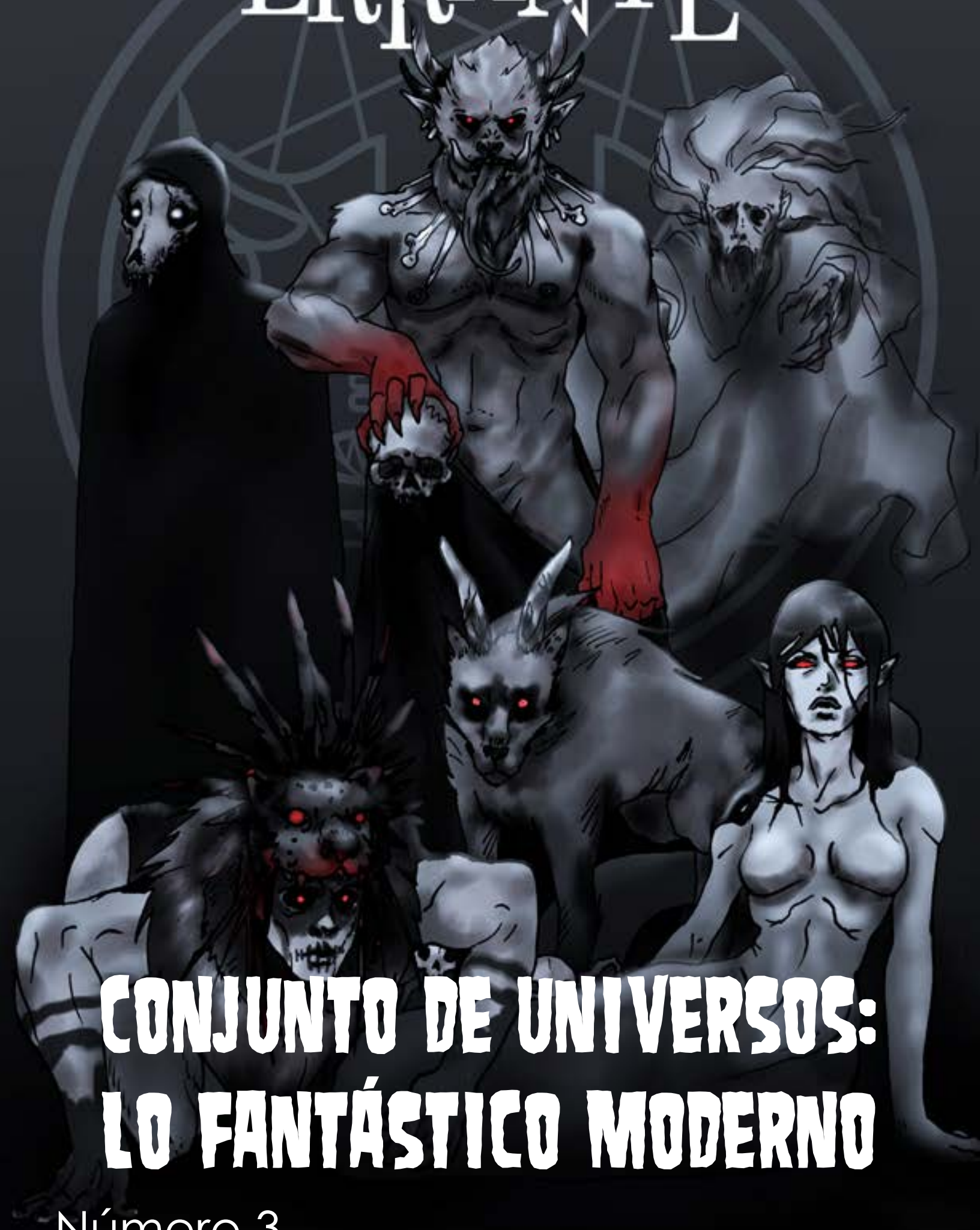


# EL NAHUAL ERRANTE



**CONJUNTO DE UNIVERSOS:  
LO FANTÁSTICO MODERNO**

Número 3  
El Nahual Errante

# EL NAHUAL ERRANTE

EL ARTE DE LA TRANSFORMACIÓN Y EL MIEDO



arkahno 13  
illustration

Título: El Nahual Errante #3 Conjunto de Universos: Lo fantástico moderno

Fecha de publicación: 11/02/2019

Maquetación y diseño editorial: Belem Leal

Consejo Editorial: Miguel Carbajal, Daniela Tello, Manuel Aquino, Carolina Daza.

Portada: Arkahno

Playlist: Arely Fuentes

Contacto: elnahualerrante@gmail.com

Página: <https://elnahualerrante.com>

El copyright de las imágenes pertenece a sus respectivos autores y/o productoras/distribuidoras.



# CONTENIDO

## CARTA EDITORIAL

CARTA EDITORIAL O DE COMO A VECES NOS PERDEMOS EN EL MIEDO 4

## OMEYOLLOA

LA OTRA CARA DEL HOMBRE LOBO 6

## TLATLAPANA

HILL HOUSE Y LA SOLEDAD EL TRAUMA 13

MIKE MOGNOLA, LA MANO DERECHA DE LA DESTRUCCIÓN O LA MENTE  
CREADORA DE UN MITO MODERNO 16

## ICNOCUICATL (CANTO TRISTE)

TXUS DI FELLATIO, AUTOR DEL QUIJOTE 20

## EL NAHUAL Y YŮREI ナワアルと幽霊

'ELIGE UN CAMINO'. DRAGON AGE: ORIGINS Y EL MONOMITO 24

## SASANILI O EL ARTE DE NARRAR

BARRERAS DE PAPEL 28

EL TRATO MALDITO 31

FIGURAS COLECCIONABLES 32

## LOS NAHUALES





## CARTA EDITORIAL 6 DE COMO A VECES NOS PERDEMOS EN EL MIEDO

El miedo, llevo dos meses intentando escribir algo al respecto del miedo y estoy aquí detenida, paralizada de terror por mis propias limitaciones. Ver surgir al Nahual, después de casi un año de ausencia me alivia, pero las barreras siguen ahí, haciéndose más grandes cada noche de insomnio que pasa y de pesadillas que insisten con decirme que lo deje de una vez por todas.

Escribir una revista no es fácil y menos en estos tiempos de modernidad donde todo lo que nace muere al mismo tiempo. Darle tiempo a un proyecto que parece estar condenado a la indiferencia se hace sólo por amor al arte, en mi caso particular, al miedo y al horror. Somos conscientes, ya casi nadie se toma el tiempo de leer, y menos cuando se trata del proyecto de un grupo de inadaptados intentando decodificar la realidad que nos tocó vivir de la mejor forma posible.

Tuvimos que esperar que nuestros propios demonios nos atormentaran para poder crear este número. Estaban ahí, listos para salir a luz, pero nos faltaban entrañas para encararlos. Ese ser que nos acecha en la oscuridad, en nuestras pesadillas, en nuestra mente no siempre es el mismo. Sus múltiples rostros nos confunden y preferimos la zona de confort antes que mirarlos a los ojos. Es fácil tener miedo, pero qué difícil es enfrentarlo.

Esto es el Nahual Errante, nunca lo mismo, siempre en constante transformación y alguien debe hablar del tema. Para este número, Ale Ramírez nos hace la invitación a conocer más allá de la bestialidad del licántropo y sus orígenes para poder apreciar el rostro humano de la bestia. Kenia Rodríguez nos habla del trauma frente a las experiencias que nos marcan de por vida. De cómo una familia, tras perder uno de los pilares que los sostienen, continúan pero siempre rotos, siempre incompletos.

Por otro lado, los Nahuales se inmiscuyen en la cultura pop, pero la pop de lo “frikis”, la de los comics, los videojuegos, la ciencia ficción y la música de culto. Si has llegado hasta aquí, bienvenido, pero ten en cuenta que una vez dentro, nadie sale.

¿Ya tienes tu libro?  
¿Tienes una gran idea y quieres escribirla?

# Publica tu Libro

Fácil, rápido y seguro

Una editorial de escritores  
para escritores...



Kreko Producción

Contacto:

**5561127824**

 @krekoproduccion

 @krekoproduccion



✓ Taller personalizado

✓ Acompañamiento

✓ Corrección de estilo

✓ Ilustración portada

✓ Ilustración interiores

✓ Diseño gráfico

✓ Diseño editorial

✓ Ejemplares en físico

✓ Ejemplar en digital

✓ Publicación

✓ Distribución

**literatura** que crece.



# LA OTRA CARA DEL HOMBRE LOBO

ALEJANDRA RAMÍREZ

**V**ersipellis, homo ferus, werewolf, loup-garou, hombre lobo. La figura que nosotros conocemos como uno de los clásicos monstruos de horror en la literatura y el cine ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, adoptando diversos nombres y distintos modos de transfigurarse.

Como público, tenemos una imagen bastante clara de este personaje: impulsivo, sanguinario, demoníaco, aunque también melancólico y condenado. Este retrato no solo viene de las películas de

horror modernas, ha sido una creencia constante en distintas culturas, algo que podemos comprobar haciendo un breve repaso de sus representaciones en distintas culturas.

Se cree que su primera aparición fue en “La Epopeya de Gilgamesh”<sup>1</sup>, cuando el héroe sumerio abandonó a una amante bajo la sospecha de que convirtió a su antigua pareja en lobo.

Los griegos también incluyeron al hombre lobo en su mitología; de acuerdo a La metamorfosis de Ovidio, Licaón, rey de Arcadia, insultó a Zeus dándole de comer

<sup>1</sup> “Werewolf Legends”, History, <<https://www.history.com/topics/folklore/history—of—the—werewolf—legend>>, (26 de enero del 2019).





carne humana cuando este fue a visitarlo ocultando su identidad. Ante esta ofensa, el padre de los dioses convirtió a Licaón<sup>2</sup> en lobo.

Entre los vikingos, los guerreros conocidos como berserker o ulfhednar también fueron responsables de propagar la creencia en los hombres lobo dada su ferocidad en batalla y el hecho de que vestían pieles en lugar de armaduras<sup>3</sup>.

Estos y muchos más ejemplos de licantrópía pueden ser encontrados en Europa, principalmente Francia donde hay varios casos famosos, como el del asesino caníbal Gilles Garnier en el siglo XVI y el de la Bestia de Gévaudan en el siglo XVIII.

Pero el mito del hombre lobo no es exclusivo del continente europeo. En Asia y América igualmente hubo una firme creencia en la zoantropía, por supuesto, enfocada en los animales que vivían en las diferentes regiones. En México, los

nahuales son el ejemplo más notorio y la leyenda de su existencia persiste hasta nuestros días, siendo considerados por algunos como una protección sagrada y por otros como brujería o práctica satánica.

Como podemos ver, la existencia del hombre lobo mayormente ha sido considerada como una maldición o el resultado de un hechizo, convirtiéndose en el arquetipo de uno de los peores miedos del hombre: la incapacidad de suprimir por completo su lado salvaje.

Es bajo esta forma y significado que el hombre lobo comenzó a filtrarse en la literatura decimonónica. El primer relato que habla de estos seres se le adjudica a Johann Apel, pero la historia que tuvo más reconocimiento fue la que se encontraba en un capítulo de *El buque fantasma*, una novela gótica escrita por el inglés Frederick Marryat en 1839. Este escritor no solo mencionó la licantrópía, sino presentó a la primera mujer lobo en la literatura, dibujándola como una *femme fatale* victoriana.

Fue así que empezaron a surgir más historias con hombres lobo como protagonistas, representando la otredad de la civilización y el temor de sucumbir a los deseos más primitivos, principalmente la sexualidad.

Durante el siglo XX, el hombre lobo continuó provocando horror y la llegada del cine catapultó su monstruosidad. Fue la segunda mitad de este siglo la que moldeó definitivamente al licántropo que conocemos ahora, incluyendo sus rasgos físicos y psicológicos, así como los elementos que desencadenan su transformación y sus debilidades.

2 N. de A. De hecho, es precisamente del nombre “Licaón” que surge el término “licantropía”: *lýkos* (λύκος) “lobo” y *ánthrōpos* (άνθρωπος) “hombre”.

3 Hjardar, Kim; Vike, Vergad, “The truth about Viking berserkers”, <<https://www.historyextra.com/period/viking/the—truth—about—viking—berserkers/>>, (26 de enero del 2019).

Pero, más allá de la maldición, hay una cara del hombre lobo que pocas veces podemos ver representada en la actualidad, una que no retrata a un ser humano rasgando su piel y sus entrañas para dejar salir a la bestia que yace dentro, sino al animal que surge sin violencia física, atraído hacia la superficie por algo mucho más real e intrincado que una maldición o encanto: el despertar sexual.

En 1908, Algernon Blackwood publicó “El campamento del perro”<sup>4</sup>, un cuento sobre licantropía que deja atrás la visión terrorífica más popular del monstruo para darle un giro mucho más psicológico sin dejar de lado la fantasía.

Un grupo de viajeros conformado por el reverendo Maloney, su esposa y su hija Joan, Peter Sangree pupilo de Maloney, y Hubbard, el narrador, decide explorar y acampar en varias islas del Mar Báltico. Rodeados por la naturaleza y lejos de las artificialidades de la ciudad, cada integrante empieza a sufrir cambios en su personalidad que se adecúan a su nuevo entorno, excepto por la joven Joan, quien parece estar completamente en su elemento y es descrita por el narrador como “un fascinante híbrido entre ondina y salamandra”<sup>5</sup>.

De entre todos los personajes, Peter Sangree es el único que comienza a presentar cambios mucho más radicales no solamente en su personalidad, sino en su físico. Descrito al inicio del viaje como un joven tímido, de comportamiento suave, piel pálida y delicada figura, con el paso de los días su apariencia y conducta sufren una transformación radical:

(...) su mera apariencia física había cambiado inmensamente, y el tono tostado de sus mejillas, los ojos brillantes de absoluta salud, y el aire general de vigor y robustez

que habían reemplazado a su acostumbrada laxitud y timidez, le habían cambiado tanto que difícilmente parecía tratarse del mismo hombre. Su voz, además, era más profunda y sus maneras denotaban, por primera vez, una gran confianza en sí mismo.<sup>6</sup>

Esta alteración en su apariencia es explicada por la convivencia tan cercana a la naturaleza que ha tenido en las últimas semanas, la cual ha marcado profundamente su ánimo; no obstante, desde el principio tanto el narrador como Joan perciben que hay algo oculto en él, una sombra que a la vez los atrae y les provoca terror: “(...) es algo en su misma alma, que me aterroriza de un modo, que nunca me habían aterrorizado antes,... y que me fascina”<sup>7</sup>.

Esta sombra no es otra cosa que el amor reprimido de Sangree, quien está enamorado de Joan desde el inicio del cuento. Sin embargo, durante casi toda la historia se mantiene apartado de ella, limitándose a admirarla de lejos, lo que no impide que Joan y Hubbard se den cuenta de la intensidad de su pasión.

Precisamente debido al deseo y la sexualidad oprimidos del personaje, es que puede ser posible el surgimiento del hombre lobo, el cual no es el monstruo clásico al que estamos acostumbrados a ver, sino un cuerpo astral —un Doble— que es la manifestación de la intensidad de la pasión que siente hacia Joan.

Cuando el hombre lobo se manifiesta lo hace en la noche para visitar a su amada, primero de manera cautelosa para después tornarse desesperado y asustarla, lo que pone a todos los demás miembros del grupo sobreaviso.

Al comienzo nadie, ni el propio Sangree, sabe qué es lo que sucede exactamente. No es hasta que llega John Silence —el

4 Blackwood, Algernon, “El campamento del perro”, <<https://es.scribd.com/document/108499880/Algernon-Blackwood-El-Campamento-Del-Perro>>, (30 de julio del 2018).

5 Ídem.

6 Ídem

7 Ídem.



célebre investigador de lo oculto creado por Blackwood— que todo el asunto se esclarece. Al final, Joan se da cuenta que también está enamorada de él y le confiesa sus sentimientos, lo que provoca que el hombre lobo jamás vuelva a aparecer.

Sin duda, el relato de Blackwood tiene un giro mucho más sentimental y menos trágico que las historias de hombres lobo a las que estamos acostumbrados, y el autor definitivamente no aborda el arquetipo del hombre lobo como la otredad maldita o discriminada, sino como la otredad propia que intentamos reprimir, especialmente aquella relacionada con la sexualidad, y que tarde o temprano surgirá tempestuosa y violentamente a menos que la reconozcamos y aceptemos como parte intrínseca de ser humanos.

Si bien el hombre lobo ha estado ligado a la sexualidad humana en otras obras literarias y cinematográficas, ha encarnado una sexualidad perversa y bestial, todo lo contrario a lo que sucede con Joan y Sangree quienes, de no haberse adentrado en lo salvaje, quizá nunca habrían descubierto sus verdaderos deseos. En esta historia, lo único que vuelve peligroso al hombre lobo es la negación de sus anhelos, los cuales suelen ser prohibidos por la sociedad civilizada.

Bien podríamos señalar que la crítica del autor es precisamente esta: la opresión de la naturaleza humana la cual, debido a este rechazo, se pone inevitablemente en nuestra contra.

Puede que “El campamento del perro” no sea un cuento de horror per se o no llegue a la talla de “El Wendigo” también escrito por Blackwood, pero no cabe duda de que nos presenta una cara del hombre lobo que no estamos acostumbrado a ver y que nos hace replantear todo lo que sabemos sobre este desdichado monstruo

que, al final, simplemente es un reflejo del rechazo que sentimos hacia nuestros instintos primigenios.



# 'Bandersnatch, un juego imperfecto'

CARBAL

**¡ADVERTENCIA!**

**ESTA RESEÑA CONTIENE SPOILERS INHERENTES A LA TRAMA EN BANDERSNATCH DE DAVID SLADE**

## Mal perdedor

Al tiempo que el dinamismo y la participación caracterizan al buen jugador, la interpretación de literatura, cine, pintura y otras narrativas semejantes convierte al espectador pasivo en amo de su propio juego.

## El juego perfecto

Mientras los juegos tienen gran relevancia como parte de nuestra historia, siempre resulta sencillo reducir la existencia a un simple juego.

Ni la música ni la poesía: desde el principio la cúspide para el quehacer humano perteneció al juego. La obra de arte

Tras descartar la posibilidad de acomodarme en el sofá, y después que Bandersnatch lamentara que mi laptop no fuera compatible con su formato, no quedó otra más que verla desde el smart.

Aunque su tema no sea exactamente la tecnofobia a principios del siglo XXI, la experiencia en Bandersnatch podría ser la cúspide para el universo ficticio consolidado a raíz de la serie británica de ciencia ficción Black Mirror.

suprema es un juego a la espera de surgir. La obra literaria perfecta aspira a ser un juego.

La expectativa ante la posibilidad del juego perfecto nos obliga a apelar los constantes avances tecnológicos a principios del siglo XXI.

Stefan Butler está convencido de poder crear el videojuego perfecto durante los años ochenta.

## El juego imperfecto

Siempre está el posible regusto amargo de que el juego arbitrariamente limite las posibilidades del jugador. Sin importar cuánto alardeé el RPG sobre la infinidad de historias que genera la interacción en su vasto mundo, en algún punto se pierde la libertad. Justificables barreras tecnológicas hacen que el juego perfecto continúe siendo utópico.

Las fallas en Bandersnatch le impiden ser un juego perfecto, hasta el punto en que ni siquiera puede considerársele un juego auténtico.

Dirigiéndose, tanto a los personajes en la película, como al espectador, (consciente de sí misma) Bandersnatch genera interacción siendo auto—referencial en cuanto a fallas y limitantes.

El juego perfecto ofrecería libertad total en un mundo auténticamente abierto. De manera casi imperceptible, Bandersnatch se presenta —desde el principio, con cada vuelta de tuerca y hasta el final— como una trampa.

El valor de Bandersnatch no radica en la libertad ni el dinamismo. Los créditos aparecen en pantalla una vez el espectador ha sido atrapado y engañado.

## Calificación: media estrella de cinco

La pretensión es el punto débil del arte. Jactándose de poder alcanzar la vena sensible en el espectador, la obra pretenciosa cae al olvido sin siquiera haberla encontrado. Recalcando en todo momento sus carencias y limitantes, deliberadamente Bandersnatch se plantea, reafirma y consolida como obra fallida.

Sin importar cuántas veces el espectador reinicie el filme, el librojuego Bandersnatch inspira la creación de un videojuego de opción múltiple llamado Bandersnatch que la crítica inevitablemente califica de manera negativa. La realidad para los personajes en la película termina siendo un juego mediocre que inspira la creación de la mediocre película interactiva Bandersnatch, disponible para la plataforma Netflix.

Todo constituye una muñeca rusa que va de lo metaliterario a lo metafísico.

## Control desenchufado

Mientras el espectador elige por él, Stefan no tarda en cuestionar su existencia y libre albedrío. No es arbitrario el referente a la criatura creada por Lewis Carroll que aparece en Alicia a través de espejo: sin excepción, las opciones disponibles enloquecen al protagonista. Descubrir que no hay libertad y que los juegos perfectos no existen otorga el único atisbo de lucidez. Ni el videojuego ochentero, ni la película interactiva, ni nuestra realidad objetiva ofrecen libertad.

Stefan no puede evitar matar a su padre. El espectador no controla la película. No hay garantía para la posibilidad de control de algún elemento en nuestra existencia.



## Juego arreglado

La partida está perdida de antemano porque no hay juego. De haberlo, Bandersnatch ofrecería la posibilidad de jugar, incluso de ganar.

Los frustrados tras agotar todas las posibilidades sin consolidar la idea de haber jugado, no entendieron Bandersnatch. Solo se comprende la genialidad de la obra tras agotar todas las opciones y ver que jamás hubo oportunidad de controlar el juego para generar una historia original.

La frustrante incertidumbre en torno a la libertad hace de Bandersnatch una obra artística auténtica: no una respuesta, sino una interrogante.





# HILL HOUSE Y LA SOLEDAD EL TRAUMA

KENIA RODRÍGUEZ

**L**a muerte es siempre sobre los vivos. Sí, la muerte tiene poco que ver con aquel que se despide de la vida y mucho sobre nosotros, los que nos quedamos a lidiar con la ausencia y todo lo que acarrea consigo. Recién he terminado de ver *La maldición de Hill House* y he recordado esta sentencia, aprendida a la mala, a partir de mis propias pérdidas. La muerte es lo más vivo que hay y esta serie es el ejemplo perfecto de ello.

Basada en la novela de Shirley Jackson (1959) que lleva el mismo nombre que la serie, nos presentan la vida de la familia Crain: Hugh y Olivia, que se dedican a comprar casas para su remodelación y venta posterior, y sus cinco hijos: Steven, Shirley, Theodora y los gemelos Nell y Luke.

Para el matrimonio Crain, la remodelación de la mansión Hill representa el boleto dorado para obtener el capital suficiente que les permita comprar la fore-

ver house, un espacio anhelado por todos en el cual construir su último hogar. Sin embargo, a poco tiempo de la mudanza, los hijos menores, seguidos por el resto de la familia, comienzan a experimentar sucesos inexplicables que poco a poco van mermando el estado mental y emocional de todos, hasta que una noche algo trágico sucede. Hugh se ve forzado a escapar de la casa con sus hijos, dejando atrás a su esposa Olivia, quien muere poco después bajo circunstancias sospechosas.

Mike Flanagan, director de la serie, concentra la narrativa en la vida adulta de los hijos Crain, con flash backs a su niñez en la mansión Hill, donde ningún miembro de la familia ha vuelto a poner pie tras el incidente de su madre.

Steven se ha convertido en un exitoso autor de novelas de terror e historias paranormales, Shirley es embalsamadora y dueña de una casa funeraria donde

vive con su esposo e hijos, Theodora es psicóloga infantil y vive en la casa de huéspedes de su hermana Shirley. Mientras que los hijos mayores parecen haber construido su vida pese al infortunio, los gemelos Nell y Luke, quienes fueron los únicos testigos de los instantes previos a la muerte de Olivia, luchan con la depresión crónica y la adicción a la heroína, respectivamente.

Aunque la serie se nos presenta como una de tantas historias paranormales con los elementos esperados: una casa vieja, una familia llena de vida, carnada perfecta para la oscuridad que se ha adueñado de la casa y niños pequeños susceptibles a las fuerzas que recorren los pasillos. La maldición de Hil House es, para decepción de muchos y deleite de otros tantos, más que una simple historia de terror.

Con una clara intención de presentar “el después de” de las típicas películas del cine de horror, la serie pone foco a lo que sucede con aquellos que fueron atormentados por criaturas fantasmales o demoniacas. ¿Qué sucedió después?, ¿qué fue de todos ellos?, ¿cómo se lidia con la vida después del trauma? Y es ahí donde viene el verdadero argumento: una reflexión maravillosa sobre el duelo y sobre el trauma.

No importa si para muchos representó una decepción dentro del género del terror, porque de ahí surge la carnita de la historia, porque va más allá del cliché y se convierte en la crónica de una familia destrozada por el dolor, incompleta. Atormentada por las preguntas sin responder y los deseos de entender el pasado, perseguida por sus miedos y fantasmas que poco a poco se tornan en seres con una naturaleza doble, que nos hacen cuestionarnos: ¿son estos fantasmas “reales” o son alucinaciones de una familia que padece una enfermedad mental?

¿La respuesta? Da igual.

Personas que lidian con fantasmas o demonios es ya, en sí, una excelente metáfora, por eso da lo mismo si las apariciones son reales o no, lo son para aquellos que las viven, aquellos que huyen de ellas y con eso basta para darles poder. Y la fuerza de la serie radica justo en esta ambigüedad, porque no hay fantasma o criatura “real” que sea tan aterradora como aquellas que creamos nosotros en nuestra mente, tan únicas y personales como las fibras que tocan cuando nos atormentan.

Conforme avanza la historia, entendemos que las causas no son tan importantes como los efectos que provocaron, el impacto que dejaron en cada uno. Es evidente que la vida de la familia Crain se trastornó por la muerte de Olivia y tras ese duelo han tenido que aprender a vivir con la necesidad de hallar sentido en un mundo que les niega las respuestas, con temor a repetir el pasado, incapaces de conectar con alguien sin sufrir en el intento, frustrados por el deseo de olvidar, y solos, muy solos.

Todos tienen miedo. Todos buscan algo. Steven desea, a través de las palabras, encontrar la lógica en lo que él y su familia vivieron, una explicación posible a la ausencia de su madre. Shirley se mete en el mundo de la muerte tanto como puede, intentando develarla, controlarla de alguna manera. Theodora se aísla de mundo y se niega a sí misma cualquier emoción significativa, temerosa de su propia empatía. Nell es incapaz de resistir a las fuerzas del pasado que le roban todo vestigio de paz y felicidad. Luke pelea con su necesidad de adormecer el dolor y la realidad, seducido por las sustancias que prometen ayudarlo a sobrellevar el ruido del mundo. Y Hugh susurra al aire, a la compañía que ha perdido para poder sobrevivir.



Se habla del duelo y sus etapas, pero no hay nada tan íntimo y personal como el duelo, un proceso solitario e incierto. Aunque la vida siga y el tiempo pase, el dolor de las ausencias no se va, permanece y se transforma, a veces nos da esperanza, a veces nos ahoga, pero sobrevivimos, casi todos, de una u otra manera también permanecemos.

La maldición de Hill House puede no ser para todos y está bien, pero quien decida adentrarse en ella, sólo queda un aviso: “...wherever walked there, walked alone”, porque en la instancia de la muerte siempre estamos solos.



# MIKE MOGNOLA, LA MANO DERECHA DE LA DESTRUCCIÓN O LA MENTE CREADORA DE UN MITO MODERNO

MANUEL AQUINO

**D**urante las últimas décadas hemos visto desfilan por las salas de cine un sinfín de adaptaciones de otros formatos a la pantalla grande: Historias de héroes y villanos nacidos del tumultuoso siglo XX, historias de crimen que nos transportan a las ciudades corruptas y oscuras de la prohibición, intrigas y fantasía en mundos de dragones, magia y protagonistas inverosímiles, ficción histórica que excita nuestra curiosidad por los siglos pasados y ciencia ficción que mezcla nuestras fantasías más salvajes con nuestros miedos más profundos; todo transformado en la moderna mitología que define a generaciones enteras.

Nombres como Jack Kirby, Stan Lee, Frank Miller, Alan Moore, Mark Millar, entre muchos otros, se han convertido — para pesar de algunos de ellos — en referentes de la cultura pop. No obstante,

entre todos estos nombres ilustres, existe uno en particular que ha sabido tomar un camino distinto en su aventura creativa y mezclando folklore, horror y ficción con el mundo de los superhéroes, se ha convertido por sí mismo en referente: Mike Mignola.

Mignola, nacido en 1960, no necesita más presentación, ni yo copiar sus datos desde wikipedia. Su trabajo abarca guión y arte desde 1980 para Marvel comics, pero su pasión por el horror y lo oculto, así como su gusto por el folklore, le permiten en 1994, publicar junto con Dark Horse comics el primer número de Hellboy, titulado: Semilla de la destrucción (Seeds of destruction), para así continuar hasta hoy día con una serie apenas interrumpida por breves periodos, además del ya confirmado reebot para el 2019, Hellboy.

No obstante, el trabajo de Mignola ya había alcanzado las salas de cine hace más de una década y dirigida por Guillermo del Toro, en 2004 se estrena la primera versión de Hellboy, tomando elementos de las primeras tres entregas de la serie: *Seeds of Destruction* (Semilla de la destrucción), *Wake the Devil* (El despertar del diablo), y *The right hand of Doom* (La mano derecha de la perdición), pero con las características esperadas en una película tipo blockbuster, se convirtió en una historia bien recibida por el público, abriendo la puerta para que en 2008, su secuela, “Hellboy II: The golden army” (Hellboy II: el ejército dorado), fuera estrenada en las salas de cine. Ésta siendo una historia más independiente a los comics, focalizada más en la fantasía y la mitología al gusto de Guillermo del Toro.

Por supuesto, desde la perspectiva de la adaptación, ambos filmes sufren de elementos irreconciliables con la obra original, elementos como la particular relación romántica de dos de los protagonistas, una carencia de trabajo en la profundidad de los personajes o la mezcla deliberada de elementos del universo de Hellboy en un muy condensado film, son elementos que podemos señalar de cualquier adaptación. Sin embargo, desde la visión de del Toro, el trabajo es pulcro y cualquier cambio se debe únicamente a las exigencias del género cinematográfico; al tiempo en pantalla, a la necesidad de acción, romance y otros elementos exigidos por una serie de demográficos, para así lograr una historia interesante, entretenida y por supuesto, redituable.

No obstante, Hellboy, desde la perspectiva del mundo del comic, es una obra mucho más que interesante. A diferencia de las clásicas historias de superhéroes, constituidas sobre la ciencia ficción y una fantasía más adaptada a la modernidad,

Mignola levanta su mundo desde las ruinas de un pasado críptico, utilizando con gran creatividad y fidelidad elementos del floklore de medio mundo, incluido México; es así que podemos ver las viejas tradiciones bíblicas de la caída de Lucifer o célticas como Dagda y los Tuatha Dé Danann (hijos de Dana o tribu de Dana), Baba Yaga del floklore eslavo, o las implicaciones del Ragnarok escandinavo, mezclados con ambientes oscuros y misteriosos de la modernidad; casi una cópula entre la literatura de Raymond Chandler y John Huston con Mary Shelley y Bram Stoker, aderezado con las el carisma de las películas de El santo y por supuesto, con influencias del clásico favorito de todos y del dominio público, H.P. Lovecraft. Así el terrible Ogdrú Jahad y sus 369 Ogdrú Hem, seres de destrucción y apocalipsis, rinden tributo a los vástagos de su mitología: Cthulhu, Yogg Sothoth, Nyarlathotep o el temible Azathot.

## **Hellboy (2004)**

La primera adaptación de Hellboy fue brillante, en especial para los estándares de una época en que las películas de superhéroes apenas comenzaban a tomar relevancia y credibilidad. Es siempre importante recordar el peso que tiene un grupo de gente que no posee interés alguno en algo distinto al dinero, pero que financia la producción de estas películas y cuya opinión poco educada y menos interesada aun en el tema, es el principal obstáculo para la adaptación de nuestras historias favoritas a la pantalla.

Sin embargo y pese a todos los obstáculos, en 2004, podemos presenciar la aparición de un personaje mucho menos popular que los que vemos hoy día en las pantallas de cine, que nos guía por un mundo muy parecido al nuestro, excepto que todas aquellas leyendas y mitos que componen la cosmovisión de



culturas como la celta, gaélica o escandinava, son parte de esa realidad. No obstante, al igual que la vida real, el mundo se vuelve más gris y apático con el progreso de nuestra sociedad y abandona las maravillas de un mundo primigenio, pero lleno de elementos de colores vivos, fantásticos y mágicos, forzándolos a retirarse poco a poco a la oscuridad que reina bajo tierra, mientras una serie de fuerzas obsesionadas con el dominio y la destrucción dedica esfuerzos titánicos para traer de vuelta las peores pesadillas que este mundo ha presenciado.

Tal vez, al final no sea un mundo tan distinto del nuestro.

La magia, el misticismo y lo oculto juegan un papel fundamental, tanto en el papel del comic, como en la pantalla grande y es así que, de manera análoga entre las dos versiones (comic y filme) somos espectadores de un grupo de investigadores del régimen nazi que, ayudados por un poderoso hechicero, llevan a cabo un ritual para traer al mundo el arma de destrucción más poderosa que pueda existir.

Durante el desarrollo del filme, podemos observar los elementos que caracterizan la historia de Mignola y a su protagonista Hellboy: un ser destinado a desatar la ruina sobre la civilización pero que, en oposición a un destino impuesto, la crianza llena de valores y grandes ejemplos, generan en él a un ser dispuesto a ayudar y proteger a la sociedad de aquello para lo que fue traído al mundo.

Al final, nos recuerda que la humanidad, la compasión, el coraje y el deseo de proteger aquello que amamos son un componente propio de nuestra cultura; de aquello que nos constituye como sociedad, pero que sin embargo, es lo que compartimos con aquellos que caminan a nuestro lado día con día, lo que nos

permite desarrollarnos como verdaderos humanos y no como simples monstruos de egoísmo y miedo.

## **Hellboy II: El ejército Dorado (2008).**

En Hellboy II, Los elementos de folklore y fantasía retoman poder, dejando fuera las maquinaciones y ambiciones humanas, para sustentarse sobre una de las ideas que domina la trama hacia el final del arco original de Hellboy; los seres antiguos que la humanidad ha obligado a vivir en el anonimato (elfos, trolls, duendes, hadas) intentan retomar el mundo en el que alguna vez medraron y construyeron grandes reinos.

También juega con tópicos de dualidad, donde los gemelos Nuada y Nuala donde el príncipe Nuada encarna el orgullo herido por la frustración de ver a su raza disminuida a un reino clandestino y debilitado, mientras que la princesa Nuala constituye la compasión y la sabiduría frente a un destino del que no pueden huir, elaborando una historia trágica con elementos que nos permiten contemplar el padecer de una sociedad en el exilio y las frustraciones, miedos y retos a los que se enfrentan aquellos que sufren en carne propia aquel destino.

Al final el universo que Mignola nos entrega resulta particular y poderoso a la vez, gracias a la profundidad, la belleza trágica, la solidez mitológica y el desarrollo de un arco continuo y único; elementos que, adicionados con un arte sublime y oscuro así como una narrativa inteligente y bien sustentada, convierten a esta obra en una historia fascinante y llena de matices que lleva de la mano al lector por una serie de conflictos y anécdotas fantásticas cuya conclusión aún no ha sido alcanzada y que garantizan una

experiencia inolvidable para aquellos que se sumerjan en el mundo esotérico y legendario de Hellboy.

Los personajes que se enfrentan a todo tipo de mitos extraídos del folklore de nuestras sociedades, manifiestan una humanidad —si, en efecto humanidad es la mejor palabra para describirlo— inusitada frente a la enormidad de los conflictos. El miedo, la impotencia, los dilemas morales y emocionales de cada personaje nos permiten identificarnos con un ser mitad demonio traído directo del infierno, con una piromante todo poderosa cuyo don le niega toda posibilidad de una vida normal o con un hombre anfibio sin pasado pero más humano que muchos de nosotros.

Al final, las historias que leemos en las páginas de Hellboy nos representan, nos hablan y nos interpretan desde las maravillosas posibilidades de un mundo lleno de magia y ficción y nos permiten contemplar elementos de nuestra composición individual reflejados en personajes que, a pesar de sus deseos, miedos o limitaciones, no solo enfrentan a megalómanos obsesionados con la destrucción, agencias secretas con agendas particularmente inmorales y monstruos mitológicos que desafían toda lógica, también deben mirarse en un espejo y responder a las preguntas feroces de aquel reflejo sobre sus anhelos, sus conflictos y las consecuencias de las decisiones que les constituyen como héroes... o villanos.



# Txus di Fellatio, autor del Quijote

CARBAL

**L**a portada creada por Gaboni es antesala para abordar una peculiar perspectiva hacia el Quijote. Usando una camiseta de AC/DC, más que dejándose atrapar por ensoñaciones flotando a través de la habitación, el trastocado anciano manchego del siglo XVI está al borde de la esquizofrenia. Repleto con cigarrillos apagados, el yelmo de Mambrino se aproxima lo más posible a ser la otrora bacía. Sancho utiliza una camiseta de Motörhead y su señor lleva una Fender atada a la espalda: los juglares de antaño se vuelven roqueros fracasados.

## Quijote y yo

A través de reinterpretaciones, versiones y análisis, lo quijotesco se ha abordado en festivales, estudios, filmes, y puestas en escena durante más de 400 años, dejando suficiente sobre qué hablar en coloquios y ponencias durante otros 400 años, por lo menos.

Pretender declarar la mejor época para *Mägo de Oz*, el mejor álbum, o las mejores canciones propicia debates interesantes y potencialmente acalorados que dan como resultado un artículo cada uno.

La leyenda de La Mancha pertenece a la Era Dorada que el vocalista José Andrea ayudó a hacer excepcional. Al tiempo que puede considerarse su cuarto material discográfico, tomando en cuenta el



modo en el cual la banda casi siempre se inclina por el álbum conceptual, éste fue el segundo de esa naturaleza.

## Cervantes pesimista

Creador de un parte aguas y punto de apoyo para contar historias, Cervantes es emblemático para la cultura junto con Homero, Shakespeare, Moliere, Poe, Verne, Joyce y el resto que conforma el panteón de autores universales. Afortunadamente pasarán siglos y la humanidad dejará de ser tal antes que alguien dé la última palabra y ose descartar sus obras.

Los eruditos decidieron que, como parte de la dicotomía ante la razón simplona de su escudero Sancho, el carácter ideológico del Quijote debía extrapolar el optimismo. Hasta hoy, gran parte del atrac-



tivo del caballero trastocado consiste en vanagloriar el ideal. Lo más importante en torno a la novela se ha vuelto exhortar al público a seguir sus sueños, hacer locuras, vivir por uno mismo, y no ver el mundo como es, sino como se cree que debería ser.

Aun con todo, el texto mismo demuestra que, ni por asomo, Cervantes se acercó a compartir el optimismo con el Quijote. Cuando el hidalgo recupera la razón alcanza su devastador fin sin ver cumplido el ideal. Sus amigos siguen sus respectivas vidas y lo olvidan. El mundo continúa girando sin dejar lugar para los sinsentidos de un loco.

Los sueños que mantienen vivo al Quijote inequívocamente conducen hacia la muerte, y la piedra angular para su tributo consiste en vanagloriar la idea contraria a aquella mostrada por Cervantes.

El arte que alecciona al espectador jactándose de contar con fragmentos de verdad absoluta posee más pretensión que valor estético. Mientras la moraleja que intentó dejar el Quijote apócrifo de Avellaneda no trascendió, para Cervantes las cosas nunca fueron claras.

Las mejores obras no dan certezas sino inquietudes, y la novela de Cervantes deja muchas de esta última naturaleza. Aun hoy, de los coloquios surgen múltiples interpretaciones, distintas y hasta encontradas. Autores de renombre siguen debatiendo si el Quijote estaba loco o si era la única persona cuerda en el mundo. No todo ha sido dicho todavía. Lo importante es el punto de vista que se dé en esta ocasión. Una nueva versión podría mostrar algo que se nos escapó entre tantas relecturas.

## **Txus di Fellatio, autor del Quijote**

A simple vista un tributo más, emulando una novela, las canciones en La leyenda... reinterpretan la obra cervantina cumbre. Usando licencias creativas muestra optimismo ideal en vez de pesimismo ante la indiferente realidad.

Muchos momentos en el álbum resultan icónicos para el conjunto musical. El análisis hacia su estilo único permite identificar determinada influencia en la mezcla de géneros durante su trayectoria por parte, tanto de emblemáticas bandas de rock, como de pasajes claves para la historia de la música: Iron Maiden es la piedra angular, un violín sigue las partituras de Brahms, y la flauta recuerda a Ian Anderson.

La leyenda... propone perspectivas al Quijote que antes no se nos hubieran ocurrido.

En ‘Bálsamo de Fierabrás’, dentro de su fantasía, el Quijote está convencido de conocer la receta para preparar una poción que devuelve la vida y reanima el espíritu (la cual, en realidad, no funciona).

No hay que ser experto para reconocer la esencia del momento clave en el haber cervantino al escuchar ‘Molinos de viento’. No hace falta ser fanático de Mägo de Oz para que el ritmo de la canción te atrape durante el momento álgido en una borrachera. La pieza trasciende, el Quijote afirma combatir gigantes, la sociedad estigmatiza a quien atenta contra las buenas costumbres, y el ideal prevalece ante la realidad.

La letra en ‘Maritornes’ versa sobre amor frenético y alegre al momento en que el Quijote confunde a la asturiana con su mujer idealizada. En la novela original, creyendo que la moza no puede resistir ante tan excelso caballero, don

Quijote la retiene contra su voluntad para exaltar su devoción hacia Dulcinea del Toboso.

‘Réquiem’ es una de las canciones más hermosas, en el disco, y en la trayectoria de Mägo. El arrepentimiento por no compartir cuanto debías con quien no estará más borra la línea entre la despedida y la muerte.

A diferencia del Quijote cervantino, la esperanza fue el motor para el álbum de Mägo. Además de sublime cierre acústico, ‘Ancha es Castilla’ también figura en el listado de canciones hermosas de la agrupación española. Himno para incansables y locos soñadores contra el mundo entero.

# DR. PESTE

ESTAMPADO E IMPRESIÓN  
DTF



PLAYERAS  
SUDADERAS  
BOLSAS  
PAÑALEROS



5515856111



<https://drpestedtf.wordpress.com/>



[drpesteplayeras@gmail.com](mailto:drpesteplayeras@gmail.com)





## 'ELIGE UN CAMINO'. DRAGON AGE: ORIGINS Y EL MONOMITO

LINE DAZA

**D**urante los primeros años universitarios descubrí que el ciclo del héroe es una herramienta literaria indispensable para el futuro narrador. La mitología griega (y consecuentemente la novela fantástica) me llevó hasta Joseph Campbell. 'Monomito' es una estructura presente en relatos antiquísimos que se repite constantemente y resulta imprescindible para el análisis literario. La propuesta de Lloyd Alexander inherente a la "alta fantasía" como nuevo subgénero combina la estructura canónica de Campbell con lo mágico. Dicha fórmula sigue vigente a la hora de generar historias de las cuales todos hemos participado al menos una vez por medio de libros, cómics, filmes y, recientemente, videojuegos. Estos últimos han sobreexplotado la fórmula de Alexander dirigiéndose a un público nuevo.

Desarrollado en 2009 por la compañía Bioware y escrito principalmente por David Gaider, Dragon Age: Origins es considerado uno de los mejores RPG, tanto por la mecánica de juego, como

por su creatividad literaria. Lo peculiar de esta composición radica en el uso de herramientas como la narrativa enmarcada y la historia revelada conforme se desarrolla la partida, las cuales logran engarzarse, difuminarse, y formar un universo vívido que se ha estructurado a lo largo de una década, generando una sólida base de fans gamers y trascendiendo en un nivel literario.

### Los ocho pilares de Origins

Aunque son ocho las características que construyen cualquier historia fantástica, los desarrolladores de Origins no se limitaron a seguir una serie de pasos: fundieron el molde y lo forjaron nuevamente.

Las ocho principales características de la alta fantasía como base temática de Dragon Age muestran la influencia de Tolkien y Martin, además del influjo de Baldur's Gate, uno de los videojuegos más reconocidos bajo esta temática, el cual no solo redescubrió y ensalzó las campañas de Dungeons & Dragons, sino que logró introducir un innovador motor gráfico vigente hasta el día de hoy. Aun



contando con los mismos desarrolladores, el tratamiento en Origins es resultado de la inspiración en vez de plagio, una cualidad casi extinta actualmente.

## Ambiente

Ferelden es una región en el universo medieval de Thedas.

Durante el año 9:30 del dragón, las culturas andrastianas, dalishanas y qun conformadas por humanos, elfos, enanos y qnari tienen como objetivo terminar con la Ruina: una invasión de engendros tenebrosos responsable de guerras interminables. El juego comienza con La Quinta Ruina.

## Personajes

El jugador dirige la historia con el guarda. De entre el sinfín de personajes a lo largo del juego, diez (amigos o enemigos) acompañan y ayudan durante la cruzada.

Paulatinamente las historias revelan matices y pasados turbulentos de personajes que no siguen un canon caballeresco, sino que poseen una voz individual ante cualquier conflicto que se presente. El juego comprueba lo dicho tanto por Chejov como por Poe: las acciones, y no el diálogo, conforman la verdadera identidad de un personaje. Las reacciones ante bromas, peleas y comentarios despectivos entre compañeros conforman a los personajes, provocando que nos identifiquemos con alguno.

## Viajes, batallas y criaturas fantásticas

Hay viajes y misiones durante todo el juego. La trama principal se enfoca en la complicada misión de unificar Ferelden, reunir un ejército, acabar con la Ruina, detener la guerra civil, y enfrentar un poderoso dragón.

## Magia

El universo en Origins está plagado con magia. Quienes pueden controlar elementos mágicos y primordiales, además de ser susceptibles al 'velo' (un tipo de dimensión espiritual), son tan poderosos como peligrosos. Con entrenamiento apropiado se vuelven magos sujetos a las decisiones de La Capilla: la institución religiosa más extendida en Thedas. Quienes se niegan a seguir la premisa andrastiana "la magia debe servir al hombre, no gobernarlo" se vuelven apóstatas perseguidos por la Orden Templaria, el brazo armado de La Capilla.

Thedas no es un continente estable, ni en lo político, ni en lo social. Continuas riñas entre la comunidad mágica y la Capilla, así como la tensión cultural entre humanos y elfos, presentan un conflicto recurrente durante el juego.

## Verosimilitud

Hay textos que explican el origen, lenguaje, religión y cultura particular para las razas enana, élfica y humana (las tres principales en Origins).

La religión más popular en Thedas es la andrastiana: una suerte de cristianismo matriarcal caracterizado por su creencia monoteísta y la subyugación que mantiene contra los magos.

Además de gran material de lectura para después del juego, los códigos repartidos por todo Ferelden ofrecen conocimiento vasto en torno al universo. Por medio de fragmentos de un texto antiquísimo llamado Cantar de la luz (cuyos preceptos sigue la iglesia andrastiana de La Capilla) relatan enseñanzas de Andraste, profetisa y novia del creador.

## Extensión

Jugadores experimentados en juegos de rol y arduos lectores de novelas de caballería saben que adentrarse en este



universo es un proceso largo y, a veces, tortuoso que requiere infinidad de horas nalga frente a la computadora. Con un promedio aproximado de 180 horas, terminé tres historias de las seis disponibles en Origins.

## **El héroe de Ferelden: el guarda de las mil caras**

Aun cuando los diecisiete estadios analizados por el monomito son básicos – tanto para múltiples franquicias literarias, como para Origins– la invitación a la toma de decisiones dirige la historia hacia un giro interesante, convirtiendo al jugador en partícipe del desarrollo y entorno del universo, y dotando de vida al anticuado ciclo del héroe.

### **El mundo ordinario**

El primer estadio introduce la vida cotidiana de un don nadie.

Origins presenta seis historias magníficamente estructuradas con un trasfondo distinto pero mismo detonante: pérdida y dolor. Desde elegir una raza, hasta el género y la clase (guerrero, mago, pícaro) hacen de la historia un lienzo ideal para el jugador novato.

### **La llamada a la aventura**

Junto a un archidemonio, engendros tenebrosos reúnen un ejército lo suficientemente peligroso como para amenazar Thedas.

Se sabe muy poco sobre Los Guardas Grises, pero su compromiso y sacrificio los vuelven extremadamente valorados, y son los únicos capaces de acabar con un archidemonio. Duncan, el guarda comandante de Ferelden, busca reclutarte.

### **El rechazo**

Nuestro recluta afronta la primera prueba para convertirse en guarda gris. Ante la necesidad de Ferelden debido a

la guerra, la reticencia de nuestro protagonista se quebranta. El jugador sacrifica sus orígenes y convicciones en nombre de una causa justa y heroica.

## **La ayuda sobrenatural**

La mayor parte del ejército fereldenano sucumbe ante la invasión de engendros tenebrosos. La desertión de aliados inminentes en la guerra divide un Ferelden de por sí fragmentado. Además de ser el momento durante el cual se introducen personajes que pasarán a ser parte de nuestro equipo, es en la primera parte del juego cuando aparece Flemeth, una bruja apóstata que guía a los últimos guardas grises.

Enfocada la misión principal, se debe viajar a cada rincón del país, limar asperezas entre las razas y formar alianzas. El protagonista sufre un continuo conflicto moral repleto con decisiones imposibles que tendrán consecuencias inmediatas.

Tal y como plantea Campbell, se ofrece ayuda mágica al guarda, formando un equipo de tres personajes que lo ayudarán a completar cada paso del camino.

## **El cruce del umbral**

Desde la entrada del guarda al mundo mágico, hasta su cruzada para conseguir la urna de las cenizas sangradas, el estadio presente en el ‘cruce del umbral’ se repite continuamente.

## **El acercamiento**

Conforme se cumplen misiones, se gana respeto, odio o miedo, tanto por parte de compañeros, como del pueblo de Ferelden, haciendo que se unan a la cruzada.

## **La batalla final**

Durante la crisis más violenta y grande corresponderá al guarda decidir entre engañar a la muerte sacrificando un

compañero, u ofrecerse como mártir aceptando la responsabilidad de ser un Guarda Gris.

Cada opción se presenta con un pago a realizar. El guarda enfrenta batallas físicas y morales que le atañen, tanto en el desenlace del juego, como en las secuelas de la saga.

Independientemente de la toma de decisiones, el guarda se vuelve el héroe de Ferelden que sacrificó todo por un reino. Se le otorga la máxima recompensa según Campbell: matrimonio sagrado, un reconocimiento por parte de la figura paterna, o bien, la divinización para regresar a una nueva cruzada y repetir el ciclo.

Con más de diez DLC adicionales, dos secuelas (la tercera en camino), varias novelas y una serie animada, Origins ha sido galardonado como Mejor Juego del Año en 2009, apelando al marcado ingenio de los escritores que ofrecieron una leyenda impecable construida a partir de la repetición.

Este palimpsesto literario muestra huellas fundacionales (aparentemente desfragmentadas) que conforman y revelan, no solo un universo detallado, sino una problemática social, con un sistema contemporáneo de valores caballerescos que genera una comunicación directa entre los escritores y el jugador que decide la senda por la que debe caminar el héroe.

# BARRERAS DE PAPEL

LORD CRAWEN

El chirrido de las llantas le era insoportable. Hoy, más que nunca el sonido penetra hasta lo más profundo del oído, llega al tímpano; el cerumen no detiene aquel sonido. Le duele la cabeza, está “que le revienta”. Nadie le ofrece medicinas o un vaso con agua. Todos están sentados y sin hacer ruido después de las indicaciones de la azafata.

Rostros grises, agrietados por el sol, arrugados por el tiempo y el esfuerzo. El halo de su alma se une al chirrido de las llantas del avión.

Cipriano lo sabe. No va a volver.

Su muy breve equipaje, un costal arrugado y viejo contiene lo indispensable. Su cartera forrada en piel ahora contiene los últimos “verdes” que pudo conseguir.

“Ladrón”. “Mojado”. “Malviviente”. “Mara”.

Cada palabra resuena en su mente, trastabillando sus sueños. Da vueltas al asunto. No, no va a volver.

Nadie le preguntó acaso si su vida era plena, feliz; si sabía reír a carcajada limpia. Nadie le preguntó si estaba bien bañarse bajo el fuerte sol del desierto mientras extendía la mano para tener un breve sustento. Nunca le extendieron un vaso de limonada; no, él tenía que ir a servirlo. Así se forjó la raza de bronce, pero no lo sabe.

Dicen que la esclavitud fue abolida años atrás por un hombre con un estandarte de “la virgencita de Guadalupe”; porque alguna vez vio fotografías. Hubo quienes corrían en fuego cruzado, con pies descalzos o sandalias; en nombre de otros grandes, por conseguir libertad para los futuros. Lo sabe porque son historias que todos le cuentan.

Más su realidad fue otra desde que llegó al mundo. Eso es lo que más le entristece.

Pasó hambre con sus nueve hermanos, a punto estuvieron de venderlo para comprar comida o poder sembrar un huerto; se salvó porque supo trabajar la tierra bajo el sol. De ahí, intentar subir en esta vida.

“Que nunca me falte”, se decía. Hoy su pensamiento está sin hilvanar oración alguna.

¿De qué peca un hombre que solo busca trabajar, disfrutar algunos días en lo material tras arduo esfuerzo, de engendrar familia?

Su pecado, no se compara con los otros siete capitales con los cuales sufrirás; dicen, en el infierno. Para que esperar ese infierno, si ahora lo está viviendo.

Su pecado es no tener papel.

Su pecado es opacar la luz del sol, no bañarse en luz de luna. Haber nacido en una tierra infértil y de lucha constante. Jamás tocó un pupitre por más de un año; nunca llevó libros en una mochila. Su único pensamiento siempre fue: “Que nunca me falte”.

Pensó en lo que, obligadamente, le hicieron dejar. Familia, un auto, su casa, sus mascotas, buena fauna.

“Delincuente”.

Sus manos, agrietadas por el tiempo, las une; y aprieta fuerte para sentir “algo”. En momentos débiles, recurre siempre a dios, a la virgencita. Hoy no los recuerda, solo pide que no le hagan daño a su familia.

Una lágrima está por salir, pero es hombre de familia y luchador constante, no le queda ya nada en su agrietado y firme rostro para soportar el llanto. Quebraría palmo a palmo su piel. Qué diría su familia al verlo así, derrumbado. No pudieron verlo, no pudo verlos; no, no le dejaron verlos.

Cuentan en los medios que tocaron su puerta. ¡No! Invadieron su privacidad, lo tomaron del brazo, lo arrastraron fuera; peor que a un animal, justo como un criminal, un ser despreciable. En el vecindario nadie abogó por él. Sus ojos rodeaban las calles y en todos lados; “los verdes”, contraste con la moneda de cambio, hoy los expulsaban de sus hogares. Sí; es su propiedad, por más que a la fuerza y arrastrándolos los saquen.

“¿Quién chingados le pidió vivir?! ¿A qué chingados vine al mundo?! ¿Por qué chingados?!”.

Su mente tampoco puede explicarlo. Da mil vueltas al asunto y le duele el alma. Es humano, siente como todos, más no es privilegiado de ocupar un puesto en una silla de poder. Como si el solo hecho de sentarte fuese un acto en automático de alta demanda hacia la clase baja.

“El problema del mundo es que somos un chingo”.

Voces a su alrededor, igual que él; maltratados por “el hombre de poder”, abandonados a su suerte en un aeroplano de metal sin sueños ni esperanza; claman al espacio cerrado y a las mentes preocupadas, “tantita” clemencia. Esperan nunca llegar a la “tantita” caridad. O peor, a la “tantita” carencia.

“Malnacido”.

Forcejeando contra la ley, misma que dejó caer su brazo fuerte y un duro golpe sobre su nuca cegó las fuerzas de un hombre que viajó años atrás a través del desierto, sin equipaje alguno. Llegó al asfalto con los pies cansados. Nunca pidió una moneda, llegó a pedir trabajo. Y de ahí a intentar crecer.

Acurrucaba sus sueños en una banca del parque si bien le iba. No se rindió.

Otro golpe más; duro y a la cabeza. Ellos creen que con eso aprenderá “quien manda”. Arrojado a una camioneta con “sus compatriotas”, con el suelo en breves borbotones de sangre morena; esa sangre “pesada” para “los príncipes del país de las maravillas”.

El sueño se corrompió. No era la primera vez que lo sacaban de un lugar. Siempre arrodillado en el suelo, con los ojos bien abiertos mirando el asfalto. Humillado y pisoteado por zapatos de charol. Lo sostuvieron sus fuertes manos y sus grandes rodillas en todo momento. No había qué menguara su espíritu.

Todos dentro, como cerdos en un corral, malvestidos, sucios. Al salir tendrían la “pinta” de criminales, para que los medios pudieran dejarle ver al mundo el arduo trabajo de “el poder político”.

“We the people”.

Aun escucha los gritos blancos. Daba un paso y le daban un golpe. No avanzaba y recibía dos. Qué más le daba si avanzar o no, la vida lo seguía golpeando.

Quería decir al micrófono quién y qué era, lo mucho que hizo para tener una “vida normal”, criar a sus hijos de aquí y de allá. Nunca tuvo nada y cuando lo tuvo lo arrancaron de tajo, rebatándole alma y espíritu en el esfuerzo.

Ellos gritan y nadie los escucha.

El aeroplano comienza a descender la velocidad. El freno es leve. Las almas de los pasajeros se han ido junto con sus sueños. Por la fuerza inexplicable de la física, tambaleantes cuerpos en los asientos sin quejarse.

“No soy de aquí, ni soy de allá. No tengo edad ni porvenir. Y ser feliz...”.

Sigilosa y vieja voz de un hombre al frente de los pasajeros se quiebra al intentar llegar a la última estrofa de la popular canción. Cipriano no puede más y en su impotencia, su lágrima brota al fin. Una más. Otra. Incontable llanto. Nadie le dice que pare. Tampoco se lo impedirán. Contagia al resto de los pasajeros.

“Criminales”.

A hurtadillas planearon su escape y les fue peor. Dentro, verdaderos criminales los maltrataron y les quitaron los vestigios de un buen porvenir. Con poco se fueron, con poco salieron de su cautiverio. Con poco llegan a su nuevo destino. El objetivo es nunca tener nada. Todos tienen necesidades y todos deben subsistir, más los sueños parecen no ser justos en el mundo para una breve clase trabajadora.

Al fin el enorme transporte se detiene. Uno a uno, descienden las lujosas escaleras del areoplano, atraviesan el largo pasillo de vuelta a casa; “su tierra”.

Solo el silencio los recibe. No hay héroes entre ellos. Solo hombres con ropas viejas caminando de vuelta a donde todo comenzó.

“Bienvenidos a...”.

Una joven, con maquillaje en su rostro, bien perfumada; les extiende folletos, cerrando trato con una sonrisa más falsa que la riqueza de su juventud. A fin de cuentas su trabajo es siempre reír.

¿Cómo ocultas la tristeza?

Con poder, riquezas, objetos materiales, estándares y estatus de vida. O eso cree la sociedad en general.

Cipriano marcha a través del aeropuerto buscando la salida y un transporte que lo lleve a casa. El anciano que entonaba la triste canción aun lo hacía. Se acercó a él. Una figura endeble por los años, pero aun con piernas firmes para el trabajo, con manos manchadas por el clima; más con ímpetu para levantar un mazo, una cabeza quebrada por el golpe de la ley; aunque firme para observar el horizonte. Intentó decirle algo, más el hombre sostuvo la mano de Cipriano.

“Aquí no hay lugar para lamentos, no. Tampoco aquí nos quieren. Nunca nadie nos ha querido. Venimos al mundo a chingar, a chingarle, a chingarnos y a que nos chinguen. Qué bueno que volví para morirme a gusto, todos volvemos a nuestro sitio para morirnos. Eso es verdad. Y nadie se salva, no señor. No hay conmisericordias para nadie, debemos seguir el camino hasta que de verdad nos toque”.

Cipriano asintió sin decir palabra.

Un taxi se acercó a la acera y Cipriano le ayudó a la senil figura a subir al auto. Le dio algunos “verdes” al taxista que sonrió al verlos.

Sonrisas; olvidó como dibujarlas en su rostro.

Antes de partir, el viejo sacó su mano por la ventana del automóvil y tomando la mano de Cipriano dijo:

“Para qué quieren un muro de concreto, si el muro del mundo es un simple papel”.



# EL LEÓN

DANIEL CHINO DAMIÁN

“Entonces el Señor formó al hombre del polvo de la tierra, y sopló en su nariz el  
aliento de  
vida; y fue el hombre un ser viviente.”  
Génesis 2:7

El olor a disolventes, acrílicos y óleos se mezclaba con el aire de nostalgia y tristeza que había esa tarde en el estudio. Miranda pintaba mientras recordaba todas aquellas cosas que abandonó por la alcanzar la maestría con el pincel: comidas familiares, amistades embriagantes y amores no correspondidos (por ella). Tomó el bastidor para moverlo a un costado de la ventana pues el sol se había movido y necesitaba más luz para continuar con el cuadro. Tomó la paleta con los colores preparados. Amarillo ocre, café, amarillo de indias, caoba, negro, blanco, rojo; su delantal estaba manchado de tantos colores que era imposible adivinar el color original de la tela, su cabello rizado siempre recogido en una coleta improvisada, sus manos delicadas, pero de pulso firme y sus ojos verdes, observadores y escudriñadores de la realidad, indicaban estar listos para retomar el trazo. La pintura: un león imponente sobre un piso de arena blanca y bajo un cielo azul pastel. Una imagen onírica y surrealista que Miranda pintaba mientras pensaba en la posibilidad de que quizás exista aún alguien allá afuera a quién corresponder.

En una mesa al fondo del bar, con una botella de tinto en el centro y varias copas alrededor, se escuchan las carcajadas de varias personas, hombres y mujeres, todos amigos de Demetrio, el infatigable ocurrente que siempre tiene algo ingenioso qué decir. Su sonrisa blanca y sus ojos marrón encantan a todo el que lo conoce, su porte casi de soldado acompañado de sus expresivas manos hace un contraste que se envidia en el mundo de las personas con carisma, en el cual, Demetrio reina sin discusión alguna. Su trabajo como cartero le da la oportunidad de recibir buenas propinas gracias a su don de palabra. Por las mañanas reparte paquetes, cartas y recibos a desconocidos que vuelve sus íntimos en cuestión de segundos, por las noches cena y disfruta de beber con sus amigos y aunque nunca falta la compañía femenina en el cuarto de Demetrio, jamás se ha enamorado de nadie porque “uno no se enamora de sus amigas.”

Después de una llamada telefónica de casi una hora y media que se alternaba entre tonos de música clásica y la voz de la trabajadora del servicio de mensajería, Miranda logró hacer que encontraran el pedido del pigmento que se le había terminado y que había pedido un par de semanas antes. El amarillo cadmio era indispensable para terminar el cuadro del león y no podía seguir sin él. Cuando colgó el teléfono, con el folio del pedido en la mano, se acercó en silencio a la composición. La observó detenidamente y suspiró. Era lo mejor que había podido lograr en años y estaba ansiosa

por seguir pintando. Pintar para olvidar su tristeza, su soledad. Pintar para sentir que había valido la pena abandonar todo aquello que apartó. Cero, nueve, dos, efe, tres, ele, siete, siete; es el número de folio de la entrega, una

y otra vez lo repetía en voz baja para aprenderlo de memoria. —Demetrio ¿para qué te lo aprendes de memoria si de todas maneras lo llevas ahí anotado? — decía, Norma, su compañera de trabajo y una de tantas telefonistas que se encargaban de las entregas especiales del servicio de correos. —Difícilmente— respondía Demetrio sonriendo —me toca hacer una entrega tan rara. Esto viene de una empresa en India, seguro que la persona que me lo recibe es muy importante o de menos interesante. Quiero sorprenderle diciendo el folio de memoria y no leyendo. Además, hay que mostrar un poco de interés, esta persona lleva días esperando su pedido ¡Que vea que ponemos atención en esto, caray! —.

La caminata fue larga pero placentera, el día estaba soleado y las calles que recorría estaban especialmente vacías. Al principio parecía caminar sin rumbo fijo, pero conforme se acercaba a la dirección deseada su andar se iba llenando de seguridad. cuando por fin llegó al café donde tenía años que no pedía un expreso, Miranda se sentó y fue atendida de inmediato. En el lugar se encontraban sólo ella y el dueño que con gusto le servía la orden. La espera del paquete con el amarillo cadmio la volvía loca y sólo una larga caminata la podía aliviar. Una larga caminata bajo el sol y la idea de que el paquete sería entregado íntegro le dibujaban una sonrisa en la boca. Demetrio tocó tres veces a la puerta, después de haber llamado varias veces al timbre que parecía no funcionar porque nadie atendía. Un par de veces más llamó a la puerta sin respuesta y su alegría se tornó en decepción cuando por fin se dio por vencido y volvió con el paquete entre sus manos.

—Le digo, señorita, estuvieron toque y toque. Yo por eso me asomé, no porque sea chismosa ni nada. Pero el joven traía un paquete en la mano y su uniforme ese de cartero.

— Miranda agradeció a su vecina el recado y entró a su casa con un gran enojo consigo misma. —¡Ahora quién sabe cuánto más van a tardar! Pero hay que ser pen-deja para salir cuando una está esperando al correo— Se sentó en un sofá de una sola plaza que tenía para leer. Intentó despejar su mente con los cuentos de Bolaño, pero le resultaba imposible. Nuevamente se acercó a la pintura, la miró fijamente, en silencio. Veía el brillo de los ojos del león, su melena a medio pintar, su expresión soberana y altiva. Lentamente fue acercando sus labios a los del felino y lo besó por un brevísimo instante, un beso casi imperceptible que fue interrumpido por un sonido que la hizo separarse del cuadro —¡el cartero! — dijo Miranda para sí misma. Se apresuró a abrir la puerta y no podía creer lo que sus ojos veían. Estaba impactada por esos ojos que la miraban fijamente y su respiración casi se detuvo. La fascinación se había apoderado de ella y sentía cómo su corazón quería salirse por su pecho. En el umbral de su puerta, a la orilla de la calle, un enorme león la miraba fijamente, amenazante. Miranda no pudo gritar por la conmoción, de hecho, no pudo cerrar la puerta y así evitar que la fiera entrara. Sólo pudo correr hacia atrás y buscar refugio en su casa, pero el león estaba decidido y entró corriendo detrás de ella. Cuando por fin pudo alcanzarla, en la puerta de la izquierda de la casa, donde se encontraba su estudio, el león la tumbó bocarriba y Miranda no pudo poner resistencia alguna ni emitir sonidos de ayuda. Las palabras se le ahogaban en la garganta

mientras veía fijamente al enorme felino encima de ella. De un zarpazo le arrancó la ropa y la devoró por el vientre, sin tocar las piernas ni su rostro, cuando por fin pudo gritar por ayuda, ya era demasiado tarde.

Los peritos de la policía no podían creer lo que veían: un cuerpo con el vientre abierto, con las entrañas mordisqueadas y los brazos llenos de arañazos, pero ninguna pista de quién o qué habría hecho semejante carnicería. —Le digo, señor policía— decía la vecina entre

sollozos —cuando oí el grito vine bien rápido y lo único que la señorita me decía era “fue el león, fue el león”. — Los peritos tomaron la declaración de la vecina que agregó al final de esta: —pues vino un joven cartero, fue el único que estuvo aquí antes de que todo pasara. Toco varias veces, pero la señorita había salido. Repetía y repetía un número, como un código o un teléfono. No era la primera vez que lo veía por aquí. —

Aunque los agentes de la policía estaban convencidos de que Miranda había alucinado con su pintura durante su agonía y de que Demetrio la había asesinado, no encontraron explicación de cómo lo hizo ni pruebas para inculparlo. Del león nadie se enteró jamás.

# FIGURAS COLECCIONABLES

## LORD CRAWEN

Viajó a través del tiempo y de un espacio reducido para su verdadera forma. Utilizó, como en otras ocasiones, a seres que le ayudaran a transportarse en un navío por el océano. Oculto en una caja de un tamaño menor, cuya función era la de protegerlo; ingresó al navío sin ser divisado. Colocado cuidadosamente en el sótano, junto al resto del equipaje, el monstruo avanzó de una tierra a otra.

Cuando el barco llegó al puerto de Veracruz, hallaron poca tripulación. Nadie supo explicar lo sucedido durante el viaje, solo que una extraña enfermedad había terminado con parte de la población del barco. Retiraron cada uno de los objetos, incluyendo la caja que contenía al extraño ser.

\*\*\*

Alberto, curioseando una tarde entre las tiendas del centro de la Ciudad de México, encontró un establecimiento muy extraño y llamativo. Al ingresar, la falta de luz en el lugar le hacía abrir un tanto más las pupilas para observar los objetos. Como cada tienda extraña, la inequívoca figura de un anciano al fondo de ella, sobre un viejo aparador de madera, más una mesa vieja que un objeto para colocar objetos, sostenido gracias a un bastón y a los pobre pies, le esperaba para preguntar sea lo que estuviese buscando.

El anciano lo miró y Alberto forzó un tanto más la vista para poder mirar a profundidad las intenciones del anciano.

—Sé a qué ha venido y que es lo que busca.

Sorprendido, pero no del todo, Alberto contestó:

—Dígame entonces, ¿qué busco?

El anciano sacó de la desvencijada mesa—aparador, una caja que contenía la figura de un “Nosferatu”.

Alberto miró aquella pequeña figura con mucho entusiasmo y alargó los brazos, extendió las manos para sostener la figura preciada para él. Retiró prontamente el anciano la figura del frente, donde Alberto estaba dispuesto a tomarla.

—Es una figura que, si se expone al sol, saltarán sus venas, como si se estuviese quemando. Ya sabe, la transfiguración maldita del Nosferatu. Tenga mucho cuidado con ella.

—¡Sí que lo tendré! ¿Cuánto quiere por ella?

—Él lo ha escogido desde que entró. No tengo mucho tiempo ya, pero debo advertirle que debe cuidar de él, justo como yo lo hice.

Alberto sostuvo aquella cajita de plástico y no quiso abrirla todavía; no hasta llegar a casa. Lo metió en su mochila y se fue del establecimiento.

\*\*\*

Al llegar a su hogar, le mostró a su mujer, la figura que había adquirido en el centro.

—... Y dice el anciano, que le saltan las venas cuando le da la luz del sol.

—¿No lo vas a sacar de su empaque? Tal vez si se lo retiras, sufrirá los cambios como debe ser.

Alberto lo pensó. Era una figura coleccionable y por leyes inexplicables de la mercadotecnia, los empaques no debían ser retirados de las figuras. Suena extraño, pero es una ley inquebrantable.

—Lo intentaré mañana, sino, me veré forzado a retirarla y ver si funciona.

Alberto durmió mucho aquella noche. Nosferatu fue resguardado un día más dentro del estuche.

\*\*\*

El resplandor comenzó a agolparse en la ventana del cuarto de Alberto, despertándolo de su extraño sueño. Entusiasmado, buscó en su buró la figura de Nosferatu sin hallarla. Fue hasta la sala, pasó a través de la cocina y no halló su figura. Despertó a su mujer al no hallar su nueva adquisición.

Entre el mundo real y el de los sueños, somnolienta respondió:

—...Yo que sé, la dejaste en el buró. Quiero seguir durmiendo.

Debajo de la cama, unos leves rasguños sonaron. Al asomarse, encontró la figura del Nosferatu, con el rostro hacia el suelo, como si estuviese protegiéndose de algo. Se extendió sobre el suelo y alargó las manos para alcanzar la figura. Al tenerla en su mano, rápidamente fue hacia la ventana, abrió las cortinas y dejó que entrara el sol.

Díganme loco, pero la magia no pudo darse. El cielo se nubló extrañamente. Así sucedieron los días en los que Alberto pensó que vería la figura funcionar, tal como el anciano le dijo que funcionaba y; cada vez los cielos se nublaban. Se sintió estafado y decidió volver al centro de la Ciudad de México a devolver la figura.

\*\*\*

Sí, no es de extrañarse; pero nunca volvió a encontrar la tienda. Preguntó a la gente de los alrededores, nadie supo decirle donde se encontraba aquella tienda o el anciano. Lo tomaron por loco, mientras sostenía la figura del Nosferatu. Más de uno quiso tenerla en sus manos y comprársela, pero no la vendía.

Siguió a través de los callejones del centro, exponiéndose a ser asaltado, pero nada. Volvió nuevamente a casa aquella tarde, sin éxito alguno.

\*\*\*

Eran más que sueños. El Nosferatu se levantaba por las noches a susurrarle al oído. Comenzó a darle comezón cerca del cuello. Se levantaba a cierta hora y se acostaba a otra. Quería rendir más en el día, más no lograba hacerlo. Soñaba que aquella figura salía del empaque y noche a noche le susurraba. Había olvidado la magia con la que el anciano se la obsequió; toda vez, cielos nublados. No era agotador el día, pero así lo sentía al llegar hasta su cama y recostarse.

Una noche, decidió entonces, tomar su teléfono celular y dejar grabando la figura del Nosferatu. Sabía que no era un sueño. Lo manipulaba.

\*\*\*

El teléfono celular salió volando hacia la sala, desquebrajando partes con cada golpe hacia el suelo, hasta que en su arrastre final, dejó de funcionar. Alberto, estupefacto tras ver el video, se dejó caer pesadamente al suelo. No era su imaginación. La figura del Nosferatu frente a él; fuera de su empaque, inmóvil en esa mañana. En el video pudo ver cómo salía el pequeño vampiro de su empaque hasta donde descansaba, le susurraba al oído lo que necesitaba. Tras esto, se ubicaba en su cuello y con unos leves rasguños bebía la sangre de “su propietario”.

Así pasó su vida Alberto, sirviendo como figura coleccionable al Nosferatu...

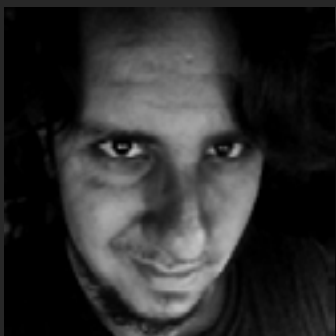




**CARBAL:** vio a alguien leer en la oscuridad sin luz alguna y terminó rindiendo culto, tanto a los Tres Grandes, como a sus obras cumbres. Otrora caza—vampiros aficionado, aconseja a cualquier aspirante que lo solicite. Debido a sus constantes estudios sobre misterios cósmicos y peligros tecnológicos, suelen forzarlo a participar en operaciones militares estelares. Tras su primer y azaroso viaje a Las Tierras Raras hace más de una década, curioso primero, maravillado luego –siempre consciente del peligro–, vuelve ocasionalmente para coleccionar información. En vano busca financiar la publicación de tratados sobre su Historia y costumbres.



**A.A:** ...



**MANUEL AQUINO:** See you, space cowboy...



**JUAN CARLOS RIVAS:** Joven de las mil y una máscaras, poseedor de la gris moralidad. Cuando no está buscando los "quizá" del mundo, pierde su tiempo disfrutando la cultura nerd.

**ESCORIA MEDINA:** Procedente de una mente descompuesta. Mediocre intelectual, androgino, Dios fante de los groseros pueriles. De creaciones aberrantes e inestables. Todo un fraude.

