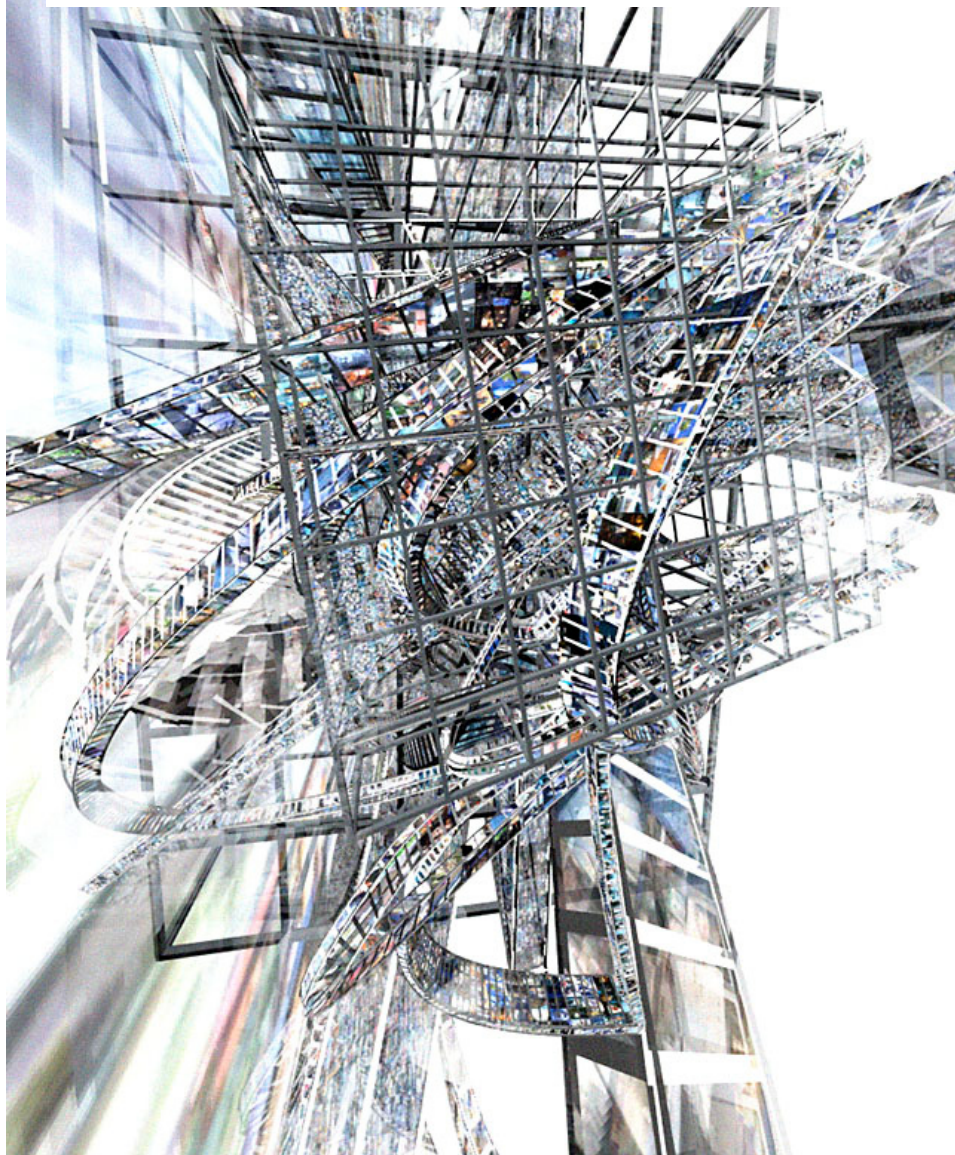


OTRAS CIUDADES

Benjamin Rosenbaum

Ilustrado por Hidenori Watanave



LAS FABULACIONES URBOGÓNICAS NEOMODERNISTAS DE BENJAMIN ROSENBAUM EN SU CONTEXTO

MARIANO MARTÍN RODRÍGUEZ

En este milenio en ciernes ha ido surgiendo una serie de escritores que, al menos provisionalmente, podemos considerar pertenecientes a una misma escuela posible de fabuladores¹ en el campo de la ficción especulativa y fantástica en sentido lato, si atendemos al planteamiento semejante que adoptan frente a la literatura. Podríamos agruparlos incluso en una misma generación literaria mundial, atendiendo al hecho de que nacieron en su mayoría en los años sesenta y setenta del pasado siglo, por lo que estuvieron expuestos a una serie semejante de estímulos y lecturas. Cada uno los asimiló a su manera, pero debieron dejar un poso común, a juzgar por los nombres que suelen mencionar sus maestros, con Jorge Luis Borges a su cabeza, a quien se pueden sumar otros como Ursula K. Le Guin, Robert Silverberg y otros integrantes de la llamada *New Wave*, dentro de la esfera de la ciencia ficción. En cuanto a su actitud, estos escritores parecen caracterizarse por un rechazo tácito de la literatura hegemónica. Sin necesidad de declaraciones revolucionarias, sus prácticas se oponen meridianamente al entramado institucional heredado. Sus obras aparecen a menudo en pequeñas editoriales ajenas a la búsqueda obsesiva del superventas² o incluso publican a veces sus obras ellos mismos gratis (o permitan hacerlo) en Internet. También es la red una plataforma de difusión y debate fundamental para ellos, con toda la libertad que eso supone. Pertenecientes todos a una generación que ha crecido con la informática, e informáticos algunos de ellos, se mueven perfectamente en ese mundo y, lo que es más importante a efectos estéticos, entienden perfectamente las características de tal medio como intrínsecamente distintas a las del arte literario. A diferencia de la literatura de consumo, entienden que el lenguaje es fundamental en la ficción escrita, que la palabra ha de ser tan sugestiva como para valer por mil imágenes. También entienden que la historia no tiene por qué ser contada como si fuera la carrera de obstáculos de un videojuego. Es más, la intriga puede ser secundaria en sus narraciones frente a la creación de atmósferas o a la explotación vertiginosa de hipótesis intelectuales, del acervo filosófico o teológico universal, además de las propiamente científicas, cuyas teorías actuales, tan extraordinarias que parecen fabulosas, les dan pie para construcciones ficticias que exigen una actitud alerta de la mente, amén de unos conocimientos casi enciclopédicos que dan por supuestos y que limitan, desgraciadamente, su público.

De manera semejante a otra literatura de principios de siglo, la esteticista del Simbolismo, Decadentismo y otros movimientos en torno a 1900, cuya filosofía prolongaron autores como

¹ Los fabuladores son los autores que tienden a difuminar la delimitación de los géneros fantásticos, especialmente en su vertiente especulativa, en construcciones ficcionales eclécticas, llamadas fabulaciones. El término, acuñado por Robert Scholes para designar, entre otras cosas, la ciencia ficción tendente a confundirse en procedimientos y escritura con la llamada literatura general o canónica, parece lo suficientemente amplio como para abarcar todas las manifestaciones literarias de este tipo, tanto entre los postmodernos como entre sus precursores y sucesores actuales.

² Sobre la industria editorial y sus efectos en las prácticas literarias, es muy ilustrativo el ensayo de Ursula K. Le Guin «Quedarse despiertos leyendo» («Staying Awake While We Read», *The Wild Girls*, 2011), del que existe traducción al castellano (http://www.revistahelice.com/revista/Helice_14.pdf, pp. 52-59).

H. P. Lovecraft hasta bien entrada la centuria, en la de estos jóvenes predomina la preocupación por conjugar un estilo cuidado y un contenido intelectual riguroso en unos textos cuyo tenor rechaza asimismo la dogmática realista en favor de los fueros de una imaginación ecléctica, manifiesta en el auge de la literatura fantástica de todo tipo, desde el cuento maravilloso hasta el relato de terror, pasando por experimentos diversos de fantasía especulativa³, a fin de crear mundos posibles fantasiosos y, a la vez, verosímiles en su marco de referencia ficticio. El cultivo de estas modalidades disidentes del realismo mundano aún predominante y de su temática costumbrista, histórica, sentimental o pretendidamente psicológica, se suma a un rechazo no menos claro de la novelística al uso, culta o popular, cuyo aspecto tampoco ha cambiado demasiado desde el siglo XIX, como tampoco ha cambiado, si no es para intensificarse dada la práctica desaparición del drama como género literario, la hegemonía abrumadora de la novela como manifestación escrita de la ficción. Los autores a los que nos referimos parecen preferir la escritura de relatos (y microrrelatos), que luego recogen en colecciones que presentan un grado de mestizaje genérico y temático análogo a las de H. G. Wells, Leopoldo Lugones y, sobre todo, Borges. Bastará recordar a este respecto algunas recopilaciones de ficciones contemporáneas de tendencia especulativa, tales como *Com será la fi del món* (1996), de Òscar Pàmies; *La isla de los antropólogos y otros relatos* (2002), de Iban Zaldúa (1966); *88 Mill Lane* (2005) y *De mecánica y alquimia* (2009), de Juan Jacinto Muñoz Rengel, y *Bebes jugando con cuchillos* (2008), de Santiago Eximeno, en España, o, en Estados Unidos, *La historia de tu vida [y otros relatos] (Stories of Your Life and Others)*, 2002, de Ted Chiang; *Historias atroces* (2003), de Pedro Cabiya; *The Ant King and Other Stories* [El rey hormiga y otros relatos] (2008), de Benjamin Rosenbaum, y *The Sovereignities of Invention* [Las soberanías de la invención] (2012), de Matthew Battles, colecciones a las que habría que añadir las narraciones, aún no recopiladas en libros propios, de Roberto Bartual (por ejemplo, «Últimas páginas de una autobiografía», 2005) o de Ken Liu, como la multipremiada «The Man Who Ended History: A Documentary» [El hombre que acabó con la Historia (documental)] (2011).

En su disidencia implícita frente a la novela, algunos relatos de los autores de este grupo generacional⁴ adoptan una forma semejante al cuento-ensayo borgiano, cuya reputación lo ha convertido en un modo de escritura ya relativamente común en el campo de la literatura especulativa, de modo que abundan entre ellos las fantasías con un discurso no narrativo. Por ejemplo, la ficción puede presentarse como un falso informe científico o técnico redactado íntegramente de acuerdo con las características textuales de tales discursos. Destaca a este respecto un libro como *Zombie: guía de supervivencia (The Zombie Survival Guide)*, 2003⁵, de Max Brooks, cuya buena aceptación puede tomarse como indicio, si se quiere, de que el público empieza a entender que ficción y novela no son equivalentes. En efecto, ese libro no

³ O literatura de la «imaginación razonada», que sería la basada en «postulado fantástico pero no sobrenatural», según la acertada caracterización de Borges en su prólogo a una novela de este tipo, *La invención de Morel* (1940), de Adolfo Bioy Casares.

⁴ Como se ha indicado más arriba, se trata de un grupo informal o, si se prefiere, de una propuesta *a posteriori* de historia literaria a partir de una serie de características comunes que los distinguen claramente de las corrientes literarias convencionales, inclusive en la ciencia ficción. No obstante, Ted Chiang y Benjamin Rosenbaum no solo se conocen y aprecian, sino que hasta han entablado polémicas constructivas y de un alto nivel intelectual en distintos foros de Internet (por ejemplo, <http://old.chrononaut.org/log/archives/000514.html>).

⁵ A título de curiosidad, Santiago Eximeno publicó ese mismo año un breve manual semejante en tema al de Brooks, aunque algo más sutil que este, titulado «La hora de la verdad» y luego recogido en *Bebes jugando con cuchillos*.

es una novela, como no lo es tampoco la recopilación de entrevistas imaginarias que constituyen el libro muy brillante *Guerra Mundial Z: una historia oral de la guerra zombi* (*World War Z: An Oral History of the Zombie War*, 2006), también de Brooks, el cual ha llevado a un público de masas, sin renunciar a sus valores esenciales, esa clase de fabulaciones que, partiendo de la asimilación natural de un Postmodernismo ya institucional y convencionalizado artística e ideológicamente, recupera el espíritu experimental y la ética literaria de la Modernidad (de Wells y Borges a Le Guin e Italo Calvino), hasta el punto de que esta literatura, más que post-moderna, se podría calificar tal vez de neomodernista⁶.

Otra forma neomodernista de negación o postergación de la novela la representa, en este grupo, la recuperación de un género ficcional no narrativo que ha circulado más o menos subterráneamente desde el período de las vanguardias, la geoficción. Este género está relacionado con la representación literaria de territorios imaginarios, como una especie de geografía fantástica. Así pues, son geoficciones los textos cuya dominante es la descripción de un espacio hipotético, al que se supeditan los demás elementos estructurales del texto, incluidos los eventuales pasajes narrativos. Lo esencial en estos textos es la pintura, realizada por medios lingüísticos, de un espacio imaginario coherente y sus consecuencias en los personajes que se mueven en dicho espacio, como seres determinados por él. En efecto, los personajes, de haberlos, existen sobre todo en función de los lugares que los albergan, o aprisionan, y que definen fundamentalmente sus costumbres. De esta manera, a unos espacios especulativos suelen corresponder unas poblaciones igualmente hipotéticas, cuyos usos configuran una etnografía imaginaria coherente con la geografía fantástica postulada.

Dentro de la geoficción, una modalidad fundamental la constituyen las descripciones de ciudades imaginarias. En ellas, la fantasía se concentra en un punto del que se puede ofrecer, con capacidad de abarcarlo, tanto su disposición física como el comportamiento colectivo de quienes moran en él, configurándose así una serie de experimentos ficcionales que facilitan, gracias a la variedad de sus objetos urbanos, la obtención de efectos especulativos y estéticos varios. La yuxtaposición de cuadros fictoetnográficos en un marco macroespacial único (un país o región inexistentes, sobre todo) se sustituye por la de espacios urbanos imaginarios diversos. Estos propician, al confrontarse en el mismo libro, una reflexión comparativa y pluridimensional sobre lo que significa el hecho de que los seres humanos se aglomeren incómodamente en la estrechez de la ciudad. A la potencialidad intelectual del tema se añade la ventaja propiamente literaria de la variedad de lo descrito: el peligro de la monotonía se elude gracias al efecto de la creación continua de nuevos mundos ficticios que se suceden para mayor placer del lector, cuya atención no tiene el tiempo de decaer por tratarse de una sucesión no solo variada, sino también rápida. El efecto de novedad incesante se garantiza, efectivamente, mediante el recurso a la brevedad. Apenas nos hemos familiarizado con una ciudad, otra reclama y activa la imaginación y el raciocinio. Así ocurre en las dos series de geoficciones urbanas que constituyen los ejemplos que verdaderamente configuran esta particular especie literaria que denominaremos «urbogonías» según

⁶ En el sentido internacional del término de Modernismo, esto es, la literatura renovadora de la primera mitad del siglo XX, que sucede a los primeros experimentos del período de fin de siglo (XIX), ampliándolos y sistematizándolos. Esta idea, no es nueva, ni siquiera en España, pues «Juan Ramón Jiménez concebía el Modernismo [...] como un movimiento espiritual comprensivo que recurriría a formalizaciones de distinto tipo que, según períodos o géneros, pudiera mostrar coincidencias entre los autores y extenderse a lo largo de toda la primera mitad del siglo XX», según señala Jorge Urrutia en su introducción a *El Modernismo: Apuntes de un curso* (1953) impartido por Juan Ramón Jiménez (Madrid, Visor, 1999, p. xv).

el término utilizado por Gheorghe Săsărman en el subtítulo de una de ellas⁷, a saber, *La cuadratura del círculo* (*Cuadratura cercului*, 1975, versión censurada; 2001, versión íntegra), cuya redacción es contemporánea de otra serie de urbogonías, *Las ciudades invisibles* (*Le città invisibili*, 1972), de Italo Calvino. Estos dos escritores recogen la lección del Borges de «La lotería en Babilonia» (1941; *Ficciones*, 1944), y, a la zaga de algún precedente casi desconocido y probablemente ignorado por ellos⁸, sintetizan las cualidades del género y añaden una nueva página al libro de las transposiciones en régimen fantástico de las sociedades humanas. De esta manera, ambos propusieron independientemente una alternativa a la narrativa convencional que creemos de alto valor, pese a no haber sido muy cultivada en la ficción escrita⁹. De hecho, hubo que esperar hasta el presente milenio para encontrar una colección urbogónica comparable a las de Calvino y Săsărman, a saber, la más breve titulada *Other Cities*, del ya mencionado fabulador neomodernista Benjamin Rosenbaum (Nueva York, 1969), cuya traducción al español figura a continuación¹⁰, realizada a partir de su versión impresa en libro. Este lo publicó una pequeña, pero prestigiosa editorial norteamericana, Small Beer Press, en 2003, tras haber aparecido antes en línea una primera versión, a veces ligeramente distinta¹¹, de trece de las catorce ciudades que lo componen (todas salvo «The City of Peace», doce en la revista electrónica *Strange Horizons*

⁷ Tal subtítulo es «Falso tratado de urbogonía» («Fals tratat de urbogonie»). La urbogonía (*urbogonie*) sigue el modelo léxico de cosmogonía (*cosmogonie*), esto es, la narración mítica que pretende dar respuesta al origen del cosmos y de la propia humanidad. La urbogonía constituye una visión mítica de la ciudad, entendida esta como cosmos, totalidad.

⁸ Giovanni Papini, escritor muy celebrado en su tiempo, además de influyente, publicó poco después de la Segunda Guerra Mundial un libro titulado *Las locuras del poeta* (*Le pazzie del poeta*, 1950) en el que figuran dos geoficciones urbanas que anuncian sobre todo las de Săsărman, a saber, «Una extraña ciudad» («Una strana città») y «La ciudad de la alegría» («La città della gioia»). Estas se presentan como urbogonías ya prácticamente puras.

⁹ En la historieta, la geoficción urbana parece ser el macrogénero que engloba la célebre serie franco-belga de *Las ciudades oscuras* (*Les Cités obscures*, 1983-2009), dibujada por François Schuiten y con guión de Benoît Peeters. En literatura, y salvada nuestra ignorancia, no nos constan otras colecciones de urbogonías comparables a las de Calvino y Săsărman en el siglo xx, aunque existen ejemplos aislados como *Las diez ciudades* (*Le dieci città*, 1983), de Marcello Argilli, una colección de cuentos en que la geoficción se limita a aportar el marco a cada uno de los relatos (convencionales) y que se dirige a un público juvenil, o algunos de los textos («La Ciudad Rosa y Roja», «La ciudad incontenible») de *La ciudad rosa y roja* (1999), del italiano de expresión literaria española Carlo Frabetti. Estas dos urbogonías de Frabetti, al igual que otra de Ricardo Doménech titulada «Modelo de ciudad» (1982; recogida en *El espacio escarlata*, 1988), parecen más cercanas, atendiendo a su combinación de lo geométrico con lo geográfico y al estilo cristalino y objetivizante de su prosa, a las de Săsărman que a las de Calvino. Más recientemente, el Colegio de Arquitectos de Ciudad Real publicó en 2008 *Las ciudades reversibles*, de Sofía Rhei (Sofía González Calvo), que parte del modelo de Calvino para crear una amplia serie de urbogonías original y bien escrita que merecería mayor estudio y atención. De este modo, el cuarto volumen, que sepamos, dedicado íntegramente a este género de las ciudades imaginarias es español. Por último, *An A-Z of the Fantastic City* [La ciudad fantástica de la A a la Z] (2012), de Hal Duncan, es una serie de brillantes reescrituras en torno a ciudades reales o imaginarias, aunque inventadas en su mayoría por otros escritores, reescrituras cuya focalización lírico-ensayística en el yo del enunciadador en detrimento de la descripción del mundo posible las aleja de la geoficción *stricto sensu*.

¹⁰ Benjamin Rosenbaum ha tenido la inmensa amabilidad de leer nuestra traducción antes de darla a la imprenta. Quede constancia de nuestro inmenso agradecimiento, así como de que los muchos defectos y posibles errores (y erratas) de la misma solo son imputables al traductor.

¹¹ En especial, la versión electrónica de «The White City» es más breve que la impresa, cuyo lenguaje es algo más ornado.

entre septiembre de 2001 y agosto de 2002 y una, «The White City», en otra publicación electrónica, *Vestal Review*, en abril de 2002). La colección se tradujo al japonés en 2004 y se recogió en el libro mayor hasta ahora de Rosenbaum, el también mencionado *The Ant King and Other Stories* (2008), sin cambios, aunque se suprime ahí una de las ciudades, «Maxis». Aunque Rosenbaum escribió el conjunto con plena independencia creativa respecto a sus dos grandes precedentes¹², de los cuales no podía conocer en cualquier caso *La cuadratura del círculo* por no existir traducción inglesa hasta la parcial de Le Guin publicada en mayo de 2013 con el título de *Squaring the Circle, Other Cities* se parece en mayor medida a la del autor rumano. Sus *otras ciudades* sobresalen también por la variedad genérica y discursiva, compatible con la presencia

¹² Rosenbaum nos explicó la historia de su libro en un mensaje electrónico de 24 de junio de 2013 como sigue:

Según mi recuerdo de cuando lo escribía, no tenía presente de forma consciente las ciudades de Calvino (aunque las había leído en mi adolescencia), sino más bien a Borges y al Pynchon de *La subasta del lote 49*, con sus historias secretas y su estilo de envolver con una potencia misteriosa, con un poco de magia en el tono, lo que debería ser absurdo, con elementos de farsa (¡un servicio postal secreto!). Escribí un primer lote de cuatro *otras ciudades* (empezando por «Bellur» y terminando con «Stin», mientras que las dos del medio pudieron haber sido «Amea Amaau» y «Ponge») en un tren, y la imagen de «Stin» de dislocación, distanciamiento y alienación al viajar en ferrocarril es un recuerdo de mi reacción al terminar *La subasta del lote 49*, también en un tren (viajamos mucho en ferrocarril aquí en Suiza). Mandé la serie a *Strange Horizons* y Jed Hartman (entonces redactor jefe de la sección de ficción, y Susan Groppi y Chris Heinemann) me contestó lo siguiente: «No sabemos qué hacer con cuatro historias tan diminutas, pero, si nos escribes ocho más, vamos a publicar una por mes durante un año como extras». Y así lo hice.

Una gran parte del subtexto de *Otras ciudades*, creo, tiene que ver con el hecho de haberme mudado a Suiza por entonces (y por tercera vez). Suiza es un país de ciudades, si sabe a lo que me refiero: cada cantón tiene su propia cultura y dialecto muy distinto, la mayoría de la población es urbana y da cierta impresión extraña de ser una utopía. Todo está muy limpio y bien administrado, sin duda con algunas brutalidades desordenadas bajo la alfombra, como en Omelas, pero es un lugar, en conjunto, de verdad casi misteriosamente agradable y limpio. Un amigo me describió Suiza una vez como una especie de parque temático de tema suizo, y es cierto. Muchas de las ciudades son pequeñas tentativas diversas de afrontar distintos aspectos de Suiza, o la nostalgia, la añoranza de América, esa amada patria mía indignante, brutal, glotona, no paradisíaca. Así tenemos el pequeño paraíso perfectamente hermético de Ylla, escondido del resto del universo, etc.

[In my memory of writing it, I was not consciously thinking of Calvino's cities (though I'd read them as a teenager), but more of Borges and also of Pynchon's *The Crying of Lot 49*, with its secret histories and its style of investing what ought to be absurd, farcical elements (a secret postal service!) with eerie power by some magic of tone. I wrote the first batch of four *Other Cities* – which began with "Bellur" and ended with "Stin", and the middle two may have been "Amea Amaau" and "Ponge" – on a train, and the image in "Stin", of dislocation, estrangement and alienation while riding a train, was a memory of my reaction to finishing *The Crying of Lot 49*, on a train (we ride a lot of trains here in Switzerland). I submitted the batch to *Strange Horizons*, and Jed Hartman (then a fiction editor there, along with Susan Groppi and Chris Heinemann) wrote back to say "we don't know what to do with four such tiny stories, but if you write us eight more we will run them one a month for a year as extras". So I did.

A lot of the subtext of *Other Cities*, I think, also has to do with having moved to Switzerland around then (for the third time). Switzerland is a country of cities, if you know what I mean – each canton has its own very distinct culture and dialect, and most of the population is urban – and it's got a certain uncanny utopian feel. Everything is very clean and well-managed, with a few untidy brutalities tucked away, to be sure, as in Omelas, but on the whole really almost eerily pleasant and proper. A friend described to me Switzerland once as a kind of Switzerland-themed theme park, and so it is. Many of the cities are different little attempts to deal with aspects of Switzerland, or with homesickness – with missing America, that outrageous, brutal, non-paradisical, gluttonous, beloved homeland of mine. So there's Ylla's perfectly sealed little paradise hiding from the rest of the universe, and Amea Amaau's slick loneliness, and Ponge's insecurity with respect to its neighbors, and so on].

indudable de un estilo personal propio, que se puede apreciar en el difícil equilibrio conseguido en la alternancia frecuente en sus textos del registro coloquial y uno muy culto, y hasta barroco (sobre todo en la sintaxis). Su convivencia en un espacio textual tan breve, da lugar a unos efectos de contraste que contribuyen a prevenir la monotonía y, sobre todo, a multiplicar la expresividad del lenguaje, su capacidad de llamar la atención sobre sí mismo que Roman Jakobson consideraba un rasgo esencial de la función poética, lo mismo que el ritmo de la frase, que Rosenbaum cuida hasta el detalle en busca de una musicalidad compleja generada por la contigüidad de sentencias de aire lapidario y de otras de una extensión tal que estira hasta el límite los recursos del idioma inglés. El carácter altamente literario de la lengua de Rosenbaum se puede distinguir asimismo en el uso frecuente del epíteto, siempre pertinente y adecuado a su objeto, y de unos símiles y metáforas que rutilan como joyas en una prosa que, por su índole fictogeográfica o fichtohistórica (en el caso de la historia alegórica «Zvlotsk»), se esperaría de carácter más bien sobrio y objetivizante, máxime si recordamos que tampoco se echa atrás ante el lenguaje científico, matemático incluso (la hora casi inmóvil de Elección de Ylla, los factores de Nueva⁽ⁿ⁾ Pernch, por ejemplo). De este modo, la imagen sobresale con mayor fuerza, como esa esmeralda engarzada en arcilla que constituye un ejemplo muy representativo de sus procedimientos estilísticos. Sin embargo, no hemos de pensar por ello que Rosenbaum sea un escritor afectado o que confíe excesivamente en la ornamentación.

Aunque su riqueza retórica se oponga tácitamente al funcionalismo pedestre de la prosa narrativa comercial mayoritaria actualmente, la inserción de la palabra coloquial, en forma directa como transcripción de diálogos o como reproducción bruta del pensamiento de los personajes en ciudades como Ponge o Ahavah, entre otras, matiza el registro culto y lo acerca, familiarmente, a los lectores, a quienes Rosenbaum gusta de involucrar en sus ciudades ficticias al recurrir abundantemente a las interpelaciones a una segunda persona que parece designar al lector implícito, lo que incide en la identificación sentimental y ética de este con el universo posible evocado. Así ocurre en «Stin» o, de forma más eficaz quizás, en «Maxis», en la que el tú es el jugador y responsable de la suerte de una sociedad entera aparentemente virtual¹³, pero que es tan real como lo pueda ser la nuestra para una divinidad hipotética que estuviera jugando con nosotros. Además de facilitar el sentimiento de cercanía de los lectores, que se convierten así en una especie de habitantes virtuales de las ciudades imaginarias, esta irrupción de la segunda persona, a veces como reflejo especular de un monólogo interior como en «Stin», introduce un nuevo equilibrio difícil, pero logrado en general, entre la objetividad de la descripción etnogeográfica y la subjetividad de una mirada emocional hacia los seres que pueblan las ciudades, a los que se observa con distanciamiento irónico y comprensión solidaria a la vez, como, por ejemplo, en «Jouisselle-aux-Chantes» o «Ahavah», con sus personajes entre ridículos y entrañables. Además, la ironía, de la que se puede desprender un humor negro, especialmente eficaz en «Bellur» o «Zvlotsk», sirve de vehículo a una sátira sutil de muchas realidades contemporáneas, mientras que el lirismo, que facilita la empatía, impide que la sátira se vuelva gélida o inhumana. La voz descriptiva se niega a adoptar una posición de superioridad sobre sus criaturas, sino que parece mantenerse a su altura, guardando una vez más un equilibrio ejemplar también a este respecto. El autor pone en escena a sus criaturas y su entorno sin juzgar ni condenar, fuera de la condena implícita en los hechos mismos. Ni siquiera cuando la ciudad aparece como un espacio de una lucha racionalmente incomprensible, como en la clara metáfora del conflicto de los israelíes y su Dios contra sus vecinos en el pasado y en

¹³ En la edición electrónica de esta ficción, la frase final atribuye el desarrollo del juego a los habitantes de este, mientras que la versión impresa final es el tú del lector el que juega.


el presente de la Ciudad de la Paz, la decisión trágica, éticamente inaceptable, de proseguir la guerra se matiza al presentarse como un fruto del amor hacia la tierra y el pueblo.

Rosenbaum rechaza las visiones maniqueas, la división apriorística entre el bien y el mal, porque las ciudades de los hombres no son sino el producto de una humanidad en la que también se combinan en equilibrio inestable tendencias concurrentes, con la plasticidad y el movimiento de la vida. Desde este punto de vista, estas *otras ciudades* distan del estatismo simbólico, de objeto hermoso contemplado por un esteta extraordinariamente refinado, de las urbes invisibles de Calvino, así como del entumecimiento (anti)utópico de numerosas ciudades imaginarias de Säsärman, ante las que este adopta una postura crítica, sin alterar por ello el hecho de que sean el resultado de unas premisas llevadas hasta sus últimas consecuencias aberrantes. Rosenbaum se esfuerza por disipar cualquier rigidez y dogmatismo en sus ciudades, en las que siempre juegan fuerzas contrarias que se presentan en su tensión dialéctica, en el marco de un espacio urbano frente al cual se adopta una actitud humanista integradora y omnicomprensiva, un espacio en el que tienen perfecta cabida tanto la mujer (protagonista y actante preferida a menudo, por lo demás) como los animales, tal como sugiere la sorprendente y hermosa metamorfosis del final en la ciudad-isla de Penelar.

El humanismo de Rosenbaum se funda en el respeto de la dignidad humana y de su libertad, hasta para equivocarse trágicamente (recuérdense a este respecto la Ciudad de la Paz o las urbes vivas de Myrkhyr y sus habitantes poco previsores en su mayoría), y, en consecuencia, manifiesta una desconfianza marcada frente al dogmatismo utópico y, en general, a cualquier tipo de idealismo alienante e inflexible, entendido como propicio a la violencia. A título de ejemplo, se puede recordar el contraste entre las dos princesas de la Ciudad Blanca. Mientras que la princesa frívola acaba siendo una gobernante sabia y atenta a las necesidades reales de su pueblo, que satisface en la medida de lo posible de forma consensuada (la insistencia en la reforma agraria no es casual), su hermana vive atendiendo a unos puros principios morales, a una noción sin concesiones de la honradez y la libertad que la lleva a unirse a unos bárbaros que representan al idealizado buen salvaje de los revolucionarios de todo pelaje, desde Jean-Jacques Rousseau, y en cuya compañía comete crímenes sin cuento entre la gente común del país de la Ciudad Blanca. Rosenbaum huye de comprometerse en su juicio implícito, sin embargo. La risa final de la princesa *realista* parece expresar el contento ante la continuidad de ese reducto de libertad silvestre, que se presenta en las *otras ciudades* como un contrapunto necesario, aunque ilusorio a veces, como ocurre en el soñado reino de Jauja de Ahavah o en las utopías galácticas y futuristas de Elección de Ylla o Nueva⁽ⁿ⁾ Pernch, de las que la primera es una sociedad perfecta, pero limitada y en cuyo carácter transitorio se hace hincapié, y la segunda sugiere que sus habitantes no saben apreciar lo que tienen, porque lo dan por supuesto o porque añoran el camino hacia la utopía. Otras ciudades, como Amea Amaau, evocan irresistiblemente las ciudades geométricas de las distopías modernas de un Evgueni Zamiatin o un Ferdinand Bordewijk, pero Rosenbaum tampoco opta por el dogmatismo opuesto de la antiutopía, ya que los habitantes de Amea Amaau viven en un mundo disciplinado, pero que permite la aventura y que no está cerrado al azar.

Las utopías de Rosenbaum, positivas o negativas, siempre son ambiguas y tanto más ricas y significativas por ello, si bien cabe imaginar que su simpatía se inclina más bien por lugares como Ponge, la ciudad imperfecta, pero que garantiza una felicidad más sencilla, natural se podría decir, que la urbe supuestamente perfecta del otro lado del río. La utopía radica en la propia vida, en su aceptación crítica compatible con la búsqueda de un ideal, tal como descubren los vagabundos que buscan Ahavah. ¿Quiere esto decir que Rosenbaum defiende el

status quo? Nadie lo podrá decir que lea «Bellur» y su denuncia de los mecanismos de la censura o la relación histórica de la ciudad de Zvlotsk, en la que una tradición cultural extravagante, aunque original y popular, acaba siendo barrida por la uniformización forzosa impuesta por el imperio soviético y por la uniformización voluntaria inducida por el consumismo propagado por el imperio estadounidense. Si esto no es una metáfora de la tradición europea en su período de auge de la alta Modernidad, que Rosenbaum parece añorar por debajo de la ironía cariñosa que le aplica, al menos se le parece mucho.

La variedad cultural que aquella Europa representaba en el mundo, igual que la representaban los territorios no occidentalizados antes de la mundialización, como Penelar, se carga de connotaciones sobre todo positivas, lo que no es de extrañar tampoco en un autor que, como la mayoría del grupo neomodernista, da muestras de un notable cosmopolitismo, amén de una cultura auténticamente universal, rasgos que lo ligan, por lo demás, con los demás grandes creadores de geoficciones. Tal vez el hecho mismo de imaginar espacios alternativos a los reales es una buena vacuna contra el localismo. Al menos, constituye una invitación a especular sobre alternativas a lo que tenemos a nuestro alrededor, a mirarlo con nuevos ojos críticos. O, simplemente, a dejarnos llevar por el placer de observar la invención de mundos posibles en miniatura, síntesis de universos enteros que podemos abarcar en su desarrollo histórico y en su extensión geográfica de una sola mirada y sin necesidad de encontrarles mensaje alguno, pudiendo bastar entonces la impresión de completitud que se desprende de su coherencia y de la nitidez de las imágenes mentales que suscitan las palabras que lo crean, hasta fijarse indeleblemente en nuestro recuerdo. Creaciones artísticas gratuitas quizá, pero ¿no es la función primaria de la ficción crear simplemente, por amor al arte? Lo demás viene por añadidura. Desde este punto de vista, estamos convencidos de que pocos mundos posibles contemporáneos rivalizan en pura capacidad evocadora, en pura creación desinteresada, en efectividad estética como las ciudades-animales de Myrkhyr, allí donde Rosenbaum acierta a generar en un par de páginas un territorio de aspecto fabuloso, con aire de *fantasy*, cuyo tenor imaginativo supera al de tantas novelas de este género tan popular y, por desgracia, tan diluido a menudo en diálogos y episodios difusos, algo de lo que Rosenbaum tampoco parece estar exento en varios de los relatos de *The Ant King* más influidos por la anarquía retórica postmoderna. En cambio, nuestro autor acredita plenamente en sus *otras ciudades* la maestría de su escritura, que no se limita a la ciencia ficción, a la que pertenecen brillantemente varias de las mismas, sino que se extiende a otros géneros de la galaxia de las literaturas de la imaginación. Su colección urbogónica representa, de hecho, una pequeña enciclopedia sintética de estos géneros, no faltando ni siquiera, en Penelar, una visión original del realismo mágico (a no ser que remita a los clásicos cuentos de metamorfosis, de Ovidio en adelante, hasta la «Poseidonia» de Säsärman), adaptado todo ello a una sensibilidad contemporánea exigente, que se deriva de la asimilación creativa del legado literario anterior, incluido el postmoderno con Thomas Pynchon a la cabeza, así como de una cultura amplísima y ecléctica, que pone a contribución de un conjunto riguroso y exigente tanto las incitaciones de la producción de masas como las de la filosofía y la ciencia. Así pone al día Rosenbaum las enciclopedias urbogónicas de Calvino y Säsärman y se asegura un lugar de honor en el género, además de demostrar una vez más que la ficción es mucho más amplia que la novela y que la exploración (neo)modernista de caminos experimentales en busca de un nuevo humanismo ético y de nuevos grandes relatos no dogmáticos para explicar y representar el mundo puede prosperar en esta era prometedora de Internet, pero también del consumismo efímero y del simulacro omnipresente, en que la representación vale más que lo representado. Rosenbaum y sus compañeros de grupo generacional señalan, en cambio, la sustancia de las cosas y lo hacen, además, con estilo. 

OTRAS CIUDADES

Benjamin Rosenbaum

LA CIUDAD BLANCA

Piensa en la princesa de la ciudad blanca, Buromi, morena y sombría.

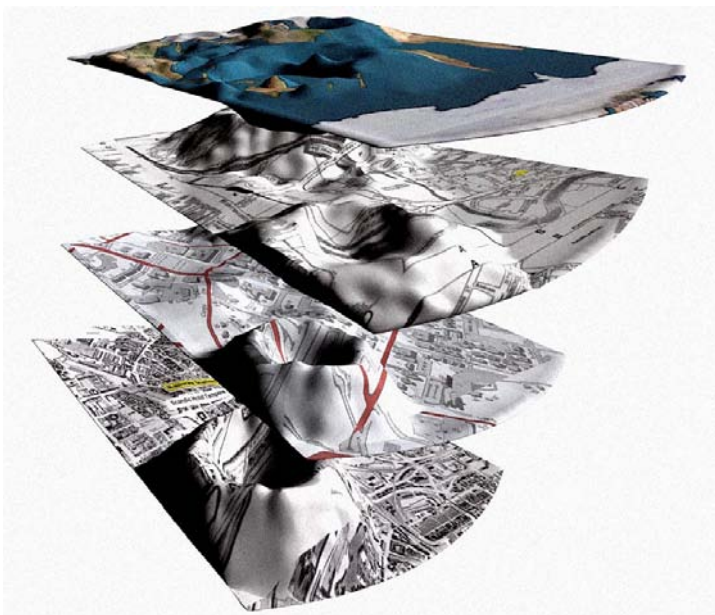
Su hermana, Phenrum, es tan apetitosa y lasciva como una uva, pero Buromi es ascética, penitente y no tiene amigos. Mientras Phenrum incita a los oficiales a retarse en duelo en los establecimientos a la orilla del río, Buromi se sienta solitaria en su torre y lee sobre santos y faquires.

Sin embargo, es Phenrum la que acabará convirtiéndose en una gobernante prudente, que no perderá la cabeza cuando las tropas de escalisos hagan incursiones en el norte, la que patrocinará las artes e iniciará un programa moderado y acertado de reforma agraria, porque Phenrum está dotada para la política. Presta una atención meticulosa a los que unos piensan de otros; inspira más a menudo lealtad que resentimiento, se ocupa enérgicamente de sus enemigos, aunque sin rencor, y es lo bastante lista como para saber en qué cosas no lo es: dejará que sus mejores generales dirijan las campañas y que los encantadores sabios enamorados de la Justicia redacten los principios de la ley de reforma agraria, pero será ella misma la que dé a luz su versión final negociándola con los grandes terratenientes y los representantes del partido campesino. El pueblo amará a Phenrum y hablará de su juventud loca en tono de reproche, pero también con secreto orgullo, porque Phenrum es como ellos: una persona práctica, que no aguanta las tonterías, amante de una ciudad acogedora y ordenada, y capaz de montar una buena fiesta.

Y es la piadosa y obediente Buromi la que se escapará, la que cabalgará al lado del cacique bárbaro Chukrafideritochs, aquella cuyas manos suaves blandirán puñales implacables, de cuya garganta silenciosa brotará, en un grito, la llamada a la batalla, de cuyo vientre virginal nacerán los hijos de Chukrafideritochs, los futuros jefes de los bárbaros, los enemigos jurados de la ciudad blanca.

Porque Buromi llegará a la conclusión, tras sus rezos y estudios, tras oír a Phenrum reírse y citarse en los jardines al pie de su torre, tras pasear disfrazada por el mercado, asistiendo a las subastas de esclavos, viendo mendigar a los niños de la calle, de que la ciudad es la negación de la muerte y, por lo tanto, la antítesis de la libertad. Buromi llegará a la conclusión de que el único bien de la vida humana es la libertad, así como la expresión desinhibida de la pasión. Anhelará un pueblo que reparta su comida por igual entre todos, en el que cualquiera pueda acceder a los honores y ganarse una pareja gracias únicamente a su valentía e inteligencia, y llegará a la conclusión de que los excedentes son los enemigos de esa honradez y benevolencia y de que la ciudad solo es una máquina de acumular excedentes.

De esta manera, en la época de las cosechas, cuando los bárbaros cabalgan hacia las tierras cubiertas de grano, cuando queman los pueblos y se llevan a los niños de los campesinos y matan a los campesinos que resisten, Buromi será una de ellos, encinta, con el cabello al viento, montando a pelo un corcel negro, con su largo puñal desenvainado y lleno de sangre. Y los habitantes de la ciudad y de sus pueblos odiarán a Buromi, a la que creen conocer, a la que solían venerar cuando rezaba sola en su torre y que los había traicionado a ellos y su idea del mundo.



Y será con pesar como Phenrum envíe a sus dragones montados a matar al esposo de Buromi y a traerla de vuelta, cargada de cadenas. Pero, cuando regresen sin ella, tras haber perdido el rastro al astuto Chukrafideritochs, Phenrum no podrá remediarlo a veces, pese a todo su pragmatismo y aplomo. A veces, Phenrum, la reina de la ciudad blanca, se echará a reír sin demasiado decoro, llena de júbilo.

LA CIUDAD DE LA PAZ

En un país sin leyes, en el que los hombres luchaban por los pozos y escondían a sus mujeres, un anciano ató a su hijo a un altar de piedra en un zarzal y levantó su cuchillo para apuñalarlo. El hijo cerró los ojos. Sintió estremecerse el corazón en su pecho. Pero el cuchillo no cayó.

Más adelante, un rey que conocía la historia construyó una ciudad en aquel mismo sitio. El rey poseía una caja tan sagrada y terrible que muchos de sus

súbditos se habrían matado antes de acercarse a ella. La caja se había traído al país sin leyes de muy lejos y había matado y mutilado en su camino, ahogando ejércitos, escupiendo fuego, cegando e infectando.

El rey arrancó el zarzal y colocó la caja sobre un altar de piedra e hizo construir una gran casa alrededor. Los esclavos acarreaban oro y cedro a través de las montañas secas.

La caja dejó de matar, porque la piedad de la piedra enfrió su cólera. En el palacio de la caja, la gente cantaba loas y sacrificaba ganado hasta que hedía como un matadero.

Entonces, cuando el pueblo del país sin leyes se quedó en la ciudad de la casa del arca, se sintió en paz. Su corazón se exaltó y cantó: ahora, por fin, estoy en mi hogar. Ahora puedo descansar. Ahora soy libre para siempre.

La ciudad rebosaba de aceite de oliva y vino, cantaba y bailaba. Torres y cúpulas grandiosas la adornaban. Los filósofos descubrían grandes verdades, los corazones de los poetas ardían y los santos acudían a morir allí.

Todos los imperios deseaban la Ciudad de la Paz. Se entablaron grandes guerras ante sus puertas y quedó destruida y fue reconstruida muchas veces. Y, con todo, sus habitantes, al mirar su ciudad, sentían henchirse de serenidad sus corazones.

Y quien era expulsado de la Ciudad de la Paz decía a sus hijos: regresaremos allá algún día.

Una vez, cuando la ciudad ya era antigua, dos naciones se hicieron la guerra en el país sin leyes. Dispararon, acuchillaron y reventaron a los niños de sus enemigos. Arrasaron casas y quemaron ambulancias. Pocos de ellos recordaban la época anterior al conflicto.

Los gobernantes de ambas naciones estaban cansados de la guerra. Se reunieron en la capital de un gran imperio distante. Trazaron líneas en el mapa del país sin leyes. Se repartirían los pozos y los olivares. Compartirían la Ciudad de la Paz.

Volvieron a casa esperanzados.

La noche siguiente, uno de los gobernantes paseó por los jardines de la ciudad. En medio del polvo del país sin leyes, los jardines eran verdes y lujuriantes, como una esmeralda engarzada en arcilla. Oyó a los niños reír y chapotear en las fuentes. Notó la santidad de la ciudad embargarlo de júbilo, como una copa se llena de agua cristalina. Y supo que la guerra debía proseguir. Debemos poseer entera la Ciudad de la Paz.

BELLUR

Los principales productos de Bellur son los siguientes: ecuaciones tensoriales, loros de color escarlata, censura, críticas de todo tipo y elegantes sombreros de musgo prensado de color verde oscuro. Sus habitantes son orgullosos y arrogantes. Se toman Bellur muy en serio.

El Edificio de la Censura está en un olivar asilvestrado (el aceite de oliva ha dejado de ser uno de los principales productos de Bellur) y, durante su pausa de

mediodía y de por la tarde, los censores pasean entre los olivos, cogen y mordi- quean las amargas aceitunas, en busca de inspiración. La censura es un arte en Bellur, la Reina de las Artes. Otras ciudades celebran a sus poetas o escultores, brindan al mundo sus dramaturgos y payasos, mientras que Bellur lo hace con sus censores. Los censores de Bellur pueden censurar la vigésima parte de una serifa de la letra h impresa en tipo Garamond de diez puntos y alterar completamente el sentido de un poema; pueden censurar cuatro mil páginas de una novela de cuatro mil cincuenta páginas y dejar intacto su significado. Sin embargo, su arte



no se limita a eso, que no es nada más que puros trucos de salón, mero trabajo editorial. La censura es una danza con la historia; al censurar la palabra justa, el censor dotado puede desencadenar o ahogar una revolución.

En el olivar se alza solitario un árbol, dedicado al más grande de los censores, a Albigromio, que se dedicó a la Reina de la Artes a edad avanzada, tras carreras distinguidas en las matemáticas y la cría de loros. En el desempeño de su cargo de Gran Censor, no omitió ni una línea, ni una palabra ni una mota de tinta de ninguno de los manuscritos que pasaron por su sencilla mesa de olivo. Sin embargo, todos y cada uno de los poetas y payasos que visitaron su oficina se marcharon de ella escarmentados y sumisos y más de una artista quedó aterrizada y rompió a llorar en el momento de su examen, aun si estaba a salvo en una ciudad lejana. Los censores dicen de Albigromio que, en el apogeo de su genio, no solo los artistas, sino también el vulgo aprendieron a censurarse a sí mismos.



PONGE

Ponge, como te dirán sus habitantes, es una ciudad absolutamente sin ningún atractivo. «Bueno —dicen siempre cuando oyen cualquier noticia terrible—, es verdad que vivimos en Ponge».

Una encuesta realizada por el periódico más pequeño y cascarrabias de Ponge (ciudad con numerosos periodiquillos cascarrabias), *El Caniche de Ponge*, afirma que los habitantes de Ponge (pongianos según la Liga de Pongianos Preocupados, pongenses según los Pongenses por un Ponge Mejor, pongarianos según la Sociedad Proactiva para el Mejoramiento Inmediato de Ponge, pero ya te puedes hacer una idea) tienen un 29 % más de disputas que la media, así como la mitad de más pretextos per cápita que los habitantes de cualquier otra ciudad del mundo.

Entre los pretextos que atesora cada pongariano (o lo que sea) está el de no mudarse a Strafrax, una ciudad más segura, limpia, agradable, animada y significativa situada a la otra orilla del río Dunge. «Planeaba mudarme allí el mes pasado —dice Ruthie Mex—, pero mi gato se resfrió». «Los impuestos sobre la importación de cigarros son demasiado altos» —dice Candice Blunt, que no fuma cigarros. «La tumba de mi madre está aquí» —dice Mortimer Mung—. «Tan solo me decepcionaría» —dice Fish Williams.

Por extraño que parezca, en el fondo de su corazón, los ciudadanos de Ponge son más felices que los de Strafrax. El lema de Ponge es «¿Qué esperabas?» y los pongenses (etc.) se susurran a sí mismos en la cama, por la noche, cuando recuerdan los sucesos del día transcurrido. «Bueno, ¿qué esperabas?» —piensan satisfechos y pugnaces—. «¿Qué esperabas? Vivimos en Ponge».

El lema de Strafrax es «Todo puede pasar». Te puedes imaginar adónde lleva eso.

AHAVAH

No puedes pasarte la vida saltando de un tren a otro sin oír hablar de Ahavah. Ante una hoguera en un descampado cercano a la estación, algún vejete se pondrá a desvariar sobre la ciudad y empezarán las viejas disputas. No existe, dice uno. Mi hermano vivió allí cuatro años, replicará otro. ¿Dónde está entonces? Al norte de Nebraska. Al este de Luisiana. Montana. México. Canadá. Perú. La disputa se encona. Quizá hay una pelea.

¿A que se debe este jaleo sobre Ahavah? Hay comida gratis allí, y amor libre también. El alcalde es un antiguo vagabundo él mismo. Los ciudadanos te dan la bienvenida y te acogen en sus casas. Se navega, se tira al blanco y se baila hasta la madrugada.

Algunos de tus compañeros de viaje no se toman Ahavah demasiado en serio. Otros echan pestes de ella, los mismos viejos chiflados obsesionados con los viajes de Lee Harvey Oswald a Cuba. Algunos se figuran que debe de haber una ciudad así de acogedora en alguna parte, incluso quitando las historias de putas que trabajan por caridad y el parlamento de vagabundos. ¡Mala suerte la nuestra que nadie sepa dónde está!

Pero hay algunos, sobre todo jóvenes, solitarios, independientes, el tipo de gente que triunfaría en el mundo si las cosas fueron justo algo diferentes de lo que son, que deciden que, como no tienen nada mejor que hacer, se pondrán a buscar Ahavah. Podrías ser uno de ellos.

Podrías pasar un tiempo dándole vueltas a esas historias disparatadas de los viejos, buscando una biblioteca de la que no te echen, comprobando datos, preguntando a unos y a otros.

Tarde o temprano encontrarás la red de los que buscan Ahavah. Empezarás



organizando encuentros e intercambiando información. Dejarás mensajes en los buzones. Examinarás las pruebas fehacientes que algunos han reunido a lo largo de los años. Te reunirás con los mayores que organizan a los demás. Te asignarán alguna ruta, el Yukón tal vez. Ve allí, explora lo mejor que puedas, vuelve entre nosotros.

No tener techo parece cada vez más un pretexto, un medio para un fin. Encontrar Ahavah deja de ser una solución al problema de ser un vagabundo. Cada vez más, ser un vagabundo es una manera de ayudar a encontrar Ahavah.

«Cuando encontremos Ahavah» —os decís unos a otros, mientras bebéis Gallo en una casa abandonada cerca de la frontera canadiense y esperáis a que se presente un buscador. Risas, política, sueños.

Finalmente, te conviertes en uno de los viejos que dirigen el cotarro y, según te haces más viejo, estás cada vez menos seguro de tu meta. Envías recursos, buscas nuevos adherentes, mantienes el contacto con las redes del extranjero. Te cercioras de que los que necesiten ayuda la tengan. A veces hay una fiesta, quizás tiro al blanco incluso. Te preguntas cada vez más si esto no será ya Ahavah.

AMEA AMAAU

Amea Amaau (o A Doble o Dub o Dub-Bub o DB o Popstop, como se la llama también a veces) es una ciudad nueva y reluciente en una matriz de seiscientos cuarenta y tres mil ciudades exactamente iguales, en algún sitio de la parte tremendamente apasionante del mundo. Los residentes de Popstop (aunque no hay residentes, porque todos los que duermen en Amea Amaau esta noche se mudarán mañana por la mañana) salen rodando de los lechos de agua de plata, aspiran las babas y las legañas y las arrugas de sus rostros con las aspiradoras de mano instaladas consideradamente en cada pared, abandonan la morada que habían escogido al azar, las parejas que habían escogido también al azar para la noche pasada, se dirigen al tobogán y se tiran todos por una rampa, cualquiera vale, dejándose arrastrar a hacer alguna de las cosas tan emocionantes que tengan que hacer en el mundo, tal vez (solo tal vez) en la misma A Doble, pero más probablemente en Fairlanes o Reino X o Paunax o Olam Chadash o Gopferdelli o Sang Froid o Triple B o Marley o Snackpack.

Y antes de lanzarse por el tobogán, quizá una de ellas se pare un momento, mirando a la estatua giratoria de plata de la tocaya de Amea Amaau, que da la despedida mecánicamente con un gesto de la mano desde la cima de cada estación de toboganes. Quizá se detenga y piense un momento en Amea Amaau, antes de tirarse por el tobogán abajo, lista para la aventura, lista para cualquier cosa.

ELECCIÓN DE YLLA

Elección de Ylla es una ciudad esférica de varios millones de habitantes. Sus jardineros de bonsáis deberían ser famosos en toda la galaxia; sus actores peroran bien; sus pasillos están limpios y, visto a través de las ventanas de cristal blindado de un diseño maravilloso, es hermoso el remolino incandescente de gas del exterior.

Sus ciudadanos registran constantemente sus opiniones políticas y la ciudad se reconfigura a sí misma para que cada habitante pueda ser gobernado según el sistema en el que crea. Casi la única violencia en Elección de Ylla es entre los poetas, porque los formalistas y los trágicos llegan a las manos a menudo.

Es verdad que, debido a su situación peculiar, la ciudad tiene un tamaño estrictamente limitado. Un Estado menos complejo podría necesitar alguna forma coercitiva de control de la población, pero los miembros del Partido por la Reproducción Incontrolada son siempre una pequeña minoría al margen, los poetas trágicos facilitan una propaganda continua sobre las virtudes de la Muerte y los que procrean suelen esperar hasta el semicentenario Año de la Generación, para que sus hijos puedan ir al colegio juntos.

Los maestros de la Escuela Infantil han considerado prudente no revelar demasiado pronto la situación especial de Elección de Ylla o los niños pueden sufrir de depresión en la adolescencia, la época en que anhelan naturalmente viajar, vivir aventuras y agitarse, y en la que ansían escapar de su ciudad tran-

quila y comedida. Tan solo cuando los alumnos han entendido la astrofísica cuántica, la danza de la topología y el tiempo; tan solo cuando han entendido la guerra, la pobreza, el odio y la violencia que todavía existen (y existirán para siempre) en lugares distantes de Elección de Ylla; tan solo cuando se han enterado de la historia de Ylla, cuyos avances en la sociología computacional habían permitido crear una sociedad libre de los males de la historia, tan solo entonces se les dice la verdad.

Aprenden que el diseño de Ylla de una sociedad perfecta tan solo funciona



en un sistema cerrado de un tamaño determinado. En cualquier sistema abierto, según sus simulaciones, alguna fuerza exterior (guerra o revolución en alguna parte, los bárbaros a las puertas, las epidemias y armas que son el resultado natural de las sociedades expansionistas) siempre destruiría su sueño.

Sin embargo, Ylla encontró la manera de mantener su ciudad al abrigo de todo eso, protegida de las llamaradas solares y de los cometas errantes, protegida de cualquier cataclismo futuro, por muy grave que fuera.

Los alumnos, cuando han aprendido la última lección de la Escuela Infantil, son conducidos a la ventana blindada para contemplar el remolino incandescente de gas cargado que rodea y alimenta en energía a Elección de Ylla. Y se les enseñan las máquinas maravillosas que protegen su ciudad de las fuerzas de marea bajo ella. Porque Elección de Ylla no está en órbita, sino que se precipita directamente en un chorro del extraño púlsar Yoruba-7, en su gran estallido no solo de radiación electromagnética, sino también de cronones, las partículas cuánticas del tiempo. Son esos cronones, al atravesar la ciudad y sus habitantes, los que proporcionan a la ciudad sus pausadas eras de historia. Como los crono-

nes exageran radicalmente su experiencia del tiempo, el torrente de energía que brota del cronopúlsar se presenta para los habitantes de Elección de Ylla como una nube suave y nutritiva de luz.

Los alumnos aprenden que, en la Tierra, son las 10:47:58.2734 p.m. GMT del día 22 de agosto de 2369, y que así será siempre, porque a las 10:47:58.2735 p.m. de ese mismo día en la Tierra, mucho tiempo después de que sus más lejanos descendientes hayan transcurrido sus vidas felices y realizadas en la ciudad perfecta, Elección de Ylla quedará destruida en un instante por el estallido del púlsar.

ZVLOTSK

Hacia finales del siglo pasado, cuando las fábricas atraían trabajadores del campo y aumentaba considerablemente su población, Zvlotsk sufría muchos de los males urbanos de su tiempo: tugurios, burdeles y asesinatos brutales sin resolver. Si no hubiera sido por el genio forense de Herr Dr. Oswald Lügenmetzger, Zvlotsk habría seguido soportando esas plagas en medio de una animosa mediocridad.

Aunque también quebrantó la delincuencia organizada al disuadir a sus redes de proveedores y clientes, especificó la aleación exacta que debía usarse en las placas de policía y liberó a las pobres chicas de la esclavitud de la prostitución mediante el ejercicio de la metafísica kantiana, la verdadera especialidad de Lügenmetzger eran los casos de asesinato. Podía resolverlos a menudo antes de que ocurrieran y entonces solo era cuestión de apostar a un agente donde pudiera observar el horrible delito y detener al malhechor.

Los estragos de Lügenmetzger en los bajos fondos criminales no podían pasar desapercibidos durante mucho tiempo. Pronto surgió toda una industria de prensa amarilla, ediciones baratas de las memorias de las víctimas y adaptaciones teatrales en torno a sus hazañas. Miles de detectives en ciernes compraron equipos de principiantes con lupas, materiales para huellas digitales y ejemplares de los *Prolegómenos a cualquier metafísica futura*. Para 1912, la popularización del trabajo de detective representaba un tercio de la economía de Zvlotsk.

La respuesta del Dr. Lügenmetzger a este circo de relumbrón, la Escuela de Ciencias Forenses de Zvlotsk, causó sensación de inmediato, pero su estilo cerebral pasó de moda cada vez más después de la Primera Guerra Mundial. En cambio, la Academia Moderna de Detectives ofrecía un planteamiento emocional y sin concesiones que prescindía del raciocinio antiséptico.

A finales de la década de 1920, esas escuelas habían tenido un éxito estruendoso desde todos los puntos de vista. Los porcentajes de detección eran estratosféricos y los delincuentes huyeron en masa de Zvlotsk a ciudades menos exigentes. La caída de la tasa de asesinatos puso en aprietos a la industria detectivesca, poniendo en peligro la economía. Los artículos de opinión pusieron como un trapo la cobardía de los delincuentes huidos y el imperio editorial Gridnovsky prestó todo su apoyo a remedios variados: equipos para asesinos principiantes, contratos de patrocinio para los supermaleantes y artículos en la prensa femenina con títulos tales como «Diez maneras de averiguar si te engaña (y merece morir)».

En los años treinta, las estrecheces económicas y el descontento devolvieron la tasa de asesinatos a sus niveles adecuados y Zvlotsk prosperó. Según los inmi-grantes homicidas y propicios a la detección iban atestando la ciudad, se desar-rolló una jerarquía de esnobismo. El asaltante desafecto y el cornudo encoleri-zado concitaban el desprecio como gente baja e ignorante; los auténticos artesanos del crimen introdujeron planes todavía más elaborados. Tanto los asesinos como los detectives lucían trajes llamativos y apodos exóticos en su intento de distinguirse del vulgo.

La Segunda Guerra Mundial fue un duro golpe para el detectivismo afi-cionado y el régimen comunista lo ilegalizó como manifestación de senti-mentalidad burguesa. Tanto los asesinatos como el trabajo policial se volvie-ron tan grises como las hileras interminables de bloques de viviendas de hormigón que proliferaron alrededor de las chimeneas de Zvlotsk. Los disi-dentes encendían velas al espíritu de Lügenmetzger y hacían circular priva-damente ejemplares ilegales de historias de crímenes auténticos al estilo de Gridnovsky.

Tras la revolución de 1989, hubo grandes esperanzas de que volviera a flore-cer la singular cultura prebélica de Zvlotsk en materia de delitos y su detección, pero los jóvenes han adoptado los asesinatos en serie al modo americano a la vez que MTV y McDonald's, y consideran la resolución de delitos algo prohibitiva-mente aburrido. Los intelectuales de la Universidad de Zvlotsk han dictaminado que la labor de detección constituye una tentativa obsoleta de imponer una nar-rativa totalizadora al signo puro del asesinato. En la actualidad, Zvlotsk es una ciudad con muchos asesinos, pero muy pocos detectives.

NUEVA⁽ⁿ⁾ PERNCH

La inteligencia rectora de Nueva⁽ⁿ⁻¹⁾ Pernch es la amiga y consejera de cada ciudadano, la que media en las disputas, la que orienta a los ciudadanos en su elección de carrera, la que canta nanas a los niños para dormirlos.

Si surgen diferencias filosóficas o políticas que no se puedan superar o si se produce alguna tragedia y algunos ciudadanos no quieren vivir más en un lugar que se la recuerda, la inteligencia rectora les aconsejará emigrar y fundar Nueva⁽ⁿ⁾ Pernch en algún otro mundo.

El viaje es largo, con tramos vacíos interminables y aventuras angustiosas. Los fundadores de Nueva⁽ⁿ⁾ Pernch se curten y ganan en sabiduría, puestos a prueba por sus trabajos. Confían unos en otros.

Por fin encuentran un mundo de abundancia, se escoge un emplazamiento y se construye la ciudad. Gracias a las máquinas maravillosas de los fundadores, esto solo lleva unos días.

Solo hay una cosa que las fábricas no pueden fabricar: la inteligencia rectora de la nueva ciudad, porque esa inteligencia debe ser sabia, bondadosa y humana. Debe amar Nueva⁽ⁿ⁾ Pernch y a sus habitantes. Y la sabiduría y el amor no se pueden fabricar, sino que se deben ganar. Ningún autómatas seguro y estático puede ganarlos, por mucho que observe, sino que únicamente puede hacerlo un

ser en un cuerpo vulnerable, con sus propias esperanzas y anhelos y culpas, sus propios fracasos y expiaciones.

Los viajeros eligen a la más sabia y bondadosa de entre ellos y la duermen y entregan a las máquinas, que consumen su cuerpo.

Transcurridos los años, los descendientes de los fundadores de Nueva⁽ⁿ⁾ Pernch confiarán en la sabiduría y la humildad de la inteligencia rectora de su ciudad. Le pedirán consejo, solicitarán sus servicios y se quejarán de sus limitaciones, con la arrogancia de los acostumbrados a que los cuiden. Considerarán de una sentimentalidad senil el que sus padres se queden toda la noche hablando con el espíritu de su ciudad, el que los ojos de sus padres amanezcan a veces cuajados de lágrimas.

MAXIS

Por desgracia, la ciudad es real. De haberlo sabido, no habrías fijado tan alto el nivel de las Catástrofes Naturales. Cuando los incendios hacían estragos en la ciudad, morían niños de verdad. Tú solo veías pixeles.

El juego es, al menos, relativamente benigno. Fijas los impuestos, construyes las autopistas. Los ciudadanos pueden temer y despreciar la inteligencia ajena que los gobierna y se preguntan la razón, pero saben que podría ser peor. Podrías estar jugando a Doom, el Juicio Final.

JOUISELLE-AUX-CHANTES

Jouiselle-aux-Chantes es la ciudad de la desmemoria erótica.

Las esporas de cierto hongo provocan la demencia en quienes se encuentran en Jouiselle-aux-Chantes en primavera. Los que han crecido allí han desarrollado algo de resistencia: consideran que la primavera es una época en la que hay que tener cuidado al hacer negocios, en la que todos están algo beodos, pero los turistas en Jouiselle-aux-Chantes en primavera presentan todos los síntomas de la senilidad. No reconocen a sus propios cónyuges, olvidan sus nombres, profesión e historia.

En vez de considerar las esporas una calamidad, los sabios prohombres de Jouiselle-aux-Chantes hacen publicidad de la ciudad como si fuera un paraíso erótico. Las parejas que van a Jouiselle-aux-Chantes olvidan sus rivalidades y resentimientos, y retozan y se abrazan como si encontrarán de nuevo por primera vez. Los corazones de las mujeres de negocios palpitan como los de las colegialas; los marineros se ruborizan; los besos son torpes, pero están llenos de promesas. Si una joven que se presenta en sociedad se declara al jardinero que se ocupa del jardín de sus padres, no puede provocar escándalo alguno; si un sacerdote olvida sus votos, no es pecado.

En otoño, los hongos mueren y el aire fresco despeja la cabeza a todos. Los turistas vuelven en su mayoría a casa, confusos, pero con el tesoro de retazos de memoria de la existencia intensa vivida en Jouiselle-aux-Chantes. Sin embargo,

siempre hay alguien para quien la temporada de olvido es su perdición, para quien es cruel la vuelta de la memoria.

En otoño, los sepultureros siempre tienen mucho trabajo.

PENELAR DE LOS ARRECIFES

Hasta que se construyó el puente, Penelar era muy difícil de encontrar. Los barcos que acostaban desde el oeste veían una pared de roca festoneada de bobos, golondrinas de mar y albatros, con los esqueletos pelados de pecios enredados en los rompientes a sus pies. Los barcos que arribaban del sur solo veían el penacho constante de la espuma blanca, tan alto como una montaña. Tan solo desde el nordeste, un buque pequeño podría tener la suerte de navegar, en marea alta, a través de los arrecifes, hasta Penelar, y únicamente si alguien a bordo había tenido el buen sentido de tirar los mapas dibujados por otros viajeros y seguir una manada de delfines de vuelta de la caza.

Los refugiados se afincaban en Penelar tras huir de las guerras del cuerpo y de las guerras de la mente. Las personas que ejercían profesiones prohibidas encontraban allí su camino y los seguían los buscadores de artes perdidas. Los herejes y los piratas y los alquimistas de Penelar se trataban unos a otros con una tolerancia nacida de la gratitud por la fortuna improbable que los había conducido a través de los arrecifes. Cuando los últimos balleneros de la costa hallaron Penelar, con su valentía abatida al final no por cualquier leviatán, sino por la demanda decreciente de grasa de ballena y ámbar gris, también fueron bien acogidos.

Si encontrar Penelar era raro, más lo era abandonarlo y los escritos de los pocos viajeros que, a lo largo de los tiempos, habían visto Penelar y regresado oscilan entre lo curioso y lo absurdo. Algunos describen un pueblo de chozas toscas, otros una ciudad resplandeciente de columnas de alabastro. Pete el Negro encontró vacía la ciudad, salvo por unos cuantos viejos chochos; Flavius Inconoscenti la describió como «rebosante de gente risueña». Hay también los cuentos de sirenas, de extraños rituales a medianoche, de personajes eminentes a quienes se los creía muertos en otros lugares, esto es, las florituras normales entre los que han visto un sitio tan remoto que se ha convertido en legendario.

El puente cambió todo. Penelar está ahora a media hora de auto de la I-15 y el penacho de espuma y los albatros que revolotean son lo bastante impresionantes como para que siempre haya turistas asomados para fotografiarlos. Los descendientes de la tripulación amotinada del *Esméralda* trabajan en tiendas de camisetas y en las gasolineras de servicio completo. El criollo de polinesio y sánscrito que tanto sorprendió a lord Faunce todavía se usa, como cuando Hohaia Pandavi llama en voz alta a su mujer para preguntar si queda algún aparato fotográfico desechable bajo el mostrador, al lado de los ejemplares de *Playboy* y los cartones de cigarrillos, pero nadie se asombra. La tradición de los alquimistas pervive tal vez en la tienda donde se venden cristales y aceites de aromaterapia, aunque los productos mismos se traen de una fábrica de cerca de Detroit.

Un café Starbucks ha abierto en Penelar. Billie Holiday canta en un disco

compacto y la máquina de hacer capuchino silba y resopla. El establecimiento cierra a las once y el encargado y la encargada adjunta echan la llave. Él tiene perilla y lleva una camisa de seda; ella, un anillo en la nariz y un traje de dos piezas sin más. Ambos se han saltado la cena; tan solo han mordisqueado alguna torta y galleta y tienen hambre. Corren hacia la playa. Allí, junto a la resaca rompiente, ven otras parejas y grupos a la luz que se va desvaneciendo. Él espera que ella apague su cigarrillo y entonces se quitan la ropa y se meten en la espuma, cogidos de la mano. Bucean bajo las olas y nadan entre los arrecifes laberínticos, apresurándose a juntarse con su manada, ansiosos por cazar.

LAS CIUDADES DE MYRKHYR

En la llanura de Myrkhyr, en el primer año del ciclo, un millón de nómadas cruza los salares. Marchan tan rápidamente como les es posible, aunque no están acostumbrados a viajar a lomos de poni. Todos acarrear demasiasdas cosas y los salares quedan cubiertos pronto de cosas abandonadas a lo largo de millas sin fin.

Pocos alcanzan las hendiduras de las montañas antes de que las sombras enormes se precipiten sobre ellos. Cada gigante que chilla arriba tiene una milla de diámetro y oculta el cielo en todas las direcciones. El viento que arroja destroza el suelo y provoca tormentas de arena. Sus tentáculos, que son tan largos y anchos como ríos, barren el suelo y devoran a los nómadas y a sus ponis, a cientos de un solo bocado.

Las semanas siguientes son amargas. No hay comida en las grietas de las montañas. Los gigantes merodean por los cielos, mientras que sus agudos chillidos llenan el aire. Algunas personas enloquecen por el hambre y la pena y el ruido ensordecedor. Algunos salen escalando de las hendiduras para ir al encuentro de las bocas gigantescas.

Más adelante, los gigantes rondan cada vez más lejos de las montañas y la gente sale a cazar. Al llegar el décimo año del ciclo, ya no se ven más gigantes; transcurridos treinta años, son solo un recuerdo. La población construye chozas bastas de barro y zarzo y siembra las mesetas encima de las hendiduras, mientras se multiplican sus rebaños. En las noches claras, en torno al fuego, cuenta sus días de grandeza.

Hacia el quincuagésimo año, regresan los gigantes. Pronto deja de haber día, sino únicamente una noche llena de gritos: cubren el cielo enormes cuerpos retorcidos. Los gigantes vuelan entonces a los salares para morir y excavan profundamente en la tierra, todos con el vientre cargado con una cría que devora el cuerpo de su progenitor mientras crece.

En seguida se equipa la gente y se pone en camino desde las sierras. Son personas esbeltas y robustas, que montan con elegancia. Al bajar de las montañas pueden ver la gran extensión de los salares, en que relucen cien ciudades, blancas y limpias.

Al principio, las ciudades son sencillas: unas cuantas mansiones grandes de marfil con muchas habitaciones, un pequeño parque, a veces un estanque y siempre un pozo excavado hondo en la tierra. Los primeros llegados a cada ciu-

dad reivindican sus habitaciones; otros acampan en las cercanías y sus yurtas rodean los muros de la urbe.

El septuagésimo año del ciclo, en las ciudades de Myrkhyr se alzan torreones, antepechos, murallas; grandiosas cúpulas y anfiteatros; fuentes y farolas. La gente vuelve a descubrir la manera de usar las fundiciones, los talleres de encuadernación, las cervecerías y los palacios de gobierno, que brotan despacio del suelo. La sal desaparece de las tierras que rodean los muros de la ciudad y el suelo brinda una cosecha exuberante.

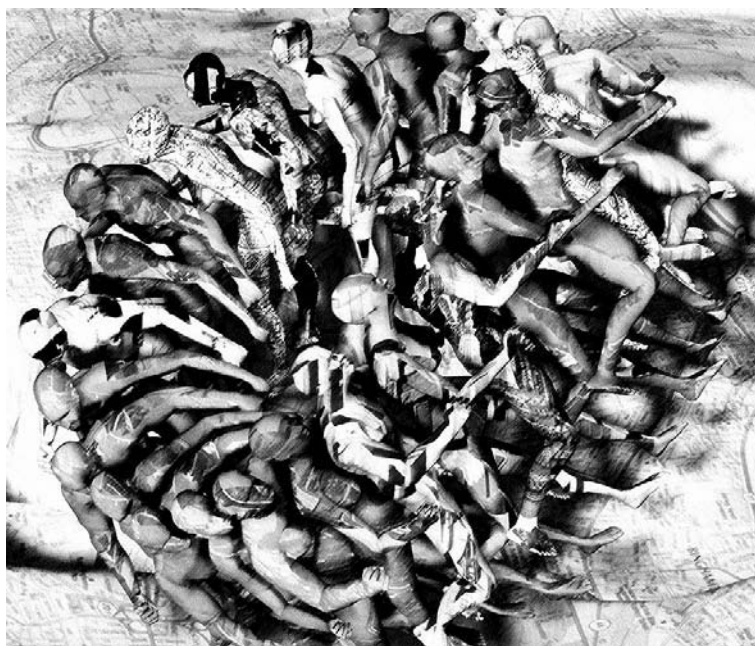


Transcurridos cien años, o ciento cincuenta, aparecen las señales. Crecen escamas en los tejados. Las habitaciones empiezan a respirar sutilmente. Un olor a animal llena las calles. El agua sabe a sangre.

La gente ama sus ciudades, los conciertos en el parque durante el verano, las óperas suntuosas, los canales a lo largo del paseo en los que los niños echan a navegar sus barquitos de juguete pintados de alegres colores. Solo unos cuantos escapan a las montañas cuando aparecen los primeros signos. Este año no, dice la mayoría. Me van a nombrar director del comité este año. Me va a amar este año. De todos modos, el otoño está ya lo bastante próximo. Dejadme al menos disfrutar del verano.

Finalmente, cuando ya es demasiado tarde, la gente empaqueta sus cosas y se apresura en dirección de las montañas, sin mirar atrás o mirando con los ojos cuajados de lágrimas.

Siempre hay algunos que se niegan a marcharse y escalan agujas en los lindes de las ciudades. Cuando los gigantes urbanos se desprenden con un estallido del suelo y se lanzan chillando por los salares, sus jinetes se agarran como mejor pueden.



STIN

Stin es la ciudad para quienes están cansados de otras ciudades, de los pueblos, casas, tiendas, carreteras, árboles, de cualquier cosa. Aquellos a quienes los cenobios del desierto no brindan retiro, ni distracción las megalópolis como hormigueros ni alivio las etéreas ciudades-globo, vienen a Stin.

Si te despiertas sobresaltado cuando dormías en el tren y, durante un instante, no sabes quién eres; si miras por la ventana a tu izquierda y, frente a la noche negra que se apresura, ves cómo te mira tu medio reflejo; si reconoces la cara, los ojos oscuros desorbitados, pero el hecho de que seas tú parece una broma, una maldición absurda; si recuerdas que vas a morir y estás desesperado por aferrarte a tu carne, pero lo estás aún más por no olvidar el miedo, por no recaer en el plácido embotamiento de dar por supuesta la existencia, y luchas por mantener vivo ese terror repentino y extraño, entonces te conviene pensar en mudarte a Stin.

Un brillo azul, una forma geométrica demasiado compleja como para ser inteligible, una calma como la pausa antes de una acción magnífica y violenta; no la muerte, que no es más interesante que el polvo o el moho, sino el conocimiento de tu mortalidad... Los viajeros que ansían de verdad, que no se contentan con las lisonjas del lujo, el ultraje vanidoso de las barricadas, las fáciles respuestas de los monasterios hindúes o la monotonía de las granjas colectivas, vienen a Stin.

Aceptamos solicitudes de residencia. Sírvase cumplimentar la tarjeta adjunta; alguien se pondrá en contacto con usted. 🌀