

TAUZERO

#18



Aunque me crea tecnologizado y vanguardista en lo que a lectura electrónica se refiere y pretenda hacerme y hacer creer que la literatura publicada en Internet es lo mismo que publicación en papel, la verdad innegable es que la literatura en formato electrónico aún no posee el status ni la honorabilidad de un libro tridimensional, hojeable, con masa y volumen. Aún cuando un texto en Internet es ubicuo y puede ser publicado independiente de editoriales a un costo órdenes de magnitud menor, la mayoría de las personas invariablemente preferirán el clásico libro en papel, y confieso que yo también. La libertad de Internet hace que la cantidad de basura disponible alcance niveles astronómicos y en esas condiciones lo interesante y rescatable se pierde en un mar de bagatelas olvidables.

Ejemplo cercano: año 2003, *Ygdrasil* en *TauZero* #1. Disponible en todo el mundo a un click de distancia. Fue un texto que sólo tuvo relativo éxito en listas de correo. Año 2005, *Ygdrasil* publicado en Chile por ediciones B. Éxito instantáneo. Baradit saltando desde su posición de turista del género al mainstream fantástico chileno.

¿Cuál es la diferencia entre *Ygdrasil* en formato digital e *Ygdrasil* en formato papel? Más allá del tema marketing y las estrategias de mercado y las infinitas

variables que dejó en el tintero, la respuesta es que la gente definitivamente prefiere un libro en papel y le otorga reconocimiento a esos autores por sobre los que están en Internet; probablemente esto ocurre por lo que señalaba más arriba: en la Red puede estar cualquiera, tanto si posee mérito como si no.

TauZero, en este contexto, puede ser considerado un producto más flotando en el mar digital, otra bagatela olvidable independiente de las altruistas motivaciones que podamos tener quienes hacemos esta publicación.

Por supuesto, ni yo ni los que colaboran con nosotros ni nuestros lectores piensan eso. Muy por el contrario. *TauZero*, como sucesor del insigne *Fobos*, también comienza a ser considerado un referente de la literatura de género a nivel nacional.

Pero antes de continuar, permítanme un flashback digresivo.

No sé si alguna vez lo escribí en alguna editorial, o si lo mencioné a alguien. El asunto es que cuando decidí comenzar el viaje por el género de la CF&F en este vehículo llamado *TauZero*, hace exactamente tres años, no sabía muy bien que puertos tendría ocasión de visitar, o que alienígenas abordarían la nave, o si se acabaría el combustible a medio camino y caeríamos en algún planeta desconocido e



TauZero #18

Abril

2006

Director

Rodrigo Mundaca Contreras

Editor, Diagramación y Dirección de Arte

Sergio Alejandro Amira

Portada

Gottfried Helnwein, "Leda And the Swan"

Colaboradores

Eduardo Unda Sanzana

Pablo Castro Hermosilla

A. César Osses Cobián

Daniel Guajardo

Jorge Baradit

Omar Vega

inhóspito... ¿llegaríamos a destino? ¿Teníamos destino? ¿Era el viaje en sí nuestro objetivo?

Han pasado tres años y aún no tengo las respuestas. Creo que tampoco las quiero ni necesito averiguar. Es como querer ver en la bola de cristal lo que hay a la vuelta de la esquina. Mejor que eso es ir y mirar. Y punto.

El viaje comenzó en forma muy entusiasta con varias personas que fueron reclutadas en la ahora extinta lista de correo *Utopika*; pero se teletransportaron a ubicación desconocida en el segundo número. Y por mi parte, con una carrera universitaria en extremo absorbente que necesitaba terminar y que no dejaba tiempo para nada más, pues que alunizamos en un frío y lejano planetoide errante...

Pero sucedió que Sergio Alejandro Amira y Pablo Castro llegaron a sacudir mi modorra y a resucitar *TauZero*, huyendo de los estertores de agonía que nuestro fanzine inspirador, *Fobos*, comenzaba a experimentar.

Con Sergio y Pablo formamos durante algunos números una suerte de triunvirato, un poder a tres manos. Funcionó bien durante algún tiempo. Diferencias de visión y algunos asuntos personales, repercutieron en el alejamiento de Pablo de *TauZero*, por allá por el número cinco o seis.

A partir de ese momento, *TauZero* fue manejado por Sergio y por mí. Un artista visual y un ingeniero en electrónica trabajando en un proyecto literario, una mezcla tan extraña y antinatural como sería ver un campo antientrópico recomponiendo un plato roto desde el suelo y reintegrándolo en la mesa. Pero aún siendo una colaboración algo extraña y antinatural, funcionó.

TauZero nació en el seno de la lista de correo *Utopika*, comunidad de personas que llegó a tener más de 2500 integrantes; que fue testigo de memorables discusiones y reflexiones y causante de más accidentes académicos de los que quisiera recordar... pero que, como todo en la vida, comenzó a declinar. Para entonces *TauZero* estaba alojado en el sitio web de *Utopika*, y era una situación que comenzaba a causar confusión. ¿Por qué una revista (o e-zine) que se llama "A" está alojada en un sitio web que se llama "B"?

Una meta natural era, evidentemente, poseer un sitio web y un foro propio. La lista de correo *Utopika* no clasificaba porque ya había cumplido su ciclo y porque estaba alojada en un hosting gratuito, yahoogroups, lo que me molestaba sobremanera por el tema de la publicidad incrustada en cada mensaje, y porque no había una forma fácil de respaldar la

información emitida.

Cuando estuve en condiciones, corté por lo sano y adquirimos nuestro propio dominio en internet para *TauZero*, <http://www.tauzero.org>. Elegí el .org para hacer explícito que lo nuestro era un proyecto cultural que se alimentaba de aportes de escritores y ensayistas de *cualquier* parte del planeta.

Para entonces ya no sólo estábamos Sergio y yo en el proyecto. Habíamos ido sumando, de a poco, amigos que no sólo permanecían cerca, sino que aportaban con sus visiones y opiniones propias. Con las indicaciones de `tod@s ell@s`, se construyó el sitio web, completamente distinto a lo que habíamos tenido hasta el momento. También construimos un nuevo foro de discusión, tal como siempre quise. Finalmente, decidí deshacerme de la moribunda lista de *Utopika*, por dos razones: 1) tratar de mover a la gente realmente interesada en hablar de género al nuevo foro y, esto era más importante y 2) cerrar un ciclo y marcar definitivamente la nueva etapa de *TauZero*.

Bien, antes de este flashback hablaba sobre *TauZero* como referente, que básicamente se traduce en que la publicación sea citada como referencia, obvio. Por supuesto, aquello ya ocurre desde un tiempo a esta parte a lo largo y

ancho del mundo-CF-hispanoparlante-en-Internet. Pero no habíamos sido citados en alguna publicación impresa (en la lógica de darle más importancia a lo impreso por sobre lo digital).

Y bueno, aquello finalmente ha ocurrido. Marcelo Novoa acaba de publicar con bombos y platillos su antología de literatura CF llamada **Años Luz, Mapa estelar de la Ciencia Ficción en Chile**. Es un estudio-recopilación de más de 400 páginas, en donde aparte de citar a *TauZero* como entidad, son antologados cinco autores (de un total de treinta y dos) que colaboran con el ezine.

Fuimos invitados a la ceremonia de lanzamiento, realizada el 21 de abril en Valparaíso. Novoa, ante todo un académico y un poeta, tenía entre sus invitados a personas mayoritariamente de esa área.

Si yo fuera de esas personas que no suelen adaptarse a condiciones sociales cambiantes, probablemente me hubiera sentido incómodo. No fue este el caso y disfruté muchísimo la ceremonia. Novoa se reía muy contento y efusivo. Sin duda era su minuto de gloria: su libro, cuya fecha de publicación se retrasó en un par de oportunidades, finalmente veía la luz. Cuando fue su turno de hablar, se le veía muy distendido, condimentando su discurso con algunas graciosas ironías de sí mismo.

En ese mismo discurso se dio el tiempo de agradecer a todos quienes le habían ayudado, ya fuesen autores, fanzines o ezines.

Después de los discursos y la música y el vino de honor, llegó el tiempo de hacerse una copia autografiada del susodicho libro.

Quise ser el primero en tener el libro, pero el siempre winner Baradit me arrebató el lugar (jejeje). Minutos más tarde podía apreciar lo impecable de la edición y las referencias que tan contento me dejaron.

Fue un día muy importante para la literatura de género fantástico local. No teníamos un libro de estas características hasta este momento. De modo que agradecemos y aplaudimos de todo corazón al amigo Novoa por hacer el esfuerzo y compilar en esta antología nuestra historia fantástica y esperamos ansiosos la próxima publicación de las dos novelas anunciadas en la contrasolapa: *La segunda enciclopedia de Tlön* y *Los hijos del cielo y de la noche*.

Rodrigo Mundaca Contreras
Concón, Viña del Mar
22 de abril de 2006

CONTENIDOS

EDITORIAL
por Rodrigo Mundaca Contreras.

FICCIÓN
Exerion
por Pablo Castro Hermosilla.

NOVA EXPRESS
Pablo Castro, escritor de cf
por Daniel Guajardo.

MASA CRÍTICA
Bilis Negra: el sueño del alcalde
por Jorge Baradit.

A CIENCIA CIERTA
La gran farsa lunar
por Eduardo Unda Sanzana.

EFFECTO PANTALLA
El ojo del gato
por A. César Osses Cobián.

PUNTO OMEGA
Un dios que evoluciona I
por Sergio Alejandro Amira.

BRAINSTORMING
2001: una odisea simbólica
por Omar Vega.

MASA CRÍTICA
El sueño de hierro
por Sergio Alejandro Amira.

CAJA NEGRA
Los dominios de Grumm
por Sergio Alejandro Amira.

ezine@tauzero.org

El niño permanecía inmóvil frente a la máquina, concentrando sus fuerzas en las manos que comandaban una palanca y dos botones de disparo. El ruido-ambiente saturaba los sentidos, pero más le preocupaban los sonidos de las naves y pájaros enemigos cayendo sobre él como sueños hostiles. Y mientras mataba pequeñas aves y destrozaba grandes pájaros de origen galáctico, sus manos aprendían a moverse rápido, a deducir los ángulos de ataque y disparar en el momento justo.

Enemigos. Uno a uno fueron cayendo. Uno a uno fueron destruidos. Y en medio del paisaje planetario de ese mundo lejano, casi sin notarlo, pudo ver de pronto como los ojos se volvían pantallas...

La primera noche fue la noche que comenzó a ser su padre.

Ahora le quedaba como una hora antes de que lo mataran y entre todas las cosas que podía hacer pensó que quizás lo más apropiado era dejar que las pantallas de la terminal se cubrieran con el paisaje de algún antiguo juego de video. Buscó uno en especial. En realidad todos eran especiales, aunque EXERION parecía el más adecuado. Lo inició, tomó uno de los comandos y bajó la luz del sótano hasta

muy cerca de la oscuridad.

Parte de su cara se reflejaba en las pantallas y las luces estimulantes del juego se entremezclaban con la negrura del visor que cubría sus ojos y gran parte de su rostro. Rápidamente las luces se perdieron a medida que su vista se concentraba en los gráficos destellantes y en la pequeña nave que disparaba, esquivando enemigos.

EXERION no era un juego difícil. La nave que uno comanda se mueve por toda la pantalla, eludiendo pájaros y pequeñas naves-mariposas y naves-círculos que caen en fila, especialmente para que uno las destroce en ese orden. El disparo es opcional: tiro a tiro o una constante ráfaga

automática. El único problema es que las balas se acaban, pero si te mantienes matando lo suficiente puedes ir recargándolas. Un verdadero círculo cerrado.

Como juego EXERION es definitivamente prehistórico. Hasta hace veinte años era posible emularlo, pero ya no se encontraba en ninguna parte y sólo descansaba en la memoria dura de algunos fanáticos. Además, para los adictos del gamewave EXERION no tenía ninguna gracia, como muchos otros juegos de esa época. La mayoría gastaba su tiempo combatiendo en



neurored, aniquilando enemigos reales estacionados en otras regiones del globo, o sencillamente siendo víctima de una emboscada en algún suburbio de la hypernet. A veces él se dejaba arrastrar por el vértigo de estar en varias partes al mismo tiempo, combatiendo, pero se necesitaba demasiada habilidad y energía para mantenerse vivo, algo de lo que carecía constantemente.

Sin embargo, EXERION había sido, por allá en 1986, un verdadero vicio para él. Era el tiempo en que los juegos descansaban en pantallas semejantes a los antiguos televisores, puestos en cabinas negras adornadas con dibujos espaciales que representaban los distintos juegos. Bajo las pantallas había una palanca de control y un par de botones, lo suficiente para mover una nave y disparar. El juego se activaba con una ficha, que comprabas a la entrada de la galería. Después de un tiempo, que no era demasiado largo, el juego se volvía familiar y si te entusiasmas lo suficiente podías alcanzar un puntaje sobresaliente, que permanecía luminoso en la pantalla con las iniciales de tu nombre. Entonces sabías que había algo en lo cual eras el mejor o sencillamente superior al resto.

Se volvió fanático cuando apenas rozaba los diez años. Quizás menos. Ahora tenía

cincuenta y seis, de eso sí estaba seguro, aunque a veces sentía el doble. Su cuerpo descansaba casi inerte sobre un sillón hidráulico que se movía por toda la habitación, mientras su único brazo le servía de grúa. Sus piernas no tocaban el suelo, porque ya no estaban. A veces trataba de recordar cómo era sentirlas pero rápidamente volvía en sí, concentrándose en las pantallas de su terminal o en algo más llamativo. Pero sólo las pantallas parecían lo suficientemente reales, lo suficientemente activas para reanimarlo. De ellas salían cables que se unían a él a través de pequeños enlaces, puestos en su cabeza y en el muñón de un brazo que tampoco estaba. Era un sistema de conexión anticuado, pero él se sentía así.

Recordó esos tiempos cuando el juego lo agarró fuerte, tanto como después lo harían los computadores y terminales, aunque aquella sensación de recuerdo era más difícil de precisar. Bastaba, claro, activar el programa de recuperación neural y sus recuerdos volverían con formas más reconocibles, volverían a parecer un poco más claros, como sueños transparentes con algo que decir. Pero cada vez el programa se hacía insuficiente, mientras el invisible e indestructible nanoraser devoraba rostros y lugares, cubriendo los vacíos con un vacío nebuloso y onírico que

no alcanzaba para germinar alguna emoción o sentimiento que aguardaba su oportunidad. Pero estaba seguro que algo temblaba todavía en su espíritu, un lugar que el electro-borrador sub-atómico no podía alcanzar y, aunque lo hubiese hecho, quien lo hubiera programado no le había enseñado todavía a desaparecer pedazos de algo que era, por esencia, inmaterial. Bueno, eso es lo que él creía.

El recuerdo de EXERION había sobrevivido al nanoraser y a veces creía que era lo único que podía quedar en su mente. En ese momento no lo sabía (quizás nunca), pero tenía la impresión que era capaz de recordar pequeños y significativos detalles: la vez que aprendió el truco de las maniobras generales para despistar a sus enemigos; la vez que alcanzó el primer *challenge stage* antes que sus compañeros de colegio; el día que logró llegar más allá de donde solía morir el resto, siendo el resto adolescentes del liceo y escuelas públicas (los mejores), tipos desconocidos, universitarios y jugadores eternos. Cuando dejó por primera vez su nombre en el registro y se abrió paso entre la masa que esperaba su turno, sintió algo que podía ser felicidad o una extraña satisfacción, cómo cuando hacía un gol y sus compañeros corrían detrás de él para abrazarlo. Entonces regresó a la casa y ya no volvió a ser el

mismo de antes.

Se habían llevado a su padre.

La casa estaba en desorden, como si un viento hubiese penetrado y remecido las cosas y los rostros. Su madre hablaba por teléfono, y esa voz le hacía creer recordar su rostro deformado por la angustia, asustándolo. Parecía que el rostro acogedor y cercano se hubiese perdido, o nunca existido. Luego llegaron sus hermanos, preguntando qué había pasado y tratando de calmar a su madre, mientras poco a poco llegaban otras personas para enterarse con cuidado de lo que había ocurrido. Vio rostros familiares y otras personas que sólo creía conocer a la distancia, pudo ver otras muchas cosas y también nada, pero en ningún momento creyó o sintió que era parte de ellas. Observaba una película, una película inquietante que no parecía terminar y que amenazaba con volverse todavía más aterradora. Se quedó entonces mirando, tratando de hacer algo pero sus manos eran sólo capaces de destruir enemigos en EXERION y no podían reparar lo que ocurría en casa. Sólo cuando descendió la noche su hermana lo abrazó y él sintió el llanto que deseaba emerger pero que ella retenía con dificultad. Durante muchos días observaría a cada uno de ellos caer y volverse sollozos ahogados, a medida que

el tiempo pasaba y su padre se volvía una figura borrosa o extraña.

Parecía que aún sostenía en su mente algo de esas cosas. Creía recordar los rostros de su familia, sus características, aunque el recuerdo no era tan potente, volviéndose en algunos momentos un sueño. ¿Había sido así? ¿Lo había abrazado de verdad su hermana? ¿Había desaparecido la sonrisa siempre irónica de su hermano que en algo recordaba al papá? ¿Era la madre la que lo acariciaba una noche en que ambos descubrieron que no podían dormir?

¿Había jugado realmente EXERION ese día?

A veces, cuando despertaba en noches más oscuras que otras, las cosas emergían confundidas y llegaba a dudar de que alguna vez se hubiesen llevado a su padre. Quizás, pensaba, no era él, sino su madre, o tal vez sí era el papá, pero lo habían soltado y estaba todavía vivo o probablemente muy enfermo esperando morir. Tal vez ya había muerto y él no recordaba eso. Quizás, luego de una lenta agonía había fallecido y él, muy indiferente y sin sentir nada, se había puesto al margen. Entonces llegaba a estremecerse algo desesperado tratando de hacer coincidir todo y estar seguro de que nada de eso había ocurrido y que su padre de verdad no había vuelto ni su

cuerpo encontrado. Era entonces cuando creía que era capaz de volver a cerrar sus ojos, pero ya los recuerdos verdaderos estallaban poderosos y debía enfrentarlos sin conciliar el sueño, mientras buscaba en la oscuridad encender las pantallas de su terminal, activando los enlaces.

Y cuando lo hacía, siempre semejaba ser la primera noche.

Dentro de media hora lo van a encontrar y lo van a matar. Cuando se dio cuenta de eso hace cinco años pensó en cómo podía escapar y salvarse. Pero luego entendió que no valía la pena y que cuando todo estuviera cerca algo se le ocurriría. Bueno, se le ocurrió lo de EXERION. No estaba mal. De seguro era algo importante. ¿Lo era? Aunque hacía tiempo el juego estaba en el disco antiguo, no se había atrevido a activarlo y jugar. No por los recuerdos, sino porque podían liquidarlo muy luego y entonces los cincuenta y seis años se volverían más reales y pesados. Tenía presente en sus ojos esa vez cuando entró a una galería y descubrió el juego en un rincón, colocó una ficha y no duró más que un par de minutos, mientras sus manos eran incapaces de maniobrar con agilidad y sus naves eran destrozadas una y otra vez con demasiada facilidad sobre el reflejo de su cara ya media envejecida y escéptica.

Pero ahora tenía tres grandes pájaros encima y mientras los llenaba de balas y sus colores cambiaban hasta que estallaban, sentía que era capaz de alcanzar los diez años.

“Lo primero era desactivar todos los enlaces”, pensó como si estuviera explicándose a alguien en especial. Y no sólo eso. También debía cortar el circuito eléctrico (a veces usaban una onda de detección de flujo electrónico), cubrirse con una manta dispersora de calor y rezar para que las señales de ultra sonido del satélite metropolitano se perdieran gracias a una tormenta. En realidad lo mejor era abandonar el lugar y escapar muy rápido. Cuando activaban una alarma de IEP (Intruso en Progreso) y luego pasaba a “fuga neural” (Robo de Datos Clasificados) los tipos iban con todo, menos una orden de detección. Sabía lo que les pasaba a quiénes desafiaban los sistemas de seguridad. Desaparecían completamente. No era posible recuperarlos ni siquiera en la hypernet.

Observó la hora. Todavía le quedaba tiempo. Aún era posible llegar muy lejos en EXERION...

No supieron nunca más de él. La casa tampoco volvió a ser la misma. Y claro, tuvieron que pasar por toda la rutina

ineludible de esos años: primero un espantoso miedo que los llevó a abandonar la casa, viviendo con parientes, apelotonados en una pieza. Luego abandonaron Santiago por un buen tiempo hasta que las cosas se calmaron. Entonces emergió la rabia, expuesta en su hermano que juraba volar algún día un cuartel o liquidar a alguien, mientras su madre contemplaba impotente como el odio amenazaba con destruirlos. Tardes cuando su madre regresaba de una dolorosa revisión de listas. Querellas sin esperanza y eternos abogados que saben mejor que uno que no se puede lograr nada. Largos procesos. Fallos en contra que derrumban en un día lo que iba quedando de ellos. Las fantasmales fotos en blanco y negro de su padre puestas en carteles, que alejaban el recuerdo de su cara entusiasta, irónica y paternal. Marchas en conjunto. Velas a medianoche.

Y cuando se apartó de todo aquello, cuando se aburrió y dio media vuelta se quedó solo.

Solo, pensó, justo cuando por un descuido unos misiles lo destruían. Al igual que su familia... y él sin sentir nada. Durante años se preguntó por qué, cómo había llegado a ese estado tan distante. ¿Dónde se había ido la pena, el dolor, la furia y los deseos de venganza? ¿La impotencia? Algo,

algo mucho más poderoso que el nanoraser que infestaba su cabeza lo había devorado todo, todo lo que debió emerger de su corazón, dejándolo así, como un muñeco escéptico que no espera nada y que no daba nada, sólo disparos contra enemigos virtuales y noches enteras frente a las pantallas. Pero al principio había estado junto a su ellos, en los inicios de la rutina. Había expuesto su rostro triste y perdido, buscando no desentonar con los sentimientos del resto, hasta que se le hizo insoportable.

Se alejó y el resto de su familia no se lo perdonó. Nadie lo hizo. Pero estaban equivocados. Él quería al viejo. Él amaba a su padre. Pero todo había sido tan rápido, tan abrumador y aplastante que sentía que también se habían llevado su sensibilidad y la posibilidad de seguir creyendo. Esa tarde, cuando volvió a su hogar también sintió que algo dentro de él había desaparecido. Tenía la impresión que aún estaba frente a EXERION y que las fichas no se le habían terminado. Esa persona, ese niño de diez años estaba por ahí en algún lugar, y mientras destrozaba una fila de naves-círculos, pensó que durante todos esos años se había convertido en una torpe y confusa continuación o imitación envejecida de ese niño distante, simulando estar vivo y presente.

El niño siguió disparando y eludiendo naves con asombrosa habilidad.

Faltaban como quince minutos para que llegaran. No tenían nombre oficial, pero en el ambiente se les conocía como "rastreros". Una división especial que agrupaba a personal de Inteligencia Informática de las Fuerzas Armadas Unidas (FAU). La habían creado luego que un estudiante argentino neutralizara el sistema insular de alerta temprana durante la crisis de Ushuaia. Pero con el tiempo sirvió para ayudar a la policía para detectar crímenes menores. Claro que no faltaban los tipos vivos que se daban una vuelta por los archivos militares y en eso la ley de intra-seguridad era muy clara: veinte cinco años. Claro que la orden no escrita lo era todavía más: cinco balas en la cabeza o un láser de desintegración molecular de alto poder.

Le metió unas cincuenta balas a una bandada de pájaros que lo estaban bombardeando constantemente. Las aves se volvían pedazos que luego desaparecían al instante mientras otro grupo los reemplazaba. Hizo una maniobra general, subió hasta el borde superior de las pantallas y luego esperó que lo atacaran de nuevo. No alcanzaron. Mientras descendía los fue acribillando en orden, desapareciendo. Sonrió.

Mantecía aún tres vidas de reserva y el indicador señalaba 356 balas. A ese ritmo llegaría muy lejos. ¿Qué tan lejos se podía llegar? No tenía idea. Había un tipo en Italia que aseguraba haber alcanzado los 3.679.100 puntos. Podía probarlo. Y aunque fuese mentira, él lo creyó, pensando que alguna vez alcanzaría esa cifra, sólo con el anhelo de sentir que lo había logrado. Pero aún así, llegaba un punto en que los juegos antiguos se ponían repetitivos y cansaban como una rutina. Podías cruzar cuantas etapas pudieras y siempre era casi lo mismo.

Buscar al papá había sido siempre lo mismo. ¿Y cómo podía entender el resto que para él ya no significaba nada seguir con todo aquello? ¿Cómo podía explicarles que él no sentía nada y que no había nada peor que no poder sentir nada cuando sabes que tienes que hacerlo? Que unos hombres lleguen a tu casa, tomen a tu padre, se lo lleven a un lugar donde poco menos que lo fríen, donde se divierten interrogándolo, y luego terminan arrojándolo como un saco de papas o una bolsa de basura algún hoyo muy frío a medio hacer, al mar oscuro o... algo más terrible que no sabes, pero que tu intuición te estremece. ¿Cómo podía sentirse distante de eso?

Cuando lo contrataron como consultor

táctico y les ayudó a proteger archivos y enseñarles que tan lejos se podía llegar a través de redes interactivas el porcentaje de la población que todavía recordaba el asunto no superaba el diez por ciento. ¿Eran todos tan insensibles como él? En algún momento todos olvidaron lo que pasó, lo que podía volver a pasar, lo que a veces pasaba y lo que aún no había sido enterrado, no porque fuesen malvados u otra cosa sino porque se vivía en un olvido constante. A veces observaba la ciudad y se preguntaba cuántas personas que vivían ahí no tenían a nadie o no eran nada, simulando tener una vida que nadie con exactitud sabe que de verdad existe. Cuánta gente bondadosa y especial existía caminado entre la multitud, personas que si desaparecieran no llamarían la atención de nadie. Cuántas estrellas había en esa galaxia fría que al apagarse no eran notadas por los miles de observadores escépticos. El mundo era un campo de desaparecidos. ¿No era posible recuperar algo con un poco de voluntad y algo de empatía? Como le había dicho un oficial de inteligencia de la FAU: "Con un poco de suerte se pueden recuperar nombres, edades, fechas de nacimiento, cargos públicos, militancias, fechas de detención, destinos finales, fotografías... no de todos, claro. Pero por supuesto que podrían recuperarse y

conservar datos claves. La información no desaparece, sólo se transforma... Si esas personas se pudieran reconstruir, podríamos hacer que vivieran de nuevo. Sólo para volverlas a desaparecer”.

“Lo cierto, es que nada de lo que recordamos alguna vez, permanece lo suficiente”.

Veinte minutos y estaré muerto.

La voz daba vueltas en su mente sin delinear los labios. Hacía mucho tiempo que prefirió mantener el silencio, aún cuando recordaba tardes enteras hablar con los fantasmas de otros tiempos, de todo momento. Y es así como uno comienza a comprender el sentido de la soledad. Primero le hablas a un cigarrillo, luego a las pantallas, y si no hay espacio para un perro que te escuche, entonces las palabras dan vueltas en el vacío hasta que imaginas que alguien está frente tuyo, escuchando sin responder.

Pero necesitas respuestas, necesitas delinear un pensamiento ajeno, que al principio es sólo lo que quieres escuchar para que exista un poco de diálogo, para que tus propias palabras tengan una oportunidad. Así empieza a tomar forma la personalidad de un ser que ya no existe o que no puede existir cerca de tuyo. Y así se empieza a imaginar a una persona, a

partir de sus contornos, de sus ropas o de su cara. Era difícil crear un rostro, y un cuerpo existiendo al mismo tiempo. Pero vio los rostros de los familiares empapados de una última fe, vio los cuerpos cobrar vida cuando les mostraba primero un cuerpo, luego un movimiento, y al final una voz que sonaba familiar o que la necesidad convertía en algo verdadero.

Y vio las lágrimas, el dolor diluido por un nuevo amanecer para quienes la oscuridad de la pérdida era el único ambiente conocido. Devolvió la vida a muchos. Ganó dinero. Y ahora esperaba que lo destruyeran sin importar si eso le dolía demasiado.

A los lejos, escuchó la ciudad temblar. Algún satélite de la policía bombardeaba una población del oeste de Santiago. Unos pájaros bombardearon su nave, pero pudo esquivar eso, hacer un nuevo giro y hacerlos pedazos.

Si la vida fuera EXERION, serías inmortal.

La cantidad de gente desaparecida en esos años variaba de acuerdo a distintos informes. Pero su padre nunca se aferró a ninguna ideología y lo que es peor, nada tenía que ver con los partidos políticos ni con los movimientos subversivos. Entonces, ¿por qué se lo habían llevado? La familia

entera denunció el caso como una persecución política, pero en secreto intuían quizás que no tenía nada que ver. Fue la necesidad de ser tomados en cuenta por los movimientos que buscaban la verdad, todas esas familias que con el retorno de la democracia fueron indemnizadas por el Estado. ¿Había sido entonces esa la razón para alejarse de ellos? Nunca se sintió de izquierda ni de derecha. En verdad, todos esos grupos le incomodaban, ya sea por un problema de temperamento o algo más oculto.

Nadie de quienes lo conocieron entendió que trabajara para los militares, los que supuestamente habían detenido a su padre. La FAU no puso problemas. Por el contrario, le interesaba que estuviera en sus filas, siendo experto en algo que recién comenzaba a inundar la estrategia militar. Les ayudó a crear sistemas de detección y búsqueda, así como también tácticas de combate. Pero no pudo evitar la búsqueda de ese hombre que llevaba su apellido. Después de todo, reprogramar los códigos de acceso que protegían la memoria de la FAU de los últimos cincuenta años, no era más difícil que jugar por primera vez a EXERION.

La primera noche hizo un simulacro de infiltración. Activó un cultivo de bacterias de división acelerada, cuyo objetivo era

despertar los sistemas de alerta temprana. En paralelo, activó un sistema metástasis de escaneo evolutivo. La idea era configurar un mapa de acceso, extrapolando los niveles de entrada, y registrando cualquier sector vulnerable. El objetivo final no era, sin embargo, encontrar una puerta de acceso. Lo que buscaba era emular los sistemas de vigilancia y convertirse en uno de ellos cuando decidiera entrar. Era como colocarse el mismo uniforme para luego traicionarlo.

Un par de horas después descifró la anatomía de los alertas temprana. Ahora era cuestión de esperar. Chequear que no lo habían descubierto y concentrarse en su búsqueda.

Sería la primera noche del fin de su vida.

Los ojos comenzaban a cerrarse, pero EXERION seguía ahí. Más pájaros, más naves, sucesión infinita de enemigos que destruir. Quien diseñó EXERION nunca pensó, quizás, que hubiese alguien dispuesto a jugarlo casi eternamente.

Giorgio Bonetti. Ese era el nombre del italiano que mantenía el más alto score en el EXERION. Debió ser un gran tipo. Y George Anastasiadis, el griego que creó una página tributo en la antigua Internet. La página sobrevivió después de su muerte, como una casa abandonada en la oscuridad

de la ciudad, hasta que la red desapareció en la Guerra de las Seis Horas, llevándose a la tumba todos sus registros. Ciertamente, nada permanece. Nada, quizás puede permanecer lo suficiente.

Y mientras acribillaba un ave alienígena, pensó que quizás había un cielo digital donde los archivos espirituales tuvieran una segunda oportunidad.

En el infierno del olvido, siguió disparando. Uno a uno los enemigos caían. Uno a uno, los recuerdos sucumbían bajo el demonio llamado nanoraser.

Los secretos militares se cruzaban con decisiones estratégicas, así como las operaciones encubiertas se confundían con actividades de rutina. Planes de batalla, informes de situación militar vecinal, desarrollo de componentes para misiles furtivos, entrenamiento de niños para control a distancia de vehículos remotos, misiones especiales, estadísticas de UFO sobre las principales ciudades del país, infiltración de satélites venezolanos... Si hubiese sido un espía, al servicio del Perú o de lo que quedaba de Bolivia, habría estallado en tensa euforia. Y sin embargo, todo parecía virtual en el vacío que dejaba el nombre de su padre.

¿Dónde estaban los archivos del pasado distante? ¿1986, 1978, 1973? ¿Los

detenidos, los oficiales al mando de los interrogatorios? ¿Los encubrimientos?

Si la información había sido eliminada era mejor devolverse, mientras podía hacerlo. Sin embargo, convertido en una alerta temprana, podía engañar a los verdaderos vigilantes que seguían luchando contra los sistemas de infiltración que había introducido como señuelos. Usando un haz de visión simultánea, pudo revisar cada suburbio de información sospechoso de contener algún indicio de la verdad perdida. No tendría mucho tiempo. Si había algo que encontrar debía estar muy oculto o quizás muy distante.

De pronto apareció un fragmento que parecía un nombre. Uno como cualquier otro. Lo extraño era que no debería figurar en ese lugar: un antiguo manual de simulador de vuelo. El nombre estaba adosado a ese paquete de información, y al diluir la densidad de datos por giga/nanom pudo sumergirse entre los párrafos de especificaciones técnicas para instalación y uso. Y entre medio de palabras aéreas, números de elevación y coordenadas de ataque, emergieron frases que hablaban de ese nombre, lo suficiente para saber que era un fragmento de historia olvidada. Un tipo como cualquier otro que fue detenido, interrogado y que nunca más se supo de él.

Comprendió, entonces, que se trataba de un sistema de archivo zodiaco. Una modalidad de constelación de datos que permitía diseminar la información adherida a otros archivos que no guardaban ninguna relación. Los archivos de personas desaparecidas que buscaba eran sólo huéspedes de archivos más grandes, y eso evitaba un rastreo directo. Sabía de qué se trataba, pero le sorprendió no haberse enterado antes. Después de todo, seguía siendo un consultor táctico de la FAU.

Utilizando el registro temporal de adhesión de datos, pudo detectar otros archivos huésped. No todos habrían sido adheridos durante un único momento, por ende sería imposible encontrar todo. Sin embargo, no lo necesitaba. Al registrar una cantidad suficiente de datos-huésped logró lo más importante: configurar parte del mapa de constelación que los unía.

Se alejó a una distancia de noventa gigas/nanom. Los fragmentos de palabras e imágenes se convirtieron en destellos fugaces, iluminando la estela vacía que dejaba su presencia. Y mientras se alejaba, mientras su perspectiva cruzaba los espacios semánticos de millones de fragmentos que hubiese querido asimilar, pudo sentir simultáneamente rastros de personas, nombres y vidas que de pronto supo que nunca alcanzaría a amar. Diseminadas,

estaban por lista y cada uno guardaba una ficha y su posible destino. Había distintos nombres que llevaban a distintas imágenes. Gente tan olvidada como los créditos finales de una película.

Pero sintió que el tiempo se le terminaba y su padre no aparecía por ningún lado. Probablemente descansaba en algún lugar de la constelación de archivo y en ese caso, lo mejor era registrar toda la constelación de datos. Extrapoló los enlaces de conexión, para configurar el link de entrada, que en jerga infowar se denominaba punto aries. Una vez configurado, podría escanear fácilmente toda la información relacionada y registrarla en su memoria.

Inició la secuencia y su perspectiva comenzó a retroceder nuevamente, mientras el torbellino de información comenzaba a tomar forma. Los destellos comenzaron a delinearse en un conjunto de fragmentos axiales, en millones de píxeles que dieron forma a un trazo todavía difuso, y unas letras que buscaban dar forma a un pedazo semántico.

Las letras se volvieron un nombre, y cuando la distancia fue suficiente pudo ver con claridad qué decían.

Era el nombre de su padre.

Un pájaro multicolor estalló herido de muerte antes que pudiera iniciar el

descenso. Era el último del vigésimo escuadrón que atacaba y sintió remordimiento por liquidarlo tan rápido. En las pantallas no había dolor, eso estaba claro. Por eso era fácil matar.

Si había tiempo para que las personas sintieran dolor, nada tenía que ver con la muerte de los recuerdos. El dolor, comprendió, emergía cuando de una u otra forma no tenemos conciencia real de que en alguna parte existimos. Y que en ningún lugar podemos existir.

Sin embargo, la urgencia de las respuestas iba disminuyendo. Faltaba sólo él. Llegarían dentro de muy poco. Siempre lo supo. Siempre supo que llegaría la hora de morir, incluso en EXERION.

Su padre había muerto, y él también dentro de poco. Sin duda, los rastros ya estaban borrando todo, confiscando las memorias de esos programas reflejos. La resurrección es peligrosa e ilegal en un mundo acostumbrado a morir. En un mundo donde todo debe perecer, donde nada puede permanecer.

Y si para el resto de las personas funcionaba de igual forma, entonces un recuerdo detallado, preciso, coherente desde cualquier ángulo podía ser quizás tan fuerte como algo real.

O quizás más verdadero.

Y a esa hora de la noche, minutos antes

que lo mataran, EXERION era lo único real.

2 millones de puntos...

2 millones 530...

2 millones 867...

3 millones...

En algún minuto, o quizás desde siempre, el nanoraser comenzó a transformarse en el único recuerdo.

Debió saberlo. Ningún consultor táctico podía salir ileso luego de infiltrarse el punto neurálgico del sistema militar. El nanoraser estaba dentro de él un segundo después de salir de la memoria de la FAU. El nanoraser en su cabeza podía acabar lentamente con él y hacerlo desaparecer sin necesidad de cavar un hoyo o sobrevolar un mar profundo y oscuro. Cuando logró detectarlo ya había coagulado las arterias de sus extremidades y sólo pudo salvar su brazo derecho. Luego se llevaría los nombres de su familia y gran parte de sus rostros. Recuperó algo con un programa neural de emergencia, pero el nanoraser siguió ahí, transformándose en parte de su vida y de su insensibilidad. Nublando las imágenes del pasado, disolviendo su propio cuerpo, transformando su interior en un vacío infinito, hasta que ya no hubiera nada a qué aferrarse.

Por escasos momentos lograba recordar un tímida sensación de lo que había hecho.

porque un nanoraser es sólo una represalia inmediata, no una sentencia de muerte. Guarda para sí el registro de lo que está disolviendo. Si venían a matarlo, era porque nadie podía crear mundos sintéticos, ni reflejos de antiguos muertos, sin permiso. No era un asunto ideológico, ni siquiera de seguridad interior. Era sólo un mandato legal, que él había violado, y para lo cual la muerte era un destino como cualquier otro. Todos robaban datos, incluso información de defensa. Eso ya era una media sentencia de muerte, si el robo era excesivo.

Y los nombres de los perseguidos, de los muertos eran parte de un punto de entrada en la memoria de la FAU. La única razón posible de esa configuración que llevaba su apellido y el nombre de su padre era que todos estuvieran conectados a él.

“Podemos recuperar la información”, le había dicho el oficial de la FAU.

Y en algún momento, pensó, pudieron obtenerla. Pudieron saber quienes eran los que había que capturar. Pudieron configurar una lista de quienes había que interrogar.

El supo desde siempre hacia dónde había que disparar en EXERION, cómo liquidar a las naves pequeñas, cómo evadir el peligro inminente, los movimientos para sobrevivir más tiempo. Durante años sus tácticas fueron un secreto que nadie estaba

interesado en conocer.

Y esa noche, cuando entendió quién había sido en realidad su padre, no perdió tiempo en compartirlo con nadie. Las historias de los delatores siempre excitan a las masas, pero lo que yace en lo profundo de la motivación de un hombre es impenetrable. No hay código de acceso que romper, no hay secuencias de infiltración que activar.

Cuando los ojos se vuelven pantallas, cuando los muertos observan desde la eternidad del recuerdo, sólo queda buscar un pedazo de redención lo suficiente para cerrar los ojos sin la angustia de la rutina.

Así que un minuto antes de abandonar la memoria de la FAU absorbió los rasgos de los desaparecidos. Se los llevó en su mente, en el archivo cuyo nombre era su padre.

Pero los rastros vendrían esa noche a cobrar otra cuenta: los cientos de mundos y las cientos de personas desaparecidas recuperadas ilegalmente.

¿Y por qué nadie luchaba por hacerlo legal? ¿Por qué sólo existía la firme voluntad de un tipo desconocido por recuperar a los muertos?

Quizás, pensó una vez, porque esas creaciones mitigaban el dolor. Y una sociedad se sostiene económica y socialmente gracias al dolor. Y quizás

también, gracias al olvido.

Una mujer viuda que había perdido a su hijo... reconstruido en forma de un programa interactivo. Tomar una foto, delinear un cuerpo, darle movimiento a partir de los recuerdos y las evocaciones. Colocar esa imagen, ese reflejo de alguien y hacerlo vivir nuevamente en una realidad algo más que virtual... Entonces una mujer podía reencontrarse con su hijo, hablar con él, abrazarlo en algún espacio que simulara un hogar ya muy lejano, el hogar que ya no existía... el momento único cuyos contornos aún temblaban en algún lugar de la memoria. Habría quizás tiempo para decirse tantas cosas, porque aunque fuese mentira – y lo era – ésta podía ser mejor que el vacío o la nostalgia dolorosa de lo que nunca fue. Habría quizás tiempo para volver a sentir al ser ya muerto. Y a través de esa resurrección pasajera, recuperar un segundo que fuese eterno en la memoria.

Buscó entonces a los parientes de las víctimas que aún vivían. Por una suma de dinero razonable les ofrecía estar de nuevo con los seres queridos ya olvidados.

Y para probar que el proyecto era posible, comenzó por él mismo y ese padre ahora muy distinto.

La primera noche cerró los ojos y buscó el recuerdo.

Las imágenes se comprimieron sin

límites de tiempo y espacio, sólo sensaciones lejanas imposibles de sintetizar. De pronto comprendió que en su mente no había algo concreto a qué aferrarse, algo con forma definida que pudiera emular. ¿Y qué era entonces un recuerdo? ¿De qué estaba hecho? ¿Eran sólo impresiones vagas que la intensidad emocional transformaba en cuadros vívidos engañando la psiquis de cada persona? El recuerdo de un primer beso a la persona amada, o del proceso que la llevó a la muerte... ¿Eran algo que tuviera verdadero sentido, si ya no existían en el tiempo y en espacio? La mente no reconstruía el tiempo; lo vivido no era posible de repetir. El recuerdo parecía sólo un ejercicio de la mente para convencer a la conciencia que algo había sucedido, sin importar lo difuso, lo distante y lo ajeno que podía ser. Las emociones hacían el resto.

Siento, luego existo.

Y él no sentía nada. Y si buscaba sentirlo, no había algo seguro a qué aferrarse. Sólo imágenes sin sustancia. Lo hecho y sucedido con su padre no era más que una secuencia de episodios marcados como pautas de un suceso histórico, pero del cual comenzaba a sentirse parte. Sí, podía creer recordar. Podía creer que los hechos estaban dentro de él, pero no parecía existir ninguna imagen donde ese padre fuese tan claro y

preciso. Además, no sabía qué padre recordar. ¿El que habitaba su hogar cuando niño? ¿El delator? Si pensaba reconstruirlo, debía definir quién era ese hombre, qué había dentro de él que definiera contornos y rasgos precisos. Si tenía una voz, cómo sería el tono de las palabras, la historia de ellas. Cómo serían sus ojos cuando observaban las ruinas internas de su alma. ¿Había disturbios en ellos? ¿Había distancia y melancolía cuando miraban a ese niño que jugaba frente a la pantalla?

La primera noche fue la noche que comenzó a ser su padre.

Iban a llegar muy pronto, pero no le importaba. Estaba todo listo y no podía evitarlo. Durante años calculó exactamente el tiempo en que demorarían en encontrarlo luego de que supieran quién les extrajo la información. Durante todo ese tiempo no había podido encontrar la forma para escapar y salvar su vida. Su vida, los cincuenta y seis años que llevaba en el cuerpo. ¿Su cuerpo real? Todos esos años... ¿qué había sucedido a través de ellos? ¿Era el vacío sobre los vacíos lo que diluía el tiempo y lo convertía sólo en cifras de referencia? Pensó que quizás era culpa del nanoraser que aún seguía activo que quitaba algo de aquí y que lo había dejado como muñeco mutilado. Pero muy pronto

entendió que era algo más. Algo, una sensación que no se podía borrar y que era capaz de traspasar los sentidos y la memoria. Era a veces la soledad, o también una noche interminable frente a las pantallas. Era un trabajo insulso y agobiante o una noche de año nuevo observando el reloj fijamente sin moverse. Era un caminar entre la multitud inexpresiva y hostil antes que perdiera sus piernas o sólo el sillón hidráulico que a veces se atascaba. Era un corazón que se hacía cada vez más frío, que pierde su forma y color... un nombre demasiado común hundido en miles de nombres comunes, un hombre en una ciudad de diez millones de seres que saben o conocen algo que tú perdiste. Era la inutilidad de las redes que no podían llevarlo a ese pasado tan necesitado. Era un brazo que se extiende en la cama y que no encuentra a nadie, una caricia a un cuerpo que sólo imaginas y que deja su forma delineando un agónico sentir.

Entonces comprendió instintivamente que no valía la pena escapar. Después de todo, no vendrían a matarlo, ni tampoco a hacerlo desaparecer. Él ya no estaba. Quizás nunca había estado. La vida se había encargado de hacerlo desaparecer como un holograma que pierde su fuente de energía y luz, la poderosa vida que se agitaba allá afuera y de la que el resto

parecía beber, excepto él.

Escapar. Una palabra emitida fácilmente... escapar de ellos no tenía sentido. No había adónde ir. Se hallaba prisionero en mundo que no tenía pasado ni futuro, sólo un presente oscuro de evocaciones que el vacío diluía. Como su padre.

Observó las pantallas. EXERION permanecía inalterable, el mismo paisaje, los mismos enemigos. Era increíble la fascinación que surgía en su interior. Era imposible no dejarse arrastrar por el paisaje y repetir los movimientos, en una indolencia casi eufórica que no lograba comprender.

No lo recordaba, pero existía una razón más allá de la simple y resignada elección, más allá de cualquier impulso adolescente e irresponsable para jugar EXERION. La intuición estremecía con rara fuerza, en silencio, como suele golpear dentro de cada ser la revelación. Había una razón para estar ahí, en medio de una oscuridad, y observando el rostro en las pantallas. Una razón certera y comprometida que hablaba de la verdadera búsqueda y fe. La fe, había sentido siempre, es poderosa cuando carece de apellido y a esa hora de la noche, faltando poco para que lo mataran no había otra cosa a la cual aferrarse.

Había una razón...

O quizás una convicción. La idea clara

que al final del juego, al final del más alto score existía una puerta esperando abrirse lo suficiente. Y al otro lado, de forma irreal o soñada, un espacio con su propia forma o con sus propios contornos de conciencia y recuerdos buscando convertirse tiernamente en el paisaje que esperaba.

Si llegaba al final, si llegaba a ese score imposible... existía la posibilidad de que sólo quedaran las pantallas luminosas mil veces repetidas. ¿Qué tan seguro podía sentirse para esperar lo que siempre se ha esperado?

Lo suficiente. Al final del juego, intuía, debía existir algo. Eso era un fragmento de fe. Un pedazo infinitamente irrelevante, quizás, pero suficiente para esa noche, para la última noche.

Al final de EXERION, cuando el juego no podía soportar más puntos, o más aves derribadas, sobrevivía algo suyo. Por eso estaba ahí, disparando como si el destino de la galaxia estuviera en sus manos. No había nada más. Cuando se tiene por fronteras los límites de un cuerpo semi-destruido, cuando el espíritu parece ser sólo una materia inerte consumida por el miedo y la amargura, por el cansancio o el tiempo, sólo el pedazo de conciencia que sobrevive puede imaginar lo suficiente. Cuando no queda nada, pensar puede ser un placer y el pensamiento faltando poco

del score era que el fin del juego daba paso a otra cosa.

Final del juego, código de acceso.

Fin de una vida, acceso a la eternidad de un paisaje delineado noche tras noche.

Vívido, de límites cercanos y familiares.

¿Quién juega al final del juego?

Estaban cerca. Muchos años atrás su padre también debió sentir que estaban cerca. Encerrado en una celda, o refugiado de forma anónima en un pueblo de la zona austral. Las personas pasan la mayor parte de sus vidas tratando de olvidar que se espera la muerte. Su padre nunca había vuelto, sabía demasiado para volver a la rutina, y era mejor mantenerlo furtivo en algún lugar. Encerrado, debió entender que ya estaba muerto. Era sólo cuestión de esperar el momento en que lo llevaran a un lugar elegido para que no existiera nunca más. Quizás siempre lo supo. Quizás entendió que en el plano de una vida sin nada, lo mejor era pavimentar su propia muerte.

Observó el score. Pronto llegaría a donde nadie se había asomado. Concentró entonces sus fuerzas en el juego y empezó a destruir sin vacilar, acabando con todos rápidamente. Disparó, moviéndose con demasiada habilidad, mientras los pájaros gigantes y las naves-mariposas se sucedían,

volviendo a desaparecer. Y de pronto, como si no lo hubiese notado, vio que ya había pasado la marca y que fácilmente se extendía por los sobre 5.555.555 puntos. Echó su cuerpo atrás y una pequeña sonrisa rejuvenecedora que podía volverlo atrás, a 1986 o sólo dejarlo ahí, emergió, dejándolo completamente liviano, en una extraña suspensión que atraía cosas a su mente, penetraban en su espíritu y eludían al nanoraser. Era tal vez la figura de su pasado o quizás los ojos de su madre, y la sonrisa de su hermano o hermana, el cabello de ella, o sólo todos juntos en alguna fotografía o en una apacible Navidad. Quizás era sólo él, frente a una máquina, en una galería de juegos antiguos, usando sus últimas fichas, colocando su nombre e imaginando el rostro de su padre reflejado en la pantalla, viendo cómo lo había logrado, recordando el nombre del juego.

Su único brazo abandonó el comando y dejó que lo destruyeran una y otra vez hasta que las pantallas se volvieron borrosas y registraba en el ranking parte de su nombre. Entonces creyó que algo volvía. No estaba seguro, tal vez fue sólo un estremecimiento, pero era real y hacía que algo temblara aún dentro de él.

Tal vez el nanoraser titubeó o sólo era su pasado reconstruyéndose en segundos, reconstruyéndolo en partes que se

reconocían y que se estrechaban en una hermosa y extraña felicidad. No podía estar seguro, quizás fue sólo un estremecimiento...

Volvió a sentir.

Sintió que se acercaba, que el paisaje alrededor cobraba otra dimensión. Una parte suya se alejó de la terminal, mientras al otro lado de las pantallas se abría un nuevo mundo.

Las pantallas todavía parpadeaban en la oscuridad del sótano, iluminando a un extraño cuerpo que permanecía conectado aún, esperando en silencio o sólo silenciando la espera.

El sonido de las máquinas de juegos llegó hacia él como un recuerdo distante, elevando la imaginación de los sentidos. Aquí y allá se podían ver adolescentes y niños jugando u observando el ritmo de los juegos. Su cuerpo deambuló por las máquinas, echando miradas por sobre las espaldas de los jugadores y curiosos que miraban embobados las cadenas de disparo, los diferentes niveles y las tácticas para cruzarlos. Como un fantasma, su rostro deambuló por las pantallas sonoras, un reflejo crepuscular que nadie distinguía en medio del estallido de píxeles que daban forma a nuevos paisajes, insert coin y game over.

De cualquier forma, su rostro no existía. Bastaba con ser una sombra para reforzar la existencia.

Dejó que el sonido de las máquinas lo llevara a EXERION. Al principio escuchó un rumor, luego lo que parecía una caída de naves-mariposas, y finalmente el sonido inigualable del disparo ametralladora. Dejó entonces que sus ojos atravesaran el paisaje humano, y ahí, en un lugar que podía ser un rincón o el centro de todo, estaba el niño que buscaba.

No había sido difícil reconstruirse, aunque en ese momento era quizás lo menos importante. Le bastaba con saber que ese niño era él, o algo programado para ser el niño que había sido, en su versión de 1986.

Ahora caminó despacio, manteniendo la realidad. Construir un pedazo de mundo que no se derrumbe en poco segundos es la primera misión que exige la vida. Se acercó entonces lentamente, buscando la distancia necesaria.

El niño evadía los peligros, las naves hostiles, mientras el score sumaba puntos. Uno a uno los enemigos eran destruidos. Uno a uno, las manos aprendían a matar.

Durante largos minutos, la escena se repitió constantemente. Inmortal, sin miedo a la muerte, sin imaginar que existía algo así, el niño se hizo eterno en la vastedad

de EXERION. Los minutos se volvieron pantallas, niveles inalterables modificados sólo por la presencia de enemigos.

Hasta que de pronto el niño fue destruido. Nadie pareció darse cuenta. Así parecía ser la vida: un paisaje inalterable, hasta quede pronto algo te vence y te destruye, en medio de un universo indiferente.

El niño permaneció quieto frente a la pantalla. Al mirarlo, sintió un impulso intenso. Pero fue el niño quien levantó sus brazos para tomar la palanca y el botón, sólo para poner su nombre en el registro del día.

Y en el primer lugar del ranking, el nombre de Víctor Morales resplandecía con fuerza propia. Sus letras se volvían trazos luminosos en el paisaje nublado.

Y antes que pudiera cerrar los ojos, antes que el paisaje terminara, pudo ver como el niño daba media vuelta. Su cara parecía no tener rasgos, sólo contornos desplegados con dolor o con un poco de ternura. La cara algo muerta, algo viva, el registro distante de una extrapolación exogenética, fragmentos de un rostro que esperaba morir al otro lado de las pantallas.

El niño avanzó hacia él, y antes que pudiera moverse atravesó su cuerpo, como si ambos fuesen espectros.

Ahora las pantallas yacían oscuras. EXERION estaba muerto.

No quiso abrir los ojos, sólo poder recordar la secuencia completa. No era el pasado, ni siquiera el presente. La emulación y el momento que había construido era esa secuencia que ahora se mantenía constante, él y su padre, los dos en silencio, como siempre había sido. No había podido recrear ni falsear nada. Aún el intento de crear algo distinto era inútil. La verdad permanece, la esencia de las cosas no puede cambiarse.

Cada noche que reconstruyó a los desaparecidos pareció ser siempre una primera noche. Había buscado que los seres queridos tuvieran una segunda oportunidad. Que los rostros volvieran a mirarse, o sólo que los corazones volvieran a sentirse. Nunca se está solo si aún muy lejos está el ser amado. Buscaba recuperar lo que pudo haber sido, un pedazo lo suficiente para imaginar un instante, un ambiente o sólo un fragmento de extraña e irreplicable ternura. Buscaba ser otra vez el niño que con una sola una ficha y una pantalla muy luminosa podía imaginar un mundo y suficiente felicidad para todos dentro de él.

Había buscado sentirse como su padre, mirándose a sí mismo. Y en ese pedazo ficticio, sólo sintió distancia y dolor.

Hay algo que ningún nanoraser, ninguna técnica puede borrar y es el dolor que nace en cada uno de nosotros. El dolor siempre permanece, nunca se olvida, y si por alguna razón parece distante, siempre habrá forma que las circunstancias lo recuerden.

Las circunstancias convirtieron la vida en un juego eterno, un niño que se eleva para caer. Para morir en el recuerdo.

Mátenme... mátenme igual que a él.

Pensamientos como ecos imperceptibles.

Porque siento tu dolor... el dolor de tu perspectiva. Sin dolor no sabías quién eras. Disturbios en tus ojos... Hasta que el sueño vuelva a caer...

Un segundo después un láser de alto poder penetró la pared de la habitación y atravesó su cabeza. El cuerpo se desplomó inerte mientras otros disparos destruían las pantallas y la oscuridad cubría lo que quedaba del crepúsculo de la habitación.

Fui recuperado en medio de un vértigo que me costó entender, aunque ya estoy en suspensión, lo suficiente para poder ser parte de lo que sucedía más allá de las pantallas. No estaba activado. Puedo ver y me he visto a mí mismo desde hace una hora, aunque me costó reconocerme, porque no tengo forma, ni sentido. Han pasado muchos años... no estoy seguro. Aquí siempre parece ayer y mañana. Soy

EXERION... soy Víctor Morales... soy también voces y ojos perdiéndose en pantallas difusas... un padre irreconocible... un delator... un niño que juega hasta morir.

Soy NANORASER 808... suspendido, esperando que me encuentren para renacer... o desaparecer para siempre. Puedo ser un juego que termina más allá de los cinco millones de puntos donde se puede acceder a una imagen del pasado. O puedo ser una emulación que flota en una galaxia de emulaciones y que espera su oportunidad. No tengo vida, pero si alguien me activa, podría parecer vivo. Será una larga espera. ¿Quién podría querer recodar la vida un hombre y su padre muertos? ¿Quién eres tú para sentir serlo?

¿Hay alguien que haya jugado EXERION y recuerde su nombre como solía hacerlo un niño cuyos recuerdos diluidos parecen temblar en mí?

© 2005, Pablo Castro Hermosilla.

Pablo Castro tiene 31 años, es cientista político y actualmente trabaja en el Ministerio de Relaciones Exteriores. Soltero, cree que su vida es "poco interesante" y está feliz por ello: "Un escritor malo es aquél cuya vida es más interesante de lo que escribe", afirma.

Ha sido ganador de suficientes premios y publicado en varias antologías, lo que ha puesto su nombre entre uno de los pocos escritores chilenos que publican Ciencia Ficción.

Aquí nos habla de su pasado, cómo ingresó al mundo de la CF, su esperanza de que el género alguna vez logre en Chile el sitio que se merece, y nos cuenta parte de lo que podemos esperar en el futuro próximo.

LA CIENCIA FICCIÓN, HOY.

¿Qué pasa con la Ciencia Ficción en Chile?

Seamos honestos, en Chile la Ciencia Ficción es un género mal conocido, mal estudiado y lo que es peor, poco leído. Por cierto que no hablo de los seguidores del género, ni de sus lectores. Pero en Chile hablar de CF es hablar de diferentes visiones del cyberpunk y una que otra mención a Dick.

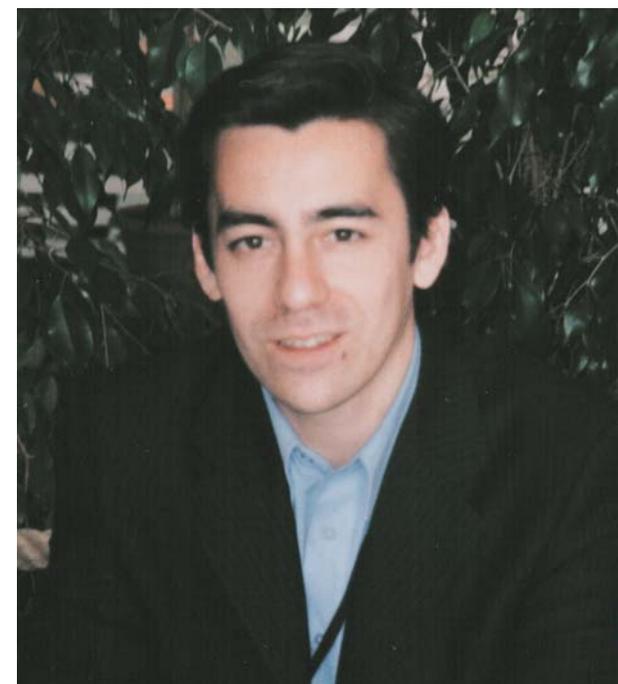
Ahora, puedes decirme que en el fondo ése no es un problema, que todo puede verse distinto si diversas editoriales se dan

cuenta de las posibilidades del género, tanto en contenido como en éxito de ventas. La pregunta es si sucederá eso. ¿Están los editores interesados en publicar obras de CF que signifiquen un desarrollo literario del género nuestro país o sólo están interesados en publicar éxitos de ventas aislados?

Ya sé que muchos me dirán que a estas alturas no vale la pena defender la identidad de un concepto llamado "Ciencia Ficción", pero afuera me tocó ver exactamente el fenómeno contrario. En Francia la CF junto a la Fantasía son parte de un gran género y la claridad de su identidad como tal ha permitido la creación de un movimiento muy lúcido y exitoso, que ha galvanizado el desarrollo de editoriales especializadas, revistas, eventos de gran nivel y mucha gente interesada. Es decir, la identidad crea una referencia, y esa referencia crea una afluencia.

¿Entonces no es posible un movimiento editorial enfocado a la Ciencia Ficción En Chile?

¿Para qué existirían editoriales especializadas si la Ciencia Ficción fuese nada más que un tipo de literatura convencional o postmoderna? ¿Para qué los festivales y eventos? Eso es lo que ha sucedido en Chile. Como casi nunca se



habla verdaderamente de CF, las obras que lo son fácilmente han caído en el olvido porque se les concibe como meros experimentos o rarezas.

Si comenzáramos a hablar de CF literaria como tal, si exigiéramos a los críticos verdadero conocimiento y no simples y antojadizas referencias para el bronce, si pudiésemos configurar una visión con identidad respecto del género –y la CF es muy abierta a diversas tendencias– tendríamos quizás un movimiento, un conjunto de personas interesadas en las posibilidades literarias del género. De ahí a la publicación de escritores no sería algo

muy difícil, diría que el paso lógico.

¿Y qué se puede hacer al respecto?

Hay que demoler de una vez por todas esa idea de que la Ciencia Ficción es un género apartado, valorado por un conjunto de fanáticos adictos a la ciencia y que compran figuritas de *Star Wars*.

Sí, la CF puede ser eso, pero mucho más. La CF no se puede estigmatizar con imágenes facilistas de ese tipo. Hay espacio para todas las tendencias. Es un género mucho más vanguardista de lo que se cree, mucho más visionario y arriesgado, pero si se va a considerar la CF literaria sólo como sinónimo de Asimov, Bradbury, para saltar a Dick, y de ahí al cyberspacio, entonces se caerá siempre en una estigmatización mediocre y equivocada.

Asimov es CF, y también Sturgeon, Heinlein, Blish, Varley, Delany, Sterling, Egan y un sin número de otros autores. Y ahí también se encuentran mujeres como Alice Sheldon o Ursula K. Le Guin, tan profundas y sorprendentes como otras escritoras destacadas de la literatura general.

Terminemos con los complejos. Dejemos de aislar a escritores como Ballard para decir que no son CF, porque Ballard es lo que es hoy en día gracias a las oportunidades estéticas, formales y

conceptuales que le brindó el género. Además, existen momentos históricos respecto del género que son sorprendentes: la primera explosión nuclear fue descrita en detalle y con antelación por un escritor de CF en un cuento publicado en una revista, lo que significó que fuera vigilado por la inteligencia norteamericana y se abriera un expediente. ¿Acaso los Fresán o los Bolaño se han acercado a la realidad de esa forma? Sólo referencias clichés, vacías y casi siempre sin contenido.

Si se insiste en considerar a la CF como un referente simpático, y si los propios seguidores dejan que desconocedores y vende pomadas hablen del género configurándolo para satisfacer sus propias necesidades publicitarias y exhibicionistas, entonces es poco lo que se puede esperar.

UN VIAJE AL PASADO

¿Qué pasó con *Fobos* luego del *Fobos Negro*?

Es una buena pregunta para Luis Saavedra, creador, fundador, director, compilador, productor y distribuidor de *Fobos*.

Personalmente creo que se terminó en su mejor momento. Como fanzine será difícil superarlo, fundamentalmente porque era un medio impreso, algo esencial para la consagración de cualquier revista.

Fobos se inició como un proyecto



personal de alcance colectivo. Durante un buen tiempo fue el único espacio visible para publicar CF chilena y la única referencia que podía citarse como tal. Eran malos tiempos, escaseaban los escritores y existía la sensación que el género estaba muerto en el país. Creo que fue importante su difusión internacional porque permitió a activistas y directores de revistas

extranjeros saber algo de la CF chilena. Al mismo tiempo tuvo buena acogida ahí y creo que eso convenció a Luis para darle un nuevo aire, lo que significó editar el fanzine en su modalidad conceptual, es decir, número dedicados a un tema o concepto específico (*Fobos Negro*).

¿No has vuelto a colaborar en *TauZero*?

Participé en *TauZero* durante el año 2004 y fue una buena experiencia, pero me pilló en un momento complicado económica y personalmente. Creo que cuando colaboras o eres parte de una revista o proyecto debes estar tranquilo, con tu vida en orden. De lo contrario un día colaboras con mil cosas y al otro te da lo mismo si el proyecto se va a la cresta.

No volví a colaborar con *TauZero* porque en principio no sabía si el proyecto estaba en stand-by o seguía en pie. De hecho hace poco supe que el asunto seguía, incluso con página propia.

Este ha sido para mí un año de transición y espero volver a colaborar a medida que finiquite un par de cosas.

Cuentan las malas lenguas que Jorge Baradit (autor de *Ygdrasil*) estuvo en un taller literario liderado por ti. ¿Es un mito?

El año 2003 Luis Saavedra me pidió dirigir



un taller que podríamos llamar literario. Me entregó una serie de nombres de personas y sus escritos, entre los cuales estaba Jorge. El cuento era "Angélica" que se desarrolla en el mundo de *Ygdrasil*. Bueno, después de leer y revisar los cuentos, les escribí a las personas que Luis me había señalado: Jorge, Gabriel Mérida, Marcelo Garrido, Marcelo López y Soledad Véliz contestaron, expresando interés en el la idea. Luego se sumó Sergio Alejandro Amira como ayudante de campo y asesor

literario.

El taller no duró mucho y creo que la razón fue que no estábamos en condiciones de desarrollarlo. Era mediados de año, una época siempre difícil y la verdad es que yo en algún momento dudé en hacerlo porque no disponía de mucho tiempo. Pero estos talleres, que son en general una oportunidad para juntarse y provocar sinergia, siempre dejan algo, o por lo menos te dan una buena razón para escribir.

En ese momento Jorge ya tenía *Ygdrasil*

(de hecho se había publicado un capítulo en *TauZero*) y creo que los comentarios que hice respecto a "Angélica" no debieron ser para él una sorpresa porque estaba, y está, muy consciente del alcance y esencia de su obra.

¿Que fue de esa novela en donde se involucraba a las fuerzas armadas, en particular a la FACH?

En muchas de mis historias involucro a las Fuerzas Armadas, especialmente a la FACH. Algo tienen las Fuerzas Aéreas que las hacen muy cercana a la Ciencia Ficción. No lo sé, es una sensación personal.

La novela que mencionas llevaba por título *Esperando la Noche* y trataba en principio de los pilotos chilenos que esperaban la guerra en el 78'. Lo escribí en versión cuento, que luego perdí cuando murió mi antiguo computador.

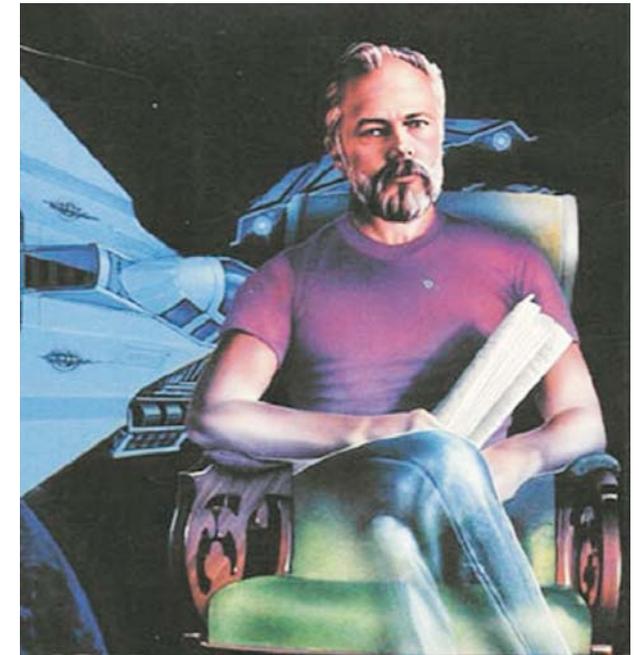
Sé que tienes gran afición por la música. ¿Influye ella en tu proceso de escritura?

Tengo una gran afición por los grupos de música de los cuales soy muy fanático. Hablo de bandas como Skinny Puppy, Front 242 y Front Line Assembly. Su influencia en mi escritura es fundamental, sobre todo con Front 242 y Front Line Assembly, que son bandas cuya música, letras, gráfica y

sonidos ambientes insinúan escenarios futuristas, o donde la tecnología parece ser una constante. Muchas de las imágenes que han dado origen a mis historias provienen de la música de esas bandas. Sin embargo, no es una relación causa y efecto, porque las imágenes que aparecen en mi cabeza a veces tienen poca relación con el sentido o letra de una canción.

En perspectiva, creo que esa música fue muy importante a la hora de escribir o diseñar mis primeras historias, muchas de las cuales surgieron a partir de imágenes que flotaban en mi cabeza después de escuchar horas y horas un disco o una canción en particular. Creo que hay un momento en que una canción es tan sugerente, que la única forma de estar a la altura de ella es equilibrándola con una imagen en particular. Luego esas imágenes se quedan en tu cabeza, y en ese momento no te queda otra que darle forma con una historia.

Sigo siendo muy entusiasta de la música de esas bandas, las cuales todavía continúan activas, como Front Line Assembly o Skinny Puppy. En el caso de los Front Line, se trata de un grupo que cada año saca un disco mejor que el anterior. *Civilization*, lanzado el 2004, es impresionante, no sólo por su textura y fondo, si no porque después de casi veinte años de trayectoria, estos tipos



son capaces de escribir un disco tan potente como sus obras más clásicas. Algo similar sucede con Skinny Puppy. De las tres bandas mencionadas es la única que me falta ver en vivo.

Hay quienes piensan que Pablo Castro tiene un estilo que recuerda a la prosa de Philip Dick...

Creo que te refieres a un comentario que hizo Bruno de la Chiesa en su introducción a la antología *Utopiae* Si mal no recuerdo decía que Dick había hablado alguna vez de la muerte, pero nunca de la manera cómo lo hacía Reflejos, en el sentido de la muerte como producto de un mercado. No

sé si Bruno seguirá viendo esa relación con Dick en otros cuentos.

¿Si mi prosa recuerda a la de Dick? No lo creo. Los americanos son de prosa muy limpia y certera. Diría que mi narrativa es más redundante.

NUESTRO PRESENTE

¿Qué te parece el fenómeno surgido tras la publicación de la novela de Baradit?

Si te refieres al gran éxito de la obra en todas sus dimensiones, me parece muy bien, porque siento que para Jorge era muy importante que se diera de esa forma.

No creo que los creadores de Matrix esperaran una taquilla aceptable con su película, sino un éxito y un fenómeno superlativo. Lo anterior es normal cuando sientes que escribes algo que en su primera mirada está más allá de la típica convencionalidad, por ende creo que el éxito de *Ygdrasil* es el éxito que la novela debía tener.

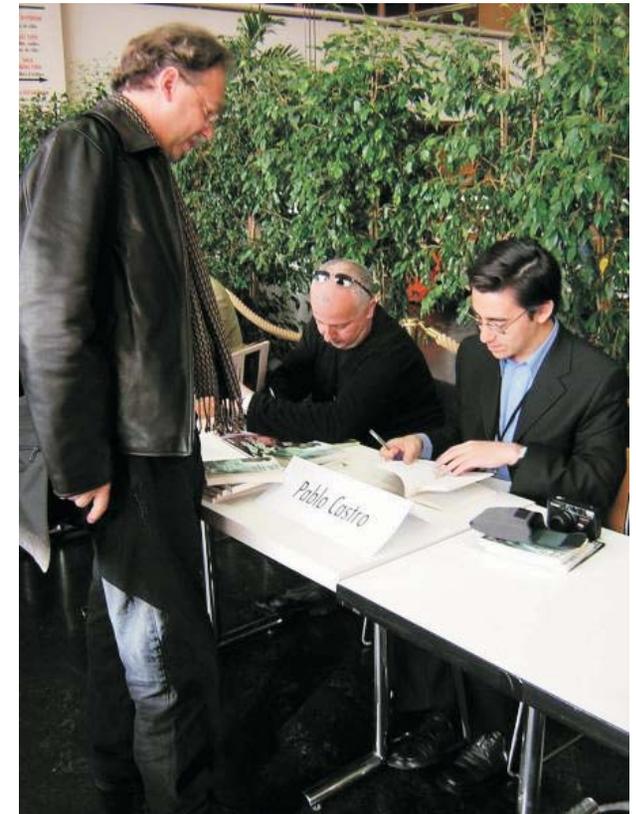
¿Podríamos estar ante un "boom" de la ciencia ficción chilena?

En general no lo sé. Habría que tener claro qué podemos entender por "boom". Todavía no existe un conjunto de obras publicadas, por el momento vemos escritores como Luis Saavedra o Sergio Alejandro Amira

con una presencia internacional interesante; y escritores como Marcelo López, Gabriel Mérida y tú mismo entre otros, que han destacado en publicaciones y concursos.

Ahora, si la pregunta está relacionada con lo sucedido justamente con *Ygdrasil*, debo decir que tengo mis dudas con un posible "boom", pero esas dudas no tienen que ver con el merecimiento y éxito de la novela de Jorge, sino en la manera cómo es manejado y dimensionado ese éxito e impacto. Aquí hay dos posibles escenarios: o la novela se transforma en una cuña editorial que abre el interés por publicar a diversos autores de CF, o se transforma en un referente en sí mismo.

No quiero arriesgar pronósticos, y puede que esté equivocado, pero veo que el asunto se maneje tal vez por lo último señalado. Cuando veo a tipos como Fuguet que empiezan a comprar libros cyberpunk como si se hubiesen escrito ayer para ponerse a tono, cuando se han pasado la vida obviando la CF, o a críticos completamente perdidos en lo que respecta al género, no siento mucha confianza. Me molestó por ejemplo ver una reseña de *Ygdrasil* de Rodrigo Pinto en la que no se menciona a *Fobos*. ¿Eso es ignorancia o simple "ninguneo"? Cualquier posibilidad no es bienvenida.



HACIA EL FUTURO

¿Tienes algún proyecto en carpeta? ¿Hay material tuyo que podamos leer en un futuro próximo?

Estoy terminando una colección de cuentos, que espero que esté terminada a fin de año. Probablemente en el verano comenzaré una novela, pero tengo que definir algunos detalles.

Respecto a tu segunda pregunta debo decir que lo ignoro, sobre todo en el corto plazo. Tomé la decisión de enviar mis cosas

afuera, fundamentalmente a Francia donde se me abrieron las puertas para publicar. Esa es mi situación actual. Bueno, imagino que debes ir dónde exista la posibilidad de publicar. A mí me gustaría publicar en Chile, me gustaría ver a otros escritores publicando obras de Ciencia Ficción.

Creo, volviendo a tu pregunta sobre el "boom", que posiblemente existe una oportunidad histórica para que se pueda dar lo anterior. Además, hay un hecho interesantísimo al respecto: los escritores que mencioné anteriormente mantienen estilos muy característicos, pero también distintos y eso que hablamos todavía de pocos escritores comparados con otros mercados. Existe una variedad de estilos y temáticas que serían notables a la hora de existir publicaciones de esos escritores.

Pero vuelvo al concepto anterior: ¿Tendrán esto en consideración las casas editoriales? ¿Se darán cuenta los editores que pueden arriesgarse con publicar CF si ven que la gran mayoría de los autores convencionales que son publicados tienen escaso impacto y poca venta? ¿No valdría la pena apostar por algo nuevo?

LOGROS

Fixion2000

Un concurso muy importante, porque significó escribir mi primera obra de Ciencia

Ficción de verdad. Ganarlo fue muy decidir en esto de meterme de lleno en escribir CF. Además *Exerion*, el cuento ganador del concurso, me ha dado muchas satisfacciones. Agradecido por siempre de René Weber quien se la jugó por organizar el concurso y el evento.

Zona de Contacto

Entré a la Zona cuando había decidido dejar de escribir. De ella estoy agradecido porque me dieron la oportunidad de publicar sin exigirme currículums ni premios ni antecedentes. Fue además la primera vez que tuve críticas y comentarios de terceras personas fuera de los amigos. Me llegaron hasta cartas, algunas muy reveladoras. Creo que tomé conciencia de que una historia escrita por ti puede significar mucho para alguien que no conoces. Además pude publicar tres historias de Ciencia Ficción, cosa muy difícil considerando el poco espacio destinado a cuentos que había en la Zona.

Terra Ignota

Fue un premio que me sorprendió, porque en su momento había olvidado mi participación en él. Me alegré sobre todo porque el cuento ganador se había publicado en *Fobos*. Lamento que el concurso ya no siga.



Exilio en el pasado distante

Escribí el cuento a petición de Sergio Alejandro Amira para un especial de los Transformers en el *Calabozo del Androide*. Siempre soñé con ser guionista de la serie y aunque había escrito algo en 1995, ahora era la oportunidad de concretarlo. Fue un cuento muy importante porque llevaba meses sin escribir, sin ideas, y *Exilio...* me

me devolvió las ganas y la motivación. Creo que fue la primera vez que me convertí en escritor y lector entusiasta de algo que estaba escribiendo. En la literatura eso se da poco, imagino que en la pintura o escultura es una sensación más familiar. No sé, tuve la impresión la noche que lo escribí, que estaba filmando un capítulo de los Transformers. Espero seguir haciéndolo.

Antología *Cosmos Latinos*

Fue un proceso que duró tres años, desde que Andrea Bell, co-editora del libro, decidiera publicarlo. Fue gracias a Luis Saavedra, quien me hizo el contacto con ella. Qué puedo decir, fue mi primera publicación importante y la primera vez que me trataron como profesional, no siéndolo exactamente. Además Andrea se portó de manera excepcional, siempre atenta a cualquier consulta e inquietud.

CC 2005, Daniel Guajardo.



Encuentro de colosos: Pablo Castro & Norman Spinrad

Hoy es sábado. Anoche me reuní con algunos amigos y al llegar de regreso a mi casa encendí la televisión. Luego de unos minutos, comenzó una nueva serie de animación para niños en el maravilloso horario de las 11:30 de la noche, horario imbécil para transmitir una producción infantil o la decisión genial de un Canal 13 que sabe algo que nosotros no. En fin, me encontré nuevamente frente a la maldita sensación de siempre: condescendencia. "Es buena...para ser chilena". Esa sensación que se arrastra desde que tienes memoria. La maldición de un país nuevo y pequeño que tiene que ponerse al día con cada puto género y de las maneras más desastrosas e indignas posibles: nuestro primer misil, el RAYO, con carcasa de cholguán; nuestro primer (y único) piloto de fórmula uno, Eliseo Salazar, pasando vergüenzas cada domingo; nuestro primer satélite, el FASAT ALFA, chingado como cuete vieja; nuestra primera película de terror, *ANGEL NEGRO* (y la larga lista de primicias cinéfilas buscando desesperadamente agotar los géneros buscando generar alguna expectativa, hasta el puto día en que estemos estrenando "la primera película chilena de enanos pornogóticos en la Luna"); ni hablar de nuestro primer artista de Hollywood, Cristián de la Fuente. Desde siempre tengo esa sensación asquerosa

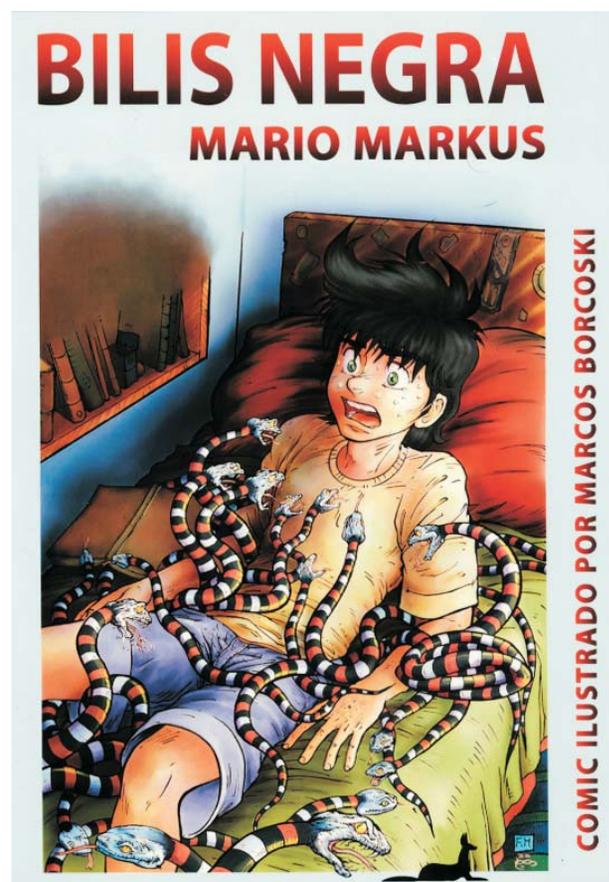
saliendo desde lo más profundo de mi formación judeocristiana, que me dice "se compasivo, en Chile es difícil hacer cosas", luchando sangrientamente contra mi Pepe Grillo sado-gore que me insulta y me cachetea diciéndome "Maldito blandengue, se objetivo... ¡la huevá ES MALA y punto!

¿Cómo solucionar este punto? ¿Piensa globalmente, pero reseña localmente?

Además de todo esto, debo decir que esta reseña está profundamente desviada y debo advertir que será más subjetiva aún de lo que cualquier otra lectura es de forma natural. Y la razón ya es inalcanzable para quienes no hayan sido uno de los cien y pico que estuvimos ese jueves de abril ahí, en la presentación oficial del cómic y frente a los autores, Fitomanga y Mario Markus.

Marcos Borcoski (Fitomanga), es un antiguo prócer del cómic chileno y quizá el primero en rescatar un género que hoy está tan enquistado en el inconsciente de los nuevos chilenos como el Playstation, Internet o los tracklist de cinco mil canciones: el *manga*. Desgraciadamente, al menos en términos técnicos, no parece haber otro dato trascendente que ese en su lista de virtudes. Su presentación fue titubeante, nerviosa e irrelevante para el análisis.

Distinto fue el caso de Mario Markus (ilustre visita, venida directamente desde



el Instituto Max Planck, Alemania). Un verdadero tótem académico tan entusiasmado con su hijo editorial (todos encontramos bello a nuestro propio hijo) que fue incapaz de no contarnos toda la historia...si TODA, en detalle y sin contemplaciones. Aquí me detengo para explicar por qué soy incapaz de ser medianamente imparcial. Me resultó tan desagradable la actitud de Mario Markus durante su presentación, que todavía tengo

un gustito raro guardado en algún lugar de mi memoria. El primer tercio fue muy didáctico y entretenido, era escuchar de primera fuente noticias acerca de la teleportación sin que el tipo estuviera vestido con traje de "la federación" y una fake "faser" colgando del cinto. Pero luego se hizo insufrible, vinieron las preguntas y afloró el "profesor" incapaz de ser amable con la audiencia que había venido a apoyarlo, incluso grosero al calificar de poco inteligente alguna pregunta y de sin importancia a otra. Lo peor vino cuando zanjó violentamente y sin posibilidad de respuesta, la incógnita más interesante de su tesis: "qué ocurre con el alma en una teleportación". El sencillamente se negó a cualquier diálogo al respecto diciendo que de las muchas hipótesis posibles él había elegido una y punto, y que no tenía sentido discutir más porque el tema era indiscutible. Se acabó, uno de mis amigos se paró y se fue, yo me crucé de piernas y me puse a mirar las moscas. Un representante de la editorial J.C. Sáez, miraba para todos lados buscando el momento justo para darle un corte a esta larga "audiencia" que don Mario nos estaba regalando.

Pasado el mal rato regreso a mi hogar y me dispongo a leer el volumen en cuestión.

Acá quiero separar texto y dibujos en



dos puntos de vista diferentes para enfrentar el análisis y esa es justamente la primera mala noticia. Es absolutamente separable el relato de las ilustraciones en sí, esto en virtud de su casi absoluta disociación. Se nota demasiado que faltó un intermediario entre el cuentista y el dibujante, y el resultado final fue: dibujos con texto, mucho texto en vez de una integración entre el dibujo y lo que se quiere contar. El principio básico de cualquier traslación de la literatura a la imagen es que debes dejar de lado las frases, las voces en off y los párrafos para contar la historia básicamente con imágenes y diálogos. No es el caso de *BILIS NEGRA*, donde los flashbacks relatados, la voz del narrador y un fárrago de textos explicativos dan la sensación de estar leyendo un cuento ilustrado con imágenes de apoyo, retrocediendo décadas en el desarrollo de la relación entre imagen y texto.

Con respecto a la historia en sí, el primer problema es la extensión. Da la impresión que se está queriendo contar demasiado en un espacio reducido, eso también obliga al autor a agregar más textos explicativos que aclaran pero no comprometen con la historia. Aspectos que se repiten a lo largo de todo el relato; como la locura de uno de los protagonistas, por ejemplo; necesitan ser desarrollados, no



sólo dichos. Eso redundante en un constante ejercicio de indolencia frente a momentos que deberían ser dramáticos y conmovedores. Es la sensación de un drama contado "por encima" y a la rápida. Nuevamente siento que no hubo mucha cabeza en el traslado de la historia a este formato en particular.

También hay problemas con los arcos argumentales. La historia alcanza su primer clímax en un momento que se percibe claramente inapropiado y culmina cuando la mano siente que restan aún hay bastantes hojas para llegar al final, creando

la sensación de que debería ocurrir algo de importancia todavía, cuando sólo resta un largo epílogo que, si se piensa, son páginas que podrían haber sido utilizadas para desarrollar mejor el primer tercio, demasiado concentrado y abrupto. Hay una notoria falta de oficio para crear esa tensión que deriva en lo inevitable, ese momento en los relatos en que se comienza a acumular la tensión que desemboca en los clímax, como explosiones tan esperadas que se vuelven por ello más destructivas. En otras palabras, la historia está llena de eyaculaciones precoces antes siquiera de

sacarse los pantalones.

El tema de la teleportación es interesante, pero notoriamente mal desarrollado. Su interés por la deforestación del Amazonas es enternecedor, su defensa de la medicina aborígen es rescatable; en cambio, sus cuestionamientos éticos frente al problema planteado por él mismo, son pobres, fríos e irrelevantes.

Ojalá hicieran una película, estoy seguro que andaría bien si la tomara un buen guionista y Mario Markus se hiciera a un lado para dejarle libre la pista a profesionales.

Acerca del cómic como expresión del dibujo, lo presentado es realmente penoso. Fitomanga es un pésimo dibujante. Lleva 10 años dibujando igual, sin ninguna evolución detectable. La figura humana presenta problemas serios, la perspectiva ni siquiera es un tema para él, el trabajo de plumilla es irregular y recurre al achurado cuando todo dibujante sabe que si no manejas bien ese recurso, debes abstenerte de utilizarlo. Fitomanga habla mucho acerca del Manga, pero la verdad es que su expresión gráfica está más cerca de esa modalidad neutra que utilizan los ilustradores chilenos que trabajan para la Zig-Zag, haciendo viñetas sobre la Guerra del Pacífico o folletos pedagógicos para el Estado. Una especie de estilo setentero

francés recalentado. Lo único de manga es el eteeeeeeerno diseño de personaje de su protagonista, un rostro que hemos visto mil veces en sus cómics y en series como *Captain Tsubasa* o *Saint Seiya*, omnipresente como el rostro de Heidi. Es triste ver como, cuando se sale de ese personaje y se ve obligado a inventar otros, la irregularidad se hace presa de su pluma. Es así como tenemos 20 rostros diferentes para el segundo protagonista, Mathias, más gordo, más flaco, más redondito, o con más pómulos. Se nota que no hizo ningún modelsheet (láminas con el detalle de las proporciones y variedad de expresiones para cada personaje) porque la irregularidad es tremenda. Fito, ipor dios, una regla de oro en el dibujo, y que el manga respeta, dice que hay un ojo de distancia entre los ojos! Aparte de todo, también decir que ningún cómic profesional del planeta es dibujado, entintado y coloreado por la misma persona. Es decir, mal dibujado, mal entintado y mal coloreado, en realidad.

Fitomanga habló mucho en la presentación acerca del aporte del manga al cómic, sin embargo casi nada de esos aportes aparece en su obra. El manga se caracteriza, entre otras cosas, por haber destruido el régimen de viñetas, haciendo del fondo de página un territorio liberado que se interpenetra con mucha soltura



plástica. Imágenes del alto de una página completa conviven con viñetas apenas esbozadas, el cielo negro de una viñeta se transforma en el color de fondo donde se recorta otra viñeta blanca, etc. Nada de ello ocurre acá, donde las viñetas son bloques duros y consecutivos apenas tímidamente subvertidos, ocasionalmente, por algún pequeño desborde. Es como cine dirigido por Carlos Pinto, dónde hay dos cámaras y un eterno plano-contraplano de dos personas hablando. Le dicen "falta de recursos".

Don Mario Markus, que es un viejito que sabrá mucho de física pero de cómic

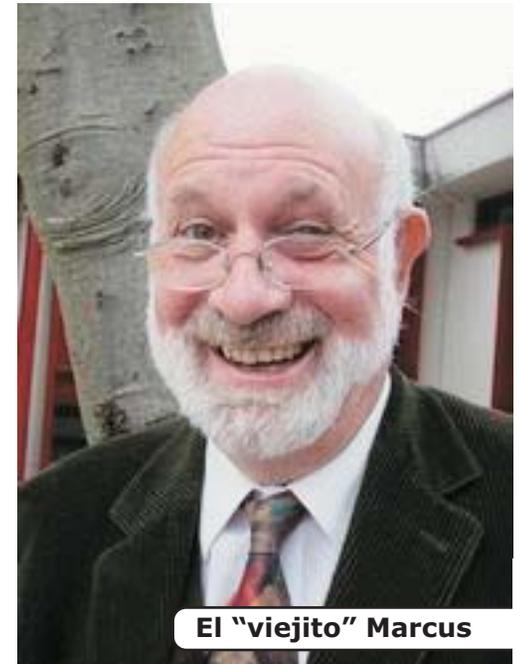
está claro que no sabe nada, de modo que hay que exculparlo de toda responsabilidad, no sabe tampoco que en Chile existe gente como Martín Cáceres o Juan Vásquez, que habrían hecho maravillas con su historia. Pero cuando se para delante de la audiencia y lanza un ingenuo “un amigo me contó que tenía otro amigo que podía dibujar mi historia”, te queda claro que no hubo ninguna búsqueda, ni concurso, ni casting, ni nada, para decidir quién iba a afrontar el desafío. Iba a ser “el amigo de un amigo”. Punto en contra para los amigos de JC Sáez Editor.

Cuando me lo entregaron para reseñarlo, lo recibí con esperanzas, pero cuando vi las primeras tres páginas me asaltó ese fantasma que tanto me persigue. “Está bien para ser chileno”, me decía el cura de pueblo que todo chileno acarrea en su interior, ese alcalde que premia los poemas de un escolar en la plaza y lo aplaude como si se tratara del nuevo Rimbaud. Desgraciadamente estamos tan cerca del resto del mundo que ese espíritu ya no es viable nunca más. El criterio es uno y punto: ¿eres tan bueno como Katsuya Terada, Fitomanga? ¿como Yoshiyuki Sadamoto? ¿como Masakazu Katsura?...¿al menos como la Vicky y la Pepi del gran grupo chileno ACUARELA?... la verdad es que ni cerca.

¿Que hay de bueno en *BILIS NEGRA*? La historia que contó Mario Markus ese día en el auditorio del Goethe y que ojalá algún día sea tomada por personas expertas que sepan sacarle el provecho que se merece.

¿Qué hay de bueno en este lanzamiento editorial? Sólo el hecho que se haya realizado. Sólo el enorme hecho que JC Sáez Editor se haya atrevido. Mejor ojo la próxima vez.

© 2006, Jorge Baradit.



El “viejito” Marcus



Fyto Manga tras leer esta nota

Howard Koch recuerda en *The Panic Broadcast* la legendaria emisión de *The War of the Worlds* en 1938, que causó una reacción colectiva de pánico en USA. Para quienes no están al tanto de la historia, el resumen es que la dramatización radial de una invasión marciana resultó un punto más realista de lo deseable, de modo que millones de personas lo tomaron como una transmisión en vivo de hechos reales. El resto es fácil de imaginar. El pánico hizo que miles de personas colapsaran los caminos y los medios de comunicación, huyendo de las ciudades cercanas al sitio de la invasión e intentando alertar a sus familiares. La CBS, cadena que emitió el programa, se vio enfrentada a demandas de millones de dólares. Afortunadamente la historia terminó bien, pues no hubo personas heridas o muertas, y tras unos días la opinión pública vino a considerar que el incidente había servido para diagnosticar la mala preparación del país frente a una invasión real.

Once años más tarde, el 12 de febrero de 1949, la traducción de la obra fue emitida en Ecuador, produciendo un efecto similar hasta que fue necesaria la intervención del ejército. Mientras en USA la cadena CBS nada más debió adoptar el compromiso público de no volver a usar la transmisión de noticias como un recurso teatral, en

Ecuador la Radio Quito fue incendiada y 20 personas murieron.

Uno de los aspectos que a Koch le intriga de ese recuerdo es lo sencillo que hubiera sido para cualquier persona cambiar de estación de radio y comprobar que en ninguna otra el mundo se estaba acabando. ¿Por qué la mayoría no lo hizo? Una posible explicación es que los hechos que se representaban en la obra calzaban perfectamente con las ansiedades e incertidumbres de la época (recordemos que un año más tarde comenzaría la Segunda Guerra Mundial). Esa sensación de descubrimiento, de respuesta, de "esto era", habría sido tan poderosa que habría hecho innecesaria la necesidad de confirmar hechos, de contrastar teorías. Esto no es un fenómeno aislado y está a la base de varias teorías de conspiración que intentan dar respuesta al nuevo cuadro de ansiedades e incertidumbres que hoy vivimos. Nada malo con ello, pero si se trata de teorías de conspiración con una base científica, entonces tenemos que cambiar de estación y oír que transmiten las demás.

Un ejemplo paradigmático de una teoría de conspiración en que sus proponentes rehúsan escuchar otras estaciones de radio es la popularmente conocida como "Moon Hoax", que podríamos traducir como "Farsa

Lunar". ¿De qué se trata? Los libros de historia señalan que en 1969 un grupo de astronautas estadounidenses llegó por primera vez a la Luna. Eso es también lo que parece sugerir la evidencia que hoy podemos examinar, desde los videos que la NASA mantiene en Internet hasta las numerosas entrevistas hechas a los astronautas, pasando por el análisis de muestras de material lunar y varios experimentos hechos desde la Tierra gracias a equipos dejados en la Luna por la misión. Sin embargo, hay personas que han avanzado una teoría disidente, una teoría que, en el contexto político de la época, tiene sentido. En los años '60 Estados Unidos y la Unión Soviética se encontraban en plena Guerra Fría. Ambos países competían por demostrar la superioridad de sus diferentes modelos económicos y políticos, pero al mismo tiempo competían por forjar alianzas con países no alineados con una u otra potencia. Ambos consideraban que el logro de importantes metas científicas y tecnológicas podría persuadir al mundo de su capacidad y convencer a los países indecisos de unírseles. La Carrera Espacial era la prueba emblemática en esta olimpiada política, pero la medalla estaba reservada a quien pusiera pie en la Luna. ¿Prueba de ello? Baste observar que casi nadie recuerda

hoy que fue la Unión Soviética quien logró casi todos los “primeros” en el espacio (primer satélite, primera mujer, primera caminata espacial, etc.). Nuestra memoria de la Carrera Espacial está dominada por la huella de Neil Armstrong en la superficie lunar y por sus palabras “That's one small step for Man, one giant leap for mankind.” (1). La teoría de conspiración dice, no obstante, que este triunfo se obtuvo haciendo trampa, no llegando a la Luna sino aparentando haber llegado ahí. ¿Cómo? Desde la seguridad de un estudio de televisión en que las escenas de la transmisión habrían sido falseadas. A favor de esto citan evidencia que a primera vista luce muy sólida: errores en las imágenes difundidas por NASA, fenómenos que se observaron en la superficie de la Luna y que no deberían haberse visto allí por carecer ella de atmósfera, etc. Quienes se oponen a estos planteamientos dicen que toda la supuesta evidencia puede ser explicada en términos convencionales, pero que a su vez la teoría de conspiración no es capaz de explicar otras evidencias a favor de que el alunizaje sí tuvo lugar.

¿Quién tiene la razón? Lo mejor para ello es ver directamente la evidencia que el grupo a favor de la teoría de conspiración aporta y discutirla científicamente. Pero primero algunas reglas.

Las reglas del juego

La primera regla es estar dispuest@ a reconocerse equivocad@. Esto es un requisito de cualquier discusión científica. Es importante que *antes* de empezar la discusión cada parte defina claramente qué es lo que la otra podría hacer o podría demostrar que la convencería de que su punto de vista es erróneo. La omisión de esta etapa es ostensible en muchas discusiones sobre supuestos avistamientos extraterrestres, por ejemplo, cuya rutina es más o menos la siguiente: una persona tiene una fotografía que considera evidencia de un fenómeno cuya única explicación (en su opinión) sería la presencia de una nave extraterrestre. Se acerca entonces a una experta con la esperanza de que ésta confirme su sospecha. Ella, sin embargo, explica la fotografía en términos de fenómenos naturales (2) La persona no cree en la explicación de la experta, y la acusa de no tener una mente abierta o no atreverse a disentir de la opinión oficial. La experta le explica que, por el contrario, en ciencia es frecuente atreverse a disentir de las ideas aceptadas pero que su fotografía no es *prueba* de algo extraordinario pues se puede explicar apelando a fenómenos convencionales. Ante esto la persona manifiesta sus sospechas de que la experta o la institución

para la cual trabaja en realidad oculta algo y le expresa su comprensión “por no poder hablar”. Se retira con el convencimiento de que su fotografía es no sólo una prueba irrefutable de la existencia de naves extraterrestres y sino también de una conspiración de silencio al respecto.

Es interesante observar que si la experta hubiera compartido la opinión de la persona sobre la fotografía, la reacción de ésta probablemente no hubiera sido de incredulidad. Esto es característico de discusiones que no intentan descubrir la explicación de una observación, sino en que lo importante es ganar. Algunas personas que participan en discusiones con tal ánimo dicen cosas como “por supuesto que puedo estar equivocado” pero parece ser imposible descubrir cuál es la condición que permite esa conclusión. Por lo mismo es importante enfatizar que esto debe ser algo que se declare *antes* de discutir.

La segunda regla es reconocer que científicamente algo es aceptado cuando es capaz de responder exitosamente a la mayor cantidad y diversidad posible de ataques. No basta que una posible explicación sea muy buena para responder una pregunta en relación a un fenómeno; debe poder responderlas todas. Si la Luna se ve amarillenta, la explicación “se ve así porque está hecha de queso” responde

bien a una pregunta sobre su color, pero seguramente no responde bien ninguna pregunta en relación a otras propiedades de la Luna. Aunque éste es un ejemplo burdo de una mala explicación, podría darse el caso de que, si me esfuerzo, encontrara en el mundo a algún científico o científica que opine que un modelo lunar basado en su composición de queso es correcto. Si eso ocurriera, ¿podría entonces decir que científicamente está aceptado que la Luna es de queso? No. No basta que en la comunidad científica haya una o dos personas convencidas de algo; deben convencerse todas o al menos una aplastante mayoría. Es frecuente observar que muchas personas que investigan “lo inexplicable” mencionan que conocieron a “un científico que estaba de acuerdo conmigo”. No obstante, no pueden mencionar que conocieron a much@s científic@s que estaban igualmente de acuerdo. Me parece que estas personas visualizan a la ciencia como el dique de una verdad mantenida intencionalmente en las sombras, y a es@s científic@s disidentes como grietas en el dique. No funciona así. Como en todas las actividades humanas, por una parte ocurre que hay personas más hábiles o cultas que otras; por otra parte ocurre que no sólo hacemos ciencia sino que tenemos problemas

familiares, enfermedades, apuros económicos, inquietudes políticas, etc. todo lo cual puede afectar lo que opinemos un día particular. La manera de minimizar estos efectos es hacer una ciencia de comunidad, donde el pensamiento respecto a un tema es aquel que es capaz de persuadir de manera estable en el tiempo a la comunidad completa.

La tercera regla es que debemos reconocer la experticia en aquello en que una persona es experta, pero no en menos y no en más que eso. Aunque soy un astrónomo profesional sé muy poco de, digamos, fenómenos atmosféricos, especialmente en condiciones climáticas extremas. Si alguien se acerca a mí con una fotografía de unas luces brillantes flotando sobre una montaña y yo no soy capaz de explicarla, ¿la convierte eso en una evidencia a favor de un fenómeno sobrenatural? ¿Qué tal si luego un meteorólogo la observa y reconoce esas luces como imagen de un fenómeno común en zonas desérticas? Sin embargo, suele ocurrir que luego no es citado el meteorólogo que explicó el fenómeno, sino el astrónomo que no lo logró. Esto ha hecho que hoy en día sean muy pocas las personas de cierta educación científica dispuestas a poner algún grado de atención a fotografías extrañas, que son el inagotable recurso de

quienes buscan evidencia sólida del fenómeno OVNI (3).

La última regla es que ante explicaciones igualmente plausibles escojamos la más simple o, formulado alternativamente, la que nos exija *crear* menos (4). Lo *correcto* de una explicación científica no está definido por su parecido con el contenido de un hipotético libro de soluciones sino por su coherencia con las observaciones disponibles y por la conformidad con algún criterio de discriminación entre teorías de igual mérito. La Navaja de Ockham es tal criterio.

La Navaja de Ockham debe su nombre a William de Ockham, a quien se le ha atribuido aunque en realidad no hay evidencia sólida de que él lo haya formulado; al menos sabemos con certeza que se ha popularizado con tal nombre desde el siglo XIX. Según prescribe, entre dos teorías que expliquen igualmente bien un conjunto de observaciones, se ha de escoger la más simple. ¿Qué significa “simple” en este contexto? Significa verse forzado a aceptar el menor número posible de afirmaciones no probadas. Naturalmente esto es a veces materia de polémica pues la “simplicidad” de una teoría o lo que entendamos por “supuesto” en un determinado problema no es tan obvio como parece a primera vista, de modo que

de cultura a cultura la aplicación de Ockham podría ser distinta (5).

Cabe subrayar un aspecto importante de la Navaja de Ockham: Se trata de una regla heurística. Sabemos que en muchos casos nos orienta bien, sabemos que sería difícil argumentar a favor de otro criterio en un problema en el que no tuviéramos más guía que nuestras observaciones experimentales. Sin embargo, es posible que su aplicación correcta nos lleve a seleccionar una teoría que más adelante se revele incorrecta. Por ejemplo, basado en mis observaciones de lunes a sábado podría apoyar la sencilla teoría de que la biblioteca abre todos los días a las 9 de la mañana en lugar de una teoría más complicada según la cual la biblioteca abre seis días y cierra uno. El domingo a las 9 de la mañana me encontraría de golpe con mi error. Puesto de otro modo, las teorías científicas son siempre provisionales. No son ciertas a secas, sino ciertas *hasta* que se demuestre lo contrario. En lo que sigue, parto de que la teoría "Los astronautas norteamericanos llegaron a la Luna en 1969" es provisionalmente cierta, pues ajusta bien los datos disponibles. Enfrento la teoría de conspiración como un intento de refutar esta teoría. Veamos qué pasa.

¿Llegamos o no a la Luna?

Habiendo sentado las reglas, juguemos. Quienes plantean la teoría del fraude lunar esgrimen varias evidencias que a primera vista parecen persuasivas. Lo siguiente es una selección de aquellas que se repiten con más frecuencia y que tienen capacidad de confundir a un ojo no entrenado:

- A) Los ángulos de las sombras en las fotografías son incorrectos si el Sol era la única fuente de luz en la Luna.
- B) Hay una fotografía de la bandera norteamericana en que se la ve flamear. ¿Cómo es esto posible si en la Luna no hay viento?
- C) Hay paisajes que se repiten en varias imágenes, pero a veces un equipo de la misión está o no está. Esto indica el uso de escenografía.
- D) En las fotografías tomadas en la Luna no aparecen las estrellas. Al no haber atmósfera, no debió haber impedimento para que éstas fueran registradas en las imágenes.

Tomémoslas una a una:

A) *Si en la Luna la única fuente de luz era el Sol, a una distancia infinita para efectos prácticos, entonces las sombras proyectadas deberían haberse visto paralelas. En cambio,*

En cambio, las imágenes son más bien como ésta (6):



lo que hace evidente la presencia de reflectores (del estudio de televisión) iluminando la escena y proyectando sombras que a veces se intersectan, como se ve en la imagen.

Pienso que la mejor respuesta a esto es una foto como la siguiente, que tomé hoy antes de abordar la locomoción a mi trabajo:

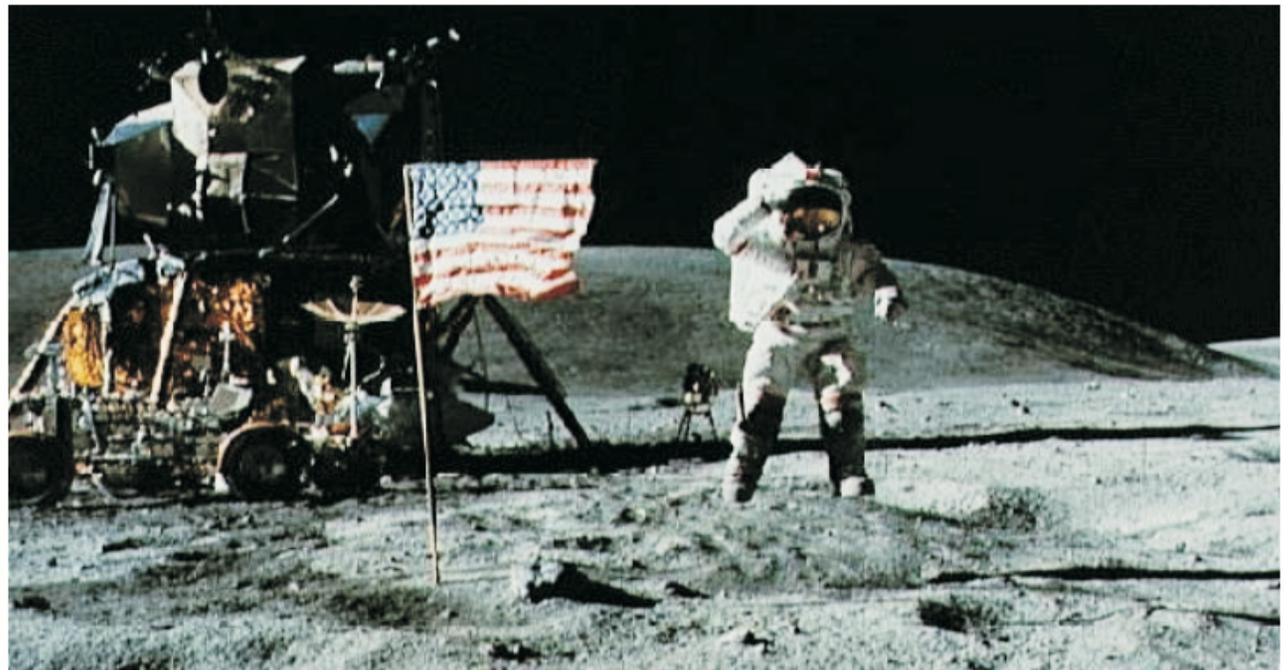


Espero que me creerán que la única fuente de luz en esta escena es el Sol y que efectivamente las sombras son paralelas. ¿Por qué no se ven paralelas en la foto entonces? Perspectiva. Estoy proyectando a un plano (la foto) un volumen (la escena tridimensional que estoy fotografiando). ¡Al hacer esa proyección las propiedades tridimensionales no se conservan! Si trazo una vertical desde el punto en que se intersectan las líneas rojas, en algún punto de esa vertical se hallará la única fuente de luz que me permite generar todas las sombras de la imagen simplemente trazando líneas desde su posición hasta la posición de cada objeto y extendiendo el trazo hasta tocar el suelo. Por supuesto que rara vez esa fuente de luz aparece en la foto sencillamente porque es muy brillante y las fotos se velan si intentamos incluirla. Todos estos conceptos se enseñan en Artes Plásticas a nivel de Enseñanza Media y pueden ser consultados en cualquier libro sobre dibujo que enseñe nociones de perspectiva.

En un paisaje donde el terreno no es plano la situación es más compleja y menos debiéramos esperar ver sombras paralelas salvo que trucáramos la foto para que se observaran así. La ausencia de sombras paralelas, o más bien la presencia de sombras en direcciones aleatorias, apoya

la noción de que las fotos fueron tomadas sin ningún preparativo especial en relación a cómo lucirían las sombras registradas. Los ángulos de las sombras no son, por lo tanto, evidencia de un montaje televisivo del alunizaje. Dadas las altísimas chances de que cualquier persona tenga en su casa una foto donde se aprecie el efecto que he ilustrado más arriba ¡este argumento más bien parece evidencia de lo poco que algunas personas parecen observar sus álbumes de fotos familiares!

B) *La siguiente fotografía muestra la bandera norteamericana flameando en la Luna. ¡Pero allí no hay viento!*



Ciertamente la bandera no flamea por la presencia de viento pues en la Luna no lo hay. ¿Pero flamea? Para cualquiera que se haya tomado la molestia de ver los videos de la misión se hace evidente un detalle que en las fotos no es tan obvio. La bandera tenía un soporte horizontal que permitía que quedara extendida al momento de tomar las fotos. Sin embargo, el género era un poco más largo que este soporte horizontal, de modo que la bandera quedó arrugada. Son esas arrugas las que le dan aspecto de bandera que flamea pero, como deja en claro el video, la bandera no se mueve en absoluto (7). El único movimiento que se observa es un ligero vaivén

inmediatamente después de que el astronauta logra clavar el mástil en el suelo lunar, lo que no es una sorpresa. Si el mástil está vibrando (por el esfuerzo necesario para clavarlo) parte de esa vibración se transmite a la bandera. Por supuesto el efecto dura escasos segundos. He visto un video de más de una hora en que pude comprobar que la bandera se mantuvo perfectamente estática a pesar de que los astronautas pasaban corriendo y saltando muy cerca de ella. ¡Esto es lo contrario a lo que ocurriría en un ambiente con atmósfera!

C) Hay paisajes que se repiten en varias imágenes. Eso delata que se usaba una escenografía que, entre cientos de fotos, por error algunas veces se repitió.

Esto se trata una vez más de poca costumbre de inspeccionar las fotos del álbum familiar... Una propiedad de nuestra percepción visual es la posesión de disparidad binocular. Esto es, que lo que vemos con el ojo izquierdo es ligeramente distinto a lo que vemos con el ojo derecho. Ello nos permite estimar la distancia a la cual se encuentra el objeto que observamos. Tal capacidad es, lamentablemente, finita; de otro modo sería fácil estimar con un simple vistazo la distancia a objetos tan lejanos como las estrellas. En la práctica,

sin embargo, la disparidad binocular deja de ser una propiedad útil más allá de unos pocos metros, tras lo cual necesitamos otras claves para estimar distancia; por ejemplo, sé que un vehículo está a una cuadra de distancia porque tengo una idea del tamaño que ese vehículo tendría si estuviera junto a mí. ¿Pero qué pasa con aquellos objetos que no tienen un tamaño estándar, como las montañas? Pasado el límite de disparidad binocular y sin ayuda de otras claves visuales, todo parece lejos, pero *igualmente* lejos. Si un vehículo está frente a mí cinco metros y una montaña está a dos kilómetros puedo estimar la distancia al vehículo pero no a la montaña. Si ahora camino 10 metros hacia adelante, de modo que el vehículo quedó a mi espalda, la montaña la veré tan lejos como antes, pero ahora el paisaje lucirá distinto pues el vehículo estará ausente. Ése es todo el misterio de esta clase de fotos de la Luna. El paisaje de fondo efectivamente se repite, con ligeras variaciones de ángulo o de distancia que son despreciables frente a la distancia total entre el astronauta y las montañas, de modo que lo que está en primer plano cambia porque el astronauta se movió unos pocos metros antes de tomar la fotografía en aproximadamente la misma dirección. A modo de experimento hice las dos fotografías siguientes:



Entre la primera y la segunda me moví unos 30 metros hacia adelante. El paisaje en primer plano es radicalmente diferente, pero el fondo es el mismo.

Cabe mencionar que en la Luna están ausentes algunas ayudas visuales para estimar distancia que solemos usar en la Tierra. Una muy importante es la misma atmósfera. Aquello que vemos lejos en la Tierra lo vemos también borroso, pues en

la línea del horizonte encontramos muchas partículas de polvo, agua y... aire, todo lo cual dispersa un poco la luz y empobrece la calidad de la imagen. Es por ello que, en presencia de una atmósfera cargada de partículas podemos apreciar que unas montañas se hallan más lejos que otras:



En la Luna no tenemos esta ayuda visual, de modo que el efecto de que las colinas lunares parecen estar en un mismo plano se halla todavía más enfatizado que sólo por el límite de usabilidad de la disparidad binocular.

D) *En las fotografías tomadas en la Luna no aparecen las estrellas. Al no haber atmósfera, no debió haber impedimento para que éstas fueran registradas en las imágenes.*

Las cámaras fotográficas manuales permiten controlar tanto la abertura del diafragma (el componente que regula

cuánta luz por unidad de superficie llega a la película) como el tiempo de exposición. Su uso es muy intuitivo. Si fotografías algo brillante, entonces querrás cerrar mucho el diafragma y usar tiempos de exposición cortos. Si fotografías algo débil, entonces abrirás el diafragma y usarás tiempos de exposición más largos. En el caso de las fotografías lunares, éstas fueron tomadas hacia objetos blancos que reflejaban gran cantidad de luz solar: los trajes de los astronautas, los vehículos espaciales, etc. Lo normal es entonces cerrar el diafragma y usar tiempos de exposición muy cortos. La foto sale bien, pero al precio de que los objetos de luz más débil en la misma escena no tienen tiempo de impresionar la película. Aunque las estrellas emitían una luz apreciable, no eran competencia para la luz que reflejaban los otros elementos presentes en las fotografías, así que sencillamente no alcanzaron a registrarse. El tiempo de exposición de las fotografías lunares fue alrededor de 0.004 s. Como comparación, quienes hacen astrofotografía saben que para que las estrellas más brillantes alcancen a verse en una imagen el tiempo de exposición debe ser de al menos algunos segundos; un tiempo de exposición típico es de 30 s, es decir, 7500 veces más largo que lo que se usó en la Luna.

Meses atrás reconozco haber alojado algo de desconcierto sobre este punto por la aparición de una astrónoma de Greenwich que decía compartir las dudas sobre la ausencia de estrellas en las fotografías. Para quien quiera leer la historia completa de mi comunicación con esa persona, puede leer mi artículo anterior sobre escepticismo. El resumen es que ella jamás dijo ni ha pensado eso, y ni siquiera es astrónoma (aunque trabaja en Greenwich). Cada vez que encuentres una publicación en que veas ese argumento, ten la certeza de que quien lo escribió no sólo tiene una mala base conceptual científica sino también periodística.

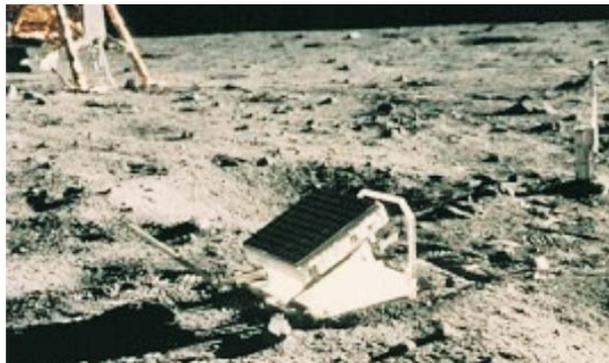
Y si no llegamos a la Luna, ¿cómo explicas esto?

Hagamos ahora el ejercicio opuesto. Tengo frente a mí la revista *Sky and Telescope* de noviembre de 1969. En sus páginas 358 y 359 aparecen reportes de avistamientos de la misión por parte de astrónom@s amateur. Por supuesto que para quienes proponen la teoría de conspiración esto no es ninguna prueba de que la misión tuvo lugar, ya que no deniegan que el viaje al espacio se hizo (¡espero!). Lo que rehúsan aceptar es el alunizaje. No obstante, me parece interesante comprobar que con telescopios modestos (20 cm) y

enfrentándose a las malas condiciones climáticas que afectaron a USA en esos días haya sido posible observar algunas etapas de la misión desde el patio de la casa. En un momento tan crítico de la Carrera Espacial, ¿la Unión Soviética no habrá estado haciendo un escrutinio atento del desarrollo de la misión con equipos mucho más avanzados? ¿Y por qué el silencio entonces si hubieran detectado algo anómalo? Aún si no hubieran hecho nada de ese orden y la evidencia que tuvieran en sus manos fuera la misma que usan quienes proponen la teoría del fraude lunar, ¿no es raro que si hubiera algo científicamente sólido en esta evidencia la Unión Soviética hubiera callado como lo hizo?

Pero podríamos conceder que quizás tuvo lugar alguna maniobra política hasta ahora incomprensible. Aún así subsisten dos elementos de la misión de alunizaje que son ignorados por quienes defienden la teoría de conspiración. El primero es la existencia de muestras de rocas lunares disponibles tras el retorno de los astronautas. En algún sitio web pro-teoría de conspiración leí que estas muestras las habría obtenido la NASA en la Antártica. Pero en realidad esto funciona al revés: son los meteoritos que se encuentran en la Antártica los que se comparan con

muestras traídas por las misiones Apollo para confirmar que su origen es lunar! Más aún, los meteoritos que se encuentran en la Antártica tienen las marcas evidentes de su paso ardiendo por la atmósfera. Las muestras lunares no poseen esas marcas. Además, la cantidad (380 kg en la serie de misiones Apollo) y variedad de las muestras lunares hacen difícil considerar seriamente la idea de que éstas pudieran haber sido recogidas en la Antártica, donde sólo se han encontrado menos de 3 kg de muestras lunares en total, o, como plantea otra explicación, que hubieran sido traídas por un robot. La gran limitación de los robots es su poca movilidad, de modo que si las muestras lunares hubieran sido traídas por un robot, éstas deberían haber sido más bien uniformes, lo que no es el caso. Como comparación, los esfuerzos soviéticos por obtener muestras lunares usando robots fueron exitosos, pero sólo consiguieron unos pocos gramos.



Más difícil de ignorar es que uno de los logros de la misión Apollo 11 fue dejar en la superficie lunar un espejo que permite medir las vibraciones de la Luna. Esta medición se hace enviando un rayo láser que se refleja en el espejo, midiendo entonces su deflexión. Sabemos que el espejo está allá pues los rayos láser se reflejan. Si al alunizaje no tuvo lugar, ¿cómo es que ese espejo llegó allí? En la revista Science 166 (del mismo año 1969) J. Faller reporta el primer uso del espejo dejado por la misión Apollo 11 desde el Observatorio Lick. La posibilidad de que lo hubiera instalado una misión robotizada es muy baja pues técnicamente sería una proeza inclusive hoy. La misión Lunokhod 2 lo intentó sin éxito en 1973.

Analizando la evidencia con una base de física elemental hay otro hecho a menudo ignorado: al observar videos de los astronautas pateando el suelo lunar, o moviéndose en el vehículo lunar y levantando polvo a su paso, las partículas describen el movimiento parabólico acostumbrado antes de caer al suelo. Pero en presencia de aire, como es el caso de la Tierra, las partículas revolotean unos momentos antes de caer, desviándose del arco parabólico que predicen las ecuaciones. En la Luna no es así, y la parábola es perfecta. ¿Cómo se podría hacer esto en

la Tierra? Una idea que leí en un sitio web es que la NASA habría usado unos poderosos extractores de aire para mantener el set de grabación en un vacío perfecto. La tecnología para generar un vacío de tal calidad y a tal escala no existe ni siquiera hoy.

Por supuesto que ninguna de las explicaciones dadas parecerá definitiva para alguien que *quiera* creer en la teoría de conspiración (8). Las rocas lunares las podría haber traído un robot, el espejo lo podría haber situado otro robot, la ausencia de estrellas en todas las siguientes imágenes enviadas desde el espacio durante décadas podrían ser parte de un acuerdo de silencio que involucra a decenas de miles de personas de todos los países... En el límite podemos encontrarnos con que quizás todo el mundo está conspirando contra unas pocas personas que están en lo correcto, de modo que la lógica misma ha sido manipulada para llevarnos a conclusiones erróneas. Pero si no llegamos a postulados tan excéntricos y concedemos que pudiera haber una, hasta ahora desconocida, manera de presentar una teoría de fraude lunar que explicara bien la evidencia disponible, cabe preguntarse, con la guía de la Navaja de Ockham, qué es más sencillo: esta gigante conspiración o el viaje. Si el supuesto móvil de la

conspiración fue que USA carecía de la tecnología para hacer el viaje lunar, es paradójico que se intente probar que esta conspiración tuvo lugar recurriendo a tecnología que incluso hoy no está a nuestro alcance.

De las reglas que daba en la sección anterior, quienes defienden esta teoría de conspiración suelen ignorar casi la totalidad. Es frecuente que se consulte a una persona que no es experta en fotografía sobre tal o cual fenómeno que aparece en una imagen, o que se cite la certeza o la duda de una o dos personas como prueba de peso contra el punto de vista opuesto sostenido por el resto de la comunidad científica. Aunque quienes sostenemos que la ocurrencia del alunizaje explica bien los hechos no tendríamos inconveniente en citar numerosas pruebas que nos convencerían de que estamos equivocad@s, es difícil dar con lo que convencería a quien sostiene el punto de vista contrario de que esta equivocad@. A menudo el resultado del debate es, a sus ojos, que la conspiración es todavía más grande de lo que pensaba. Quizás yo estoy escribiendo este artículo obedeciendo órdenes de un poder secreto. Quizás la revista en que aparecerá está secretamente financiada por NASA. "¡Ojalá!", imagino exclamar a mi editor.

Es razonable pensar que, una vez que alguien ha logrado dar una explicación a las denuncias que hace la teoría de conspiración, nuevas versiones de ésta requerirán argumentos más sofisticados. No ocurre así. Aunque cada década más o menos ve resurgir este tema, los argumentos son consistentemente los mismos. Esto provoca pérdida de interés por parte de la gente de ciencia, de manera que quienes defienden la teoría ocasionalmente disfrutan una sensación de victoria que no está apoyada en la solidez de sus argumentos sino en el aburrimiento que un debate aparentemente sin propósito produce.

¿Sirve para algo este debate?

Bien tomado, sí. El director de *TauZero* que perseverantemente me acosó por largos meses para que terminara este artículo lo hizo en base a mi memoria de haber usado este tema como actividad educativa en un taller para niñ@s en España. Igual que entonces, creo que el tema tiene mucho potencial para enseñar conceptos de ciencia, filosofía e historia en el salón de clases. No creo que haya algo que descubrir si nos interesa por la posibilidad de una conspiración, pero creo que un efecto positivo de este debate es que resume numerosos hechos que, en contraste con

nuestra experiencia cotidiana, son contraintuitivos y cuya correcta explicación nos fuerza a aprender o repasar varios conceptos de las ciencias naturales.

Opino que es crucial para construir una sociedad justa que la ciencia no sea una especie de arte oscura que practiquen unas pocas personas iniciadas, sino algo que se inserte en la vida cotidiana, que forme parte de las herramientas de análisis con que intentamos comprender el mundo. Esto nos volverá participantes críticos y empoderados en aquellas discusiones que cada época necesita y cuya resolución finalmente nos afecta a tod@s. Así como muchas veces ha llegado alguien a mi casa tratando de persuadirme de la importancia de aceptar al dios A, B o C *para salvarme*, me hubiera gustado que alguna vez golpeará a mi puerta alguien que hablara de la necesidad de aprender ciencias ambientales *para salvarnos* de problemas climáticos globales que son inminentes. Sin necesidad de organizar un apostolado, pienso que quizás curiosidades como éstas abiertas por la teoría de la farsa lunar abren insospechados caminos por los cuales un mayor número de personas que de otro modo no se interesarían por la ciencia llegarán a saber algo de Óptica, de Mecánica, de Química, y, ¡qué necesario!, de Filosofía, particularmente de aquella

que nos enseña a razonar correctamente.

Notas

(1) Que es, por cierto, una contradicción, ya que sin un "a" ante "Man" la frase se traduce como "Éste es un pequeño paso para la humanidad, un salto gigante para la humanidad". Esta omisión ha sido reconocida por Armstrong. Años de sólido entrenamiento y una fortuna en tecnología no previnieron que las primeras palabras de un ser humano en un cuerpo planetario distinto a la Tierra fueran una incongruencia.

(2) A veces hay confusión sobre lo que científicamente se considera una "explicación". No se trata de poder decir específicamente qué es lo que produjo cierta extraña imagen en la fotografía que tomó una persona. Científicamente, una explicación puede ser producir fotografías o grabaciones de calidad similar pero producidas en base a fenómenos naturales conocidos. El razonamiento es que si puedo producir una imagen B cualitativamente similar a la imagen A, sabiendo que la imagen B capturó un fenómeno conocido, entonces la existencia de la imagen A no es prueba de la existencia de un fenómeno desconocido. Esto se relaciona estrechamente con la Navaja de Ockham, que discuto luego.

(3) Lo cual es una pena. El común desprecio a estos tópicos por parte de quienes trabajan en el área de ciencias físicas es comprensible por la estructura parcelada del conocimiento contemporáneo, que nos fuerza a una deplorable ignorancia de áreas ajenas a aquellas a cuyo desarrollo nos dedicamos. Creo que a una persona naturalista, que fuera profundamente amante de la ciencia y el conocimiento más que sólo de la física, seguramente se le abriría un apetito voraz por todo lo que presumiblemente hay de útil para la psicología y la sociología en el tema OVNI, aún cuando dudo que haya algo de interés para una persona seriamente interesada en la búsqueda de civilizaciones extraterrestres.

(4) Aquí estoy usando la palabra *creer* para designar el acto de aceptar un hecho sin prueba y sin posterior cuestionamiento. La fe en cualquier dios es un ejemplo de creer, pero también lo es aceptar la validez de la lógica o el asumir algunos axiomas como base de las matemáticas.

(5) Un ejemplo dramático de esta clase de dilema se tiene en el debate entre creacionismo y evolución. ¿Qué es más "simple": un universo que se origina en oscuros procesos físicos y químicos cuya

naturaleza exacta es aún materia de especulación científica, o un universo en el cual una inteligencia creadora pone en marcha todo cuanto conocemos más o menos en el estado en el que lo vemos hoy en día? Planteado así, la segunda opción se hace atractiva y de hecho lo es para un gran número de personas. Personalmente creo que tal discusión debiera pasar previamente por el filtro de falsabilidad, que he explicado en otro artículo, y que deja al creacionismo en una categoría de teoría no científica, pues está formulada de tal modo que deja muy poco material expuesto a posibles experimentos que la refuten. Eso no la hace más correcta, sino simplemente más cercana a un artefacto lógico, el equivalente mental de una ilusión óptica. Sus proponentes de todos modos no suelen tener mucho interés en buscar formas de que su teoría sea refutada sino en persuadir a otras personas de que sus creencias son correctas sin importar la evidencia en contra. ¡Eso es lo que hace absurdo pensar que el creacionismo debiera enseñarse en ramos de ciencia como algunas iglesias han de vez en cuando propuesto!

(6) Tomada de <http://www.alien-ufos.com>

(7) La historia completa es que este efecto

de bandera arrugada no pasó desapercibido para los astronautas, a quienes les gustó como lucía. De ahí en adelante la bandera intencionalmente la posaron para que pareciera flamear.

(8) Me encantaría ver discutir a quienes observan con tanta suspicacia las fotos tomadas por las misiones Apollo con las personas que miran con equivalente credulidad las fotos que son "prueba" del fenómeno OVNI. A pesar de que la aplicación de criterios de calidad es increíblemente dispar en un caso y otro, es interesante descubrir que en un buen porcentaje ison las mismas personas!

CC 2005, Eduardo Unda Sanzana.

Estoy sentado en mi oficina, cuando de pronto se me llena la casilla de correos urgentes. No dos ni tres, sino once. No señores, no ha habido ninguna explosión en la empresa ni tampoco nos hemos convertido súbitamente en una civilización tipo II. Tampoco me he sacado el premio de la lotería ni me avisan que me he muerto (aunque morir por un rato, con el dolor de cuello que me aqueja hace dos días no es una mala perspectiva, por lo menos hasta que se me pase la tortícolis –que es por dormir mal y no por andar girando la cabeza por la calle).

En realidad me escriben con desesperación el director y el editor, que piden que haga uso de mis habilidades (con urgencia, ya que parece que el debut largamente esperado de la primera *TauZero* de este año es ahora –ahora sí– inminente) con una nueva serie de animación chilena, en vez de usarlas para analizar el caso de los restaurantes Eladio, que deberemos presentar con mis compañeros en la cuarta clase de administración del MBA. Al parecer esta serie la transmitieron por primera vez el viernes pasado, cuando junto a mi grupo le dimos las últimas puntadas al caso que presentaríamos con relativo éxito al día siguiente.

Salgo así, pues, de mi retiro temporal, para contarles que no tenía idea de esta

serie que se llama *El Ojo del Gato*, cuya característica más novedosa es ser a base de animaciones 3D, en el más puro estilo de la ya añeja *Reboot* y la olvidable *Transformers: Beast Wars*. El toque porteño (ocurre en Valparaíso, puerto principal) le da el sabor local, mientras que unos íconos egipcios que vi en el trailer parecen darle el toque místico necesario para cualquier epopeya que se precie.

Debo informarles que no me siento cómodo comentando algo de lo que no tengo referencias en amplitud, pero valga el intento, y juro solemnemente no inventar nada. El origen parece ser un niño que sale desde un talismán egipcio encontrado en el fondo del mar que después pasa a ser protegido y criado por un cura (que de todo corazón espero no se llame Cox de apellido). Este hombre de fe es atacado por una versión translúcida del Capitán Garfio, lo que desata una serie de místicas transformaciones en nuestro héroe, que



parece un adolescente común y corriente. En el centro de un círculo azuloso rotatorio lleno de cruces egipcias el protagonista se contorsiona para terminar transformado en un gato antropomorfo, que imagino que es Gato, no el vino ni el fallecido cantante de Los Jaivas, sino que el primer superhéroe chileno en 3D, creado por CGI. Y esto todo en el único trailer que he visto, así que para las almas hambrientas que ya se perdieron –como yo– el primer capítulo, no hay peligro de spoiler.

Qué puedo decir de la calidad de las voces? No mucho, porque el primer trailer

tiene gritos y gruñidos y unas pocas interjecciones, amén de unas pocas exclamaciones. Sin embargo, en el sitio web () de el o los creadores de tamaña proeza, se dice que los diálogos son en español neutro, de modo que pueda ser exportable (no como la otra serie animada 3D de lamentable factura, que usan de relleno entre los comerciales de golosinas en las tardes: Bacanes, Flaites, Pinganillas o comoquieraquesellame) y entre cuyo elenco cuenta con la voz de Sandro Larenas, que otros de mi generación recordarán como la voz del entrañable adicto a la lasagna que es Garfield.

La calidad de las imágenes, pues... partamos diciendo que está modelado en 3DMax, con un promedio de 70.000 polígonos por personaje. Para los menos geek, el recuento de polígonos indica qué tan *redondito* es el personaje, es decir, los personajes de esta serie son bastante decentes. Las texturas fueron creadas en Photoshop 7 y Deep Paint 3D, que aunque no son lo mejor de lo mejor, no me cabe duda que han sido explotados al máximo por los artistas de Ojo del Gato.

Esta serie es el esfuerzo de un equipo de 15 personas, entre actores, dibujantes, modeladores, texturizadores y animadores, además de la guionista, Elizabeth Carmona. Si bien puedo señalar deficiencias en el

aspecto general de lo que pude ver en el primer trailer, también es cierto que una serie de animación no debe buscar ser hiperrealista, sino que tener historias divertidas (como *Los Simpsons* o *South Park*) y que puedan cautivar al espectador, aun siendo protagonizadas por caricaturas.

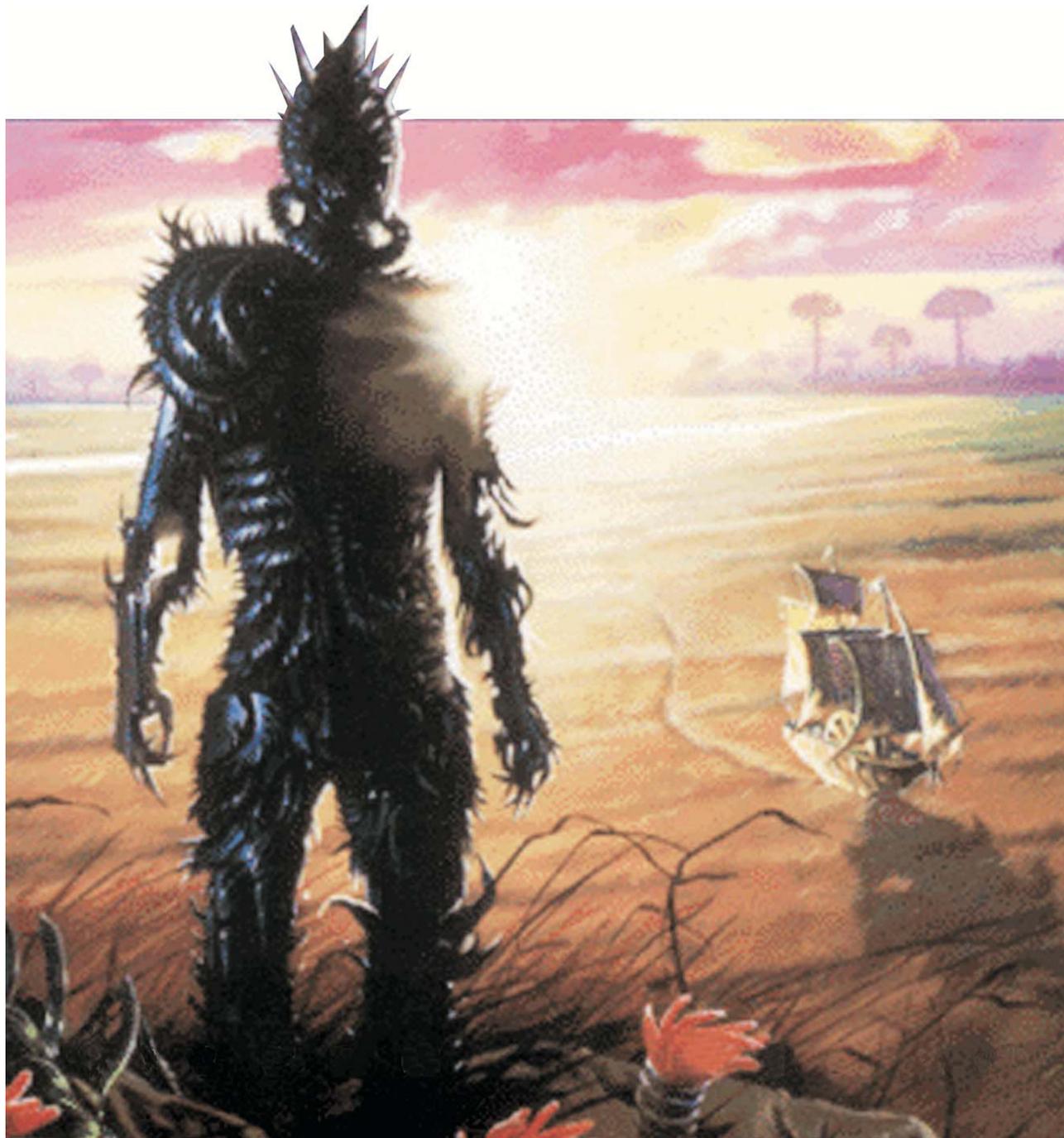
Aunque esta nueva serie animada parece estar orientada a un público infantil, por el horario en que se presenta (23:30 los viernes y 1:45 los domingos) me hace suponer una trama algo más adulta—o menos infantil, debiera decir. Tal vez me esté equivocando, pero el personaje, de energías místicas y antiguas —al parecer— tiene un potencial a la oscuridad que podría rivalizar tanto con el Batman de Burton o el Sandman de Gaiman, manteniendo las distancias, claro. En dinamismo y realidad de movimiento me pareció muy superior a otras series animadas que he podido ver de pasada en el último tiempo, y si en algún momento pueden usar captura de movimientos para animar sus personajes, le diría al equipo que lo hicieran sin dudar.

Un punto que debería no callar antes de irme: si la serie la orientan a un público infantil, aquel que ve una y otra vez los Looney Toons repetidos semana a semana y se ríe con los *impromptus* gay de Bugs Bunny, creo que tendrá poca vida. Si mantienen la estética de caricatura pero

introducen capítulos orientados a los adolescentes mayores de 14 años y con sesgos para que los adultos también podamos disfrutar de lo que de otra forma podría convertirse en un entretenimiento pueril, creo que puede hacerse imperdible.

Al equipo me atrevería a sugerirle que no cayera en lo políticamente correcto, sino que dieran una dimensión real al personaje, explorando dilemas éticos en su cotidianidad, evitando caer en la inflexible bondad gagá de los superhéroes light de barbilla con hoyuelo y mandíbula cuadrada que nos proporcionan las editoras de EEUU. Para darle algo más de tensión dramática a sus capítulos pueden matar alguno de los personajes principales de vez en cuando, destruyendo de pena al joven que encarna al héroe, o tal vez adaptando alguna de las tantas aventuras de Sherlock Holmes (estoy pensando en *El Sabueso de los Baskerville*). De esta forma creo que la serie puede tener un éxito prolongado en el tiempo. Vale decir, para perdurar tienen que darle una manito de gato a ésta, la primera serie de animación 3D chilena que parece tener méritos para ser recordada. Suerte, muchachos.

© 2006, A. César Osses Cobián.



Exordio

Poseo una deuda histórica con *TauZero* que me he propuesto saldar. Hace varios años, cuando me hallaba pesquisando los resultados del concurso Fixion 2000 (ver *Finding Shklovski* en *TauZero* #1) llegué al ahora extinto foro de Utopika cuando sí se debatía sobre ciencia ficción y temas afines. Uno de mis primeros post (lo recuerdo muy bien) versaba sobre una nota aparecida en el "prestigioso" suplemento *Artes & Letras* del diario *El Mercurio* sobre un ciclo de cine de Tarkovsky. En el artículo, un poco informado periodista se maravillaba ante la imaginación del cineasta, capaz de "concebir" un planeta viviente como *Solaris*. Mis descargos, obviamente, apuntaban hacia la omisión de Stanislaw Lem, verdadero "padre" de la criatura. Luego de este post al que nadie respondió (al parecer a los contertulios Lem y Tarkovsky les parecían algo aburridos) intenté abrir un debate en torno a la teoría del Punto Omega de Frank Tipler, a la que había llegado tras la lectura de un par de libros que me impresionaron muchísimo: *Hyperion* y *La caída de Hyperion* de Dan Simmons, pero el único que respondió solicitando info al respecto fue rmundaca. Al parecer mi post había llegado tres años adelantado ya que posteriormente los mensajes relativos a los *Cantos de Hyperion* (como se conoce

a la saga) inundarían el mentado foro propiciando incluso la creación de una página Web para descargar las versiones digitalizadas de la tetralogía (e *Hijos de la Hélice*).

El caso es que desde la fundación de *TauZero* que rmundaca esporádicamente continúa demandando una nota sobre el Punto Omega. Extenuado (al igual que Unda Sanzana con lo del "Moon Hoax") de su permanente hostigamiento he decidido escribir algunas líneas sobre el Punto Omega usando como pretexto los *Cantos de Hyperion* de Dan Simmons, tan íntimamente ligados a la historia de *TauZero* como yo mismo y sobre los cuales, sin embargo, jamás hemos hecho referencia alguna. Por esto mismo, y antes de adentrarnos en el territorio de la filosofía teológica, cabe referirnos brevemente a Dan Simmons y sus *Cantos de Hyperion*.

Lo primero que podríamos decir de Simmons, sin duda de particular importancia en una sociedad exitista como la nuestra, es que el tipo puede clasificarse dentro de la casta de los autores de "bestsellers", no al nivel de ese monstruo que es Stephen King, por cierto, pero sí de gente como Tom Clancy o Michael Crichton. ¿Y qué diantre es un bestseller?, pues no sólo un libro que vende mucho, en mi humilde opinión, sino un libro que trasciende el

"género" al que supuestamente pertenece. Tomemos un ejemplo cercano: *Ygdrasil* de Jorge Baradit es un bestseller, si usted va a la librería Antártica del mall Alto las Condes en Santiago (como fue mi caso) no va a hallar la novela de Jorge relegada a un oscuro anaquel en la sección de cf y fantasía, no señor, lo encontrará entre lo último de Dan Brown y J. K. Rowling. ¿Estrategia de marketing de la editorial? Posiblemente, en un país donde la cf no es una etiqueta vendedora la mejor táctica es alejar el producto lo más posible de tal denominación genérica. Pero también es cierto que *Ygdrasil* (como *Hyperion*) es una obra transversal que puede ser accedida por cualquier tipo de lector, libre de las expectativas que normalmente nos impone tal o cual "género". Esto lo sabía muy bien el maestro William Burroughs, con cuya obra alguna vez comparé *Ygdrasil*. "Es cómo *Expreso Nova* pero coherente", le dije a Baradit tras leer el manuscrito que me confió sin saber que Norman Spinrad había calificado de igual forma su novela *Incordie a Jack Barron* (publicada por entregas en *New Worlds* en 1968). Como bien lo dijiste, Jorge, todos escribimos "el libro".

Hay ciertos intelectuales pedantes a los que una obra bajo el rótulo de bestseller podría causar escozor, yo como no soy un

un intelectual pedante quiebro una lanza por el bestseller. ¡Vivan Barbara Wood e Isabel Allende!, ¡vivan *Harry Potter* y *El Código da Vinci*! Recuerdo una definición que leí alguna vez de lo que sería un "clásico" en literatura: "un libro que todo el mundo sabe que debería leer pero nadie lee". ¿No son los bestsellers lo contrario justamente a esto?, ¿no se escriben los libros para ser leídos al fin y al cabo?

Ahora bien, hay quien puede asegurar que bestseller no es sinónimo de calidad, que no puede compararse a la *Dra. Cole* con *Finnegan's Wake*. Cierto, y es aquí donde debemos recurrir al género para establecer que la primera es una obra notable dentro de los parámetros de las novelas románticas para señoras mientras que el segundo lo es también para los intelectuales pedantes de esos que sacan una cita de la nada como ésta: <<The fall of a once wallstrait oldparr is retaled early in bed and later on life down through all christian minstrelsy. The great fall of the offwall entailed at such short notice the pftjschute of Finnegan, erse solid man, that the humptyhillhead of humself promptly sends an unquiring one well to the west in quest...>>

¿Y como medimos calidad en términos literarios, por cierto? La forma más pedestre sería comprobar si el autor cuestionado

posee algún premio. ¡Y vaya si Dan Simmons los tiene! (de él estábamos hablando, ¿recuerdan?) Su primera novela, *La canción de Kali*, obtuvo el World Fantasy Award mientras que *Hyperion*, el prestigioso premio Hugo. Los galardones de Simmons se acumulan: varios Locus y Bram Stoker Awards, el French Prix Cosmos 2000, el British SF Association Award, el Theodore Sturgeon Award, etc.

De acuerdo, Simmons es un autor exitoso tanto en ventas como en críticas y gracias a ello es que tipos como yo hemos podido leerlo. Pero finalmente no voy a recomendar su lectura por estas razones, sino por su eclecticismo; su falta de pudor a la hora de meter en la coctelera todo lo que se le vino en mente; por amalgamar con maestría géneros y subgéneros como la space-opera, el cyberpunk y la novela negra; por beber de las fuentes mitológicas y religiosas; por llevar las ideas a sus últimas consecuencias; por ser extremadamente original a la vez que sumamente conservador; por crear personajes entrañables; mundos espectaculares; sociedades increíbles... En suma, las mismas virtudes que hacen de *Ygdrasil* una obra notable.

Tras todo este divagador preámbulo y consciente que el tema puede extenderse más de lo recomendado la siguiente nota

será dividida en tres partes.

Tomaremos como inicio entonces la siguiente pregunta formulada por Joseph Severn (alias del segundo cíbrido de John Keats): <<¿Es posible que una deidad evolucione a partir de la conciencia humana sin que la humanidad lo sepa?>> Esto da pie al fragmento que sigue:

<<–Yo enseñé que según san Teilhard, esto era posible –señaló fatigosamente Duré–, pero si ese Dios es un ser limitado, que evoluciona tal como hemos hecho los demás seres limitados, pues no, no es el Dios de Abraham y Cristo.

Monseñor Edouard asintió.

–Hay una antigua herejía...

–Sí –dije–, la herejía sociniana. Oí que el padre Duré se la explicaba a Sol Weintraub y al cónsul. Pero no importa como haya evolucionado esta... potestad, ni si es limitada. Si Ummon dice la verdad, nos enfrentamos a una fuerza que usa cuásares como fuentes de energía. Es un Dios que puede destruir galaxias, caballeros.

–Eso sería *un* dios que destruye galaxias –enfaticó Duré–. No Dios.

–Pero si no es limitado –repliqué–, si es el Dios del Punto Omega, la conciencia total acerca de la cual usted ha escrito, si es la misma Trinidad que la Iglesia de ustedes formula y teoriza desde antes de Santo Tomás, si una parte de esa Trinidad

ha retrocedido en el tiempo hasta aquí y ahora, ¿qué pasa?>>

El anterior diálogo ejemplifica muy bien los dilemas teológicos que conciernen a la *Saga de Hyperion* y que básicamente tiene que ver con la posibilidad de Dios o un “dios” que no es Creador sino criatura. Simmons da particular importancia a las ideas del sacerdote jesuita Teilhard de Chardin (a quien convierte en “san” Teilhard) y menciona de paso la “herejía” sociniana y más acabadamente el concepto del Punto Omega que trascendió los ámbitos de la religión para instalarse en la ciencia de la mano de Frank Tipler y John D. Barrow con el libro *The Anthropic Cosmological Principle* (Oxford Univ. Press, 1986), que a su vez sirvió de base para la teoría de Tipler desarrollada en *Física de la inmortalidad. Cosmología moderna, Dios y la resurrección de los muertos* (1994). Los tres apartados de esta nota denominada *Un dios que evoluciona* obtendrán sus títulos a partir de los enunciados del anterior fragmento de la novela de Simmons y serán, en orden cronológico: **La herejía sociniana, las enseñanzas de san Teilhard** y finalmente (y para delicia de rmundaca) **El Punto Omega**.

Apartado 1: La herejía sociniana

El Socinianismo es un movimiento religioso de teología unitaria que tomó forma gracias a dos teólogos del siglo XVI: Lelio Sozzini (o Socino), y su sobrino Fausto Sozzini quien, perseguido por sus creencias, encontró refugio en Polonia donde se unió a otros reformadores liberales y antitrinitarios en el grupo denominado Hermanos Polacos (destruido posteriormente por la Contrarreforma Católica). Antes de explicar en qué consiste la herejía sociniana a la que alude el segundo cíbrido de Keats, sin embargo, debemos establecer en que consiste la teología unitaria y el antitrinitarismo.

El Unitarismo encuentra sus orígenes en los primeros siglos del Cristianismo y se fundamenta en el rechazo a la idea de la Trinidad considerándola como contraria a las enseñanzas originales de Jesús. La imposición del Credo católico y del dogma trinitario en los Concilios de Nicea (325) y Constantinopla (381) condenó como herejías estas ideas y supuso la persecución de sus seguidores. Al estallar la Reforma y dentro del espíritu protestante de libre examen de la Biblia numerosos intelectuales publicaron sus propias interpretaciones acerca de la doctrina cristiana sin esperar por supuesto la aprobación de la "corrupta" Roma. Uno de estos intelectuales fue el médico y teólogo español Miguel Servet

(1511-1553) que en su libro *De Trinitatis Erroribus* debatió racionalmente la doctrina trinitaria, ideas que se consolidarían posteriormente en su obra cumbre *Christianismi Restitutio*. Las heterodoxas opiniones de Servet le convirtieron en un proscrito en toda Europa, siendo perseguido tanto por la Inquisición como por Calvino y sus partidarios, quienes finalmente le aprehendieron en Ginebra y condenaron a morir en la hoguera.

Las críticas propiciadas por Servet de las doctrinas tradicionales fueron retomadas por los humanistas de Italia del norte que, independiente de Lutero, Calvino y otros reformadores, desarrollaron sus propias teologías liberales. Y es aquí donde entran Lelio y Fausto Socino.

Antes y después de la muerte de Servet, varios religiosos italianos que adherían a su pensamiento huyeron de la Inquisición buscando refugio en Ginebra y Zürich, dentro de ellos se encontraba Lelio Socino (también conocido como Laelius Socinus), nacido en Siena (Toscana) en 1525 y fundador del movimiento intelectual Antitrinitario. La influencia de Lelio fue mucho mayor tras su muerte que en vida y su mayor aporte fue demandar respuestas racionales a preguntas teológicas, posición que por supuesto no aceptaba dogma alguno; las Escrituras eran vistas como un

testimonio y no un depositario de dogmas inventados. El rol de la voluntad e intelecto humanos adquirieron mayor relevancia pudiendo el hombre controlar sus propias decisiones morales realizadas en trono a una base racional. La Iglesia perdió toda su aura sobrenatural y se convirtió en una sociedad de creyentes. Los sacramentos fueron despojados de sus poderes mágicos y se convirtieron en ceremonias. A decir verdad los conceptos de Lelio eran similares a la doctrina de Servet pero sin la metafísica filosófica que había servido de poderoso instrumento para negar los dogmas Cristianos. El pensamiento de Lelio posteriormente llegaría a su máxima expresión con la escuela creada por su sobrino Fausto: el socianismo

Fausto Socino (1539) nació en Siena al igual que su tío y provenía de dos familias muy distinguidas de la república de Toscana. Perdió a sus padres a muy temprana edad y es poco lo que se sabe de sus años de juventud. En 1561 Fausto dejó Italia y marchó a Lyon para adquirir experiencia como mercante. Allí entró en contacto con los movimientos religiosos radicales y particularmente con el pensamiento de su tío Lelio. Tras la muerte de Lelio en 1562, Fausto abandonó Lyon y se marchó a Zürich donde adquirió los manuscritos y notas de su tío (posteriormente, en una carta escrita

a un amigo de Transilvania, Fausto confesaría que no tuvo otro maestro humano en la vida excepto los escritos de Lelio).

Fausto Socino escribió gran parte de sus trabajos teológicos en Suiza e incluso en Italia y el corazón de sus doctrinas concordaba con aquellas de la Hermandad Polaca:

1. Antitrinitarismo o negación del concepto tradicional de la Trinidad.
2. Unitarianismo o negación de la preexistencia del Hijo (Jesús).
3. El concepto de redención a través de actos morales.
4. El concepto de dualismo radical, es decir, diferencia radical entre Dios y humano.
5. El estatus de moralidad de Adán antes de su caída.
6. El concepto de religión practicado como principios éticos, o sea, la convicción que órdenes morales como el Sermón de la Montaña deben ser practicados.
7. La convicción que el hombre es capaz de desarrollar la voluntad de seguir a Cristo y así obtener la salvación.
8. La oposición al misticismo que requiere cierta iluminación especial para acceder a la verdad religiosa.
9. La convicción que el razonamiento natural del ser humano es suficiente como

para entender e interpretar las Escrituras.

10. Socino aceptó la posición empírica que dicta que todo nuestro conocimiento proviene de la experiencia sensorial: *Nam, ut dictum est a Philosopho, nihil est in mente, sive in intellectu, quod non prius fuerit in sensu.*

Ahora bien, en cuanto a la Cristología Antitrinitaria, Socino en su primer tratado escrito en 1562 bajo el título *Explicatio primae partis primi capituli Evangelii Joannis*, entrega una interpretación distinta de las palabras de Juan (Juan 1:1-3) que niegan el dogma Trinitario. Tradicionalmente, este capítulo fue interpretado sobre la base de la filosofía y religión griega que asumía la existencia de una segunda persona, el Hijo de Dios o Verbo o Logos, que era una entidad cósmica preexistente con Dios Padre y unido a él por la misma sustancia. De acuerdo a esta exégesis posteriormente el Hijo de Dios se volvió "carne", o sea un ser humano, Jesús, pero sin dejar de ser Dios.

El argumento de Socino contra esta interpretación se apoya en la falta de consistencia que guarda con otros pasajes de las Escrituras. Tanto en Lelio, como Fausto el "comienzo" no se refiere al Génesis sino que debe ser entendido como el inicio de las enseñanzas de Jesús. La noción de la preexistencia del Verbo (Logos) como

una entidad cósmica ha sido aceptada en la teología tradicional bajo la influencia de la filosofía platónica y no como algo emanado de los Evangelios. En los Evangelios el término Logos (palabra) se refiere al Jesús histórico (el hombre que fue crucificado) y no el Verbo eterno y cósmico. Al llamar Palabra a Jesús, Juan quería decir que Cristo estaba proclamando la palabra de Dios.

De acuerdo a Socino, el verdadero entendimiento de la expresión escritural "el hijo de Dios" aplicada a Jesús no significa que Él haya nacido gracias a la intervención del Espíritu Santo, sino que se refiere a su "similitud" al Padre en tres funciones:

1. Conocimiento: Jesús conocía las mentes y corazones de hombres y mujeres como ningún otro profeta o ángel.
2. Inmoralidad: Jesús ha sido el primer y único ser humano en obtener la inmortalidad (pese a que las Escrituras mencionan que Enoch y Elías fueron llevados al cielo, no resucitaron y tampoco existe evidencia que hayan sido hecho inmortales).
3. Poder: Jesús tenía poder sobre las mentes y cuerpo de los demás seres humanos. Además dirige buenos y malos espíritus y juzga a los seres humanos de acuerdo a sus meritos recompensándolos con vida eterna o castigo. Pero el poder de

Jesús se extiende sólo sobre la gente que pertenece a la Iglesia. Y la Iglesia se entiende como la gente que tiene conocimiento de Jesús, incluyendo quienes lo niegan. Por último cabe mencionar que la expresión "Espíritu Santo" para Socino no denota una tercera persona o Dios. El Espíritu Santo no es una entidad cósmica, es el poder de Dios y la efectividad de sus acciones, el poder de santificar a las personas. En el contexto de *Hyperion* podemos concluir que la herejía sociniana se refiere específicamente a la visión de Jesucristo "sólo como un hombre" (aunque revelación por excelencia de Dios) lo que se ejemplifica muy bien en el siguiente pasaje del *El ascenso de Endimión*, durante el sermón de Aenea en T'ien Shan:

<<Jesús comprendió que él era la clave... no sus enseñanzas, ni las escrituras basadas en sus ideas, ni la servil adulación de él o del Dios del Antiguo testamento, un Dios en quien creía con firmeza y que de pronto había evolucionado, sino él, Jesús, un hombre humano cuyas células contenían la clave para abrir el portal. Jesús sabía que la aptitud para abrir esa puerta no residía en su mente ni en su alma sino en su piel, sus huesos y sus células... literalmente, en su ADN.>>

© 2005, Sergio Alejandro Amira.



Eres libre de especular, como quieras, sobre el significado filosófico y alegórico de 2001.

Stanley Kubrick

Introducción

Hace algunos años me tocó preparar un trabajo sobre el contenido esotérico de la película *2001: Odisea en el Espacio*. Eran tiempos de intensos estudios humanistas y de búsqueda del patrimonio esotérico occidental perdido en el mundo moderno. En esa época era miembro activo de una institución fundamental para Occidente, en cuyo ataraxia se hornearon los valores más elevados de nuestra sociedad, y acaso de nosotros mismos: la Masonería.

Este artículo está reciclado, ampliado y retocado para hacerlo más ágil. Además, tuve especial cuidado de quitarle cualquier indicio de conocimientos que deben permanecer secretos. Pues bien, dadas las explicaciones del caso, les invito al estudio de la simbología de la película *2001, Odisea en el Espacio*.

Antes de comenzar, debo destacar que éstos no son todos los símbolos ocultos que tiene la película, sino sólo aquellos que pude descubrir. Puede haber muchos más a la espera del espectador sagaz.

Descubrimiento

Lo recuerdo bien. Era un adolescente

en ese entonces y la película ya era muy antigua, toda rayada y cortada. Pero no por eso me dejó indiferente. Se abrió el telón y las butacas comenzaron a temblar en respuesta a un sonido tan bajo que parecía sólo vibración, similar a un sismo, el que hubiera provocado una estampida a no ser por el timbre de los bronce que inundaban la sala. Se trataba de un himno vibrante que enaltecía el amanecer, dando sus respetos a la "Luz Eterna". Era la obertura de *Así Habló Zaratustra*, escrita por Richard Strauss, la que muy apropiadamente daba inicio a una película única y reveladora.

Una escena portentosa apareció ante mí: un planeta azul, acuático y vital, más envuelto en la sombra de la noche eterna, el que comenzaba a ser iluminado por el sol naciente que se entreveía en un fulguroso horizonte.

Toda la escena simbolizaba el "Amanecer del Hombre".

Símbolos

Ese no es el único símbolo representado en la película, pues ésta joya cinematográfica se desliza a la vez en muchos planos superpuestos, llevando un mensaje que es a la vez racional y místico, fantástico y científico, pues su objetivo final es transmitir algo de la esencia del



Hombre, de su gloria y su tragedia. Pretende impregnarnos, con algo de sus esperanzas y de su razón de existir. Todo esto codificado en un lenguaje de comunicación visual de difícil acceso al espectador casual, pues para entender muchas escenas es necesario acceder a lo trascendente, sin olvidar que se requiere de claves adicionales que sólo el conocimiento oculto puede brindar. Para entender esa película se requiere, entonces, de una actitud similar a la lectura de un

libro místico o religioso.

A modo de preámbulo, para aquellos que no están interiorizados con el esoterismo, se debe primero separar las cosas claramente. El esoterismo no tiene ninguna relación directa con la magia, el espiritismo o la pseudo ciencia. Se trata simplemente del conocimiento secreto y tradicional que mantienen una sociedad para si misma. Generalmente ese conocimiento consiste en simbología y esquemas para la comunicación reservada de ideas. Algo así como los sistemas de encriptación de información que usan los espías. Aquí mencionaré la Cábala Hebrea y otras técnicas muy usadas para codificar información, y eso es precisamente a que me refiero cuando hablo de simbolismo. Además mencionaré el Hermetismo, que es una filosofía muy antigua la que, por tradición, se le atribuye a un genio iluminado legendario: Hermes Trismegisto.

La película

La película dirigida por Stanley Kubrick está basada en la novela homónima de Arthur C. Clarke. Ambas, película y novela aparecen en 1968 en medio de la efervescencia de los preparativos para el viaje a la Luna. En su época tuvo un gran éxito basado en el realismo de sus escenas, las que satisfacían a un público ávido de

espacio y de futuro. Hoy, 38 años después, ya pasado el verdadero 2001, nos hemos dado cuenta que tal película es única en muchos aspectos y que, a pesar del centenar de películas de Ciencia Ficción posteriores -las que contaron con mejor tecnología y mayores presupuestos-, seguirá siendo considerada como una cumbre de su género durante mucho tiempo más. ¿Por qué?

Porque tras la fachada de una historia convencional se oculta un mensaje secreto y subliminal, revelándonos simbólicamente la Biblia.

La película está basada en el cuento *El centinela* de Arthur Clarke. Durante la filmación de *2001* fue redactado en forma simultánea el guión y la novela, por lo tanto el contraste entre ambas nos da visiones complementarias. Clarke nos da una visión más racional, si se quiere, de la historia, aún cuando no está exenta de esoterismo revelador. Sin embargo, es Stanley Kubrick quien hizo el mayor uso del simbolismo, dejando sus huellas en el propio film. Presente a la vista de todos, pero oculto al espectador casual. Lo que aquí se explica es el resultado de la visión de conjunto de ambas obras.

Esquema del filme

Tanto el filme como la película están

divididos en cuatro historias independientes, a detallar:

El amanecer del hombre

Un asolado paisaje africano de hace unos 3 millones de años cobija a una manada de antropoides proto-humanos, probablemente australopitecos. Éstos seres caminan de manera casi erguida, más aún no han descubierto el uso de las herramientas y de las armas. Por tal razón sufren continuamente de hambre e inanición, a pesar de vivir entre muchas presas de caza.

Un día los antropoides se encuentran con una lápida pulida y brillante, de origen extraterreno, enviada a la tierra por seres desconocidos para cambiar el curso de la evolución. La lápida manipula las mentes de los australopitecos quienes entonces aprenden a usar sus manos para manipular armas.

En las escenas siguientes "Vigilante de la Luna", el líder del grupo, usa las armas para cazar y para matar a un miembro de una tribu rival. A la sombra del monolito había nacido el hombre, a la vez creador y homicida.

El viaje a Clavius

Un gran misterio rodea el viaje de Heywood Floyd hacia la Luna, donde se

encontró un monolito extraterrestre de 3 millones de años de antigüedad. Para evitar las filtraciones de esa noticia se difunde el engaño de que la base lunar americana estaba afectada por una epidemia.

Se describe en gran detalle el viaje de Floyd hacia el monolito, cuya primera fase es en un trasbordador rumbo a la estación espacial. Toda la escena es destacada con las alegres notas del *Danubio Azul*. Luego hay escenas de un alunizaje, de la base lunar, y de un viaje hacia el cráter Clavius. Una vez allí, mientras se toman fotografías, el monolito despierta de su letargo lanzando una enorme emisión de energía en dirección a Júpiter.

Entre Planetas

Una nave de cien metros de largo, pintada de lúgubre blanco, con una cabina esférica, navega en el vacío espacial con cinco hombres a bordo, tres de ellos reposando en sus ataúdes de hibernación. Les hace compañía un computador Hal 9000, el primer ser cibernético con inteligencia artificial.

Después de un error de juicio del cual le culpan, el computador comienza a sospechar que los humanos le van a desconectar. Ante el riesgo inminente de morir, Hal 9000 mata a cuatro de los tripulantes humanos, comenzando por Frank

Poole, quien es atacado en el exterior de la nave por Hal usando una capsula a control remoto.

David Bowman, luego de sobrevivir a otro atentado, entra en el cerebro del computador y le desactiva pieza a pieza, matándolo. Al morir Hal en su cerebro se proyecta una grabación con el objetivo de la misión: reconocer un nuevo monolito que se descubrió en Júpiter.

A través de la Puerta de las Estrellas

Al llegar a Júpiter, Bowman se encuentra con un nuevo monolito, esta vez de gigantescas dimensiones, suspendido en torno al satélite Japeto. Bowman ingresa a una cápsula y viaja hacia la lápida para explorarla. Intenta entonces posarse sobre la lápida, pero al hacerlo se ve conducido a otras dimensiones, a un universo muy distante. Recorre una ruta compuesta por innumerables agujeros de gusano, los que les permiten llegar en instantes a lugares ubicados a millones de años luz de la Tierra, siendo testigo de los más extraordinarios prodigios naturales y tecnológicos, los cuales no entiende a cabalidad.

Luego existe una secuencia que refleja el encuentro consigo mismo en distintas edades y



épocas, culminando el filme con la escena de un feto gigantesco que, a modo de Tierra, cubre el espacio. Cierra la película la misma música de Strauss, marcando nuevamente el Amanecer del Hombre. Esta vez se trata del superhombre: el hombre de las estrellas.

Análisis Simbólico

Sin duda, viéndola tal cual la película resulta impresionante. Se nos está hablando en un lenguaje muy fino del pasado, del futuro, de nuestras criaturas artificiales y del primer encuentro con los extraterrestres: seres tan poderosos como dioses, o quizás los propios dioses. Sin embargo, cifrado en la película y en la novela, como una parte integral de la misma, existe una extensa trama simbólica de la cual comentaremos algunos de los más relevantes y fáciles de descubrir.

No debemos olvidar que Clarke y Kubrick son occidentales curiosos, y en particular éste último manejaba los simbolismos de la Cábala Hebrea. Ambos, por lo tanto, estaban imbuidos en la mística occidental.

La lápida

Un extraño objeto, fúnebre y metálico, está presente como un hilo común en toda la película. Un monolito con el aspecto de una lápida que lleva en sí las misteriosas

proporciones 1-4-9, las cuales son repetidas hasta el cansancio. En su novela, Clarke insiste en forma majadera que las proporciones 1-4-9 corresponderían a los 3 primeros cuadrados. Vale decir, sería una forma cifrada de expresar, a quien quisiera saber, que sus constructores sabían matemáticas. Que se estaba en presencia de inteligencia extraterrestre. Sin embargo estas cifras ocultan algo más profundo todavía, pero para hacerlo debemos interpretar esas proporciones por medio de la Cábala.

En los documentos sobre el monolito en la Luna, que son mostrados a la cámara durante una escena de la película, se le llama TMA-1. TMA se supone es una abreviatura de "Monolito de Tycho" (Tycho Monolyte) pero que también corresponde en hebreo, y leyendo al revés -en el orden natural en que ese idioma es leído-, a las letras **Alef**, **Mem** y **Teth**, cuyos números cabalísticos corresponden a 1, 40 y 9, respectivamente. Ahora bien, en Cábala Hebrea el cero a la derecha es irrelevante, por lo tanto 40 corresponde a cuatro. Llevando entonces ese 4 a letras encontramos que corresponde a la letra "D" ó **Daleth**. La sigla TMA equivale entonces a la combinación de letras "TDA". Su equivalente numérico, de acuerdo a la posición de las letras del alfabeto Hebreo,

es entonces "941".

En resumen, la sigla "TMA" es otra manera de escribir las proporciones 1-4-9 del monolito. ¿Coincidencia? No lo creo. Quienes conocen de numerología tienen esa extraña pasión de codificar mensajes secretos; ocultos a la vista del público pero presente de todas maneras. Este no es el primer caso de encriptación que existe en artes y, muy por el contrario, en muchísimas obras famosas existe ese juego misterioso. Quizás uno de los más conocidos es el que aparece en una obra que otrora se consideró anónima: *La Celestina*. Hoy se sabe que su autor fue Fernando de Rosas, y que era abogado, y eso se descubrió al descifrar un mensaje secreto que existía en un poema de la misma obra.

Por lo tanto, resulta evidente que en la película Kubrick se tomó el trabajo de mostrarnos de frente que aplicó Cábala Hebrea en la película, quizás para encaminarnos hacia su sentido religioso y trascendente. Vale decir, nos está revelando que *2001* lleva en sí algo más de lo que es aparente a simple vista. Pero eso no es todo, algo más se desprende de la sigla "TDA".

En numerología Pitagórica y en Cábala Hebrea, la letra "A" equivale al número uno. Este número representa al Todo. Vale decir, a Dios, al cosmos y al infinito. El

número cuatro, simbolizado por el cuadrado, la cruz y el tetragrama, representa los cuatro elementos (el mundo físico), los puntos cardinales (el espacio), las cuatro estaciones del año (el tiempo) y a las cuatro virtudes humanas (fortaleza, justicia, prudencia y templanza). Además es el número de letras que hay en el nombre de Dios, YHVH. El número 9 por su parte, representa la cuadratura de Saturno (curiosamente el destino del viaje en la novela es Saturno, en tanto que en la película la meta es Júpiter). Además es tres veces el número tres, por lo que en numerología Cabalística es un símbolo de la perfección.

Es más, en el Árbol de la vida de los Cefirotes, esquema fundamental de la Cábala Hebrea, "A" representa la iluminación, "D" la compasión y "T" el raciocinio. El monolito entonces brinda la **iluminación** al hombre y representa la **compasión** de una inteligencia superior, que le guía hacia el **raciocinio** o conocimiento. Es curioso que esa sea precisamente la función del monolito en la película.

Finalmente, la lápida es muy semejante en forma a las Tablas de la Ley, representando por esto mismo a la Torah o Ley Hebrea. La Ley Hebrea es la guía que transforma al hombre de antropoide



que se descubrió en Júpiter. a ser moral, tal como el monolito hizo con el australopiteco. En efecto, las Tablas descubiertas por Moisés cambiaron el destino del Hombre, convirtiéndose en el faro que guía la historia humana. La lápida representa entonces el Tao Chino, el Karma Hindú, o el destino expresado en el rico lenguaje de la mística Judeocristiana.

El monolito nos enseña, nos guía y es, además, la puerta hacia las estrellas, hacia el futuro, al infinito. O, lo que es lo mismo, representa a Dios.

Caín

En la escena de la Aurora del Hombre, que nos recuerda de inmediato el Génesis,

el antropoide se convierte en humano a través de una conexión cerebral con la lápida, la que le reprograma el cerebro, y por medio de eso cambia la sociedad.

El nombre del personaje de Clarke es "Vigilante de la Luna", nombre totalmente fuera de contexto para unos seres que ni siquiera hablaban y que no tenían nombres. Por lo tanto ese nombre sólo puede estar relacionado con el monolito en la Luna o quizás con Caín Cabe preguntarse si acaso su nombre está relacionado de alguna manera con el primer asesino.

Caín era agricultor y en la prehistoria ésta actividad se regía por los ciclos de la Luna. Entre los descendientes de Caín estuvo Enoch, quien fue rey de una ciudad,

es decir, el "Homo Político". También entre sus descendientes se contaba a Tubal-Caín el primer fundidor de metales: el "Homo Faber". Y otro de ellos fue Jubal, el primer fabricante de instrumentos musicales, quien representa al "Homo Ludens". Por lo tanto en la película, "Vigilante de la Luna" es el primer hombre en el amplio sentido, el antecesor de quienes crearon la sociedad, la tecnología y las artes. Es más, "Vigilante de la Luna" es el primer asesino, tal como el Caín bíblico.

En el filme el aspecto político (el liderazgo), el fabril (la creación de nueva tecnología) y el lúdico (la música de Strauss y de otros autores) están siempre presentes, ya enunciados en el primer asesino.

Arriba y abajo

El desarrollo de las escenas espaciales de esplendorosa tecnología es contrastado, tanto en la novela como en la película, con la espantosa vulgaridad o simplicidad de los actos humanos. Floyd es un pretencioso representante del gobierno, más preocupado del que dirán, y de mantener las apariencias, que de la trascendencia del descubrimiento. Además, las escenas se ven plagadas de familiaridad y trivialidad: conversaciones intrascendentes donde destacan las cosas comunes, tales como

las vacaciones pasadas, los cumpleaños, las llamadas telefónicas, los menús y las conversaciones rutinarias. Sin olvidar las conferencias plagadas de explicaciones absurdas.

Tal trivialidad ocurre allá, en el espacio exterior, tal cual como aquí en la Tierra. Arriba es como Abajo, de la misma forma como Platón nos describe un mundo de ideas y un mundo de realidades; un mundo de espíritu y materia. Concepto éste último que es básico del ocultismo, y que ha sido atribuido al propio Hermes Trismegisto, y que aparece escrito tanto en la Tabla Esmeralda (Alquimia) como en el Kybalion (manual básico de esoterismo) y representado por la Estrella de David. E incluso registrado en el Padre Nuestro: "Así en la Tierra como en el Cielo".

La escena de transición, cuando "Vigilante de la Luna" lanza la primera arma al aire y esta se convierte en un transporte espacial es considerada una de las secuencias más brillantes del cine. En un segundo se resume la evolución del hombre. Miles de años de progreso tecnológico, todos fruto del primer crimen. Sin embargo, la escena tiene una segunda lectura. El hueso está en la tierra y la nave espacial en el cielo, por lo que existe una unión entre ambos planos. Vale decir, se cumple nuevamente el principio hermético de que

arriba es como abajo. Planos diferentes pero iguales; complementarios en la creación de la realidad.

Un comentario interesante, que aparece en el sitio recomendado más abajo, es que Kubrick nos revela con pequeños detalles como en el espacio el hombre pierde el control de las herramientas. Esto se ve en la forma como Floyd pierde su pluma que flota libre, en como la azafata debe aprender de nuevo a caminar, y en el hecho más cómico de que Floyd debe aprender de nuevo a usar el baño por que es ahora, literalmente, un bebé en el espacio.

Hal, el Leviatán

Hal es un nuevo tipo de ser que aparece en escena. Es la herramienta convertida en ente independiente, y su rol en la película es revelarse ante su creador. Desentrañar las claves ocultas del conflicto entre Hal y David Bowman es complejo, pues no existe ninguna clave directa ni en la novela ni en la película. Sin embargo, en la novela cuando Hal mata a Poole, Clarke nos dice lo siguiente:

*"El gesto de Poole era el eco del capitán **Ajab** cuando pegado a los flancos de la ballena blanca, su cadáver había hecho señas a la tripulación del Pequeod, llamándola a su fatal destino".*

Esta referencia es a Moby Dick, la mítica ballena blanca e inmortal de la novela de Melville. En esa misma novela su autor se refiere a los cachalotes en estos términos:

*"¿No tiene un ligero parecido con un pez gigantesco? ¿Incluso con el mismo **Leviatán**?"*.

La ballena Moby Dick es descrita en la novela homónima como la peor de su género, no solo es el pez de Jonas (Jonas 2) sino el mismísimo Leviatán de Job. Éste monstruo es descrito en Job 40-41.

*"Y a **Leviatán** (...) Ya pierden su confianza y son derribados por su propia vista (...) sus ojos se parecen al brillo de la aurora (...) su corazón es duro como la roca y resistente como piedra de molino (...) mira de frente a los más insolentes, es rey de todas las fieras"*.

La nave Discovery, gobernada por Hal quien es a la vez el cerebro y la nave en sí, con sus ojos omnipresentes, rojos de pez y de la aurora, es el Leviatán, aquella fiera que doblega el orgullo del hombre por designio divino.

El Discovery es una metáfora de la bestia inmortal: una criatura fruto del hombre, pero inspirada por Dios para

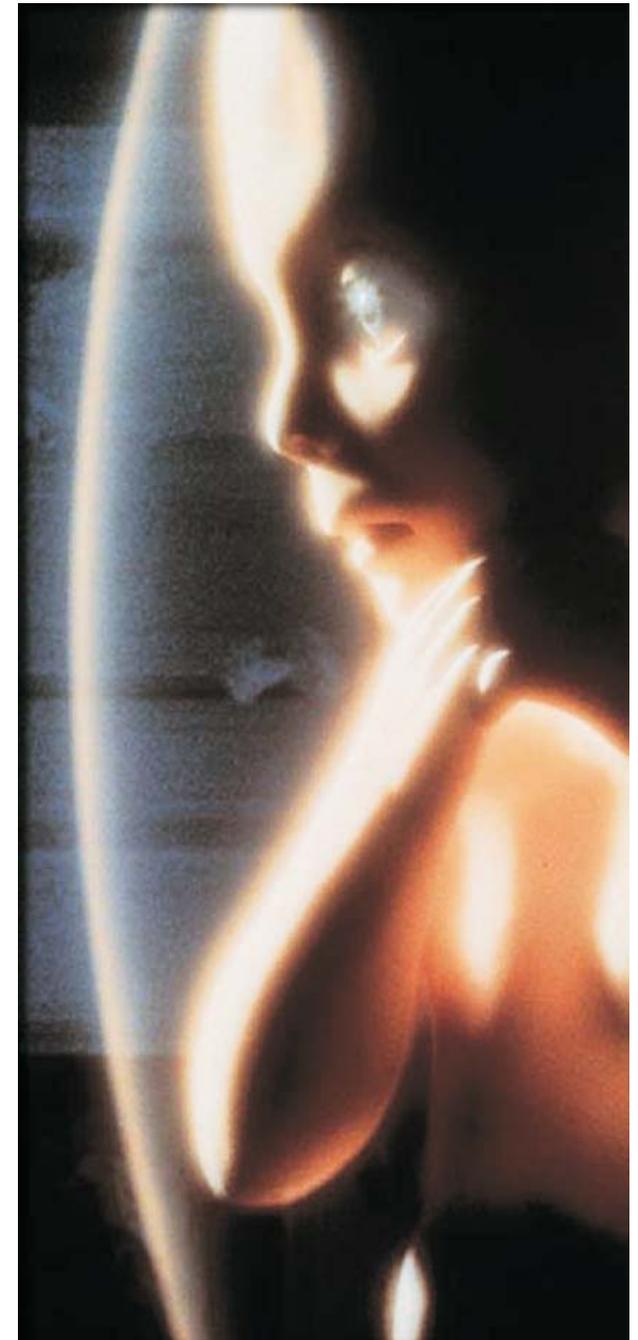
castigar su soberbia.

Iniciaciones

En varias secciones de la película hay iniciaciones. La primera le ocurre al "Vigilante de la Luna" en su encuentro con el monolito, evento que le lleva a un estado superior de conciencia. La segunda ocurre (solo en la novela) cuando Bowman resucita en su ataúd de hibernación. Es más, en la novela Clarke se refiere a la sala de hibernaciones como al "Hibernaculum", clara referencia a Tabernáculo o lugar de rituales hebreos. Otro ritual iniciático le ocurre a Hal 9000 en Tierra, cuando es programado por su constructor, tema que se devela durante la muerte del robot. La iniciación final le ocurre a Bowman cuando cruza el monolito, dirigiéndose a nuevos universos y esferas de conciencia. Se trata de la iniciación sublime pues Bowman muere para convertirse en semilla.

El Mesías

El deceso de Bowman es precedido por una cena con los ingredientes de la pascua (que en hebreo significa "paso"). Bowman se convierte literalmente en el Mesías, lo cual es claramente expuesto en la novela, y su símbolo es el feto que aparece al final de la película. También puede interpretarse como la Última Cena de Jesús o de un



condenado a muerte pues Bowman sabe que va a morir, pues lo ve reflejado en su aspecto de anciano en estado agónico. Entonces, mientras come sus últimos alimentos, una copa cae al piso más el líquido permanece. El contenedor se quiebra pero el espíritu permanece.

Un nuevo niño nos ha nacido, el Mesías, el elegido de la casa de David. Casa representada por la letra "D" en el centro del número 1-4-9 y simbolizado por su propia estrella, la que apunta a la tierra y al cielo, la estrella de Israel. Tierra y cielo como la película misma. Surge entonces el coro celestial cantando *Así Habló Zaratustra*, dedicada a una obra de Nietzsche. Este último profeta predijo: "Dios ha muerto, que viva el superhombre".

Ha nacido un Mesías que es el superhombre: el hombre de las estrellas.

El título

Finalmente el título mismo de la novela y la película es muy expresivo. La aventura ocurre en el año 2001 que es el año de inicio del siglo XXI, y del tercer milenio. Se trata de un cambio que no solo de milenio sino milenarista. Se trata de ese momento en que el destino de la humanidad cambia para siempre. Del instante en que nos encontramos por primera vez con los extraterrestres, o quizás con el propio

Creador.

Por otra parte, como queda claro en la novela de Clarke, durante el viaje Bowman leía *La Odisea*:

"que era de todos los libros el que más vívidamente le hablaba a través de los abismos del tiempo"

La Odisea, como sabemos, es un libro mitológico y por lo tanto altamente simbólico. Que mejor prueba de la intensidad de los autores que el propio título de la obra. Es más, la película puede ser interpretada también bajo la perspectiva de la obra de Homero, lo cual arrojaría más luces sobre la misma.

Conclusiones

¿Eran acaso Clarke y Kubrick ocultistas? Por el brillante manejo del simbolismo judeocristiano y occidental que hacen gala tanto en la película como en la novela, pareciera que si lo fueron. Sin embargo, de algo estamos seguros, se sabe que, al menos Kubrick, bebía de la vertiente mística judía. Además, es obvio que ambos conocían las claves de la encriptación de símbolos en las obras de arte, técnica muy usada por los grandes artistas, como se descubre al leer, por ejemplo, *La Divina Comedia* de Dante o *El Paraíso Perdido* de

Milton, al ver la opera *Don Juan* de Mozart e incluso al escuchar algunos un grupo de rock como Pink Floyd.

Se puede aventurar entonces que ambos aprendieron en esa vieja escuela fundada por Hermes Trismegisto: el hermetismo. Es más, quien haya leído el cuento de Clarke *Los nueve billones de nombres de Dios* (1953), ya sabrá que tal autor es fluente en Cábala Hebrea, disfrazada en ese cuento como Budismo Tibetano. Por esa razón, Clarke no solo despierta el interés de los fanáticos de la Ciencia Ficción Dura por su realismo, sino que también el de los aficionados al ocultismo por su profundidad filosófica. En efecto, el cuento mencionado forma parte de la obra *El Retorno de los Brujos* de Pauwels y Bergier, ensayo iniciático, ideal para aquellos que quieren dar un vistazo al conocimiento hermético.

Por su parte Kubrick es considerado uno de los maestros del cien, y 2001 en particular es su obra maestra. Kubrick también filmó *La Naranja Mecánica*, otra obra de ciencia ficción que es muy profunda y simbólica. En sus planes estuvo filmar *I.A.: Inteligencia Artificial* pero murió antes de poder realizar ese proyecto, el cual fue llevado a la pantalla usando sus notas y en su honor por Steven Spielberg.

Como fuera, 2001 nos deja una visión

trascendente del Hombre y es un ejemplo de uso magistral del simbolismo en pro de la expresión de un ideal. Se trata de un poema a las grandes inquietudes: ¿Qué somos? ¿De donde venimos? ¿Hacia donde vamos? ¿Cuál es el sentido de todo?

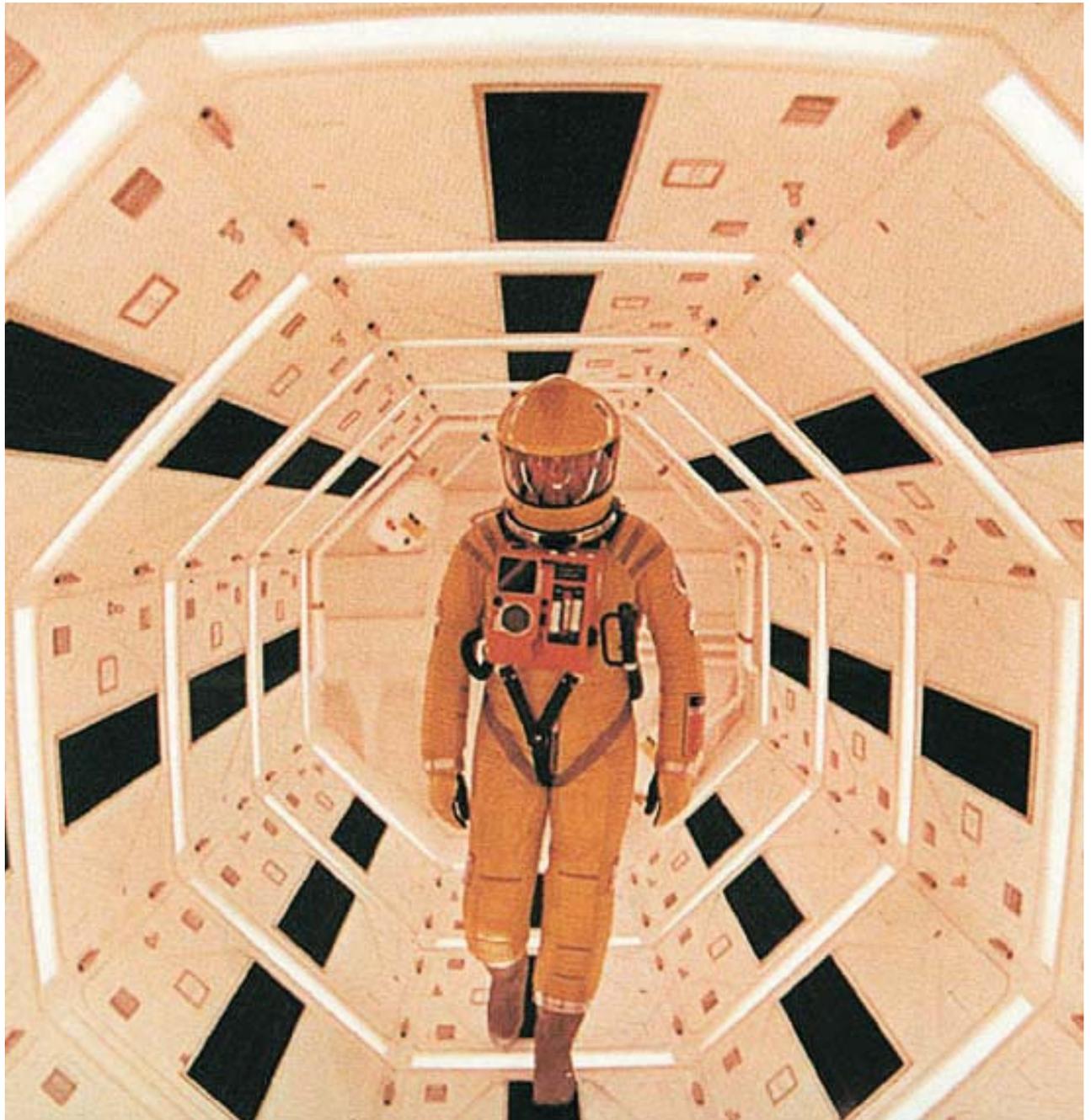
El simbolismo está enraizado en el patrimonio genético del Hombre y se manifiesta en su capacidad de manejarlo, particularmente en el arte. Pues el Hombre percibe el mundo no solo en su faceta racional, d

e números y letras, sino que también por aquello que se expresa en la metáfora y el símbolo.

Creo que con esto es suficiente. Y es tiempo de ver nuevamente ese filme, para poder apreciarlo con nuevos ojos. Los dejo pues voy a ver nuevamente el film. Tengo la esperanza de cazar nuevos símbolos esta vez. Finalmente, permítanme dejarles una enseñanza simbólica:

Símbolo = figura universal.

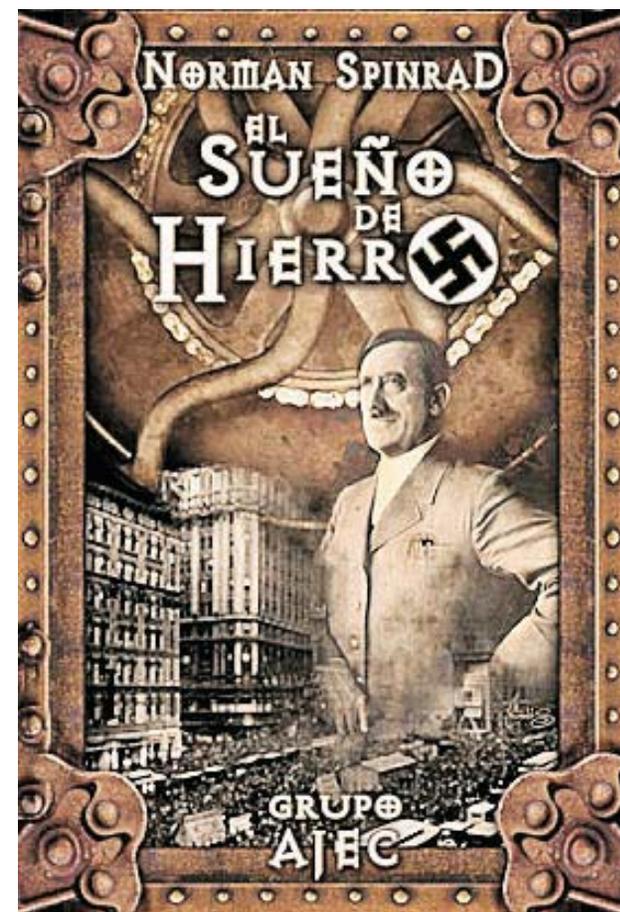
© 1996-2006, Omar Vega.



La novela de Normand Spinrad *El sueño de hierro* (1972) no es sólo una ucronía, sino además una ucronía dentro de una ucronía. Spinrad propone un mundo producto de la divergencia creada por un Adolf Hitler que, tras intervenir un breve periodo en actividades políticas extremistas en Alemania, emigra a Nueva York en 1919. En la ucronía "principal" que propone la novela, Hitler se convierte en ilustrador de pulps de ciencia-ficción, iniciándose como autor de dicho género en 1935 y llegando incluso a dirigir una revista llamada *Storm* y a ganar un Hugo póstumo en la convención de 1955 por su novela *El señor de la swastika*. Esta otra ucronía, que compone el grueso del libro, es la historia de Feric Jaggar, un joven genéticamente puro quien habita una Tierra alterna cuya población ha sufrido los efectos de una guerra termonuclear que ha causado horribles mutaciones de las cuales la más peligrosa es la representada por los malignos y telepáticos "Doms" de Zin (capaces de coaccionar y someter a los demás seres convirtiéndolos en títeres). La agenda de los Doms incluye la infiltración de la capital de los "hombres verdaderos", Heldon, y la corrupción del caudal genético de sus ciudadanos.

Feric, al igual que el propio Hitler, ha nacido fuera de la nación que terminará

liderando (es hijo de exiliados políticos), y una vez cumplida la mayoría de edad, viaja a Heldon para someterse a las pruebas de pureza racial y así obtener la ciudadanía helder. Apenas Feric arriba al control fronterizo descubre que los funcionarios están bajo el sistema de dominio de un mutante de Zin que permite la entrada de todo tipo de aberraciones genéticas, y al que Feric intenta desenmascarar sin éxito. Feric volverá más tarde sin embargo, encabezando una muchedumbre de hombres verdaderos que rescatará a los oficiales fronterizos eliminando al Dom. A partir de este punto Feric, convencido que el triunfo de Heldon, la pureza genética y la verdadera humanidad se han fundido con su destino personal, inicia una meteórica carrera política que le llevara, tras hacerse del mítico Gran Garrote de Held, a convertirse en el Comandante Supremo de Heldon y a declararle la guerra a los mutantes. Al mando de sus ejércitos Feric llegará hasta la capital misma de Zin, destruyéndola por completo antes que un Dom sobreviviente detone el arma definitiva de los "antiguos" que en cuestión de minutos envía al aire millones de toneladas de polvo radiactivo. <<Las matrices de tus preciosas mujeres de sangre pura sólo producirán enanos jorobados, caras de loro, pieles azules y docenas de nuevas



mutaciones, quizá incluso nuestra propia especie>>, sentencia el anciano Dom antes de ser destrozado por el Gran Garrote de Helm (este vil ataque de los Doms no será un contratiempo para Feric por supuesto).

El señor de la swastika está escrita en el mismo tono que un panfleto propagandístico fanático. Feric Jaggar es prácticamente invencible, un übermensch cuyos enemigos están descritos con una

vileza tal, que justifica todas las atrocidades contra ellos cometidas en nombre de la humanidad "verdadera."

Al final de *El sueño de hierro* nos es posible conocer algunos aspectos del mundo alternativo en que *El señor de la swastika* fue escrita, esto gracias al comentario de un tal Horace Whipple que ridiculiza la obra de Hitler, un libro, según él, pletórico de obsesiones fálicas, fetichismo, y homosexualidad, <<...escrito en seis semanas por un escritor de pulps que nunca demostró talento literario, y que bien pudo haber escrito el libro mientras sufría los primeros síntomas de una paresia.>>

La lectura del comentario de Whipple nos muestra los alcances, más allá del mundillo literario de la ciencia ficción de la edad de oro, de una Tierra donde Hitler nunca lideró el partido nazi. En esta versión alterna de nuestro mundo la Gran Unión Soviética ha alcanzado niveles de antisemitismo tan atroces como los de la Alemania nazi (pereciendo cinco millones de judíos en la última década), además de dominar Eurasia, la mayor parte de África y las repúblicas sudamericanas, alzándose sólo Japón y Estados Unidos como últimos bastiones de la libertad, <<en un mundo que parece destinado a perecer bajo la marea roja.>> Whipple, basado en ciertos indicios que señalaban que el incipiente

partido nazi de su mundo habría sido antisemita, especula que los Dominantes de Zin tal vez simbolizaran a los judíos de no ser por que evidentemente son una alegoría de la Unión Soviética, a raíz de esto Whipple se muestra desconcertado con respecto a los mutantes que infestan *El señor de la swastika*, no encontrando paralelo alguno para ellos con la realidad contemporánea. Esta incapacidad de extrapolación, dada por el contexto histórico de la realidad divergente de *El sueño de hierro*, hace que Whipple además, considere altamente inverosímil el surgimiento de un ser como el protagonista de la obra de Hitler, y más aún, la idea que una nación se arrojara a sus pies <<...por obra de manifestaciones multitudinarias de fetichismo público, de orgías de estridente simbolismo fálico, y de asambleas de oratoria histérica adornadas con antorchas.>> Un personaje como Feric Jagger, concluye Whipple, podría ofrecer un liderazgo férreo a una nación, pero a un alto precio, <<podríamos ganar el mundo, pero perderíamos nuestras almas.>>

© 2006, Sergio Alejandro Amira.

Ficha técnica:

Título: *El Sueño de Hierro.*

Autor: Norman Spinrad

Título original : *The Iron Dream (1972)*

Traducción: Aníbal Leal

Portada: Manuel Calderón

Precio: 15.95 euros

Páginas: 270

ISBN: 84-96013-25-1

Fecha publicación: 1 de Mayo 2006

Fecha publicación original: 1972

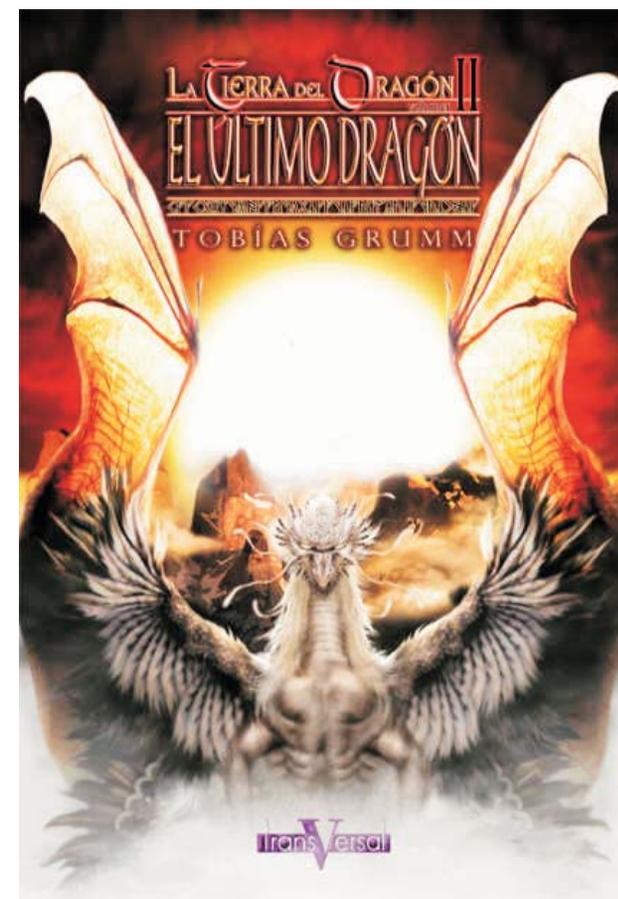
A fines del 2004 llegó a la redacción de *TauZero* un mail de un joven autor que nos ofrecía un par de cuentos para que considerásemos su publicación, lo avalaba el haber publicado en otros sitios Web y el estar preparando una monumental novela. Los dos cuentos eran lo que se podría denominar fantasía heroica o épica, capa y espada o derechamente dragonadas. Porque déjenme advertirles que en los cuentos de este chavalillo había dragones a mogollones. Ni a mí ni al Sr. Editor de *TauZero* nos llamaba mayormente la atención este género, pero una vez que leí la prosa del amigo valenciano quedé enganchado y convencí a rmundaca qué debíamos publicarlo ya que prometía bastante. Tal fue mi entusiasmo que incluso me ofrecí a ilustrar sus cuentos: *Cubil abyecto* (*TauZero* #10, diciembre 2004) y *La Sangre del Sistrían* (*TauZero* #12, febrero 2005). Pero mi entusiasmo lejos de decrecer aumentó y me atreví a solicitar a quien ahora consideraba un amiguete, la utilización de uno de sus personajes en un cross-over que tenía planeado. Pero la tarea no fue fácil, yo sólo quería utilizar a un personaje, a Larva, aquel mercenario zombie de *Cubil abyecto* que había dibujado (con y sin armadura), pero debía saber más de su mundo, más sobre Argos, sus dioses, continentes, países, costumbres y

de esta forma terminé leyendo las biblias que Tobias Grumm (alias David Mateo) redactó para conformar su mundo (icómo si no fuese poco con entender mi propio universo de *Caro data archangeli* ahora debía adentrarme en la *Tierra del Dragón*). Bueno, el resultado le gustó a jóvenes y talentosos escritores como Gabriel Mérida y... Gabriel Mérida, entre otros (recomiendo leer *Para no estar solos* para comprender este mal chiste).

Y bueno, la idea no era extenderse más de la cuenta en esto, que debía ser una mención al lanzamiento de la segunda novela de Tobias Grumm: *El último dragón*. Cuando el Equipo Sirius nos envíen un par de copias de este libro (para el director y el editor respectivamente) y aprovechen de adjuntar *Nicho de reyes* (que seguimos esperando), las reseñaremos como es debido.

Felicitaciones a Grumm desde este lado del charco y no olviden leer mi cuento *El Unicornio* en el primer número de *Tierras de Acero*, la revista del polifacético autor David Mateo, fan #1 en Valencia de Spider-Man y Amaral.

© 2006, Sergio Alejandro Amira.



Título: *El Último Dragón / La Tierra del Dragón 2*

Autor: Tobias Grumm

Editorial: Equipo Sirius

Colección: Transversal

ISBN: 8496554082

544 páginas

Rústica con solapas