



KORAD

REVISTA DIGITAL DE LITERATURA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

ENERO-ABRIL 2016 **24**

ESPECIAL PREMIOS OSCAR
HURTADO 2016

EL HOMBRE LOBO EN EL ESPACIO
EMILY MAGUIRE

AL FINAL DE LA SENDA ESTÁ EL
VACÍO
RINALDO ACOSTA

PLÁSTICA
FANTÁSTICA
RAÚL AGUIAR

EDITORIAL

Estimados lectores:

Complicaciones personales de los editores y la diseñadora han ocasionado un retraso en los números de Korad correspondientes al 2016. El tiempo a veces se nos comprime y es necesario priorizar otras cosas. Comenzamos hoy a saldar esa deuda. A partir de este año decidimos producir solo un número cada cuatro meses, de manera que nos de un poco más de tiempo para poder compatibilizar Korad con el resto de nuestras actividades. Korad es en estos momentos la única revista en el país dedicada a divulgar obras del género Fantástico. No queremos que deje de existir. Para eso requerimos el apoyo de ustedes. Todos los interesados en colaborar con Korad escribanos a caduarte@nauta.cu o raguiar@centro.onelio.cu para comunicarnos sus colaboraciones: cuentos, poemas, ensayos o ilustraciones.

En este número les presentamos los premios Oscar Hurtado 2016 en las cuatro modalidades del concurso. También podrán disfrutar de un interesante ensayo de Rinaldo Acosta sobre la obra de Yoss; de otro ensayo sobre cyberpunk cubano de la académica norteamericana Emily Maguire y de las sugerentes ilustraciones de Raúl Aguiar.

Esperamos que la disfruten como antes.

Editores:

Raúl Aguiar y Carlos A. Duarte Cano

Corrección:

Carlos A. Duarte Cano

Colaboradores:

Daína Chaviano, Rinaldo Acosta, Yoss

Diseño y composición:

Claudia Damiani

Ilustraciones de portada y contraportada:

Raúl Aguiar

Ilustraciones de interior:

Raúl Aguiar, Anette Hardy Sosa

Proyecto Editorial sin fines de lucro, patrocinado por el Taller de Fantasía y CF Espacio Abierto y el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. Los artículos y cuentos publicados en Korad expresan exclusivamente la opinión de los autores.

Redacción y Administración: Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. 5ta. ave, No. 2002, entre 20 y 22, Playa, Ciudad Habana, Cuba. CP 11300 Telef: 206 53 66, e-mail: raguiar@centro.onelio.cu; caduarte@nauta.cu.

Korad está disponible ahora en su blog propio en korad.cubava.cu. Allí podrán descargar versiones de mayor calidad que las que enviamos por email.

ÍNDICE

- 4 AL FINAL DE LA SENDA ESTÁ EL VACÍO: ARQUETIPO DEL
HÉROE, EN LA CF TEMPRANA DE YOSS
(artículo teórico)
Rinaldo Acosta

- 11 ACTA DEL JURADO DE CUENTO FANTÁSTICO Y CIENCIA
FICCIÓN

- 12 CAMBIO
(Premio Oscar Hurtado de cuento fantástico)
Junior Fernández Guerra

- 19 UN CUERPO ENTRE EL CENTENO
(Premio Oscar Hurtado de cuento CF)
Ernesto A. Guerra Valdés

- 28 EL HOMBRE LOBO EN EL ESPACIO:
EL HACKER COMO MONSTRUO
(Artículo teórico)
Emily Maguire

- 40 LA PARTIDA
(Mención cuento de fantástico)
Abel Guada

SECCIÓN POESÍA FANTÁSTICA

- 45 ACTA DEL JURADO DE POESÍA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA
FICCIÓN

- 46 BBBB166
(Premio Oscar Hurtado de poesía fantástica)
Rubiel Alejandro González

- 47 ZAHIR
(Mención poesía Fantástica)
Maielis González

SECCIÓN PLÁSTIKA FANTÁSTIKA

- 49 Raúl Aguiar

SECCIÓN HUMOR

- 52 HISTORIA DE CABALLERO DE LA AXILA INFECTA Y DE
CÓMO PERDIÓ LA OPORTUNIDAD DE FORMAR FAMILIA
Junior Fernández Guerra

SECCIÓN POÉTICAS

- 53 FICCIÓN: EL QUÉ, EL CÓMO Y EL PORQUÉ
Alexander Steele

- 57 CINE FANTÁSTICO
HISTORIA DEL CINE FANTÁSTICO Y DE CF
EN LATINOAMÉRICA (5TA PARTE)
Raúl Aguiar

- 63 RESEÑAS

- 64 CONCURSOS Y CONVOCATORIAS

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE



AL FINAL DE LA SENDA ESTÁ EL VACÍO: ARQUETIPO DEL HÉROE, AUTONOMÍA DEL SUJETO Y SÁTIRA SOCIAL EN LA CF TEMPRANA DE YOSS

...ahora era una de las triunfadoras
«La trabajadora social» (1993)

*Quería ser alguien... No soportaba la idea de
pasarme la vida como papá, sin esperanza...*

(*Al final de la senda*, p. 91)

1. De la novela a los cuentos (y viceversa)

El movimiento cubano de CF de los años 80 da paso, en la década siguiente, a una nueva

generación deseosa de seguir expresándose dentro de las convenciones de este género, pero que tuvo que enfrentar un adverso panorama editorial. De los nuevos autores el más prolífico fue Yoss, que había alcanzado a publicar su primer libro a finales de la década anterior, pero cuya obra se inscribe mejor dentro de la literatura de los 90. En las siguientes páginas analizaré algunos ejemplos de esta producción temprana de Yoss, en particular la novela *Al final de la senda* y el fix-up o ciclo de cuentos *Se alquila un planeta*, escritos todos entre 1993 y 1998¹, aunque publicados años más tarde. Ambas obras exhiben apreciables grados de calidad literaria y de asimilación de los protocolos genéricos de la CF y han trascendido como un testimonio de

la importancia de la CF cubana de los 90 para la evolución de nuestra CF en general.

Historias como las que cuenta la novela —la educación de un superguerrero— son moneda corriente en la ciencia ficción. Yoss, sin embargo, le imprime un giro que difiere bastante de los esquemas de la CF convencional (para llamarla de algún modo). Y si al principio la novela parece que va a acomodarse en el clásico patrón de las historias que describen la formación de un héroe (digamos, como *Dune* o *El juego de Ender* o incluso, para usar un referente cinematográfico, *Star Wars*), el final frustra completamente estas expectativas: el protagonista —llamado Davo—, en las últimas páginas, aparece como una figura antihéroe, «caída», con la cual el lector ya no se identifica. Es cierto que en corrientes como el cyberpunk suelen aparecer personajes de este

¹ Los tres primeros cuentos se escribieron en 1993 y los restantes en 1998, al igual que la novela.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

tipo, pero son presentados así desde el comienzo (y tampoco guarda relación este subgénero con las narrativas de tipo «heroico»: sus antihéroes vienen de la novela negra). Me propongo hacer una lectura de esta atipicidad en la evolución del protagonista-héroe de *Al final de la senda*², pero tomando en cuenta no solo este texto, sino también el citado ciclo narrativo reunido en el volumen *Se alquila un planeta*, con los cuales Senda exhibe significativas afinidades temáticas y de enfoque. Usaremos, pues, los cuentos para arrojar luz sobre la novela y recorreremos el camino en sentido inverso.

Una de las versiones más célebres y logradas del mencionado tipo de historia es la novela *El juego de Ender* (1988), de Orson Scott Card, la cual constituye probablemente uno de los puntos de referencia de Senda, aunque otras obras también pudieran tomarse en consideración (como la citada *Dune*). Entre las afinidades cabe citar las siguientes: la idea de la producción de un soldado extraordinario; el papel manipulador de los educadores (en *Ender*, los directores de la Escuela de Batalla, en Senda, Leya, la «Matadora» que instruye a los discípulos); el aprendizaje como autoaprendizaje («Nadie llega a mi estado si no descubre cómo enseñarse a sí mismo», p. 42); el proceso de entrenamiento como una especie de prueba iniciática, con ejercicios concebidos más bien como tormentos; y otros.

Estos parecidos, sin embargo, no alcanzan a ocultar las esenciales diferencias que separan

a ambas novelas. La principal de ellas es que mientras que al final de *Ender* triunfa la naturaleza esencialmente bondadosa del protagonista, a pesar del condicionamiento al que se le somete, en Senda ocurre lo opuesto: del ingenuo «Soñador» de los comienzos nada queda al final, pues Davo se convierte en una fría e impersonal máquina de matar, doblegándose así a la manipulación de que es objeto.

El sentido de este peculiar desarrollo temático puede empezar a entenderse, no obstante, si leemos la novela en el contexto de las historias de *Se alquila un planeta*. En los cuentos de este volumen —y en particular en los tres primeros, escritos en 1993 (los demás llevan como fecha de escritura 1998)— se repite un motivo que pudiéramos llamar convencionalmente la «realización ambigua» (en el sentido de «incierto»). Los protagonistas de estas historias logran una cierta cuota de éxito social, pero pagando un precio que vuelve cuestionable el empeño. Es un triunfo paradójico, que implica un elemento de laceración, frustración, autonegación, vulneración de la identidad, mejor que nada tematizado en el cuento *El performance de la muerte*. Aquí un artista nativo de una atrasada Tierra realiza su sueño de triunfar en un medio foráneo, pero al precio de, literalmente, destruirse a sí mismo cada noche sobre el escenario (el personaje se clona para evitar la muerte total y definitiva). La protagonista de *Trabajadora social*, por su parte, logra escapar a una vida miserable y sin perspectivas, pero en lo adelante tendrá que vivir con la amenaza de ser algún día «incubada» por su flamante esposo alienígena, miembro de una especie que necesita para reproducirse el cuerpo de otro ser

vivo. Hay, por lo tanto, un elemento de menoscabo o amenaza a la identidad: Buca no se pertenece esencialmente a sí misma, del mismo modo que el cuerpo del artista no es solo suyo, sino también del espectáculo. En *Equipo campeón* un grupo de terrícolas se embarca en una desigual y dolorosa³ competencia contra un equipo deportivo alienígena muy superior en fuerza y preparación. Son derrotados, pero unos pocos conseguirán jugosos contratos en una liga superior, solo que ya a título individual y no como el equipo que inspiró su fallida pero gallarda actuación (vulneración de la idea de «colectivo»). En el cuento *Las reglas del juego*, escrito ya al final de la década (1998), el tema adopta la forma de una autojustificación explícita: «en la vida hay que pagar un precio por todo». Es común, en todos estos casos, que los protagonistas nunca logran una realización verdadera, y en cambio se empeñan en un proceso de negociación y acomodo que les permite lograr un éxito descrito en términos relativos, precarios o paradójicos. Estos personajes sufren de una gran falta de control sobre las circunstancias en que se desenvuelven y tienen que actuar dentro de —usando el título de uno de los cuentos— reglas del juego que se establecieron sin tenerlos en cuenta. El cuadro general que se desprende de estas historias es el de una situación social muy limitada en sus opciones, donde cualquier avance se logra a un precio que relativiza o vuelve dudoso el modo de realización adoptado. La exploración de este problema, en los cuentos tanto como en la novela,

³ Cfr. la presencia de la tortura física en «*Performance*», en el entrenamiento de Senda y como posibilidad futura en *Trabajadora*. En *Equipo* los jugadores deben soportar cosas como la fractura (deliberada) de la espina dorsal.

² *Al final de la senda*, Letras Cubanas, Colección La Novela, La Habana, 2002. *Se alquila un planeta* Madrid, Equipo Sirius, 2001.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ofrece puntos de contacto con el abordaje del tema de las limitaciones a la autonomía humana, o de la «falta de agencia», de los personajes en mucha CF reciente —tema que se ha tratado de vincular con la crítica al sujeto consciente y autónomo del pensamiento occidental en los estudios culturales sobre la ciencia ficción⁴.

Si ahora nos volvemos hacia la novela, podremos advertir varias similitudes importantes con el esquema temático hasta aquí esbozado. El protagonista, Davo, se nos describe como nativo de un mundo atrasado y pequeño llamado Durlock⁵, donde los jóvenes no tienen otro horizonte vital que trabajar toda su vida en organopónicos (el padre de Davo muere de agotamiento y su cuerpo va «al medio básico de cultivo que tanto odiaba», p. 93). Para escapar a este destino, elige una opción radical: se enrola en la Legión, un ejército empeñado en una guerra incesante en todos los cuadrantes de la galaxia. La Legión, sin embargo, no es un verdadero lugar de realización, sino otro «Durlock», donde no es posible avanzar socialmente —un soldado nunca pasará de sargento— y la paga no compensa los riesgos de servir de carne de cañón. La verdadera

posibilidad de cambio le llegará cuando inopinadamente lo invitan a sumarse al selecto grupo de discípulos que se entrenarán para convertirse en «Matadores», una suerte de casta guerrera del futuro, que se encuentran en la cumbre social del «Ecumen» (el sistema político que abarca a todos los mundos habitados). Dado que Davo concluye satisfactoriamente el entrenamiento, es decir, se convierte en Matador, podríamos concluir que ha sobrepasado las expectativas de los protagonistas de los cuentos. La ironía reside, sin embargo, en que, como descubre al final, ha sido objeto de una nueva manipulación (una «trampa dentro de una trampa», para servirnos de la terminología del autor, que también es una alusión intertextual a la novela *Dune*): el objetivo del entrenamiento era menos hacer de él un Matador que hallar un sustituto para su mentora, Leya, cansada y desengañada de este modo de vida.

Por otro lado, la vía hacia la condición de Matador debe ser recorrida al precio de un progresivo vaciamiento de la personalidad y las cualidades humanas positivas. Vemos paso a paso cómo Davo va transformándose, en respuesta al entrenamiento-manipulación a que lo somete Leya, hasta convertirse en una suerte de impávida máquina de matar. En el comienzo de la novela hay un pasaje en el cual Davo renuncia a disparar sobre un enemigo que huye. Incluso llega a abrigar dudas sobre sus aptitudes marciales: «Si le era orgánicamente imposible seguir matando, como sospechaba, por lo menos interpretaría bien la pantomima». Durante los primeros momentos del entrenamiento creará estar en control de la situación: «Siempre podría abandonar antes de que fuera demasiado tarde. No podían obligarle

a ser lo que no quería...» (p. 47); y a la altura de la página 82 aún podía decir: «Quiero dejarlo». Pero el Matador, como su nombre lo indica, debe aprender a matar. Su primer homicidio es puramente accidental y durante cierto tiempo el personaje todavía oscilará entre dos alternativas:

«Los dos Davos se miraban. A cada uno el otro le resultaba incomprensible, absurdo, equivocado. Davo el discípulo advertía la absoluta nulidad de Davo ben Yassiel, sus ideas ingenuas y erradas sobre la vida, la moral, la muerte. Davo ben Yassiel veía a un monstruo frío y asesino en Davo el discípulo» . (p. 135).

El equilibrio se rompe en el pasaje en el que Davo mata innecesariamente a un prisionero solo para comprobar el grado de dominio de una determinada técnica. A partir de aquí ya no habrá barreras, todo será posible, incluso el asesinato de su hermana y de su viejo amigo, pues, como les había enseñado la instructora Leya, solo podía surgir un Matador de entre todos ellos. La experiencia del Vacío, requisito indispensable de la preparación marcial del Matador, más bien que una referencia a la «vacuidad» o *shunyata* del budismo mahayana, debe verse aquí como una metáfora del vaciamiento o despersonalización del personaje: «El Matador debe ser un vacío y los sentimientos pasan por él sin dejar huella» (p. 106)⁶. En cierto sentido, es como si del perso-

⁴ Uno de los esfuerzos más interesantes por vincular la nueva *space opera* de los 80 y 90 —con la que *Al final de la senda* tiene puntos de contacto— con la problemática del postmodernismo fue realizado por Christopher Palmer en su ensayo «Galactic Empires and the Contemporary Extravaganza: Dan Simmons and Iain M. Banks», en *Science Fiction Studies* # 77, Volume 26, Part 1, March 1999. Dan Simmons es probablemente uno de los referentes de la CF temprana de Yoss.

⁵ Este nombre, que difiere de los topónimos usuales en la obra de Yoss, contiene el vocablo inglés *lock*: 'cerradura', 'cercado', 'calabozo'; 'cerrar con llave o candado'.

⁶ Compárese con la fórmula del poeta Milarepa (ss. XI-XII): «Si conocéis el vacío de todas las cosas, la Compasión se producirá en vuestros corazones», que es lo opuesto de lo que ocurre con Davo. Pero hay otra posible lectura de las alusiones al concepto de Vacío en la novela, teniendo en cuenta la conocida tesis de ciertas corrientes de la filosofía oriental acerca de la inexistencia

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

naje solo se conservara el cuerpo y pasara a ser habitado por otra entidad, lo cual nos recuerda imágenes similares del vaciamiento de la identidad en la novela y en los cuentos de Se alquila un planeta: la «Casa de Muñecas» de Durlock, donde la madre y la hermana de Davo se prostituyen sin participación consciente en el acto, su cuerpo guiado por computadoras; «Recambio Corporal» (en *Trabajadora social*), donde el cuerpo de los humanos aloja la mente de los turistas extraplanetarios. En este propio relato el destino de Buca pudiera ser la «incubación» y ser devorada desde dentro por las larvas del insectoide, lo cual equivale también a ser «vacuada» y servir de alojamiento a otra vida. Este vaciamiento de Davo, por otra parte, implica un yo carente de autonomía, cuyo ideal es servir a la manifestación de una especie de ley cósmica impersonal.

Al avanzar la novela, el poder o control que se atribuye a los Matadores se revela como otra ilusión. En realidad, como se descubre al final, el Matador es una pieza dentro de un mecanismo esencialmente anónimo y su función es la de contribuir a mantener la estasis de un sistema dotado de una inercia inmanente y que se regula a sí mismo. Como le explica Leya: «No es cierto que dirijamos conscientemente el devenir de la historia ecuménica»; «[s]omos los esclavos del poder que controlamos. No somos nada» (218). Lo cual ratifica la opinión de su amigo Goradan antes de morir: «No somos nada, y ser Matadores es ser una nada mayor...» (208). Davo mismo no

logra entender las motivaciones que mueven al Matador, y en un diálogo con Leya pregunta: «¿Qué sentido tiene el poder si no puede ostentarse, si no puede disfrutarse?» (195).

Podemos ver entonces en Davo otro avatar de la «realización ambigua» de los cuentos. Su triunfo es un no-triunfo, porque el precio que ha debido pagar hace de la victoria una compensación irrisoria. De los personajes de los cuentos el que más se acerca a Davo es Buca, de *Trabajadora social*. Ambos provienen de ambientes sociales cerrados y frustrantes, y realizan tentativas de escape que conducen en los dos casos a resultados ambiguos o dudosos, aunque los personajes parecen convencidos de su victoria («ahora era una de las triunfadoras», piensa para sí Buca). Hay otros elementos de continuidad entre el cuento y la novela. La «Casa de Muñecas» de Durlock recuerda a «Recambio Corporal». El padre de Buca se vende a Recambio Corporal como una salida desesperada para salvar a su familia, mientras que en *Senda* son la madre de Davo y su hermana Yila quienes se entregan a la Casa de Muñecas. En ambos textos se encuentran imágenes que aluden a la metamorfosis: la conversión en Matador es descrita por Davo más bien como una «transformación» que como un «aprendizaje» (p. 27), y las larvas de los lagartos olfa son el símbolo de los Matadores (p. 88). En *Trabajadora* la metamorfosis de las larvas está destinada a ocurrir dentro del cuerpo de la propia protagonista. El motivo de la metamorfosis se relaciona también con el empleo de las metáforas

sociodarwinistas en la novela, a lo cual nos referimos más abajo.

Si comparamos a Davo con Paul Atreides, protagonista de *Dune* —novela que está en el intertexto de *Senda*— desde el punto de vista de la realización del paradigma heroico, encontramos importantes discrepancias. El Matador no libera al universo del Ecumen de su rutina determinista y sus ciclos de violencia y destrucción. Es, por el contrario, el supremo guardián de este orden. Por lo tanto, Davo no rescatará este mundo caído, no reparará la «carencia simbólica». Los conocimientos que ha adquirido solo lo benefician a él, a título individual (aunque este beneficio queda en entredicho). De modo que el segmento final del camino del héroe está aquí transformado y valorado negativamente: Davo no realiza el arquetipo heroico.

Podemos, entonces, avanzar esta hipótesis para responder a la interrogante inicial relativa a la atipicidad de la evolución del protagonista-héroe en la novela: esta se debe a la intervención del esquema de los cuentos sobre el modelo de la narrativa heroica utilizado en *Senda*.

2. «Hiperdeterminismo» y autonomía del sujeto

Es importante prestar atención al modo en que se describe el sistema del Ecumen —la organización política suprema, que abarca a toda la Vía Láctea— en la escena de la conferencia del profesor Zortual Laix (pp. 111-116). El Ecumen es presentado como un universo distópico, inmerso en un estado de guerra permanente, y que en términos socialdarwinistas (tan frecuentes, por lo

del libre albedrío, noción cara a los occidentales. Véase más adelante nuestras reflexiones sobre la cualidad «hiperdeterminista» del universo del Ecumen en la novela y los límites a la autonomía personal.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

demás, en el discurso de la CF) es descrito como un mecanismo de eugenesia social (p. 111)⁷. El Ecumen está formalmente encabezado por los «Cardenales», líderes religiosos asimilados al sistema y que detentan el poder militar y espiritual. Pero en realidad el Ecumen desde hace tiempo se ha vuelto un sistema demasiado complejo como para ser controlado:

Los Cardenales tienen a su disposición un exceso de datos, y no pueden discriminar para tomar decisiones. No son capaces de detener el curso de la guerra, ni de ejercer un control voluntario sobre él. Son prisioneros de un sistema que es sólido e inamovible precisamente por la gran inercia de los millones y trillones de variables que lo componen. (p. 112)

El Ecumen es descrito, pues, como un sistema automático, gobernado por un determinismo ciego y comparable a un gran mecanismo (dejemos ahora a un lado el problema filosófico de que esta gran cantidad de variables en realidad debería conducir a un sistema imprevisible y mutable; me limito a comentar lo que se afirma en la novela). Sus líderes no son tales, sino piezas del engranaje:

Por primera vez la pregunta sobre la integridad y la probidad de todo gobierno: ¿Quién vigila a los que vigilan? se ha convertido en respuesta: «los que vigilan no tienen ninguna función real»

⁷ Aclaro que no estoy insinuando que el autor fuera un seguidor del darwinismo social. Estos momentos en la novela pueden verse más bien como parte de un diálogo con la obra de Heinlein —y otros autores estadounidenses—, un escritor que influyó a Yoss en esos años (no en la actualidad).

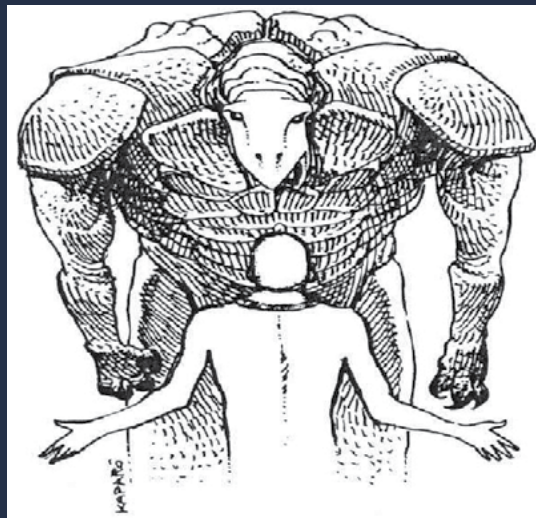


Ilustración de José Antonio Caparó para «El performance de la muerte» (en Nexus 2, 1997).

(113).

Ni siquiera los atentados al sistema logran desviar al Ecumen de su inercia, pues la rebelión es asimilada y «estabiliza más al sistema» (ibíd.)

Sobre este fondo es posible comprender las reiteradas alusiones en la novela a la ausencia de posibilidad de elección en Davo, así como otras imágenes que connotan falta de agencia. En las primeras páginas, cuando el protagonista aún abriga dudas sobre la carrera de Matador, es asaltado por una sospecha: «¿había tenido alguna vez opciones auténticas?» (49). Más adelante advierte que «a medida que se avanza en la senda, las opciones son cada vez menores» (152). Y hacia el final, cuando su compromiso

con la «senda» es ya irreversible, reconoce que «no había elección, no había opciones, no había duda. No había vuelta atrás. Sería matador o moriría» (185). Después que se ha convertido en Matador, esta intuición se transforma en certidumbre: «No había elección. La senda condicionaba los pasos. Solo había un modo de actuar» (199). Significativamente, los que rechazan o se apartan de la «senda» lo hacen invocando precisamente la capacidad de elegir y el libre albedrío: «quiero ser humano de nuevo... es elegir los que nos hace humanos», dice Mendrio (otro de los discípulos) antes de morir (205). «Nosotros elegimos el amor», le espeta Yila a Davo antes de su duelo final (208).

Un detalle intrigante en la novela es el hecho de que, como se revela al final, Davo siempre había estado destinado a ser el matador. Tanto es así, que incluso la especie aborigen de criaturas a partir de las cuales él construye sus letales «rombos», había sido previamente bautizada con su propio nombre. El dato es incomprensible a la luz de las propias cualidades de Davo, que no se distingue especialmente de los demás discípulos. Así, en un momento dado reflexiona acerca de una invención suya: «No cabía duda de que si él había sido capaz de llegar a tales conclusiones, los otros discípulos también» (149), mientras que Hirkalanzur —otro discípulo—, como se revela en la escena de la huida, lo supera tácticamente (158). Todo esto, sin embargo, puede ser entendido a la luz de las cualidades hiperdeterministas del universo descrito en la novela. Davo puede ser comparado con los protagonistas de los cuentos, los cuales exhiben también una similar «falta de opciones», derivadas del escaso

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

control que ejercen sobre sus circunstancias. Así, los jugadores de *Equipo campeón* están «destinados a perder», a pesar de que ponen más voluntad y pasión en el partido que sus rivales. En *Trabajadora social* sería un sarcasmo decir que Buca elige verdaderamente ser la esposa de un insectoide. Otro tanto podría afirmarse del artista del *Performance*: su elección implica la autodestrucción literal, equivalente a un suicidio metafórico. El sargento de *Las reglas del juego* se jacta de haber alcanzado un conocimiento supremo del sistema, que le permite jugar su propio juego, justo antes de que un cambio en el punto de vista nos permita descubrir que tampoco está en control de nada. En *Túnel de escape*, otro cuento del 98, el intento, meticulosamente planeado, de abandonar el sistema solar termina, de la manera más improbable, en un regreso al punto de partida: «—¡No es posible que tengamos tanta mala suerte! ¡Con lo enorme que es el cosmos, venir a regresar aquí! ¡Adam solo se refirió al efecto rebote como a una curiosidad! ¡Algo que ocurría una vez de cada diez mil!».

En uno de los pasajes centrales de la novela, Leya les muestra a los discípulos las larvas del lagarto olfa, que compiten matándose entre sí hasta que del nido emerge una sola: transparente imagen del destino de los propios discípulos. Este uso de metáforas biológicas para explicar conductas humanas (que también encontramos en *Las reglas del juego*, en el pasaje en que se alude a los lemmings) converge también en la función de subrayar el carácter determinista del universo descrito. El autosacrificio de los «rombos» —que han sido programados para identificar a Davo como el rombo «macho», portador de los genes de la

especie— es comentado de este modo: «No había elección. La senda condiciona los pasos. Solo había un modo de actuar» (149). El Matador, pues, es visto como una prolongación de los principios de la evolución darwinista; su actividad es también impersonal y causalmente condicionada (se excluye la instancia de la elección individual, i.e., el libre albedrío).

En definitiva, todas estas ficciones —los cuentos, la novela— parecen girar en torno a un mismo problema: las limitaciones de la autonomía humana. Los personajes de Yoss son colocados en situaciones límite donde se revelará —a ellos y a nosotros— su falta de agencia. En la novela esto está presentado de un modo muy elocuente: ¿quién actúa en realidad, el yo consciente de Davo o el plan maestro diseñado por Leya? Cuanto más se esfuerza Davo por independizarse de Leya, más cabalmente ejecuta su programa. Estos textos de Yoss, en general, nos recuerdan preocupaciones similares en la CF contemporánea, donde la noción humanista liberal de un sujeto autónomo y consciente es puesta en tela de juicio; solo que las ficciones de Yoss invitan a una lectura dentro del contexto cubano.

Es interesante comparar algunos de estas historias con la ciencia ficción de James Tiptree, Jr. (pseud. de Alice Sheldon), especialmente en cuentos como *Love is the Plan, the Plan is Death* o *Y desperté y me hallé aquí en el lado frío de la colina*. En los cuentos de Tiptree la actividad de los personajes consiste, en última instancia, en la realización de programas biológicos inconscientes, que los colocan en situaciones trágicas y destructivas. Hay cierto parecido con el desarrollo

argumental de Senda y *Trabajadora social*, solo que en estas narraciones de Yoss los programas biológicos genéticamente programados están ausentes y lo que parece ocupar su lugar es la lógica hiperdeterminista del universo de ficción. Los personajes de Tiptree son similares a esos pájaros a los que se les da a empollar huevos de madera y permanecen en el nido hasta la muerte. Los de Yoss buscan afanosamente un tipo de realización social en un universo indiferente que por principio la excluye, y es como si el error básico de esos personajes consistiera simplemente en aspirar a escapar de su condición, pues la movilidad social es una alternativa excluida. Esto, desde luego, no es una posición filosófica, sino una de las formas que adopta en los cuentos la sátira social, y una traducción hiperbólica y metafórica de la situación social en la Cuba de los años 90, la época del llamado «Período Especial».

Al final de la senda explora a fondo temas que ya estaban presentes en los cuentos al tiempo que introduce nuevos matices y perspectivas. Podemos ver, por un lado, cómo el tratamiento prevaleciente en los cuentos contribuyó a la reescritura del paradigma del héroe en la novela, mientras que, por otro, la problemática del «determinismo entrópico» (mecánico, ciego) permite entender mejor el universo en que se mueven los personajes de los cuentos y, sobre todo, la peripecia de *Equipo campeón* o *Túnel de escape*. En particular, hay una evidente relación entre Buca, protagonista de «Trabajadora social», y Davo —así como entre ambos textos—: sus biografías tienen puntos de contacto, con un similar trasfondo familiar y social. (Compárese también con la biografía de Leya: «una muchacha

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

sin más futuro que bregar...», etc., p. 217). Recordemos también el pasaje en que Buca, casada ahora con un personaje políticamente influyente, planea con gozo anticipado su futura venganza contra los funcionarios del astropuerto, en una prefiguración del poder letal del cual hará uso y abuso Davo. Asimismo, la susceptibilidad de Davo a la manipulación, su moldeabilidad, pueden compararse con la pasividad con que Buca acepta un destino horrible. En el protagonista de la novela encontramos el ejemplo más consumado del motivo de la «realización ambigua» presente en todos los textos comentados. El poder y el control de que disfruta el personaje son pagados al final al precio de un menoscabo de la identidad que vuelve banal todo el esfuerzo. Pero dentro de la estructura rígidamente determinista y distópica del universo creado por el autor, la biografía de Davo tiene la apariencia del cumplimiento de un destino trágico.



RINALDO ACOSTA PÉREZ-CASTAÑEDA (Regla, La Habana, 1958). Editor de la revista *Criterios* y del ICL, recibió el Premio de la Crítica del 2011 por su libro *Crónicas de lo ajeno y lo lejano*, dedicado enteramente a la CF, su poética y su historia.

Ya con su primer libro ensayístico, *Temas de mitología comparada* (1996), había obtenido el Premio de la Crítica en 1997. Ha publicado en Cuba y España trabajos sobre semiótica, mitología y literatura fantástica. Tradujo del ruso y tuvo a su cuidado la edición de *Árbol del Mundo. Diccionario de imágenes, símbolos y términos mitológicos* (*Criterios*, 1992). Ha realizado el trabajo de edición de numerosas entregas de la revista *Criterios*, antologías de la Colección *Criterios*, así como del recién creado *Denken Pensée Thought Mysl. Servicio Informativo de Pensamiento Cultural Europeo*. Su labor en el ICL desde hace varias décadas ha sido aún más amplia y variada. En *Korad* publicamos su ensayo *Ciencia Ficción dura: No para todos los gustos* (*Korad* 10) y *Lógica científica vs. «lógica del sueño» en Dune* (*Korad* 23), así como varias traducciones de artículos teóricos.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ACTA DEL JURADO DEL PREMIO OSCAR HURTADO 2016 DE CUENTO FANTÁSTICO Y DE CIENCIA FICCIÓN

Reunidos en casa de Carlos César Muñoz García del Pino autor con uno de los nombres más largos del gremio, y teniendo al Yoss vía telefónica, tuvimos el buen sentido de escoger los mismos cuentos para finalistas, lo cual ahorró posibles y caóticas discusiones al respecto.

De manera especial, el jurado, compuesto por los escritores: José Miguel Sánchez Gómez (alias y patente pendiente), Carlos... (ya lo dije arriba y para leer el acta no dan pomitos de agua) y Eric Flores Taylor, quisieramos reconocer la calidad de los cuentos presentados este año a concurso; resaltando la categoría de CF donde, según palabras de Yoss, se evidenciaron las mejores habilidades narrativas y desarrollo argumental.

Por lo tanto, decidimos por unanimidad (y la ayuda imparcial del destino), otorgar las siguientes menciones y premios:

Categoría Fantasía:

Por la recreación de la religión, el prometedor manejo de la trama y la tensión, se le otorga mención al cuento *La Partida*, inscrito con el seudónimo «Anacoreta».

Valiéndose de un ambiente histórico centralizado en las guerras de independencia y un adecuado dominio de los diálogos, obtiene

también mención el relato *La última noche de Guzmán Castillo*, firmado por «Ral».

En seta convocatoria obtiene el Premio de Fantasía un cuento cuya atmósfera y nivel narrativo consiguió atraer la atención de los jurados, tras crear una expectativa de alto nivel y siendo poseedor de un final abierto que nos deja con ganas de más. Sin otros preámbulos, le otorgamos el Premio de Fantasía a Cambio, del susodicho «*Nevermore...*» (sorry) «El Cuervo».

Categoría Ciencia Ficción:

El jurado en pleno consideró que debido a su extraordinario manejo del lenguaje, junto con una trama embelesadora y atractiva, la única Mención otorgada en esta categoría la obtiene el relato *Misión 446*, de la pseudo-reina del bajo y alto Egipto, «Nefertiti».

Last, but not least... conquista, cual oriental sátrapa, una historia cuyo giro final resulta sorpresivo y lleno de originalidad, además de contar con cualidades narrativas de primer nivel, logró vencer la neutralidad de los jurados acarreado en el proceso el Premio definitivo de Ciencia Ficción a *Un cuerpo en el Centeno*, del conquistador «Alexander War».Y para que

así sea, to iban eshú, firmamos la presente:

Eric Flores Taylor,

Caros César Muñoz García de Pino,

José Miguel Sánchez (YOSS)

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

CAMBIO

—Un poco tétrica la casa de tu tía, ¿no? — digo mirando aquella estructura ecléctica y el evidente descuido de sus jardines y fachada. Mirian levanta la cabeza para mirarla también y suspira con fastidio. Se nota que nadie tuvo nunca intenciones o al menos voluntad para invertir en su mantenimiento. Igual repararla debe costar una fortuna.

—Tiene más de cien años, Mauricio— ella continúa con la vista posada sobre el caserón como quien mira hacia ninguna parte— Mi tía se quedó con ella cuando sus dueños se fueron, después del Triunfo. Nunca entendí por qué no la vendió o permutó por algo más pequeño, un apartamento, no sé, quizás dos.

Estamos parados en la acera y ninguno se decide a tocar la herrumbrosa verja de la entrada para abrirla. Observamos la casa con solemnidad. Tal vez Mirian tenga razón, pero creo que si fuera mía, yo tampoco la cambiaba por nada. Tiene un halo de rareza hipnótico y solo de mirarla se anticipa la calma de su interior. Se parece a las mansiones de los cuentos de Lovecraft o Poe, y este pensamiento me despierta una sonrisa. Tal vez viviendo aquí dejaría de escribir *poemitas ridículos y mariconerías de esas*, como dice



mi viejo, y me dedicaría al terror o al gore. Eso ya lo veremos.

—Ay, Mauricio— me dice— las cosas que yo tengo que hacer por ti...

—Por los dos, mi amor, por los dos— le corrijo mirándola con ternura— Además, solo van a ser unos meses. Tú me disculpas, pero yo no creo que dure más que eso...

—Coño, Mauri...

—Hay que ser realistas, Mirian. A tu tía lo que le queda es una afeitada y la casa, para que se la quede el Estado, mejor nos la quedamos no-

sotros que al final, no podemos vivir ni en la tuya, ni en la mía. Tú sabes cómo son las cosas.

Baja la mirada y se me acerca para abrazarme por la cintura, me aprieta con fuerza. Respondo a su abrazo y apoyo la mejilla contra su cabello oscuro sin dejar de mirar la casa.

La siento sollozar y le acaricio la cabeza para calmarla.

—Vamos— le digo y ella se acomoda un poco la blusa— Hay que entrar.

El chirrido de la verja es bastante molesto al oído. Tendré que engrasarla un día de estos,

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

pienso, y camino detrás de Mirian que avanza pesarosa por el caminito enlozado del jardín. Miro alrededor e imagino los días de gloria de la casa, en los 50, toda pintada de blanco, resplandeciente, con sus jardines, sus flores y la fuente lanzando al aire un chorro cristalino en forma de sombrilla. Imagino a los dueños sentados en el portal bebiendo café y riendo, mientras la tía de Mirian se les acerca para saber que más desean los señores. Quien podría imaginarse entonces que llegaría a este estado de abandono.

—¡Tía!— dice Mirian sacándome de mi abstracción y llevo la mirada hacia el alto portal, donde la señora nos observa con una media sonrisa en los labios.

—¿Él no vendrá a quedarse también, o sí?

Mirian se detiene a mitad de la escalinata y se voltea para mirarme pero ya me había advertido sobre el carácter de la anciana.

—¡No, señora, como le parece— digo tratando de ser simpático— solo vine a acompañar a su sobrina!

Pero la mirada de la señora pesa demasiado sobre mí y bajo la cabeza.

—Él es Mauricio, tía, mi novio— Mirian termina de subir y la besa en la frente. Un beso seco

y rápido— Es el muchacho del que te hablé, con el que me quiero casar, ¿te acuerdas?

—No —dice bruscamente mientras camina hacia adentro de la casa—. Pero igual que pase, el jardín no está como para contemplarlo.

Mirian me hace un gesto con la mano mientras camina hacia la puerta y me apresuro a subir también la escalinata. Entro en la casa y me quedo de pie en medio del recibidor observando la altura del techo y la enorme lámpara de araña que cuelga en medio de la estancia.

—Dile que se siente, que ahí parado parece un florero— dice la anciana desde el pasillo rumbo a la cocina, seguida de Mirian— Vamos a hacer un poco de café.

La ignoro completamente. Es como si la casa me convidase a contemplarla, como si me diera la bienvenida. Giro en redondo deleitándome en la majestuosidad de las columnas interiores, los anaqueles y el decorado de yeso deteriorado por el tiempo pero aun magnífico. Muebles de caoba, figuras de porcelana, de bronce, platería en los estantes, todo sucio, viejo, valiosísimo. Con todo lo que hay aquí adentro se le arregla la vida a cualquiera, pienso. Incluso por esa radio de la repisa cualquier

coleccionista daría una fortuna. Hay que empezar a tasar todo esto.

—Siéntate Mauricio, por favor— dice Mirian y me hace un gesto desde el pasillo. Obedezco, sin dejar de admirar los interiores.

Luego del recibidor viene la sala, separados solo por dos columnas laterales y luego el comedor de larga mesa y estantes rebosados de vajillas finísimas. A partir de ahí hay un pasillo que conduce a la cocina y los cuartos, cinco en total y cada uno con su baño, según me dijo Mirian. En uno de ellos voy a montar mi estudio. Por fin voy a poder escribir con tranquilidad, como escribían Cortázar y Borges, abrazado por la calma y el silencio de estas paredes, terminar mi novela. Pero primero, la computadora. Con ese candelabro tal vez alcance y si no, ¡qué más da!, aquí hay para escoger. Dice Mirian que la casa también tiene tremendo patio y hasta una glorieta allá en el fondo. Me parece que ahora sí...

—Café, joven —la anciana me tiende un platillo con una taza humeante encima y me observa con seriedad. Estaba tan abstraído que no noté el paso del tiempo, ni siquiera cuando ella se acercó. Parece un fantasma la vieja con esa blusa marrón oscuro, la falda gris por debajo de las rodillas y el pelo canoso, suelto y casi sin peinar. Hay un extraño brillo en su mirada que no es ni siquiera semejante a la mirada apagada y vacía de los ancianos. Es como si estuviera más viva que yo, un escalofrío me recorre todo

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

el cuerpo pero soy más fuerte que ella, coño, y le sostengo la mirada unos segundos.

Sonrío con amabilidad y tomo el platillo con ambas manos.

—Muchas gracias —digo sin dejar de mirarla, todavía estremecido.

Mirian se acerca con una taza también en la mano e intenta sentarse en el brazo del asiento que ocupo, para estar cerca de mí, pero la vieja la mira incómoda.

—¡Fue lo primero que te dije! ¡En mi casa nada de relajitos! —las palabras retumban como si las paredes también hablaran. Mirian se levanta como un resorte y camina hacia la butaca que está al lado de su tía. Siento como si la atmósfera del recibidor se enrareciera, como si se cargara de una energía densa, pesada, incluso tengo la sensación de que algo se ha movido, pero debe ser mi imaginación. Esta vieja me pone muy nervioso. Bebo un sorbo de la

taza y vuelvo a sonreírle, tratando de ocultar mi incomodidad.

—Muy grande su casa, señora —digo sin dejar de mirar sus ojos pequeños y enigmáticos.

—Y muy vieja, más que yo —responde secamente y bebe café de un jarrito de aluminio—. Casi a punto de morirse.

—¡No, qué va! —levanto la cabeza para mirar nuevamente las paredes—. A esto solo le hace falta la mano de un hombre y un poquito de...

—Por aquí han pasado ya cinco hombres más fuertes que usted, joven —me interrumpe con brusquedad y ladea un poco la cabeza para mirar a Mirian que se mantiene en silencio a su lado—. Ninguno hizo nada por esta casa en el tiempo que estuvieron aquí. Todos vienen con mucho ímpetu, pero al final, la casa se los traga... —esto último lo pronuncia lentamente,

como si saboreara cada palabra que sale de su boca—. ¿Ya terminó con el café?

Apuro un trago demasiado largo, demasiado caliente y le tiendo el platillo con la taza vacía.

Mirian me lanza una mirada suplicante y le tiende también su taza.

—Ya casi se hace de noche —dice la anciana mientras se levanta y camina hacia el pasillo—. El joven seguro tiene cosas que hacer y tú tienes que instalarte. Ya se verán mañana que tiempo y vida es lo que sobra. Ah, y los besitos y los apretones de la verja para afuera que ya te dije como son las cosas aquí.

—¡Ay, Mauricio! —susurra Mirian con los ojos aguados.

—Tranquila —digo poniéndome de pie—. Acompáñame afuera.

La tomo de la mano y la conduzco hacia la aceña donde nos detenemos y ella me abraza con fuerza, como antes de entrar.

—Todo va a salir bien, mi amor —le digo besándole la frente—. La casa ya está a nombre tuyo, solo tenemos que ser pacientes.

—¡Pero es que yo no puedo...!

—Tú si puedes, mi vida, solo haz lo que te dije y todo saldrá bien.

—¡Pero, Mauri!

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

—¡Pero nada, Mirian! —digo levantándole la cabeza para mirarla a los ojos—. O hacemos esto, o nos olvidamos del matrimonio hasta Dios sabe cuándo. No nos queda otra, mi amor, tú lo sabes.

Estoy consciente de lo mezquina que es nuestra situación, pero no hay alternativa... no la hay. Miro instintivamente la casa otra vez y me estremezco ante la visión de la anciana en medio del portal, seria y distante, como un fantasma, como si fuera parte de la casa en sí misma, y cierro los ojos, no sé ni por qué.

Me separo de Mirian y vuelvo a mirar hacia el portal, pero la anciana ya no está. Qué raro. Parece una alucinación o algo por el estilo. Da igual. Ahora solo debemos concentrarnos y hacer las cosas bien.

—Me voy —le digo y ella me observa suplicante, pero asiente con la cabeza—. Vengo mañana por la tarde a verte. Si me pagan algo en la editorial nos vamos a comer por ahí, ¿Ok?

—Ok —responde y se queda parada en medio de la acera mientras me alejo. Apuro el paso.

Lo veo alejarse y siento unas ganas terribles de correr tras él, de irme con él, pero mi cuerpo está paralizado por la impotencia y la tristeza. Entiendo que las cosas son como son y él ha sacrificado demasiadas cosas por mí, por la mulatica, como me dice su familia. Lo observo hasta que se pierde al doblar de la esquina y

suspiro profundamente tratando de calmarme, de ganar fuerzas para entrar en la casa y soportar a esa vieja hija de puta.

¡Qué roña me da! Todavía no entiendo por qué puso la casa a mi nombre, si para ella la familia nunca ha existido. Ni siquiera cuando abuela enfermó fue capaz de traerla para aquí, sabiendo lo chiquita que es la casa de mami y cuantos vivimos en ella. Ni dinero, ni comida, ni una visita, ni nada. Igual mami no la soporta, creo que le tiene hasta miedo. La bruja esa, le dice, pero bueno, como dijo Mauri, bendito sea el diablo que se le metió en el cuerpo y la hizo actuar de esta manera. Su única condición fue que tenía que venir a vivir con ella, porque se sentía muy sola la muy..., pero solo tengo que aguantar un poco y podremos tener el cambio que tanto necesitamos. Una casa, coño, una casa para nosotros dos...

—¡Mirian! —me grita ella desde el portal—. ¡Ven para que acomodes tus cosas y te bañes que ya la comida casi está! ¡Yo tengo que comer temprano!

Suspiro nuevamente y cierro la verja tras de mí al entrar. Ella está en la sala y me mira con esa sonrisa hipócrita que tiene. Ahora quiere ser amable.

—Tu cuarto es el segundo —me dice cuando entro—. Vací el escaparate para que acomodes tu ropa y puedes usar las dos primeras gavetas de la cómoda, que las demás están ocupadas con cosas que no tengo donde meter.

Agarro la mochila y el bolso y me voy por el pasillo rumbo a la habitación.

—Ah, se me olvidaba —escucho antes de entrar—, el baño de ese cuarto no funciona así que tienes que utilizar el del tercero.

No me volteo para mirarla. Entro y cierro la puerta.

Pongo los bultos encima de la cama y comienzo a sacar las cosas, primero del bolso: pomo de champú, perfume, peines, cepillo, pasta, desodorante... no... este no es... mi desodorante es el azul... esto es... Contemplo el pomo unos segundos y lo aprieto con fuerza. Solo un poco en el café, por las mañanas, dijo Mauri, no se nota. En dos meses ya está. Mi madrina me aseguró que esto es fulminante, me dijo, pero no puedo dejar de mirar el pomo y un leve temblor comienza a notarse en mis manos.

Golpean a la puerta. Me asusto. El pomo se me escapa y rueda por el suelo.

—Mirian, ¿necesitas algo?

Me lanzo al suelo con rapidez, temblorosa.

—¡Nada, tía, estoy bien! —digo con la voz entrecortada y la cabeza metida debajo de la cama.

Alcanzo el pomo y lo meto nuevamente en el bolso. El corazón se me quiere salir del pecho y respiro con agitación.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

—Bueno, te quería decir que te puedes bañar, comemos y luego terminas de acomodar tus cosas. Yo te ayudo más tarde...

—Claro tía, enseguida.

Pero tengo que sentarme unos minutos, calmarme, respirar. Saco del bolsillo delantero de la mochila la foto de Mauricio que tenía en la mesita de noche de mi cuarto y la miro con los ojos aguados. Tengo ganas de gritar, de salir corriendo, pero contemplo la serenidad de sus ojos y recuerdo por qué estoy aquí, por qué tengo que hacer esto...

Pongo la foto sobre la cómoda, saco de la mochila una bata de casa, blúmer y toalla y salgo al pasillo. Paso por delante de la cocina donde tía fríe algo en el fogón y me dirijo al próximo cuarto. No sé cómo ha podido vivir en esta casa tan grande. Desde que Ramón, su último esposo, falleció, ha estado aquí ella sola, pero se lo merece.

Abro la puerta de la habitación y tanteo en la pared interior buscando el interruptor de la lámpara. Acciono y entro en el cuarto. Se enciende la luz y me quedo petrificada mirando a la pared. Hay once fotografías colgadas en la pared. Once rostros de hombres de mirada austera y sombría. Once ojos clavados sobre mi cuerpo tembloroso. Llevo las manos a la boca para acallar cualquier sonido y no puedo apartar la vista de la pared. La última fotografía, la de más abajo, es de Ramón, y la penúltima de Andrés, el anterior esposo de tía, pero... ¿Quiénes son los otros? Algunas fotos son de-

masiado viejas, amarillas y opacas por el polvo. Hombres de traje, de guayabera y sombreros disímiles, cada uno más antiguo que el anterior. Noto algo raro en el ambiente. Una extraña presencia que se mueve en las paredes y en el techo y hasta me parece ver sombras que pasan rápidas, casi imperceptible, pero deben ser los nervios... la impresión...

Sobreponiéndome, avanzo unos pasos para quedar un poco más cerca y me vienen a la mente otra vez las palabras de mi madre cuando hablaba de tía. La bruja, le decía, la viuda negra, tan amargada que todos los maridos se le mueren de tristeza y rabia, decía, aunque yo solamente conocí a los dos últimos, y supe del cáncer, de la neumonía... Antes ella no era así, decía abuela cuando alguien hablaba de su hija. Esa casa le ha cambiado la vida.

—Todos han vivido y han muerto en esta casa —la voz de ella logra sacar el grito que tanto he retenido en mi garganta. Me doy la vuelta y allí está, mirándome con los ojos brillantes y perversos, con la media sonrisa dibujada en los labios— ¿Te das cuenta de lo que eso significa?

No lo sé. No sé lo que significa y me aterra saberlo. Estoy conmocionada por el tono de su voz, petrificada, y la observo avanzar hasta la pared donde se detiene a contemplar los rostros que me observan.

—Los cinco últimos son míos —dice y no quiero entender lo que eso significa—, los anteriores fueron de mi señora, y de su madre, mu-

jeres sin suerte, diferentes y al mismo tiempo, una única mujer —y señala con el dedo a la pared—. Ahí estarán también los tuyos... los nuestros...

Se voltea para mirarme y sonrío. Siento el aire dentro del cuarto demasiado denso, enrarecido.

—¿Por qué no te has bañado todavía? Ya la comida está —dice caminando hacia la puerta como si nada hubiera sucedido, como si hablara con nadie—. Me voy a bañar yo también y entonces comemos las dos juntas ¿te parece?

Y sale de la habitación sin esperar una respuesta, dejándome a merced de los temblores y once rostros vencidos. Escucho sus pasos avanzar por el pasillo, demasiados pasos, y el golpe de la puerta de su habitación al cerrarse, demasiadas puertas. Salgo disparada hacia mi cuarto. Cierro la puerta con cuidado, sin hacer ruido y me hago un ovillo entre las sábanas. Esto es una trampa, pienso, un engaño de esa hija de puta para amargarme la vida como mismo se amargó la de ella. Pero tengo miedo, demasiado miedo para vivir así aunque sea solo un mes. No puedo dejar que me joda, no puedo dejar que asuste con sus cosas. Tengo que aguantar, por Mauri, por nosotros, porque la casa es mía y no me da la gana de perderla, cojones, y me importa un carajo que la gente hable, que sospechen de mí. Mauricio me dijo que el polvo ese era indetectable, que nadie se

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

iba a dar cuenta, así que lo que digan me tiene sin cuidado. Se va a enterar la hija de puta.

Me levanto un poco mareada, como si algo se agitara a mí alrededor para hacerme perder el equilibrio. Definitivamente el ambiente ha cambiado. Noto extrañas pulsaciones en todo lo que me rodea, en las paredes, en los muebles. Cojo el pomo del bolso y salgo por el pasillo rumbo a la cocina. Destapo la cazuela con el potaje y lo hecho todo adentro. Que se joda, digo entre dientes y remuevo con fuerza, remuevo con rabia.

Luego regreso a la habitación, agarro la toalla, el blúmer, la bata de casa y me dirijo otra vez al tercer cuarto, al baño, sin pensar en los rostros que están en la pared. El agua fría se escurre por mi cuerpo y poco a poco voy menguando mi ansiedad. Tengo la sensación de manos que me palpan y resbalan por mi piel junto al líquido, caricias que menguan los miedos y las confusiones, la rabia. Pienso en tía, pero ya está hecho, ya no hay vuelta atrás, no hay espacio para arrepentimientos, aunque Mauricio se ponga como se ponga, aunque la familia diga lo que diga, ya está hecho, ya.

Termino de bañarme y salgo. Ella está en la cocina sirviendo arroz en un plato.

—Yo no quiero potaje —le digo y ella voltea a mirarme, pero yo no la miro. Me siento junto a la mesa y me sirvo agua en un vaso—. Arroz y

platanitos nada más, que tengo mucha acidez.

—Puedes freírte un huevo si quieres.

—Gracias tía, pero no quiero nada más, no tengo mucha hambre tampoco.

—Pareces una china de esas comiendo arroz blanco solo —me dice y pone en frente mío el plato de comida.

Levanto un poco la vista.

—Pues yo al revés —toma otro plato y se dirige a la cazuela—. Voy a comer nada más que frijoles.

Se sienta frente a mí y remueve el contenido del plato con la cuchara.

—¿Seguro que no quieres?

—Seguro. Con esto es suficiente.

La observo comer. Come con ganas. Saborea la muerte en cada cucharada y casi puedo sentir el veneno explotando en sus entrañas, esparciéndose por su cuerpo, incitándola a comer más y más y más y yo la miro y saboreo también mi comida como si fuera un manjar y entre cucharada y cucharada sonrío y no sé lo que me pasa, no sé por qué me alegro, por qué estoy disfrutando tanto esto, por qué ya no tengo miedo, por qué estoy tan tranquila...

La última cucharada llega a su boca con esfuerzo. Se reclina en la silla y lleva las manos a su

estómago. Hace una mueca.

—Creo que comí demasiado —me dice y no dejo de sonreír, no me importa.

—¿Te pasa algo, tía? —sus manos tiemblan. Las mías están quietas.

—No me siento muy bien. Ayúdame a llegar al cuarto. Necesito recostarme un poco. Me levanto con calma y me acerco. La ayudo a levantarse. Casi no puede. Se agarra de mi brazo y avanzamos hacia el cuarto con lentitud, como si cada paso le costara más que el anterior.

La dejo caer sobre el colchón y se desploma en la almohada.

—Acuéstate a mi lado —me suplica casi en un susurro y la complazco, me complazco. Le doy la vuelta a la cama y me sobrevienen unas nauseas absurdas, todo da vueltas, me recuesto también. Siento un asco en el estómago, como si algo tratara de escapar de allí, pero me sobrepongo y la miro sin dejar de sonreír ni un segundo: la veo palidecer y quejarse y eso es peor de lo que me sucede a mí. Un extraño vapor comienza a invadir mi cuerpo y es como si vibrara más y más fuerte a medida que ella decae, como si algo entrara y saliera de mí al mismo tiempo... Respirar con dificultad, los ojos vueltos en todas direcciones como si buscaran algo, como si vieran algo revoloteando por la habitación y no me importa y no dejo de sonreír mientras se apaga, mientras pienso que por fin lo tengo todo, su casa, mi casa, nuestra casa... y veo su boca entreabierta y su lengua moviéndose y la expresión de pánico en su rostro cuando se voltea y

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

me ve sonreír, disfrutar de su agonía mientras tiembla y se contrae y trata de hablarme pero no lo consigue y ya no me importa lo que tiene que decirme porque lo tengo todo, porque ya no puede soportarlo, porque cierra los ojos y se duerme para siempre... Esto pudo haber sido más despacio, sin dolor, de mutuo acuerdo, pero tú lo apresuraste, y me acuesto boca arriba sin dejar de reír y entonces los veo, moviéndose por el techo y las paredes, dándome la bienvenida otra vez, a la casa, a mi casa...

La miro una vez más y me levanto. ¡Qué ingenua fue! Salgo y me dirijo a su habitación y me acompañan. Rozo los dedos contra la pared y siento su voluntad, su fuerza que ahora es mía otra vez...

Me detengo ante la cómoda, miro la foto de Mauricio y es todo lo que puedo desear en este momento. Tan joven.

Se verá muy bien colgado en la pared.

JUNIOR FERNÁNDEZ GUERRA (1984)



Nació en en Novosibirsk, antigua URSS, pues sus padres, cubanos, estudiaban allá. Pero su formación ha sido en Cuba, en Las Tunas, donde reside. Además de

poeta es narrador, licenciado en Ciencias Pedagógicas, instructor literario, egresado del Taller de técnicas narrativas del Centro de formación Onelio Jorge Cardoso, y miembro de la Asociación Hermanos Saíz. Ha merecido por su quehacer literario diversos lauros, entre ellos el Premio del III concurso nacional de décima escrita Toda luz y toda mía (2014), con su conjunto titulado *Amar, temer, partir*. Es director del Proyecto de promoción literaria y publicaciones alternativas EncaminARTE. En Korad publicamos su cuento *Único* (Korad 22)

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

UN CUERPO ENTRE EL CENTENO

Ilustración: Anette Hardy Sosa



Inicio de registro...

Abro los ojos. Mis padres están dormidos hace dos horas. Me acaricio la cabeza. No tengo pelo, lo he perdido, dicen ellos que por los medicamentos.

Ya no me debo poner más sueros, ni recibir más radiaciones, ni tomar las pastillas de colores de cada día de la semana. No puedo ver a Saana, mi mejor amiga de la quimio, porque Saana no quiere verme; aunque estoy seguro de que la razón es otra.

Mis padres cuchichean a toda hora, y a cada rato mamá empieza a llorar. Nos hemos mudado del centro de la ciudad hacia una parte más tranquila, y por tranquila, me refiero a aislada.

Dicen que el aire es más puro, pero lo dudo. En este planeta nada queda puro, y menos el aire.

Saana tiene que estar muerta. Eso podría explicarlo todo. Eso, o que fue asesinada por algún androide loco, de esos que han adquirido el virus de los Discípulos de Ja'bhk'arr. En mi clase había una niña ja'bhk'arrí y fue expulsada de la escuela. Después de los atentados en el Centro nadie confía en ellos y han sido reubicados por el sistema en Campos de Bienestar. La última vez que el odio se apoderó de este lugar los inocentes fueron allí y terminaron fritos por una explosión... a doce kilómetros de allí.

Hay algo raro en el ambiente, además de la radiactividad y las frecuentes tormentas del invierno nuclear.

Hoy se conmemora un mes de la masacre de Avinia. Dicen mis padres que ese día fue el que caí desmayado a la entrada de la casa y, por suerte, no me llevaron a la escuela. Ese desmayo separó mi vida de la muerte, aunque irónicamente la acercó. Cada ataque de esos que me da mata un grupo importante de neuronas; son como electroshocks de mi cerebro que intenta freír el cáncer que me come la cabeza.

Cuando desperté en el hospital, habían pasado cuatro días de inconsciencia. Quisiera recordar algo, pero fue como volver a nacer. En cuanto me dieron el alta, lo más veloz que se pudo recogimos nuestras pertenencias y vinimos a vivir acá. No es el paraíso, ni está Saana; pero la casa es bonita, al menos lo que he podido ver. Aún no he visto todo, y no por falta

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

de voluntad. La habitación pintada de rojo del segundo piso no puedo abrirla. Dicen mis padres que la olvide, que no aparece la llave, pero en ese espacio ocioso podría instalar mi consola de simulación que, por cierto, debo llevar a Soporte Técnico.

Resulta que anoche la desempaqué al fin y, al ingresar los datos de voz, no me reconoce. Intenté con los patrones de huellas y nada, como si me la hubieran cambiado. Traté de resetearla por el botón de emergencia, pero si lo hago pierdo la garantía.

Desde el desmayo he tenido trece pesadillas. Trece. Bueno, más bien trece repeticiones de la misma. Es como ver una película trece veces para, en cada ocasión, descubrir un detalle que se escapó. Siempre estoy llegando a la escuela allá en Avinia. Desciendo, con mi maleta y mi uniforme, y coloco el primer pie en el césped del lugar. Cuando atravieso la cerca, veo a un chico vestido como los Discípulos de Ja'bhk'arr que me mira con odio. Acto seguido todo se pone confuso. Él me sonríe y saca del interior de su gaffar verde y dorado una especie de pistola y comienza a dispararme. Las balas me atraviesan la frente dos veces, y una tercera me destroza el pómulo derecho.

Otro chico, al parecer un radical intolerante aprovecha para dispararle al ja'bhk'arrí y así comienza un caos bastante raro, en lo que mi cuerpo sigue ahí, en el suelo, desangrado y deforme.

Entonces me levanto. No siento sudor, ni falta

de aire, ni el corazón acelerado. Algo me dice que estoy asustado, pero no sé qué. Me acaricio el pómulo y me toco la frente. Todo en orden, algo tibio. Creo que mi temperatura corporal es más baja que la de los otros.

Pregunté a mamá por la masacre de Avinia y me dijo que, al parecer, aquello me había impresionado demasiado. Que dejara de pensar en lo que sucedió, aunque la verdad es que saber que tus amigos y compañeros de clase, profesores y hasta jardineros fueron cosidos a disparos, y que la sangre corrió por todos los pasillos del instituto como en el clásico del siglo XX, El Resplandor, no es precisamente una motivación para dejar de pensar.

Mi trauma está hondo. Creo que el hecho de que un Discípulo de Ja'bhk'arr aparezca en mis trece pesadillas, se debe a que el sospechoso de la masacre es de esa secta. No diré como otros que «debían morir todos». No pienso ponerme carteles en la Redes de Simulación Comunitaria como «Todos Somos Avinia», porque no soy Avinia. No estuve allí, y por más que me esfuerce no puedo sentir nada. Ni amor, ni lástima, ni tristeza. La lógica me indica que fue terrible, pero no me importa. Y no me siento mal de que no me importe.

Estoy muy seguro de que tampoco soy capaz de llorar, aunque me lo propusiera. ¿Algo que sí podría hacerme feliz? Que mi consola funcionara. Aún es de madrugada, mis padres no sabrán que salí de casa, así que sin pensarlo mucho me visto y la busco entre las cosas que desempaqué.

En cada ciudad hay una estación de Soporte Técnico para Consolas de Simulación. Si activo el GPS de mi intercomunicador integrado, puedo encontrar la más cercana... ¡Rayos! ¡Aún no me reinstalan el intercomunicador! Tendría que pasar de nuevo por la anestesia y el láser, para levantar la piel de la palma de mi mano e insertar el chip.

Eso haré en cuanto amanezca, sin mirar atrás. Después de mi desmayo en Avinia, mi mundo se ha desordenado de maneras que no puedo controlar. Necesito de alguna forma recomponerlo, tratar de insertarme entre tanta porquería.

Lo único que me salva de volverme loco es que el cáncer ya no me afecta. Siento como si el desmayo hubiera sido el preámbulo a la curación definitiva, o puede que sea el Gran Final, ese momento en que todo va bien y el cáncer solo te da un subidón de energía para que se te pase la tristeza y puedas morir con una sonrisa.

Así que a las dos y cuarenta y siete minutos de la madrugada tomo un abrigo, me lo tiro por encima del pijama y envuelvo la Consola entre unos pañuelos. No es tan grande, a lo sumo tiene unos cinco centímetros de largo y ancho, por dos de alto. Es inalámbrica, e incorpora algunos accesorios, como los chips cerebrales que van pegados detrás de la oreja y envían las señales de imagen y sonido hasta los receptores adecuados, una experiencia inmersiva. Además, un micrófono y los guantes dactilares, que son unos puntitos de algo que parece plastilina y se adhiere a los dedos de las

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

manos y los pies. Esos también los llevo, en el bolsillo trasero.

De madrugada hay unos drones que surcan el cielo para escanear personas y androides, dado lo delicado de la situación que vivimos. Básicamente se trata de detectar si el virus de los ja'bhk'arries está inoculado en las máquinas, y si las personas portan algún artefacto sospechoso, como explosivos.

Merodeo un poco por la zona. La parte de más ajetreo parece ser a unos dos kilómetros, según calculo rápidamente a vista.

Mis padres se empeñaron en tenerme alejado de la civilización, pero todos los pueblos tienen un centro más o menos activo.

Por alguna razón, decido que podría correr hasta donde se ven las luces. No me gusta mucho correr, porque enseguida empiezo a sentirme cada vez más y más mal, hasta que respirar se hace una especie de tortura, que comienza con un picor en los pulmones y se extiende por mis vías respiratorias hasta tener la sensación de que, en lugar de oxígeno, lo que entra por mi nariz y alcanzaba la laringe son miles de puntillas calientes.

Esta vez no es así. Corro como nunca lo he hecho, seguro de mis pasos y con pisada firme. De haberme filmado, podría hasta musicalizarme con algún fondo épico. El aire zumba cerca de mis oídos y golpea mi ropa, haciendo que se pegue a mi cuerpo. Las piernas no me duelen, y respirar me es relativamente fácil. No me

agito, ni se me acelera el pulso, ni aparecen las puntillas calientes. Todo es perfecto.

Aunque las nubes de polvo y ceniza cubren todavía el cielo y el frío nuclear es insoportable; aunque las plantas a mi alrededor están calcinadas y llenas de radiactividad, es una vida nueva. Hermosa. Y la disfruto bastante.

En menos tiempo del que imaginé alcanzo la meta. La calle está bastante desolada para estas horas. Luego recuerdo que no estoy en la ciudad, ni nada parecido. La gente fuera de Avinia no es igual de noctámbula. Solo hay un par de mujeres, evidentemente prostitutas, paradas en una esquina. Me hacen una seña obscena, que incluye lamerse los dedos y acariciarse alguna parte lujuriosa de su cuerpo.

Les niego con la cabeza.

Entonces veo un gran cartel verde que imita al cubo de Rubik, pulcramente armado. Es una oficina de Soporte Técnico para Consolas de Simulación, SOTEC, por sus siglas. Y está abierta.

Como es de esperar a las tres de la mañana, el sitio no está precisamente concurrido. El encargado del turno de encuentra sentado tras el mostrador, leyendo alguna especie de libro. Levanta la vista y me observa por encima de sus gafas de montura plástica, un objeto anacrónico para los tiempos que corren.

El local tiene algunos neones y pósters de rostros sonrientes mirando al vacío, viviendo una

experiencia inmersiva. Está, a pesar de todo, poco iluminado. Los neones parpadeaban a cada rato, dejando en la retina desorientada. De haber sido epiléptico, podría padecer de un ataque en este instante. La poca luz fija que entra es producto de las edificaciones que circundan la estación del SOTEC.

Seguramente el libro tiene tinta electrónica o algún material de alta reflexión de la luz, porque es prácticamente imposible ver cualquier tipografía sobre papel en estas condiciones.

—¿Puedo ayudarte en algo?

Me mira con curiosidad. No debe estar adaptado a que nadie aparezca en las oficinas a estas horas, y menos en un pueblo alejado de la capital.

—Mi consola —le digo—. Está rota.

La voz me tiembla un poco. Parece como generada por una máquina.

—Sígueme.

Se levanta de su silla detrás del mostrador y me conduce por una puerta lateral hacia un largo pasillo, esta vez con buena iluminación. Solo se escuchan nuestros pasos y un ruido extraño, como de microprocesador. Algo me dice que este tipo es un androide. Solo rezo por que no tenga el virus ja'bhk'arri y no le dé por montar un show terrorista a costa mía.

—No debes tener ni 18 años, ¿no?

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

El dependiente sigue con un cigarro en la izquierda y mantiene el libro en la derecha. Alcanzo a ver que es *El guardián entre el cen-teno*, de J. D. Sallinger.

—Ya lo leí —digo.

Mi interlocutor, aún delante de mí y sin darme el frente, deja escapar una nube de humo entre carcajadas.

—Eres un poco automático, ¿no te parece?

—Mi nombre es Gaddier. Mis padres se llaman Salvador y Lucía.

La respuesta se me escapa de los labios. Ni siquiera pienso lo que digo y, peor aún, no tengo la menor idea de por qué lo digo.

El hombre hace una seña como de que él se lava las manos y entra a una puerta a su izquierda. Lo sigo y me encuentro una habitación pequeña, con trastos acumulados hasta el techo. En el centro, una mesa con una potente lámpara y algunas herramientas pequeñas.

Se sienta, deja que el cigarrillo se consuma en una esquina de la pieza de madera y se coloca unos dispositivos de visión bastante antiguos.

—Me gusta hacer las cosas a la vieja usanza. Dame tu Consola.

Se la tiendo y la examina por unos segundos.

—Bastante nueva. Muy buena marca; tu familia debe haberse gastado bastantes unidades de intercambio en esto.

Siguió detallándola cerca de dos minutos, repasando su ensamblaje.

—¿Trajiste los accesorios?

Asiento y los extraigo de mi bolsillo trasero.

—Bonito pijama, por cierto.

Hace algunas pruebas a los accesorios con un destornillador de punta muy fina.

—Todo parece estar en orden. ¿Cuál es exactamente el problema?

—No reconoce mi voz ni mis huellas.

—Ya entiendo. Los sensores no presentan ninguna dificultad. A ver, prueba hacerlo ahora.

Enciende la consola y coloco cada dispositivo en su lugar. Automáticamente veo delante de mí el cartel de acceso al portal de usuario. Tecleo en el aire mi usuario y pronuncio la contraseña de voz.

—¿Asimov? —pregunta el encargado de SOTEC, divertido.

—Mira —le extiendo los proyectores retinales y los coloco superpuestos sobre sus ojos.

—Tienes razón. No te identifica correctamente. ¿La reiniciaste?

—Ya hice todo lo que indica el manual. No la reseteé porque pierdo la garantía.

El hombre sonríe. El sello de garantía está intacto, así que procede a romperlo delicadamente con unas pinzas minúsculas. Luego saca cada uno de los tornillos que sujetan la placa madre a la carcasa y con un cepillito limpia su interior. No está muy sucio.

Según me dice el mecánico, todo está en orden con el hardware, y el software se encuentra correctamente actualizado. Así que a base de prueba y error debo detectar el fallo.

—Intentaré probar con mis datos —me dice tras pensar unos minutos.

Toma mi consola y la activa con su usuario y contraseña de voz.

—La simulación inició correctamente. Así que el problema debe estar en tu usuario y contraseña.

Tal vez es eso. Sin embargo, la consola detecta al usuario y, si otro trataba de entrar le decía que su contraseña era incorrecta. En mi caso no, me dice que es imposible iniciar la simulación.

Error 532.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Le digo al bizarro técnico esos detalles y se queda pensativo.

—No es común este error. Tal vez sea un fallo del sistema, o un bug de la programación.

Me parece un pretexto tonto. El software de simulación no tenía bugs desde la versión estable 25, y ya va por la 40.

—¿Y de qué es ese error? —pregunto.

—Lo siento mucho, pero es información confidencial.

Hace una pausa.

—Esta es la garantía —escribe un pedazo de papel. Traza garabatos con apuro, un poco nervioso. Me da la nota, una fe de que el SOTEC me había examinado la consola y no tenía ningún problema que ellos pudieran arreglar.

—Con esto —me dijo—, debes ir a una tienda de consolas y, con tus datos, solicitar que te repongan el modelo y de no haberlo te deben hacer un reembolso. Ahora vete. Un gusto conocerte, Gaddier.

Luego me muestra la salida, no sin antes devolverme mi consola con los accesorios. La envuelvo de nuevo entre los paños e intento leer el papel que me había dado.

—Es mejor que hagas eso luego, ¿no te parece?

Le agradezco por la ayuda y me marchó del sitio.

Una vez en la calle, aprovecho la iluminación para leer la nota. Tiene una dirección web, que examinaré en cuanto encuentre algún centro de conexión multimedia.

Los centros de conexión multimedia son una manera muy limitada de navegar por la red. Tienes derecho a consultar algunas páginas de texto, pero son algunos remanentes de la era Wiki, y van en contra de los principios de funcionabilidad, anonimato e inmersividad que estaban tan de moda. No me importa. El link tiene entre paréntesis una especificación, y es que se trata de un foro de texto.

De camino a casa paso por delante de un establecimiento en el que unos androides bailan desnudos por unas pocas unidades de intercambio. El realismo de los androides en esta época es atroz, a veces son muy pocos los detalles que te llevan a comprobar que, efectivamente, te encuentras frente a uno de ellos.

Ahora está muy de moda el tema de la clonación humano-androide. Se trata de una abominación; pero supongo que las personas podemos ser muy apegados a los seres queridos, y después de tantos millones de años gastados en evolución, la razón aun no encuentra un consenso feliz con la idea de la muerte.

Si tu madre ha muerto, no hay necesidad de volcar su contenido genético en una máquina

que simule su existencia. Al final la vida continúa y, a pesar de los altos estándares de simulación, sigue siendo un trozo de código informático que interpreta un código genético y conductual. Un cuerpo de androide no puede envejecer para siempre, ni crecer, ni encorvarse. No es capaz de sentir ni padecer; no se enferma, ni tiene dolores musculares. Un cuerpo de androide es perfecto y el humano es lo opuesto.

Regreso a casa en un tranvía muy anticuado, de los que van pegados a los raíles y no en el aire, por magnetismo. Es un transporte público gratis que el gobierno intenta rescatar de la vieja época, pues no tiene piezas radiactivas como la mayoría de las cosas hoy día. Comienza una lluvia repentina. Es ácida, pero no muy perjudicial para el cuerpo humano. El tranvía solo lleva a tres personas aparte de mí. Cuando hace una pausa me siento junto a un señor barbudo que va dormido. Elijo sentarme allí porque es la única ventanilla que va abierta. Las demás están clausuradas para evitar algún intento de abordaje terrorista ja'bhk'arri, o el lanzamiento de alguna botella incendiaria, como pasó en Veronia el año pasado.

El señor respira apaciblemente, y puedo escuchar el sonido de su microprocesador. Debe ser biónico, pues su piel está deteriorada y llena de pecas y arrugas. Los drones son perfectos y hermosos, con la piel lisa como un adolescente.

—Aléjate de mí —dice, aún sin abrir los ojos.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Le faltan algunos dientes y no huele muy bien.
Me habla con calma y firmeza a la vez.

—Aléjate o le digo a todo el mundo qué eres tú.

El hombre debe estar loco, pero no me arriesgo a comprobarlo. Desciendo del tranvía a pocos metros de casa. Camino apurado, porque las cuatro de la mañana es una pésima hora para sufrir del frío nuclear. La lluvia golpea mi cara y me baña el cuerpo. A ella se exponen mi rostro, mi cabeza rapada y las manos. Protejo la consola contra mi pecho.

Las luces de mi casa están encendidas, así que mis padres se percataron de que me escapé de ellos. Hice algo muy parecido a los nueve años, cuando supe que tener cáncer era sinónimo de morir, y hasta la policía salió a buscarme.

Pero esta vez, todo es diferente. Cuando entro a la casa están alterados, respirando rápido. Escucho a mi padre decir algo así como que todo había sido idea de mi madre, y que él no iba a pagar las consecuencias.

—También es tu hijo —grita mi madre.

—No estoy tan seguro...

Ambos notan mi presencia.

—¿Dónde estabas a esta hora?

No me interesa lo que me pueda decir.

—Me voy a morir —digo.

Mi madre ahoga un grito. Mi padre cierra el puño y se pone rojo. Una a una se le marcan las venas del cuello, como si la furia subiera desde alguna parte de su pecho hasta la garganta.

—No puedes morirme. No puedes morirme —grita.

Es impresionante el optimismo de los padres, tan inadaptados a la idea de que el hijo no los sobreviva.

—Tengo cáncer. Me está comiendo la médula. Me voy a morir.

Subo las escaleras con tranquilidad. Me enfilo a mi cuarto y veo que sale una luz al pasillo en una parte que nunca había visto. Parece que, buscándome, dejaron abierta la habitación que no se usa. Como un insecto camino hacia la luz y cuando estoy a punto de alcanzarla, me agarran del brazo derecho, desde atrás. Es mi madre.

—Ve a descansar, hijo mío.

—No tengo sueño.

—Vete a tu cuarto, te lo ruego.

—Mamá...

—No me hagas repetírtelo de nuevo.

—Necesito mi intercomunicador.

Mi madre hace una pausa que no alcanzo a comprender. Se me hace muy difícil eso de las emociones.

—Te compramos un intercomunicador externo. Tu condición es muy delicada para la microcirugía.

Sin decir nada entro en la habitación y cierro la puerta. El intercomunicador está encima de mi cama. Mi madre la tendió. Lo desempaco poco a poco, tratando de que no se me caiga.

Los intercomunicadores externos son iguales que los regulares pero su vida de uso es más limitada. Cuando se les agota la batería maestra hay que comprar otro.

Al encenderlo, abro el navegador inmersivo. Escribo la dirección que el empleado de SOTEC me apuntó y se carga en microsegundos. El foro es bastante feo. Tiene los hilos principales y un cartel que indica que no se trata de una web inmersiva. Parece que se trata de una página de estilo antiguo, programado en algún código anterior al IWS.

Encuentro el tema que se llama Error 532. Lo abro y comienzo a leer. Las líneas se me empiezan a volver confusas. Empiezo de nuevo y lo entiendo mejor. El error 532 está relacionado con la cuenta de personas fallecidas en el entorno de simulación. Es decir, que el sistema me reconoce como un fallecido.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Lo peor del caso, es que el Entorno Simulativo está conectado directamente con los servidores del gobierno, así que las bajas de personas se realizan de manera sincronizada. No puede haber un error. ¿Qué tipo de juego macabro hacen mis padres? ¿Acaso simularon mi muerte para alejarme de la ola ja'bhk'arri?

Entonces, por primera vez en estos días me atrevo a abrir mi buzón de mensajes. Intento con mis datos habituales, pero me dice que el usuario ha sido eliminado del sistema. Comienzo a preocuparme. Es como si, de pronto, hubiera dejado de existir. En este mundo, si no existe en el Entorno Simulativo, no existes para el resto de las personas. Intento abrir mi blog personal pero nada. Me sale la imagen de una ballenita con un gran signo de exclamación en la cabeza, y un texto debajo:

Parece que el link solicitado no está disponible. Inténtelo de nuevo.

Pruebo tres veces más, sin lograr resultados diferentes. Comienzo a rozar la locura.

Me quedo atento unos segundos. Parece que mis padres siguen discutiendo. Escucho que uno de ellos da un portazo y me asomo a la ventana. Veo a mi padre alejarse en su automóvil, bajo la lluvia. Mi madre solloza por unos minutos hasta que siento que entra a su habitación. Escucho de nuevo el sonido de microprocesador, al parecer del intercomunicador. Cierro bien la puerta y hago una búsqueda en Searcher.

Tecleo en el aire «Avinia, tiroteo, muertos». Me devuelve una página con el mensaje de que no tengo acceso al servicio solicitado:

Acceso denegado. Avinia; terrorismo; atentado; muertos; muerte; términos baneados.

Contacte al proveedor de servicio.

Lanzo el intercomunicador contra una pared, en un ataque de rabia. Registro los cajones de mi armario en busca de alguna pastilla que me calme y me percató de que mi habitación está libre de medicamentos y objetos punzantes. Mi pisapapeles de la antigua Torre Eiffel ha desaparecido, junto con mis espadas medievales de colección que siempre cuelgo en las paredes. No hay cajas de mudanza tampoco.

Abro con cuidado la puerta y bajo en silencio, hasta la cocina. No están ninguno de los alimentos de mi dieta especial. En el estante e las medicinas solo hay algunos calmantes comunes y pastillas para la tos.

Entonces, encima de la mesa veo las llaves. Parece que con la discusión mi madre olvidó por completo llevarlas arriba. Tengo acceso a todo en la casa excepto a la habitación pintada de rojo del segundo piso. Cuando traté de entrar, horas atrás, mi madre parecía muy nerviosa, y estoy seguro de que esconde algo. Saana tiene que estar muerta, y ellos no saben cómo decirlo. La habitación pintada de rojo debe ser el estudio de papá, y allí seguro tiene buena conexión, sin contenidos restringidos en la red.

Tomo las llaves y subo despacio, intentando no hacer ruido. Parece que mi madre se durmió. La abro despacio y no enciendo la luz. Cierro la puerta y, a tientas, me acerco a un viejo ordenador holográfico que tiene mi padre. Dejo que cargue el sistema unos segundos y aparece la pantalla de autenticación.

La contraseña es mi nombre con el año de nacimiento. Mi padre no sabe que lo descubrí hace mucho. En cuanto entro a su sesión, se activa el buzón de mensajes, y una ventana parpadeante indica que tiene dos sin leer. Lo abro y encuentro que son facturas y anuncios, pero antes de cerrar, veo uno de Saana, con fecha posterior a la masacre de Avinia. Lo abro apresuradamente:

Sr. Salva:

No he parado de llorar desde que supe la noticia. Mi madre no me dejará ir al funeral de Gaddier por más que le he rogado. Quiero que sepa que AQUÍ ESTOY PARA LO QUE NECESITE. No sé si vuelva a la escuela después de todo lo sucedido. No sé si pueda salir de las Redes Comunitarias de Simulación o si me atreva a ir a terapia. Gaddier era mi vida. Sé que soy joven para decir algo así, pero es lo que siento. Lo acompaño en el dolor.

Leo cinco veces el mensaje. Aún sin recuperarme, veo el siguiente, a nombre de un directivo de la empresa de papá:

Salvador:

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Hemos acogido con dolor la noticia de la pérdida de tu hijo. También lamentamos que dejes nuestra empresa y te marches, pero es tu voluntad y la respetamos. Te adjuntamos el enlace del dinero de la liquidación y un plus por tus buenos servicios en estos años. Espero que te sirva para construir una vida nueva. Mantener vivo el recuerdo de tu hijo puede ayudar, aunque mi sugerencia es que sigas adelante. La vida no es justa. Las puertas estarán abiertas por si quieres regresar.

Así, uno a uno leo veinte mensajes de pésame referidos a mi muerte. Algo muy extraño había sucedido, o mi padre había hecho una jugarreta a las compañías de seguro que no cubrían mi muerte por cáncer, para agenciarse una vida mejor.

Sin pensarlo mucho, abrí el Buscador. Luego le di a Historial, para ver qué había buscado mi padre en esos días. La masacre de Avinia no aparecía en ninguna de las entradas, aunque hay un tema recurrente en las webs visitadas: clonación humano-androide.

Aunque es un tema polémico y de moda, nunca me pareció que mi padre estuviera particularmente interesado. Él fue criado de manera muy tradicional, bastante alejado de la capital. Y así me enseñó. No odio a los androides, pero todo tiene un límite. Para él, nadie tiene derecho a crear o destruir la vida. Para mí tampoco.

Tocan a la puerta. Me asusto y trato de salir de delante del ordenador holográfico y caigo de

bruces contra una superficie que suena como el cristal. La palpo por encima de una tela que la oculta. Intento ponerme en pie, apoyándome en la tela y termino por caerme de nuevo. Sin proponérmelo he destapado algo grande. Algo que me rebasa.

Solo escucho el sonido del microprocesador y mi respiración. Sigo analizando lo que está delante de mí, un poco atemorizado.

En un recipiente de cristal gigante veo mi cuerpo, sin vida. Estoy pálido, flotando en el éter, con el pómulo roto y los ojos cerrados. Mi frente está trepanada por dos lugares diferentes. Es mi cadáver.

Enciendo la luz de la habitación y escucho un pitido que viene de mi pierna derecha. Me quito el pantalón y veo una luminiscencia parpadeante.

Batería Baja. Proceda a la recarga.

En calzones, salgo de la habitación. Comienzo a sentir mucho sueño. Bajo las escaleras y encuentro a mi madre hablando con dos policías, acompañados de un dron.

—Gaddier, hijo, vete arriba —me dice nerviosa.

—Dime qué está sucediendo.

—Vete arriba te dije.

Entonces una lucecita se posa en el centro de

mi pecho. Viene de la muñeca de uno de los agentes. En microsegundos mi madre lo golpea y sale un disparo que me da de lleno en el brazo derecho, dejando un reguero de cables y conexiones de fibra óptica al descubierto. El otro policía neutraliza a mi madre y la somete contra el suelo. El dron me está apuntando. Mi madre grita, llena de dolor, y puedo escuchar cómo se quiebra uno de sus huesos.

—Detente, por favor.

Estoy rogando. Entiendo poco, pero necesito detener toda esa situación tan extraña. Unos faros iluminan la ventana a mi derecha y supongo que es mi padre, que ha regresado.

—Estás arrestado —me dice el guardián que golpeó mi madre—. Serás llevado a desactivar.

—¿Desactivar?

Mi madre sigue llorando en el suelo y yo inmóvil, sin atinar a nada.

—Eres un androide fabricado con tecnología ja'bhk'arrí. Fuiste denunciado por un especialista de la SOTEC y detectado por nuestro sistema de seguridad en el transporte público.

—Madre ¿de qué hablan?

Ella sigue sollozando sin control, hasta que el guardián que me hablaba cae fulminado. El que somete a mi madre eleva su muñeca y apunta a todas partes. Se escucha un zumbido

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

y también cae al suelo. El dron me dispara y segundos después también se derrumba. Mi madre se incorpora y, con el brazo deforme, comienza a arrastrar sus pasos hacia la cocina.

Desciendo las escaleras. El brazo se me cae y sigo avanzando, sintiendo mucho sueño. Entonces descubro que ahí está mi padre, con un rifle láser aún al rojo vivo. Debo estar hecho un desastre. El último disparo del dron me atravesó el pecho y escucho el sonido del microprocesador más fuerte aún.

—Papá.

Alcanzo a decir.

—Te dije que nos iba a engañar, Lucía —dice él apuntándome.

Me detengo. Me miro la mano sana. La piel comienza a mostrar unos manchones de color marrón. Deben ser producto de la lluvia ácida.

—Parecía un médico serio, Salva —dice mi madre entre sollozos—. Él me dijo que traería a mi hijo de vuelta y aquí está.

—Te dije que este no es mi hijo —grita mi padre. Está muy furioso—. Mi hijo está en un contenedor gigante, en mi oficina. ¿Por qué? ¿Porque tú no puedes aceptar que se marchó!

—Es mi hijo, ¿qué quieres que haga? Yo lo llevé en mi vientre, yo lo acuné, yo le puse Gaddier como mi abuelo. Es mi hijo, Salva.

—Nuestro hijo, Lucía.

Ambos hacen una pausa. Quiero llorar pero al parecer las lágrimas no están incluidas en este cuerpo artificial.

—Mamá, papá...

Mi padre me apunta. Mi madre intenta quitarle el rifle pero su mano es inservible y la que tiene sana no posee fuerza ninguna.

—No somos tus padres. Tú eres una aberración —grita mi padre.

—Se está quedando sin batería, Salva. Vamos a conectarlo, por favor.

Mamá está fuera de sí. Los ojos tienen un brillo poco común en la gente; mira al vacío y habla muy rápido. Repite una y otra vez que soy su hijo y que no me podrán hacer daño nunca más.

Entonces lo entiendo. Soy un clon. El remanente de un hijo al que ambos amaron pero que el odio sectario se llevó antes de tiempo, porque a fin de cuentas el cáncer haría el mismo trabajo. Soy una copia, no me quieren por lo que soy sino por lo que nunca fui. Intentan amar a una máquina porque luce como un ser humano.

No sé de dónde vienen estos impulsos eléctricos tan parecidos a los sentimientos. O tal vez es la lógica detrás de la máquina la que me da a escoger. Cuando pase el tiempo se habrán cansado de tener por siempre un hijo adolescente

que no crece, y me cambiarán por otra máquina que pueda comportarse como su hijo adulto.

Me acerco entonces al rifle de mi padre. Lo agarro con la mano que me queda y siento que todavía está caliente. El mundo a mi alrededor empieza a perder revoluciones, y el pitido de la batería se hace más intenso.

Apunto el cañón al microprocesador en mi cabeza y, antes de apretar el gatillo, digo:

—Entiérrenme entre el centeno.

Fin del registro por falla del sistema. Error 532

ERNESTO ALEJANDRO GUERRA VALDÉS



Corrector y biógrafo de Memorias Ediciones, de Barcelona, España, donde se publicó el libro-testimonio *Historia de una rebeldía*. Mención en el Concurso Mabuya en los años 2013 y 2014. Gestor del taller literario infantil de la emisora CMBF Radio Musical Nacional, donde realizó la compilación *Cuentos para micrófono y orquesta*.

EL HOMBRE LOBO EN EL ESPACIO: EL HACKER COMO MONSTRUO EN EL CYBERPUNK CUBANO

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE



En su ensayo *Ficciones cubanas de los últimos años: el problema de la literatura política*, Josefina Ludmer hace dos declaraciones potencialmente polémicas: primero, opina que no hay ninguna diferencia significativa entre la literatura cubana escrita dentro de la isla y la escrita por cubanos en la diáspora. Al contrario, plantea que la literatura latinoamericana en general se puede leer como «paradójicamente diaspórica», dado que después de 1990 esta literatura ya no se centra en ambientes nacionales o territoriales sino en «otros mundos», con frecuencia los espacios fragmentados y vertiginosos formados por las disyunciones y la violencia de las ciudades modernas. El carácter diaspórico de este corpus produce lo que Ludmer llama «operaciones de desdiferenciación», en que esta literatura «[p]ractica una negación sistemática de fronteras: mezcla géneros, mezcla cultura alta y popular, mezcla lo fantástico y lo realista y trata, precisamente, de desdiferenciar la realidad de la ficción» (360). Estas operaciones terminan por cambiar profundamente la relación entre la literatura y la política, ya que con la disolución de fronteras las distinciones marcadas entre lo que

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

es ficción y lo que es «realidad» ya no existen de la misma manera.

Segundo, Ludmer opina que aunque Cuba es políticamente diferente de los otros países de Latinoamérica, no se diferencia del resto de la región en términos de su literatura, ya que tanto la literatura cubana como la literatura latinoamericana en general revelan una actitud política ambivalente. Lo que hace a la literatura cubana única respecto a la política, según Ludmer, es que cada texto suele ser leído en el contexto de la situación excepcional de Cuba, creando lo que ella nombra una «*doble politicidad*» (363), una situación paradójica en la que las dos políticas parecen operar simultáneamente. La ficción cubana reciente se abre a dos lecturas posibles respecto a lo político: una que la ve dentro de los cambios en la literatura latinoamericana en general, otra que todavía busca ver en estos textos un comentario sobre el estado de la nación cubana.

El análisis de Ludmer se dirige principalmente hacia textos que se encuentran en ese espacio liminal genérico. Pero ¿qué pasa en el caso de géneros literarios más fijos, más regidos por ciertas reglas genéricas? ¿Se puede incluir esta literatura dentro del esquema que elabora Ludmer? Y al incluirla, ¿hay alguna manera de leer estas ficciones que no las culpe ni de emplear alegorías banales ni de apoliticidad? Este trabajo emprende una investigación de esta «doble politicidad» enfocándose en el cyberpunk, un sub-género de la ciencia ficción cuya visibilidad en Cuba ha aumentado en los últimos años con la aparición de un número notable de au-

tores jóvenes que escriben ficción y que piden ser incluidos dentro de ese género.

Término que aparece por primera vez en el cuento epónimo del escritor inglés Bruce Bethke, el cyberpunk se ha destacado por la manera en que combina una predilección por la tecnología típica de la ciencia ficción con la actitud desafiante y antiautoritaria comunicada por el término punk. Se diferencia de los modos anteriores de la ciencia ficción por lo que Bruce Sterling describe como «*the unholy alliance of the technical world and the world of organized dissent—the underground world of pop culture, visionary fluidity, and street-level anarchy*» (xii). Mientras algunos críticos opinan que el género alcanzó su máxima popularidad en la ficción norteamericana a finales de la década de los 80, la llegada de la película *The Matrix* en 1999 provocó un renovado interés en algunas de las convenciones del género, en particular el concepto de la matriz, una realidad virtual (creada por las lenguas computacionales) cuyo desarrollo coincidió con la llegada de la Internet.

Fredric Jameson, en *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), identifica el cyberpunk como «*the supreme literary expression if not of postmodernism then of late capitalism itself*» (419). Sin embargo, el cyberpunk (a diferencia de otros tipos de ciencia ficción) no hace resaltar la novedad de la tecnología —y el mundo virtual— sino la manera en que las interacciones humanas cambian dentro de esta tecnología. Como nota Sterling, algunos de los temas que resurgen en esa literatura

tienen que ver con la invasión de la mente por la tecnología: «*brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry—techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self*» (xiii). En lugar de abordar el descubrimiento de nuevos mundos o de enfatizar los aspectos futuristas del escenario narrativo, el cyberpunk se enfoca más en la relación problemática entre el individuo y la sociedad que lo rodea, que suele ser un mundo imperfecto y hasta distópico. Como dice un aficionado, «*Technology must have the punk before you enter the genre. High-tech is not enough, and in fact it can be a distraction from true cyberpunk*».¹

En su manejo de terminología tecnológica, en sus escenarios futuristas y hasta en sus tramas, las obras recientes del cyberpunk cubano como *Nova de cuarzo* de Vladimir Hernández Pacín, *Niños de neón* de Michel Encinosa Fu, y los cuentos de Yoss le deben mucho al cyberpunk norteamericano, en particular a las novelas de William Gibson (*Neuromancer*) y a películas como *Blade Runner* o *The Matrix*. Sin embargo, parece que tanto los críticos como los autores mismos han querido ver algo explícitamente cubano en este corpus. Vladimir Hernández Pacín, en una entrevista sobre *Nova de cuarzo*, identifica algunos de los mismos elementos anteriormente mencionados como toques nacionales, diciendo que sus cuentos reflejan cierto cubanismo, «*Sin de-*

¹ <http://www.200ok.com.au/heretic/cyber/index.html>

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

*cir compay, sin hablar de palmas, ni de gallos. No pudiera ser Moscú, ni New York, definitivamente no pudiera ser Tokio. Es La Habana. Lo es por los ambientes, el entorno, la utilización del lenguaje».*² Juan Carlos Toledano Redondo plantea que el cyberpunk cubano se destaca del modelo norteamericano precisamente por su politicidad, por la manera en que el género les permite a los escritores cubanos alegorizar la situación de su país, creando así «*a new Cuban hybrid that extrapolates a new Cuban reality even beyond the Special Period*» (460).

No dudo que sea posible ver referencias a la situación socio-política cubana en las obras con elementos de cyberpunk publicadas en Cuba en los últimos diez años. Pero creo que el cyberpunk es también un género que demuestra perfectamente la doble politicidad de la que habla Ludmer. Aunque estas narrativas de mundos futuristas pueden leerse como comentarios sobre la situación cubana, ofrecen a la vez otro punto de vista político más oscuro y más ambivalente. Esta ambivalencia no se vislumbra a través de las dificultades y desafíos del ambiente de afuera; el control ejercido por gobiernos y corporaciones, los espacios urbanos violentos son simplemente parte de un ambiente que se sobrevive y se tolera. Los tres cuentos

2 Entrevista con Gerardo Chávez Spinola, 11 de abril 2004. Publicado en El Guaicán Literario. <<http://www.cubaliteraria.com/guaican/>>. Aparece en versión traducida en el sitio web de Daniel Koon:

<<http://it.stlawu.edu/~koon/cuba/CFCubana/Interviews02.html#Hern%E1ndez>>

que analizo aquí, *Mar de locura* de Hernández Pacín y *Un puñado de lluvia* y *Ángel de Encinosa* Fu, plantean una reevaluación del sujeto –individual, político, nacional– en un momento de crisis, tanto la crisis visible –e imaginada– de los escenarios distópicos de los textos como la crisis cubana que sirve como trasfondo para la creación de esta literatura. La ambivalencia ideológica y política se ve articulada principalmente por los protagonistas de estas ficciones y por la manera en que este corpus problematiza no sólo la situación social de estas personas sino también su posición ética.

EL HACKER: SUJETO LIMINAL

En las narrativas recientes del cyberpunk cubano, la ambivalencia de la doble politicidad de la que habla Ludmer es más visible en el personaje del hacker.

Protagonista prototípico del cyberpunk, el hacker se ha adaptado perfectamente al mundo tecnológico en que vive, y tiene una alta capacidad de entender y manejar la tecnología (la Matriz, el mundo de las computadoras). Sin embargo, tiende a usar sus talentos de manera ilegal, entrando en los espacios bloqueados dentro de la Matriz, robando información, vendiendo sus servicios a quien mejor le pague y trabajando casi siempre por cuenta propia. Es un personaje cuya vida se sitúa en la frontera entre lo permitido y lo ilegal, y que suele encontrarse en los márgenes de la sociedad que lo rodea.³ Parece ser el ejemplo per-

fecto de los «seres diaspóricos» que Ludmer reconoce en la ficción reciente que «*se definen por su posición exterior-interior de la ciudad, la nación, la sociedad, el trabajo, la ley o la razón. Están afuera y adentro al mismo tiempo: afuera y atrapados simbólicamente en esas esferas*» (360). Es el mejor representante de lo «punk» dentro de estas narrativas, y su actitud rebelde suele estar conectada a su juventud. A pesar de tener un talento prodigioso para manejar la tecnología más avanzada (en particular el mundo de la Matriz), el hacker apenas tiene una vida afuera del mundo virtual; es paradójicamente la persona menos incorporada a lo social, y muchas veces rechaza y hasta desprecia el status quo. Para Joe Nazare, este aislamiento va más allá de lo meramente social, ya que estos personajes del cyberpunk están «*potentially alienated not just from society but from their own minds and bodies*» (386).

El hacker ocupa un espacio moralmente ambivalente dentro del texto, ya que su habilidad de trabajar dentro y fuera de la ley lo presenta simultáneamente como amenaza social y como posible líder. Sterling, al explicar el título de su

negativa. Como comenta Steven Levy, el estereotipo del hacker como «*an antisocial geek whose identifying attribute is the ability to sit in front of a keyboard and conjure up a criminal kind of magic*» (432) emergió precisamente de los retratos de hackers en la televisión y el cine. Según Levy, la llegada del cyberpunk marcó el momento en que «*[f]inally, true hackers became cool*» (433).

3 El término hacker no ha tenido siempre una connotación

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

antología *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, dice:

Mirrored sunglasses have been a Movement totem since the early days of '82. The reasons for this are not hard to grasp. By hiding the eyes, mirrorshades prevent the forces of normalcy from realizing that one is crazed and possibly dangerous. They are the symbol of the biker, the rocker, the policeman, and similar outlaws. (xi)

Es interesante notar que ninguna de las guras que menciona Sterling es un criminal sin mérito. Junto con el hacker, todos estos personajes —sobre todo el policía— ocupan una posición cambiante y cambiante, en la que no sólo sus acciones particulares sino la manera en que estas acciones son interpretadas determinan en qué lado de la ley se encuentran. En el caso del hacker, esta situación se extiende y llega a ser de suprema importancia; mientras su dominio de la tecnología le permite salvar una sociedad en peligro o liberarse de un ambiente político represivo, su propia marginalidad social (junto con su actitud amoral) puede hacer que se convierta en un ser que amenaza no sólo el mundo que lo rodea sino también a sí mismo.

La conexión que establece Sterling entre el hacker y el policía es significativa, puesto que ha habido una fuerte conexión entre los géneros del cyberpunk y la acción detectivesca (sobre todo la obra de Raymond Chandler) desde los primeros textos del cyberpunk. Scott Bukatman hasta define el cyberpunk como «*a hybrid of science fiction and urban crime narrative*»,

aunque Nazare opina que la conexión entre los dos géneros ha sido demasiado enfatizada y no suficientemente estudiada, arguyendo que «*the cyberpunk vision proves characteristically refractive, as the Chandleresque is carnivalized as often as it is consecrated by cyberpunk*» (384). En los cuentos de Hernández Pacín y Encinosa Fu que analizo aquí, los protagonistas a veces funcionan como detectives, asumiendo la responsabilidad de descubrir el origen de una amenaza social o de explicar un misterio; en otras ocasiones resultan ser poco más que criminales. A pesar de la observación de Nazare de que la policía y el hacker se encuentran en lados diferentes, planteo que los dos operan dentro de un espacio liminal, ocupando un espacio moral parecido en que pueden trabajar en contra de las leyes sociales tan fácilmente como trabajar dentro de ellas.

En *Homo sacer*, su indagación de la relación entre «la vida desnuda» y el poder político, Giorgio Agamben traza la conexión entre la posición social del bandido y la gura metafórica del hombre lobo (que aparece dentro de la literatura y el folklore durante la Edad Media). Según Agamben, la imagen del hombre lobo capta perfectamente la posición social del bandido, ya que es una persona cuya vida misma opera en el umbral entre la inclusión y la exclusión social: «*[T]he life of the bandit is the life of the loup garou, the werewolf, who is precisely neither man nor beast, and who dwells paradoxically within both while belonging to neither*» (105). Esta última descripción bien podría hacerse respecto del hacker, ya

que, aunque los protagonistas del cyberpunk cubano no son siempre literalmente bandidos, como el hombre lobo tienen el potencial de convertirse en monstruos —de salir o ser excluidos de la sociedad— en cualquier momento. Su posición liminal de alguna manera se encuentra doblemente exagerada, dado que son también (simultáneamente) los más adaptados a la tecnología: los únicos que saben precisamente cómo enfrentar inteligencias artificiales amenazantes, los únicos en navegar los espacios desconocidos o peligrosos dentro de la Matriz. Es el poder del monstruo, el de ser a la vez más que un simple ser humano, y menos.

En el caso del hombre lobo, el monstruo se constituye como tal precisamente por su posición liminal, por su habilidad de transformarse. Es monstruoso precisamente porque presenta una gura irreconocible —no es ni ser humano ni bestia— que no cabe dentro de las categorías establecidas en los mapas del saber: «*at issue is not simply fera bestia and natural life but rather a zone of indistinction between the human and the animal*» (106). La monstruosidad de los hackers, en cambio, no se revela por ningún signo corpóreo; es más bien una monstruosidad abstracta. Depende de su posición liminal: dentro y fuera de la ley, entre el mundo físico y el mundo virtual de la Matriz o la Red. Esta liminalidad no sólo es condición de una amoralidad en el personaje sino que plantea la posibilidad de transformaciones futuras, que son monstruosas precisamente por ser desconocidas. Como reconoce Agamben, el bandido está libre de restricciones sociales a la vez que se encuentra

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

fuera de la protección de estas leyes, vulnerable.

En los textos del cyberpunk cubano que analizo aquí, la marginalidad social de los protagonistas se convierte en un arma de doble filo. Todos estos relatos tienen lugar en ambientes distópicos, en los cuales la supervivencia se consigue a través de la fuerza o el manejo de la tecnología. En estas sociedades represivas donde se mantiene el control social a través de la tecnología, el manejo de esta tecnología ofrece una vía hacia la libertad pero también hacia la muerte (o por lo menos la exclusión, la muerte social). En situaciones donde la rebeldía y el individualismo parecen ser elementos necesarios para la sobrevivencia, estos textos presentan casos en que para los protagonistas marginados —sean hackers profesionales, prostitutas, o adolescentes— el carácter liminal se convierte en una ambivalencia moral, donde el monstruo no es un mal que viene de afuera sino de adentro, el monstruo en que se convierte el individuo en estos momentos de crisis. En estas operaciones de transformación, la doble politicidad se ve no sólo en la gura del hacker sino también en la manera en que el texto posiciona al lector frente a estas posibilidades monstruosas, problematizando la

mera posibilidad de imaginar espacios que no sean liminales.

HÉROES POSIBLES, SALVACIONES AMBIVALENTES

Mar de locura, el primer cuento en la colección *Nova de cuarzo* de Hernández Pacín, sigue el mismo patrón de las convenciones del género cyberpunk tanto en su temática como en su trama.⁴ Sharp, el protagonista del relato, es «un próspero ladrón informático», un pirata que vive de entrar ilegalmente en sitios cibernéticos seguros y robar información codificada. Se reúne con dos amigos —Sting, un gordo estadounidense, e Iliava, una rusa también conocida como Scanny— para tratar de descubrir la razón de la muerte misteriosa de Ferrer, un hacker talentoso que ha sido una suerte de padrino para Sting y Sharp. Para entender lo que le pasó a Ferrer, los tres tienen que entrar en el ciberespacio y enfrentarse con el Minotauro, una entidad que Sting al principio identifica como una inteligencia artificial poderosa. Si el Minotauro es culpable de la muerte de Ferrer, como piensan, el plan del grupo es infiltrarse en el sistema para desactivarlo, vengándose así de la muerte de su amigo y eliminando una amenaza peligrosa del ciberespacio.

Hernández Pacín centra la acción de su cuento en Cuba, pero en el mundo futurista la isla forma parte de un paisaje altamente globalizado, donde las divisiones entre naciones parecen

⁴Ver el artículo de Juan Carlos Toledano Redondo para un análisis detenido de las semejanzas entre el cuento de Pacín y la novela *Neuromancer* de William Gibson.

menos importantes que las divisiones entre corporaciones. (La isla, de hecho, ya no es técnicamente una isla sino una parada en la «autopista transcaribeña»). Sharp vive y trabaja en Neoland, una zona residencial de «la megalópolis antillana Ciudad Habana», pero el relato no se dedica en ningún momento a una descripción detallada de este ambiente. Podría ser que esto comunique algo de las preferencias y percepciones de Sharp mismo, dado que él no experimenta su vida en Neoland ni con la misma intensidad ni con la misma fascinación con que experimenta sus navegaciones por el ciberespacio:

«Mientras perdía la noción de su propio cuerpo, su conciencia parecía proyectarse a través de las fibras ópticas que lo conectaban al mundo virtual de [...] las infraestructuras empresariales, que como enormes edificaciones luminosas se extendían en todas las direcciones de la Matriz formando intrincados laberintos de geometrías multicolores». (9)

Las características de este mundo tecnológico, al que los hackers entran sólo con la mente, dominan en el cuento de tal manera que la ciudad de afuera es descrita con el mismo lenguaje de este mundo virtual, como si el medio ambiente físico hubiera llegado a parecerse al mundo de la Matriz, y no viceversa: *«El cielo [...] daba la impresión de ser una cúpula sintética de plomo fundido, opresiva y asfixiante»* (19). Estas descripciones concuerdan con la observación de Sterling de que para los cyberpunks, *«technology is visceral [...] Not outside us, but*

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

next to us. Under our skin; often, inside our minds» (xiii).

Estos mundos, tanto la ciudad posindustrial de afuera como la geometría luminosa de la Matriz, son espacios aislantes, dentro de los cuales los tres protagonistas llevan vidas bastante solitarias. Parte de este aislamiento es debido a su trabajo; como hackers «*de élite*», operan a un nivel y con una destreza «*prácticamente incomprensibles para el resto de los cibernautas corrientes*» (10). Sin embargo, su aislamiento social va más allá de simples cuestiones de trabajo, y parece ser un estilo de vida que ellos mismos han escogido. Tanto Sharp como Llieva viven solos, en apartamentos donde hay poca conexión con el mundo de afuera. Sharp ha decidido que el mundo físico ya no le interesa, y se ha negado a conectarse con cualquier grupo social: «*Odiaba a los tecnolibertarios radicales, temía a las bandas de guerreros nómadas, despreciaba a los buscadores místicos, y, en general, rehuía de todos ellos*» (11). Aunque hay cierta afinidad entre los tres hackers, cuando Sharp, Sting y Scanny se reúnen en el apartamento de Sharp en Neoland, lo que los une es más un deseo de descifrar la muerte misteriosa de Ferrer (y la posibilidad de una ganancia financiera) que un lazo emocional.

Esa falta de conexión con el mundo «real» de afuera es lo que les proporciona a estos personajes su posición exterior-interior respecto a la sociedad. Se podría añadir, incluso, que su liminalidad se ve replicada por la posición

ambivalente del mundo virtual mismo.⁵ Ellos saben mejor que nadie navegar la geografía y los códigos de la Matriz, pero la Matriz, a pesar de toda la influencia y poder que tenga sobre la sociedad, es todavía una territorialidad sin sustancia, una realidad virtual donde los hackers no existen ni física ni legalmente. Por su afán de trabajar ilegalmente, los hackers se pueden caracterizar como antihéroes, pero al entrar en la Matriz para enfrentarse con el Minotauro, esa inteligencia artificial que parece haber matado a Ferrer, son también los héroes, los únicos que tal vez sean capaces de conquistar o controlar esta amenaza.

Sin embargo, el plan no funciona como Sharp y Sting han esperado. Primero Sting y después Scanny se enfrentan con el monstruo sólo para quedar «cerebralmente muertos» en el mundo de afuera. En la última escena del relato, Sharp decide seguirlos y entra solo en la Matriz. Al establecer contacto con el Minotauro, descubre que no es una inteligencia artificial individual sino una identidad colectiva que opera dentro de la Matriz. La voz de Llieva/Scanny, quien evidentemente forma parte de esta colectividad, le explica a Sharp que el Minotauro es un lugar «*donde el homo sapiens puede liberarse de las cadenas sociales y dar el salto evolutivo que lo lleve a conquistar lo inimaginable [...] Esta es la puerta a la inmortalidad*» (37-8). En conclusión, según Llieva, el Minotauro no es un monstruo sino un tipo de utopía cibernética; la amenaza, vista desde este ángulo, se ha revelado como

⁵ Le agradezco a Gabriel Giorgi sus observaciones respecto a esta cuestión.

un paraíso, o la promesa de un paraíso. Al tener que escoger entre volver al «mundo de la carne», donde no tiene lugar, y juntarse al Minotauro para intentar establecer contacto con otros mundos desconocidos, Sharp, siguiendo su intuición, decide dejar su soledad presente, y al terminar el cuento, comienza a moverse «*en dirección a la luz, hacia la libertad de un nuevo renacer*» (40).

La colectividad propuesta por el Minotauro podría ser la solución utópica perfecta para la marginación de estos hackers. Sin embargo, a pesar del tono alentador de esta última oración (que le recuerda al lector las descripciones de los muertos que «van hacia la luz»), no creo que el final del cuento sea del todo optimista.

¿Cómo puede estar seguro Sharp de que el Minotauro es lo que dice ser? ¿No es igualmente posible una trampa que una inteligencia artificial ha inventado para engañar y atrapar a esos hackers? Si el Minotauro es lo que aparenta ser, entonces Sharp es el enemigo, el individuo cuyos deseos —tal como existen dentro del mundo conocido de la Matriz— amenazan la posibilidad de cambio colectivo que el Minotauro ofrece. El Minotauro declara su intención de descubrir una realidad que exista fuera de la Matriz, pero es sólo una posibilidad, y para conseguirlo y unirse, Sharp tiene que sacrificar todo el poder que su talento le otorga para

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ir hacia una posición aún más marginal que la que ocupa en el momento.

Desde la perspectiva de Sharp, un hacker que vive al margen del mundo «real», la propuesta del Minotauro ofrece la esperanza de un futuro radical. Sin embargo, desde la perspectiva de la sociedad, el Minotauro sigue siendo un monstruo, en parte porque es una entidad totalmente desconocida (e «inexistente» dentro del mundo físico), en parte porque su búsqueda sugiere que la solución de los problemas de la sociedad no yace en la sociedad misma, sino en un todavía no descubierto y tal vez inexistente «más allá». Como en otras narrativas del cyberpunk, como observa Joe Nazare, «[T] he dilemma is not the sinking into the moral morass of the urban underworld [...] but the immersion in the cyberspace otherworld; not how best to fortify one's hard-boiled shell but whether to be shelled out of one's physical body altogether» (388). El Minotauro no es un revolucionario que quiere subvertir la autoridad de las corporaciones, sino la expresión de un escapismo colectivo. Sería fácil leer esto —como lo hace Toledano Redondo— como un rechazo del control del estado. Pero el lado pesimista de esta alegoría yace en que la historia no opone a la sociedad una alternativa viable.

UNA REBELIÓN CONTRA EL CLIMA: *UN PUÑADO DE LLUVIA*

Si *Mar de locura* centra la acción (y el conflicto) en el mundo de la Matriz, el cuento *Un puñado de lluvia*, el primer relato de la colección Niños

de neón de Michel Encinosa Fu, se enfoca más en la sociedad distópica de afuera, dejando las experiencias del mundo virtual casi por dadas. La historia de Encinosa Fu se centra en una pareja de hackers adolescentes, Xan y Diana, que habitan el barrio de Pueblo Bajo de la ciudad de Ofidia, ciudad capital del mundo futurista que sirve de escenario para casi toda la obra cyberpunk de Encinosa Fu.⁶ El tiempo y estética predominante de este ambiente es noir, el relato abre con una observación por parte de Xan en torno al carácter de la noche:

«Siempre he pensado en la caída de la noche como la llegada pesada y lenta de una de esas locomotoras negras que aparecen en los holos de reconstrucción histórica. Es un impulso interno que se apodera de ti y ralentiza biorrítmos y percepciones que resumen tu vida en una serie clonada de instantes donde no hay espacio para la anécdota individual. Sólo rincones cerrados donde es inconcebible la existencia íntima, donde miles de almas gemelas en su ebre nómada y sin horizontes visibles por la urbe, se limitan a esperar por algo que nunca han conocido y ni tan siquiera han aprendido a anhelar; un diáfano y simple puñado de lluvia». (7)

En la descripción de Xan, la caída de la noche ya no es simplemente la puesta de sol, sino un tipo de represión emocional, un borrador de experiencias personales (y de identidad personal) donde hasta los instantes parecen «clonados»: artificiales e iguales. El uso metafórico de la

6 Ofidia está dividida en tres partes: Pueblo Alto, Pueblo Medio y Pueblo Bajo, cuyos nombres indican la rígida separación jerárquica y clasista de la sociedad.

noche comunica la imagen de una sociedad igualmente represiva y aislante, donde la gente vive una vida cerrada que destruye cualquier expresión de la individualidad. La noche —tanto escenario como presencia— será un leitmotiv del cuento que sigue comunicando el estado emocional de Xan o del escenario a lo largo de la obra, muchas veces a través de la personificación. En un momento algo amargo, la noche es «una niña díscola que rompe sus muñecas con prisa metódica»; en la próxima escena, ya se ve como «una virgen de plata copulando con la eternidad» (15). En estas descripciones líricas, la noche siempre asume una forma femenina a la vez atractiva y monstruosa, paradójicamente grotesca y bella a la vez.

El mundo nocturno del cuento es un ambiente claramente distópico, donde el nombre oficial de «Pueblo Bajo» refleja el mundo de un hampa futurista. Según Xan, las calles de Pueblo Bajo de noche están llenas de «Traficantes de ilusiones y sexo velando sus caras con la sombra de una falsa sonrisa. Mimos, asesinos y hombres santos [...] Segurantes malgeniosos, pandilleros tribales, solitarios camorristas, lósofos, tendencistas, extremistas ociosos» (8). Sin embargo, parece que hay algo atractivo en la energía de esa masa humana, y a pesar de la degradación, Xan admite que le encanta esta parte de la ciudad. Ese ambiente carnavalesco de Pueblo Bajo es donde Xan y Diana pasan la mayoría de su tiempo, yendo a bares y conciertos, disfrutando del mundo de la juerga nocturna. Hay algo atractivo también en la degradación misma; en una sociedad donde todo es controlado,

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

hasta el clima, y en que las puestas de sol son hologramas que uno puede pedir, las calles de Pueblo Bajo forman un espacio liminal, en el que la perfección y las leyes rígidas de Pueblo Medio y Pueblo Alto dejan de funcionar.

Es interesante que, en la descripción de la noche que presenta Xan, la gente no espera la llegada del sol (o de la luz); el símbolo de liberación simbólica que buscan es «un puñado de lluvia». Como la puesta del sol, el amanecer ha llegado a ser tan completamente controlado por la sociedad que en la descripción de Xan llega a ser un «impulso interno». Hace quince años que el ambiente de la ciudad está tan controlado que no llueve nunca. Un puñado de lluvia, entonces, representa el desafío de lo inesperado, de algo que no es ni previsible ni del todo controlable. Para Diana, la lluvia tiene una connotación nostálgica también, dado que la única vez que pudo ver una lluvia «natural», no programada, fue en un parque de naturaleza de la Florida con su padre, que murió después del «*Síndrome de Hyotto, sus vísceras convertidas en gelatina*» (9). La memoria de esa visita —y de la tormenta que vieron allí— queda grabada en la mente de Diana como una especie de catarsis que quiere volver a experimentar, sobre todo después de la muerte de su padre. Dice, curiosamente, «*La lluvia es un sueño cruel. Ojalá pudieras sentirla alguna vez, Xan*» (13).

Xan y Diana son amigos íntimos, e incluso se consideran «hermanos de sangre» desde hace mucho tiempo, y Xan, que es un par

de años menor que Diana, idolatra a su amiga, una hacker talentosa a la que él describe como «una duende ahí adentro, en la RED» (10). Esta admiración se convertiría en algo más fuerte de parte de Xan, si no fuera porque Diana trata a su amigo como una especie de hermano menor, con cierta condescendencia y distancia. Xan cuenta que la única vez que la besó, «*[e]lla sonrió, con desenfadada reprobación, y yo me arrepentí al instante. Estaba de más*» (11). Los conecta la muerte del padre de Diana (después de la cual Xan ha sido la persona que más la consuela) y su condición de criminales. Los dos fueron arrestados por entrar ilegalmente en la matriz de un club en Pueblo Alto y fueron condenados a no salir ni de Pueblo Bajo ni de Ofidia en diez años. La verdadera culpable de ese trabajo de hacker fue Diana; Xan admite que sólo había estado a su lado, y que «*la multa infantil me tocó a mí también por sencillo compañerismo*» (13). De los dos, Diana es el líder natural, la que más influencia tiene sobre los sentidos de Xan, que muchas veces observa las reacciones emocionales de su amiga sin entender del todo qué está pasando. Es Diana quien quiere que Xan experimente una lluvia natural; para Xan, como para el resto de la gente que él menciona en su descripción inicial, la vida natural está tan rígidamente administrada que ni siquiera se le ocurre pensar en esa posibilidad.

En la especie de ambiente noir creado por Pueblo Bajo, Diana es el misterio principal, la femme fatale, una criminal peligrosa y una víctima vulnerable a la vez. Es «condenadamente

buen» en navegar la RED, pero también demasiado atraída por el «adictivo desmayo de la existencia», como Xan describe el mundo virtual. Al tratar de entender a su amiga, Xan funciona como una especie de detective torpe a lo largo del cuento, pero está demasiado hipnotizado por ella —y demasiado regido por las inseguridades de la adolescencia— para entender lo que está pasando. Sabe que Diana le esconde algo —ella está cada vez más distante, más encerrada en sus propios pensamientos— pero parece no tener idea de lo que su amiga tiene planeado hasta que de repente sale a la calle a descubrir que está lloviendo de verdad, una lluvia densa y no programada. Y en medio de esa lluvia, descubre el cuerpo de Diana, muerta en el intento de entrar al sistema que controla el clima de Ofidia y hacer llegar la lluvia, aparentemente asesinada por un sistema de seguridad del mismo «nicho controlador de geostats» que ha penetrado.

Diana ha muerto entonces en lo que parece ser un acto de martirio, un suicidio sacrificial para que Xan (y la otra gente de Ofidia) pueda conocer la lluvia, «*contemplar el azar de la naturaleza sin los jodidos picoscopios del tedio programado*» (11) como le explica a Xan. Vista así, su acción es un gesto heroico de rebeldía. Como plantea Toledano Redondo, «*Her sacrifice is not a new topic, either for socialist realism or the bourgeois hero, but the reasons for her self-sacrifice are new. She dies to give hope to the oppressed and to fight the oppression of the state/corporate rulers*» (460). Sin embargo, este heroísmo, aunque

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

sea visible para Xan, no tendrá ningún efecto permanente. Para los espectadores la lluvia no señala la llegada de una nueva conciencia ni una nueva esperanza. Xan observa que, pronto, «*El sol secará las calles mojadas, y esos pocos niños que ríen y saltan en los charcos, bajo la líquida felicidad que se les obsequia, dejarán de reír y adoptarán para siempre, en sus ojos, una réplica profunda de los ojos abiertos de Diana*» (24). Habiendo conocido la felicidad a través de este momento de libertad social, lo que les espera a estos niños es un tipo de muerte social: sus ojos se parecerán a los ojos de la Diana muerta. No está claro si serán ojos muertos por estar conscientes de vivir en un mundo sin posibilidades, o porque volverán a un estado de inconsciencia e indiferencia.

Se puede leer el efecto (o la falta de efecto) de las acciones de Diana también en la reacción del propio Xan. Siendo ella su amiga, debe comprender mejor que nadie lo que este gesto significa. Para él, la lluvia produce un tipo de desencuentro entre la fantasía y la realidad, y entre lo imaginado y lo experimentado. La observación de Diana de que «*la lluvia es un sueño cruel*» ahora cobra un sentido irónico; lo que Xan pensaba que era un evento fantástico, «*donde sólo son reales el tiempo imaginado y la fábula colmada*» (25), es demasiado concreto, enfatiza demasiado la muerte real de Diana. No experimenta las gotas como agua, sino como «*cirios de helado fuego*». Al terminar el relato, jura «*negar mi espíritu a esta absurda y cotidiana realidad que nunca volveré a comprender*» (25). Esta última declaración produce

una desdiferenciación total, ya que no está claro en qué consiste la realidad que niega: ¿La muerte de Diana? ¿La lluvia momentánea? ¿El sistema social que produce la «realidad» creada de un clima sin lluvia? Tampoco queda claro si el acto de sacrificio de Diana hará de Xan un rebelde que sigue buscando un escape de la perfección represiva de Ofidia, o si el adolescente, hecho un «mocososo impotente» por esta muerte, volverá a una vida amargada y conformista, a pesar de lo que ya sabe.

LA VENGANZA DEL PARAÍSO PERDIDO

Si *Mar de locura* y *Un puñado de lluvia* tratan nada menos que de la idea de salvar a la civilización (o por lo menos la humanidad), *Ángel*, también de *Niños de neón*, parece contar una historia a una escala más personal. Katrina Kowalezcu, una hacker llamada «La Virgen» —«*porque hasta ahora nadie ha logrado jamás penetrar mi hielo y acceder a mis secretos en software*» (35) —vive con su pareja, Laura «Puño de Hielo» en la sección Pueblo Alto de Ofidia. Las dos trabajan en equipo: Katrina abre sistemas de seguridad desde su computadora, mientras Laura hace el trabajo oficial de ladrón en el sitio. Ya tienen un ritmo establecido y una manera de manejar las cosas; Katrina las describe como si fueran una máquina, «*la unidad perfecta [...] El dúo ultradinámico en estudiada compartimentación*» (37).

Este balance cambia cuando en un viaje «en busca de novedades en software» (32), Katrina conoce a Ángel, un chico guapo y andrógino, con

cabello largo y la costumbre de declamar su propia poesía. Aunque reconoce que Ángel es «*un vagabundo que vendía su cuerpo y sus poemas a cualquier perdularia falta de afecto como yo que se atravesara en su camino*» (34), Katrina queda fascinada por el chico, y lo lleva a Ofidia. En casa, sin embargo, a Laura también le gusta el chico, y una noche cuando Katrina está fuera, termina acostándose con él. Al encontrarlos juntos, Katrina dice:

«*No sentí enfado alguno, sólo una alegría purificadora. Me acosté junto a ambos, hecha un ovillo; besé la oreja de miel de Ángel y me dormí. Soñé con una iglesia, donde un conjunto de lobunos feligreses rezaban a un Cristo de sal. Soñé con un viaje de intrusión donde no existían para mí barreras ni hielos*» (38).

Como en los sueños de Katrina, Ángel es el viaje perfecto en el ciberespacio, el ídolo que tiene la capacidad de tranquilizar a los animales. En vez de dividir a Laura y Katrina, las junta, y los tres arman una especie de relación ideal —«*un paraíso en la tierra*» (39) —un amor compartido mutuamente.

Ángel es el amante de Katrina y Laura, pero lo tratan también como a una especie de niño que tienen que entretener. Esta inocencia parece ser parte de su atractivo para las dos mujeres. En un ambiente donde la tecnología es tan ubicua que hasta forma la base de las metáforas que emplea Katrina, el afán que tiene Ángel por lo pretecnológico —la poesía, las formas de arte como el collage— parece comunicar cierta

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

nostalgia por una vida más sencilla, una sociedad más conectada. El graffiti que crean una noche en una pared en la Plaza Octógono Blanco muestra «*tres figuras humanas, concebidas como por hombres de las cavernas*» (39), y terminan esbozando sus nombres al pie de cada una. Si la vida de Laura y Katrina antes de Ángel era una «existencia gris», la llegada del chico sugiere otras posibilidades de vida. La atracción que sienten por estas posibilidades sugiere que, a pesar de la libertad que el dinero y la destreza con la tecnología les otorga, estaban atrapadas en su aislamiento social, aún sin haber sido conscientes de ello.

Ángel es el centro del mundo que Katrina y Laura crean después de su llegada, así que cuando él decide que quiere despedirse y coger carretera otra vez, su decisión marca un punto de crisis para las dos mujeres, el momento en que tendrán que salir de su paraíso inventado para enfrentarse con el mundo. Es, como sabemos al final del cuento, el momento en que todo se hunde, cuando la fantasía que Katrina y Laura han construido se destruye. Sin embargo, no sabemos esto en el momento de la despedida de Ángel. La historia narrada por Katrina se cuenta en una serie de flashbacks que alternan con la descripción de lo que parece ser un trabajo que ella y Laura están terminando, con Laura haciendo la parte activa de entrar a un edificio y Katrina ayudándola desde la computadora. Es sólo al final que nos enteramos de que lo que hemos estado presenciando es la traición de Laura por Katrina, que Katrina ha dejado que Laura quede atrapada en un edificio y después ha soltado las alarmas. El en-

gaño llevado a cabo por Katrina es un acto de venganza, ya que en los últimos momentos del cuento revela que ha sido testigo del asesinato de Ángel por Laura: «*Yo he muerto ya una vez, Laura, cuando a través de tu implante ocular vi tus manos –que parecían las mías– fundirse al cuello de Ángel, en un callejón de Pueblo Bajo donde lo habías seguido, y apretar y apretar y apretar...*» (43-4).

Laura, la ladrona fría y metódica, mata al chico porque no quiere que se vaya. Sin embargo, no lo mata de una manera limpia, profesional, con un arma sofisticada tal como usaría en el trabajo sino de una manera primitiva, pasional. Katrina está claramente horrorizada por el evento, pero en su descripción se nota también un elemento de culpabilidad personal en el hecho de que al ver las manos de Laura en el momento del asesinato las asocia con las suyas. Al matar a Ángel, Laura deja de ser una hacker liminal, una asesina que mata a sangre fría y por contrato, para convertirse en algo más monstruoso y menos controlable. Curiosamente, es en este momento en que también parece más humana. Si Ángel libera pasiones verdaderamente peligrosas en estas dos mujeres, su estancia con ellas sugiere que existen estilos de vida alternativos al que han conocido.

En las últimas líneas de *Ángel*, Katrina, meditando sobre el engaño de su amiga y la culminación de su búsqueda de venganza, pasa por la pared donde los tres se dibujaron a sí mismos y donde ahora sólo queda visible uno de los pies del cuerpo de Ángel. Deja un

ramo de ores al lado de la pared, observando, «*Consumatum est: dijo alguien famoso que no recuerdo. Que para bien —o para mal— sea. Ya eso no importa*» (44). Puede que ella no conecte la cita con Jesucristo, pero el lector captará fácilmente la referencia al sacrificio cristiano. La conexión entre Ángel y Jesucristo también está clara (y hasta ha sido prefigurada por algunas de las imágenes que emplea Katrina), pero la figura de Ángel es mucho más ambivalente. Les demuestra a Katrina y Laura que existen otros tipos de amor y otros estilos de vida sólo para después abandonarlas, y la tenue armonía que crea durante su visita es destruida en el momento en que se va. (Hasta los dibujos en la pared, referencia a un arte más tradicional, divorciado del mundo de la Matriz, han sido cubiertos por un holopóster.) La tecnología, en cambio, le ha dado cierta libertad a Katrina (la ha convertido en «La Virgen», en esta ladrona experta), pero ha facilitado el asesinato de Laura y la ha hecho testigo de la muerte de Ángel a manos de Laura. Muerta Laura, Katrina se encuentra verdaderamente libre de las limitaciones de su vida anterior, pero nos preguntamos si era más monstruosa su vida fría y tecnológicamente controlada o sus momentos de asesina celosa.

CONCLUSIÓN

En sus reflexiones más recientes sobre el cyberpunk, Fredric Jameson plantea que «*cyberpunk constitutes a kind of laboratory experiment in which the geographical cultural light spectrum and band-widths of the new system are registered*» (*Archaeologies of the Fu-*

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ture385). Los cuentos de Hernández Pacín y Encinosa Fu podrían ser leídos fácilmente como meditaciones alegóricas sobre los problemas del mundo contemporáneo, o sobre la situación cubana en particular. Pero el tono ambivalente de sus desenlaces y la dificultad que presentan de identificar a sus protagonistas como héroes o monstruos sugieren que los autores juegan con posibilidades más amplias y más subversivas. Cuando al final de *Mar de locura* Sharp decide juntarse con el Minotauro, deja una vida marginalizada (y criminal) para dar un salto al vacío. Podría ser el comienzo de una nueva realidad, pero en la voz mesiánica del Minotauro hay algo que sugiere un cuento de horror. En *Un puñado de lluvia*, Diana se sacrifica al intentar destruir parte de un sistema represivo, gesto que la lleva más allá de la ley y desde el punto de vista del estado la convierte en un monstruo. Para Xan, sin embargo, no queda claro si la posibilidad de una alternativa a su realidad controlada le da esperanza (incitándole tal vez a heroísmos futuros) o si el «sueño que quiso hacer[le] soñar» sólo refuerza la cruel pesadilla de sus circunstancias presentes. A pesar de ser el más íntimo de los tres cuentos, Ángel es de alguna manera el más pesimista, dado que nos ofrece dos visiones de la amoralidad como dos caras de la misma moneda. La pasión que sienten por Ángel (y la otra vida que crean con él) convierte a Laura y Katrina en asesinas cuando él las abandona, pero no está claro si esta pasión asesina es peor que la criminalidad fría que ejercían antes de la llegada del muchacho. Lo que la última observación de Katrina deja

claro es que desde su punto de vista ningún camino le ofrece ni la esperanza ni la salvación.

No hay ninguna señal visible, ninguna marca física que identifique a los protagonistas hackers de estos cuentos como monstruos. Lo monstruoso en estos cuentos surge en el encuentro de estos personajes con el mundo de la tecnología, en la posición liminal que ocupan gracias a esta relación. Si volvemos a la imagen del hombre lobo que emplea Agamben, lo que espanta de esta figura es su mutabilidad, la manera en que se vuelve irreconocible en el momento de transformarse. En la imagen popular, el hombre lobo queda atrapado en el momento de transformación que lo hace una cosa híbrida (y por ahí monstruosa). En el caso de los hackers, la monstruosidad se encuentra en su relación con la tecnología: una relación «visceral», como dice Sterling, que en su aspecto visceral (adjetivo que sugiere una relación casi física) viene a constituir cierta hibridez. Los monstruos de estos cuentos no son todos iguales, pero la ambigüedad de las posiciones sociales y morales que ocupan (gracias a esta relación con la tecnología) marca su hibridez, su monstruosidad. Su habilidad para navegar la Matriz, a la vez que les da cierto poder, cierta agencia, revela la manera en que sus cuerpos quedan sujetos a los límites de lo físico y lo social. Si volvemos a las observaciones de Ludmer sobre la literatura latinoamericana reciente, lo híbrido –o sea, este rechazo o fusión de categorías establecidas– es una de las características más notables de esta nueva literatura y de sus protagonistas.

Ella arguye que estas «operaciones de desdiferenciación» terminan mostrando «*la pluralidad de políticas que aparecen cuando se borran las esferas políticas institucionales y las ideologías que conllevan*» (362). Sin embargo, los monstruos que aparecen en el umbral entre el mundo físico y el mundo virtual también muestran los límites –y los costos– de estos procesos desdiferenciadores.

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, Giorgio. *Homo Sacer. Sovereign Power and Bare Life*. Daniel Heller-Roazen, trad. Palo Alto: Stanford UP, 1998.

Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke UP, 1993.

Encinosa Fu, Michel. *Niños de neón*. La Habana: Letras Cubanas, 2001.

Gillis, Stacy. Introduction. *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*. Londres: Wall over Press, 2005.

Hernández Pacín, Vladimir. *Nova de cuarzo*. La Habana: Ediciones Extramuros, 1999.

Jameson, Fredric. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Londres: Verso, 2005.

Jameson, Fredric. *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

UP, 1991.

Levy, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* [1984]. Nueva York: Penguin Books, 2001.

Ludmer, Josefina. *Ficciones cubanas de los últimos años: el problema de la literatura política. Cuba: un siglo de literatura (1902-2002)*. Anke Birkenmaier y Roberto González Echevarría, eds. Madrid: Editorial Colibrí, 2004.

Nazare, Joe. *Marlowe in Mirrorshades: The Cyberpunk (Re-)Vision of Chandler*.

Studies in the Novel 35/3 (otoño 2003): 383-404.

Sterling, Bruce. Preface. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. Nueva York: Ace Books, 1986. ix-xvi.

Toledano Redondo, Juan Carlos. *From Socialist Realism to Anarchist Capitalism: Cuban Cyberpunk*. *Science Fiction Studies* 32 (2005): 442-66.

EMILY A. MCGUIRE, USA



Profesora Asociada de la Universidad de Northwestern es especialista en literatura Latinoamericana moderna, y en especial en el Caribe hispano. Está afiliada al Programa de estudio de Latinoamérica y del Caribe

y al Programa de estudios latinos. Su libro *Experimentos Raciales en la literatura y etnografía cubanas* (University Press of Florida, 2011) explora como los escritores cubanos de la primera mitad del siglo XX forjaron un espacio literario en el que escribir la nación dibujándola desde dos formas de expresión, etnografía y literatura, y la revalorización de la cultura afrocubana como fuente de la cubanía. Ha publicado artículos sobre poesía afrocubana, internacionalismo negro, cyberpunk Cubano y literatura dominicana contemporánea. Su nuevo proyecto examina el uso de la ciencia ficción en la literatura caribeña Emily pertenece también a la facultad de Poesía y Coloquio Poético (PPC), el principal foro del academicismo trans-histórico y cros-disciplinario sobre poesía en Northwestern.

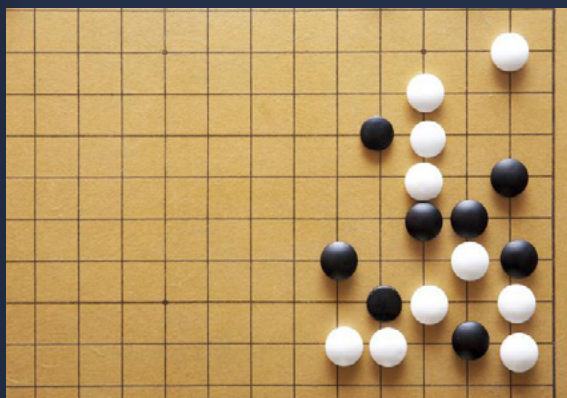
SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

LA PARTIDA



Hay puertas que no se deben abrir, ni siquiera mostrar una hendija hacia el otro lado, nada, han de estar cerradas a cal y canto, y si pudiesen tapiarlas muchísimo mejor. Escribo esto, de las pocas cosas escritas realmente por necesidad y no por egolatría, pues las circunstancias me han hecho abrir una de esas puertas que hace años pensé clausurada, ingenuamente, para siempre.

Un mes atrás estaba soñando con mi abuelo, ya muerto, y en el sueño él me llamaba insistentemente con un tablero de go entre las manos. Era mi abuelo y no era mi abuelo, caminaba con una levedad artificial y aparecía con el semblante cambiado, como si de golpe tuviese toda la sapiencia del mundo. Los espiritistas cuentan que en los sueños uno debe

permanecer reticente a todos los llamados o atenerse a algún castigo de ultratumba. Yo desperté y casi atino a taparme la boca antes de responder. Casi. No pude evitarlo.

Pensé dejar correr los días para ver si estaba condenado o había perdón, pero no tuve paz ni siquiera unas horas. Ya por la tarde, a la siesta, apenas me senté en la cama sentí una presencia a mis espaldas. Era tangible como mi propia carne. No lo vi, por supuesto, ni siquiera giré la cabeza. A los espíritus no se les puede mirar, como dice mi madrina, los ojos son la vía más directa hacia el alma, los abres y estás jodido. Cerré los ojos y empecé a bordonar la cama. Después de unos tanteos sentí una mano fría, con huesos casi cortantes. Faltó poco para que me desmayara allí mismo, pero recordé una vez más las palabras de mi madrina: para tratar con los espíritus: hay que llevar los cojones bien puestos, tener firmeza y a la vez ser comprensivo. Fui palpando hacia arriba, la piel no puedo describirla, tuve la sensación de estar tocando una tela muy fina y remendada. Llegué al pecho, flácido, casi lodoso, subí a los hombros y me detuve en la cara. La nariz me devastó. Era mi nariz, sin duda, una nariz heredada de mi abuelo. Y más abajo palpé una barba que remató mis sospechas. Abrí los ojos instintivamente esperando lo peor. No había nada, o más bien nadie. En el centro del colchón, simétricamente colocado, se hundía

el tablero de go que mi abuelo me había hecho cuando niño.

Lo del tablero está muy claro, miijo, me dijo la madrina, tú abuelo quiere jugar al... cómo se llama eso... a eso mismo, miijo, y que el espíritu se te haya aparecido en persona, sin usar símbolos ni algún otro recurso, eso, también es un indicio evidente: de esta no te libras, juegas o te pasa lo peor, y lo peor no es morir. Preferí no escuchar qué podría ser más desdichado que la muerte. En su lugar le pregunté por qué mi abuelo había aparecido tan liviano y con aire de erudito en el sueño. Se tomó su tiempo para responder. Si una persona muere, miijo, se junta de sopetón con todas sus vidas pasadas en un solo ser, por eso los espíritus parecen saberlo todo del mundo, quién sabe, quizás tu abuelo fue una persona muy leída en otras existencias. Pensé que para enfrentarme a esto necesitaba saber quién fue mi abuelo sucesivamente en el tiempo. La información es poder, una ventaja que no debía desdeñar, pero me contuve de preguntar cómo podía averiguarlo. La liturgia espiritista siempre me ha puesto los pelos de punta. Antes deirme la madrina rapiñó, como suele hacer: Una ayudita, miijo, tú sabes, pa poner de buen humor a los espíritus. No tengo mucho arriba, madrina, le dije, cuatro pesos que saqué para comprar pan. Revisé mis bolsillos. Le di todo, eran solo tres monedas. Y sin saberlo había iniciado la partida.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Regresé a la casa junto con la puesta del sol. Abrí la puerta lento y entré con cautela como si estuviese a punto de robar mis propias cosas. El aire me parecía cargado, onírico. El tablero no estaba encima de la cama, sino en el piso de la sala. En cada extremo, destapados, estaban los cuencos de piedras que también recibí de mi abuelo. La primera jugada estaba hecha. Tuve que cerrar los ojos y morderme el brazo para controlarme. Fui hasta el cuarto y regresé con una caja de cigarrillos, me temblaba la mano cuando prendí uno. Es solo un juego de go, me repetí continuamente, soy bueno en esto, incluso a mi abuelo le gané algunas partidas ya en sus últimos años.

Después de fumarme media caja coloqué mi primera piedra y esperé. A las horas sin respuesta me fui a la cama. No puedo decir que dormí, tampoco lo contrario, fue más bien el limbo, la duermevela, como quieran llamarle.

A la mañana me fui corriendo para la sala. Allí estaba la segunda jugada de mi abuelo. Me volvieron a temblar las manos, casi lloro. No acababa de aceptar que estaba jodido hasta los huesos, mi abuelo era un maestro del go y además contaba con la experiencia de todas sus vidas pasadas. Quién sabe si en otra reencarnación mi abuelo fue un profesional, y aunque así no fuese, las estrategias del go son tan naturales como la vida misma. En este juego, las enseñanzas de un mendigo y el conocimiento de un profesor de física pueden ser

igual de valiosos si un conocedor del go las sabe volcar en el tablero.

Pensé en irme del pueblo, del país, pero eso estaba muy lejos de resolver mi problema. Los espíritus no necesitan licencias para aparecerse en Irlanda o en el Congo. Se me cruzó la idea del suicidio y vino otra frase de mi madrina: Si tienes problemas con los de ultratumba reza por no morir, de lo contrario estarías tocando a la puerta de tu verdugo. Salí desbocado para la casa de la madrina. Llegué en un tiempo inverosímil y sin compostura. La agarré en un mal momento, tenía un hato de consultantes en fila a la espera de su turno. Pensé, desde luego, que ninguno de aquellos inoportunos tenía un problema tan grave como el mío. Me abrí paso a empujones y le empecé a escupir mis miedos a la madrina en plena sesión. Ella me miró como un toro colérico, se levantó suavemente para guardar las formas, pero vino hacia mí con severidad en los ojos y me viró la cara de un solo manotazo. Tú ya no necesitas nada, mijo, súbete los cojones al corazón y dale el pecho al muerto, coño, qué pendejo me has salido. Me dio la espalda y siguió con la consulta. Le di las gracias y me fui. No estoy seguro de que me haya escuchado. Igual ya estaba mucho más tranquilo solo con haberla visto.

Ya en la casa me senté frente al tablero al lado de las piedras blancas, prendí un cigarro y puse mi siguiente jugada. Pasé el resto del día caminando de aquí a allá. Comí con desenfreno y fumé hasta el anochecer. Entonces miré el juego una vez más. Viejo maricón, dije al vacío

que rodeaba las piedras negras, y me fui a la cama a tratar de domar el sueño.

Jugar con los muertos implica perder la noción del tiempo. Sobre todo si uno no sabe por qué regresan. La cabeza se me diluía en ideas sin sentido, posibles respuestas a esa pregunta. Volvía a pensar entonces en las puertas que no se deben abrir, ni siquiera de refilón porque son una caja de pandora, buenas y malas cosas hay dentro, pero todas absorbentes como un canto de sirena.

Conozco el go desde siempre. El primer recuerdo de mi niñez que soy capaz de evocar es una imagen muy nítida: mi abuelo y un barbudito con los ojos hinchados como un sapo jugaban una partida mientras fumaban los dos de un mismo tabaco. Al lado del tablero yo había dejado un flácido cocodrilo de tela, relleno de guata, mi muñeco preferido de niño. Mi abuelo tomaba el tabaco, ya casi consumido por completo, de la mano del hombre de los ojos abultados, le daba una última chupada, colocaba una piedra, botaba el humo y ponía el tabaco encima del muñeco sin siquiera notarlo. Yo le decía: Abuelo, mi cocodrilo. Y él me decía que si deseaba ver el juego fuera muy callado hasta allí y me sentara a su lado. Todo esto, por supuesto, sin dejar de mirar la partida. El muñeco encendido, crepitando, y aquellos dos hombres seguían hipnóticos en la partida, concentrados en poner las piedras sobre la madera.

A los dieciséis años comprendí el go a cabalidad y pude entender que en él se pierden los hombres con una facilidad aterradora. Mi

SECCIÓN
 POESÍA
 FANTÁSTICA

SECCIÓN
 PLÁSTIKA
 FANTÁSTIKA

SECCIÓN
 HUMOR

SECCIÓN
 POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

cocodrilo había sido el sacrificio inaugural de una obsesión.

Cada hombre tiene momentos en sus vidas donde está completamente aislado de las preocupaciones diarias, refugios para no atormentarse más allá del umbral pertinente. Y uno debe empezar a alarmarse cuando en estos reductos se instala alguna inquietud. El go reventó todas mis murallas. De joven uno anda perdido en asuntos más mundanos. El placer toma las riendas, se hacen cosas insólitas. En mi caso fue el go quien comenzó a conducirme. Empecé a recrear partidas en el sueño y en la vigilia. Cadenas de piedras se colocaban solas y se desdibujaban para dar lugar a otras formaciones posibles en mi mente. Vi en el juego las noches y los días, el equilibrio, la guerra despiadada entre dos ejércitos, el centro del universo, cada sendero, la bondad, la música, el arte de conversar en el silencio. Y como toda obsesión, tuvo un punto final antes de cobrarse la vida del adicto. Aunque no termina, sino que descansa hasta emerger con nuevas y más terribles furias, como la retirada del mar y la venida del tsunami.

Un amanecer, una nueva piedra. Me sentía en un cuento de los viejos eruditos donde cada intersección del tablero representaba un día del año, y era de necios entonces no hacer uso de ese tiempo para pensar bien el próximo movimiento. Ya había suficientes jugadas como para poder deleitarse con las formas en el tablero. Empecé a descubrirme sentado durante horas observando la partida, acariciando las piedras blancas, haciéndolas rozar los bordes de

la madera. La caja de cigarros, comprada hace más de un mes, seguía intacta, sellada. La posible derrota ya no me desvelaba, ahora no dormía por pensar en simultáneo una constelación de jugadas probables.

Contaba la partida con diligencia todos los días para hacer movidas a la altura de las necesidades. Las jugadas del viejo no estaban sujetas a ningún algoritmo predecible. Mi oponente, como el espíritu del sueño, era y no era mi abuelo. Me sentí inmerso en una batalla contra cientos de hombres distintos, juntos decidían la estrategia más letal o segura en dependencia del matiz que iba tomando el tablero. Y si bien eso me intimidaba, en la misma medida me seducía.

Así transcurrieron los primeros meses hasta que vino el error, la piedra desleal, un pensamiento guiado por la codicia. Uno, antes de atacar zonas coyunturales, debe ponerse los ojos del enemigo y ver postreras intenciones. Jugué como un tonto. Y todo el horror me vino de vuelta. Me transformé en una criatura pavorosa llena de inseguridades. La mano volvió a temblar y los cigarros retomaron su desfile continuo. Me aferré a las palabras duras de la madrina para sobrevivir: cojones al corazón, pecho al muerto, firmeza. Intenté remontar la partida durante unos cuantos días. No tuve éxito. La falta estaba hecha y cualquier jugador competente la usaría a su favor. Mi abuelo no fue menos, me ejecutó sin clemencia. Juraría haber oído esa noche el eco de su piedra, allá en el cuarto, como un sonido lacónico, determinante.

Al día siguiente me defendí cuanto pude, pero ya todo estaba dicho en ese tablero. Los de ultratumba no comenten errores. Cuánta ingenuidad al pensar igualada la partida, no se puede burlar miles de años de saber, cientos de generaciones agolpadas en una sola mano. A mi abuelo yo pude ganarle solo un par de veces y tal vez al amparo de su piedad.

Intenté distanciarme del juego. Dicen que las distancias aclaran visiones. Estuve haciendo retiradas y acercamientos sin notar el paso de los días ni atender mis urgencias. El cansancio hizo lo suyo y no recuerdo cómo llegué a la cama. Al despertar me tiré al suelo y empecé a arrastrarme hacia los pies del tablero. Pedí perdón, supliqué, parecía un ser rastrero y agónico. Me quedé allí tirado sollozando, mirando el techo. De pronto me vino una paz absoluta, pero efímera, como cuando un reo acepta su sentencia de muerte durante un instante y después vuelve a descalabrarse. Aproveché el destello, puse mi piedra y salí quebrado hasta la casa de mi madrina. A cada paso iba soltando trozos mí.

La madrina agarró dos espejos de cuerpo entero y los encaró uno frente al otro. Hay una solución, mijo, pero no es nada fácil, pasarle gato por liebre a un muerto es casi imposible, no podemos hacerlo olvidar su propósito en el mundo de los vivos, los muy salaos son caprichosos, les gusta joder, y que me perdone Oyá, ponte en el medio, mijo, habla con el muerto, se comprensivo y llega a un acuerdo. Y dicho esto la madrina se fue y regresó con una bolsa llena de velas, las fue colocando de una en una en lugares que me

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

parecieron estratégicos y no elegidos al azar. Terminó de encenderlas todas, apagó la luz y empezó un salmo: JekuaJeyYansá. Dilogún en Oyá... Miré el espejo de enfrente y vi un yo barbudo y agrietado, más parecido al viejo que a mí mismo. Dentro del cristal estaba también mi figura triste de espaldas, reflejada en el espejo posterior. Allí aparecía yo nuevamente, y así una sucesión infinitesimal de retratos míos rebotaban de espejo a espejo, hasta casi converger en un punto sin dimensiones. Forcé la vista en la última réplica. Había algo en ese reflejo además de mi cuerpo. Otra figura, un objeto quizás. Acerqué el rostro cuidadosamente y una miríada de réplicas se inclinó al unísono sobre sus respectivos cristales. Casi logro definir la cosa, pero me vinieron unos latigazos punzantes a los ojos, como si las orbitas quisieran hundirse en el cráneo. Por un instante pude sentir que mis clones ya no miraban a donde yo lo hacía, ahora clavaban sus pupilas en mí inquisitivamente y me gritaban algo indescifrable desde un lado y otro. Después, un palpito insoporrible en la cabeza y todo se hizo negro.

Desperté en la casa de la madrina. Ya había caído la noche y algunas velas permanecían llameando débilmente. Ella estaba meciéndose en un balance y fumaba un tabaco empapada de sudores hasta los pies. En el cuartico había tres carneros degollados y algunas gallinas rezumando espuma por la boca. Yo estaba embadurnado de sangre casi por completo y con la piel magullada. Todo me dolía o más bien me picaba. Miré a la madrina, es una mujer entera,

estremecedora. No hizo falta mi pregunta. Esto te va a costar caro, mijo, me dijo, te desmayaste, el muerto no quiso hablar contigo, el asunto parece serio, ¿Mijo, qué cojone le hiciste al viejo ese? El muy condenao quería seguir con el jueguito... no entendía ni palante ni patrá, te botó con un empuje que hace rato no veía, entonces le hablé directamente a Oyá y le pedí control con el viejo pa que te dejara tranquilito aquí en tu comemierdá, Ay, mijo, tengo el brazo este tumbao de tanto darte con los gajos, esto te va a salir caro, mijo, bien caro.

Le hubiera dado un brazo a la madrina si me lo hubiese pedido. No recuerdo haber sentido tanta gratitud por alguien. Le prometí un pago digno, sin miserias. Agarré un trapo sucio del piso y me limpié la sangre de los lugares más urgentes. Cuando estaba a punto de salir, la madrina agregó: El muerto te está esperando, mijo, Oyá no lo deja venir pero él te está esperando en su terreno, procura no morirte, y si vas a hacerlo, quítate la vida antes con esto y déjalo donde yo pueda encontrarlo. Me extendió un cuchillo de mesa oxidado, a todas luces sin filo. Está preparado por mí, agregó, no irás con los muertos, tampoco con los vivos, estarás en el limbo, créeme, va a ser mucho mejor.

Miré el cuchillo durante el camino de vuelta a la casa. También podría haberme dado una cuchara, pensé, viene a ser lo mismo.

El aire en la casa se había aligerado. Por primera vez, desde la aparición de mi abuelo, aquel

era mi espacio. Lo miré en su totalidad y supe que durante meses me entregué al descuido. El baño y la cocina apestaban. En una esquina de la sala había un montículo de cajas de cigarrillos vacías, engurruñadas, y el piso entero era un manto de polvo y cenizas. Lo primero que hice fue juntar todos mis ahorros y las pocas cosas de valor de la casa, y separarlas en una bolsa para la madrina. Después me dediqué a componer el lugar. No me atreví a mover el tablero y las piedras de su posición. Procuré limpiar esquivándolos con la vista, rozándolos apenas. Todo quedó en condiciones tolerables y me bajó el ajeteo del día de un solo golpe. Me iba hacia el cuarto y miré el tablero por encima del hombro antes de cruzar el vano de la puerta. No estaba igual. Había una jugada más.

Mi primera conclusión fue que el viejo no se había marchado, pero todo decía lo contrario: la madrina, la casa, el aire limpio. Uno es capaz de sentir cuándo los muertos lo están abrumando. Por algo inexplicable vi aquella piedra negra como la última palabra del viejo. Me acerqué sin prisas al tablero, cada segundo duró un siglo mientras examiné la jugada. No estaba preparado para eso. El viejo se había ido esa misma tarde y las secuelas eran aún muy frescas. Pero lo debo admitir, me atrajo este último desafío. Siempre me ha gustado llevar las cosas al límite.

Si bien es de tontos apresurarse al creer descubierta la intención de la jugada del enemigo, lo es mucho más cuando parece una movida equivocada ¿Era eso? ¿Un error? Fui corriendo

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

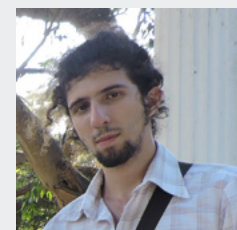
hasta el baño y me eché varias manos llenas de agua fría en la cara. Me miré al espejo y me di un par de bofetadas. Los muertos no se equivocan, no seas ingenuo, son calculadores, letales, marañeros, me dije. Podría ser un cebo, una jugada con planes hondos que no estaban a mi alcance.

Se me fue la noche dibujando nervaduras de posibilidades, bifurcando aquí y allá, y en ninguna versión salía yo mal parado. No podía ser, las cosas nunca son tan simples con los muertos. Ya cometí un error antes, di la partida por igualada. Tal vez la piedra era un insulto por haberme escurrido como una alimaña hasta la falda de la madrina. O bien podría representar una muestra de arrogancia. Mi abuelo y su séquito de vidas antepasadas podrían estarme invitando a finalizar la partida, ahora con hándicap, e incluso así dar por sentada mi derrota. Me molesté, aquello echaba por la borda todo el código de honor del go de los vivos y de los muertos. Pero fui yo el primero en despojarme de las solemnidades y actuar como un ser asqueroso hasta ganarme la repulsión. Miré el cuchillo de la madrina. Estaba al lado de la bolsa con el pago, apuntándome. Quizás la jugada no era un insulto. Evalué otra opción: Una debilidad en su juego que yo no hubiera visto y ellos tampoco estuviesen dispuestos a dejar la brecha abierta. Pero por qué sellarla ahora si ya la partida estaba zanjada de una manera tan indecorosa. Por qué restregarme en la cara mi insuficiencia. Me despreciaban, eso era seguro. Por último, pensé en la posibilidad de un simulacro, un error intencionado para devolverme las ganas de seguir el juego.

Afuera salía el sol. Demasiadas malas noches desgastan los ánimos de cualquiera. En el piso estaban los papeles con los ramales de opciones previstas a partir de la jugada del espíritu. Busqué un cigarro y me volví a sentar junto al tablero para seguir esbozando secuencias. Ponderé algunas por encima de las menos probables. Tomé una piedra blanca con una mano que sujeté con la otra para darle firmeza. Aun al medio día no pude decidirme.

Todavía no puedo. No he dormido nada desde hace una semana. Estoy deshecho. A veces creo ver a mi cuerpo tirado en la cama, reposado, pero yo sigo aquí desvariando de una intersección a otra, con la piedra blanca siempre agarrada a mi mano. La madrina vino hace dos días a coger sus cosas. Se veía molesta. No me importó. En mi mente solo se crean y destruyen posibilidades. Piedras aquí y allá. Y a veces se me repiten las palabras de la madrina sobre tocar la puerta de la muerte. El cuchillo oxidado sigue en la mesa de la cocina. Me levanto y llego hasta él, sin soltar la piedra. Lo tomo con cuidado. Miro el tablero una vez más. Voy hasta el cesto de basura y dejo caer el cuchillo. Vuelvo a la meseta de la cocina y cojo otro, lustroso, punzante, con filo. Así son las cosas, hay puertas que uno no debe abrir, y si ya están abiertas deben ser clausuradas, a veces, desde adentro.

ABEL GUADA AZZE (LA HABANA, 1991)



Licenciado en Matemática. Narrador. Obtuvo mención especial en la 3ra edición del concurso Mabuya 2013 en la categoría cuento fantástico. En el 2014 ganó mención

en el concurso de cuentos de ciencia ficción de la revista Juventud Técnica. Graduado del curso de técnicas narrativas del Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso. Este es el primer relato de su autoría que publicamos en Korad.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ACTA DEL JURADO DEL PREMIO OSCAR HURTADO 2016 DE POESÍA FANTÁSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN

A los 22 días del mes de abril de 2016, el jurado de poesía fantástica del Concurso Oscar Hurtado 2016, compuesto por Yanelis Encinosa, Elaine Vilar Madruga y Raúl Aguiar acuerdan, por unanimidad, otorgar los siguientes premios y menciones:

Premio de Poesía Fantástica al poema *BBBBB166*, con seudónimo Alan Patrick, de Rubiel Alejandro González, por la excelente selección del personaje de un robot como sujeto lírico que se lamenta de su abandono y la soledad en claro homenaje al universo de Asimov.

Asímismo el jurado otorga menciones a:

Zahir, con seudónimo Beatriz Vitervo, de Maileis González, por la re-actualización en tono ciberpunk a un tema crucial como es el zahir, dentro de la narrativa fantástica de Jorge Luis Borges

Largo viaje, con seudónimo Uther DouL, de Alexy Dumenigo, por un poema de excelente factura donde se recrea un universo postapocalíptico y se describe la búsqueda de una esperanza en el símbolo de una ciudad nueva.

Vigilia, con seudónimo Virgen, de Milena Hidalgo, por un poema al mejor estilo gótico con la particularidad de ser una poesía rimada, que muestra a un sujeto lírico temeroso de la llegada de la noche y con ella sus fantasmas.

También sugerimos para su publicación en la sección de humor de la revista Korad, al poema *Historia del caballero de la axila infecta y de*

como perdió la oportunidad de perder familia, del autor con seudónimo Cuervo, que resultó ser Junior Fernández por la divertida parodia que remeda una historia típica de la fantasía heroica.

Y para que así conste, firman la presente acta

Yanelis Encinosa

Elaine Vilar Madruga

Raúl Aguiar

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

BBBBB166



Le faltaba irregularidad, le faltaba el caos de la vida permanente en la que una habitación, o incluso sólo una mesa, se adapta a las sinuosidades y fluctuaciones de una personalidad particular.

Isaac Asimov

Yo robot.

Un puñado de piezas a medio armar sobre la mesa del mezquino alfarero.
Soñando cada noche con ovejas mecánicas que pastan en mi vientre.
Soñando con los engranajes que me pertenecen, como un jardín de hierro.

Yo máquina imperfecta.

Propenso al recuento de la cifra perversa.
Números como espadas me van llegando a la memoria.
Y yo sigo en mi sitio con la resignación de un relojero.

Yo autómatas escarmentado.

Acostumbrado a hacerme el muerto en la sed de las noches.
Sin una sola historia que contar más allá del silencio.
Puesto del lado de las cosas efímeras, como una bestia en el acantilado.

RUBIEL G. LABARTA (HOLGUÍN, 1988)

Ingeniero en Ciencias Informáticas. Poeta y narrador. Tiene publicado el libro *Los Dioses Secretos* (Poesía, Ediciones La Luz, Holguín, 2013, Premio Puertas de Papel en la Feria Internacional del Libro de La Habana, 2015).

ZAHIR



La última vez el Zahir había sido una moneda corriente en Buenos Aires.

Antes, un tigre, una brújula, un astrolabio, el fondo de un pozo.

Dotado de la terrible virtud de las cosas inolvidables,

el zahir aparece periódicamente en la Historia

para obsesionar, hasta la locura,

a quien lo ha mirado siquiera por un instante.

La última vez había sido una moneda de veinte centavos,

que el Poeta de las Bibliotecas y los Laberintos

recibiera como cambio por una caña de naranja

a la salida de un velorio.

Hoy, ochenta años después,

poseo la certeza atroz de haber visto reaparecer al Zahir

bajo la forma de un icono de colores brillantes,

perdido en algún recóndito lugar de la Red.

Pero, a diferencia del Poeta, me es imposible deshacerme de él;
perderlo a propósito a la vuelta de alguna esquina.

Con movimiento automático y ojos sonámbulos
recorro ciberespaciales rutas que me conducen a su encuentro,
y paso infinitas horas frente a esta pantalla,
mientras noto cómo mi vista se va volviendo borrosa,
cómo cada vez adivino, más que percibo, al Zahir.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Esta sutil y progresiva ceguera, sin embargo,
secretamente me reconforta,
pues me hace experimentar una comunión con el Poeta,
a quien los ingratos colores le fueron abandonando de a poco; pero nunca la
endemoniada figura de aquella moneda de veinte centavos.

Entonces me pregunto:
¿cuántas víctimas habrá de cobrar este Zahir,
mucho más efectivo ahora, en tiempos hiperglobales?
Y me pierdo en inservibles elucubraciones
que me hacen imaginar a miles...
a millones de usuarios trogloditas
con la vista clavada en las pantallas de sus computadoras.
Puede que ya haya enloquecido,
porque esto ha llegado a parecerme algo hermoso:
¡la humanidad haciendo, por primera vez, en su ya larga historia,
alguna cosa al unísono!
...aunque esta sea perseguir incansablemente
la mortífera quimera de un Zahir.

MAIELIS GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, (LA HABANA, 1989)



Licenciada en Letras por la Universidad de La Habana (2012). Editora del Departamento de Edición de Textos de la Universidad de La Habana (Editorial UH). Investigadora. Profesora Instructora de la Cátedra de Estudios Lingüísticos y Literarios de la Facultad de Artes y Letras de la Universidad de La Habana. Imparte clases de Literatura Española (Siglos de Oro) y de Literatura Cubana. Recibió el premio Oscar Hurtado 2014, convocado por el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso y el Taller Espacio Abierto, en la categoría de artículo teórico por el texto *Jorge Luis Borges y el cambio de paradigma en la literatura fantástica*, publicado en Korad 17. En 2015 recibió Beca de Creación «Caballo de coral» (que convoca el Centro Onelio por su proyecto de libro. Fue ganadora del Premio Eduardo Kovalivker 2015 en cuento. En Korad publicadmos demás su ensayo *Distopías en el ciberpunk cubano: CH, Ofidia y Habana underguater* (Korad 12)

RAÚL AGUIAR

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTICA
FANTÁSTICASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

RAÚL AGUIAR, LA HABANA, 1962



Escritor. Licenciado en Geografía por la Universidad de la Habana. Actualmente trabaja como profesor de técnicas narrativas para jóvenes escritores en el Centro de formación literaria Onelio

Jorge Cardoso. Ha publicado *La hora fantasma de cada cual*, (novela), Premio David 1989, Editorial Unión, 1994; *Mata* (novela corta), Premio Pinos Nuevos 1994, Editorial Letras Cubanas, 1995; Editorial Unicornio, 2004), *Daleth*, (cuentos), Premio Luis Rogelio Noguera 1993, Editorial Extramuros, 1995 y *Realidad virtual y cultura ciberpunk*, Premio Abril 1994, Editorial Abril, 1995 y *La estrella bocarriba* (novela), Editorial Letras Cubanas, 2001; Editorial Gente Nueva, 2016 y *Figuras* (cuento), Premio iberoamericano de cuento Julio Cortázar 2003, Editorial Letras Cubanas 2003. También cuentos suyos han aparecido en numerosas antologías de Cuba y el extranjero como *Los últimos serán los primeros*, *Recurso extremo*, *Contactos*, *Fábula de Ángeles*, *El ánfora del diablo* (México), *Anuario de la UNEAC 1994*, *El cuerpo inmortal* (Cuentos eróticos cubanos), *Toda esa gente solitaria* (Cuentos cubanos sobre el Sida) (España), *Aire de Luz*, *Polvo en el viento* (Argentina) y otras, así como relatos, reseñas so-

bre libros, artículos y ensayos literarios en las revistas Muchacha, la Gaceta de Cuba, Casa de las Américas, Letras Cubanas, Juventud Técnica, Revista del libro cubano, Exégesis (Puerto Rico), Camión de ruta (Perú) y otras. Ha impartido numerosas charlas y conferencias sobre literatura cubana actual en diversos eventos y congresos artístico-literarios. Es miembro de la Unión de escritores y artistas de Cuba (UNEAC). En 2010 viajó a Saint Nazaire en un proyecto de varios artistas cubanos donde realizó performances con el tema del agua y las raíces mágicas afrocubanas y celtas. Sus ilustraciones y portadas, que se basan sobre todo en collages o fotomanipulación digital, han aparecido en varios libros

de Gente Nueva, como la tercera edición de *La estrella bocarriba* (2015) y la antología de ciencia ficción argentina Buenos Aires Próxima (2015). Ha ilustrado varios cuentos de las revistas digitales Korad y Qubit.



RAÚL AGUIAR

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTICA
FANTÁSTICASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE



RAÚL AGUIAR

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTICA
FANTÁSTICASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE



SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

HISTORIA DE CABALLERO DE LA AXILA INFECTA Y DE CÓMO PERDIÓ LA OPORTUNIDAD DE FORMAR FAMILIA



Y es esta es la historia de Sir Marmitaco
un noble guerrero sin pares ni impares
¡Qué gran estrategia, qué bellos lunares,
qué gracia, qué porte... qué peste a sobaco!

A todos vencía con gran arrumaco,
de asco mataba su abrazo asfixiante
su espada era curva y de corte elegante
pero más allá de su fuerza terrible
tenía el caballero un truco infalible:
¡Ataque sorpresa sin desodorante!

Caían como moscas a su alrededor
los grandes guerreros, las bestias y magos
y fueron tan grandes sus muchos estragos
y tanta la fama de su cruel hedor
que el Dios de la Peste le dijo:

—Señor
le entrego mi trono y mi fétida capa
si en esa armadura se pone una tapa.
Mas Sir Marmitaco contra el dios maldijo
y al darle la espalda solamente dijo:
—Eso que me pide, de mi brazo escapa.

Y así como en toda leyenda,
el amor llegó al caballero como una doncella:
la bestia guardiana de la dama aquella
huyó del sobaco muerta de pavor
y la grácil dama perdió su color
cuando el caballero en gesto sereno
quiso hacerla suya de pasiones lleno.
Lo que hubiera sido una dulce vigilia
terminó en un acto de cruel necrofilia
por exposición prolongada al veneno.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ESCRIBIR FICCIÓN

GUÍA PRÁCTICA DE LA FAMOSA ESCUELA DE ESCRITORES DE NUEVA YORK GOTHAM WRITERS' WORKSHOP



FICCIÓN: EL QUÉ, EL CÓMO Y EL PORQUÉ

Hola, tu cara me suena.

Como decano del Gotham Writers' Workshop, estoy rodeado de gente que desea escribir relatos de ficción. Trabajo a diario con nuestros profesores, un grupo de personas con tanto talento e inteligencia que aunque podrían haber triunfado en cualquier campo, optaron por dedicarse a la precaria vida de la ficción. Con frecuencia asisto como observador a nuestras clases sobre ficción ya sea en las aulas tradicionales, llenas de alumnos de Nueva York y de sus áreas limítrofes o en aulas virtuales llenas de estudiantes de todos los rincones de Estados Unidos e incluso de lugares tan lejanos como África, China y Aus-

tralia. En esas clases me encuentro con todo tipo de personas: médicos, abogados, contables, conserjes, policías, enterradores, amas de casa, jubilados, estudiantes, parapsicólogos, guardas de zoo, y muchos más.

Lo cierto es que por ahí fuera hay una cantidad alucinante de gente que tiene un intenso deseo de escribir ficción.

¿Por qué será?

Aunque este capítulo es algo más que un análisis filosófico de por qué escribimos relatos de ficción tal y como promete su título intentaré

responder, antes de llegar al final, a esta pregunta tan incómoda.

Una breve definición de ficción

Comencemos por una pregunta sencilla: ¿qué es la ficción? En su sentido más amplio, una ficción es simplemente una historia inventada.

El negocio de inventar historias existe desde hace mucho tiempo. En algún momento de nuestro sombrío pasado nuestros ancestros cavernícolas empezaron a imaginar historias y a contárselas unos a otros. La tradición creció y algunas de aquellas historias llega-

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ron a ser bestsellers convirtiéndose en mitos, narraciones que se transmitieron de generación en generación, atravesaron continentes y dieron forma al pensamiento humano. En un momento dado, algunas de esas historias se empezaron a escribir para ser leídas. Hace unos cuatro mil años, un emprendedor escritor de Mesopotamia cinceló *La epopeya de Gilgamesh* en unas tablas de piedra, y si te acuerdas de lo difícil que era revisar un texto escrito en una máquina de escribir...

Todo esto nos lleva a una definición más precisa de lo que es la ficción: historias inventadas que se cuentan en prosa y utilizando únicamente palabras.

Solo palabras.

Éste es el singular desafío y la maravilla de la ficción escrita. No hay actores ni narradores que hagan gestos o inflexiones de voz. No hay pintores ni directores que nos muestren decorados o primeros planos. Todo se hace con esos pequeños símbolos que llamamos letras que se fusionan en palabras y se multiplican para crear frases y párrafos. Por algún proceso químico, esas palabras interactúan con la imaginación del lector de tal manera que le hacen sumergirse en la realidad de la narración — como Alicia al atravesar el espejo — y, una vez allí, experimentar, sentir y preocuparse por esa realidad con la misma intensidad que lo haría por los problemas y desengaños de su propia vida.

Para nosotros, los seres humanos, este proceso es curiosamente importante. La ficción o, lo que es lo mismo, cualquier tipo de historia, parece constituir una necesidad básica que está tan profundamente arraigada en nosotros como la de comer, tener cobijo o compañía.

Pienso que esto se debe a dos razones. La primera es la diversión, el entretenimiento. Necesitamos divertirnos, entretenernos y las historias son muy eficaces para satisfacer ese deseo. La segunda es la búsqueda del sentido de nuestra existencia. Nuestra curiosidad, y tal vez nuestra inseguridad, nos llevan a explorar de manera constante el quién, el qué, el dónde, el cuándo y el porqué de nuestra existencia. Algunos llaman a esta elevada meta la búsqueda de la verdad.

Una buena obra de ficción satisfará una o ambas necesidades de manera brillante y con una tecnología milagrosamente simple. En realidad, lo único que la ficción necesita son algunas palabras que interactúen con la imaginación del lector, una combinación que para muchas personas produce la forma de contar más potente que existe, por no decir, también, la más portátil.

Una cuestión de forma

Volveremos en breve a la cuestión de la diversión y del sentido de la existencia, pero echemos ahora un rápido vistazo a las formas básicas que adopta la ficción.

En primer lugar tenemos la novela. Lo habitual es que una novela tenga por lo menos unas ochenta mil palabras (alrededor de 320 páginas a doble espacio). Algunas son un poco más cortas y muchas son más extensas. Las novelas se suelen dividir en capítulos, ofreciendo así al lector algunos descansos mentales que resultan muy necesarios.

Una novela es el equivalente literario a una sinfonía; una obra de ficción grande y ambiciosa. Las novelas no se limitan a ser más extensas que otras obras de ficción. Por lo general tienen más de todo: más personajes, más escenas, más nudos narrativos, más enjundia. Tal vez consistan en una historia central que se rodea de todo un mundo de actividad y cambio. Alguien me dijo una vez que era capaz de saber si una obra era una novela o un cuento tras leer solo la primera frase. Interpretalo como quieras.

Algunas novelas se desparraman. *Guerra y paz* de Lev N. Tolstói es un océano de incontables personajes cuya historia se desarrolla durante muchos años y en un espacio de miles de kilómetros que sumergen al lector en una época que cubre todos los aspectos de la humanidad. En cambio *El guardián entre el centeno* de J. D. Salinger abarca solo unos pocos días y nunca se aleja del protagonista, ese adolescente confuso llamado Holden Caulfield. También tenemos *Ulises*, de James Joyce, que serpentea durante casi ochocientas páginas, entrando y saliendo en diversas mentes y estilos, pero siempre dentro de los confines de un único día dublinés.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Escribir una novela requiere un gran esfuerzo que puede tragarse años de la vida del autor, una prueba de resistencia incluso para las almas más duras. Sin embargo, para los aspirantes a escritores la novela es la gran ballena blanca de la ficción, y seguramente no descansarán hasta haber derramado su sangre en varios cientos de páginas. Buen viaje para ellos.

Y luego está el cuento. No suelen extenderse más allá de las quince mil palabras (unas sesenta páginas a doble espacio) y la mayoría son más breves. El cuento medio tiene aproximadamente la extensión de uno de los capítulos del libro que tienes entre las manos, aunque en los últimos tiempos se han puesto de moda los microrrelatos, historias de tan solo una o dos páginas o incluso unas pocas líneas. Los cuentos son el equivalente literario a las canciones. No tienen por qué resultar menos complejos en emociones que las novelas, al igual que *Amazing Girl* no tiene menos poder que la *Novena Sinfonía* de Beethoven, aunque el alcance de un cuento sea más limitado. Los cuentos suelen centrarse en un único acontecimiento o por lo menos en un único aspecto de la vida de un personaje.

El nadador de John Cheever se focaliza en el deseo incansable de un hombre que durante una tarde de verano quiere llegar a su casa cruzando a nado las piscinas de sus vecinos. *Una bala en el cerebro* de Tobías Wolff se centra en unos pocos minutos significativos en los que un crítico literario permanece de pie

en la cola de un banco. *Entusiasmo* de Alice Munro se extiende desde la Primera Guerra Mundial hasta la Segunda, aunque siempre limitándose a la extraña relación de una bibliotecaria que literalmente pierde la cabeza. Estas historias escarban en profundidad pero sin alejarse nunca de unos focos de atención claramente delimitados.

A veces se escriben cuentos con algún tipo de relación entre sí con el fin de publicarlos en forma de libro de relatos, como en el caso de *Winesburg, Ohio*, de Sherwood Anderson, en el que las narraciones presentan a diferentes personajes, que viven en el mismo pueblo. O como en el caso de *Hijo de Jesús*, de Denis Johnson, en el que el mismo personaje inadaptado vaga por cada una de las historias. Es un tipo de relatos que se pueden disfrutar por separado pero que leídos en su conjunto producen un efecto acumulador.

Tal vez los cuentos sean el perfecto primer paso para el escritor principiante porque exigen menos dedicación temporal que una novela. Sin embargo tienen una forma que resulta muy exigente. A una novela se le puede permitir cierta gordura pero los cuentos deben mantenerse a estricta dieta. Cada palabra cuenta. Los mejores cuentos utilizan una precisión y una economía que nos recuerdan a la poesía.

Y luego tenemos la novela corta, que revolotea entre la novela y el cuento. En extensión, las novelas cortas tienen entre quince mil y

ochenta mil palabras. Algunas combinan el mayor terreno de las novelas con la narrativa más economicista de los cuentos, como ocurre con *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad, que cubre un extenso viaje fluvial en un barco a vapor que cruza África. Otras novelas cortas combinan el menor ámbito de los cuentos con el relajado despliegue de las novelas, como en el caso de *La metamorfosis* de Franz Kafka, que refleja, en unos pocos días, la vida de un hombre que se despierta una mañana y descubre que se ha convertido en un extraño insecto.

Seguir generalizando sobre estas formas de relato sería hacerles una injusticia. Son formas elásticas que pueden significar cosas distintas a los diferentes escritores. La única diferencia indiscutible es la extensión, aunque en realidad tampoco hay un acuerdo sobre eso. Quizá la única diferencia verdaderamente indiscutible sea que los títulos de las novelas y de las novelas cortas en el mundo anglosajón se escriben en cursiva mientras que los de los cuentos se presentan entre comillas.

¿En cuál de esas formas deberías centrar tus esfuerzos? Todo relato debería adoptar la forma que quisiera, aquella en la que se desplegara con mayor comodidad. Por ejemplo, tal vez comiences a escribir un cuento y acabes descubriendo que los personajes y las situaciones exigen un lienzo mucho más amplio. No se limitarán a ese pequeño marco que es el cuento. En ese caso no tendrás más remedio que reducir el foco de la historia o cancelar el

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

viaje de verano que tenías previsto y empezar a trabajar en una novela. Algunos escritores eligen uno de los formatos y no se salen de él mientras que otros pasan de una forma a otra.

Ficción literaria y de género

La ficción se puede subdividir asimismo en dos campos: el de la ficción literaria y el de la ficción de género. La ficción literaria hace referencia a los relatos que de alguna manera aspiran a ser considerados «arte». La mayoría de ellos atraen a unos lectores de cierta élite, en particular cuando se trata de cuentos. La ficción de género nos presenta relatos que suelen clasificarse según los populares géneros de misterio, suspense, terror, fantasía, ciencia ficción, oeste y romántico. En este caso las narraciones se dirigen a un público más amplio. (En inglés existe el término *mainstream fiction* para hablar de la ficción literaria que además tiene atractivo comercial).

La distinción más sencilla consiste en decir que la ficción de género es entretenida, popular y menos importante que la literaria que, por el contrario, busca mayor profundidad y exigencia artística. Esa idea es en parte verdadera. La mayoría de los escritores de género admitirán con orgullo que su principal motivo para escribir es que sus lectores se entretengan. En general, los autores de ficción literaria afirmarán con rotundidad que están intentando expresar algo sobre la condición humana. Ambos tipos de ficción resultan igualmente válidos, tal y como demuestra el hecho de que los dos cuentan con una gran cantidad de lectores.

No hay nada intrínsecamente negativo en esta división de la ficción. Vive la difference. Hoy en día en nuestros televisores disponemos de varios cientos de canales entre los que elegir. ¿Por qué no hemos de disfrutar de una gama de opciones así de grande en nuestros relatos? Habrá personas que prefieran la prosa exquisita de Amy Tan, una autora literaria ganadora de varios premios, mientras que otros quizá elijan el terror de Stephen King, el padre de los escritores de género, y seguro que algunos optarán por cambiar de bando de vez en cuando.

En realidad, ambos tipos de literatura tienen mucho en común. Los escritores literarios no deberían considerar a los de género como autores perezosos ni éstos percibir a los primeros como esnobs. De hecho, podrían aprender mucho los unos de los otros. Un relato literario debería mantener al lector enganchado, pasando las páginas mucho después de la hora de apagar la luz, igual que las narraciones de entretenimiento resultarán mucho más divertidas si además incluyen cierta profundidad y auténtica resonancia.

Este libro se centrará principalmente en la ficción literaria, como ocurre en las clases de ficción de nuestro taller. Tenemos cursos independientes sobre los diferentes géneros narrativos. Sin embargo, aunque en esos cursos se trabaja en las necesidades particulares de cada género, la parte más importante de lo que enseñamos en ellos es exactamente igual a lo que se enseña en los cursos de ficción. Se aplican los mismos elementos del oficio por-

que, en realidad, cuando hablamos de ficción, lo bueno siempre es bueno.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTICA
FANTÁSTICASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

HISTORIA DEL CINE FANTÁSTICO Y DE CIENCIA FICCIÓN

EN LATINOAMÉRICA parte V

LOS AÑOS 80



Más Allá de la Aventura (Oscar Barney Finn, 1980), constituye un raro ejemplo de tratamiento de la temática OVNI en el cine argentino. La historia se inicia en París, donde Sonia (Catherine Alric) conduce un programa televisivo de documentales sobre el mundo de la naturaleza. Buscando alternativas para paliar el escaso rating, la muchacha decide ir a Argentina siguiendo la pista de un enigmático investigador que relata extraños sucesos en el

norte de Misiones: tras la caída de un aerolito, los pájaros han dejado de cantar, las piedras se han agrietado, los animales salvajes han desaparecido, y lo más inquietante: los habitantes del poblado se han vuelto aprensivos, esquivos y temerosos en extremo.

Sonia se traslada al lugar de los hechos, donde la aguarda Tony Medina (Andy Pruna), junto a quien emprenderá una expedición que los

pondrá frente a frente con los peligros potenciados de una naturaleza salvaje y redobladamente hostil por los influjos del fenómeno OVNI. Hojas que provocan lacerantes heridas al mínimo contacto; troncos a temperaturas insospechadamente hirvientes; muertes animales y humanas de apariencia ritual; misteriosas desapariciones y resplandores cegadores sumen a los protagonistas en un espacio extra-

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

ñado en el que la mano alien, se sugiere, ha tenido algo que ver.

También de 1980 es el filme brasileño *O Inseto do Amor*, de Fauzi Mansur. Una comedia erótica de Cf. Una epidemia causada por un insecto encontrado por un científico en el Amazonas, el *Anophelis Sexuallis*, provoca anomalías en las personas picadas por el insecto. Quien es picado tiene que tener relaciones sexuales en el espacio de dos horas, ya que en caso contrario muere.

Otra brasileña de 1980 es *Alguém*, de Júlio Silveira. El filme describe la relación entre una adolescente y un empleado de la hacienda de su padre, en los años 50. Este empleado misterioso y mudo, vive solitario en un refugio en medio del bosque y tiene el poder de hacer crecer de forma gigantesca todos los vegetales y frutos que acaricia. Nadie sabe cual es su origen u otras informaciones sobre su historia.

1981 es, entre otras cosas, el año de otro abordaje en clave de película infantil a uno de los mitos por excelencia de la ciencia-ficción: *Los Parchís contra el Inventor Invisible* (Adrián Quiroga). Julio De Grazia es aquí un doctor loco que trabaja en la invisibilidad aún imperfecta de su Superjefe, quien desea obtenerla para dominar el mundo (otra vez...). Los Parchís, desgraciadamente de gira por Mar del Plata, portan sin saberlo las partes separadas que completarían el invento, por lo que serán

implacablemente perseguidos por el inescrupuloso profesor y sus secuaces.

1981 trae un largometraje brasileño postapocalíptico: *Abrigo Nuclear*, de Roberto Pires. En Abrigo Nuclear, la sociedad vive recluida en un refugio subterráneo. El encargado de la limpieza de los detritos radioactivos en la superficie, descubre serios problemas y el peligro de explosión que podría comprometer el refugio. Pero su advertencia alarmante es considerada una insubordinación por el comandante, que mantiene a la población subterránea en estricta disciplina e ignorante de que en el pasado, la humanidad ya había habitado en la superficie.

También de 1981 es la comedia *O Incrível Monstro Trapalhão* del director Adriano Stuart. Los Trapalhães trabajan como mecánicos en un autódromo. Jegue (Renato Aragão) también hace investigaciones en un laboratorio, intentando desarrollar un combustible más eficiente. Con estas mezclas acaba inventando también una poción capaz de transformarlo en un monstruo gigante, dotado de una gran fuerza. Gracias a este artificio, Jegue vence los golpes bajos de un competidor en las pistas de carrera. Al final él inventa un combustible que sustituye el petróleo, lo que hace que reciba ofertas de varios gobiernos. Jegue no acepta las propuestas y escoge mantener la fórmula en Brasil. Contrariados, los árabes intentan robar la invención secuestrando a Ritinha, su novia.

En México la década comienza en 1981 con el filme *México 2000*, de Rogelio A. González. En el Olimpo se decide exterminar a la humanidad, pero uno de los dioses aboga por México, que en el año 2000 es un paraíso donde se han extinguido todas las calamidades.

El año siguiente sería el turno de *Superpolicía 880*, del director mexicano Pedro Galindo III, en la que un policía de frontera logra desmantelar una banda criminal que quiere construir una máquina que los vuelva invisibles.

En 1982 Ivan Cardoso filma *O Segredo da Mumia (El secreto de la momia)*. El Professor Expedite Vitus se embarca en la aventura de reconstruir un antiquísimo mapa roto en ocho partes. Cada uno de los propietarios de las ocho partes son asesinados misteriosamente, pero el profesor consigue hacerse con todas ellas y así viaja a Egipto, en donde con el mapa accede a la tumba de Runamb, la Momia, que se lleva con él a Brasil. Una vez allí la momia vuelve a la vida, y se encapricha con la bella Miriam, a quien la Momia toma por la reencarnación de Nadja, una bailarina de la que estuvo enamorado en vida tres mil años atrás.

Los *Extraterrestres*, filme argentino infantil de Enrique Carreras, 1983, burdo cazabobos de vacaciones de invierno que intenta capitalizar el boom de *E.T. The Extraterrestrial (E.T. El Extraterrestre)*, Steven Spielberg, 1982). El alien de marras se llama Monguito, y no logra

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

siquiera ser un pálido émulo del taquillero original.

En el mismo 1983 se estrena *Diablito de Barrio*, de Antonio Cunil, lacrimógena comedia protagonizada por la estrella infantil Lorena Paola. El film filtra un discurso tibiamente populista, pretendiendo retratar la vida de «los pobres» y lo felices que son en tanto tales, aunque al final todos vitoreen al generoso empresario -Juan Carlos Calabró- que decide invertir en el barrio y hacerlos un poco más ricos. En lo que a Sci-Fi toca, sólo la presencia del inventor interpretado por Marcos Zucker, tío de Rita, y empeñado en descubrir «el color de la felicidad».

En 1984 José Mojica Marins estrena el largometraje erótico de CF *A Quinta Dimensão do Sexo*, donde dos amigos, estudiantes de química, ridiculizados en la escuela, desarrollan sustancias que los vuelve maniáticos sexuales, lanzándolos en una serie de crímenes sexuales. Durante más de 60 años el cineasta y actor brasileño José Mojica Marins ha explorado diversos géneros, desde cine para niños hasta la pornografía, pero el papel que lo consagró como uno de los precursores y máximos representantes del cine de terror fue Zé do Caixão, un siniestro personaje que está obsesionado por crear al hijo perfecto.

1984 *Etéia, a Extraterrestre em sua Aventura no Rio*. Directores: Roberto Mauro, Zezé Macedo, Eliezer Mota, Wilson Grey. Lanzada apenas un año después de E.T. de Steven Spielberg, esta

parodia brasileña narra la historia de la novia de un extraterrestre que, procurando su amor, pierde el control de su nave espacial y acaba perdida en Río de Janeiro, creando grandes confusiones.

1984 – *Amor Voraz*, de Walter Hugo Khouri. Es un filme sobre la relación entre una mujer y un extraterrestre que viajó por el espacio en forma de luz con el objetivo de encontrar refugio para su pueblo, una civilización mucho más antigua y desarrollada, cuyo planeta está a punto de extinguirse. Le llevó miles años «germinar» como hombre en un lago y su misión es reportar datos sobre la Tierra.

Historias violentas es un filme mexicano de 1984, del director Víctor Saca. Se trata de cinco cuentos donde la violencia es el personaje principal: En *Servicio a la carta* un hombre tímido, pobre y solitario, sufre los abusos de un vecino. Trata de vengarse de él humillándolo donde trabaja como mesero, pero al día siguiente, el abusivo lo golpea más fuerte que nunca. En *Fuego Nuevo* por error, un ejecutivo asiste disfrazado de caballero tigre a una elegante fiesta normal y sufre las burlas de otro invitado, al que al final termina matando. En *Reflejos* la llegada de un extraterrestre interrumpe los esfuerzos de un Don Juan para seducir a una mujer que al final también resulta extraterrestre. Sus colegas terminan matando al conquistador. En *Última Función* los espectadores de un cine de barriada son encerrados al salir por unos extraños que los obligan, uno

por uno, a dibujar un león; quienes no lo hacen son asesinados. En *Noche de paz* los habitantes de un pudiente vecindario enloquecen y destruyen un automóvil cuyo claxon no deja de sonar; cuando el dueño se presenta, lo linchan y arrojan su cadáver y su automóvil a un barranco.

1985 es el año del filme mexicano *El ombligo de la luna*, de Jorge Prior. Esta inusual propuesta nos transporta a un mundo pos-apocalíptico donde la Ciudad de México está destruida, las calles son controladas por motociclistas emplumados, los guardaespaldas son mariachis y en la frontera siguen pasando indocumentados como en la época actual. La historia se enfoca en tres amigos que buscan «La ciudad prometida» para ello buscarán las coordenadas en una computadora sacada de un cuadro cubista y se aventurarán a los cuatro estados localizados en los cuatros puntos cardinales.

1985 – *Areias Escaldantes*, un drama de ciencia ficción brasileño de Francisco de Paula

1986 – *Por Incrível que Pareça*, comedia de terror y ciencia ficción de Uberto Molo. Un funcionario de una planta nuclear sufre un accidente y, gracias a las radiaciones que recibe, consigue que su cabeza sobreviva separada del cuerpo.

1986 – *Os Trapalhões no Rabo do Cometa*. Director: Dedé Santana. Un viaje en el tiempo, contado en forma de dibujo animado, com

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

caracterizaciones de los Trapalhães. Ellos comienzan el filme en el Teatro Scala, de Rio de Janeiro, recibiendo en el palco a Mauricio de Sousa. A partir de ahí entra la historia en dibujos animados, en el cual los Trapalhães son perseguidos por un brujo desde la época del Império Romano hasta los días actuales, pasando por la Edad Media, el viejo oeste y la Primera Guerra Mundial.

En 1986 sale a la luz *As sete vampiras*, del brasileño Ivan Cardoso, donde su protagonista, Frederico Rossi, botánico, comienza a experimentar con una rara variedad de planta carnívora procedente de África. La planta es venenosa, y le ataca, aunque gracias a un antídoto logra salvar la vida, no así su esposa Silvia, que también resulta afectada. Silvia parece contraer una extraña enfermedad. El antídoto vuelve a funcionar, y parece que la mujer se recupera. Poco después, Rogelio, un amigo de los Rossi, los invita a un club nocturno en el que unas bailarinas realizan un número llamado *Los siete vampiros*. A partir de ese momento comienzan a producirse sangrientos asesinatos.

El ataque de los pájaros, filme mexicano de 1986, del director René Cardona Jr. Es una especie de homenaje al filme de Alfred Hitchcock. También conocida como *Birds of prey*. En diversas partes del mundo las aves domésticas se rebelan contra los seres humanos. La reportera Vanessa y el fotógrafo Peterson son enviados a realizar un reportaje. La reportera entrevista a una víctima que suelta un

canario y es picoteado. En Puerto Rico, varias personas son atacadas por Palomas. El hombre entrevistado festeja el cumpleaños de su nieta y una parvada de palomas lo matan. Otra población es evacuada. El alcalde, Peterson y la reportera suben al último tren y las palomas asesinas entran por una ventanilla. Los pasajeros cambian de vagón y el otro es separado y dinamitado. Vanessa llega a la conclusión de que el ataque de las aves es una reacción a la contaminación ambiental.

Los *Superagentes contra los Fantasmas* (Julio Saraceni, 1986), la entrega final y la más decadente de la larga serie que se iniciara en 1974 con *La Gran Aventura*. En esta ocasión, los devaluados Superagentes deben desbaratar un laboratorio científico clandestino que funciona en el sótano de un castillo. Malogradísimo surtido de clichés del terror y la ciencia-ficción. En este sentido la entrega parece cruelmente autoparódica, y quizás el único acierto entre tanta pobreza.

Hombre mirando al sudeste es una película argentina escrita y dirigida por Eliseo Subiela en 1986. En un hospital psiquiátrico aparece un nuevo paciente que dice llamarse Rantés (Hugo Soto), y que afirma ser un mensajero de otro planeta que vino a investigar la «estupidéz humana». El Dr. Julio Denis se muestra escéptico sobre esta historia, pero Rantés irá introduciéndose en su vida, haciéndolo dudar si realmente está loco, con lo que, sutilmente, lo obliga a replantear su vida y profesión.

Si bien se ha concedido con frecuencia que la procedencia extraterrestre del protagonista está fundada meramente en los dichos del mismo -que entonces bien podría ser «sólo» una suerte de genio ganado por la locura, tal como quiere creer el Dr. Denis-, observando el film con un poco más de atención puede verificarse la prueba que refuta tal aseveración. Veamos: Rantés comienza a ser visitado periódicamente por una joven, a la que él llama «La Santa» (y que luego revelará como su hermana), ambos agentes de su planeta cumpliendo una misión en La Tierra. También dice que cuando uno de estos agentes -diseminados por el mundo- traicionan su causa al caer bajo la tentación de alguna pequeña maravilla terrestre («la brisa que entra por una ventana, el olor de una mujer...»), un líquido azul se precipita por la boca de los desertores.

En el mismo año, y para compensar, Carlos Galettini dirige *Los Matamonstruos en la Mansión del Terror*, en la que varias momias del Medio Oriente son devueltas a la vida por Nathán Pinzón en el rol de un científico loco víctima de un colega carente de escrúpulos.

Abriendo fuego (1987) del director mexicano Rodolfo de Anda. También conocida como: *En busca del astronauta maya*. El científico y médium Sagan se hace de una rara pieza de metal que ha costado la vida a quienes la localizaron y parte con ella a la selva para demostrar su teoría de que es la llave de una nave espacial. Lo acompañan las hijas de otro científico

SECCIÓN

POESÍA

FANTÁSTICA

SECCIÓN

PLÁSTIKA

FANTÁSTIKA

SECCIÓN

HUMOR

SECCIÓN

POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

muerto por un árabe. Un brujo y el árabe atacan al grupo expedicionario pero Sagan logra burlarlos y en el camino rescata a una indígena médium que su tribu quiere sacrificar por bruja. Hallan la nave; el árabe los alcanza y les quita la llave pero es desintegrado al tocar la nave. Con poder mental Sagan y la médium colocan la llave en su lugar. Un extraterrestre que había permanecido ahí dormido durante siglos despierta, da las gracias y parte.

Tal vez un precedente lejano de lo que podría ser en el futuro el cine ciberpunk argentino, más por la atmósfera lograda que por su propia temática es el filme *Lo que vendrá* (1987) de Gustavo Mosquera R., una producción que seguramente no podría haber prosperado sin el éxito de *Hombre mirando al sudeste*. *Lo que vendrá* parte de una relación entre un joven (también interpretado por Hugo Soto) herido de bala en una manifestación de protesta en una Buenos Aires futurista, el enfermero que lo cuida y su propio victimario, un oscuro policía. Si bien la trama es realmente confusa y poco clara, el film brilla por su factura visual.

Deathstalker II (*El cazador de la muerte II* en Argentina), también conocida como *Deathstalker II: Duel of the Titans* (*Deathstalker II: Duelo de titanes* en español), es una película argentina-estadounidense de acción y aventura de 1987 dirigida por Jim Wynorski. Es una secuela de la película de culto *Deathstalker*. La princesa Evie del reino Jzafir es poseída por el hechicero Jerak, quien crea un clon malvado de Evie. A través del clon, Jerak y su voluptuosa y peligrosa aliada Sultan gobiernan Jzafir. La verdadera Evie escapa del control de Jerak, y haciéndose pasar por una reina llamada Seer alista la ayuda del reconocido héroe *Deathstalker*. Juntos luchan contra las fuerzas del mal para recuperar el reino de Evie.

Alguien te esta mirando (1988) es una rareza dentro del cine argentino por su alto contenido gore (alto dentro de su contexto). La película narra las desventuras de unos jóvenes que son sometidos a experimentos por unos científicos norteamericanos. En este experimento los jóvenes

son llevados a un extraño sueño con unas drogas y gracias a algunos aparatos raros logran conectar los sueños de todos. El problema es que dentro del sueño uno de los participantes empieza a asesinar salvajemente a sus compañeros. Como sabemos muy bien, si alguien muere soñando también muere en la realidad.

Las Locuras del Extraterrestre (Carlos Galettini, 1988), vano intento por subirse al éxito de la serie *Alf, el Extraterrestre*. El relato busca poner el foco en la relación de amistad que nace entre Glut -muñeco peludo en plan de alien simpático- y Diego, un niño impedido de hablar pero muy ducho con las computadoras.

También durante 1988, Pablo César presenta credenciales con *La Sagrada Familia*, burda metáfora sobre el imperialismo y la explotación, conectada al género por los bizarros experimentos que un terrateniente y los suyos realizan sobre un grupo de indigentes cuyos hogares han sido arrasados por una inundación.

1989 – *Os Trapalhões na Terra dos Monstros*, comedia de Flávio. Esta vez el grupo «Os Trapalhões» encuentran una civilización perdida descendiente de los fenicios.

El vampiro teporocho (México, 1989) de Rafael Villaseñor Kuri. Tres científicos encuentran al conde Drácula con una estaca en el pecho y lo lanzan en un cohete para destruirlo. El cohete falla y cae en la ciudad de México. Drácula, hambriento, se une a un grupo de teporochos y el licenciado Topillos, uno de ellos, lo lleva con unas prostitutas. Drácula muerde a una y es encarcelado. Al volar para escapar choca con un camión y el chofer y los macheteros lo recogen para explotarlo. Exponiéndolo a la luz de un faro lo convierten en guajolote y lo hacen pelear en un palenque con un gallo que lo deja como campeón de box. Para distraerlo lo llevan con otra prostituta. También la muerde pero ella cree que es masoquista y lo golpea. Hospitalizado, encuentra a Roxana, una enfermera vampiro, con quien es feliz dedicándose a asaltar bancos de sangre.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICASECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKASECCIÓN
HUMORSECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Dos nacos en el planeta de las mujeres (México, 1989), del director Alberto Rojas. Unos científicos mexicanos lanzan un cohete con dos astronautas. El cohete pierde su ruta y los viajeros caen en el Planeta de las Mujeres, en donde a falta de varones las habitantes se inseminan con el semen que guardan en un frasco. Al darse cuenta de que los recién llegados producen poco semen, a uno de ellos se lo extraen con una máquina ordeñadora. La villana muere y los descubridores son premiados con las chicas más bonitas, pero el ordeñado prefiere la máquina.

Luis Palomares nos presenta *El Escudo del Cóndor* en 1989, promocionado como el primer film de muñecos animados realizado en Argentina. La historia narra las andanzas de Miguel, un joven empleado de circo que, tras una noche misteriosa, aparece súbitamente -y junto al resto de la troupe- en un planeta desconocido. A partir de allí, el protagonista vivirá una serie de extrañas peripecias: el encuentro con el hombre verde -quien le entregará el escudo al que alude el título y del que se valdrá más tarde para enfrentar los peligros que le esperan-; el enfrentamiento con una serie de implacables robots nativos; la prisión junto a sus amigos Llorón y Tito, e incluso el contacto con un grupo de atribulados extraterrestres, también ellos cautivos del maléfico Ciber, amo de los robots.

Cipayos (La Tercera Invasión) de 1989, comedia musical del argentino Jorge Coscia

ensaya una especie de distopía. Buenos Aires, en un impreciso y no lejano futuro, se encuentra ocupada por el ejército británico. Pero la ocupación no es tan pacífica como los invasores quisieran. Desde un barrio una pandilla juvenil, liderada por Angel, ha iniciado la resistencia. Lo hacen con un descubrimiento que se les ha revelado como el arma más eficaz y propia para oponerse a los extranjeros: el Tango.

La vida en rosa (1989), de Rolando Díaz, es la primera película cubana que pudiera considerarse dentro de las fronteras del cine fantástico y el género de la ciencia ficción. Su tema: el desplazamiento o viaje temporal. Un grupo de Jóvenes, al azar y uno a uno, encuentra en forma fantástica, pero tangible, la imagen de sí mismo en la vejez. Estos viejos que representan el futuro, ahora los enfrentan a una serie de intereses, engaños y miserias humanas, que los coloca ante la disyuntiva de aceptar su destino o intentar cambiarlo.



Escritor. Licenciado en Geografía por la Universidad de la Habana. Actualmente trabaja como profesor de técnicas narrativas para jóvenes escritores en el Centro de formación literaria Onelio Jorge Cardoso.

Ha publicado *La hora fantasma de cada cual*, (novela), Premio David 1989, Editorial Unión, 1994; *Mata* (novela corta), Premio Pinos Nuevos 1994, Editorial Letras Cubanas, 1995; Editorial Unicornio, 2004), *Daleth*, (cuentos), Premio Luis Rogelio Noguerras 1993, Editorial Extramuros, 1995 y *Realidad virtual y cultura ciberpunk*, Premio Abril 1994, Editorial Abril, 1995 y *La estrella bocarriba* (novela), Editorial Letras Cubanas, 2001; Editorial Gente Nueva, 2016 y *Figuras* (cuento), Premio iberoamericano de cuento Julio Cortázar 2003, Editorial Letras Cubanas 2003. Es uno de los coordinadores del Taller Literario Espacio Abierto, Ha impartido numerosas charlas y conferencias sobre literatura cubana actual en diversos eventos y congresos artístico-literarios. Es miembro de la Unión de escritores y artistas de Cuba (UNEAC).

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

A PROPÓSITO DE DEUDA TEMPORAL UNA ANTOLOGÍA DE NARRADORAS CUBANAS DE CIENCIA FICCIÓN



La Colección Sur, fiel a esa rara vocación de llenar vacíos, nos entrega *Deuda temporal*, una antología de relatos de ciencia ficción escritos exclusivamente por mujeres cubanas, retadoras de un género literario dominado casi exclusivamente por hombres.

La selección y prólogo a cargo del editor, investigador y narrador Raúl Aguiar, quien se desempeña desde hace poco más de tres lustros como profesor de técnicas narrativas en el Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso y tiene un dossier de obras significativas de género y una ingente labor de promoción y estudio de este fantástico modo de hacer literatura.

Recalco la palabra literatura pues, amén de quienes pretenden estigmatizar el género como menor o quehacer de poca monta, estamos en presencia, al menos en este volumen, de un ejemplo escritural en tanto uso de buen

oficio narrativo y en la adecuada conjugación de imaginación y conceptos en las historias contadas.

Un dato interesante que nos apunta el antólogo, ilustra el papel de las mujeres en la literatura de ciencia ficción en nuestro país: el primero y el último del único premio nacional convocado de este género fue otorgado en 1979 a Daína Chaviano y en 1990 a Gina Picart respectivamente.

Raúl Aguiar ha reunido una treintena de narradoras nacidas entre las décadas de los cuarenta y noventa del siglo pasado, que confluyen en el género de los grandes Julio Verne, Ray Bradbury, Stanislaw Lem, Isaac Asimov y los precursores cubanos Oscar Hurtado, Ángel Arango y Miguel Collazo, entre otros.

Se trata de escritoras casi todas nacidas y/o radicadas en La Habana, muchas de ellas con un extenso pedigrí en materias del género, premiadas, participantes activas de eventos y publicaciones. Psicólogas, ingenieras, biólogas, economistas, Doctoras en Ciencias, buena parte graduadas del Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso, pero, sobre todas las cosas, escritoras de probada pasión en un género en el cual no basta el oficio de narrar, sino que requiere además cierta dosis de

conocimiento científico, o al menos, cierta predilección por las ciencias.

Encontraremos en *Deuda temporal* aproximaciones originales a temas diversos con evidente conexión en nuestros conflictos actuales como país y como planeta, en un muestrario que nos presenta las múltiples tendencias del género desde el punto de vista formal y conceptual. Me refiero al surrealismo, el ciberpunk, el biopunk, el postapocalíptico, la fantasía gótica, en fin.

Según Aguiar cabe a las mujeres del género que hoy nos presenta –en comparación con sus homólogos masculinos– un mayor cuidado del lenguaje, recursos poéticos y precisión en la descripción de ambientes y caracteres.

Deuda temporal, título tomado del relato homónimo de Anabel Enríquez es más que un concepto derivado de la Teoría de la Relatividad, una manera de saldar cuentas por el cierto silencio editorial en el que se ha sumido a un género que siempre ha cautivado a multitud de lectores en el mundo. Y como se trata de una colección de relatos que nos da la posibilidad de abrir cualquier página del libro, les recomiendo comenzar por los textos de Daina Chaviano, Chely Lima, Jamila Medina y Elaine Vilar. Estoy seguro que no se arrepentirán de la elección al comprar este volumen.

IV CERTAMEN WALSKIUM DE MICRORRELATO DE TERROR Y FANTÁSTICO

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

Género: Microrrelato

Premio: Lote de libros

Abierto a: mayores de 18 años, sin restricciones por nacionalidad o residencia

Entidad convocante: Walskium

País de la entidad convocante: España

Fecha de cierre: 17:02:2017

Bases del concurso

1. Podrán participar en este concurso escritores y escritoras mayores de 18 años, de cualquier nacionalidad, siempre que las obras que presenten estén escritas en castellano, sean originales e inéditas (A exclusión de obras únicamente publicadas en blogs personales con máximo 6 meses de antigüedad) y no hayan sido premiadas con anterioridad en ningún otro concurso. Se presentará un máximo de dos microrrelatos por cada autor o autora.

www.escritores.org

2. El contenido tendrá que aludir necesariamente a algún aspecto (motivos temáticos,

personajes, argumento o ambientación) relacionado con el género de Terror, Misterio o Fantástico.

3. La extensión de los microrrelatos será de un mínimo de 300 palabras y nunca podrán exceder las 600.

4. Las obras se presentarán mediante e-mail en formato PDF. Habrá que adjuntar dos archivos: La obra en la que deberá constar el título del microrrelato y el pseudónimo del autor y la plica, también en PDF adjunto. La dirección de entrega de las mismas será: Esta dirección electrónica esta protegida contra spam bots. Necesita activar JavaScript para visualizarla y en el asunto deberá constar únicamente 'IV Certamen Walskium'

5. En dicha plica se harán costar todos los datos personales del autor (nombre y apellidos, pequeña BIO, blog o web si la tuviera, domicilio, DNI o equivalente)

6. El plazo de admisión de microrrelatos se abrirá el día 17 de noviembre de 2016 y finalizará el día 17 de febrero de 2017.

7. La organización designará al gran jurado competente. El jurado no conocerá, en ningún caso, los nombres de los autores o autoras, tan sólo el título y el pseudónimo.

8. El fallo del jurado, que será inapelable, se hará público el 20 de abril de 2017.

9. Premios:

- Primer Premio: Lote de 8 títulos de la Biblioteca de Fantasía y Terror de Alianza Editorial.

- Mención Especial: Lote de 3 títulos de la Biblioteca de Fantasía y Terror de Alianza Editorial.

TODOS LOS MICRORRELATOS PRESENTADOS CONCURSAN PARA EL PRIMER PREMIO, CON INDEPENDENCIA DE QUE OPTEN TAMBIÉN A LA MENCIÓN.

10. Los premios podrán ser declarados desiertos si, a criterio del jurado, ningún relato poseyera los méritos necesarios.

11. Los relatos premiados, y aquellos que por su interés se seleccionen entre los relatos presentados, podrán ser editados a través de futuras publicaciones online u offline en www.walskium.es/magazine y sus canales.

12. El hecho de participar en este certamen implica la plena aceptación de las presentes Bases.

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

PREMIO OZ DE NOVELA JUVENIL

Género: Novela, infantil y juvenil

Premio: 3.000 € y edición

Abierto a: mayores de 14 años, sin restricciones por nacionalidad o residencia

Entidad convocante: Oz editorial

País de la entidad convocante: España

Fecha de cierre: 16:01:2017

BASES

1. El ganador del premio recibirá la cantidad de 3.000 euros en concepto de pago de anticipo de derechos de autor. El finalista del premio recibirá cantidad de 1.500 (mil quinientos) euros en concepto de pago de anticipo de derechos de autor.

2. El premio se fallará en el mes de febrero de 2017.

3. El jurado estará presidido por Sara Rodríguez, directora editorial de Oz Editorial e integrado por otras dos personas del comité literario de la editorial. La decisión del jurado será inapelable.

4. El jurado valorará especialmente en las novelas presentadas la calidad y originalidad, así como que sean de lectura amena, encajen en los géneros publicados por Oz Editorial, y tengan interés para los lectores jóvenes. El premio está abierto a cualquier género de novela juvenil como, por ejemplo novela fantástica, New Adult, Young Adult, distopía, romántica juvenil

o ciencia ficción, siendo esta una enumeración puramente orientativa.

5. Podrán concurrir a este premio todos los autores mayores de 14 años de cualquier nacionalidad que presenten una sola obra, original, inédita y no comunicada de manera pública, escrita en lengua española. Se aceptará que los autores se presenten bajo pseudónimo en las condiciones establecidas en la base 9.ª. La extensión mínima será de 125 páginas de tamaño DIN-A4 con un interlineado de 1,5; no se aceptarán aquellos originales que se consideren presentados con descuido o que resulten ilegibles.

6. El plazo de admisión de los originales se abre el lunes 17 de octubre de 2016 y finalizará el 16 de enero de 2017.

7. Los originales deberán remitirse por vía digital en documento de word, o procesador de texto compatible, con indicación clara de título, autor y fecha de envío, a la siguiente dirección de correo electrónico: premio@ozeditorial.com, con la indicación en el asunto del mensaje: «Premio Literario Oz Editorial».

8. Los originales deberán ir acompañados de una carta escaneada, fechada y firmada por el autor en la que éste, además de incluir sus datos de contacto, declare que: 1) la obra es inédita, 2) no han sido cedidos con anterioridad los derechos de edición sobre la obra en cual-

quier formato o soporte y canal conocido ni los derechos derivados, incluidos los derechos de traducción y transformación audiovisual, ni la representación de todos ellos, y 3) la obra no ha sido presentada previamente a otro premio o concurso de cualquier país cuyo fallo no se haya producido. Si la obra que resulte premiada incumple cualquiera de estas tres condiciones, Oz Editorial podrá emprender las oportunas reclamaciones frente al autor por daños y perjuicios y quedará eximida de cualquier compromiso de pago y/o publicación.

9. Los autores que se presenten bajo pseudónimo deberán incluir en el mismo correo electrónico en que presenten la obra al premio, un documento adjunto, en formato word o procesador de texto equivalente, con la siguiente información: título de la obra y pseudónimo elegido, nombre, apellidos, domicilio, teléfono, correo electrónico y fecha y año de nacimiento del autor o autores en caso de que la obra sea colectiva. En el texto de la obra deberá aparecer, en este caso, el pseudónimo en la primera página del archivo junto con el título de la obra.

10. Los autores de las obras premiadas como ganadora y finalista, suscribirán sobre las respectivas obras los contratos de edición en cualquier formato o soporte y canal conocido, así como el contrato de representación sobre los derechos derivados, incluidos los derechos de traducción y transformación audiovisual, normalmente establecidos por Oz Editorial, que opera bajo la

SECCIÓN
POESÍA
FANTÁSTICA

SECCIÓN
PLÁSTIKA
FANTÁSTIKA

SECCIÓN
HUMOR

SECCIÓN
POÉTICAS

RESEÑAS

CONCURSOS

INDICE

razón social Futurbox Project, S.L. La editorial enviará modelos de dichos contratos a todos los participantes que lo soliciten. El anticipo de derechos de autor, de 3.000 (tres mil) euros para el ganador y 1.500 (mil quinientos) euros para el finalista (véase base 1.º), será a cuenta de los porcentajes establecidos en los mencionados contratos. En el caso de que el ganador o el finalista sean menores de edad el contrato de edición tendrá que ser suscrito tanto por ellos como por su representante legal.

11. La cantidad de 3.000 euros correspondiente al anticipo de los derechos de autor del ganador así como la cantidad de 1.500 euros correspondiente al anticipo de derechos de autor del finalista estarán sujetas a los impuestos que marque la legislación española e internacional vigente. En el caso de que el ganador o el finalista no tuvieran residencia fiscal en España, se aplicarán los convenios bilaterales en vigor. Para ello, el ganador o finalista deberá presentar la documentación pertinente a efectos fiscales (certificado de residencia u otros requeridos por las disposiciones legales). Si no hubiera un convenio bilateral, o el ganador o finalista no presentaran la documentación pertinente, se retendrá lo que marque la ley en el momento de efectuarse el pago.

12. El ganador y el finalista autorizan a Oz Editorial a utilizar su nombre e imagen con fines publicitarios y se compromete a participar personalmente en la presentación y promoción de su obra en todos los medios que Oz Editorial considere oportunos.

13. Oz Editorial hace constar que no devolverá ningún tipo de original ni material presentado al premio, sin que quepa reclamación alguna en este sentido. Todos los originales no premiados serán destruidos durante los tres meses siguientes al fallo del premio. Queda sobrentendido que obra en poder del autor un ejemplar idéntico al original entregado, de modo que la editorial queda exenta de toda responsabilidad en el supuesto de pérdida o destrucción por la causa que fuere. Oz Editorial tampoco facilitará información sobre la clasificación y valoración de las obras que no resulten premiadas. Oz Editorial no se compromete a mantener correspondencia con los autores de las obras presentadas al premio.

14. Oz Editorial garantiza la más absoluta discreción en lo que concierne al contenido de las obras presentadas al premio.

15. La participación en este premio implica la aceptación, íntegra e incondicional, de todas sus bases. Los autores que concurran al premio y Oz Editorial (Futurbox Project, S.L.) se someterán a los Juzgados y Tribunales de Barcelona (España) en el caso de que surjan diferencias que tuvieran que ser dirimidas judicialmente.

16. De conformidad con la Ley Orgánica 15/1999, sobre Protección de Datos de carácter Personal, se informa que los datos obtenidos se incorporarán a un fichero, responsabilidad de Oz Editorial y serán tratados conforme a la normativa vigente. Los interesados podrán ejercitarlos derechos de acceso, rectificación,

modificación y oposición dirigiéndose a info@ozeditorial.com

16. Oz editorial (Futurbox Project, S.L.) se reserva un derecho de opción preferente para publicar cualquier obra presentada en el concurso en que, no habiendo sido galardonada como ganadora o finalista, sea considerada de su interés, previa suscripción del correspondiente contrato con su autor. Oz Editorial dispondrá de un plazo de noventa días a partir del fallo del premio para comunicar al autor su voluntad de adquirir los derechos de la obra. Una vez transcurrido ese plazo, el autor podrá disponer libremente de su novela.

LA EDITORIAL Oz Editorial
Futurbox Project S.L.

premio@ozeditorial.com.

