

LOS FURBANTES



1

Lectulandia

Los Furbantes es una revista de literatura enfocada en autores nuevos, difusión de clásicos y traducciones. Cada número trae una selección de obras que vuelven la lectura hacia el asombro.

Lectulandia

AA. VV.

Los Furbantes 1

Los Furbantes - 1

ePub r1.0

Colophonius 25.01.16

Título original: *Los Furbantes 1*

AA. VV., 2016

Traductor: El Equipo Furbante

Editor digital: Colophonius

ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

Noche más oscura

por Celina Aste

Los otros fantasmas hurgaban sobre tumbas roídas; yo deambulaba contra el viento. Traspasé una, dos, diez lápidas. Me detuvo un brillo furioso. Dos iris y una boca se agazapaban sobre un perro muerto y lo lamían. Me produjo escalofríos y me escondí en una fosa. Comencé a marearme. Pensé si sería mi cobardía o el hedor sofocante del nicho. Me pregunté si realmente el perro estaba muerto. De algo estaba seguro: la noche de brujas no era para mendigos. Lo escuché tragar con desenfreno. Sentí náuseas. Salí a buscar otro escondite. Todavía mareada, me deslicé de manera precaria; me oculté mal detrás de una tumba. Había arrastrado por demás la hojarasca. El hombre dejó de lamer y levantó la mirada. Me miró como quien descubre una moneda de oro en la profundidad de un aljibe. A mí me dio pavor verlo abrir la boca. Hilos de baba colgaban de sus labios. Yo los percibí tensos, de acero, capaces de degollar a la más sólida de las víctimas. Una ráfaga gélida sopló desde el sur. Ambos parpadeamos. La noche se volvió más oscura y yo más aliviado. Escuché avanzar el traqueteo infernal. Pude advertirle sobre ellos pero no quise. El mendigo fue descubierto enseguida y devorado con la misma prisa. Agobiado, escapé al séptimo círculo.

De la literatura al juego y del juego a la literatura

por Juan Manuel Ávila

El escenario

Todo comienza al imaginar una mesa con varias personas sentadas a su alrededor. Sobre ella hay una cantidad de implementos que no suelen verse en otro tipo de actividades sociales. Tal vez, un observador ajeno a esta actividad podría suponer que las personas sentadas alrededor de la mesa estén trabajando: hay hojas exhaustivamente repletas de datos, libros apilados sobre alguna silla, algunas herramientas exóticas con formas poliédricas, e incluso varios de los participantes hasta podrían estar usando una calculadora.

Lo que tenemos delante es el imaginario tradicional de una mesa con jugadores de rol. ¿Qué otras cosas incluimos en este imaginario? Tal vez algún mapa dibujado con sinuosos laberintos, algunas bebidas y bocados, y un espíritu romántico-medieval en el aire.

Este imaginario está, como todo imaginario, basado en ciertos prejuicios, en ciertas apreciaciones personales, en ciertos desatinos, quizás hasta en cierta malicia. Es una construcción mental que fija las características de una actividad para que podamos observarla y analizarla como el científico que analiza un espécimen en su laboratorio. Pensemos, a manera de analogía, lo siguiente: ¿qué elementos incluiríamos en el imaginario tradicional de una lectura literaria? Tal vez un sillón cómodo, a la vera del fuego de una chimenea. Altos ventanales con una noche estrellada de fondo, una bata, una copa, y un tomo de tapas duras sobre el que se deslizan nuestros ojos. Es claro que esa imagen se construye al margen de las realidades que nos rodean cotidianamente, al margen de la enorme multiplicidad polifacética que se esconde detrás de la palabra literatura. Tengamos en cuenta que esa imagen hipotética de una mesa en la que se está jugando un juego de rol está tan distante de la realidad como la escena de la lectura en el sillón, y procedamos sobre este constructo solo en mor de la simplicidad, y solo en primera instancia para luego cuestionarlo.

Con esta imagen hipotética en mente vamos, por un momento, a jugar a ser este científico. A encarnar su rol, si se quiere. Pero no seremos cualquier científico: seremos miembros de un área de la ciencia y el saber humano casi tan vilipendiado y marginado como los mismos jugadores de rol imaginarios que estamos por analizar. Seremos críticos, teóricos literarios, y aplicaremos nuestro bagaje de conocimientos técnicos para intentar comprender este fenómeno que se presenta delante de nosotros.

El fenómeno

Como científicos literarios comenzaremos por abrir nuestros maletines técnicos y dispondremos sobre una mesa metálica una serie de conceptos tales como trama, género literario, autor, narrador, personaje, la literaturidad, extrañamiento. Vestidos de blanco y con guantes en mano, pasemos a aplicarlos uno por uno sobre nuestro objeto de estudio.

La textualidad

Nuestras primeras impresiones del objeto de estudio nos acercan rápidamente hacia terrenos conocidos para el análisis literario. Por empezar, empuñando el concepto de trama notamos que en los juegos de rol efectivamente acontece un relato más o menos estructurado de forma similar a lo que se puede ver en la literatura. En una típica sesión de un juego de rol se introducen los personajes, se topan con algún tipo de complicación, e intentan resolverla. Estos son ni más ni menos que los elementos estructurales básicos y tradicionales de una historia.

Y es que la observación de los juegos de rol nos demuestra que efectivamente estos se desarrollan dentro de los amplios márgenes de lo que se denomina ficción. A la vez, este tipo de ficción se inscribe y hace señas hacia tradiciones textuales como son los géneros literarios, mezclando en un mismo acto la narrativa con el género dramático. E incluso yendo más allá de esos macro géneros, se puede encontrar una enorme gama de opciones de juegos de rol pertenecientes a subgéneros populares como la fantasía, la ciencia ficción o el horror, entre muchísimos otros. Llegado este punto, los juegos de rol demuestran su naturaleza mutante: pueden considerarse en parte piezas narrativas, en parte asimilarse al teatro improvisado, y hacer propias las texturas temáticas consumidas masivamente.

Pero los juegos de rol parecieran tener cierto tipo de especificidad en la forma en la que sus participantes se relacionan con la ficción a medida que las construyen. Si bien los jugadores imaginan una historia, como le sucede al lector de literatura, o al espectador teatral, pareciera que en los juegos de rol en lugar de captar estos sucesos de forma más o menos pasiva, se influye en la ficción, moldeándola según los propios intereses. Pero detengámonos un poco ante esta dicotomía entre actividad y pasividad que pareciera comenzar a develarse como un factor distintivo.

Partamos del margen: en el ámbito literario se experimentó durante los años ochenta una especie de *boom* de *gamebooks* o libros-juego, de los cuales tal vez la línea más famosa a nivel local sea la colección *Elige tu propia aventura*. No estaría de más mencionar, aunque sea al paso, que por esta misma época se publicaron juegos de características similares con el sello de *Dungeons and Dragons*, el más

emblemático y popular juego de rol de la historia. Tanto en un caso como en otro, se podría observar un nexo entre los juegos de rol considerados como activos y la literatura considerada como pasiva, que nos invita a cuestionar la división tajante entre una y otra cosa. En estos *gamebooks*, por lo general apuntados a un público juvenil, los lectores tenían una limitada posibilidad de opción en lo que se refería al progreso de la historia. En determinados puntos del relato se presentaba una bifurcación, y el lector podía optar por seguir uno u otro camino, desplazándose por el libro siguiendo las páginas correspondientes a las decisiones tomadas. El lector, así, se volvía activo en el proceso de lectura.

Este tipo de texto, de todas maneras, no hace más que explicitar un albedrío que si lo pensamos por un momento está siempre presente en la lectura literaria. Hoy nos resulta retrógrado pensar en el lector como un sujeto pasivo, limitado a captar el mensaje transmitido por el autor a través de un texto que funciona como prótesis de sus ideas. Este modelo que ha acompañado a gran parte del pensamiento occidental desde Aristóteles hasta teóricos del siglo pasado como Roman Jakobson anulan el juego siempre presente en todo texto literario, no solo en los *gamebooks*. El acto de lectura en la actualidad se piensa de forma mucho más compleja que como un mero pasaje de información a través de un canal: el lector pone en juego sus saberes y experiencias previas y modifica el texto con su interpretación que es modificada a su vez por el texto. Sobre este acto recaen otra serie de complejidades de índole ideológica, política, lingüística y las diversas experiencias que se obtienen en las relecturas de un mismo texto son la evidencia de cuánto pesa la actitud del lector a la hora de abordarlo. Así, la idea de un autor activo frente a un lector pasivo en la literatura está minada hace rato, como supo expresar Jorge Luis Borges: «es trivial y fortuita la circunstancia de que tú seas el lector de estos ejercicios, y yo su redactor».

Volviendo al objeto de estudio, con estas observaciones en mente estamos en condiciones de cuestionar la oposición entre la lectura literaria o la percepción teatral entendidas como suceso pasivo, y los juegos de rol entendidos como suceso activo. De momento, nuestra posición como científicos reconocerá esta dicotomía entre pasividad y actividad como una simple diferencia de grado. Así, la experiencia de los juegos de rol no se opondría a la de la lectura literaria, sino que más bien exacerbaría algunos de sus aspectos, como ser en este caso, la capacidad del receptor de influir en este fenómeno que surge tanto al leer un cuento o al participar de una historia narrada en un juego de rol.

Esta coincidencia estrecha dentro de los juegos de rol entre quienes perciben la historia y quienes la forjan, nos acerca al segundo eje de relaciones entre la literatura y este tipo de experiencia lúdica.

La autoría

Evidentemente la categoría de autor se desenvuelve de una forma muy peculiar en los juegos de rol. La pregunta básica que debería encabezar este apartado sería ¿quién es el autor en un juego de rol? Las observaciones de Foucault en *¿Qué es un autor?* y sus repercusiones sirven para abordar el tema, pero inmediatamente nuestra temática, nuestro objeto de estudio, nos desborda.

Comencemos desde los términos más amplios: el juego de rol que puntualmente usa un grupo para contar sus historias. Como tal vez sepan (o no), hay múltiples juegos de rol, con reglas muy distintas entre sí. Así como hay distintos juegos que involucran pelotas, y cada uno establece sus reglas de forma particular, lo mismo sucede con los juegos de rol. Y al igual que lo que sucede con los diversos juegos de pelota, en los juegos de rol la o las personas detrás del desarrollo de cada reglamento influyen directamente en cada una de las experiencias de juego que se realicen empleando esas reglas. Así es que cada juego de rol tiene su autor, y estos autores son directamente responsables de las reglas y el contenido de los manuales de juego pero también indirectamente (si se quiere) son responsables de todas y cada una de las sesiones de juego que se efectúen usando los manuales que ellos han escrito. Son, usando las palabras de Foucault, fundadores de géneros. Mediante las reglas creadas traen al mundo de los juegos de rol y de la ficción una forma de crear discursos, de crear historias.

Pasando al siguiente grado de autoría, tenemos a la persona que ha ideado las bases sobre las que se desarrollará una sesión de juego en particular. Muchas veces esta persona no es otra que el director de juego, pero también suelen usarse aventuras pre-armadas, pensadas con antelación por alguien que, basándose en las reglas de un sistema de juego determinado (o intentando adaptarse a una variedad más amplia de juegos), pone a disposición de un director de juego las bases sobre las cuales se desarrollará el relato. Este autor de aventuras podrá ofrecer información sobre las locaciones, los personajes secundarios, los obstáculos que poblarán la aventura vivida por los protagonistas. Y por lo tanto, al ser responsable de aspectos tan importantes para la textualidad de una sesión de juego, estos creadores de aventuras no pueden ser ignorados a la hora de pensar la función-autor en los juegos de rol.

El siguiente peldaño en el análisis de la autoría nos lleva a uno de los jugadores involucrados, sobre quien tradicionalmente recae un papel diferente al de los demás. Se trata del mencionado director de juego, amo del calabozo, *dungeon master*, o a veces sencillamente narrador. Este jugador que se diferencia de los demás es quien coordina el juego, a simple vista, como un *primus inter pares*. Entre sus funciones está la de presentar el marco en el que se desarrollan los acontecimientos ficticios, describir los lugares, presentar las problemáticas, y focalizar el relato sobre los personajes. Pero al precisar un poco más las observaciones, vemos que este miembro de la mesa no se encuentra en relación de paridad con los demás, sino que su voluntad se yergue sobre ellos. Está dentro de sus capacidades llevar la historia hacia lugares impensados, presentar problemas de improbable solución a los personajes, y

por sobre todas las cosas, tener la autoridad narrativa preponderante.

Oyéndolo hablar, notamos además que se trata de un narrador peculiar, un narrador cambiante. Por momentos empuña la tradicional tercera persona, particularmente en escenas de transición, altamente descriptivas. Pero de manera muy frecuente pasa de la tercera a la segunda persona, como solo unos pocos autores, Michel Butor entre ellos, osaron hacer. Ya no se dice: «El dragón vuela por los aires», sino «Ustedes ven al dragón volar por los aires». El narrador apela directamente al lector, o en este caso, más bien al oyente. En este pasaje de la tercera persona a la segunda, y de la segunda a la tercera se juega toda la puja de poder narrativo. La segunda persona invita a la participación, incluye a los demás en el relato. La tercera, por el contrario, se distancia y aísla en la omnipotencia.

Esto nos lleva al último peldaño en la escalera de autorías presentes de forma simultánea (y me atrevo a decir, en tensión) en cada sesión de juego. Se trata de los llamados ordinariamente «jugadores». Comenzando por instancias previas a la narración, en la llamada creación de personajes son los jugadores asignados a interpretar a los protagonistas quienes tienen la decisión final sobre quiénes y cómo serán estos personajes (siempre dentro de los horizontes acordados entre los participantes del hecho lúdico). Es así que tomando estas fronteras de lo posible delimitadas por las reglas que propone un manual de juego, las locaciones y problemáticas que delimita una aventura pre-armada y los diversos focos y desviaciones que proponga el director de juego, los demás participantes son los autores, amos y señores de las acciones que toman los protagonistas principales del relato. Mediante su interpretación, empleando diversos tonos de voz, distintas actitudes corporales o variados registros se vuelven autores también de ciertos aspectos periféricos (y no tanto) que terminan de dar forma a los personajes centrales de una sesión. Así como los actores teatrales contribuyen a la formación del personaje interpretado, los jugadores inciden en la historia tanto desde la representación de su papel como desde la determinación de las acciones que propulsan el relato hacia adelante. Sin jugadores por lo tanto no existe materialización de las instancias previas de autoría, de forma similar a lo que sucede en la literatura. Como se ha dicho: tal vez el mayor mérito por parte de Edgar Allan Poe no haya sido crear los relatos policiales, sino a los lectores de relatos policiales.

La literaturidad

Viktor Shklovski definió como rasgo distintivo de la literatura su naturaleza siempre cambiante, capaz de volver extrañas las cosas conocidas y posibilitando así su re-descubrimiento por parte del sujeto. A este cambio en la percepción a través de la ficción lo llamó *ostranenie*, o extrañamiento, y empuñando este término junto a un

arsenal teórico pseudo-positivista^[1] junto a otros colegas fundó las bases de la teoría literaria moderna. También a Viktor Shklovski le gustaba jugar el rol de científico.

A pesar de que sus más conocidos estudios tienen como *corpus* una serie de autores y obras de vanguardia (para las que la novedad y el cambio son partes fundamentales), se puede ver en los trabajos de Shklovski un anhelo por definir en términos amplios qué es el arte literario. Pero ante ese anhelo, con lo que se topa es con la naturaleza siempre alterada de la literatura. Su objeto de estudio le rehuye.

Instaurada en el discurso democrático, en el que tiene derecho para decirlo todo (a cambio de que por su carácter de ficción, no diga nada), la institución Literatura pareciera revolverse en su lugar, mutar constantemente y redefinirse obra a obra. Esto es claro: si dijésemos que la literatura universal es el conjunto de libros escritos por la humanidad, este conjunto se alteraría día a día con la publicación de nuevas obras que entran en diálogo pero difieren de las anteriores. A esto se le suma (o tal vez sea lo mismo) las nuevas experiencias generadas a partir de la relectura de las obras ya visitadas.

Estas cuestiones, y tal vez muchas, otras parecieran desafiarnos a la hora de sentarnos a definir qué es la literatura.

¿Qué sucede al respecto con los juegos de rol? Cuando comencé estas palabras hablé de la construcción imaginaria de un grupo de personas jugando rol, y las sumergí en una serie de presupuestos y generalizaciones: los senté alrededor de una mesa, les asigné hojas de personaje, les proporcioné dados, los dividí jerárquicamente destacando a un director de juego (responsable de las bases de la historia narrada) por sobre el resto de los jugadores (responsables cada uno de un protagonista), y los puse a todos a contar una ficción grupal. Pero no sería arriesgado de mi parte decirles que para cada uno de estos elementos que componen nuestro imaginario de una mesa de juegos de rol existen contraejemplos.

La mesa, por empezar, es un componente ausente en los juegos de rol en vivo, en los que los participantes se aproximan aún más al teatro improvisado. O bien se vuelve un componente multiplicado al pensar en partidas de rol usando interfaces digitales o foros alojados en internet, a los que cada uno accede desde su propia mesa.

Las hojas de personaje no solo varían en sí de juego en juego, variando de esta manera también las herramientas que da a los participantes de influir en la ficción, y de esta forma variando el tipo de ficción misma. También hay casos en los que la hoja de personajes está ausente, o algo diferente reemplaza su lugar.

Los dados poliédricos son quizás el elemento más emblemático de los juegos de rol, y en nuestro imaginario envían directamente el mensaje que indica que esta es una actividad lúdica. Proporcionan azar y sorpresa, y a veces, dependiendo del juego, llegan a tener un peso mayor que la voluntad de los involucrados para determinar el curso de la historia. Pero también son un factor fluctuante, y hoy en día hay muchos juegos de rol que usan otros métodos de resolución que o bien involucran otros recursos lúdicos como cartas, fichas, o la llamada torre Jenga; o bien desplazan el

azar completamente y organizan la participación de los jugadores de maneras muy variadas.

La división entre directores de juego y jugadores también ha sido minada a lo largo de los años de mutación de los juegos de rol. En algunos se distribuyen entre los jugadores algunas de las tareas tradicionalmente asignadas a quien dirige la partida (como la representación de personajes secundarios). En otros juegos de alto grado de complejidad y estrategia el director de juego pierde relativamente el rol de guardián y promotor de las reglas, y el sistema de juego en sí, al ser tan robusto, ocupa el lugar justiciero que balancea la participación de todos los involucrados. Y finalmente, en la última década (seguramente con algún antecedente más oscuro) han comenzado a surgir juegos de rol en los que no hay tal cosa como una división entre directores de juego y jugadores: todos los participantes comparten estas posiciones alternadamente.

De esta manera, aquellos aspectos que conformaron el imaginario que nos sirvió en primera instancia para abordar el fenómeno de los juegos de rol parecen disolverse en el medio que forma su propia naturaleza cambiante. Así como en su pretensión positivista Shklovski tuvo que abrazar el cambio como lo permanente en la literatura, nosotros, inmersos en el rol del científico literario tenemos que rendirnos a la evidencia y buscar la identidad de los juegos de rol más allá de todos estos elementos que la experiencia ha develado como accesorios y contingentes.

Así, la caza por la esencia de los juegos de rol, si tal cosa existe, se encausa en una marcha muy similar a la caza por la esencia de la literatura. Precisamente lo que ha intentado demostrar esta exposición, a modo superficial, son los múltiples puntos de contacto que los juegos de rol tienen con la teoría literaria, y cómo muchas de las herramientas de esta última se aplican al análisis de los primeros.

Un final abierto

Podríamos aventurar algunas preguntas que prolonguen la cuestión y abran el debate. Si continuamos quitando aquellos aspectos que consideramos contingentes tanto de los juegos de rol como de la literatura... ¿con qué nos encontramos? Los juegos de rol son tradicionalmente una actividad grupal, sí, pero también lo son las historias improvisadas por narradores orales. Inclusive existen contraejemplos en ambos polos, con juegos de rol solitarios y el Cadáver Exquisito surrealista que genera textos de forma conjunta. Por otro lado, la literatura es una forma reconocida de arte, pero los juegos de rol también tienen un lado fuertemente estético que lo vincula tanto a la narrativa como al género dramático. Y a su vez, mientras la literatura de propaganda parece relegar su costado esteticista en pos de una agenda política determinada, los llamados poemas de rol parecen sacrificar la faceta lúdica para generar una experiencia que fusiona sus fronteras con la lírica.

Yo dudo que el rol de científicos nos permita abordar estos puntos de contacto para lograr un ordenamiento epistemológico que aquiete y silencie las preguntas que han sido postuladas. En su lugar, resulta más interesante llegar a una honesta conclusión problemática que indique que el ámbito marginal de los juegos de rol es propicio para el análisis de temas tan complejos como lo es una institución más prestigiosa como la Literatura.

Sobre el autor

Juan Manuel Ávila es docente de Literatura. Dentro del mundo del rol, además de ser director jugador, se especializa en los juegos independientes y centrados en la narración. Es el creador del sistema de juego SEIS y miembro del equipo directivo de Editorial Rúnica. Participa como organizador del club Rol n' Ramos, asociación dedicada a la difusión de los juegos de rol.

Adiós, muchachita

de Maximiliano Navarrete

Primero se fue deshaciendo la noche, esa noche de luces verdes y húmedas en la que la bala te atravesó la cabeza. Luego se fue perdiendo el tipo que te mató, el boulevard por donde escapó y mi tropiezo que no paraba de repetirse y ese «*que hubiera pasado...*» que me inundaba la mirada con lágrimas.

Luego, como una fotografía, apareció esa mañana en la que me pediste que nos viéramos en el bar del centro, *¿te acordás?*, esa vez que me contaste que te ibas a Córdoba, porque habías conseguido un trabajo mejor que el que te había ofrecido tu papá. Esa vez en la que me dijiste que ya no podríamos vernos más y ¡Mierda! ¡Mierda! Que yo no tuve el valor para decirte que estaba perdidamente enamorado de vos.

Con el correr de los días, todo se fue decolorando en mi memoria, casi igual a la imagen de un pintor furioso que no contento con su pintura, le arroja agua para romperla en mil pedazos después. Y se fueron los libros que me prestaste, los besos en la mejilla, el día que me preguntaste «*¿sabés dónde queda la parada del 136?*», tu decepción con el idiota de Román, las veces que me mordía la lengua para no encajarle una piña cada vez que te hacía llorar, la esquina, esa esquina con un reflector a medio morir y muchas otras cosas que fantaseaba poder hacer con vos, todo, absolutamente todo fue perdiendo matiz... el blanco, como una cascada destruía cada rincón que te pertenecía.

Me fui del barrio, hace tiempo, *muchachita* (recordás cómo te molestaba que te dijera así). Ayer, mientras revisaba una bolsa con papeles que tenía en un baúl hecho pelota, encontré un libro de Onetti que me habías prestado, amarillento, y entre las páginas húmedas, había una nota tuya que decía «*siempre será por primera vez, la última*» y que me volvió loco, porque nunca supe comprenderla. Si supieras cómo me puso ver tu letra, muchachita. Fue en ese momento que decidí pegarme una vuelta por este barrio, otra vez. Me tomé el colectivo, el 136 que compartíamos para ir a nuestros trabajos y me bajé en esa esquina, esa esquina que seguía teniendo ese mismo reflector a medio morir y que nos vio cruzarnos tantas veces, tantas veces que ya no recuerdo.

¡Estoy viejo, muchachita! Muy viejo, pero ahora que te tengo acá enfrente, que tú tumba deteriorada se va decolorando como el resto de mis recuerdos, quiero que sepas algo:

Me da bronca, me da mucha bronca haberte cruzado en esa esquina, me da mucha bronca haberte dicho dónde quedaba la parada del colectivo, me da bronca extrañarte y que por más que la memoria haga todo por desaparecerte, parece que se guardó algo en el bolsillo para que de vez en cuando te me aparezcas y te repitas.

Yo no sé si sirve de algo esto que te digo, pero si vine hasta acá es para decirte todo esto y devolverte tu libro, marcharme lentamente y que el tiempo me deshaga, me despinte brutalmente hasta hacerme pedazos.

¡Adiós, muchachita! ¡Adiós!

Culipatines y estorninos

por Bruce L. Priddy

Annie me dejó. Yo dejé los dedos de mis manos y pies.

Seis pulgadas de nieve en dos horas, y muchas más por caer. Una extraña tormenta que ningún meteorólogo de la ciudad había predicho ni fue detectada por ningún radar.

Uno de nosotros tuvo la idea de deslizarse en culipatín en la reserva de Crescent Hill, no recuerdo quién. A veces creo que fue ella, por motivos solo obvios para mí.

No deberíamos haber salido. Las rutas estaban cubiertas con una capa de nieve, los limpiaparabrisas no llegaban a limpiar los copos de nieve y el automóvil de Annie se negaba a permanecer recto en un carril. Dos veces patinó y se salió del camino.

Tardamos una hora en recorrer las escasas tres millas que nos separaban de la reserva. Nunca pensamos en dar la vuelta y volver a casa. Al menos yo no lo hice, y si Annie lo hizo, nunca lo dijo.

No había nadie más allí afuera. Éramos las únicas dos personas en el mundo.

Las barras de hierro forjado de la entrada al embalse de la reserva estaban lo suficientemente separadas para dejar pasar nuestros trineos —unos delgados platillos de plástico—, pero nosotros tuvimos que trepar y atravesarlas por arriba. Estábamos un poco viejos para eso. Annie ya llegaba a los treinta. Yo había cruzado esa línea muchos años atrás.

Envejecí dos décadas esa noche...

Al mundo le habían drenado sus colores. Todo lo que estaba cubierto por la nieve tenía un brillo blanco del color de la luna, los contornos eran indistinguibles. Cruzando el campo vimos una colina perfecta. Un terraplén formado sobre el agua de la reserva, de cincuenta pies de altura, sin árboles que pudieran hacernos quebrar nuestros cuellos.

Al final, cerca del embalse, había un único árbol, que parecía lleno de vida a pesar de la estación.

«¿Todavía tiene hojas?», preguntó Annie, mientras mirábamos de lejos el árbol. Desde la distancia, las hojas parecían no moverse con el viento.

Escuchamos los estorninos antes de verlos.

El siseo de la nieve, el ruido del hielo sobre el suelo y el rugido del agua atravesando el embalse de la reserva, todos los sonidos desaparecieron en la algarabía que hicieron los pájaros cuando nos aproximamos a ellos. Annie y yo, a pesar de la poca distancia que nos separaba, tuvimos que gritar para escucharnos. Annie aferró mi mano.

«¿Alguna vez viste tantos?».

No, nunca antes había visto tantos estorninos juntos.

Sus excrementos olían ácido, provocando una sensación horrible en el fondo de la garganta.

Escogimos un lugar en la colina, lejos del árbol de los estorninos. Pero el viento nos llevaba su olor. Aún así, nuestro entusiasmo por tirarnos en culipatín nos hizo ignorarlos.

La colina era casi demasiado empinada para treparla. Annie se echó a reír cada vez que me resbalé, enterrando en la nieve mis manos, rodillas y rostro. «¡Vamos, anciano!», se burlaba ella, arrojándome bolas de nieve. Al llegar a la cima de la colina, mientras recuperaba el aliento, amenacé con arrojarla bajo el árbol de los pájaros. Entonces le arrojé un puñado de nieve a la cara. Ella me abordó y luchó contra mí, tratando ambos de empujarnos por la ladera de la colina, aunque nunca nos empujamos tan fuerte como para separarnos.

Antes de sentarnos en nuestros culipatines, Annie leyó la etiqueta de advertencia que traían estos: «ciertas condiciones pueden provocar que el trineo se mueva a una velocidad excesiva», decía. La etiqueta tenía razón. No había pensado que era posible deslizarse tan rápido sobre las posaderas. Nuestra velocidad nos envió hacia el campo, siempre en una dirección cercana al árbol de los estorninos. La nieve salpicaba nuestros rostros, se metía en nuestras mangas y pantalones. Nos hacía picar un poco, pero nos estábamos divirtiendo demasiado así que no nos importó. Nos tiramos de nuevo, esta vez por separado: Annie no quería que chocáramos. Cerca del final de su descenso, Annie inclinó su trineo y se estrelló contra un montón de nieve, donde se quedó haciendo angelitos mientras me esperaba. Luego, cuando ella miró hacia otro lado, dibujé cuernos sobre las figuras. Después volvimos a trepar la colina y deslizarnos otra vez.

Annie no había traído guantes apropiados para jugar en la nieve: eran de lana, y al absorber la nieve comenzaron a congelarle la piel. «No siento mis dedos», dijo. Tomé sus manos entre las mías, y traté de darle calor soplándolas.

«Dijiste una frase extraña», mencioné, «¿alguna vez sentimos realmente alguna parte de nuestro cuerpo? Quiero decir, nunca las notamos hasta que están frías o calientes o lo que sea, hasta el momento en que algo les sucede. Las tenés entumecidas, ¿no?».

Ella negó con su cabeza, «no siento los dedos entumecidos. Siento como si no tuviera nada, como si hubiera perdido mis dedos».

Me saqué los guantes y la ayudé a meter sus manos en ellos. Luego Annie puso sus manos en los bolsillos de su abrigo y yo la abracé.

«¿Tus manos van a estar bien sin guantes?», me preguntó mientras nos dábamos calor el uno al otro. «Por supuesto», le respondí adoptando un tono de voz más grave, «soy un hombre, nena». Ella sonrió y apretó su culipatín congelado contra mi cara.

«¿Estás listo para tirarte de nuevo?», preguntó, mientras adoptaba la postura de un boxeador y jugaba a darme golpecitos. Yo hice como si me dolieran.

«Seguro. ¿Calentaste lo suficiente?». Ella asintió.

«Tirémonos agarrados de las manos esta vez. Quiero ver cuánto tiempo aguantamos sin soltarnos», propuse. A pesar de sus preocupaciones anteriores respecto al frío, no tuve que hacer ningún esfuerzo por convencerla. Nos sentamos uno junto al otro en nuestros trineos, tomados de las manos. Me incliné buscando un beso.

«Nuestros labios se congelarían», se excusó, «pero podemos darnos besos esquimales». Rozamos nuestras narices y eso me distrajo. Ella se lanzó colina abajo, arrastrándome con ella.

Grité por la sorpresa y ella rio. Cerré mis ojos para evitar que me entrara nieve. Su mano tiraba de la mía, dolorosamente. Ella se detuvo, pero me solté y seguí deslizándome. Annie hizo un sonido, una mezcla entre una risa y un suspiro, algo que solo hacía en la cama. Yo salí disparado del trineo, cayendo de cara en la nieve. Me dolió, pero me di vuelta riendo.

«Annie, ¿estás bien?», pregunté.

Y vi el cielo despejado.

La luna había salido y el mundo brillaba.

Había solo una nube, negra y solitaria, moviéndose rápido contra el viento.

Annie no respondió. Los estorninos, pensé, no me escuchan por el ruido que hacen. La llamé, más fuerte. Mi voz volvió como un eco. Me di cuenta entonces que el campo estaba en silencio.

Me paré y miré alrededor. No había nada en el lugar. Los estorninos se habían ido. Tampoco estaba Annie, solo su culipatín, semienterrado en la nieve.

Corrí, gritando su nombre. «Está herida», pensé. Alrededor de su trineo había una mancha de sangre. No más que la que saldría de una leve hemorragia nasal. Cavé y cavé en la nieve hasta que encontré debajo la hierba congelada. Pero Annie no estaba, se había ido.

Grité de nuevo su nombre. Solo los árboles me escucharon.

Había algunas huellas. Mis botas, sus botas, y otras huellas... de pies desnudos. La nieve se evaporaba alrededor de estas. Pensé «tal vez Annie golpeó su cabeza, quedó desorientada, perdió sus botas»... Pero estas eran huellas de pies desnudos mucho más grandes que sus pies, y demasiado alejadas una de otra, no podría haberlas hecho ella, ni siquiera corriendo.

Las seguí, tratando de imaginar de donde vendrían. No parecían haber entrado ni salido del campo, solo había un rastro hacia el árbol de estorninos, de ida y vuelta.

* * *

Desperté en el hospital. Un guardia de seguridad me encontró caminando entre el árbol y el trineo, gritando y llamando a Annie, en un delirio causado por la hipotermia. Nadie sabe cuánto tiempo estuve perdido en la reserva, pero fue tiempo suficiente como para que mis dedos se pusieran negros. Los médicos me amputaron

cuatro de los dedos de los pies, y la mitad de tres dedos de la mano.

Los policías me interrogaron cuando me recuperé.

Annie fue encontrada en el fondo de la reserva. Y en los suburbios. Y en el patio de una escuela. Y en el patio de alguien. No mucho. Nunca fui un sospechoso, ya estaba en el hospital cuando encontraron los restos.

Y cada vez que nieva, encuentran más. Algo de cabello, un trozo de piel, una oreja. Entonces los policías vienen a mi casa, y preguntan si recuerdo algo, si vi o escuché algo que pueda ayudarlos.

Yo no vi ni escuché nada. No vi las nubes crepusculares de estorninos formando el rostro de Annie contra el cielo. Sus pequeños suspiros no fueron enterrados por el ruido de los pájaros.

No sueño. Y en esos sueños que no tengo, no estamos en el campo y Annie no me dice que me está dejando por otro. Este otro no es un hombre, es algo como la luna, algo que pretende ser un árbol lleno de estorninos. Y él no toma en sus brazos a Annie y se la lleva durante la tormenta.

Fueron el congelamiento y la cirugía quienes se llevaron mis dedos, no Annie. No fue su aliento, ennegreciendo mis dedos cuando logré alcanzarla.

Y cuando nieva, cada vez que nieva, mientras la policía recoge pedacitos de ella, no veo sus huellas trazando círculos alrededor de mi casa.

Relato publicado originalmente en [Lovecraftzine](#). Versión en español de David Rojas para Los Furbantes.

El joven

por David Rojas

Llegué al pueblo por la tarde, cuando el sol había bajado y los pobladores salían de sus casas de adobe o de sus palacios tallados en piedra para aprovechar las últimas horas de sol comprando en el zoco o intercambiando información o miradas en la plaza.

Caminé entre las tiendas, fui preguntando.

Aquí y allá me señalaban direcciones y hombres rudos se ofrecían para acompañar mi aventura, anunciando el precio de sus brazos y sus cimitarras con la soberbia de la crueldad. A todos rechazaba yo con alguna zalema: indicando que el precio era justo, pero que sin embargo mis alforjas no tenían esa cantidad de monedas; o pretendiendo que la ferocidad de cual o tal guerrero era digna de apreciar, pero que sin embargo yo buscaba algo más modesto para mis fines.

Cuando el sol se ocultó detrás de las montañas de arena del horizonte, me hallé frente a un joven de la misma edad que yo. Ceñían su cuerpo las túnicas blancas de los shadires y me detuve adivinando el contorno de sus músculos fibrosos bajo la tela. Miré sus ojos verdes delineados por el kohl, sus labios oscuros al costado de un lunar.

«Qué observas», me dijo en un tono brusco, como aquel que se ataja de una ofensa, usando las palabras como una pared antes que una pregunta.

«Observo tu cuerpo. Me sobrepasa en una cabeza y tu espalda es ancha. Es bueno para la lucha. Y me interrogo si eres el joven que todos nombran como el conocedor de los caminos del desierto y la roca, por eso te miro, buscando las señas que me indicaron».

«Soy yo. Y pongo mi cuerpo y mi alfanje a tu servicio. Dime donde está tu caravana».

«No tengo caravana, viajo solo. Estoy buscando un compañero: los peligros de la arena son muchos y en las noches demonios ciegos nos llaman para perdernos».

«Nadie viaja de noche».

«Nosotros lo haremos, no soporto el calor».

La noche, en el desierto de la región, no tenía el suficiente tiempo para enfriar el calor abrazador de los días, pero el joven se conformó con mi explicación o eligió no preguntar más. Me acompañó a comprar provisiones y al pozo de agua a llenar nuestras odres y luego yo lo acompañé a su hogar, donde se despidió de su padre y de su madre y donde su hermana intentó seducirme cuando se enteró que yo era el hijo de un rico mercader en su primer viaje lejos de su ciudad.

Tras cenar, subimos a nuestras monturas y a paso lento pero constante comenzamos a perdernos bajo la luna. Cabalgamos toda la noche y seguimos cabalgando durante el día siguiente, bajo el cielo azul, y él mantuvo el silencio y el

gesto atento.

Volvieron a aparecer estrellas sobre nuestras cabezas. Los caballos de repuesto parecieron cansarse al igual que lo habían hecho nuestras primeras monturas. Hice una seña al joven guerrero y desmontamos.

Armé una tienda, mientras él encendía una hoguera donde cocinar.

Comimos algo y me contó historias sobre su pueblo y algunas en las que él se enfrentaba a innumerables peligros. Sus ojos chispeaban cuando relataba el rescate de alguna doncella y la promesa de casamiento que había sellado con su padre. Me preguntó si mi padre me había comprometido con alguna joven, y me recordó a su hermana. Le dije que no, que me había escapado de esos compromisos.

Encendí el tabaco aromático y abrí una pequeña botella de cierto licor prohibido en la región, y mientras lo convidaba le expliqué mis verdaderas intenciones. Me escuchó con sorpresa y mientras me acercaba a él parecía temblar, pero sin embargo no intentó escapar ni adoptó una actitud agresiva.

Lo despojé de su túnica y me despojé de la mía y al ver su miembro semi erecto temblando como si dudara en alzarse, me enternecí: ese joven, que decía haber cortado cien cabezas y yacido con cincuenta vírgenes, ese joven que coleccionaba historias de sangre y mujeres apasionadas, ese joven me temía.

Bichos

por María Ward

Aún cierro los ojos e intento imaginar lo que le causaba tanto terror, lo que lo hacía gritar y hacerse un bollo sobre la cama del hospital la noche en que despertó transpirado y comenzó a señalar las esquinas, los techos, las sillas. —Matalos, Juan, matalos —gritaba Lauro mientras se sentaba temblando y dejaba ver una gran mancha de sudor sobre la sábana.

Decidí volver a la ciudad cuando me llamó Quique preguntando por la casa de mi vieja y dijo que quería comprarla. Hacía un tiempo que estaba en venta, pero nadie me había convencido. El viaje fue tranquilo a pesar del calor, los días de semana hay tan poca gente en las rutas que uno puede ir despacio, mirando el paisaje. Donde antes había campo, había ahora alguna que otra fábrica o una casita humilde.

Al entrar a la ciudad lo primero que busqué fue una estación de servicio para llenar el tanque y refrescarme un poco. Estacioné y, mientras le señalaba al playero que llenara el tanque, fui al baño. No estaba tan sucio como lo suponía, lo único que desentonaba era un tipo acurrucado en un rincón. Cuando terminé de mojarme el cuello pude verle la cara por el espejo. Los rasgos cambian, sí, pero armónicamente. Me acerqué para comprobar que realmente era Lauro. Primero noté el olor, algo dulzón, como de perro mojado y recién cuando me acerqué a su cara pude distinguir el otro olor, el del alcohol. —¿Lauro? —dije, aunque estaba seguro de que era él. El cuerpo acurrucado apenas se movió. Miré a mi alrededor. Al costado de una de las canillas del lavamanos había un vaso de plástico que llené hasta la mitad. Volví a ponerme frente a su cara y le tiré un poco. —Hijo de puta —me dijo, mientras intentaba abrir los ojos.

Cuando salí del baño el playero me estaba esperando al costado del auto. Le pagué y le pedí que me ayudara con el tipo que estaba en el baño. Me miró como si estuviera loco, pero me acompañó. Cada uno lo agarró de un brazo, aunque el pibe hizo todo lo posible por no tocarlo demasiado. Lo subimos al asiento de atrás. Le dije gracias al chico, pero ya se había dado vuelta y volvía a la estación oliéndose la camisa. Subí al auto y bajé las dos ventanillas de adelante. Me di vuelta y lo miré. —¿Estás despierto? —Él murmuró algo que no entendí, mientras se acomodaba a lo largo del asiento. —Soy yo... Juan —fue lo único que pude decir.

La ciudad parecía otra, había edificios y casas nuevas, locales de ropa donde antes había almacenes. La casa de Lauro o por lo menos el lugar donde yo recordaba que había estado no quedaba lejos. La casa estaba igual, aunque un poco venida abajo por el tiempo. Frené y bajé del auto. Todavía no sabía qué iba a decir cuando se abriera la puerta, ni a quién si es que se abriría, pero me acerqué y toqué el timbre. Sonó la llave en la cerradura y la puerta se abrió hasta donde la cadenita de la traba lo permitía. Un

poco de pelo cano y la mitad de una cara entrada en años me miró desde adentro.

—¿Sí?

—¿Es la casa de Lauro?

—Lauro no está —La voz de la mujer fue cortante, supuse que con la última palabra me cerraría la puerta en la cara, pero se quedó esperando.

—Está en mi auto —dije.

La puerta se cerró, escuché el ruido de metal de la traba y volvió a abrirse. La vieja parecía una copia en miniatura de la mujer que yo recordaba. No dijo nada. Dudé un segundo entre explicarle lo que había pasado o ir directamente a buscarlo. Ella miró hacia los costados de la vereda y luego al auto. Me di vuelta y caminé hacia la puerta trasera. Le dije que estábamos en su casa, logré sentarlo e ir sacándolo de a poco. Caminamos hasta la puerta, yo hablándole para que no se volviera a dormir y él murmurando cosas y dejándose caer cada dos pasos. La vieja volvió a mirar la vereda de esquina a esquina y se metió a la casa para dejarnos pasar. Cerró la puerta y me señaló una de las habitaciones. Lo solté sobre la cama y le subí las piernas para que quedara acostado. La persiana estaba baja y sobre la mesa de luz había un par de botellas. Desvié la mirada cuando la vieja me preguntó de dónde lo conocía. Le dije quién era, le hablé de mi mamá y de la escuela, ella sonrió apenas. —Estás hecho todo un hombre —me dijo. Me ofreció té. Nos sentamos a la mesa sin decir nada. Juancito. Hacía tiempo que nadie me llamaba así. —Gracias Juancito —me dijo y me tocó la mano.

Volví al auto y manejé imaginando las casas de la gente que ya no estaba sobre las fachadas de los negocios nuevos. Pensé en Lauro durante el viaje y también cuando estuve en la puerta de mi antigua casa. Tuve que golpear la puerta con el hombro para que cediera. Adentro el olor a humedad y el polvillo lo llenaba todo. Fui abriendo las ventanas a mi paso, di vueltas, volví a ver cada mueble. Llegué al baño. Todavía estaba el espejo, aunque partido y la bañera cubierta de polvo. Me asomé a ella y pasé un dedo sobre el fondo dibujando una raya blanca. Me limpié la mano en el pantalón y salí.

Toqué el timbre en la casa de Quique y el viejo se asomó por la ventana. Cuando salió pegó un grito. —Mirá lo que sos, nene —Nos reímos. Me invitó a pasar, pero le dije que estaba apurado. Me dijo lo que ofrecía por la casa, era mucho menos de lo que yo esperaba, pero no lo pensé demasiado. Le dije que sí, que me parecía perfecto. El viejo sonrió. Charlamos lo de los trámites y me despedí. —Vení cuando quieras —dijo.

La idea original había sido quedarme un par de días, pero el asunto de la casa estaba terminado. Manejé hasta la calle principal y busqué un lugar para comer. Elegí la primera mesa, que daba a la ventana. Era temprano, apenas empezaba a anochecer. Pedí el plato del día y un vaso de vino. La moza me dijo que lo mínimo era una botella de tres cuartos. Pedí agua. Por la ventana se veía la calle y, enfrente, la plaza. Me acordé de las tardes tirado en el pasto, esperando que nadie conocido me viera

para que mamá no se enterara de que no había ido al colegio. Lauro se reía, decía que no pasaba nada. Compartíamos un cigarrillo y una petaca, mientras mirábamos a cada mina que pasaba pensando en una posible conquista. Yo ya no fumaba y apenas tomaba, pero tampoco me reía tanto. Comí sin poder despegar la mirada de la plaza.

Toqué el timbre y salió la vieja. Me dijo que Lauro había salido hacía un rato y me invitó a pasar. Preparó el té y cuando tuve la taza frente a mí no pude evitar sonreírme. Recordé el chiste de Lauro cuando éramos chicos, preguntaba si alguien quería un té cuando pasaba la petaca, imitando a la vieja. Ella me preguntó por mi casa. Le hablé de mi mujer y de mis hijas, de mi trabajo, evité ciertos momentos felices, intenté mostrar mi vida más oscura de lo que realmente era. La vieja me sonreía, pero no decía nada. Nos quedamos en silencio hasta que sonó el teléfono. Contestó bajito y después de cortar me preguntó si podía llevarla hasta el hospital. Nos subimos al auto y ella me guió.

Al entrar al hospital la vieja se quedó llenando papeles y yo pregunté por la habitación. Abrí la puerta, estaba parado y gritando. —Sacame todo esto, puta de mierda —En cuanto me vio se quedó quieto. —Mirá Juan —me dijo, señalándose el brazo: se había arrancado la aguja del suero y un hilo de sangre le bajaba hasta la mano. La vieja no entró a verlo, me llamó al pasillo y me di cuenta que contenía el llanto. Le dije que yo me quedaba.

Se durmió al rato y yo aproveché para hablar con el enfermero. Alguien lo había dejado tirado en la puerta del hospital, tuvieron que revisarle los bolsillos para ver quién era, hasta que uno de los encargados de la limpieza dijo que lo conocía. El enfermero se fue y yo me entredormí en la silla que estaba al costado de la cama. No sé cuánto tiempo pasó, pero me despertó gritando. —Ahí, en la esquina... Matalo Juan, matalo. —Me paré de un salto y miré el lugar que me señalaba.

—No hay nada, Lauro.

—Matalo, por favor.

En la esquina había un papelito, lo levanté y él volvió a gritar, lloraba, nunca vi a nadie tan asustado.

—Matalo, ahí Juan, ahí...

Le pegué una patada al aire. Él dejó de gritar y me dijo que había otros, alrededor de la cama, en las paredes. Empecé a caminar por la habitación dando puñetazos y patadas.

—Qué son, Lauro, qué mierda son —grité.

—Bichos, en todos lados, Juan, están en todos lados...

El enfermero abrió la puerta y me miró. Se acercó, le dio una inyección y Lauro se fue quedando dormido como un nene.

Miré las paredes y los rincones desde la silla. Sólo estaba el velador de la mesita de luz encendido. No podía cerrar los ojos, estaba nervioso. Por la ventana se veía la noche cerrada. —Tenés que matar a todos los bichos juntos, Juan... —Giré la cabeza y lo vi mirándome, serio. Se dio vuelta y siguió durmiendo. Me quedé mirando su

espalda. Recordé el día en que me había ido, veinte años atrás, su camisa abierta enfrentando el calor, los dedos finos, el paquete de cigarrillos arrugado asomando del pantalón. —Así que te vas. No llores, boludo, que nos vamos a ver. No seas maricón —Se había hecho una pausa mientras los dos mirábamos el flete que estaba listo para arrancar. —¿Querés un té? —Había dicho sacando una petaca del bolsillo. Reímos. Yo me había subido al camión y, mientras me alejaba, lo había visto terminar lo que quedaba en la botella a medida que se hacía más chiquito y revolearla al costado del camino cuando era apenas un palito a la distancia.

Volví a mirar la noche por la ventana e iluminado por la luz tenue del velador traté, por primera vez, de imaginar esos bichos. Y cuando estuve completamente asqueado, cuando logré reconocer a mi amigo y supe que no podría olvidarlo, acaricié su espalda de hombre viejo y me fui de la ciudad.

Limbo-Siamaj Verkistoj, la pluma de Cruzavia

por María Ward

Si uno viajara hoy a la micronación de Cruzavia, digo, si uno pudiera llegar (nunca tuvo fronteras claras y, por bula papal primero, por Ley Nacional después, se ha negado a aparecer en los mapas; aún se empeñan en hacer firmar un contrato de confidencialidad cada vez que se entra o sale de la misma) encontraría una nación de gentes raras y de paisajes hipnóticos. Encontraría también un ambiente de relajamiento casi adictivo. Esto no era así hace un par de años. Cuando viajamos con David, siguiendo los pasos de Limbo, Cruzavia seguía bajo el influjo del General Ŝlimo y el nombre de Limbo-Siamaj Verkistoj era un insulto. Sabíamos de esta rencilla por uno de los cuentos del único libro que llegó a nuestras manos, Kûsi (traducido en Argentina como *La miel del campo*), donde el autor imaginaba las penas horribles que debería sufrir Ŝlimo por los daños hechos a su país. Hasta ese entonces el nombre de Verkistoj nos era un paisaje desconocido, a partir de ese viaje y de la lectura de muchas de sus obras nos pareció que el desconocimiento de este escritor era una pérdida para las letras mundiales. Somos conscientes de que Limbo jamás recibirá el Nobel ni el Pulitzer, pero él tampoco lo quiere y a nosotros nos importa muy poco. No se puede medir la verdadera literatura con un premio de morondanga.

Criado en un hogar humilde, hijo de un labrador y una costurera, Siamaj pasó su niñez corriendo por los prados de la hermosa Sopiras, su ciudad natal. Debido a la inexistencia de escuelas públicas en su país, debió estudiar en el extranjero: al cumplir trece años sus padres lo enviaron a Argentina, donde cursó sus estudios primarios y secundarios en la ciudad de La Plata. A pesar de comenzar sus estudios con una edad avanzada, los terminó en tiempo récord. A los veinte años ya tenía su título de Bachiller y volvía a Cruzavia con el borrador de un libro de poesías bajo el brazo: *La pano de la malriĉuloj*, fruto de sus encuentros con diversos poetas platenses y un amor por una joven llamada Esther. Dicho libro nunca fue editado, pero se sabe por declaraciones del escritor que fue tirado al Río Maltrankviliga el mismo día en que el escritor Nacional, Rakontanto Blinda, le dijo que podía dedicarse a cualquier cosa, menos a escribir. Luego de intentar ocupar su tiempo trabajando en el campo, conquistando cruzavianas de vida liberal e intentando olvidar sus sueños, Siamaj comprendió que «Escribiría mal, sería un escritor pésimo, pero no lo dejaría jamás».

Nunca lo dejó, pese a ser el blanco preferido del General Ŝlimo y sus secuaces. Sufrió persecuciones de película, redadas, quema de libros, silenciamiento de su nombre y, sin embargo, cada cruzaviano sabe, al menos, uno de sus poemas. Un ejemplo de la persecución sufrida por el escritor es lo sucedido con la edición argentina de Kûsi, editada por la ya desaparecida Norj Editores en una tirada de cien

ejemplares que desapareció misteriosamente antes de llegar a cualquier librería. El propio Limbo adjudicó este ataque al gobierno de Cruzavia dado que uno de los cuentos de dicho volumen hacía una parodia de la prima del presidente de facto (La horrible Hida Šlimo, duquesa de Mizera). Esa fue su única edición formal, entre muchas otras ediciones ilegales que circularon por los bajofondos de Cruzavia.

Limbo tiene un romance duradero con Argentina, o cómo él la llama «El cielo de los escritores, el edén tapizado de mate y dulce de leche». Podríamos pensar que es un poco exagerado, aunque conociendo las limitaciones en las que el General Šlimo sumió a su país durante casi 50 años, se entiende que el nuestro le pareciera un paraíso. En septiembre de 1996, un grupo armado que respondía a las órdenes del General Šlimo lo encontró en nuestro país y fue devuelto a su patria en un vuelo nocturno no autorizado —aunque está presente la sospecha de una vista gorda por parte de las autoridades argentinas ante un escritor que había comenzado a opinar sobre política local—. Ya en Cruzavia el mismísimo Šlimo lo enterró vivo durante 24 horas para «*hacerle entender cuantos pares son tres botas*», según las declaraciones oficiales. Acuciado por la presión social de los cruzavianos que creían que el tema se había pasado de castaño oscuro decidió dejar al escritor volver a su casa pero con una fuerte escolta militar que lo seguía a todos lados. Ese episodio es contado en detalle en el libro *Klamanie knih Šlimo*, cuya traducción preliminar sería *Los sucios mostachos de Šlimo*, un recuento de las espantosas vivencias de dicho escritor frente al General.

Cruzavia se ha relajado. Hoy no respira miedo en las calles ni salta ante el zapateo de las tropas del General. Los escritos de Limbo fueron liberados luego de la muerte de Šlimo, quien, en un acto de justicia poética, falleció aplastado en pleno frenesí sexual por su obesa amante Šranko Sxargxigxis, hija del Ministro de Hacienda Sterko Sxargxigxis, quien, desbordada por una difícil maniobra amorosa, se desplomó sobre su cuerpo produciendo daños irreversibles. Esa misma noche el pueblo de Cruzavia salió a las calles en un festejo que duró una semana y en el cual se nombró a Šranko Sxargxigxis como héroe nacional. En la algarabía las hordas corearon el nombre de Limbo. Frente a los medios cruzavianos el escritor explicó que contaba con miles de cuentos, poesías y más de treinta novelas guardadas en su casa y que por fin podría dar a conocer sin miedo a ser torturado. La democracia se instauró en Cruzavia luego de 50 años de una dictadura feroz, y el pueblo eligió como Presidente a Unua Ĉefo, integrante de la agrupación revolucionaria Mullah Tedaĵo, quienes habían luchado infructuosamente contra Šlimo hasta el momento de su muerte.

Hace aproximadamente cinco meses le enviamos a Limbo una encomienda de yerba playadito, dulce de leche, bonobón y una carta alegrándonos de su nombramiento como docente en el Primer Liceo de las Artes de Cruzavia. Nos agradeció con una caja llena de material. Decidimos con David que ya es hora de que el mundo conozca a este artesano de la literatura, se regocije en su maestría y le haga

el pito catalán a la memoria de Šlimo.

El ciego

de Limbo-Siamaj Verkistoj

A los 20 años yo era un joven trabajador de clase media baja, con inclinaciones literarias (y de las otras). Había escrito mi primer libro de poesías, *La pano de la malriĉuloj*, y vagaba con una copia bajo el brazo por los pocos bares donde dejaban entrar a los escritores en mi adorada Sopiras. Eran sólo dos: Kaljtún y Oña. Los escritores nunca fueron bien vistos en Sopiras. Quizás sea aquella leyenda que nos contaban nuestros padres sobre Kaljov, el escritor que comía niños insolentes y maleducados para escribir sus poemas. Luego me enteraría, ya grande, que Kaljov existió y que comer no era exactamente lo que le hacía a los jóvenes efebos que lo seguían por toda Sopiras suspirando por sus eróticos poemas. Poca gente sabe la verdadera historia de Kaljov, sobreviven muy pocos libros de su producción y menos aún los que se escribieron sobre ella, Ŝlimo los quemó junto a tantos otros la noche de la fogata. Yo tuve la suerte de conocer la verdad en la casa de Rakontanto Blinda. Blinda solía decir en las reuniones privadas, cuando ya estaba un poco pasado de Sartoj, que él había sido uno de los jóvenes enamorados del poeta. Decía, además, que el poema *Luz* estaba secretamente dedicado a él. El poema dice:

Verás mi cara al sonreír
y pintaremos azules, violetas y dorados
Verás mis manos crispadas
en colores cálidos
y tus ojos vivos
el azul y el verde claro
grabaran en la retina
el momento del esclavo
No verás más
cuando el tiempo,
cruel tirano
te tome de las nalgas
y te bese en los labios
y Sopiras caiga muerta
cual heladas de verano.

Siempre dudé de las palabras de Blinda, primero porque había nacido ciego y porque toda su obra tiene un tufillo ligeramente homofóbico. Ni decir que Blinda tenía dos años al momento de la muerte de Kaljov. No discutí la anécdota cuando la

escuché porque Blinda sabía contar, sabía inventar y sabía mentir como pocos. Era un verdadero escritor.

Volvamos a mis veinte años. La primera vez que vi a Blinda fue una noche en Oña. El lugar era apestoso, ninguna mesa era parecida a la otra y las gordas cucarachas ya se habían acostumbrado a caminar entre los pies de los asistentes sin morir aplastadas. Apestaba a cigarro de mala calidad y a sudor. Blinda dejaba guiar su cuerpo de viejo obeso por su joven mujer, Costria, hacia la mesa que siempre tenía reservada. Yo había oído hablar de él, había leído algunos de sus libros (los que había podido conseguir) y pensaba que era mi oportunidad de aprender.

Esperé a que estuvieran sentados y con los primeros vasos de Sartoj para acercarme. Me quedé parado al lado de Blinda esperando a que me viera. Obviamente no lo hizo. Costria me descubrió luego de un rato, me miró con cara de vaca cansada e hizo un gesto con la mano para que me retirara. Yo era más que pobre, mis ropas y calzado provenían de la caridad de las Hermanas de Proulek. Me habían dado unas botas con taco (bastante masculinas para la época) que muy luego me enteraría yo que eran de bailaror flamenco. Cada vez que entraba a un lugar la gente seguía con la mirada el ritmo de mi caminata para atrapar algún paso de bulería, así que había aprendido a caminar casi de puntillas para pasar desapercibido. En aquel momento, asqueado por la actitud de Costria, un enojo adolescente me nubló la mente y ejecuté un zapateo que hizo callar a la mitad de los presentes. Los tacos sonaron fuertes sobre el piso de madera y Blinda se dio vuelta hacia donde estaba yo y, para mi sorpresa, gritó un ¡Ole! mientras palmeaba las manos. Me quedé quieto. El viejo ciego seguía aplaudiendo mientras gritaba ¡Se armó el tablao! ¡Ole! ¡Que siga el bailaror! imitando el acento español. Costria me miró con la expresión de los leones al descubrir una presa particularmente débil y, tocándole el hombro a su marido, le explicó que no había ningún bailaror y que el culpable de semejante estruendo era un joven harapiento y con cara de estúpido. El viejo suspiró decepcionado, seguramente pensaba que podría revivir al menos una parte de su feliz vida en España (cómo olvidar su libro *Les mans de Crup*, escrito en catalán, ganador del ūsai de oro a la excelencia literaria) y con la mano me hizo una seña para que me retirara. Yo no iba a perderme la oportunidad, por lo que me acerqué a su cara y le dije que quería ser escritor. El viejo siguió bebiendo su Sartoj. Saqué mi manuscrito de *La pano de la malriçuloj* y lo dejé sobre su mano. Me di la vuelta y volví a mi mesa.

Al principio ninguno de los dos le prestó atención al manojito de papeles. Yo miraba desde mi mesa, bebiendo Bir de mala calidad. Al rato Blinda le dio los papeles a Costria y le dijo algo al oído. Ella puso mala cara, pero él no se dio por enterado. Es comprensible. El viejo se inclinó para escuchar mejor, mientras Costria alisaba las páginas y comenzaba a leerle. Blinda había cerrado los ojos, no sé para qué. Ella se llevó una mano al pecho. Se infló el mío de orgullo. Era un poemario triste y adolescente, eso lo sé ahora. En aquel momento me parecía sublime, como nos parecen siempre las cosas trágicas en la juventud. Unos minutos después vi que el

viejo lloraba. Se había tapado los ojos con la palma de la mano y su cuerpo se movía tembloroso. Costria se cubría la boca. Había logrado conmover al mayor escritor de Cruzavia, Blinda lloraba sobre mis escritos, en pocas palabras: reconocía mi talento. Estaba presto a levantarme de la mesa para acercarme nuevamente y ganarme su respeto cuando la primera carcajada salió disparada como un obús de su boca. Era rechinante y cruel. Blinda estaba llorando, es cierto, pero de risa. Al próximo párrafo que Costria le leyó, ahora riendo también abiertamente, el viejo apuesto comenzó a golpear la mesa con la mano mientras se agarraba la panza. Los asistentes comenzaron a reírse de puro contagio. Luego, mientras intentaba ganar aire para sus pulmones, le hizo una seña a su mujer, ante la cual ella se paró sobre la mesa y comenzó a recitar el quinto poema de aquella infame colección. Era un poema dedicado a mi madre. Vi salir de aquella boca venenosa mis versos convertidos en chistes. La gente comenzó a palmearse y a carcajear. Yo me achiqué y escondí la cara entre mis manos. Esperé frente a mi mugroso vaso de Bir hasta que terminaron de destrozarlo y a Blinda le agarró un ataque de tos que cortó el ambiente jocoso. Yo quería que muriera allí, atragantado por su propia podredumbre, pero vivió. Me acerqué a la mesa después de que se repuso y estiré la mano para llevarme los papeles. No sabía por qué, pero necesitaba tenerlos. El viejo no veía pero debió haber sentido mis tacos, estiró la mano y agarró la mía antes de llegar a mis papeles. «Apesta», me dijo, sonriendo. Yo salí taconeando como un hombre. Lloré todo el camino hasta el río, pateando piedras y tachos de basura, creando con mis botas de bailar flamenco una sinfonía de desesperación. Las páginas de *La pano de la malriĉuloj* quedaron flotando sobre el agua, como repitiendo aquella palabra. Apesta. Apesta. Apesta. Y sólo aquella palabra escuché en esos tiempos mientras dejaba todo y trabajaba en el campo. Sólo eso escuché mientras paseaba por el barrio de Planeck y las mujeres me invitaban desde cada puerta. Fueron dos años de escuchar siempre lo mismo. De soñar con la cara bobalicona del ciego inmundo. De no tocar ni la tinta ni el papel. Dos años. Un día desperté tirado en la calle principal de Sopiras. Y apesta. Junté papeles sucios durante todo el día, conseguí un lápiz. Volví a mi habitación roñosa y, en una semana escribí Maimbo Blinda. Lo llevé a su casa a la mañana siguiente. Costria no quiso abrirme, así que grité. «Soy yo, el que apesta. Y este libro también apesta, pero quizás quiera leerlo. Y si no, me da igual, viejo horrible». Dejé el libro (si es que a ese conjunto de papeles manchados se le podía llamar libro) en la puerta y me fui, sintiéndome mucho mejor.

Cuando nos volvimos a ver en Oña me senté a su mesa y, desde ese momento, fui invitado a sus reuniones privadas. Blinda era un gran escritor, nadie puede negarlo, pero jamás dejó de ser una persona horrenda.

La Diosa

de Limbo-Siamaj Verkistoj

Un hombre camina por un sendero paralelo a la costa. Su vista se distrae en las olas, hasta que se interrumpe por la visión de un bovino. Corre hacia él —la diosa es sagrada—. Se interna en las aguas bravas. Abraza al animal. Tras mugir tres veces la diosa habla:

—La vaca sobre el mar no gime por el campo.

El hombre vuelve a la playa, se seca sobre ella y se acuesta. Otro amor fracasado. Otra despedida. La diosa es poderosa y, sin embargo, se equivoca. La arena le quema la espalda, pero no hay nada en el mundo que lo regocije más. El sol le impide abrir los ojos. Se queda dormido.

Cuando se despierta la tarde ha caído sobre el agua y los últimos reflejos naranjas se disipan entre las olas. Camina descalzo y sin más ropa que un pantalón harapiento. No necesita nada.

Entra a la ciudad por el mercado, con las mujeres comprando a último momento los alimentos para la cena, con los hombres acarreamo las herramientas de trabajo sin otro deseo que el de llegar a sus casas, y allí distingue a la Diosa, no ya en su forma animal, sino como una morena que lo observa desde el centro de la muchedumbre. La reconoce porque nadie podría no hacerlo. Es de una belleza sublime, con ojos oscuros y profundos como el mar al anochecer. Entre ese otro mar de manos y piernas cansadas, sus pies parecen volar al encuentro de aquella que lo mira. Se encuentran. Cara a cara. Ella habla.

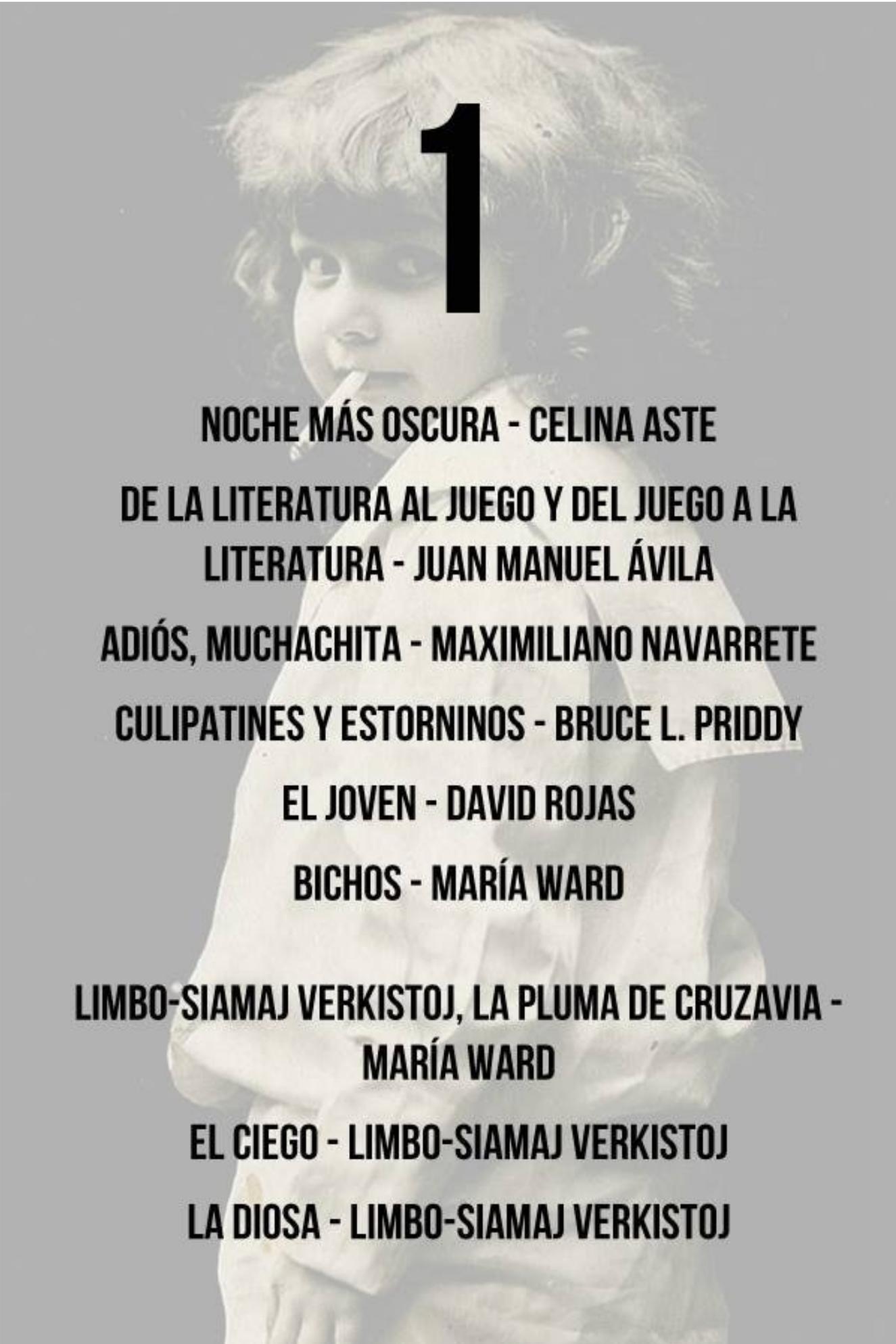
—La vaca sobre el mar no gime por el campo —repite.

Él la mira. Frunce el ceño.

—Las vacas no gimen, mugen —dice, en un susurro.

—Las vacas gimen —responde la Diosa a su oído— porque lo digo yo.

del libro Kuŝi



1

NOCHE MÁS OSCURA - CELINA ASTE

**DE LA LITERATURA AL JUEGO Y DEL JUEGO A LA
LITERATURA - JUAN MANUEL ÁVILA**

ADIÓS, MUCHACHITA - MAXIMILIANO NAVARRETE

CULIPATINES Y ESTORNINOS - BRUCE L. PRIDY

EL JOVEN - DAVID ROJAS

BICHOS - MARÍA WARD

**LIMBO-SIAMAJ VERKISTOJ, LA PLUMA DE CRUZAVIA -
MARÍA WARD**

EL CIEGO - LIMBO-SIAMAJ VERKISTOJ

LA DIOSA - LIMBO-SIAMAJ VERKISTOJ

Notas

[1] Como bien me indican los editores de la revista Luthor, tildar tan ligeramente a Shklovski de positivista es un gesto de simplificación demasiado grosero. Acepto y valido la corrección, como no podría ser de otra manera: este artículo apunta precisamente a combatir simplificaciones y reduccionismos, sea en el ámbito de los juegos de rol o cualquier otro. En ese sentido tanto Luthor como yo nos paramos en la misma vereda. <<