una ocasión. Algunos de ellos son clásicos, en el sentido que son comunes a la mayoría de las personas *normales*. Pero hay otras motivaciones que no sé si son ni tan clásicas ni tan comunes.

Por ejemplo, le tengo una gran animadversión a la ignorancia. Me desagrade profundamente no saber algo. Y esto no sólo se limita a mi persona, sino que es extensivo al resto del mundo: me desagrade que la gente esté desinformada, que ignore cosas que a mi juicio son fundamentales (problema aparte es lo que yo considero como *fundamental*). Y aquí aparece entonces uno de mis motivos: el tratar de enseñar, el querer divulgar lo poco y nada que, en mi

corta vida, he logrado asimilar.

Tratando de tener un comportamiento claramente belicoso hacia la ignorancia y la desinformación se explican algunas de mis actividades. Durante mi vida universitaria he enseñado algunas materias a mis colegas de grados menores. En el club de divulgación astronómica al que pertenezco realizamos actividades para acercar \*la ciencia\* a las personas sencillas. Cada vez que practico deporte en sectores de riesgo social trato de hablar con los chicos y chicas aconsejándolos en diversas formas: que no abandonen el colegio, que tengan cuidado con su sexualidad, que en vez de estar perdiendo el tiempo fumando en alguna esquina es mejor tomar un libro... y cosas así...

## **TAUZERO N°5**

**Enero**

**2004**

### **Comité Editorial**

Sergio Alejandro Amira

Pablo Castro Herмосilla

Rodrigo Mundaca Contreras

### **Diagramación y Dirección de Arte**

Sergio Alejandro Amira

### **Portada**

Luis Royo

### **Colaboradores**

José Fco. Camacho A.

Carlos Emilfork

Soledad Cabrera Toledo

¡Libros!, ¡aaaaah!, con esa última frase confieso que nunca puedo sustraerme a los libros. Y también confieso que no puedo evitar el pensar en el género literario que goza de mi predilección. El mismo que es desprestigiado hasta el hartazgo por el cine y el mismo que no se desarrolla como quisiera en mi país...

...Y así se llega a la publicación que en este instante estás leyendo. Es un proyecto que tiene como objetivo el ser una pequeña luz en torno a la cual se puedan aglomerar las personas que, como yo, deseen apoyar el desarrollo de la literatura de ciencia ficción y, por otra parte, tengan interés en lo que a divulgación científica se refiere. Una pequeña luz, nuestro granito de arena, que puede ser capaz de iluminar (o al menos hacer menos oscura) las tinieblas de la ignorancia.

Para la ejecución de este proyecto, tuve la fortuna de encontrarme con dos personas que sacudieron la desidia que, tras el segundo número de esta publicación, se había apoderado de mí. Estas dos personas tienen la misma visión que poseo en lo que a desarrollo y divulgación literaria se refiere. Dos personas, dos amigos, que sin su ayuda, *TauZero* no sería lo que ahora comienza a ser. Me refiero a Sergio Amira y Pablo Castro.

Con Sergio, Pablo y yo se gesta, a mediados del año 2003, una entidad cuya existencia hasta ahora había sido un secreto, un grupo de trabajo con opiniones dispares pero objetivos en común, que se reúnen a conspirar en torno a la creación y difusión literaria y que convenientemente se ha denominado \*El Núcleo\*.

\*El Núcleo\* ejecuta sus planes a través de *TauZero*. Define lo que se desea para el proyecto y lo que no, sugiere cambios y propone nuevas ideas, sin mencionar las labores editoriales asociadas a la elaboración de esta publicación.

Estamos a punto de cumplir un año de vida y, lo que comenzó como un proyecto personal,

se ha transformado en un proyecto de \*El Núcleo\*. Un cambio que ha contribuido a la buena salud de *TauZero*.

¿Y que ofrece *TauZero* en esta ocasión?

Nada más y nada menos que dos cuentos del excelente Pablo Castro Hermosilla. Yo los definiría como soft-cf pues no sólo no poseen muchas maquinillas ni artefactos, sino que más bien son emotivos.

Sergio Alejandro Amira nos habla de los distintos tipos de mutantes que han aparecido en la literatura a través de las décadas, y de cómo los mutantes literarios retroalimentan a los mutantes del cómic. ¡Imperdible para los fanáticos de los superpoderes!

El circunspecto y taciturno Carlos Emilfork, especialista en series de televisión y cine de cf, comenta el último filme del universo trekkie, *Star Trek Nemesis*. Emilfork, la persona que conozco que más sabe de *Star Trek*, tiende a escribir pensando que todo el mundo conoce al Capitán Kirk y a Mr. Spock. Como ello no es efectivo, agregué algunas notas de ayuda al lector que no ha visto la mayoría de los capítulos ni las películas.

En la sección de divulgación científica, el reflexivo mexicano José Camacho mezcla sus añoranzas de pequeño con un concepto muy importante en el mundo de las mediciones como son las "cifras significativas".

Por otro lado, el grandioso fundador y parte del comité editorial de *TauZero* baja de su Olimpo, dejando de lado sus preocupaciones cósmicas y obligaciones mundanas, para atormentar a los pobres y simples mortales narrándoles el destino que les tiene preparado el Universo cuando envejezca.

Finalmente, la amiga Soledad Cabrera nos expresa su particular opinión sobre un libro que de un tiempo a esta parte se me aparece hasta en la sopa. Con traducciones a una cantidad

importante de idiomas, con afiches publicitarios en las calles y hasta con publicidad en tv, *Hercólubus o Planeta Rojo* es puesto en el foco de nuestra lupa crítica. Es de esperar que los comentarios/análisis de este tipo de libros sea una actividad que se mantenga en el tiempo... hay varios de ellos puestos en la mira, y oportunamente se irán comentando aquí.

Y este es el contenido de *TauZero* #5. Bastante misceláneo ha resultado el menú en esta ocasión ¿no? Es que *cada loco tiene su tema*, podrá decir más de algún lector a modo de explicación, con lo cual validaría lo que me dijo la persona que mencioné al principio de estas líneas. Tal vez no me guste mucho la frasecita, pero finalmente concedo que es indiscutiblemente correcta.

Y para finalizar, una pequeña gran sorpresa: hemos organizado un concurso internacional, interestelar e interdimensional de cuentos de ciencia ficción, destinado a todo escritor de habla hispana, de cualquier país, planeta, galaxia o continuum. La historia de dicho concurso y sus bases la encontrarán en este mismo ejemplar. Espero que la iniciativa tenga una excelente acogida entre los lectores de esta publicación. Estoy seguro que la mayoría de los lectores tienen más de alguna idea cienciaficcionesca para poner por escrito: pues bien, ahora tienen una oportunidad y un pequeño incentivo monetario para plasmar esas ideas. Suerte a todos/as.

¡Hasta el próximo número!

**Rodrigo Mundaca Contreras**  
**Enero 2004**

## Editorial II

Cuando Rodrigo me planteó, por allá a fines del 2002 en qué consistía *TauZero* no imaginé que lentamente su proyecto iba a alcanzar el status que hoy tiene. Tampoco imaginé que yo iba a formar parte importante del núcleo que decide las políticas y la conformación del e-zine. En aquella oportunidad le expresé a Rodrigo mis impresiones sobre la forma de trabajar en ciencia ficción, junto a varios puntos de vista y convicciones producto de mi experiencia con el género.

Hacer ciencia ficción en Chile representa un cúmulo de dificultades y malos ratos que no son fáciles de manejar. Se necesita mucha convicción y una política clara de trabajo que sirva para darle constancia y consistencia a un proyecto que se ambiciona como de largo plazo. Me complace que Rodrigo esté cada día asumiendo esa responsabilidad, aprendiendo las enseñanzas que los años van dejando. Rodrigo tiene gran receptividad, sabe escuchar y lo que es más importante asume su trabajo con tranquilidad y mucha fe en lo que se está haciendo. Y por otro lado está Sergio Alejandro Amira, con una capacidad de trabajo y voluntad que ya no se ve en estos tiempos.

Para los que creen que detrás de *TauZero* hay sólo un grupo de amigos que reúne material disperso y lo lanza inconscientemente a la luz pública debo decirles que están totalmente equivocados. Tanto Rodrigo, como Sergio y quien les habla realizan un trabajo que en cualquier revista especializada tildarían de profesional. Que las circunstancias con las cuales haya que trabajar escapen a veces a esa calificación es otro problema. Afortunadamente los colaboradores de *TauZero* están respondiendo a esta forma de hacer las cosas.

Soy de la creencia absoluta que privilegiar las relaciones de trabajo por sobre la amistad u

otras dimensiones es el único camino para lograr objetivos en la ciencia ficción en Chile. No hay otra forma. Una relación de amistad puede resentirse (pasa casi siempre) pero si la relación de trabajo es sólida sobrevive a esas vicisitudes garantizando la continuidad de un proyecto.

Tanto Rodrigo como Sergio y yo creemos en esta política de trabajo, y es por eso que hace ya un tiempo formamos el Núcleo. El nacimiento de este grupo de trabajo fue casi instintivo y condensó inmediatamente nuestros propósitos personales respecto al trabajo en ciencia ficción.

Hoy el Núcleo es el motor donde se decide la morfología y el destino final de *TauZero*. Es más que un comité editorial, pues también se discuten, analizan y proponen diversas ideas y proyectos que van más allá de la conformación mensual del e-zine. De ahí surgió la posibilidad de lanzar un concurso internacional de relatos breves, en cual esperamos que ustedes participen. Las oportunidades de este tipo en Chile son muy escasas (el otro concurso de esta clase organizado en Chile es realizado por el fanzine *Fobos*), así que no hay razones para no aprovecharlas.

Es importante que los escritores nacionales y extranjeros aprovechen estas opciones y sobre todo recordar que espacios como *TauZero* son una oportunidad real para alcanzar diversos lectores. Esto también es válido para ensayistas y divulgadores científicos. Siendo esta última dimensión muy importante en el e-zine es de esperar mayores colaboraciones en un área de escasa presencia en la escena nacional, pero de gran relevancia para un país donde la ciencia al igual que la educación son siempre expuestas como grandes políticas de estado, pero que carecen lamentablemente de contenido.

Tengo confianza en que la ciencia ficción en Chile y en Latinoamérica tiene todavía chances que jugar, que pueden proponerse cosas interesantes. Pero hay que entender que este

es un género que sólo puede crecer basado en un compromiso personal de las personas involucradas, mucho trabajo, paciencia y claridad para hacer las cosas.

Esperamos que este esfuerzo llamado *TauZero* tenga su recompensa, aunque trabajemos a veces sin necesitarla.

**Pablo Castro Hermosilla**  
**Enero 2004**

### Editorial III

Hola, ¿están ahí? No les reprocharía el haber abandonado la lectura de la editorial, icinco páginas es como mucho! Pero la ocasión lo ameritaba, y yo no podía ser menos. Probablemente esta sea la única vez que el Núcleo se exprese en su totalidad en esta sección del e-zine por lo que no crean que esta editorial a tres voces será una constante a futuro.

Finalmente se ha develado la existencia del Núcleo, una organización tanto o más secreta que la Golden Dawn o el Colegio Invisible. Y en buena hora. Tres cabezas piensan mejor que una y es por eso que nuestro símbolo es Baphomet, la cabeza de tres caras a la cual los templarios supuestamente rendían culto.

Como le dije alguna vez a Rodrigo, es difícil que la gente se comprometa con proyectos unipersonales, con publicaciones regidas por un "amo y señor" absoluto. Lo que es más, un proyecto de esta naturaleza no puede ser dependiente de los estados de ánimo del "director" o de sí la gente responde o no responde. La experiencia me ha demostrado que los lectores en su gran mayoría son perezosos y no van a molestarse en redactar tres palabras de admiración (y ni siquiera de repudio) por el trabajo que uno hace. De más está decir que lo anterior no significa que nuestro hipotético sujeto

no haya leído TauZero, e incluso no significa que no le haya gustado (tal vez le encantó, tal vez es lo mejor que ha leído después de Brian Weiss).

Simplemente hay algo misterioso que le impide expresarse, dar su opinión, ser participativo.

Tomemos a Utopika, por ejemplo. La gente inscrita en el foro de esta comunidad (algo más de 1.000 personas) supuestamente sería el principal target de *TauZero*. Si hay alguien descargando el e-zine (¡y vaya que sí tenemos descargas!) deberían ser ellos. Mas nunca nadie ha postado algo referente al e-zine. ¿Qué quiere decir esto?, ¿qué no están leyendo *Tau*?, ¿qué realmente sólo les preocupa pedir este o aquel libro de Moorcock?, ¿qué *TauZero* les importa un carajo? Pueden ser todas las anteriores o ninguna. Da lo mismo. Como escribí en la editorial del *Fobos* #18: <<...tal vez sea que el aficionado, el fan, el ñoño (del cual tanto se ha hecho mofa pero que finalmente es el responsable de la existencia de convenciones, fanzines y en definitiva: de un movimiento cultural), efectivamente se ha convertido en una pieza de museo siendo reemplazado por un tipo al que podemos definir simplemente como "lector". Un sujeto que lee indiscriminadamente desde *Harry Potter* hasta *Fundación* y que como una esponja absorbe y absorbe, y que como una ardilla recolecta y atesora, pero que en definitiva no procesa ni devuelve nada. Individuos que celebran la existencia de una publicación especializada gratuita siempre y cuando no tengan que moverse de sus cómodos traseros para obtenerla.>>

Mantengo lo dicho en aquella editorial, y agrego algo que me dijo Rodrigo en alguna ocasión: "por ell@s, con ell@s, sin ell@s o a pesar de ell@s", o algo por el estilo (¿ven como aprendí lo de las arrobas?).

**Sergio Alejandro Amira**  
**Enero 2004**

## CONTENIDOS

### EDITORIAL

*por Rodrigo Mundaca Contreras,  
Pablo Castro Hermosilla,  
Sergio Alejandro Amira.*

### FICCIÓN

#### **Amor en vano**

*por Pablo Castro Hermosilla.*

### FICCIÓN

#### **Einherier 5.0**

*por Pablo Castro Hermosilla.*

### EFEECTO PANTALLA

#### **El último viaje de la nueva generación**

*por Carlos Emilfork.*

### BRAINSTORMING

#### **El mutante como mecanismo argumental**

*por Sergio Alejandro Amira.*

### A CIENCIA CIERTA

#### **Cuestión de medidas**

*por José Fco. Camacho A.*

### A CIENCIA CIERTA

#### **¿Se nos acabará el universo?**

*por Rodrigo Mundaca Contreras.*

### MASA CRÍTICA

#### **Me consta el final de planeta**

*por Soledad Cabrera Toledo.*

# AMOR EN VANO

por Pablo Castro Hermosilla

El teléfono sonó un minuto antes de salir. Era Verónica. Quería saber de mí, que por qué no la había llamado y que cuándo podíamos juntarnos.

-¿Te parece el viernes? -Pregunté. Era lunes.

-Bueno. ¿Dónde y a qué hora?

-Yo te llamo.

-Eso dijiste la última vez. ¿Por qué no nos juntamos hoy?

Hoy voy a salir con Jimena. Jimena Urzúa.

-Verónica, voy saliendo. Te llamo el jueves en la noche para confirmar.

-Bueno. Pero trata de ir. -Su voz notaba la frustración. Como psicóloga era buena, pero como amiga le costaba convencerme de sus motivaciones.

Salí en dirección a Jimena. Me esperaba en un restaurant del centro, pero como de costumbre llegué antes. Pedí un vaso de agua, mientras me dedicaba a observar otras mujeres. Había un par de tipas interesantes, otras demasiado bien acompañadas y algunas que se atrevían a mirarme de cuando en cuando.

Me concentré en algunos rostros. Sí, podía ser. No, no hay opción. Demasiado exigente. A esa no le gusta lo que hago. Esa es muy católica. Esa es muy atea. Esta es resentida social, aunque lo finge bien. No, no estoy dispuesto a soportar el izquierdismo cultural de ésta. ¿Lesbiana? Lo descubro tarde.

Apareció Jimena. Vestía bien, igual que esa primera vez, cuando

concluí que era una mujer elegante. También era atractiva. Del tipo de belleza que puede enamorarte.

-¿Estás hace mucho rato?

-No. Siéntate.

Jimena Urzúa era ingeniero comercial. Trabajaba en una empresa de headhunters e imaginaba que sabía cómo tasar a una persona. Quizás me ofrecía



© Sergio A. Amira

trabajo. Bueno, por eso nos conocimos.

Logramos superar la conversación vacía y llena de frases sin dirección hasta la comida. Pidió un par de tragos. Yo encendí un cigarrillo.

–Estuve viendo la posibilidad para un trabajo y creo que algo puede salir.

–Te lo agradezco.

–Cuéntame un poco qué planes tienes.

–¿En caso de que no resulte?

–No, en general, independiente del trabajo.

¿Piensas casarte, formar una familia?  
*Cuidado, me está probando. Necesito el trabajo.*

–Sí. Es algo que he pensado más de una vez.

–¿Y?

–¿Y qué? ¿Por qué no estoy casado? No sé.

Imagino que todavía no encuentro a la mujer adecuada.

–¿Y cómo puedes saber qué mujer es esa?

–Dijo sonriendo. Me tomé unos segundos.

–Buena pregunta. Supongo que con la que pueda vivir.

–Pensé que ibas a decir con la me enamore.

–Aparte de eso, claro. Una mujer con la que me enamore, me case y quiera formar una familia.

–Dime una cosa –Se acercó coqueta–:  
¿Cuántos hijos te gustaría tener?

–Tres.

Sonrió:

–Igual que yo.

Sonreí.

–¿Tampoco has encontrado al tipo adecuado?

–Quién sabe. A lo mejor está al frente mío y no me he dado cuenta.

Pagó la cuenta y dejamos el restaurant. Nos fuimos directamente a su departamento en Alto Barnechea, no sin antes que pidiera el día libre. Después de varias horas de sexo necesitado supe que la cosa iba en serio. Me dijo “te quiero” como mil veces y tuve claro que llevaba años deseando decirlo con ganas a alguien dispuesto a recibirlo

de igual forma.

Fueron tres meses de una relación más que plena. Intensidad y cariño se fundieron en una misma frecuencia. Jimena buscaba ese amor capaz de engendrar libertad y tranquilidad. Aunque vestía de forma dura y moderna, su cuerpo era un mar de sentimientos tradicionales, los sentimientos que las mujeres querían siempre por más que las revistas de modas aconsejaran lo contrario. Nada de experimentos, nada de sensaciones extremas, ni juegos peligrosos.

Quizás vio en mí esa misma mirada de los seres que buscaban algo tan simple como un amor bien correspondido. El amor que se basaba en una necesidad mutua y en el trabajo por mantenerlo. Amor basado en lo que debemos ser y no en lo que podemos ser. Así que nos llevamos bien. Y encontré trabajo.

De pronto algo sucedió. Llegaba más tarde que de costumbre y se sentía cansada. Ya no tocaba el tema de los hijos y por momentos buscaba irritarme en discusiones sin sentido. Un día domingo me despertó a las seis y media de la mañana y noté por su cara que no había dormido. La pieza olía a cigarro.

–Luis, tenemos que hablar.

–¿Qué pasa?

Se había enamorado de otro tipo. Un gringo que llevaba un año al frente de su empresa. Quería la nulidad porque se irían a México. ¿Se había percatado de sus verdaderos sentimientos estando ya casada o es que su jefe era la persona adecuada y no yo?

–Quién sabe. A lo mejor está al frente mío y no me he dado cuenta.

–No lo creo –respondí muy sereno mirándola con absoluta tranquilidad.

Desilusión. Su rostro se aleja y su cuerpo está preparado para moverse automáticamente. Pagó la cuenta y prometió llamarme “si tenía alguna novedad”.

Nos separamos. Caminé hacia el metro,

recordando que era una pérdida de tiempo llamar a Verónica. Me subí a un carro. Frente mío había una pelirroja de unos 25 años, probablemente estudiante de periodismo. No, tampoco. Ni siquiera alcanzamos a cumplir seis meses.

*Creo en el amor. El problema es que el amor no cree en mí.*

Escribí esa frase a los 24 años, una madrugada después de una fiesta universitaria. Fue la primera cosa que escribí con olor a escritor. Desde entonces he estado escribiendo y publicando. Es mi oficio, no mi profesión, aunque de alguna forma la primera se las arregla para comerse a la segunda. Por eso me cuesta tanto encontrar trabajo.

En los últimos siete años después de graduarme mi vida se había mantenido en un estado de cosas que podía definir como bloqueada. No iba a ninguna parte, pero tampoco retrocedía. Bueno, si no se avanza, tampoco se retrocede.

Tenía muchas teorías y una de ellas era que sin amor la vida se olvida de ti. Te deja a un lado, fuera del plan eterno y constante de la vida. Todos debemos amar y ser amados. Si eso no pasara no habría más raza humana. En algún momento la evolución creó o fomentó el amor como una fuerza para asegurar la continuidad de la especie. Si llegáramos a la conclusión que amar es una pérdida de tiempo y energía no tendríamos ningún interés en crear relaciones interpersonales. No habría intimidad, es decir, la creencia de que se conoce a los seres amados casi de la misma forma que uno mismo.

Puedo conocer a una mujer apenas la vea. No su vida, ni sus sentimientos personales, sólo su vida respecto a mí. Es como una visión simultánea, una imaginación espontánea que surge como una película en todos sus ángulos y tomas exactas.

–¿Hablas en serio? –Preguntó la doctora

Verónica Sanhueza.

–¿Diría una mentira tan poco creíble para justificarme?

Pero no fue algo inmediato.

Se llamaba Alejandra y había llegado al colegio a principio de año. Yo tenía 17, y recién me daba cuenta que las mujeres eran algo más que compañeras de clase. Qué puedo decir, el amor no me importaba. Había siempre cosas más importantes que hacer. Me entretenía solo esperando que nadie me interrumpiera. ¿Mujeres? ¿Fiestas? ¿Pero cómo iba a perder toda una noche batiendo el récord de algún video-juego?

Pero Alejandra también detestaba las fiestas. Nunca iba, según me contaban. Bueno, para todos era una tipa extraña, silenciosa y siempre mirando a cada uno de nosotros como si no fuera a olvidarlos. Me topé con esos ojos una vez y creo que me habló. Escuché sus palabras silenciosas que decían algo, algo que tardé en comprender. Por eso se acercó. Por eso me llamó un día para invitarme a su casa.

Fui casi corriendo.

La belleza o lo que nosotros consideramos bello es en el fondo algo que ya hemos visto. La belleza es el reconocimiento; el mirar por segunda vez. Esas eran las palabras que escuché de ella. Era eso lo que me decía, mientras me hablaba de otras cosas.

Describir a Alejandra es inútil. Yo ya casi no la recuerdo físicamente. ¿Para qué recordarla? Prefiero esperar a reconocerla otra vez.

Fue mi primer amor, claro. Mi primera relación íntima y completa. La primera vez que mi cuerpo habló por sí solo el lenguaje de lo imposible. Fue extraño y noble. El tiempo pareció dilatarse, mientras el paisaje alrededor se hacía más comprensible y cercano. Sentí que había salido de las aguas de la realidad. Y que ahora flotaba sobre ellas.

Alejandra dormía y no dejé de observarla

todo el tiempo del mundo. Estábamos solos, y aún era temprano. Puse mis ojos en su rostro e imaginé lo que sería de nosotros dos hasta el fin.

Imaginé que nos gustaban las mismas cosas, los mismos detalles reveladores. Las mismas impresiones y los mismos comentarios. Imaginé que nuestras palabras eran parte de una misma historia, de un mismo párrafo. Imaginé que seguíamos juntos, estudiando, sacándonos las mejores notas, celebrando los cumpleaños, bailando los mismos temas, juntos en todas las fiestas, con otros amigos u otras parejas, las mismas vacaciones, en el sur a dónde le gustaba, postulando a la misma universidad o a la misma carrera, bueno en lo que quisiéramos, en la misma ciudad o en distintas, hablando por teléfono, sincronizando nuestros viajes para estar juntos los fines de semana, en distintos buses, esperándola que llegase a la hora que me dijo, esperando, esperando, hasta que un llamado me dijera que había muerto.

Me estremecí. La visión fue tan potente, tan vívida que no me di cuenta cuando mis ojos se volvieron lágrimas y su cuerpo se hizo borroso.

Me levanté con cuidado, temiendo horriblemente despertarla.

Al poner los pies sobre el suelo sentí que volvía a hundirme en las aguas que conocía bien.

—¿Y qué pasó?

—Exactamente lo que imaginé. Ocurrió exactamente lo que vi. Un año y medio de relación y Francisca terminó muerta. El bus en que viajaba se hizo pedazos. Igual que ella. Tal como lo había visto.

La sensación de que veía más allá del tiempo y del espacio se hizo algo común. Las veía a ellas y a mí mismo. Cada detalle, cada sensación juntos. Cada silencio y cada final sin sentido y sin explicación. Pensé desde que se trataba de alguna enfermedad, alguno de esos males con

sabor a psicología: paranoia, esquizofrenia, alucinaciones. Ninguna se ajustaba a lo que veía, pero tampoco deseaba arriesgarme a que un tipo de blanco decidiera por sí mismo que estaba loco o completamente enfermo.

Néstor Niemand, el escritor famoso por sus relatos de mutantes y evolución dice en uno de su libro *Tiempo de Evolución* que existen personas productos de genes latentes que se escapan a los márgenes de la evolución y de la vida conocida. Dice conocida, porque, agrega, no todas las funciones del hombre son aquellas que reconocemos como tales y que pueden existir algunas que se nos escapan.

—Por ende, una persona puede ser un mutante sin saberlo, pues tiene alguna cualidad sobrenatural que le permite hacer o no hacer algo en su propio beneficio. Las cualidades o también llamados “poderes” responden a una necesidad y a un fin, así como la vida ha dotado a ciertos animales a ver en la noche o rastrear el sonido a kilómetros de distancia.

Nadie tiene un poder sólo porque sí. Hay un plan oculto y misterioso que otorga cualidades a ciertos seres para que se desenvuelvan mejor. ¿Es eso lo que quiere decir Niemand? Si es así, entonces, ¿en qué me beneficia saber lo que ocurrirá con cada una de mis parejas antes de relacionarme con ellas?

He pensado mucho en eso y no encuentro aún una respuesta clara. Debo aplicar la lógica: si puedo ver lo que ocurrirá con cada pareja errónea quiere decir que puedo evitar relacionarme con ellas sin pérdida de tiempo y energía. Esos serían los beneficios. Me ahorro tiempo y energía gastada en un amor en vano.

¿Pero de qué me sirve eso?

Si ahorro tiempo y energía quiere decir que debo ocuparlos en otra cosa. Usarlos en otra actividad más importante o más idónea. No gastarlos en amor.

O puede ser que mi mente y corazón resistan

sólo un amor y al ver simultáneamente mis futuros con otras mujeres puedo discriminar para acceder a eso. Suena razonable. Entonces sólo debo ser paciente y esperar.

Y así lo he hecho.

Uno puede perder las esperanzas cuando las cosas no son como se desean. Digamos que tengo esperanza en algo y al mismo tiempo una magnífica convicción. En los días de verano salgo a caminar por los cafés del centro o por Providencia.

Como un reptil me poso en alguna parte y espero. El sol cae sobre mi espalda y a través de mis lentes oscuros observo los rostros de las mujeres que deambulan alrededor. Las hay de todo tipo y de todo gusto. Las acecho con mi mirada, mientras las visiones dentro de mí se multiplican. Extraigo de ellas cientos de posibilidades, cientos de variables y las conjuro con mi vida.

Nada. Puros esfuerzos en vano. Sólo sueños malheridos que caen al final.

No hay nada qué hacer. Nada qué probar.

El reptil se levanta y vuelve a su refugio antes que llegue la noche.

Verónica no dejaba de fumar y mirarme. Yo le hacía el quite a sus ojos, mirando el relieve de los rostros femeninos alejándose o caminando cerca.

–Me gustaría ayudarte.

–Después de tres meses de sesiones creo que es suficiente.

–No como psicóloga.

–Para eso sirven ustedes. Para asegurarle a la gente que van escucharlos. Si le cuentas a tu mejor amigo algo, nunca estarás seguro que te escucha en verdad. En cambio tú estás obligada por ética profesional. Pero tengo mis dudas. ¿De verdad escuchan? ¿De verdad se sienten con la obligación de hacerlo?

–No me cambies el tema. Estoy acá como

amiga. Los amigos se ayudan.

–Eso dicen. Pero tú no me puedes ayudar.

–¿Por qué no?

–Porque ya no siento que esté sumergido en un problema. Ahora lo entiendo. No debo amar. Ni siquiera tratar de imaginarlo.

–Esa no es una solución. Nadie vive sin amor. Sin ser amado.

–Mentira. Yo he vivido sin amor. ¿Por qué el resto no podría hacerlo?

–Te sientes diferente. Y así justificas tu actitud.

–Soy diferente. Puedo ver qué ocurrirá con mi corazón. Tengo esa ventaja. Sólo debo buscar la forma de aprovecharla.

–¿Y qué has pensado hacer?

–Lo que sea. Un hombre que no es consumido por el amor, tiene mucho tiempo y energía para hacer muchas cosas.

–¿Cómo cuáles?

–En eso estoy.

Podría seguir escribiendo. Concentrar todos mis esfuerzos en escribir y publicar. Tengo 32 años, todavía soy joven. Y lo seré si no sigo amando. Definir mi camino en forma paralela a la vida, sin mezclarme con ella.

–Luis, mírame a la cara.

–¿Qué cosa?

–Que me mires. Cada vez que hablo contigo evitas mirarme.

–Veo muchas cosas cuando veo un rostro.

–¿Y qué ves en mí?

–No querrás saberlo.

–Si quiero.

–¿Por qué?

–Porque te amo.

No era una novedad. Sólo un contratiempo. La había visto una vez y fue suficiente. Pero ella no lo sabía. Esa primera vez era sólo un paciente común, con algún problema típico.

La miro fijamente, con mucha tranquilidad. Noto sus ojos expectantes y nerviosos esperando algo. Entonces bajo la vista y enciendo un

cigarrillo.

-¿Y? -Pregunta temerosa.

-No hay ninguna posibilidad.

-No te creo -dice molesta.

-¿Acaso viste algo?

-Lo he visto desde que entraste a mi oficina.

Tus ojos no mienten. Hasta una psicóloga sabe eso. Pero también veo miedo. Miedo y resignación.

-No importa lo que veas. Importa lo que crees. El amor nunca creyó en mí. Y ahora yo no creo en él. Esa es la razón de mi visión remota: convencerme a mí mismo de que el amor es un acto en vano. Esa fue su labor: ver cientos de fracasos, cientos de frustraciones. Sólo desilusión. Y ahora que estoy convencido, soy libre. Libre para hacer lo que la vida reservó para mí.

-Espera, dime antes qué fue lo que...

-Es irrelevante.

Me alejo del café dejando que Verónica pague la cuenta. Camino tranquilo, sin necesidad de escapar de nadie y de nada. Ni siquiera de mí mismo.

Me detengo frente a una librería y busco algún libro de Niemand. Veo que está *Tiempo de Evolución* y me las arreglo para dejarlo en algún lugar donde todos puedan encontrarlo. Quizás haya otros que necesitan respuestas claras de alguna ciencia. Saber qué se mueve dentro de uno, que genes increíbles esperan su oportunidad.

Tal vez seamos capaces de activar nuestros propios genes latentes. Quizás la muerte de Alejandra activó en mí la capacidad de ver más allá del presente. Un hombre que no ama, crea. Un hombre que es soledad, piensa.

Todo puede contribuir a la normalidad si así lo aceptamos. Podemos siempre encontrar una salida, si en verdad lo deseamos. Podemos inventar un mundo si nos rechazan. Vamos, nada es imposible. Sólo hay que aceptar los sacrificios, la pérdida y el dolor como algo propio de las cosas.

Camino durante una hora hasta mi departamento y siento la enorme satisfacción de alcanzar mi hogar sin que mis ojos se perdieran en el rostro de ninguna mujer.

© 2004, Pablo Castro Hermosilla.

# EINHERIER 5.0

por Pablo Castro Hermosilla

## 1.0

Anarquía. Caos y disolución.

La ciudad se llama Santiago. El país, Chile.

Mas, se trata de cualquier ciudad. Podría ser el pueblo donde naciste o la capital de un país que está en las noticias.

El caos es a veces una noticia en vivo y en directo o a veces, una fuerza invisible y silenciosa carcomiendo los cimientos, las bases de una nación.

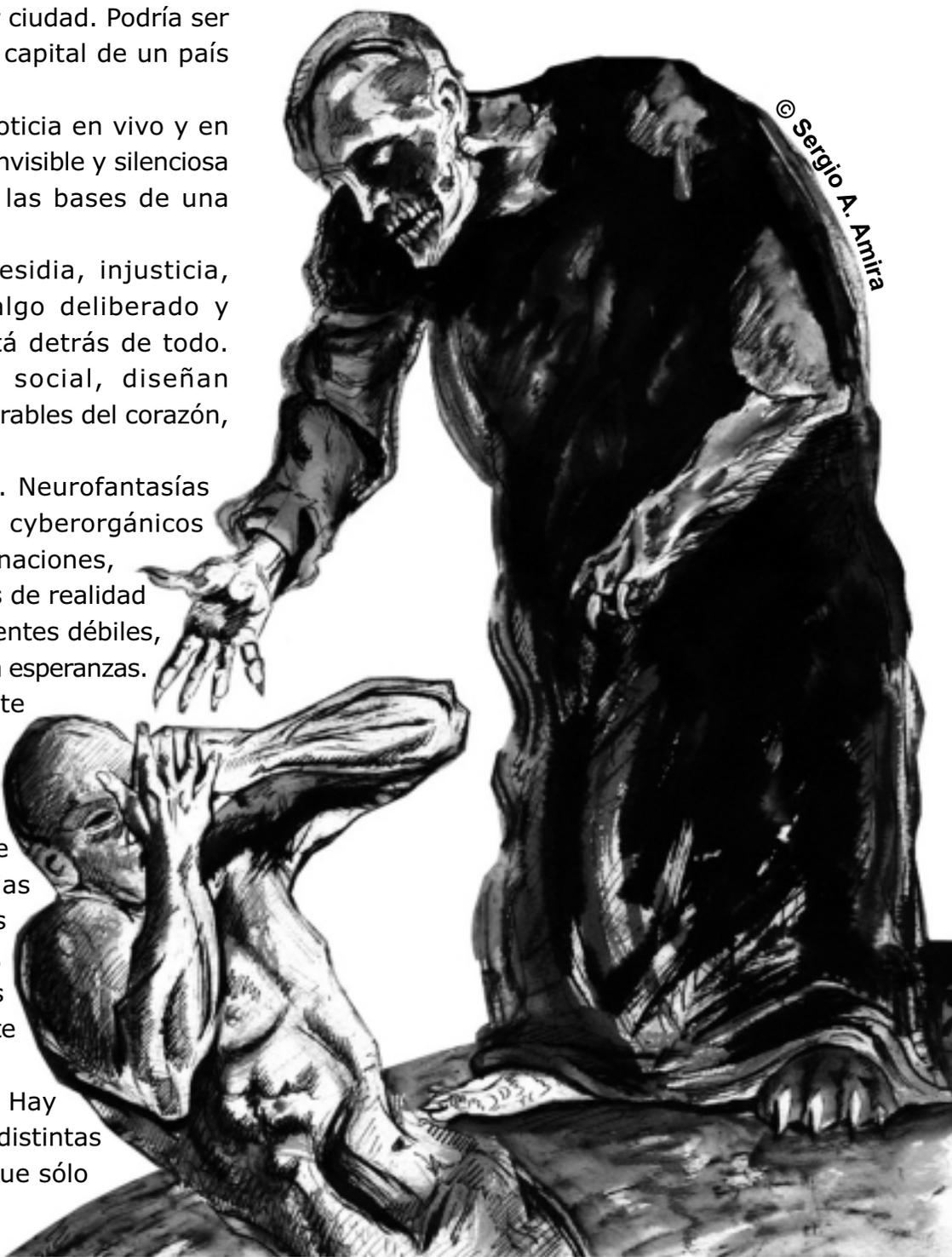
Entropía, corrupción, desidia, injusticia, estupidez... Todo parece algo deliberado y siniestro. Alguien o algo está detrás de todo.

Creadores del cáncer social, diseñan metástasis en las zonas vulnerables del corazón, de la mente humana.

Les llaman sueños vivos. Neurofantasías de alta definición. Sistemas cyberorgánicos que emulan vivencias, imaginaciones, deseos ocultos... Simuladores de realidad sintética que atrapan a las mentes débiles, a las conciencias agotadas y sin esperanzas.

Los sueños vivos. La gente los compra en distintos formatos: pistolas láser que cargan neuronas sintéticas, pastillas con proteínas de información, cultivo de células digitales para visores oscuros y viejas consolas de RV.

Por algo de dinero puedes introducir un sueño en tu mente y vivirlo como si fueras el protagonista de una película. Hay muchos sistemas, versiones distintas y actualizadas. Hay sueños que sólo te permiten vivir lo que un guionista ha escrito para sí.



© Sergio A. Amira

Hay sueños que puedes jugar en línea con otros soñadores. Hay paquetes especiales donde puedes modificar el sueño a tu voluntad y colocar patrones de comportamiento de gente que conoces. Puedes emular a tu mejor amiga muerta para que te acompañe en un viaje a un país distante. O sueños inteligentes que moldean tu entorno absorbiendo tus propias emociones y sentimientos. O bien puedes encargar un sueño específico donde te devuelven a la infancia o a ese momento que siempre has querido revivir, con las personas que en verdad te querían.

Todo sería soportable si no fuese por los sueños ilegales, lo sueños proscritos. Neurofantasías distorsionadas y con una moral desconocida. Sueños vivos que erosionan lo establecido, sin reconstruir nada. Sueños donde alguien le provoca un aborto a la mujer que amaba. Sueños donde alguien mata al sujeto que odia. Sueños donde cientos destruyen el país que no soportan. Sueños que atacan a la nación que tú amas.

Si durara un momento podrías aceptarlo. Si sólo fuese un sueño de vez en cuando...

Las neurofantasías son adictivas. Sumergen al individuo en un deseo del que la mente no puede escapar. Te vuelves adicto, te vuelves esclavo del sueño. Aunque no haya dinero, aunque destruyas tu propia vida no puedes vivir sin el sueño.

Si sólo durara un momento...

El dinero no es eterno. Los sueños deben recargarse. Y cuando los adictos deambulan en su desesperante realidad buscan transformarla, buscan convertir la realidad en sueño.

Y entonces matan al sujeto que odian. Destruyen el país que no soportan. Atacan a la nación que tú amas.

Eres capitán de la policía. Quince años de servicio. Muchos problemas, mucho combate en vano. Pero no te quejas. Entraste porque tenías vocación de servicio. Porque creías en lo que

hacías. Dejaste de lado profesiones de lucro y una vida confortable, porque amas el país que se llama Chile. Has visto tantas cosas, tanta locura, que parece que nunca solucionas nada. Eres policía. Orden y patria es tu lema. Tantas horas a pie por la ciudad, tantas noches lluviosas soportando el frío.

Y sin embargo te odian. Ves como se ha fomentado el odio a tu uniforme. Ves como algunos adictos te miran como lobos, acechándote, esperando un descuido para poder liquidarte.

Cinco meses atrás una pandilla de adolescentes ha acribillado en el suelo a tu compañero de unidad. Se llamaba Sergio Gutiérrez. Tenía esposa e hija, igual que tú. Treinta tiros en la espalda.

Conoces la pandilla. Son adictos al **DeadPolice, Mataverdes** o **CopKiller**, sueños donde tú eres el objetivo a matar.

La pandilla sale en libertad dos semanas después gracias a un abogado que factura diez veces más que tú.

Lo recuerdas todo. Lo analizas y no logras entenderlo. Manejas de noche en dirección a tu casa. Tu superior acaba de informarte que habrá una rebaja de sueldos. *Cultura es más importante, más necesaria* dicen los opinólogos.

Puedes ver como los adictos extienden sus fantasías en el mundo entero, en la ciudad donde habitas, en el país llamado Chile. Puedes ver como distorsionan las relaciones humanas, volviéndolas ajenas y los Puedes sentir como las leyes protegen a los criminales y liquidan a la nación. Queman tu bandera, cambian tus escudos. Destruyen tus héroes, postergan la vida. Puedes sentir como las leyes protegen a los criminales y liquidan a la nación.

Vas al cementerio de la policía y dejas una flores sobre en la tumba de tu compañero. Lloras en silencio.

## 2.0

Noviembre 15, 2056.

05:43 AM

Santiago-Este.

La Unidad de Contra-Infornática decomisa miles de sueños vivos ilegales encontrados en el subte de una discoteca. La gente reacciona y ataca a los agentes. Llega la policía, pero algunos exaltados portan armas de fuego. El tiroteo es intenso y parece un antiguo video-juego, lo que excita a los sueño-adictos. Mueren tres policías. Hay más de veinte heridos. El gobierno decreta estado de alerta urbana y ordena clausurar las salas de neurofantasías clandestinas que bullen en los sectores donde un sueño vivo es aún algo...

La violencia surge como un cáncer alimentado por fuerzas extrañas y sin rostro. Santiago se vuelve campo de batalla. Los sueño-adictos no toleran vivir demasiado fuera de sus fantasías. Grupos de vándalos desalojan las tiendas de sueños emulando sus propios sueños y fantasías. Descubren que pueden extenderlas y llevarlas hasta límites inconcebibles. La realidad los excita, los vuelve en entes virtuales sin miedo y sin ataduras.

Adictos a **Vandalik** destruyen las casas comerciales y oficinas públicas. Adictos a **Anarkia** queman banderas y monumentos, destruyen estatuas de antiguos héroes nacionales. Adictos a **Violator** rasgan las vaginas y los traseros de mujeres en sus casas. Adictos a **DarkPark** y **Urban Sniper** disparan desde la oscuridad. Adictos a **Sodoma** buscan niños en las zonas marginales.

Una noche noviembre el caos y la violencia dejan a la policía incapaz de reaccionar. No hay efectivos suficientes y por tres días seguidos amplias zonas de Santiago se vuelven tierra de nadie. El gobierno declara estado de sitio y recuerda que tiene fuerzas armadas. Unidades del Ejército cubren las principales avenidas

mientras los mantarrayas de la Fuerza Aérea apoyan desde el cielo con disparos certeros ahuyentando a la masa enloquecida y desbocada.

El gobierno está impotente, pero la Fuerza Aérea (Fach) y el Ejército ya ha hecho planes de contingencia, formando en silencio grupos de respuesta urbana. El Ejército y la Fach tienen experiencias después de múltiples misiones de imposición de paz bajo mando de la ONU.

Aparecen las primeras SA o Secciones de Ataque. Al parecer las fuerzas armadas están ya preparadas, acostumbradas a la entropía y estupidez de la sociedad civil. En menos de dos días, logran controlar la situación. Los adictos entienden que las SA no están para juegos. Comprenden que no tienen vidas extras para enfrentar secciones de ataque. Y que no hay sueños que las hayan concebido.

Todo vuelve a la normalidad. La mayoría de la población aplaude el accionar de las fuerzas armadas y respeta su autoridad. La población de Chile, por mandato histórico y racial, puede tolerar la corrupción y el mal gobierno, pero no el desorden. Los medios internacionales se sorprenden de este fenómeno y lo comparan con lo sucedido en Sao Paulo, Vancouver y Liberia.

Pero el saldo aterra al gobierno y a la clase política liberal. Hay más de 350 muertos, entre ellos 60 policías. Temen que en las próximas elecciones la gente desaprobe su accionar. Al parecer no han leído bien el momento histórico. Saben que sin la fuerza no hubiesen podido frenar la situación. Pero se ven abrumados por las hordas de opinólogos, sociólogos, grupos de derechos humanos y ultraizquierdistas que piensan lo contrario. Los atacan de reaccionarios, fascistas, asesinos, criminales y exigen justicia para condenar a las SA. Piden un plebiscito para sacarlos del poder. No quieren un estado militar y piensan que lo sucedido prueba que las fuerzas armadas no debieran existir.

Al final el gobierno cede. Manda un proyecto

de ley al Congreso y éste lo aprueba inmediatamente. Surge la Ley 616 de contingencia urbana. Sólo la policía puede disparar contra los ciudadanos, pero con armas de corto calibre. Las SA seguirán actuando, pero sólo en caso de alerta urbana. No podrán dispararle a nadie menor de 17 años, no importando si se trata de terroristas, vándalos comunes, criminales o simples ciudadanos.

La ley no gusta a nadie y siguen los problemas. Aparecen los sueños donde despedazan a las SA. Las Fuerzas Armadas buscan que sean ilegales, pero nadie los escucha. *Todos tienen derechos a soñar que los maten*, dice un opinólogo en tv neural.

Ves ese programa: sientes la rabia y la desilusión. Es el peso de la noche que se traga la verdad y extiende la mentira. Es el manto oscuro que cubre los hechos inmediatos y disuelve el pasado distante. Sabes que en poco tiempo nadie recordará a tus camaradas muertos. Sabes que no habrá monumentos a esos caídos. Sabes que nadie recordará el accionar de las SA y su responsabilidad histórica. La misma responsabilidad que sentiste desde niño, la responsabilidad que a nadie le gusta asumir, que todos quieren olvidar, la responsabilidad disuelta en una maraña infinita de derechos de miles de ciudadanos que no aceptan sus deberes y que mandan a otros para que se hagan cargo de ellos, los mismos ciudadanos que después no toleran el olor a sangre en sus uniformes.

Un rumor llega a tus sentidos. Las SA están escasas de personal. La reducción de personal en la Fach y también en el Ejército hace imposible mantener un servicio extra de apoyo a la policía en la lucha urbana. Recuerdas las leyes aprobadas para transformar los ejércitos en fuerzas *espectrales*, en virtud de los nuevos escenarios de combate: guerras infoneurales, ataques furtivos, centros de bio-información, etc. Escenarios donde el campo de batalla no necesita

grandes contingentes y unos pocos pueden producir igual daño.

La policía decide trasladar gente experimentada a la Fach. Se puede renunciar al servicio y formar parte de las filas de la Fuerza Aérea, pero eso significa perder parte importante de tu jubilación. Lo discutes con tu mujer y le dices que siempre serás policía, pero que las fuerzas armadas son el último refugio que le queda al país. No lo entiende, pero ya lo tienes decidido. No te importa el dinero o las asignaciones. Sientes que el policía que solías ser murió la noche de noviembre. Y ahora quieres renacer como algo nuevo.

Ingresas a la Fach. El entrenamiento es intenso y por momentos crees que no lo vas a lograr. Te instruyen con tácticas de lucha urbana. Te dicen cómo moverte en ciudades semi-destruidas, a discriminar blancos, a saber descubrir cuándo o quién te acecha. Te enseñan a disparar con armas de largo alcance. Te enseñan a usar sistemas de combate que nunca has visto: fusiles de alta precisión, visores de proximidad. Te sumergen en sueños vivos donde vuelas hacia un foco de lucha y desde el aire debes liquidar a tus enemigos. Sueños donde estás bajo fuego y debes reaccionar con rapidez, mientras decides las acciones certeras a seguir. Cumples de forma extraordinaria y bates cada vez tus propias marcas. Tu rango de capitán de policía te da autoridad y te asignan cuatro hombres, policías igual que tú:

**Gustavo Valenzuela:** 31 años. Teniente. UCI, Inteligencia, Experiencia de lucha callejera. Separado, sin hijos.

Tu brazo derecho. Leal y decidido. Futuro líder de sección.

**Rodrigo Sáez:** 28 años. Sargento. Miembro de Operaciones Especial. Zona Norte. Soltero.

Un verdadero soldado. Capaz de acertarle a un tipo desde dos kilómetros de distancia.

**Juan Escalona:** 26 años. Cabo Primero. Sector Oriente.

Soltero.

Antes que le des una orden ya la ha cumplido.

**Francisco Hernandez:** 24 años. Cabo Segundo. Sector Centro.

Casado, un hijo.

Lo miras y te ves a ti mismo. Es joven, lleno de entusiasmo. Aplicado, valiente. Aprende rápido. Todos se reflejan en él. Todos lo cuidan. Sabes que en el futuro soldados como él, serán escasos y necesarios.

Esos son los hombres a tu mando. Toman nombres claves que serán sus distintivos, siguiendo la tradición de la Fach: **Vectra, Siegfrid, Exel, Husar.** Junto a ti son ya la Sección de Ataque Aerotransportada 505 o SA-505.

Te sientes parte de algo grande, como cuando eras niño y algo inmenso latía dentro de ti. Eres el capitán Emilio Enríquez. Líder de la SA.

Eres **Einherier.**

### 3.0

Desde el cielo puedes ver tu nuevo hogar.

La Fach te asigna a Arauco-1, la base del escuadrón Luftwaffe, que alberga a cinco secciones aéreas. La base está situada al sur de Santiago. Las mantarrayas vuelan a gran velocidad y pueden alcanzar su objetivo en cinco a diez minutos.

Arauco-1 es una base pequeña, acondicionada para albergar a las SA. Sin embargo, el gobierno ha colaborado para construir un lote de departamentos dentro de la base, pues es preferible que en caso de emergencia estén todas las secciones y no sólo por turnos.

Es ideal, pues no sólo estás lejos de Santiago sino que además muy cerca existe una pequeña comunidad que dispone de todos los servicios de la gran ciudad. Hay un colegio para tu hija y la posibilidad de un trabajo para tu esposa. Toda el área es una zona tranquila, donde sabes que habrá seguridad para tu familia.

Tu sección sobrevuela Santiago en turnos preestablecidos. La sensación es increíble. Nunca ha sentido tanta ansiedad, tanto estremecimiento como cuando atraviesas el cielo nocturno de Santiago la ciudad. Aunque las noches se han calmado un poco, igual sientes algo inmenso, potente cada vez que sobrevuelas la ciudad junto a tus hombres.

Alerta Urbana. La policía descubre el escondite de un guionista de sueños vivos ilegales. Un par de tipos armados lo protege. Seguramente trabaja para algún cartel que distribuye los sueños en las salas de simulacros que abundan en los barrios bajos o bien las vende directamente.

La policía inicia la redada y se trenza a tiros con los delincuentes. Estos suben a un auto, y dejan atrás a los policías. El coche vehículo avanza rápido pero antes de tomar una vía rápida el mantarraya desciende y bloquea la huída. Bajas con tus hombres y avanzan hacia el vehículo.

Uno de los tipos dispara su M-66 desde la ventana. Grave error. Todos arriba del auto superan los 17 años. El auto hace un giro pero ya es tarde. Húsar abre fuego y les destroza los neumáticos. Los hombres salen del auto en distintas direcciones, pero Exel y Siegfrid les cierran el paso, con sus fusiles apuntándoles. El tipo de la M-66 cae herido. El guionista va hacia él y toma su arma. No se da por vencido y trata de recargar el M-66. Te cercas a él, con la mira láser en su cuerpo.

–Vamos, hazte un favor y dispárame –le dices, con el fusil sin apuntar.

El hombre duda y cree poder ganar. Ha

matado SA antes en los nuevos sueños vivos y no siente que ahora sea distinto. Pero tiene miedo. Si falla, no tendrá otra sesión de sueño para superar ese nivel. Lo sabe. Y ahora es cuando el frío de la noche alcanza su piel y se le mete por los poros.

-¿Eres el guionista? -le preguntas.  
-Sí.

-La realidad dura una sola vez, ¿verdad?  
El tipo bota el arma. Tus hombres reúnen a los otros delincuentes y los tiran al suelo, con las manos en sus espaldas.

-¿Cómo te llamas? -le preguntas.  
-Gabriel Castell

-No. Tu otro nombre. El que usas cuando firmas tus sueños.

-No... no tengo por qué decírtelo.  
Vectra le coloca una pistola en la sien.

-Este no es tu sueño. Es la realidad. Y yo pongo las reglas. O me dices tu nombre o te vuelo los sesos.

El tipo sabe que no podrían matarlo, de acuerdo a las leyes, pero ya nada existe en ese momento.

-Me dicen Cuervo.

Tu cuerpo se pone rígido. Tus manos apretan el fusil. Cuervo, el guionista de sueños mata policías. Los adictos que mataron a tu compañero.

-Arrodíllate. Vectra, Exel, las manos.

Te acercas y sacas tu corvo. Colocas el filo en una muñeca.

-¿Digitas con una o mejor te corto las dos?

-Por favor, no me cortís las manos... - aúlla.

-Entonces elige.

-No, no, no me cortís... ¡Perdóñenme!

Lo agarras del pelo y enfrentas su rostro.

-Deja de diseñar porquerías, porque si te vuelvo a pillar en la realidad te cortaré todo lo que tienes. ¿Me oíste?

Lo sueltan y lo juntan con el resto. Minutos después llega un vehículo de la UCI. Se bajan dos agentes y se te acercan.

-Buen trabajo -dicen.

-¡Milico culiados, me iban a cortar las manos!

-gritan desde atrás.

-¿Qué le pasa?

-Nada. Debe estar soñando. ¿Sabe quién es?

-No.

-Un asesino de policías.

Vuelves a la base. Tus hombres ríen y conversan entre sí. Los espera el hogar, sus seres queridos. Esta noche han dado un buen golpe y el descanso sabrá distinto.

Pero cuando entras a casa encuentras a tu mujer llorando. No entiendes qué pasa. Le preguntas qué ocurre, pero la mujer no puede hablar en medio del llanto histérico y desesperante.

-¡La violaron! -grita de pronto-. ¡Violaron a tu hija!

Logras calmarla y te cuenta cómo ocurrió, aunque ya lo sospechas. Vas entonces a la pieza de Ignacia y está durmiendo. Te quedas mirándola, pensando en qué vas a hacer. Mientras eso ocurre sientes que te vuelves nada. Sientes otra vez la inutilidad de la vida. De tu propio trabajo.

*La violaron...*

Le das un beso con cuidado para no despertarla. Luego vas a un velador y sacas tu pistola no reglamentaria. Te quedas toda la noche con ella, pensando, mientras el ruido de los mantarrayas se introduce en tu mente.

Por la mañana recibes un mensaje por canal neural.

-Einherier. Preséntese a líder de escuadrón.

Le dices a tu mujer que duerma. Ella te mira cómo si no fuese capaz de proteger nada de lo que te rodea. Tú también lo sientes así. Sales del departamento y caminas hacia el puesto de comando. Ves salir una SA a bordo de un matarraya volando hacia Santiago. Deseas más que nunca ir con ellos.

Tocas la puerta y entras. Meneses está sentado detrás de un escritorio.

–¿Quería verme coronel?

–Siéntate, Emilio.

El coronel Meneses es alto, pelo al rape y un cigarro en la mano. Ha estado en numerosos combates, en las antiguas operaciones de imposición de paz. Es un hombre valiente, duro y despiadado: el prototipo de lo que debe ser un comandante a cargo de un escuadrón de SA.

–¿Cómo está tu hija?

–Durmiendo. Pero no sé qué le voy a decir cuando despierte.

–Tu mujer dio aviso y requisamos el sueño. ¿Dónde lo compraste?

–Lo encargamos vía red. Era un simulador para aprender francés básico. **Petit Français**, versión 2.0. Ignacia llegaba del colegio y lo cargaba sola. A la hora de once se ponía a recitar cosas en francés. *Une table... le pain... le fromage*. Lo hacía muy bien.

–Sé por lo qué estás pasando. Cuando estuve en el Caúcaso, vi cómo violaban a mujeres y niñas frente a mí sin poder hacer nada.

–Coronel, esto no es el Caúcaso. Tampoco Angola, ni Kachemira. Es Santiago. Chile. ¿Cómo vamos a dejar que violen a nuestras familias así no más?

–Tú cumples un trabajo que trata de terminar con eso. Ahora esta situación te pilló fuera de tu casa y a lo mejor tu mujer piensa que podrías haberlo evitado.

–¿Y qué podría haber hecho yo? La niña cargó el programa, apareció la maestra digital que se convirtió en un tipo que comenzó a golpearla y penetrarla por detrás. Fue lo que la niña le contó a mi mujer. Pero no sé qué otras cosas le habrán hecho.

–Mira es mejor que no los sepas. Trata de olvidar el asunto. Sé que es difícil, pero tienes un trabajo que debes hacer con mucho cuidado.

–¿Qué quiere decir?

–Vamos, Emilio, ¿a quién engañas? ¿Crees que no sé lo que estás pensando? Quieres que llegue un alerta urbana lo más rápido posible y sacarle la cresta al primero que encuentres. Ojalá un sueño adicto. O mejor todavía, un diseñador, un guionista. Si tuvieras enfrente al tipo que diseñó la violación de tu hija que infiltró su sueño lo mataría sin pensar. ¿Cierto?

–No lo sé.

–Ahora no, ¿pero y en el momento en que lo tengas frente a ti?

–No sé... bueno quizás lo mataría.

–No puedes dudar, Emilio. Ese es el punto. Y me preocupa. Porque no tenemos mucha gente y no puedo permitir tener a un líder de sección que pierda el control frente a sus hombres. Estamos en una guerra que nadie quiere reconocer y no tenemos la iniciativa. No es mucho lo que podemos hacer y tú lo sabes. Nadie nos va a ayudar, nadie va a hacer campaña por nosotros. Lo único que tenemos es a nosotros mismos. Por eso quiero que te mantengas con la moral en alto. Tú y tu sección. Y que controles tus impulsos. Fuiste un buen policía, pero ahora eres militar. Un soldado. Y acá no somos asesinos. Somos secciones de ataque. ¿Entiendes?

–Sí coronel. No se preocupe. No voy a manchar este uniforme.

–Bien. Ahora escúchame. Hay una persona que he asignado para que investigue lo que pasó con tu hija. En realidad la pedí personalmente porque la conozco y sé lo capaz que es.

–¿Inteligencia está investigando?

–Sí. Creen que el diseño vino de algún tipo escondido quién sabe dónde. De seguro un maricón que se cree especial imaginando y diseñando porquerías. Si fuera por mí lo mataría inmediatamente, sin compasión.

Piensas que tú también lo harías, si supieras quién fue. Sientes que la duda sigue sobreviviendo dentro de ti.

–Pero no son ellos exactamente los que van

a encontrar al guionista o diseñador o cómo se llame. Hay otra gente trabajando ya en esto. ¿Has oído hablar de *Los Espectros*?

–Sí.

Los Espectros. Nadie sabe mucho de ellos. Se supone que son la sección especializada de las Fuerzas Armadas en el combate de sexta generación: infiltración de centros de comando y control, ataques furtivos a los sistemas de inteligencia artificial, destrucción de puntos neurálgicos, tácticas de bio-informática, control de conciencias emuladas... toda una zona de combate invisible pero en permanente conflicto.

No se conoce mucho sobre la identidad de *Los Espectros*, pero hay rumores que se trata de mentes emuladas en ambientes digitales. Mentes de oficiales ya muertos o bien en estado de suspensión neural permanente. Los norteamericanos usan fetos que cultivan en órbita para entrenarlos en combates de bio-redes. Quizás son puros rumores y se trata de personas comunes y corrientes entrenadas para el combate de sexta generación.

–No es fácil que *Los Espectros* hagan este tipo de trabajo porque están siempre en modalidad de combate, pero uno de ellos se dará el tiempo de trabajar en esto. Se llama Minerva. Es una de las mejores oficiales de rastreo y búsqueda. Te ayudará a encontrar quién fue el tipo que infiltró el sueño.

–¿No daremos cuenta a la UCI?

–No, esto lo llevaremos nosotros. La UCI está lenta y abrumada por los reglamentos.

–¿Dónde encuentro a Minerva?

–Ella te encontrará. Pero no esperes verla. *Los Espectros* casi no existen en la realidad.

## 4.0

Durante varios días esperas el llamado de Minerva.

A tu sección le dan unos días de descanso. Aprovechas de estar con Ignacia, pero la niña no habla, y sus ojos están fijos en algo que tú

no puedes ver. La llevas al psicólogo de la base, pero no hay demasiado progreso. Tendrá secuelas permanentes. ¿Cómo explicarle a una niña que lo sufrido no fue real? ¿Cómo explicarle que sólo lo bueno es real y lo deforme un sueño?

No tienes respuesta. Sabes que necesitarás de mucho tiempo para que sane esa herida. En ti y en tu hija. En todos.

Pero en medio de los vuelos de reconocimiento, de las noches sin turno, te preguntas qué sentido tiene encerrar a criminales y violadores, cuando un tipo puede destruir la vida de tu hija a distancia, sin necesidad siquiera de salir de su casa.

Te preguntas cómo combatir eso. Te preguntas si tiene demasiado sentido.

Desde el mantarraya se pueden ver las luces de la ciudad como una galaxia, expandiéndose y alcanzado la oscuridad. Pero sientes que es al revés. Es la oscuridad la que se mantiene ahí, en silencio, esperando el momento.

–Sección de Ataque A505, este es Arauco-1, cambio.

–Arauco-1 este es SA-505, cambio.

–Diríjense al cuadrante K16, Santiago-Oeste. Policías bajo ataque, repito, policías bajo ataque.

–Enterado Arauco-1, este es SA-505. Vamos hacia allá.

El mantarraya zumba y sus hélices silenciosas susurran en la noche sin viento, en dirección oeste. El piloto inicia los sistemas furtivos y un par de minutos después alcanzan el objetivo.

Es un antiguo barrio de Santiago-Oeste, la parte más afectada por el terremoto del 2040. Sus edificios bajos y grises parecen ruinas de bombardeo. Es territorio de nadie hasta que sin previo aviso llegan las pandillas de tecnokupas a someter los escombros.

–Exel, termográfico. Enfoca a la patrulla.

En la pantalla aparecen fantasmas de colores vivos en medio de un azul oscuro y vacío. Una llamada emerge incesante, mientras a pocos

metros unos tonos rojos y amarillos forman una figura humana desplomada sobre sí misma.

–Escáner médico.

El hombre se mueve con dificultad sobre la calle mientras en la pantalla las líneas de la vida forman pequeños montículos, moviéndose lentamente.

–Arauco-1, tenemos patrulla incendiándose. Oficial muerto dentro de ella. Oficial herido necesita ayuda. Solicito neutralización de posibles blancos hostiles, repito, solicito neutralización de posibles blancos hostiles.

–¿Cuál es el estado del oficial vivo?

–Contusiones múltiples, heridas de balas en la pierna, brazo y cadera.

Estado crítico.

–¿Edad de los blancos?

–No lo sabemos. No hay rastro visible de ellos.

–Desciendan e investiguen. Rescaten al oficial. Silencio de fuego, repito, silencio de fuego. Esperen confirmación de atacantes.

El mantarraya gira sobre sí mismo y busca un lugar protegido. Desciendes con tus hombres y preparan sus armas.

–Ya saben, silencio de fuego. Avancen por la calle hacia la patrulla. Siegfried, Vectra, primero. Húsar, tu conmigo. Vamos.

Avanzan por la calle en dirección a la llamarada que ilumina la oscuridad del sector. La calle desemboca en un pasaje rodeado de edificios bajos, de no más de cuatro pisos.

–20 metros. Capitán, no veo nada –dice Sigfrid.

–¿Manta, que ven?

–Nada capitán.

–Bien. Siegfried, Vectra, saquen al policía. Arrástrerlo hacia la pared de ese edificio.

–Comprendido.

Los hombres avanzan hacia la patrulla con los fusiles en alto.

Ráfagas de disparo.

–iEmboscada, emboscada! –grita Exel Un hombre cae al suelo. Vectra.

–Le dieron, le dieron.

–iMueran milicos fascistas! –se escucha desde algún lugar.

Ráfagas... Gritos de júbilo.

–Vectra, Siegfried, retrocedan.

Siegfried se incorpora y toma del brazo a Vectra.

–Arauco-1, tenemos oficial herido de la policía bajo fuego. Solicito permiso de neutralización.

–Confirme edad e identidad de los atacantes.

–iEstán en las ventanas de los edificios!

–iExel, que ves!

*Optrónica de alta densidad.*

La visión cruza los muros derruidos por la humedad, el polvo en suspensión y alcanza la piel. Capta los píxeles de colores. La visión se aleja para ver el tatuaje. La calavera negra y roja de un feto atravesado por una cuchilla, rodeada de un rápido nombre:

*Deadheads*

–Capitán, son Cabezas Muertas. Cierras los ojos.

Los Cabezas Muertas usan adolescentes como vanguardia de combate. Sus cabecillas los dirigen a distancia. Quienes te disparan no tienen más de 17 años.

No podrás disparar.

–Arauco-1, este es SA-505. Ninguno de los atacantes supera los 17 años. Solicito permiso de neutralización.

–Negativo. Repito, negativo. Rescaten al herido y salgan de ese lugar.

–Arauco-1, imposible rescatar al herido. Estamos bajo fuego, repito estamos bajo fuego.

–SA-A505, conserve su posición y espere refuerzos. Unidades de la policía se dirigen al sector. Mantenga su posición.

–¿Tiempo estimado de llegada?

–Veinte minutos.

–¿Veinte minutos? ¡Capitán, van a hacer

mierda a Vectra en cinco minutos!

–Arauco-1, tenemos hombre seriamente herido en la línea de fuego. No podemos evacuarlo y está bajo fuego. Si no neutralizamos a los atacantes estará muerto.

–SA-A505, conoce la situación. No puede hacer fuego a menores de 17 años. Mantenga su posición y espera los refuerzos.

–¿Están cagados de la cabeza?

–Siegfrid, silencio.

–¡Están matándolo! ¡Lo están matando como si fuera un juego, esos hijos de puta! –grita Exel.

–Capitán, tenemos que responder –dice Vectra. Notas que tiene una voz distinta.

–Los voy a liquidar. Puedo verlos. Un disparo más y los liquido a todos – Siegfrid no deja de apuntar.

–Siegfrid, ¿qué cresta estás haciendo? Si disparas te retirarán del servicio.

–No me importa. No dejaré que maten a ese hombre.

Una disparo hace estallar el lector de audio y se incrusta en la pierna del oficial. Se escucha un grito.

–¿Qué hacemos? –Pregunta Húsar.

Las llamas se han ido apagando y una tenue lluvia comienza a caer. El policía sigue desplomado y ya casi no se mueve.

–No creo que sobreviva –apunta Vectra.

Desde el otro lado se escuchan gritos.

–¡Vengan milicos de mierda! ¡A ver si son tan valentones los hijos de puta!

–Capitán...

Otro disparo. Ahora el grito es ahogado, casi con rabia.

No sabes qué hacer. Tienes ahí un tremendo poder en tus manos, equipo que vale casi millones y no puedes usarlo. Sólo esperar a que llegue la policía que sí puede disparar. Pero tienes claro que apenas aparezcan los Cabezas Muertas se esfumarán buscando otros escombros donde pasar la noche y dispararle a la nada.

El policía sigue aún vivo y desde el mantarraya monitorean sus signos vitales.

–Manta, ¿cómo sigue el oficial?

–Grave, capitán. Espere, creo que dice algo.

–Retransmite.

Todos se mantienen alerta.

–Salgan... de... a... quí.

Otro disparo.

–¡Conchesumadres! –Grita Siegfrid.

Entonces ves a un Cabeza Muerta, casi un niño, avanzar con una molotov en su mano. Se acerca sonriente al cuerpo del policía. Le lanza una patada y luego su brazo hace estallar la botella ardiente en todo su cuerpo. El policía se retuerce en el suelo, aullando, mientras se escuchan gritos de júbilo y disparos. Luego todo queda en silencio.

Observas la escena, el cuerpo ya inerte del policía que se hace borroso a pesar de no llueve.

Minutos después una patrulla llega al lugar.

Vuelas en silencio hacia Arauco-1. Observas el rostro de tus hombres y puedes ver la amargura e impotencia convertidas en silencio.

–Maldita ley... maldito Congreso.

–Calma Siegfrid. Esa es la democracia. Que no te sorprenda si después nos quitan las armas –dice Vectra.

–A la mierda la democracia. Capitán, ¿vamos a quedarnos así, viendo cómo nos matan?

No sabes qué responder. Sabes que no hay posibilidades de cambiar las cosas. Sabes que el cáncer jamás se cura, sólo se pospone, con medicamentos inútiles: Policías, UCI, SA. Nunca serán suficientes. La enfermedad está ya demasiado extendida, demasiado protegida para causarle un daño quirúrgico.

¿Entonces qué queda por hacer? ¿Qué sentido existe para seguir luchando?

Una voz te trae una respuesta. Penetra en tu canal neural privado, rompiendo tus barreras de protección. Sabes quién es. Sabes quien

puede penetrar así, como un espectro.

-Einherier, soy Minerva. Coordenadas 4-5-67. La policía va en camino. Necesitarán el apoyo de tu SA.

Miras a tus hombres, desmoralizados. Piensas en el cuerpo de ese policía, sin vida, sin forma buscando una respuesta. Recuerdas a Sergio. Piensas en Ignacia.

-Piloto. Fija nuevo rumbo a estas coordenadas.

-Pero volvemos a la base.

-Aún no. Hay trabajo que hacer. Vectra, Exel, Siegfried. Preparen armas.

Los hombres se sorprenden por unos cuantos segundos, pero pronto vuelven sus rostros serenos, los rostros del deber que de tanto en tanto ves en alguna esquina de tu ciudad.

## **El sueño termina. La versión 4.0 se eclipsa.**

-¿Qué te pareció? -Le pregunto, a través del canal neural.

-Extraño. Me sentí como si fuera yo.

-Bueno, pero si eres tú -le digo.

-Es un decir.

Se levanta y sacude la cabeza. Después del retiro las cosas siguen existiendo, piensa y yo capto ese pensamiento, con dos minutos de retraso.

-Es extraño sentirse uno mismo después de tanto tiempo -dice.

Después del incidente con los Cabezas Muertas tuvo que abandonar la Fach. Estuvo en prisión cinco años y en ese tiempo pensó mucho en todo lo ocurrido, en todo lo que estaba pasando. Los sueños ilegales eran casi invencibles; nadie los combatía en la realidad. ¿Y por qué no entonces combatirlos en su propio territorio, con sus mismas cartas?

¿Por qué la gente no podía sentir ni vivir lo que él estaba pasando? Quizás si alguien se metía en la vida de un policía juzgaría mejor sus convicciones. Si todos viviéramos las vidas de otros, comenzaríamos a entender nuestros propios

errores, creía.

Fui yo quién se lo sugirió, aunque la idea rondaba en Fach desde hacía tiempo. Pero siendo su caso emblemático, de conmoción nacional, sería bueno presentar otra perspectiva, más personal que juegos como NATIONAL STATE 3.0, FRENTE INTERNO 2.3, HUSAR 4.0, o FRONTLINE 5.0.

Diseñar un sueño vivo, a partir de una experiencia vivida no es tan difícil cuando es tan intensa o tan significativa. Por eso creí que era mejor mostrar la cosa poco a poco. Una versión progresiva de los hechos tras otros. Unos fragmentos de vida.

EINHERIER 1.0 había llamado la atención de varios soñadores y tanto las versiones 2.0 y 3.0 dejaban en claro hacia donde iba el sueño. Bueno, en realidad hacia dónde va, pues no todo terminó ahí después que le envié la posición de Sade, el diseñador-guionista que había violado a su hija.

La versión 4.0 era acaso la más difícil pues no reflejaba la realidad de lo que había ocurrido. Es una frase curiosa tratándose de un sueño vivo, pero creo que era un secuencia muy fiel a lo que pudo haber pasado.

-Creo que igual ha quedado bastante bien. Pero hay todavía hay mucha gente que espera una versión 5.0 o 6.0 donde por fin liquidan a los Deadheads. He rastreado esa parte de tu memoria. Aún es una imagen muy viva.

-No habrá necesidad. Cada vez que termine la versión 4.0 sentirán esa rabia inmediata, pero después se calmarán. La rabia se volverá entonces pensamiento y el pensamiento convicción. Y cuando llegue el momento, cuando la lucha sea abierta y completa, todos ellos serán como Einheriers luchando por salvar este país. Combatiendo a las fuerzas de la disolución. La lucha se dará en la mente, como ha sido siempre. Pero tú ya lo sabes ¿verdad?

-¿No quieres que diseñe lo que realmente pasó esa noche? Digo, si no piensas aún emularla

de tus recuerdos y quieres revivirla.

–Me parece que el dolor no se olvida. Y es más real cada vez, aunque difuso. Quizás por eso duele tanto. Quizás en la versión 5.0 puedas diseñarlo de esa forma: como un recuerdo fragmentado, que te alcanza de distintas formas, de distintos lugares. No una imagen directa. Sólo una sensación de cómo fueron las cosas. O de cómo uno las siente y recuerda.

Ignacia lo sorprende cerrándole los ojos. La joven es extrañamente silenciosa. Gracias a un programa de disolución mnemotécnica ha podido olvidar por momentos lo ocurrido. Pero su silencio es especial. Quizás llegue a ser un espectro como yo.

Los dejo solos y me alejo de su mente. Vuelo a través de las corrientes invisibles hacia alguna zona de combate.

## 5.0

–Arauco-1, solicito permiso de netralización.

–Negativo, no pueden disparar.

El Deadhead caminando, con su sonrisa joven, ya distorsionada. La molotov en su mano. El fuego consumiendo al policía y sus gritos sin esperanza.

–iVectra, Siegrid, Exel! ¡Prepárense a disparar! Neutralicen objetivos. A mi señal.

–Capitán, pero...

–Yo asumo la responsabilidad.

–iAl fin! Estoy con usted Capitán. ¡Vamos Exel!

–iAbran fuego! A la mierda la ley 616.

–A la orden líder. ¡Vamos Sección de Ataque, disparen a matar!

Seleccionaron sus blancos. Luego los fusiles de pulsos hicieron fuego: dos, tres, cinco, diez cuerpos silenciados.

–iNos disparan, nos disparan!

Luego todo terminó.

Los SA corren ahora hacia los edificios para registrar los cuerpos.

Un cuerpo joven, agonizando.

El niño estaba envuelto en una angustia terrorífica, en una inmensa sensación de desamparo. Su cuerpo se agita, con desesperación.

Te acercas y le tomas la mano.

Los Cabeza Muertas eran sólo niños indefensos, niños que habían llegado demasiado lejos. Nadie les había advertido, nadie les había dicho la secuela más dura de los sueños vivos:

El miedo primitivo y humano a la realidad.

© 2004, Pablo Castro Hermosilla.

## EL ÚLTIMO VIAJE DE LA NUEVA GENERACIÓN

por Carlos Emilfork

Tras meses de continuas postergaciones y precedida de malos resultados económicos, la última película de *Star Trek* (diciembre de 2002) pasó al limbo de los filmes que no llegaron a las salas de cine chilenas y recién en 2004 se le ha comenzado a ver en video. Sin embargo, esto no quita que no haya una buena razón para arrendarla o comprarla en formato DVD, especialmente si se es un fan de la serie y se piensa que se trata posiblemente del último y definitivo filme de la tripulación del Enterprise.

### La Historia

Siguiendo el esquema de *Star Trek VI, Némesis* muestra el intento de la Federación por terminar de una vez por todas varios siglos de hostilidades y débiles alianzas y concretar una paz definitiva. Un nuevo gobierno Romulano a manos del misterioso pretor Shinzon, saca al Enterprise de su investigación del extraño descubrimiento de un androide idéntico a Data para llevarlo a Romulus, allí le espera el encuentro con la más poderosa arma conocida desde los tiempos de la guerra contra el Dominio: el Scimitar, un crucero con

un sistema de ocultación perfecto que le permite disparar más de cuarenta cañones sin ser descubierto. Los peores temores de la tripulación del Enterprise saldrán a la luz cuando se den cuenta que su capitán es el oscuro pretor Shinzon, un clon de Picard que se ha valido del plan de paz para tratar de dominar a su versión original antes de proceder a destruir la Tierra.

### Explorando nuevos mundos

Desde que comenzó Viaje al Estrellas parte de su slogan ha sido "buscar nuevos mundos, nuevas formas de vidas, viajando temerariamente donde nadie ha estado antes". Pero en realidad la búsqueda que inició Gene Roddenberry hace mas de 30 años fue la de la misma humanidad, el ser humano y todo lo que lo define.

El fin de las series de televisión y la continuación de la historia en los filmes ha sido la razón para afrontar desafíos de mayor escala no sólo en el plano de la acción sino también en el de la exploración misma. Esta vez ya no se trata de ofrecer un puñado de respuestas para una pregunta sino establecer



en su justo peso el valor de lo que resulta de la interrogante (algo que otros grandes de la TV han explorado con términos aún más sencillos y a la vez más complejos).

Si se ve desde la perspectiva de *The Next Generation*, el gran comienzo que tuvo *Star Trek* en la pantalla grande era la búsqueda del sentido de la existencia, de cómo cada individuo trazaba su propio camino en su lucha por crear su propia visión de la inmortalidad. Con *First Contact* la conquista del Borg y el fin de la Tercera Guerra Mundial definía la necesidad de encontrar una identidad en medio del caos que permitiese crear un nuevo orden, de ahí la lucha tanto de Picard como de Cochrane (1), por asumir un rol que les permitiese seguir existiendo como un ser único con sus virtudes y defectos (Picard necesitaba alejarse de lo que sus enemigos habían creado de él mientras que el científico lo hacía al mismo tiempo de la imagen idealizada que tenía la tripulación del Enterprise y que era la de millones de personas en el futuro).

Con *Insurrection*, en apariencia, Jonathan Frakes retomó el profundo trabajo de David Carson (*Generations*) orientándolo a una perspectiva más romántica, pero en el fondo también siguió utilizando elementos de *First Contact*, ya que con la presencia de los Son'a y los Baku (2), vuelve con el tema de la identidad y como el tiempo se convierte en el peor enemigo cuando la búsqueda y aceptación de ésta no encuentra respuestas satisfactorias a las preguntas más básicas. La esencia del paraíso en que se envuelven yace en el florecimiento del propio espíritu de cada ser, la oportunidad de realizarse como tal sin las máscaras. De ahí que la crítica de Picard no sólo apunte al acto corrupto del almirante sino también a cómo disfraza su trabajo pervirtiendo la naturaleza de las leyes que juró defender. Es ahí donde la lucha se convierte en algo personal al verse vulnerado no sólo ese mundo sino también la propia

identidad de quienes han estado allí.

Este tema cuya complejidad demuestra que se requiere más de un par de películas reaparece nuevamente con *Némesis*, bajo otra perspectiva. La búsqueda llega a su punto culminante cuando la alteración de la identidad corre el grave riesgo de ser transformada de forma negativa ante la necesidad de seguir evolucionando. Es ahí donde entra Shinzon quien como le dice a Picard "soy un espejo tuyo", generando la interrogante: ¿qué es lo que refleja el espejo?, que en el fondo es ¿quién soy? Con ello Picard toma el dilema de su identidad de manera mucho más personal que en otras ocasiones tratando de encontrar una salvación para sí mismo en Shinzon, quien a diferencia de él, sufre el calvario de la respuesta a su duda en una vida con un pasado sin futuro.

De ahí que su ancla es otra vez Data quien esta pasando por un proceso emocionalmente tan fuerte como él con la aparición de B4 (un robot idéntico a Data) que podría ser la clave de su evolución hacia un ser humano.

Ambos saben que del éxito de esta última misión como "familia" no depende tan sólo la Tierra misma sino también sus propias existencias. Esto coincide con lo que vive Shinzon quien ve como última esperanza de seguir existiendo no sólo la muerte de su fuente de vida sino todo aquello a lo que nunca podrá acceder, para él no existe una tercera alternativa como ocurrió con Tom Riker (3), especialmente cuando su mundo ideal, aquel que nace en su memoria genética ha sido pervertido por los romulanos. Por eso no es de sorprender que vea la Tierra como a Romulus, haciendo de su destrucción la venganza idealizada contra sus torturadores, quienes irónicamente son lo que tienen más posibilidades de valorar su labor (o al menos lo espera). En medio de esta exploración se valdrá de todos los recursos necesarios para tratar de romper el espejo creando una imagen única y distinta a la original, razón suficiente para agredir sexualmente

a Diana y retrasar la conquista del Enterprise.

## El Pretor

En Shinzon nos encontramos con uno de los villanos mas emocionalmente complejos desde *Star Trek Generations*, un individuo que al igual que Soran (4) esta dispuesto a todo por liberarse del dolor que lo consume y cuya fuente en este caso es el mismo Picard, esto sirve para darle mayor profundidad al conflicto que ya se había visto en la serie de televisión a través de Tom Riker. A diferencia de este último Shinzon no solo comparte emociones y algunas memorias sino también el trauma de no formar parte de nada, un imperio que lo condenó a la esclavitud en ese foso llamado Remus, una sociedad en la que no puede existir por no poseer la misma raza de sus esclavizadores. Esta también resulta ser su debilidad ante Picard quien, consternado por su existencia, se percata que nuevamente esta poniendo en riesgo a su nave y su mundo en una forma no muy distinta a la de Wolf 359 (5) y por eso su necesidad de explorar la psique de su clon tanto para redimirse a si mismo como para evitar una catástrofe.

Esto le da a la película una vital y muy humana revisión del tema de la clonación a su vez que brinda algunas de las mejores frases que se han visto en este tipo de filmes.

## No todo es perfecto

Sin embargo la debilidad de *Némesis* es su intento de explorar nueva fronteras a través de viejos recursos es decir: un guionista que demuestra su afición a la saga en forma notable con un director que carece de la experiencia requerida para darle fuerza a la historia. Tanto con David Carson como con los dos trabajos de Jonathan Frakes, había un más que loable manejo de las escenas las que brillaban por su carácter épico y a la vez romántico (especialmente *Insurrection*), incluso en la oscuridad de la trama

Frakes supo darle emocionalidad a *First Contact* mientras que Stuart Baird no sólo desaprovecha muchas escenas sino también filma de forma casi mecánica otras, en este sentido *Némesis* deja mucho que desear en relación con sus predecesoras.

Lamentablemente no se puede decir algo distinto de la banda sonora de Jerry Goldsmith quien en las películas anteriores sorprendió por su capacidad por reinventarse a sí mismo manteniendo cierto grado de originalidad, primero lo hizo con *Star Trek V* en donde entregó algunos temas (la mayoría inéditas) muy acordes al tema en cuestión, mientras que en *First Contact* le dio una vitalidad única al filme fortaleciendo su textura épica con temas absolutamente distintos a lo hecho con anterioridad y que incluso otorgaban cierta luz a lo que se suponía iba a ser una historia oscura, transformándola en un argumento sobre la esperanza y el nacimiento de una nueva era. Con *Insurrection* se adentró en el romanticismo y en el mismo tema del paraíso. Sin embargo, ahora sin Jonathan Frakes como guía parece haber perdido el rumbo desaprovechando la oportunidad de hacer otra gran obra cayendo en una repetición de lo mismo. Su falla como compositor confirma el rol importante que tiene dentro del filme a no poder brindarle la emoción requerida a muchas de las escenas y con ello debilitando más el trabajo de Baird.

Tanto Baird como Goldsmith pecan no en no poder hacer algo nuevo con situaciones semejantes a otros filmes sino en desaprovechar enormemente la posibilidad de reinventar como ya lo había hecho el segundo. Sin embargo en el caso de Baird la falta es grave ya que evidencia una falta de compromiso no sólo con la saga sino también con la historia misma no aportando nada que no pueda hacer un director cualquiera. Finalmente, su sobrevalorado talento como editor debe estar por el suelo ya que cortó más de

media hora del metraje original y no se incluyó casi ninguna escena de las vista en los trailers, algunas de ellas hubieran ayudado enormemente al desarrollo emocional del argumento.

Tan sólo cabe soñar con que Paramount continuará haciendo filmes de *Star Trek* (contando con directores de verdad), pero como dice la canción "algún día un día"...

## Notas

(1): Zefram Cochrane: científico inventor del motor Warp, el método de propulsión hiperlumínico utilizado en *Star Trek*. La primera aparición de este personaje fue en *Star Trek First Contact*.

(2): Son'a, Baku: Razas antagónicas que se enfrentan en *Star Trek Insurrection*.

(3): Tom Riker: Un clon del comandante William Riker, creado en un accidente ocurrido con el rayo de transporte en el planeta Nervalia IV. (episodio TNG *Second Chances*).

(4): Tolian Soran: Científico obsesionado con el fenómeno del Nexus, antagonista de Pickard en *Star Trek Generations* y responsable de la muerte de James T. Kirk.

(5) Wolf 359: Lugar de una de las mayores masacres sufridas por la federación, producidas por un cubo Borg (episodio TNG *The Best of both Worlds*).

**Sobre el autor:** Periodista nacido un día trece de 1977. Escribe desde los 7 años. Ha escrito un puñado de novelas, más de 100 poemas y algunos cuentos entre ellos *Trilogía de los malditos* cuya primera parte: *De las Cenizas de Sigalión* participó en el segundo concurso de narrativa de su universidad. Si bien se he mantenido en

el género de anticipación centrándose en personajes de complejos problemas psicológicos, ocasionalmente he escrito algunos dramas, algo de horror y recientemente alguna que otra cosa romántica. Sus mayores influencias son Frank Herbert, J Michael Strazynsky y Bruce Springsteen.

## EL MUTANTE COMO MECANISMO ARGUMENTAL

por Sergio Alejandro Amira

<<Si la ciencia ficción es, como creo, una literatura de cambios, de infinitas posibilidades, el mutante es la quintaesencia del género al centrar tales cambios en el interior de cada uno de nosotros, en el propio plasma germinal humano.>>

–Robert Silverberg–

A la hora de referirse a este tema es imperioso contar con ciertas definiciones. En lo que al origen de los términos "mutación" y "mutante" se refiere, ambos se derivan del latín "mutare" (cambiar) y fueron acuñados por el genetista y botánico holandés Hugo de Vries a fines del siglo XIX.

Si un mutante es un sujeto que ha sufrido una mutación pues debemos contar con una definición científica de este proceso. Como soy un lego en la materia, me remito a la información que he encontrado en los Hipertextos del Área de Biología de la Universidad del Nordeste, Argentina, que me han parecido suficientemente confiables y que señalan lo siguiente:

<<Las mutaciones pueden ser cambios puntuales que cambien un solo nucleótido por otro, pueden implicar

una delección, duplicación o transposición de una porción de ADN o ser tan drásticos como cambios en el número de cromosomas. Que la mutación sea buena, neutral o dañina, depende de como afecte a la supervivencia del individuo y su éxito reproductivo, también depende del ambiente y como éste puede cambiar. Con respecto a la velocidad de mutación, ésta varía mucho entre las especies e incluso entre los genes de un individuo.>>

¿Y cual es la causa de las mutaciones? De acuerdo a Robert Silverberg en su introducción a la novela *Tiempo de mutantes* <<...las

mutaciones son causadas por cambios químicos en el núcleo, alteraciones de la temperatura o rayos cósmicos que alcanzan al gen; también pueden ser producidas artificialmente sometiendo el núcleo a la acción de los rayos X, la luz ultravioleta y otras radiaciones duras.

Ahora bien, según *La página de la Evolución Biológica*, si bien es cierto que organismos con períodos muy cortos entre generaciones y ciclos haploides como los procariotas sólo pueden evolucionar rápidamente mediante



mutaciones, <<...en la mayoría de los animales y vegetales, su condición diploide y sus ciclos de vida largos previenen que la mayoría de las mutaciones afecten de manera significativa a la variación de la población. Estos organismos dependen de la reproducción sexual para producir la variabilidad genética que hace posible la adaptación.>> Por lo tanto hemos de inferir que la evolución no depende exclusivamente de las mutaciones que surgen en cada generación, sino más bien de la acumulación de toda la variabilidad durante la evolución de las especies.

Como el presente artículo pretende ofrecer un acercamiento literario y no científico al tema del mutante sugiero a los interesados consultar cualquiera de las páginas citadas anteriormente o leer a Francisco J. Ayala (como me recomendaron a mí), que es una autoridad mundial en el tema.

## Mutantes fundadores

El mutante como mecanismo argumental aparece tempranamente en la literatura con la publicación de *The Telescopic Eye* (1876) de W.H. Rodees y *Un Autre Monde* (1895) de J. H. Rosny, dos historias de niños con superpoderes (visión telescópica y visión extra-espectral respectivamente) pero no es sino hasta *The Hampdenshire Wonder* (1911) de J. D. Bereford, sin embargo, que las implicaciones sociológicas de un ser con habilidades superiores son plenamente abordadas.

La maravilla de Hampdenshire se llama Victor Stott y es un niño de cabeza enorme incapaz de hablar pero poseedor de una inteligencia prodigiosa y la habilidad de controlar a los demás con la mirada. En el mismo pueblo de Hampdenshire vive un sujeto con hidrocefalia de limitado intelecto pero inmune a los poderes coercitivos de Victor, quien a la larga será el causante de la muerte accidental por inmersión del mutante.

Una de las características que hace única a *The Hampdenshire Wonder* es que evita el sensacionalismo y la paranoia de textos posteriores tales como *Jean Arlog, le Premier Surhomme* (1921) de Georges Lebas, *Gladiador* (1930) de Philip Wylie –antecedente directo de Superman–, *Juan Raro* (1935) de Olaf Stapledon y *Slan* (1940) de A.E. Van Vogt.

*Juan Raro* es la historia de un mutante de extraordinarios poderes mentales que atormentado por la soledad usa sus habilidades para ganar grandes sumas de dinero y así dedicarse a la búsqueda de otros como él alrededor del mundo, estableciendo luego una colonia secreta en una isla de los Mares del Sur (los molestos lugareños son “coersionados” por los mutantes a cometer suicidio en masa). Una vez instalados los jóvenes mutantes organizan un Jardín del Edén tecnocrático eligiendo vivir rústicamente a pesar de poseer incluso energía atómica al ser capaces de abolir con sus poderes algunas fuerzas nucleares. Luego de esto los mutantes hicieron planes reproductivos, revisaron su posición relativa en el universo, alcanzaron una cuasi-Unidad trascendental llamada conciencia astronómica, abrazaron las mentalidades alienígenas que habitaban otros sistemas estelares y descubrieron que estaban condenados a muerte. Pese a los esfuerzos de camuflaje psíquico la isla es descubierta por un buque inglés, comienzan entonces las negociaciones entre homo sapiens y homo superior, mientras algunos países ven a la pequeña isla como una amenaza otras ambicionan sus logros. Finalmente las potencias mundiales deciden enviar asesinos para eliminar a los mutantes con tácticas de guerrilla. Estos, pese a contar con un haz de protones, deciden suicidarse ya que “no iba a haber paz hasta que domináramos el mundo”, lo que les hubiera tomado mucho tiempo, dejándolos “con el espíritu distorsionado.” Los mutantes reunidos enfocan

sus poderes en su estación de energía atómica y hacen estallar la isla en una gigantesca bola de fuego. (*Juan Raro* es ampliamente citada en la *Intervención* de Julian May, volumen puente entre la *Saga del Exilio en el Plioceno* y la *Trilogía del Medio Galáctico* que narra la ascensión de los poderes metapsíquicos en la Tierra, bajo la atenta vigilancia extraterrestre).

*Slan* cuenta la historia de Jommy Cross, un huérfano de nueve años que al igual que sus asesinados padres es un "slan", miembro de una raza mutante telepática y super-inteligente creada por el científico Samuel Lann. Al igual que los otros slans, Jommy sufre el odio de los humanos "normales", alimentado por la propaganda gubernamental, y además descubre la existencia de toda una raza de mutantes no-telepáticos desprovistos de las características físicas que denotan a un verdadero "slan" (apéndices craneales parecidos a tentáculos). Estos pseudo-slans conforman una población de millones que desconfía tanto de los humanos como de los slans verdaderos, y que ha construido una vasta organización secreta con el propósito de dominar al mundo. Los verdaderos slans mientras tanto permanecen tan bien ocultos que ni el poderoso Jommy puede encontrar evidencia alguna de ellos, a excepción de una muchacha algo mayor que él que es mantenida "bajo observación", por el dictador humano Kier Gray. Esta primera novela de A. E. van Vogt, publicada inicialmente por entregas en una revista, se convirtió en un clásico instantáneo a tal punto que los aficionados de la ciencia ficción pronto acuñaron la frase "los fans son slans"

Las mutaciones causadas por la radiación cobrarían aún mayor interés luego de las primeras explosiones atómicas en 1945 multiplicándose en la literatura de ciencia ficción los relatos de mutantes y apocalipsis atómicos que a su vez servirían de principal inspiración para los mutantes más famosos y mediáticos de todos; los X-Men.

## Los chicos de Xavier

*Uncanny X-Men* puede haber sido un concepto original para los cómics pero es evidente que Lee y Kirby no hicieron otra cosa sino vestir de superhéroes a los mutantes de las novelas de ciencia ficción que trataban el tema, principalmente la serie *Baldy* (1945-1953) de Henry Kuttner y *Children of the Atom* (1948-1950) de Wilmar Shiraz. De Kuttner la legendaria dupla creativa de Marvel adoptó la visión paranoica de un futuro en que una facción de telepatas calvos (como el líder de los X-Men, Charles Xavier) luchan por prevenir que otro grupo de mutantes le declare abiertamente la guerra a los humanos, mientras que de Shiraz tomaron la idea de un grupo de mutantes superinteligentes que fundan su propia academia privada para así cobijar y entrenar a otros como ellos. Kirby sería reemplazado en el número 18 por Werner Roth y Lee en el número 20 por Roy Thomas. A Roth le seguirían Don Heck, Jim Steranko (dos números), Barry Windsor Smith (un número), Neal Adams, y Sal Buscema que dibujaría el último número regular de la primera etapa de *Uncanny X-Men*. Thomas sería relevado en los guiones por Gary Friedrich que a su vez sería sucedido por Arnol Drake (creador de la Doom Patrol que guarda varias similitudes con los X-Men) hasta el regreso de Thomas.

Al parecer la propuesta de *Uncanny X-Men* era demasiado innovadora para los lectores de principios de los 1960's (acostumbrándose recién a las notables innovaciones conceptuales que Marvel proporcionó al género de superhéroes) ya que el título sería cancelado en el número 65 de 1970.

Tras un lapsus de cinco años los mutantes marvelianos realizan un espectacular regreso con el clásico *Giant Size X-Men #1* a cargo de Len Wein y Dave Cockrum. Este especial marca el término de la Edad de Plata del Universo Marvel e introduce a nuevos mutantes como Wolverine,

Tormenta, Coloso, Banshee, Nightcrawler, Sunfire y Thunderbird. Tras su notable renovación del equipo mutante, Wein abandona los títulos-X dejando a cargo de los guiones a su asistente Chris Claremont que a partir del número 96 y hasta el 279 se encargaría durante diecisiete años de narrar las aventuras de los X-Men siendo asistido en el apartado gráfico, entre otros, por Dave Cockrum, John Byrne, John Romita Jr., Marc Silvestri y Jim Lee. A Claremont lo sucedió una larga lista de autores dentro de los cuales cabe destacar a Whilce Portacio, Scott Lobdell, Jim Lee, Fabian Nicieza, Steve Seagle y Chris Bachalo y Alan Davis que entregó el título el 2000 nuevamente a Chris Claremont quien tras una decepcionante temporada abandona el cómic para regresar una vez más en *Uncanny X-Men* #444 (julio 2004). Sería largo enumerar todos los spin-offs de *Uncanny...* y al sinnúmero de artistas y escritores que han trabajado en ellos pero cabe destacar a la etapa a cargo de Grant Morrison y Frank Quitely (cuando no estaba siendo reemplazado por Igor Kordey o Phil Jimenez) en *New X-Men* (julio 2001-mayo 2004).

*Juan Raro*, *Slan* y *Uncanny X-Men* expusieron muy bien la condición ambivalente del mutante, empleado por una parte para retratar los más profundos temores xenófobos y prejuicios sociales, y por otro para servir como promesa de un "Homo superior." Una constante de este tipo de relatos es que no importa si el mutante es un héroe o un villano, siempre estará bajo sospecha y siempre será un marginado de una sociedad que le teme. ¿Siempre? Dentro de las innovaciones a las que Morrison sometió a los mutantes marvelianos se encuentra la asimilación de estos a la sociedad. Ya no hay sólo gente que les teme y desprecia, también hay quienes les idealizan, como demuestra que las t-shirts de Magneto sean las más vendidas entre la juventud norteamericana. <<Música mutante, estilos mutantes, ideas mutantes se están

volviendo cada vez más y más populares>>, relata una lectora de noticias en *New X-Men* #118. Los mutantes de Morrison son una subcultura de moda, y no son pocos los que desean ser como ellos, particularmente los U-Men dirigidos secretamente por el millonario farmacéutico; portavoz del movimiento "transpecies" y autor del best-seller *La tercera especie*: John Sublime. <<Por qué le evolución debe ser para unos pocos, le elite genética en sus ajustados trajes y bikinis? ¿No podemos todos pertenecer a esa elite? Seguro, los mutantes tienen poderes especiales, pero la humanidad posee cirugía radical y nuevos procedimientos de modificaciones genéticas,>> explica Sublime a los X-Men en su oficina. El objetivo del movimiento de Sublime no es sólo dotar a humanos normales de poderes mutantes sino emular el comportamiento, la arrogancia y seguridad que según él poseen los "homo superiores". Para lograr sus objetivos Sublime y sus U-Men recurren al tráfico de órganos y genes mutantes para dotar a sus clínicas clandestinas de transplantes.

Existe por lo menos una obra más, de la cual tengo conocimiento, en que humanos "normales" intentan convertirse en mutantes y formar parte de su cultura: la opera prima de Jack Womack, *Ambiente* (1987) que tal vez Morrison haya leído.

## Ambientes

La novela de Womack describe un mundo en que las corporaciones dominan el planeta tras un masivo desastre económico conocido como la "Ebullición" que ha concentrado todo el dinero en las manos de una reducida elite. Los ambientes a los que alude el título son un grupo marginal de seres con horribles mutaciones producto de un accidente radioactivo que se destacan no solo por sus deformidades sino por su religión y su particular dialecto, una mezcla de inglés victoriano, spanglish y rasta jamaicano que

abunda en adjetivos y metáforas. Los padres de los ambientes no tenían otra opción más que tenerlos ya que el aborto estaba penalizado con la pena de muerte y el Gobierno no les quitaba los ojos de encima. Poco después los progenitores de los ambientes desarrollaron cáncer y abandonaron la ciudad junto a sus hijos. <<Y así, mientras sus padres morían, uno a uno, las jóvenes maravillas intimaron rápidamente; tras asistir a las escuelas que sus padres idearon para ellos, todos se conocían, y eran fabulosamente brillantes. Cuando murió el último de los padres, el grupo de la prole estaba ya formado; ellos mismos se dieron su propio nombre.>>

Además de los ambientes "reales" están los "emulados", gente normal que ha elegido deformarse y hacer propia la subcultura ambiente. Esto fue lo que vio O'Malley, el protagonista de la novela, en el lugar de congregación secreto de los ambientes: <<Vi a una muchacha con dos cuerpos unidos a una sola cabeza; un hombre con tres cabezas, ninguna completa del todo, como si el escultor hubiera olvidado dónde poner qué; una mujer, una auténtica sirena, con sus miembros inferiores unidos, terminados en una ancha aleta; una mujer con tres piernas, balanceándose como si estuviera en un trípode; trillizos siameses; un tipo cuyos brazos terminaban en dos manos en ambas muñecas. Había ambientes voluntarios in ojos, narices, mandíbulas, brazos, piernas, manos o pies; había transis; había dos pequeños; gente a quien nunca había visto antes y a quienes deseé no haber visto nunca. No parecían más que puñados de uvas ambulantes y conscientes.>> Posteriormente es revelado que las malformaciones de los ambientes no son producto directo de la radiación sino de las píldoras antirradiación, cuyos efectos ya habían sido descubiertos por las autoridades, que decidieron repartirlas de todas maneras para estudiar dichos

efectos colaterales, que podrían ser útiles en acciones militares.

Como bien queda demostrado en el número 4 del cómic *Generation X* (otro de los tantos spin-offs de los X-Men), ser deforme no es sinónimo de ser mutante y para ser justos Womack no emplea dicho término ni una sola vez en su libro. Los ambientes no son mutantes en el sentido que la mayoría de la ciencia ficción lo entiende, son sólo seres contrahechos, con una inteligencia sobresaliente eso sí, pero sin ninguna habilidad especial. Por lo general lo que define a un mutante son justamente estas "habilidades especiales", que suelen estar relacionadas con los supuestos "poderes de la mente" y no sus atributos físicos. Esta diferenciación entre "fenómeno" y "mutante" es mejor ejemplificada en el siguiente diálogo que Henry Kuttner pone en boca del "Calvo" Al Burkhalter en su novela *Mutante*:

<<-Los míos vivieron cerca de Chicago después de la Explosión. Fue por eso.

-Oh -mirada fija-. Sé que fue debido a eso que hubo tantos... -pausa y alarma.

-...fenómenos o mutaciones. Hubo ambas cosas. Yo aún no sé a que categoría pertenezco -agregaba alarmándolos.

-¡Usted no es un fenómeno! -protestaban la mayoría de las veces.

-Bueno, de las zonas cercanas a los blancos de las bombas, afectadas por la radiactividad, salieron algunos especímenes sumamente extraños. Ocurrieron cosas raras en el plasma germinal. Se extinguieron en su mayoría; no podían reproducirse; pero todavía, en centros médicos, es posible hallar unas pocas criaturas... dos cabezas y todo eso, como usted sabe.

No obstante, los otros nunca dejaban de sentirse molestos.

-¿Quiere decir que usted puede leer mi mente... ahora?

-Podría, pero no lo hago. Es una tarea ardua,

salvo cuando se hace con otro telépata. Y nosotros, los Calvos... bueno, no lo hacemos, eso es todo.>>

## Poderes mutantes

En el Universo Marvel es el Factor-X el que proporciona a los mutantes sus extraordinarios poderes. Estos poderes se traducen en una suerte de control o manipulación de la realidad o del propio cuerpo en distintos niveles que se traducen en habilidades físicas (como la superfuerza, metamorfosis, invulnerabilidad, etc.) y habilidades psiónicas. Estas últimas son las que predominan en los mutantes literarios por lo cual las analizaremos más a fondo.

Los Espers, psiónicos o poderes psíquicos u extrasensoriales pertenecen a lo que se denomina pseudociencia. El termino psiónico deriva de *psi* que es una letra griega usada como símbolo para identificar cantidades desconocidas en formulas matemáticas. Hace medio siglo atrás, Robert H. Thouless, uno de los primeros investigadores de los llamados fenómenos paranormales, usó *psi* por primera vez para designar los fenómenos paranormales que intentaba cuantificar. En el ejemplar de Febrero de 1956 de *Outstanding Science Fiction/Science Fact*, John W. Campbell Jr. acuñó el término "psionic" que es una contracción del término "psychic electronic" (mientras que esper lo es de "Extra Sensory Perception").

Dentro de los poderes psiónicos más populares están la telepatía, la telekinesis, la levitación, la precognición, la clarividencia, la teleportación, la pirokinesis, la telepatía y el control mental o coerción. Cabe mencionar también la psicometría (habilidad para obtener información de determinado objeto con sólo tocarlo), la bilocación (habilidad para estar en dos o más sitios al mismo tiempo) y la aportación (teleportación en que el individuo atrae los objetos hacia sí).

Si bien los poderes psiónicos son moneda común en la ciencia ficción, el género es bastante parco a la hora de explicar el funcionamiento de estas habilidades, ligándola generalmente a la manipulación psíquica de campos electromagnéticos, lo que por supuesto sirve para explicar prácticamente cualquier cosa. Aún si aceptamos esta explicación queda la pregunta de como obtienen los mutantes la energía para realizar sus hazañas. La explicación más razonable para mi gusto es la que proporciona Robert A. Heinlein en su novela 7, donde los poderes mentales se explican mediante la capacidad de ciertos sujetos para desplegar energía de un universo paralelo, teoría que Marvel ha hecho suya para explicar de donde obtiene Bruce Banner la masa extra para convertirse en Hulk, por ejemplo.

## Los mutantes de Dick

Campbell consideraba a los mutantes el "próximo paso evolutivo" de la humanidad y detestaba los relatos o novelas donde fuesen presentados como amenazas para el género humano. No todos los escritores de ciencia ficción congeniaban con la idea de Campbell por supuesto, Philip K. Dick era de estos últimos. Veamos lo que tiene que decir al respecto: <<A principios de los años cincuenta, una gran parte de la ciencia ficción norteamericana versaba sobre humanos mutantes y sus gloriosos superpoderes y superfacultades, los cuales conducirían a la humanidad hacia un estadio superior de la existencia, una especie de Tierra Prometida. John Campbell Jr., director de Analog, exigía que los relatos que compraba trataran de tales mutantes maravillosos, y también insistía en que los mutantes siempre debían ser presentados como 1) buenos y 2) al mando de la situación. Cuando escribí el hombre dorado intenté demostrar: 1) el mutante puede no ser bueno, al menos para el resto de la humanidad,

los mortales ordinarios, y 2) que puede no estar al mando de la situación, sin que se esconde de nosotros como un bandido, un mutante malvado, más perjudicial que beneficioso para los humanos. Este era el punto de vista sobre los mutantes psíquicos que Campbell detestaba en particular, y el tema de ficción que se negaba a publicar... de modo que mi relato apareció en *If*.>>

*El Hombre Dorado* (1953) propone un mundo en el que los mutantes son exterminados por un organismo internacional conocido como la ACD, la cual a podido dar buena cuenta de ochenta y siete tipos de desviaciones, "auténticos mutantes capaces de reproducirse, no meros fenómenos de feria", hasta que encuentran al número ochenta y ocho, al homo superior por definición, un ser sexualmente irresistible para las mujeres humanas con la capacidad de "ver" los distintos futuros resultantes de determinada acción. Un mutante con dos ventajas evolutivas insuperables (una muy reciente y la otra tan antigua como la vida misma), que sin embargo carece de lenguaje y lo que es más, no piensa. De hecho carece de lóbulo frontal ya que no lo necesita. <<...la inteligencia ha fracasado>>, declara uno de los personajes humanos. <<Somos los últimos de nuestra especie, como el dinosaurio. Hemos forzado la inteligencia al máximo. Demasiado, tal vez. Hemos llegado a un punto que de tanto saber, de tanto pensar, ya no podemos actuar.>> El hombre del pensamiento en este cuento de Dick es reemplazado por el hombre de acción, que carece de herramientas y que no construye ni utiliza nada fuera de su cuerpo, definición que por lo demás se ajusta muy bien a los superhéroes en general.

En *Desajuste* (1954), Dick propone un mundo en el que los mutantes, o más bien dicho "paraquinéticos" son detectados mediante una red de control aleatoria ejecutada por agentes femeninos inmunes al "mal". En efecto, los

poderes psiónicos en esta narración son descritos como una enfermedad mental siendo los paraquinéticos "lunáticos con la capacidad de reproducir sus sistemas delirantes en el espaciotiempo", para lo cual deforman una zona limitada de su entorno para conformarla a sus conceptos excéntricos. Como uno de los personajes explica al protagonista: "El P-Q lleva a la práctica sus delirios. Por lo tanto, en cierto sentido no son delirios..., a menos que puedas distanciarte y comparar su zona deformada con el mundo real. ¿Como puede hacer eso un P-Q? Carece de patrón objetivo. No puede distanciarse de sí mismo y la deformación le sigue a donde va. Los P-Qs auténticamente peligrosos son los que piensan que todo el mundo puede animar piedras, convertirse en animales o transmutar minerales básicos. Si permitimos que un P-Q escape, si le permitimos madurar, procrear, formar una familia, tener mujeres e hijos, si dejamos que esta facultad paranormal se esparza..., si se convierte en un culto, llegará a ser una práctica institucionalizada socialmente."

En *Un Mundo de Talentos* (1954), Dick plantea el surgimiento del Anti-Psi, un individuo inmune a los talentos psionicos. Como explica el protagonista Precog a la Anti-Psi opaca al sondeo telepático: <<El factor Anti-Psi es una restauración natural del equilibrio. Un insecto aprende a volar; por lo tanto, otro aprende a tejer telarañas para atraparlo. ¿Es lo mismo que no volar? Las almejas desarrollan conchas duras para protegerse; por lo tanto, las aves aprendieron a volar para elevarlas en el aire y dejarlas caer sobre una roca. En cierto sentido, eres una forma de vida depredadora de los Psis, y los Psis son una forma de vida depredadora de los Norms. Eso te convierte en amiga de la clase Norm. Equilibrio, el círculo cerrado, depredador y presa. Es un sistema eterno y, francamente, no se me ocurre la manera de mejorarlo.>> Existe también la posibilidad que las habilidades psiónicas no

sean en absoluto una ventaja evolutiva. En *The Inheritors* de William Golding (una de las pocas novelas de ciencia ficción escrita por un ganador del Premio Nobel), los telepáticos Neanderthales son desplazados por los no-telepáticos Homo Sapiens que, al no poder comunicarse mentalmente, se ven obligados a desarrollar el lenguaje y la tecnología.

Otro cuento de Dick sobre el tema digno de ser mencionado es *iCura a mi hija mutante!* (1954.) Ambientado en un futuro post-nuclear en que las personas normales habitan en comunas amuralladas lejos de las ruinosas ciudades, esta es la historia de un reducido grupo de mutantes y su disyuntiva moral en relación con la supervivencia de los humanos. Jack, un mutante con la habilidad de viajar en el tiempo, intenta una y otra vez convencer al jefe de estado mayor de las fuerzas de los Estados Unidos a no desatar la guerra, mientras que los demás miembros de la Cofradía se dedican a curar y predecir el futuro de los humanos que acuden a la ciudad cada vez en mayores cantidades. El lema de los mutantes era mantenerse al margen y esperar y fue por ello que no intervinieron durante la guerra, y por lo que siguen esperando mientras discuten entre la posibilidad de someter a los humanos a un gobierno totalitario psiónico, o seguir esperando a que los normales soliciten por iniciativa propia el liderazgo del homo superior.

## El electrón de los Dioses

Cabe recordar en lo que a la idea del "homo superior" respecta al principal ideólogo proto-nazi Joerg Lanz Von Liebenfels y su libro *Theozoologie oder der Elektron der Goetter* en el que establecía que los dioses Germánicos habían en realidad pertenecido a una antigua raza Ariana que poseía órganos eléctricos especiales que los dotaba de cierta forma de radio-telepatía, que habrían perdido al cruzarse con especies sub-humanas (en el venidero Reich,

la restauración de estos órganos eléctricos sería un deber del estado).

Luego que Hitler ascendió al poder todas las sectas pre-nazis, incluyendo la de Liebenfels (de la cual el Führer había adoptado su fascinación con la eugenesia e incluso la swastika), fueron prohibidas. Pese a esto las ideas de Liebenfels continuaron siendo de gran influencia, particularmente para los SS. El mismo Himmler estaba altamente interesado en el mesmerismo y la telepatía, existiendo rumores que apuntaban al hallazgo de cadáveres de lamas tibetanos en sus cuarteles una vez concluida la guerra (los nazis creían que la civilización tibetana, basada en principios Arianos, había logrado preservar los órganos eléctricos).

Como señala David Sivier en su artículo *Mutants Season*, un mutante como Magneto durante el Tercer Reich no habría sido considerado un enemigo de la raza sino todo lo contrario, esto si Erik Magnus Lehnsherr no hubiese pertenecido a una de las etnias perseguidas, como era el caso.

Los paralelos con el nazismo en los X-Men no se agotan en el personaje de Magneto siendo uno de los más potentes el propuesto por Chris Claremont en *Días del Futuro Pasado (X-Men #141, 1980)* que describe una Norteamérica del año 2013 en el que hay tres tipos de personas clasificados por letras. "H" para los humanos libres de genes mutantes y que pueden reproducirse; "A" para humanos anómalos, normales pero con potencial de tener genes mutantes a los que se les esteriliza; y "M" para los mutantes, la clase más baja. Parias perseguidos por el Acta de Control mutante de 1988 que son cazados y salvo raras excepciones, eliminados sin piedad por los robots gigantes conocidos como "Centinelas", que además han tomado total control del país. Todo se inicia con el asesinato del senador Kelly a manos de la "Hermandad de mutantes malvados" liderada

por Mystique. Kate "Kitty" Pride lo explica muy bien a sus compañeros de equipo luego de un viaje en el tiempo que la llevará a habitar su cuerpo adolescente: <<La hermandad lo mató (a Kelly) para enseñar a la humanidad a temer y respetar el poder del homo superior. Su plan fracasó y los mutantes fueron objeto de miedo y odio. Pensamos que la histeria paranoica pasaría, pero no fue así. En 1984, un furioso candidato antimutante, fue electo presidente. En un año se aprobó el Acta de Control Mutante; pero la Corte Suprema la consideró anticonstitucional. La administración respondió al reactivar a los Centinelas. Los robots tuvieron un programa abierto, con parámetros para eliminar a la amenaza mutante, de una vez por todas. Los Centinelas concluyeron que la mejor forma de lograrlo, era tomar el país. En el proceso, también destruyeron a los superhéroes no mutantes... tanto a héroes como villanos. Al final del siglo el continente norteamericano estaba completamente bajo su control.>>

Los X-Men logran frustrar la muerte de Kelly en dicha ocasión evitando así el oscuro futuro del cual provenía Shadowcat, pero de cualquier forma el senador será asesinado, irónicamente por un humano "normal" que le consideraba un traidor a su raza (*X-Men* #108, 2001.)

## **Perro de estroncio**

El subtexto de odio racial es aún más explícito en el cómic británico de mediados de los 1990's *Strontium Dog*, de la revista *2000 AD*. *Strontium Dog* transcurre tras una guerra nuclear que ha contaminado el material genético de gran parte de la población de Inglaterra, provocando la implementación de severas leyes eugenésicas y una política de genocidio para evitar el nacimiento de mutantes. El protagonista de este cómic, Johnny Alpha, posee visión de rayos-X y la habilidad de leer mentes e incluso interrogar a los muertos gracias a las ondas alfas emitidas

por sus ojos. Johnny es uno de los pocos mutantes de *Strontium Dog* sin deformidades físicas considerables, como las de El Torso de Newcastle, por ejemplo (que no posee cabeza) y Nearly Normal Norman (cuyo rostro está dado vuelta hacia arriba). El Padre de Johnny, Nelson Bunker Kreelman, irónicamente era Líder Cívico del Sector Sudeste de Nueva Bretaña y pionero de la nueva legislación anti-mutante. Temeroso que su hijo mutante arruinara su carrera política Kreelman lo confinó durante toda su niñez al interior de su casa, convenciéndolo que padecía de una enfermedad ocular que podría causarle la muerte si sus ojos alguna vez eran expuestos a la luz. No sería sino hasta su primer día de clases, luego que unos compañeros decidieran molestarlo quitándole sus anteojos especiales, que Johnny descubriría la verdad sobre sus ojos. Johnny estaba feliz ante el descubrimiento de sus poderes especiales corrió a contarle a su padre. Este, temeroso por su carrera, decidió recluir nuevamente a su hijo en casa. Fue entonces cuando Johnny realmente aprendió a odiar a su padre. Kreelman había luchado dura y tenazmente para aprobar leyes que impidieran a los mutantes tener posesiones, trabajar e incluso vivir entre los "normales". Todo esto mientras tenía a un mutante viviendo bajo su propio techo.

Johnny decidió escapar, había escuchado historias sobre un Ejército Mutante y pensó que si se unía a ellos tal vez podría enmendar algunas de las terribles cosas que su padre había hecho. Como no podía decirles quien era realmente se bautizó como Johnny Alpha, y con solo 12 años se unió a sus filas. Kreelman dio a su hijo por muerto, mientras este se convertía en un líder entre el Ejército Mutante. Kreelman implementó Campos de Labores Mutantes donde estos eran obligados a trabajar como esclavos en horrendas condiciones de vida. Los Ejércitos Mutantes de los distintos sectores de New Britain celebraron

una reunión conjunta para discutir tácticas de guerra y decidieron atacar la fortaleza flotante de Upminster en un intento de tomar control del gobierno. Pese a la gran cantidad de bajas, los mutantes ganarían pero Kreelman les forzaría a rendirse bajo amenaza de matar 100 mutantes por hora. Johnny y los suyos acceden a la rendición y son condenados a muerte. La propia hermana de Johnny, a quien no había visto en años, se convirtió en una pieza clave en la derrota de Kreelman, ayudándole a escapar a él y los otros generales y revelando luego la verdad acerca del hijo mutante de Kreelman al Primer Ministro y al Rey. Esto proporcionó a los mutantes argumentos suficientes como para desacreditar a Kreelman y forzarlo a renunciar. El Ejército Mutante hizo el resto, luchando duro para causar la máxima disrupción en el Programa de Exterminio Mutante. El Primer Ministro estuvo dispuesto a negociar y la infame ley fue depuesta. La policía secreta de Kreelman, los Kreelers fueron disueltos y nuevas áreas donde los mutantes pudieran vivir en paz fueron creadas. Los mutantes estaban muy lejos de llegar a un trato igualitario pero la era Kreelman había acabado. Johnny fue exiliado fuera del planeta, lo que no le molestó ya que había tenido más que suficiente de la Tierra y la gente que vivía allí. Justo en ese momento la Comisión Galáctica contra el Crimen estableció una agencia para caza-recompensas interplanetarios, un trabajo sucio y peligroso, ideal para mutantes. Johnny se enlistó de inmediato convirtiéndose en un Strontium Dog.

## Mutatis mutandis

Podríamos continuar llenando páginas y páginas analizando las una y mil formas en que el concepto del mutante ha tomado cuerpo en la cf. cómo olvidar al Mulo de Isaac Asimov, por ejemplo, que con su sola presencia pone en jaque a la psichistoria y la primera Fundación;

o a los mutantes de *Galaxias como granos de arena* de Brian Aldiss. ¿Recuerdan la serie de dibujos animados *Thundercats*, por ejemplo? Pues estos gatos humanoides contaban dentro de sus enemigos a unos mutantes. ¿Por qué les llamaban mutantes si aparentemente eran criaturas que evolucionaron, como los mismos *Thundercats*, de especies distintas a los primates?, ¿Cuál era su mutación? Eso nunca lo tuve claro.

En *Futurama* también hay mutantes y en una sorprendente vuelta de tuerca fue revelado que Leela no era una extraterrestre como siempre se nos hizo creer sino la menos mutante de los mutantes. Los mutantes de *Futurama* viven en los túneles del desagüe y han construido toda una ciudad en base a los desperdicios arrojados por la gente de la superficie. Todos son verdes pero sus formas varían de unos a otros. Incluso los padres de Leela, pese a ser ambos cíclopes, poseen características distintas (la madre tiene tentáculos y cola de cabra mientras que la boca del padre está girada en 90°). Estos mutantes son una clara referencia a los morlocks de los X-Men que a su vez toman su nombre de los personajes del famoso libro de H.G. Wells *La Máquina del tiempo*.

No podemos dejar de mencionar tampoco a las Tortugas Ninjas (*Teenage Mutant Ninja Turtles*) que invadieron el mercado a principios de los noventa y que han protagonizado numerosas películas y series de televisión tanto animadas como con actores de carne y hueso (enfundados en trajes de goma). En este caso la mutación era provocada cuando un compuesto químico llamado Ooze era derramado sobre cualquier animal, "evolucionándolo" a una forma e inteligencia humanoide. En ese sentido estos mutantes no eran distintos a los archienemigos de los *Thundercats*.

Hoy en día y gracias a Pokemon, está más de moda hablar de evolución que mutación. Los pokemons evolucionan en criaturas más grandes

y poderosas hasta dos y tres veces (puede que más, me declaro un semi-ignorante en esta materia). De seguro que si este hubiese sido un dibujo animado de los 1980's o 90's habrían "mutado" en vez de evolucionar, tal y como hicieron las tortugas ninjas. Pero hay una diferencia eso sí, mientras que un agente externo provocó que las tortugas "evolucionaran", en los pokemons esto se da naturalmente y puede que allí radique la diferencia entre mutación y evolución, por lo menos en lo que al simplista mundo del molesto Pikachu se refiere.

© 2004, Sergio Alejandro Amira.

## CUESTIÓN DE MEDIDAS

por José Fco. Camacho A.

### Sueños de niño

Una vez, cuando niño, hice una pausa en mi vida y por motivos que ignoro me puse a meditar de manera casi filosófica. Me preguntaba sobre tantas cosas, sobre todo aquello que me llenaba de dudas, me cuestionaba sin llegar a responderme sobre muchas cosas que yo desconocía, tal vez debido a la cortedad de mi edad. Me preguntaba desde por qué las cosas caen y no vuelan, hasta por qué uno tenía que ir a la escuela. Muchas cosas eran banales, pero otras me llenaban de angustia (¿por qué vivimos?, ¿qué es la muerte?, ¿qué es existir?). Creo que todos en alguna parte de nuestra vida nos hacemos las mismas preguntas, y es razonable. El ser humano por naturaleza, desde que pisó por primera vez la faz de este planeta, siempre se ha cuestionado sobre muchas cosas y entre ellas está el preguntarse de donde viene, por qué está aquí y a donde va. Desde cualquier individuo común y corriente, hasta los grandes filósofos se han venido haciendo las mismas preguntas así que yo no iba a ser la excepción de mis congéneres. Más no son esas dudas y sus posibles respuestas

las que interesan en este pequeño espacio. Después habrá oportunidad de divagar un poco sobre el tema, pero no ahora. A lo que iba es

que entre tanto cuestionamiento, de vez en cuando me hacía algunas preguntas sobre lo que debía ser el Universo. En este punto, tal vez pocas personas han tenido las mismas dudas, y posiblemente sean muchas las que ni les interese en absoluto esta área. Sólo aquellas personas que de niños han levantado su mirada al cielo nocturno y han querido saber cuan grande debía ser el Universo, de que estaba compuesto, por qué era negro y no de otro color, por qué había estrellas y cuán distantes estaban con respecto a nuestros hogares, podrán comprender todo esa avalancha de pensamientos y de dudas que se vertían en mi tierno razonar infantil. Una vez que fui creciendo y tomando más conciencia de que debía resolver mis dudas como buen ser humano que era, comencé a investigar parte de lo que cada noche al admirar el cielo plagado de estrellas venía a mi mente en forma de una pregunta. De primera instancia, me interesaba sobremanera la longitud del Universo, deseaba saber cuantos kilómetros medía. ¿Tal vez algunos cientos?, ¿miles de millones?, ¿infinito?, ¿qué



significa infinito? Como pueden ver no tenía ni la más remota idea de la realidad. Incluso ante la casi seria necesidad de conocer eso y otras tantas cosas más, comenté en más de una ocasión a mis padres con suma formalidad infantil mi enorme deseo de ser astrónomo. Sostenía la firme postura de que anhelaba llegar a conocer y comprender al Universo en su vastedad. ¡Ja!, de verdad no sabía que estaba diciendo.

## Nuevas medidas

Después de comentar mi sueño de niño de ser astrónomo, ahorré un poco de dinero con el que me fui haciendo de algunos libros relacionados con el increíble y fascinante tema de la astronomía y con paso lento y seguro fui comprendiendo muchas cosas. Al fin me enteré que medir el Universo con kilómetros era comparable con medir una ciudad con granos de arena fina, una tarea engorrosa y hartó difícil. Así que alguien sacó de su cabeza la genial idea de utilizar una nueva unidad de longitud, y fue algo grandioso. Ahora, cualquiera que quiera decir que la Tierra está separada del Sol por aproximadamente 149,597,870 kilómetros, puede sólo mencionar su equivalente astronómico, es decir, que ambos cuerpos se separan por 8 minutos-luz. Se escucha más elegante y simple, ¿no lo creen así? Esta fabulosa medida consiste en medir una longitud por la distancia que recorre un haz de luz en un determinado período de tiempo. Por lo tanto, un segundo-luz equivale a 300,000 kilómetros, pues esa es la distancia que ha recorrido en un segundo. Un minuto-luz serían 18,000,000 kilómetros, un día-luz 25,920,000,000 kilómetros y un año-luz unos 9,460,000,000,000 kilómetros. En la escuela se nos enseña que la estrella más cercana a nuestro sistema solar es la llamada *Alfa Centauri* (la estrella alfa de la Constelación del Centauro). Esta estrella está a unos 4.5 años-luz de distancia, o sea, unos 42,570,000,000 kilómetros. La Vía Láctea, nuestra

galaxia, tiene unos 97,800 años-luz de diámetro, algo así como unos 925,188,000,000,000,000 kilómetros. Notan que es más fácil decir noventa y siete mil ochocientos años-luz que novecientos veinticinco mil ciento ochenta y ocho billones de kilómetros. Y qué dirían si les dijera que nuestra galaxia forma, junto con otras veinte galaxias más, el denominado grupo Local, pero que existen otras agrupaciones denominadas en general cúmulos galácticos y que el más cercano (el cúmulo de Virgo) está a 65,200,000 años-luz de distancia, o sea, a 616,790,000,000,000,000,000 kilómetros (seiscientos dieciséis trillones, setecientos noventa mil billones Seiscientos dieciséis trillones, setecientos noventa mil billones). Realmente sorprendente.

## Notación científica.

Y en medidas así, que incluso los años-luz resultan insuficientes, los científicos han sacado a uso otra idea no menos maravillosa: la notación científica. Con ella, la distancia al Cúmulo de Virgo es de 65,200,000 años-luz, o  $6.52 \times 10^7$  años-luz. O también  $6.16792 \times 10^{20}$  kilómetros. Como se ve, éste sistema utiliza potencias de 10. El  $10^7$  del número  $6.25 \times 10^7$  tiene dos componentes: el exponente, que es variable y en este caso está representado por el "7", y la base, que siempre será 10 por ser potencia de 10. El exponente nos indica cuantos dígitos a la derecha del punto hay en una cifra. Así, en  $6.25 \times 10^7$ , se colocan 7 dígitos después del punto decimal, es decir, los números 2 y 5 y otros cinco ceros para completar lo expresado por el exponente. En  $6.16792 \times 10^{20}$  el exponente es 20 y tenemos ya cinco cifras que son "16792" por lo que inmediatamente después de ellas se deben colocar quince ceros para completar lo dictado por el exponente. Algo más,  $6.16792 \times 10^{20}$  puede expresarse sencillamente como  $6.2 \times 10^{20}$ , dado que es una aproximación a una

distancia de la cual no sabemos con precisión la longitud real, y en un momento dado, puede ser "más precisa" que  $6.16792 \times 10^{20}$ .

¿Por qué es más correcta una cifra con apenas dos dígitos que una de seis? Sencillo, aquí es donde entra en juego el concepto de Cifras Significativas. Tomemos para explicarlas un ejemplo: tenemos una barra de metal y queremos medirla. También tenemos dos reglas, una que mide solo en centímetros y otra que lo hace en centímetros y en milímetros. Un tercer instrumento, un Vernier sencillo, nos puede dar medidas de hasta 0.1 milímetros. Hacemos la primera medición y vemos que la barra de metal mide con la regla de centímetros unos 7 cm. y un tercio de la distancia entre el centímetro 7 y el 8. Con la segunda regla, la de centímetros y milímetros, medimos y encontramos una medida de 7.3 cm., pero vemos que la longitud de la barra de metal está entre el milímetro 73 y el 74. Por último, utilizamos en Vernier y obtenemos una cifra igual a 7.34 cm. y, aún así, una buena observación, vemos que la longitud queda entre 0.4 y 0.5 mm. Y ya no tenemos más instrumentos para seguir adelante.

Tres medidas. La primera es inexacta, en su totalidad. La segunda se aproxima un poco más y la tercera es un tanto más certera. Nos indica tan solo una aproximación: la barra mide entre 7.33 y 7.35 cm. Suponiendo que tuviera una longitud real de 7.3478 cm., cae dentro de nuestra medición. Tomamos un cuarto instrumento que registra hasta 0.01 mm. y dado que la precisión de una medida depende tanto de las limitaciones del aparato que la mide, como de la habilidad con qué este instrumento se use, obtenemos una medida de 7.345 cm. Ello nos indica que la barra mide entre 7.344 y 7.346 cm., y ese intervalo no abarca la longitud real de 7.3478 cm. por lo que nuestra medición dejó de ser exacta.

El concepto de cifras significativas se refiere

a todas las cifras que son conocidas con certidumbre, y además otra que es una aproximación. De esa forma, en 7.33 cm tenemos tres cifras significativas y donde estamos seguros de que sean 7.3 cm, y que el 0.03 cm es una aproximación. Por lo tanto, la distancia al cúmulo de Virgo se expresa mejor como  $6.2 \times 10^{20}$  km que  $6.16792 \times 10^{20}$  km en un momento dado. El  $6.2 \times 10^{20}$  indica que puede estar a una distancia de  $6.1$  a  $6.3 \times 10^{20}$ , algo que a todas luces resulta más cómodo y "preciso" que un intervalo de  $6.16791 \times 10^{20}$  a  $6.16793 \times 10^{20}$ .

Existen cuatro reglas sencillas para determinar el número de cifras significativas en una medida registrada, y son las siguientes:

1. Todos los dígitos, o cifras, excepto el cero, son siempre significativos;
  - 92 Dos cifras significativas.
  - 93.3 Tres cifras significativas.
2. Uno o más ceros, utilizados después del punto decimal, son significativos;
  - 4.700 Cuatro cifras significativas.
3. Los ceros colocados entre otros dígitos o cifras significativas siempre son significativos;
  - 5.709 Cuatro cifras significativas.
  - 509 Tres cifras significativas.
4. Los ceros que se utilizan únicamente para establecer el espacio del punto decimal no son significativos. Los ceros solo se utilizan para ocupar el lugar.
  - 7,000 Una cifra significativa.
  - 0.00689 Tres cifras significativas.

La astronomía es hermosa. Saber que existen muchos mundos distintos al nuestro, inexplorados y lejos de nuestras posibilidades de visita, tan distintos al nuestro nos hace volar la imaginación y comenzamos a fantasear sobre ellos. Todo el orden que hay en el Universo, cada objeto siguiendo al pie de la letra las Leyes Físicas conocidas y otras que apenas se vislumbran.

Allá afuera, lejos de nuestro hogar llamado planeta Tierra, existen cientos de miles de millones

de galaxias, cada una con un promedio de unos miles de millones de estrellas conformándolas. Si quería ser astrónomo, tenía un vasto campo para estudiar. Por lo tanto, seguí abriendo los viejos librillos de astronomía para principiantes, tan sólo para saber un poco de las bases de lo que reina en el Universo y me decidí por ser, en definitiva, un pequeño astrónomo, pero aficionado, solamente. Únicamente lo haría por pasatiempo, sin jamás llegar a ser un profesional. Admiraría el cielo nocturno, sabría un pedazo de todo lo que significa, pero no me dejaría ser devorado por su abrumadora e incuantificable grandeza...

© 2004, José Fco. Camacho A.

**Sobre el autor:** José Fco. Camacho A. nació el 20 de abril de 1979, en Queretaro, México, pasando la mayoría de su vida sin muchas aventuras para comentar, pero sí leyendo y viendo ciencia ficción. José Fco., además, siente pasión por las ciencias físicas, químicas y biológicas. Actualmente cursa el último año del servicio social de medicina general, con título por entregarse en unos cuantos días.

## ¿SE NOS ACABARÁ EL UNIVERSO?

por Rodrigo Mundaca Contreras

<<[...] El Mundo es tan exquisito, posee tanto amor y tal hondura moral, que no hay motivo para engañarnos con bellas historias respaldadas con escasas evidencias. Me parece mucho mejor mirar cara a cara la Muerte en nuestra vulnerabilidad y agradecer cada día las oportunidades breves y magníficas que brinda la vida [...]>>

–Carl Sagan–

¿Cuál es el destino último de nuestro Universo?

La reflexión sobre este tema, al igual que las interrogantes fundamentales (¿Cuál es mi lugar en el universo? ¿De dónde vengo? ¿Hacia donde voy?), normalmente es desechada por considerarse algo fuera del entendimiento, una inquietud sin importancia en la rutina diaria (después de todo, el tener la respuesta a este tipo de preguntas no sube el sueldo). La respuesta se obtiene de algún sistema de creencias religiosas o sectarias. Pero en esta situación no hay reflexión, sino simple aceptación de las ideas consignadas en libros considerados sagrados o provistas por personas iluminadas... y en otros muchos casos la respuesta es un

simple, irreflexivo y desdeñoso encogimiento de hombros.

Pero la ciencia también tiene algo que decir al respecto. No ofrece "la respuesta última" a la interrogante ni proporciona la buscada "paz espiritual" (no es su labor). Lo que sí otorga es una respuesta (que puede ir evolucionando en

la medida que el Conocimiento aumente) con la que se puede

construir un sistema de referencia sobre la cual

se pueden cimentar

ulteriores

reflexiones, sean éstas tranquilizadoras

o no.

Basándose únicamente en argumentos matemáticos y físicos que conforman las teorías vigentes

en la actualidad

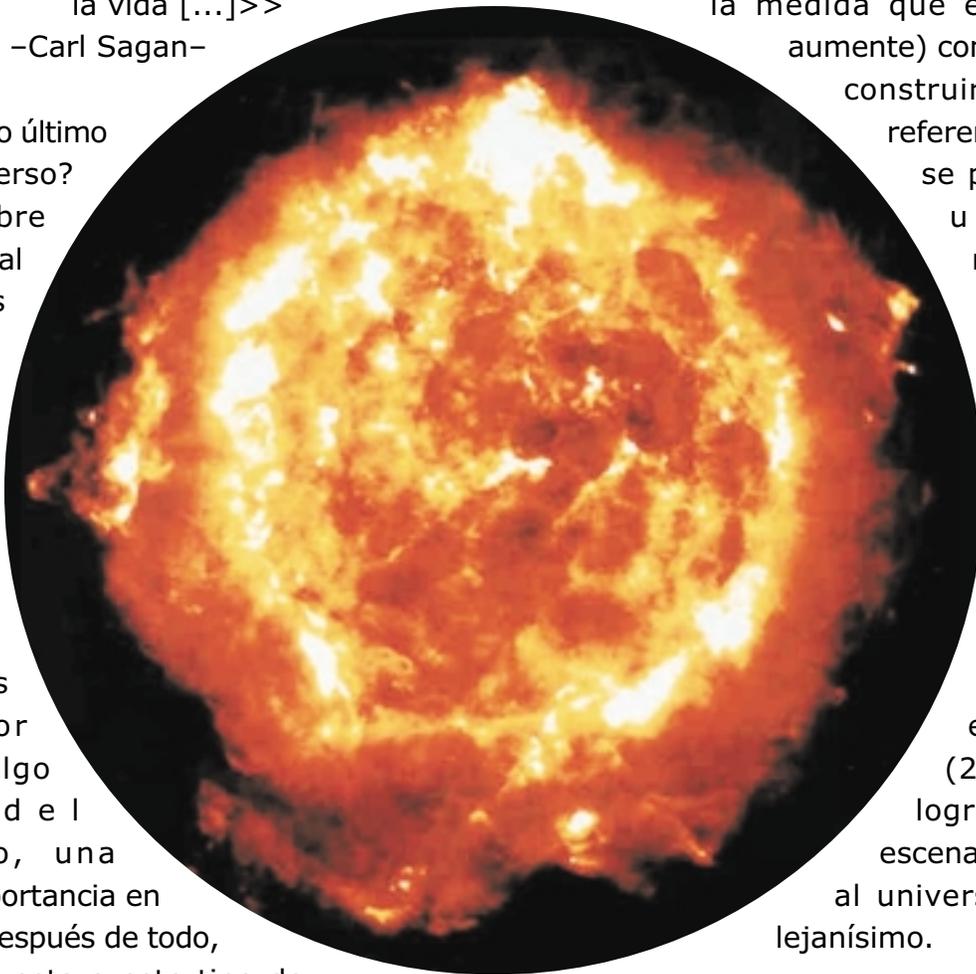
(2004 AD), se ha

logrado construir el

escenario que le espera al universo en un futuro lejísimo.

### Gravedad: La Gran Protagonista

La teoría aceptada en forma general para la aparición y evolución del universo es la del Big Bang. Según esta teoría el universo comenzó en una explosión inconmensurablemente grande hace unos 10 mil millones de años. A partir de entonces, el universo se expande en todas



direcciones, creando el espacio a medida que crece. Por diversos procesos físicos se crearon las galaxias, estrellas, planetas... ¡y nosotros mismos!

Cabe destacar que la tasa de expansión del universo está determinada por la fuerza de gravedad. La fuerza de gravedad es la interacción que se produce entre los cuerpos materiales, esto es, que estén compuesto de átomos (por ejemplo, el planeta Tierra está compuesto por átomos, y la suma de las fuerzas ejercidas por todos ellos sobre los átomos de nuestro cuerpo es lo que causa que estemos pegados al suelo).

La gravedad es la más débil de las cuatro fuerzas fundamentales (las otras tres son: fuerza nuclear fuerte, fuerza nuclear débil y fuerza electromagnética), pero sus efectos son acumulativos a gran escala. Esta curiosa propiedad es la que la convierte en la protagonista principal de esta historia.

El destino final de nuestro universo depende de la cantidad de materia que éste posee. Para determinar esto es necesario "pesar" el universo, o sea, determinar cuanta materia tiene. Si tiene el peso suficiente, entonces en algún momento la expansión cósmica se detendrá y comenzará a contraerse (de forma análoga a cuando se lanza una piedra hacia el cielo, esta se va frenando, se detiene, y comienza a caer de vuelta). Por el contrario, si la materia en el universo no es suficiente, la expansión continuará por toda la eternidad (a un cohete que va hacia la luna no le sucede lo mismo que a la piedra: logra huir de la gravedad terrestre).

¿Cuales son los posibles destinos últimos del Universo? Son dos:

**Universo Abierto.** El universo se expandirá por toda la eternidad.

**Universo Cerrado.** El universo frenará su expansión en algún momento para comenzar a contraerse hasta alcanzar tamaño nulo en el evento llamado Big Crunch.

**Universo Abierto:** Universo por los siglos de los siglos... y más

Para construir una imagen de un universo que se expande para siempre, es imprescindible centrar la atención en las estructuras más estables conocidas. No se sabe dónde estarán los humanos en mil años, pero sí se sabe la respuesta cuando se trata de nuestro sol, por ejemplo.

Se analizarán los siguientes eventos:

Muerte de Estrellas

Muerte de los Agujeros Negros

Decaimiento de la materia

Muerte Energética del Universo

## **Colapso de Estrellas: El advenimiento de las Tinieblas**

Las estrellas, aquellos puntitos luminosos en el cielo nocturno, son gigantescas bolas de gas en combustión. El origen de esta combustión consiste en, básicamente, reacciones de fusión nuclear entre los átomos ligeros de hidrógeno, en donde dos de ellos se fusionan para dar origen a un átomo de helio más energía que se transmite en forma de radiación electromagnética al espacio estelar.

Pero sucede que la cantidad de hidrógeno en una estrella no es infinita, de modo que, tarde o temprano, la estrella tiene que agotar el combustible que mantiene vivo el fuego estelar, con lo cual la estrella se apaga. Las estrellas se mueren en gigantescas explosiones conocidas como supernovas, se transforman en enanas blancas, estrellas de neutrones o colapsan en agujeros negros. Se forman nebulosas de polvo debido a la explosión y es posible (si se dan las condiciones adecuadas) que las estrellas vuelvan a crearse... y a morir. Este ciclo de creación-muerte tiene un tope cuando los elementos creados por las reacciones de fusión nuclear avanzan en la tabla periódica y se sintetiza un elemento estable como es el hierro. En este caso la producción de estrellas finaliza y ya no vuelve

a encenderse ningún astro.

Cuando esta situación suceda para todas las estrellas del universo, éste se sumirá en la más oscura de las tinieblas.

Gran parte de la materia, no obstante, seguirá estando allí. Los agujeros negros absorberán mucha de esta materia, pero tal vez no toda, de modo que existirán cuerpos opacos como planetas, asteroides y cometas junto con agujeros negros que no pudieron capturarlos.

Ahora bien, se sabe que los agujeros negros emiten un tipo de radiación que eventualmente es capaz de evaporarlo. Para que esto ocurra hace falta una cantidad de tiempo inimaginablemente grande, pero ciertamente finita, de modo que en un universo en eterna expansión, hasta los agujeros negros mueren.

## **Evaporación de Agujeros Negros: La derrota del Asesino Cósmico**

Stephen Hawking y Roger Penrose determinaron hacia 1970 una propiedad en los agujeros negros que implicaba que éstos no sólo podían “tragar” materia, sino que también podían “vomitarla” de vuelta hacia el universo.

Este “vómito” ahora se conoce como “Radiación Hawking” y consiste en una radiación de origen cuántico.

¿Cómo es posible eso si se sabe que nada, ni siquiera la luz con toda su rapidez, puede escapar de un agujero negro?

El Principio de Incertidumbre de Heisenberg señala que no se puede conocer con absoluta precisión la posición y velocidad de una partícula. Cuanto con mayor precisión se conoce una de estas magnitudes, con menor precisión se conoce la otra. Este principio, aplicado a los agujeros negros, implica que el espacio “vacío” justo fuera del horizonte de sucesos de uno de estos objetos estelares, no está totalmente vacío. Tiene que existir fluctuaciones de algún tipo. Dichas fluctuaciones se manifiestan como pares de

partículas-antipartículas virtuales de luz o de gravedad, de energía opuesta, que aparecen juntas en un instante determinado justo fuera del horizonte de sucesos, se separan, y luego se vuelven a reunir, aniquilándose entre sí, o siendo tragadas por el agujero negro. Puede suceder que sólo una de las partículas del par sea digerida por el agujero negro, dejando a la otra con libertad para escapar. Desde el punto de vista de un observador externo, el origen de esta partícula virtual sería el agujero negro.

El detalle es que las partículas que el agujero traga poseen, en algunos casos, energía negativa. Para compensar esto, la partícula que escapa tiene que tener energía positiva (de modo que la suma de ambas sea cero y así cumplir con la ley de conservación de la energía). Entonces, un flujo de partículas de energía negativas siendo tragadas por el agujero negro tiene como resultado una disminución de masa y entropía de éste.

Con el tiempo suficiente (recordemos que la Eternidad es un periodo de tiempo muuuuy largo) el agujero negro se encoge, se evapora y “muere” (asumiendo que el flujo de masa hacia dentro del agujero es nula o menor que la tasa de emisión de radiación Hawking).

## **Decaimiento de la Materia: ¿Es la materia 100% estable?**

¿Y que ocurre con la materia que no cae en los agujeros negros?

La materia está compuesta por átomos, y éstos por protones, neutrones y electrones. Los protones son considerados como las partículas más estables que se conocen.

Un protón está compuesto por tres quarks. Estas partículas no pueden tener sus posiciones completamente definidas (estáticas) en la estructura del protón, pues violarían el Principio de Incertidumbre. En vez de ello su posición está dada por una “distribución de probabilidades”,

de manera que se alejan y se acercan de modo completamente aleatorio. Por puro azar, en algún momento de la eternidad, los quarks pueden encontrarse más cerca que de costumbre, tan cerca que la fuerza de gravedad entre ellos predomine por sobre la fuerza nuclear fuerte. Si ese es el caso, la gravedad provocará que el protón colapse en un agujero negro subatómico y se evapore instantáneamente por efecto de la radiación Hawking.

Y así se tendría la muerte de un protón. El mecanismo de desintegración de las otras partículas es similar.

La Eternidad es muy larga y tiene mucha paciencia, de modo que habría tiempo suficiente para que toda la materia del universo colapse de esa manera.

## **Entropía: Crisis de Energía Universal**

Existe un concepto en Termodinámica llamado "entropía". Si bien está definido en forma matemática, puede ser interpretado como "la cantidad de desorden de un sistema".

Para ejemplificar el concepto, imagínese la siguiente situación: Una persona toma un huevo crudo en la mano y la abre de modo que el huevo resbale de ella. ¿Qué se observa? El huevo cae al suelo y se rompe. En el estado inicial, la entropía o desorden del huevo en la mano es pequeña (el huevo está completo). El mismo huevo en el suelo y roto, tiene una entropía o cantidad de desorden alta. Pues bien, se ha determinado que los estados de los sistemas (de todos los sistemas en el universo conocido) siempre evolucionan desde un estado de baja entropía a un estado de alta entropía. El que no se vean huevos rotos saltando del suelo y reconstruyéndose solos en las manos es una confirmación de esto, fenómeno consignado en el enunciado de la segunda ley de la termodinámica, ley en donde se origina el concepto de entropía.

Para aprovechar la energía, es necesario que ésta tenga una distribución desigual. Siguiendo con el ejemplo del huevo roto en el suelo, lo más probable es que se tendrá que limpiar el suelo para que el desorden o la entropía del sistema huevo-cocina disminuya. Para poder llevar a cabo tal acción se necesita mover los músculos. Para que los músculos se muevan es necesario comer. La comida posee energía almacenada químicamente y por diversos procesos se transforma en energía disponible para ser usada por los músculos en forma mecánica. Ahora bien, el trabajo de limpieza puede ser extenuante y la persona que limpia puede acalorarse. El calor producido por la persona es energía, pero sucede que esta energía posee un alto contenido entrópico. Es decir, la disminución de la entropía del sistema huevo-cocina, se realizó a costa del aumento de entropía de la persona que limpia el desastre!

Generalizando un poco, se puede decir que todos los procesos físicos que realizan intercambios de energía, producen aparte del trabajo útil, un residuo en forma de calor.

¿Qué relación tiene la entropía con la crisis energética universal?

El sol, nuestra estrella, transforma cada segundo toneladas de hidrógeno y helio en otros elementos produciendo mucha energía calórica que se emite en forma de radiación (basta asomarse a una playa en verano para sentirlo). Lo mismo vale para todas las estrellas del universo. Esto significa que la entropía del universo aumenta a cada instante, de forma irreversible.

Eventualmente todo tipo de energía, ya sea nuclear, química, potencial, elástica etc. se transformará en energía calórica y ya no se podrá seguir aprovechando de forma útil. Basta citar como ejemplo la energía calórica del mar: el mar ha recibido radiación solar durante millones de años, con lo cual la cantidad de energía que

posee es fabulosa, sin embargo, la poca diferencia de temperatura que posee con la temperatura ambiente hace que sea imposible aprovechar su energía.

Cuando toda la energía del universo se transforme en calor, se podrá decir que el universo habrá muerto energéticamente. Y si eso ocurre, ningún ser vivo tal como lo conocemos puede vivir. Esto es debido a que los seres vivos realizan intercambios de energía con su ambiente, y esto sólo se realiza si existe un gradiente o diferencia energética entre el ser y su entorno. En un universo sin gradiente energético, el intercambio de energía es imposible.

El universo se convertirá en un lugar inimaginablemente grande, abismantemente vacío e impregnado de una aterradora y absoluta oscuridad, sin la menor posibilidad que se produzcan fenómenos físicos de ninguna especie.

¿Un panorama desolador, no?

## **Universo Cerrado. Apocalipsis lejano, pero inminente**

El esquema presentado anteriormente corresponde al estado final de un universo en eterna expansión. Actualmente ese es el modelo que se asigna a nuestro universo, basado en la medición de la masa total. No obstante lo anterior, existen fundadas razones para creer que hay más materia de la que se ha medido. La fuerza de gravedad que se calcula que es necesaria para mantener estable a sistemas de estrellas múltiples (o incluso cúmulos de galaxias) que se han observado, es distinta a la que realmente se determina en forma experimental. Esto significa que existe "algo más" en esos sistemas que aporta con gravedad y que provoca, en definitiva, que los cúmulos estelares sean estables. Este "algo más" ya tiene nombre: se conoce como materia oscura, y si bien su existencia no tiene explicación bajo el paradigma actual de las ciencias físicas, su existencia sí ha sido confirmada

por observaciones radioastronómicas, en particular por el CBI "Cosmic Background Imagen" (un radiotelescopio que funciona en Chile y en donde el CALTECH, el Departamento de Ingeniería Eléctrica de la Universidad de Concepción y la Universidad de Chile, entre otras pocas instituciones, posee estudiantes investigando).

Si ocurre que la materia normal más energía oscura suman la cantidad de masa suficiente, el universo frenará su expansión y comenzará a contraerse. Y si ese es el caso, el fin del universo está sentenciado irremediablemente.

Si la tasa de desaceleración es muy lenta, entonces puede tomar una casi-eternidad el que se frene, y otra casi-eternidad el que disminuya de tamaño hasta llegar a tamaño nulo. Siendo este el caso, los eventos que se han descrito para el destino de estrellas, agujeros negros y materia en general, también tendría validez en el modelo de universo cerrado.

No obstante lo anterior, un universo en contracción tendrá sus propias características.

La radiación de fondo de microondas, el estertor agónico de la explosión del Big Bang, comenzará a aumentar su temperatura, producto del efecto Doppler. Esto se traducirá en un aumento de la temperatura del universo.

El color del universo dejará de ser negro para comenzar a tornarse de un escalofriante tono rojizo oscuro. Conforme se acelere la contracción, el color irá pasando por todo el espectro visible. Eventualmente se pondrá amarillo. Tiempo después, blanco.

En la eventualidad que aún existieran estrellas para ese entonces, el aumento de temperatura del universo será un problema para ellas. Ya se mencionó que un sistema físico que realice intercambio de calor con el ambiente necesita de un gradiente de temperatura. Si la temperatura del universo es igual o incluso mayor que la de la estrella, ésta será incapaz de eliminar el calor producido por las reacciones nucleares... y si

esto ocurre la estrella finalmente explotará.

Los planetas no correrán mejor suerte. La radiación acabará con sus atmósferas, abrasará sus superficies, obligando a los hipotéticos y desdichados habitantes a refugiarse en el interior de sus planetas.

Pero de nada les serviría aquello, pues los efectos del calor serían cada vez peores.

Además, el Espacio se encoge.

La materia es comprimida a tal límite que los átomos de la materia son destruidos en sus componentes. Sólo hay quarks y agujeros negros en un entorno de altísimas temperaturas.

La gravedad finalmente aplasta todo.

Una explosión infinitamente potente destruye el Universo: Materia, Espacio y Tiempo mueren.

Este evento es lo que se conoce como Big Crunch, una suerte de Big Bang al revés.

El universo muere y ya no hay después.

No hay después...

© 2004, Rodrigo Mundaca Contreras.

## ME CONSTA EL FINAL DEL PLANETA

por Soledad Cabrera Toledo

Las historias sobre el Apocalipsis se han narrado en todas las culturas, en todas las épocas de la humanidad. La tesis que algún día el mundo sufrirá un cambio dramático que terminará con toda la vida del planeta se ha repetido cientos de veces, variando la violencia de la tragedia. Mientras para algunos sería un proceso lento, apenas perceptible, para otros sería un cataclismo de gran impacto, haciendo que toda la humanidad sufriera hasta lo indecible y se arrepintiera por su perversa existencia.

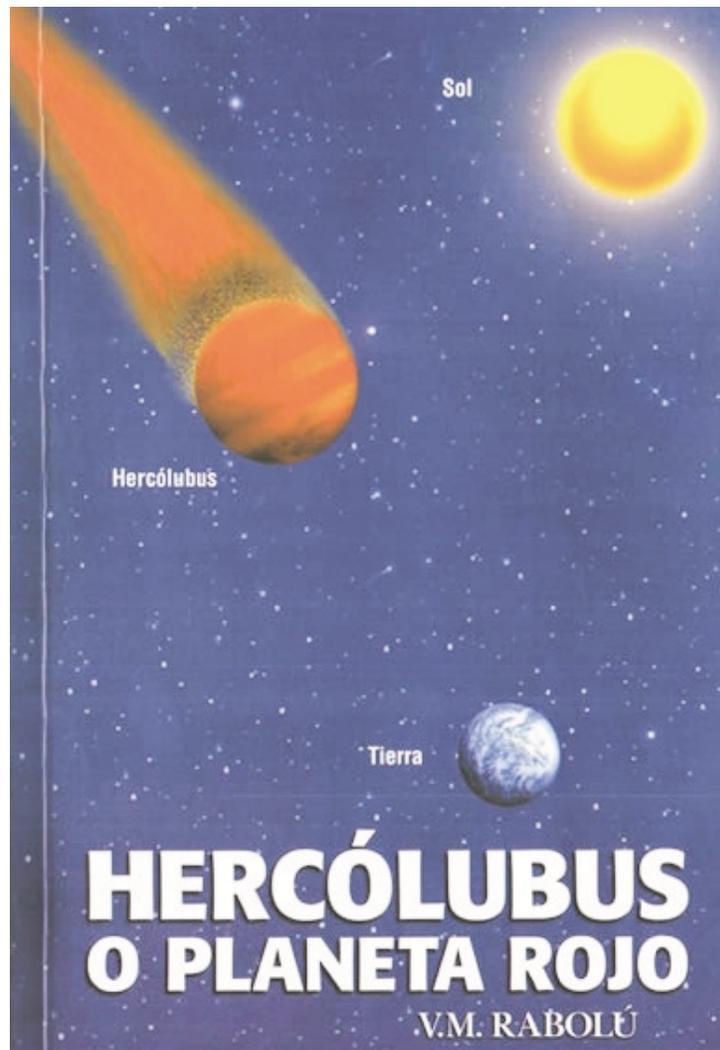
De la misma manera, se han creado miles de "recetas" para escapar de ese cruel e inexorable final. Una buena vía de escape es llevar una vida pastoril y libre de vanidades, comer sólo verduras, o hacer sacrificios a los dioses que corresponda. El viernes 17 de marzo de 2000, en Uganda, se registró el segundo suicidio masivo más grande registrado en los últimos 40 años, cuando más de 230 personas se inmolaron porque, según sus creencias, el Juicio Final estaba pronto a suceder y sólo con el fuego sus almas se salvarían. No todas las salidas son tan irreparables como éste ejemplo, pero sirve para graficar los extremos a los que se llega por

temor al Fin del Mundo.

*Hercólubus, o el Planeta Rojo*, texto de V.M. Rabolu (seudónimo del colombiano Joaquin Enrique Amortegui Valbuena), es otro de los tantos llamados a estar preparados, por que el fin está cerca. Sin afán de atemorizar a la población, el autor declara que un planeta de gigantescas proporciones, 4 o 5 veces más grande que Júpiter, se aproxima a la Tierra y la embestirá en una terrible colisión que, evidentemente, no dejará piedra sobre piedra. El extraordinario suceso ocurrirá pronto, pero antes, los efectos de la enorme gravedad de este gigante

provocarán plagas, epidemias, terremotos y la peor hambruna vista por la humanidad, que obligará a que nos devoremos unos a otros.

El libro, dividido en 7 capítulos, habla además de las razones de esta hecatombe y ofrece la alternativa para sobrevivir a ella. Esto acontecerá porque la humanidad merece un castigo, por ser intrínsecamente mala, y prestar oídos a los mal llamados científicos. Nada podrá evitar la destrucción, porque Hercólubus también está habitado por gente de corazón podrido, así que ambos mundos están destinados a desaparecer. Por otro lado, es



necesario sumar los años de mal trato que ha sufrido la Tierra. Los ensayos nucleares han fracturado el fondo del mar y el fuego del centro del planeta comienza a entrar en contacto con el agua, provocando el fenómeno del Niño, la inclinación del eje de la Tierra, el envenenamiento de los peces, y las mutaciones genéticas.

La salvación, según Rabolu, está dada por una única fórmula: la desintegración de los defectos y el desdoblamiento astral. Sólo siguiendo las enseñanzas de la Iglesia Gnóstica se logra purificar el alma y llamar la atención de los extraordinarios seres venidos desde Venus y Marte, que recogerán a los buenos y se los llevarán a un lugar perfecto.

El texto hace alusión a muchos otros temas enigmáticos, tratando de unir con una sola explicación la desaparición de la Atlántida, los viajes astrales, la separación del cuerpo y el alma, la Justicia Divina y la Quinta Dimensión. Aclara que todo el saber de la Humanidad, el trabajo de los científicos y la educación formal no son más que maneras de las superpotencias de cegar al resto de la población, ya que la verdad, la única verdad, es sólo alcanzable a través de la meditación.

Es difícil criticar este libro, partiendo por intentar clasificarlo en algún género narrativo. No se puede decir que es ciencia ficción, porque aunque habla del futuro, las evidentes incorrecciones, exageraciones, y la soberbia con que desparrama (literalmente) las ideas sobre la "vida en otros planetas", provocan risas y malestar entre los que gustan de novelas de este tipo. Tampoco se puede decir que sea la Biblia del Gnóstico, porque aun cuando muchos aseguran que éste es el texto guía de su doctrina, otros lo reniegan, ya que desvirtúa según ellos sus postulados. Tal vez el término fantasía se ajuste un poco, ya que en muy pocos puntos se acerca a algo que se pueda probar.

Sin embargo, debo reconocer que utiliza un

arma que desmorona cualquier corrección. Al negar, en el primer párrafo, la validez de la opinión científica, los intentos por convencer a algunos de que en Venus llueve ácido sulfúrico suenan tan poco creíbles como los venusinos de Rabolu. Para aquel que toma el libro al pie de la letra, el autor es un genio, que ha descubierto la conspiración mundial que desde hace siglos planean "los gringos" para que nadie se entere de "la verdad". Para quienes ven en Rabolu a un maestro, entonces todo calza: los humanos son malos, los científicos sólo crean armas, los países poderosos sólo quieren destruir a los más débiles, la vida en esta tierra es un flagelo y todos debieran morir; no hay nada más que hacer.

Así que en esta crítica renuncio a decir que la Tierra gira en torno al sol, efectivamente, inclinada con respecto a su eje, en un ángulo de 23, 5°, pero que no es el único planeta del sistema solar que lo hace. Marte y Saturno giran a 22° de su eje, Júpiter lo hace sólo a 3°, Neptuno a 29°, y Urano a 98°. Tampoco diré que el fenómeno del Niño se registra desde el siglo XVIII, un par de siglos antes de los ensayos nucleares. Y para qué comenzaré a enumerar los adelantos en medicina y telecomunicaciones, que a diario utilizamos, realizados por los perversos científicos. No lo haré porque, para Rabolú, esas son mentiras. Él conoce toda la verdad, ¿Cómo rebatir con esos ejemplos las palabras de un hombre que ha visto con sus propios ojos a un venusino?

La creencia de que Hércólubus existe y es una amenaza para la humanidad es, a mi pesar, una teoría que muchos defienden. Es cosa de entrar a algún foro en Internet y leer cómo la tesis de la conspiración mundial para que nadie se entere es argumentada de mil maneras. Ese tema no lo discuto, ya que todos tienen derecho a creer lo que quieran, y siempre he defendido la sentencia de que "cada loco tiene su tema". Pero me preocupa ver cómo la ignorancia lleva

al público a confundir la seudo ciencia con la ciencia y con la verdad, y cómo algunos se aprovechan de esto. Me cuesta creer que el señor Rabolú no se ha beneficiado de la publicación de este libro, aunque no haya cobrado un peso por el material. Con el simple echo de ser conocido y reconocido como "maestro" ya tiene suficiente.

Como dije, no pretendo cuestionar los postulados fatalistas de este autor. La profecía, como tantas otras similares, de que el mundo se ha de acabar "pronto" (¿en cinco, cien, mil, cuatro mil años más?), no podrá ser confirmada a menos que tengamos a Hercólubus lo bastante próximo como para que brille cual lucero en el firmamento, y sea imposible que "las potencias" lo sigan negando. Pero sí tengo algo que decir con respecto a la forma del mensaje. Es un libro que se lee en un rato, muy breve y muy repetitivo. El lenguaje es simple, simplísimo, lo que podría hacer más cercana la idea al público lego en ciencias, o que no guste de la lectura. Lamentablemente, para una persona un poco más crítica no deja nada claro, pues sólo esboza afirmaciones que no termina de explicar, pero que pueden convertirse fácilmente en dogmas. La mayor parte de las ideas de Rabolú se fundamentan en su experiencia, que cierta o no, es imposible de cuestionar.

Mi parecer es que el libro es una curiosidad de la literatura, un accidente. No es malo, es pésimo si lo que buscas es ciencia ficción, ya que pretende que su contenido es LA VERDAD. Ante eso, se puede creer que es un libro de introducción al pensamiento gnóstico, pero tampoco ayuda a convencer a un "pagano" de sus postulados, diría que al contrario, los ridiculiza. Este panfleto de las enseñanzas de Rabolú, ampliamente difundido, sólo puede ser recomendado para aquellos que buscan nuevos credos, que necesitan reafirmar la idea de que el mundo es y será una porquería, y que estén convencidos de que la única forma de cambiar

las cosas es esperando que al final todo sea destruido. Personalmente, no me atrevería ni siquiera a regalarlo.

© 2004, Soledad Cabrera Toledo.

## Ficha técnica

Título: *Hercólubus o Planeta Rojo*

Autor: V.M.Rabolú (Joaquín Enrique Amórtegui Valbuena)

Del original colombiano *Hercólubus o Planeta Rojo*

1ª Edición en Chile, abril de 2002

Kendall Ediciones, Santiago de Chile  
50 páginas

## PRIMER CONCURSO INTERNACIONAL DE CUENTOS DE CIENCIA FICCIÓN TAUZERO 2004

El e-zine chileno de ciencia ficción TauZero llama a los escritores de habla hispana a participar en la primera edición del Concurso de Relatos Breves de Ciencia Ficción TauZero 2004.

A continuación se esbozan las bases del concurso:

**1.-** Podrán participar todas las narraciones inéditas escritas en castellano enmarcadas dentro del género de la ciencia ficción. Sólo se aceptará una obra por autor.

**2.-** La obra presentada debe ser enviada por correo electrónico a la siguiente dirección: [tauzero\\_ezine@hotmail.com](mailto:tauzero_ezine@hotmail.com)

Se incluirán dos archivos adjuntos: en el primero el cuento firmado con el nombre del autor y en el segundo los datos pertinentes: dirección, teléfonos, correo electrónico, junto con una breve reseña biográfica del autor.

**3.-** El relato enviado deberá tener un máximo de 12 páginas y un mínimo de 5 páginas tamaño carta, cada una con 20 líneas, mecanografiadas a doble espacio por un solo lado en tipografía verdana, tamaño 11. aceptarán obras que no cumplan con estas exigencias.

**4.-** El plazo de presentación de las obras vence el 31 de mayo de 2004. La decisión del jurado, que será inapelable, se hará pública en la edición de julio del e-zine TauZero.

**5.-** Habrá un primer lugar y cuatro menciones honrosas. El relato que obtenga el primer lugar recibirá un premio de 150 dólares.

**6.-** El relato ganador será publicado junto a los relatos que hayan obtenido las menciones honrosas en una edición especial del e-zine TauZero. Los autores ceden los derechos a la organización para la publicación solamente en la instancia citada. Luego de esto los derechos les serán devueltos.

**7.-** El jurado estará compuesto por los Sres. Sergio Alejandro Amira Álvarez, Pablo Castro Hermosilla y Rodrigo Mundaca Contreras.

**8.-** Las consultas pertinentes podrán efectuarse a la siguiente dirección de correo: [tauzero\\_ezine@hotmail.com](mailto:tauzero_ezine@hotmail.com)

**9.-** La participación en este concurso supone la aceptación absoluta de estas bases.

Santiago, enero de 2004



## ¿CÓMO COLABORAR CON TAUZERO?

**1.-** Podrán participar todas las personas interesadas con colaboraciones que tengan por tema la ciencia ficción, fantasía, difusión de ciencia, literatura, cine y TV, cómics o manga de ciencia ficción / fantasía.

**2.-** Las colaboraciones deberán estar dentro de las siguientes secciones:

- Cuentos de ciencia ficción / fantasía / terror.
- Ensayos de ciencia ficción / fantasía / terror
- Ensayos de divulgación científica.
- Crítica de libros de ciencia ficción / fantasía / terror / divulgación científica.
- Crítica de películas ciencia ficción / fantasía / terror.

**3.-** Los colaboradores deberán enviar sus aportes escritos en lengua española. No hay restricción en cuanto a extensión, sin embargo el editor se reserva el derecho de editar y/o publicar en distintos números.

**4.-** Los participantes deberán presentar su colaboración original escrita en formato .rtf, una columna, letra verdana tamaño 11, espaciado 1,5 pts. Hoja formato carta con márgenes de 2.5 cm. tanto inferior como superior, derecho e izquierdo. Se permite la incorporación de imágenes, siempre y cuando sea imprescindible para el desarrollo o comprensión del trabajo presentado.

**5.-** Los aportes se deben enviar comprimidos en formato .zip a la dirección de correo electrónico [tauzero\\_ezine@hotmail.com](mailto:tauzero_ezine@hotmail.com).

**6.-** No hay restricción al número de trabajos que un colaborador puede enviar.

**7.-** Los trabajos deberán llevar el nombre del autor o seudónimo, e-mail de contacto, título de su colaboración y la sección a la cual va dirigida, además de una breve reseña si así lo desea.

**8.-** Las características de la edición se ajustaran al formato del e-zine.

**9.-** El simple hecho de presentar trabajos supone la expresa conformidad de los autores con los objetivos y valores del e-zine.

**10.-** El hecho de presentar trabajos no implica publicación automática, esto se dará después de que el trabajo sea aprobado por el editor.