

Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Licenciatura en Letras

2020



Cohen, el bárbaro: el héroe negativo.

La parodia del héroe como estrategia de satirización del subgénero fantástico de Espadas y Brujería en las novelas *La luz Fantástica*, *Tiempos Interesantes* y *El último héroe* y el cuento *El puente del troll*, de Terry Pratchett.

Alumno: Santiago Kamerbeek.

Tutora: Prof. Silvia Araujo.

Abstract.

En el presente trabajo busca analizar la aplicación de las categorías de la parodia a los elementos estructurales del subgénero fantástico *Espadas y Brujería* en la obra de Terry Pratchett dedicada a su personaje Cohen el Bárbaro.

En las obras seleccionadas, Pratchett escribe en tono humorístico las aventuras de un bárbaro en decadencia, ya viejo, que insiste en seguir viviendo aventuras al mismo ritmo o nivel que cuando era joven. Tomando como base los elementos fundacionales del género fantástico, más específicamente del mencionado subgénero, el autor cuestiona el estereotipo heroico que representa Cohen y las características estructurales y temáticas del género en el que sus historias se desarrollan, criticando al metarrelato. ¿Qué tan repetitivos son los tópicos de la fantasía? ¿Qué tan predecibles pueden volverse? ¿Qué ocurre cuando el género fantástico se muerde la cola?

Utilizando los conceptos vertidos por Linda Hutcheon respecto de la posmodernidad y los elementos que dicha autora presenta para establecer un punto de cuestionamiento de la modernidad, la ironía, la sátira y la parodia, nos centraremos en este último para ver cómo, el paralelismo entre género serio y género humorístico lleva a una reformulación crítica en pos de una renovación temática y narrativa de un género clásico.

Palabras clave: posmodernidad, fantasía, parodia.

Para Lola, que sí está

Agradecimientos:

a Laly, sin ella no estaría acá
a Silvia, sin su guía no sabría dónde estoy
a Chinchi, por el último tramo
a Ximena, por un proyecto record

a la universidad, por ser pública, paciente y gratuita

y a mis viejos, por ellos y para ellos.

“Por eso, un millar de héroes han robado fuego a los dioses. Un millar de lobos se han comido a la abuela. Un millar de princesas han recibido sus respectivos besos. Un millón de actores han recorrido, sin saberlo, los senderos del cuento.”

Terry Pratchett, *Brujas de Viaje*

Indice

Capítulo 1. Introducción	5
Hipótesis de trabajo	8
Estado de la cuestión	8
Objetivos	12
Marco teórico-metodológico	13
Capítulo 2. Fantasía, Literatura fantástica o de qué hablamos cuando evitamos lo real.	14
Poder sobre el otro o la importancia del término y su historia.	14
El árbol familiar de la magia y la espada.	18
Espada y Brujería: la brutalidad de lo fantástico.	19
Weird Tales, pulp y fantasía popular.	20
Robert Howard. Alguien fuera del tiempo y el espacio.	21
El padre de la espada.	22
Choque generacional: el clásico y el individualista.	23
Capítulo 3. El hombre de negro: Terry Pratchett.	26
Alguien particular.	26
Lo que quedó.	28
El quelonio cósmico y su historia geológica.	29
El abuelo de la espada.	31
Capítulo 4. El cuestionamiento incómodo. Parodia y reformulación.	34
Posmodernidad, el fracaso del sueño.	35
Un cuestionamiento poco serio (y la reforma consecuente).	36
Vida y obra de Cohen: un análisis de la barbarie en la tercera edad.	37
El prototipo: La luz Fantástica (1986)	37
El capítulo corto: El puente del troll (1991)	43
Civilización y barbarie: Tiempos interesantes (1994)	48
La última canción del recital: El último héroe (2001)	57
Capítulo 5. Conclusiones	71
Bibliografía	77
Anexo	79

1. Introducción.

Las historias con imaginación tienden a molestar a aquellos que no la tienen.

Terry Pratchett

La realidad suele ser un elemento difícil de definir, pero mucho más de enfrentar. Y como humanos, tendemos a crear todo tipo de actividades lúdicas en pos de escapar, aunque sea por un momento, del contexto que nos rodea, de nuestra situación personal. Podríamos preguntarnos ¿por qué escapamos de la realidad? Sin embargo, esta pregunta es compleja y no tiene que ver con el objetivo inmediato de este trabajo. La cuestión más concreta y relacionada con nuestro planteamiento sería: ¿cómo escapamos de la realidad? Una de las respuestas más usuales (no, no la literatura, estamos hablando de lo lúdico, ya vamos a llegar a ello) y contemporánea (no, tampoco es el cine, pero también llegaremos allí) es *los videojuegos*. Otra, menos usual, es *los juegos de mesa*. Estos últimos han acompañado al hombre desde hace mucho más tiempo del que uno cree. Desde el Senet, que se remonta al antiguo Egipto del siglo XXXIII a.C. hasta el Juego de Ur, de la Mesopotamia del 2600 a.C., o el aún vigente ajedrez, los tableros de miles de juegos nos han permitido representar, de manera abstracta lamentablemente, la pelea entre voluntades que nuestra competitividad natural necesita para evadir ciertos aspectos de nuestras vidas que no queremos recordar o resolver aún. Y decimos lamentablemente, porque ninguno de los ya mencionados nos muestra un escape más que intelectual. Es decir, son juegos abstractos: más allá de las reglas a seguir, ninguno de sus elementos representa seres o situaciones concretas¹. Esto cambiaría en 1974, cuando un desconocido jugador de wargames² llamado Gary Gygax, inventó y publicó con un grupo de amigos un juego de mesa que involucraba un fuerte componente teatral y subjetivo por parte de los participantes, dándole un último y revolucionario giro al campo de lo lúdico. La premisa era simple: cada jugador asumía el rol de un personaje ficticio componente de un grupo de aventureros situados en un contexto fantástico y, a través de la narración y meta narración y de las acciones que sus personajes llevaban adelante, debían resolver, de manera libre, conflictos de carácter épico. Salvar a un pueblo de una antigua maldición, asesinar a un caudillo maligno de la guerra, explorar un castillo abandonado, viajar y descubrir civilizaciones antiguas en medio de la selva... de repente, el jugador podía hacer (más allá de lo establecido por las reglas básicas) cualquier cosa, podía *ser* cualquier cosa. Todo era posible, algo nunca antes visto y siempre presentado como un elemento

1 Por ejemplo, el ajedrez es un juego en el que dos ejércitos se enfrentan, pero sus piezas (un obispo, un caballo o una torre de piedra) son de carácter simbólico. Lo mismo ocurre con juegos como Backgammon, Ludo, Go, etc.

2 Juegos de mesa de temática bélica.

abstracto en todos los juegos de mesa pre-existentes. La invención de Gygax terminaría llamándose *Dungeons & Dragons* (Calabozos y Dragones, usualmente conocido como D&D) y se volvería hoy uno de los más jugados del mundo, impulsando una renovación del interés popular por el género fantástico, junto a la influencia de escritores clásicos de décadas previas como J. R. R. Tolkien (*El señor de los Anillos* y *El Hobbit*) o C. S. Lewis (*Crónicas de Narnia*). A finales de los setentas y principios de los ochentas, se vivió una explosión sin precedentes de publicaciones (revistas, novelas, incluso editoriales dedicadas enteramente a lo fantástico) que llevó a una muy necesaria renovación del género. Los héroes se volvieron ambivalentes, la moralidad de sus acciones cambió, así como la extensión de páginas dedicadas a sus aventuras. Del cuento se pasó a la novela como principal soporte narrativo y de repente, la complejidad psicológica de los conflictos clásicos se profundizó. Lo fantástico ya no sería lo mismo, mucho menos cuando, entre autores como Margaret Weiss y Tracy Hickman, Robert Jordan o Ursula K. Le Guin, haría aparición un británico zezeoso y amante de los orangutanes que le daría incluso un giro de tuerca más al asunto, estableciendo un género propio llamado (por él mismo) *fantasía cómica*. Este escritor se llamó Terry Pratchett.

Fallecido en 2015, dejó tras de sí una obra de más de sesenta publicaciones, casi todas centradas en el género fantástico y con el firme objetivo de cuestionar las bases de la literatura y de nuestra cultura. Cine, religión, videojuegos, filosofía, literatura (canónica o no), todo puede ser encontrado como referencia en sus escritos, más especialmente en la saga de Mundodisco, un compendio de cuarenta novelas que se sitúa en un mundo plano que navega el cosmos a lomos de cuatro elefantes que descansan sobre una tortuga, la gran A'tuin. En esta realidad ficcional medieval, las mujeres manejan una magia más práctica y útil que la de los hombres, los ladrones no roban a menos que tengan el permiso correspondiente del Gremio de Ladrones, la nobleza es una característica real que le permite a quien la tenga alterar su contexto inmediato “como un rey”, algunos dragones existen solo si se cree en ellos, la muerte quiere tomarse vacaciones y los héroes... los héroes ya son viejos.

Uno de los personajes más conocidos y queridos de toda la saga es Cohen, el Bárbaro. Como su epíteto lo indica, Cohen es un aventurero ubicado en el espectro de la tercera edad, que sigue viviendo una vida poco acorde a los más de ochenta años que tiene, rescatando damiselas en peligro, matando hordas enteras de mercenarios, salvándose infinitas veces de una muerte segura y salvando al mundo incluso cuando quiere destruirlo, mientras se queja del reuma, de sus dientes o de cómo las cosas ya no son lo que eran. Es un héroe que no debería serlo. Y es esta paradoja paródica la que, quizás, al responderla, nos permita entender y ampliar la visión contemporánea del héroe, la fantasía y sus posibilidades narrativas.

Hipótesis de trabajo.

La parodia es una estrategia literaria central en los textos *La luz fantástica* (1986) *Tiempos interesantes* (1994), *El puente del troll* (1991) y *El último héroe* (2001)³ de Pratchett, los cuales pertenecen a la saga de *Mundodisco*. En ellos se parodia géneros, conceptos, personajes, estereotipos, etc. y, a su vez, subvierte (parodia) al subgénero fantástico *Espada y Brujería*⁴. Todo esto se da a través de un personaje: Cohen el Bárbaro.

Cohen es un guerrero usualmente presentado y reconocido como héroe por los demás personajes, con todas las características del protagonista de las historias *pulp*. Como Conan, Kull, Bran Mak Morn y otros personajes de Robert Howard, Cohen es un héroe individualista (sus objetivos y decisiones se presentan de acuerdo a su deseo personal, que no tiene en cuenta, salvo contadas excepciones, a los personajes que le rodean), extranjero y asocial (es considerado un paria por los demás, no forma ni puede formar parte de la sociedad, de la que desprecia y escapa), repudia la magia (considerada algo maligno que genera temor por lo desconocida) y objetiviza a la mujer.

Los textos LLF, TI, EPT y EUH parodian el estereotipo que representa Cohen y las características del género en el que sus historias se desarrollan. La hipótesis que nos planteamos sostiene que la parodización del héroe característico de E&B en la figura de Cohen tiene como objetivo la satirización de un subgénero fantástico: el de E&B. Esta satirización se afirma, principalmente, en la autoconciencia ficcional que, tanto Cohen como quienes lo acompañan, poseen sobre sí mismos. El objetivo último de esta estrategia es la crítica al metarrelato del género.

Estado de la cuestión.

A la hora de hablar de estudios críticos sobre la obra de Pratchett, debemos aclarar algunos puntos. Primero, como autor moderno y perteneciente a un género “menor” (*fantasía contemporánea*), no existen de por sí muchos trabajos de análisis, los cuales generalmente no solo no están traducidos al español, sino que además son casi inconseguibles en formato físico o digital. Segundo, la bibliografía sobre el género fantástico en particular (sobre todo en su encarnación y variedad contemporánea), es también limitada y muy específica.

3 A partir de ahora nos referiremos a ellos como LLF, TI, EPT y EUH, respectivamente.

4 A partir de ahora nos referiremos a este género como E&B.

Para hablar del estado teórico de la cuestión, desarrollaremos los tres pilares en los que se centrará este trabajo: el género fantástico, la obra de Pratchett y el mecanismo de parodia en su narrativa.

El análisis del género fantástico se inicia con la obra de T. Todorov, *Introducción a la literatura fantástica* (1970). Este libro analiza diferentes aspectos del género (sus características generales y específicas), aunque se centra en lo sobrenatural o terrorífico del mismo, es decir, en los relatos relacionados con el género de la fantasía sobrenatural. Su teoría diferencia tres tipos de relatos: maravilloso (la acción sucede en un mundo cuyas reglas de funcionamiento justifican lo sobrenatural como algo natural), fantástico (los hechos sobrenaturales permanecen, al terminar el relato, sin explicación natural o sobrenatural) y extraño (todo lo considerado sobrenatural, al final, tiene una explicación completamente lógica). Estas categorías determinarán la crítica alrededor del género en toda la era moderna, serán fundacionales.

Uno de los autores posteriores que retoma a Todorov, es el compilador D. Roas, quien publicó dos libros sobre el género: *Teorías de lo fantástico* (2001) y *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico* (2011). El primero compila artículos de autores varios que recorren el género de manera histórica, cultural, autoral y estructural, a partir de la teoría de Todorov y posicionando el género en comparación con otros. El segundo es un desarrollo histórico de lo fantástico, reafirmando sus bases clásicas antes mencionadas y dándoles una resignificación de acuerdo con la teoría posmoderna.

Más enfocada en la modernidad del terreno fantástico, encontramos *A lomos de dragones. Introducción al estudio de la fantasía* (2017), un libro teórico-didáctico de I. Clúa. Este texto aborda las características de lo fantástico, su historia, estructuras, fórmulas y temas. A diferencia de los textos antes mencionados, el corpus literario base de Clúa es la “nueva fantasía”, que redefine y da nombre a la fantasía heroica. Renueva la teoría fantástica, retomando los conceptos previos y aplicándolos a la producción contemporánea de fantasía y sus autores insignia. Qué es la “nueva fantasía”, cómo puede leerse, quiénes son los nuevos autores y cómo es necesaria una nueva definición del género para analizar la literatura fantástica reciente.

Para terminar con la producción crítica relevante a esta investigación dentro del análisis del género, tenemos *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012) de E. James y F. Mendlesohn, que desarrolla, a lo largo de artículos de autores varios, una visión similar a la de Clúa. Habla de la historia del género desde el inicio hasta nuestros días (con algunos momentos desarrollados de manera específica), las posibles maneras de leer y analizar la fantasía (desde la

psicología, la política y el estructuralismo, entre otras) y, finalmente, algunos subgéneros modernos tales como la “fantasía urbana”, la “fantasía histórica”, el “realismo mágico” o la “fantasía oscura”.

Adentrándonos un poco más en el tema central de la hipótesis de este trabajo, trataremos el subgénero de E&B. Partiendo del texto de Clúa, el género fantástico se muestra como algo más que el corpus de relatos cortos de carácter sobrenatural presentados en la modernidad. El campo de lo mágico se ha disparado y ha generado un nuevo corpus con características que, si bien pueden ser clasificadas como fantásticas, necesitan una nueva denominación. Estamos frente a la fantasía contemporánea. Y si bien Clúa no trabaja la inclusión de E&B en este género de manera particular, sí lo hace P. Pitarch en su trabajo *Género y fantasía heroica* (2008). Este autor desarrolla dos nuevas clasificaciones de la fantasía (High Fantasy y Low Fantasy⁵) que sobrepasan la base impuesta por Todorov y, dentro de una de ellas, opone dos subgéneros: la fantasía heroica y E&B.

E&B surge dentro de la revista literaria pulp *Weird Tales*⁶, fundada en 1923 en EE.UU. *Pulp* refiere a un formato de publicación masiva a través de la encuadernación rústica, barata y popular. Estas revistas se especializaban en narraciones e historietas de diferentes géneros que contenían argumentos simples y formuláicos. Uno de los más representativos es E&B. El protagonista de este tipo de historias (que ocurren en un mundo fantástico pero barbárico, decadente, salvaje y habitualmente apocalíptico) es un antihéroe individualista que se mantiene al margen de la sociedad y actúa en base a motivaciones propias, todo lo contrario al héroe clásico, quien actúa desinteresadamente de acuerdo a valores morales y colectivos.

Más allá de lo desarrollado en el artículo de Pitarch, no hay muchos más trabajos que traten el tema, aunque se encuentran algunos online que concuerdan con las características mencionadas en el párrafo anterior, tales como *The demarcation of sword and sorcery* (2006), de J. McCulloch o *Espada y Brujería, la gran desconocida* (2014), de M. Gonzales.

Ahora bien, el tema en cuestión: el trabajo crítico respecto de la obra de Terry Pratchett. El escritor más notorio dedicado de manera específica a sus textos es A. Butler, un británico que ha publicado trabajos tanto como autor o editor sobre el tema. *Terry Pratchett Essential*⁷ (2001) es un

5 Siendo High Fantasy una clasificación que engloba aquellos relatos de carácter puramente maravilloso, que suceden en un mundo irreal, pero de reglas consistentes y Low Fantasy el lugar donde se ubican los textos que desarrollan historias de carácter fantástico que tienen como contexto el mundo real contemporáneo, la diferencia principal reside en el tratamiento de lo fantástico, como algo natural o sobrenatural, respectivamente.

6 La denominación de este subgénero surge de un intercambio epistolar entre los autores Fritz Leiber y Michael Moorcock acerca de qué lugar debería ocupar el entonces famoso escritor Robert Howard con sus relatos. Eventualmente, otros autores serían englobados en este término, lo que consolidaría su reconocimiento.

7 Además de este, Butler editó también dos volúmenes más: *An Unofficial Companion to the Novels of Terry Pratchett* (2008), una recopilación de notas para el lector que se inicia en la lectura de los libros de Pratchett y *Terry Pratchett: guilty of literature* (2000), una antología de estudios sobre su obra por arte de varios autores.

compendio de análisis de todo lo editado por Pratchett desde 1983 hasta el año 2001. En la sección que dedica a los textos de Mundodisco, Butler desarrolla, en cada capítulo, qué personajes, temáticas, textos o conceptos referenciados podemos encontrar en sus libros, sin explayarse en demasía sobre ninguno de ellos. Esta publicación no se adentra mucho en terreno teórico, pero sirve como base referencial y guía para comprender algunos aspectos de la intertextualidad y los componentes narrativos de Mundodisco.

Terry Pratchett and the phenomenon of Discworld (2010), tesis descriptiva de L. Benesova, recorre la totalidad de las novelas insertas en el mundo fantástico del autor, explicando la geografía, historia y personajes de Mundodisco, además de enumerar y desarrollar no solo las tramas de cada entrega si no también todo lo derivado de este universo. Cada videojuego, película, radioteatro, fanfiction o adaptación en cualquier plataforma generada en base a Mundodisco, aparece caracterizada y relacionada con la obra de Pratchett. Este trabajo, similar al de Butler, compila información sin especificar un tema de abordaje.

Humor in Terry Pratchett's Discworld series – Application of Psychological and linguistic theories of humor (2011), de R. Aromaa, es una tesis centrada completamente en el desarrollo lingüístico y psicológico del humor: sus mecanismos primordiales, cómo funciona textualmente y qué estrategias utiliza Pratchett para hacer reír, lingüísticamente. *Translating wordplay: a case study of the translation of wordplay in Terry Pratchett's Soul Music* (2016), de M. Mustonen, trata un tema similar pero más específico, al centrarse en los problemas que se presentan a nivel lingüístico cuando se traducen los juegos de palabras propios del inglés al finlandés en la novela *Soul Music*.

“Change the story, change the world”: gendered magic and educational ideology in Terry Pratchett's Discworld (2015), de K. Williams, se centra en la presentación del uso de la magia. De acuerdo con el género al que pertenece, cada usuario de magia accede a ella de manera diferente. En este sentido, esta tesis se propone analizar cómo se deconstruye la visión de género, enfrentando el estereotipo de magos y brujas en la obra de Pratchett.

Toughtful laughter: fantasy and satire as social commentary in Terry Pratchett's Discworld (2018), de S Britton y *Political satire in Terry Pratchett's Discworld* (2008), de A. Duncan, son dos tesis que giran alrededor del poder del comentario político dentro de Mundodisco a través de la satirización de la clase política.

Subversions: the Discworld novels of Terry Pratchett (1998), de W. Murray e *Intertextuality as a source of humour in Terry Pratchett's novels* (2016), de V. Pullinen, son dos tesis que abordan, en distintas novelas de Mundodisco, el uso de la parodia y la intertextualidad del género fantástico y

Ambos son inconseguibles.

la ficción posmoderna: cómo la reescritura cambia el objeto inicial y, a través del humor, lo transforma. Así también, aunque en forma más general, ocurre en el ensayo de tesis *Postmodern parody in the Discworld novels of Terry Pratchett* (1998), de C. Bryant. En este punto, salvo Pullinen, es importante destacar que tanto Bryant como Murray retoman para su análisis a una misma autora, L. Hutcheon, quien desarrolla en su trabajo crítico los conceptos de parodia y sátira, los cuales retomaremos en este trabajo.

Para cerrar el estado de la cuestión, referiremos a un artículo muy cercano al objeto de estudio de este proyecto. R. Blanco presenta una visión específica sobre Cohen el bárbaro en *El último héroe de Terry Pratchett: deconstrucción del arquetipo épico desde el humor* (2018). Aquí, compara a Cohen y su representación en la novela *El último héroe* con el héroe clásico desarrollado por Campbell, explicando cómo las acciones de Cohen se utilizan para satirizar los elementos característicos clásicos tales como la misión, el destino, la muerte, etc.

Objetivos.

En base a lo antes mencionado, el presente trabajo tiene los siguientes objetivos:

Generales.

- Describir, sistematizar y analizar los usos de la parodia en el subgénero fantástico de E&B en las obras *La luz Fantástica*, *Tiempos Interesantes* y *El último héroe* y el cuento *El puente del troll* de Terry Pratchett.

Específicos.

- Caracterizar el subgénero fantástico “Espada y Brujería”.
- Caracterizar el tipo de héroe perteneciente a este subgénero.
- Sistematizar las estrategias paródicas aplicadas al funcionamiento del héroe.
- Determinar las implicancias y relaciones de esas estrategias paródicas con la representación del héroe, la autoconciencia ficcional y la crítica del género.

Marco teórico-metodológico.

Como dijimos, este trabajo desarrollará un análisis de los usos de la parodia en el subgénero fantástico de E&B por parte de la obra ya mencionada de Terry Pratchett. Para cumplir con el objetivo propuesto, en primer lugar, procederemos a revisar y sistematizar el género fantástico desde la perspectiva teórica propuesta por Todorov, antes mencionada, que habla de tres tipos posibles de relato: fantástico, extraño y maravilloso. Si bien podemos situar los textos de Pratchett dentro de la última categoría, es necesario replantear la definición del género, dado que Todorov parte de las publicaciones menores (cuentos) que caracterizaron la producción en el campo de los siglos XVIII y XIX, en su mayoría cuentos de terror sobrenatural y, en este caso, el corpus de análisis excede en sus características la definición propuesta. Para especificar el grado de clasificación, recurriremos a las categorías ofrecidas por Roas y Clúa, quienes presentan al género desde la contemporaneidad y lo piensan en término de “nueva fantasía” (ya novelística) y “*high fantasy*” (un conjunto de textos que presentan un mundo maravilloso - retomando lo antes expuesto acerca de Todorov - alejado completamente del real). A continuación, especificaremos las características particulares de uno de los subgéneros de la nueva fantasía donde está ubicada la obra de Pratchett que es E&B. Para ello, partiremos de los planteos de Pitarch, que lo ubica dentro de la “*high fantasy*”.

Luego nos detendremos en las peculiaridades del héroe de este subgénero, caracterizado por su aspecto humano y lo compararemos con la representación del héroe clásico dentro del género fantástico, más ideal y alejado de lo terrenal.

Mas adelante, desarrollaremos el género fantástico, el posicionamiento de Pratchett dentro del mismo, y la figura del héroe. Repasaremos las concepciones de ironía, parodia y sátira que manejaremos en este análisis, tomando en cuenta las definiciones de Linda Hutcheon, quien considera a la *parodia* como una forma intertextual, efectúa una superposición de textos. Un texto paródico es aquel que incorpora a otro texto previo en segundo plano (oponiendo, contrastando, lo viejo con lo nuevo). Por este procedimiento, se produce una desviación de la norma literaria y se incluye esta norma como algo interiorizado.

Finalmente, cuando ya se haya sistematizado tanto el corpus de análisis dentro de un género como los elementos de E&B, y se hayan presentado las categorías a ser utilizadas en el trabajo, se procederá a la lectura de las obras seleccionadas de Pratchett en función de estas, para ver el objetivo propuesto.

2. Fantasía, Literatura fantástica o de qué hablamos cuando evitamos lo real.

La fantasía es una bicicleta fija para la mente: no te va a llevar a ningún lado, pero mejora los músculos que sí lo harán.

Terry Pratchett

En los últimos veinte años, el mercado editorial ha vivido una explosión de publicaciones dentro del campo de la fantasía juvenil. Personajes como *Harry Potter* (de J. K. Rowling) o *Percy Jackson* (Rick Riordan) y sagas como las de *Miss Peregrine* (Ransom Riggs), *Hush, Hush* (Becka Fitzpatrick) o *Crepúsculo* (Stephenie Meyer), pueblan hoy los anaqueles de las librerías y constituyen uno de los principales puntos de ingreso para la industria (lo que choca directamente con el hecho de que empieza a tener una baja considerable en su porcentaje total de ventas⁸ y muestra el poder comercial de este género). Este fenómeno ya aconteció en la década del ochenta y se asemeja mucho a lo ocurrido en el siglo XIX, cuando repentinamente el romanticismo encontró en el elemento fantástico y el terror, la manera de enfrentar la banalidad terrenal de la existencia. Por lo tanto, a veces, el momento en el que un género aparentemente popular o tradicional se reinventa en algo completamente nuevo, innovador o revolucionario, no es más que un paso en un ciclo que se repite desde tiempos inmemoriales. Como todo género literario, el fantástico ha evolucionado y se ha ramificado, y para poder entender esto y adentrarnos en el tema que nos compete, desarrollaremos su historia y explicaremos sus características para, luego, enmarcar al subgénero de E&B.

Poder sobre el otro o la importancia del término y su historia.

“Ahora conozco tu nombre y tengo poder sobre tí”

Ursula K. Le Guin, *La costa más lejana*

Para empezar, debemos poner sobre la mesa el problema de la definición del término *fantástico* en relación a la literatura. Como veremos más adelante, esta palabra, al basarse en la sola idea de *imposibilidad*, se vuelve tan extensa, abarca tantos géneros (desde ciencia ficción a realismo

⁸ Según un informe emitido en la última feria del libro del 2019, en nuestro país hubo una baja de 50% respecto de la cantidad de novedades editoriales en 2016.

mágico, pasando por la base narrativa de la mitología e incluso los diarios de viaje de los grandes exploradores), obras (desde *El corazón delator* a *Cien años de soledad*) y tipos de texto (desde lo narrativo hasta lo expositivo⁹), que no la podemos usar de manera categórica.

El primer teórico a tener en cuenta, parada histórica obligatoria de este camino, es Svetan Todorov, quien con su *Introducción a la Literatura Fantástica* (1970), presentó la primera categorización teórica para el género: lo *fantástico*, lo *maravilloso* y lo *extraño*. Todorov definió lo fantástico como todo hecho que ocurre en nuestro mundo que aparenta ser sobrenatural. Sobre dicho evento y guiados por las conclusiones de la narración en la que aparece, debemos decidir si este fue una ilusión o si realmente ocurrió, definiendo la tricomía previa en base al resultado final sobre su naturaleza. Si fue una ilusión provocada por causas naturales (un sueño, drogas, desvaríos de los sentidos, locura, etc.), se dice que es *extraño*, pues las leyes de la realidad no se han quebrado. Si el evento es en efecto imposible en nuestro mundo, pero responde a las reglas de probabilidad del mundo en el que ocurre, entonces se dice que es *maravilloso*. Solo si no cae en las dos categorías anteriores (es decir, carece de explicación, natural o sobrenatural), se dice que es *fantástico*.

Además, lo fantástico requiere el cumplimiento de tres condiciones:

1. El texto debe obligar al lector a considerar al mundo de los personajes como un mundo de personas reales y vacilar entre una explicación natural y una sobrenatural de los acontecimientos.
2. Esta vacilación puede ser sentida también por un personaje (condición opcional, a diferencia de las otras dos).
3. El lector debe asumir cierta actitud frente al texto, rechazando tanto la interpretación alegórica como la *poética* del mismo.

La categorización base de Todorov resultó, sin embargo (y con el tiempo), insuficiente para poder clasificar los textos dentro del género, que empezó a evolucionar y cambiar en base a la intromisión de otros elementos narrativos y temáticos. La vinculación de los tres términos con la realidad se volvió un problema, por su carácter diacrónico¹⁰, el elemento de la duda y su disipación dejaron de ser el centro de la narrativa y la definición debió ampliarse, complejizarse.

9 *Zombi - Guía de supervivencia* (2003), de Max Brooks, es un texto expositivo de carácter completamente ficcional: como el título expresa, explica cómo sobrevivir, de manera detallada, a un ficcional apocalipsis zombie, detallando medidas para asegurarse alimento, cómo preservar la salud, cómo reconocer los síntomas del virus zombie, cómo adaptarse a cada tipo de clima y los zombies que se encontrarán en el mismo, etc.

10 ¿Cómo diferenciar un texto escrito en plena Edad Media (con su interpretación de la realidad) y Los hijos de Hurin, de Tolkien, cuando las realidades a las que se asocian son diferentes, pero estéticamente iguales?

Rosemary Jackson es una de las que plantea modificaciones a ciertas fallas del modelo propuesto por Todorov. Para la investigadora, el principal defecto de esa teoría reside en la mezcla de categorías literarias y no literarias ya que, mientras que lo maravilloso y lo fantástico pertenecen a las primeras, lo extraño o insólito no. En *Fantasy: Literatura y subversión (1986)*, propone estudiar el *fantasy* –*fantasía*, término específico que utiliza y en el cual nos centraremos– no como un género, tal y como lo hizo Todorov, sino como un modo literario. Esta perspectiva permitiría entender cómo el *fantasy* adopta diferentes “disfraces” en relatos de cortes tan disímiles.

Ahora bien, respecto del término en sí, tenemos un problema, por la falta de diferenciación entre *fantasy* y *fantástico*, los más utilizados desde el marco teórico. Suelen tratarse de manera sinónima y ubican en este campo a todos los textos no miméticos, es decir, a todo texto que no represente fielmente a la realidad. Pero no significan ni refieren a lo mismo y usaremos, eventualmente, solo uno de ellos. La definición de estos términos es una discusión que se mantiene aún hoy día y divide a los críticos sobre todo a la hora de posicionar un texto cualquiera dentro del género. Primero, utilizaremos los aportes de Clute (1997) y Pitarch (2008): un texto de *fantasía* es aquel que posee coherencia narrativa. Si se ubica en este mundo (el inmediato, en el que vivimos), narra una historia imposible según nuestra percepción. Si se ubica en otro mundo, dicho mundo será imposible, aunque las historias que allí suceden sean posibles en sus propios términos. A diferencia del realismo (que consiste en la coherencia del mundo presentado en el texto con el mundo real al que experimenta el lector), la verosimilitud es la coherencia interna del mundo presentado en el texto. En resumen: para pertenecer a la literatura fantástica, un texto debe poseer una coherencia interna autónoma, en sus propios términos que, además, se presente como imposible en nuestro mundo.

Para cerrar este apartado, Roas (2001) da un paso más y se centra en la diferenciación entre lo *fantástico* y lo *maravilloso*. Retomando la idea de coherencia interna, establece que lo fantástico depende de un elemento sobrenatural, es decir, aquello que transgrede las leyes que organizan el mundo real, lo no explicable, que puede amenazar nuestra realidad, hasta ese momento gobernada por leyes rigurosas e inmutables. Por otro lado, lo maravilloso muestra lo sobrenatural en un contexto muy diferente al lugar en el que vive el lector. El mundo maravilloso es totalmente inventado y las confrontaciones básicas generadas por lo fantástico (natural/sobrenatural) no se plantean, ya que todo es posible y los personajes de la historia no cuestionan su coherencia.

Otra cuestión, que aleja estas terminologías del tema, es el hecho de que Roas diferencia ambos términos no solo en cuanto a nivel de factibilidad, sino también en el tipo de final. Mientras que lo fantástico termina con muerte, tragedia o el personaje irremediabilmente loco, lo maravilloso

termina, de una u otra forma, con un final feliz. En estas caracterizaciones seguimos viendo el peso de la visión de lo sobrenatural del relato gótico.

Hay que aclarar, entonces, para continuar, y retomando lo que comentamos al principio de este capítulo, que esta categorización derivó en su momento de un grupo específico de textos: la narrativa fantástica del siglo XIX, los cuentos románticos, góticos, por tiempo o por influencia, de Poe, Hoffman, Maupassant, Bierce, etc. A veces denostados por su carácter pasatista y popular (tanto el terror como la temática relacionada con lo sobrenatural tiende a ser considerada por la crítica como un elemento menor), evolucionarían lentamente con chispazos de renovación en las primeras décadas del siglo XX, culminando con una total transformación y consolidación entre los setentas y los noventas (con especial énfasis en los ochentas y la explosión de la narrativa fantástica en todo tipo de formato y soporte). Autores como Weiss y Hickman (*Crónicas de la Dragonlance*, 1984-85), Tad Williams (*Añoranzas y pesares*, 1988-93), David Eddings (*Crónicas de Belgarath*, 1982-84) y la publicación y crecimiento masivo de juegos de mesa (como *Dungeons & Dragons* o *Magic the Gathering* más cerca, en los 90) y de PC, transformarían el género por completo.

Los cuentos breves dieron paso a novelas y series de novelas, respondiendo a la necesidad narrativa generada por la complejidad creciente de las historias y el carácter de los personajes, además del impacto del crecimiento de la industria editorial. El público tuvo acceso a más y mejores medios de publicación, lo que abrió también las posibilidades para el espectro de escritores. Los fantasmas monocromáticos y sus historias mínimas cedieron el lugar (sin desaparecer) a magos y guerreros que buscaban resolver conflictos de larga data, con tramas y subtramas que se mezclaban. La fantasía ya no era solo el nombre de un tipo de cuento, era un género múltiple en toda regla.

Es respecto de dicho momento literario que Clúa (2018), finalmente, se mete de lleno en la fantasía moderna y cuestiona la insuficiencia del alcance de los términos planteados, pues fallan de nuevo al definir los límites de lo posible. El hecho de que un relato ocurra dentro de un mundo con un sistema de verosimilitud propio, no significa que este no sea menos rígido. Lo que es posible o no queda limitado por dicho sistema al que se ciñe el universo narrativo en cuestión. La definición sigue siendo difusa y limitada, sobre todo al hablar de fantasía contemporánea. Tomando de referencia lo mencionado anteriormente, Clúa, con Pitarch, habla de dos diferenciaciones nuevas, *high fantasy* y *low fantasy*, como veremos en el siguiente apartado.

El árbol familiar de la magia y la espada.

Aunque la literatura de *fantasy* sea difícil de definir o delimitar, hay una categoría de textos relativamente estable dentro del género, conocida como *fantasía heroica*, que se caracteriza por ser imposible, según las leyes miméticas, pero no por ello carente de implicaciones en el mundo real. Tolkien, en su ensayo *On fairy stories* (1947), habla de: *subcreación*, es decir, un mundo ficcional con sus propias leyes. La maravilla de dichas historias se debe a la verosimilitud interna en el mundo subcreado. Además, discute la aplicación del término “escapismo fantástico” como algo peyorativo, alegando que el público lector de este género se acerca al mismo buscando una manera de evitar el impacto angustiante del mundo moderno en sus vidas (la aparición de la máquina, la fábrica, la guerra). Otro término creado por este autor es *eucatástrofe*, una resolución satisfactoria del conflicto sumada a elementos de redención y justicia poética, una victoria liberadora final dentro del conflicto moral.

Por otro lado, según Pitarch (2008) la *fantasía heroica* se corresponde con otro término, *high fantasy*, que se opone a *low fantasy*. La primera es aquella que se sitúa en un mundo ficcional completamente distinto al nuestro que posee su propia geografía, historia, mitología, estructura social, etc., poblada por humanos y otros seres habitualmente no humanos, como dragones, elfos u orcos. Un perfecto ejemplo de mundo de *high fantasy* es el archipiélago de Terramar de la saga *El ciclo de Terramar* de Ursula K. Le Guin (1968-2001), un mundo de geografía compuesta enteramente por un cúmulo de islas de mayor o menor tamaño, sin continentes definidos. La segunda, por el contrario, es aquella que está basada en la irrupción de lo fantástico (en forma de magia, seres sobrenaturales o cualquier otro fenómeno increíble que desafíe una explicación científica), en nuestro mundo cotidiano, siendo los ejemplos más claros las sagas de *Harry Potter*, de J. K. Rowling (1997-2007), y *Percy Jackson*, de Rick Riordan (2005-2009)¹¹.

Lo medieval se volvió el entorno/contexto por excelencia de las historias centradas en la *fantasía heroica*, respondiendo a la visión del Romanticismo de ese momento histórico como una edad dorada del heroísmo y por ser una época pre-científica, mágica. Y un elemento central de este tipo de textos es el *quest*, una estructura argumental centrada en el viaje en pos de la obtención de un objeto o su destrucción. El proceso implica la superación de obstáculos que prueban la condición de héroe del protagonista viajero. Propp y Campbell coinciden en establecer esta estructura como

11 En este punto es bueno recordar lo visto en el apartado previo. La diferencia entre ambas se basa en la utilización de un sistema de verosimilitud autónomo. No por naturalizar lo sobrenatural, un relato es de carácter maravilloso (Rowling introduce lo sobrenatural en el mundo real y mezcla lo maravilloso con lo fantástico). La identificación entre mundo inventado y maravilloso no funciona.

central en la literatura de corte fantástico y, además de funcionar como un proceso de autoconocimiento, lleva a la restauración *eucatastrófica* del orden.

A su vez, la *high fantasy* puede dividirse o categorizarse en varios subgéneros que son el resultado de la combinación de elementos de otros con el trasfondo fantástico. Dos de los más conocidos son *la fantasía épica* y *la espada y brujería*.

Espada y Brujería: la brutalidad de lo fantástico.

*La barbarie es el estado natural de la
humanidad [...] La civilización, en cambio, es
artificial, es un capricho de los tiempos.
La barbarie ha de triunfar siempre al final.*

Robert Howard, *Más allá del río Negro*

En 2019, dos de las narrativas más aclamadas dentro del público consumidor de fantasía fueron el cómic *Coda*, de Spurrier y Bergara y la serie animada *Primal* de Tartakovsky. La primera muestra a un bardo tímido y mitómano que recorre un mundo medieval devastado buscando una cura para su esposa guerrera, sin importarle qué debe sacrificar ni quién se le cruza en el camino. La segunda, se centra en Spear (Lanza), un cavernícola que luego de perder a toda su familia, se alía con Fang (Colmillo), un dinosaurio que vivió lo mismo que él, para sobrevivir en un mundo antiguo y salvaje.

Lo primero que llama la atención es el alcance de estos relatos, siendo que, a primera vista, parecen fuera de tiempo, más cercanos a las tendencias de mediados de los setentas u ochentas que a lo contemporáneo. Personajes individualistas, mundos imposibles cuasi apocalípticos, corrupción y puntos morales más grises que blancos o negros, todas características de la *Espada y Brujería*. Y la cita que abre esta sección, que funciona como cierre del relato del cual sale, resume casi a la perfección la esencia de este subgénero.

Este término tiene casi sesenta años de antigüedad y resulta sorprendente el vacío teórico respecto de las características que comprende. Si bien hay textos sobre la fantasía en general, no existe ninguno en el espectro académico que analice en profundidad el alcance de este subgénero o las obras dentro del mismo. A pesar de esto, gracias a los escritos de Pitarch (2008), McCullough (2006) y Gonzalez (2014) es posible especificar algunos elementos comunes.

En E&B, los protagonistas son antihéroes cuyas historias ocurren en un mundo fantástico. No se destacan por tener capacidades superiores a las humanas (como ocurre con el héroe clásico), sino todo lo contrario. Muchas veces resuelven los problemas que se les presentan por pura suerte. Luchan y se esfuerzan exclusivamente por su beneficio individual, como personajes de nombre propio y aspiraciones personales íntimas muy marcadas y de importancia superior a cualquier otro conflicto o suceso que pueda pasar a su alrededor (son automotivados). Por eso, son usualmente vistos como extranjeros o parias por los demás, incapaces de formar parte de la sociedad y sus normas. Esta renuencia a integrarse a la civilización se ve apoyada por los contextos en que sucede esta narrativa: son bárbaros, salvajes, anárquicos o gobernados por civilizaciones decadentes y corruptas.

Por lo general, E&B es considerado, despectivamente, un subgénero menor, especialmente por su auge, que se dio de la mano de las revistas *pulp*. Fue justamente en 1961, en las páginas de una publicación de este tipo que el término fue acuñado por el escritor Fritz Leiber¹², en una respuesta escrita a la pregunta de su colega Michael Moorcock¹³: ¿Qué nombre puede ponerse al tipo de aventuras fantásticas que escribe Robert Howard?

Weird Tales, pulp y fantasía popular.

Las publicaciones *pulp*, llamadas así por la pulpa de papel de mala calidad con la que estaban hechas, fueron publicaciones estadounidenses que alcanzaron gran notoriedad entre 1896 y el período comprendido entre las dos guerras mundiales, hasta 1950 aproximadamente. Eran muy baratas y accesibles (por su bajo costo de producción), tenían más de cien páginas de contenido casi puramente narrativo -el cual era considerado “baja literatura”¹⁴-, habitualmente seriales con personajes recurrentes, entre las cuales se pueden destacar *Flash Gordon*, *The Shadow*, *Doc Savage* y *The Phantom Detective*.

Estas publicaciones tenían un ritmo de salida frenético, sus contenidos se presentaban por entregas y estaban dirigidos al público popular, el cual en ese momento de posguerra disfrutaba de un aumento en la tasa de alfabetización. Se leían rápido, eran coleccionables y descartables (por su formato físico y la mala calidad de su material respectivamente) y sus temas solían girar alrededor de lo sensacionalista, el terror, lo sobrenatural, el policial detectivesco, lo fantástico, etc. Aunque

12 Como un término que describe con precisión tanto el nivel de civilización como el elemento sobrenatural presente en esta narrativa.

13 Ambos reconocidos escritores de Ciencia Ficción y Fantasía.

14 *Pulp Fiction*, “ficción de pulpa” era un término despectivo para referirse al contenido de estas publicaciones.

algunas de estas revistas siguieron publicándose hasta cerca de finales del siglo XX, el viraje en el interés del público por otros géneros y problemas económicos de la industria les hicieron desaparecer casi totalmente.

Weird Tales fue una de las revistas de horror y ficción *pulp* más reconocidas, que funcionó de 1922 a 1954 (con algunas reediciones e intentos de reapertura posteriores en los setentas y noventas). Fue donde H. P. Lovecraft empezó a desarrollar sus mitos de horror cósmico del ciclo de Cthulhu, donde Ray Bradbury daría sus primeros pasos como escritor y donde Robert Howard publicaría las sagas de aventuras que consagrarían al autor como el padre de *E&B*.

Robert Howard. Alguien fuera del tiempo y el espacio.

Este escritor texano nacido en 1906 es el autor de cientos de relatos de aventuras históricas y fantásticas que, si bien aparecieron en varias revistas y diarios de la época, fueron publicados principalmente en la ya mencionada *Weird Tales* entre las décadas del veinte y el treinta. Algunos de sus personajes más conocidos son el rey Kull de Atlantis, el aventurero puritano inglés Solomon Kane, defensor del bien absoluto y el jefe picto Bran Mak Morn, que lucha contra la invasión romana en Britania. Además, creó a la guerrera Red Sonya (Sonia la Roja), una de las primeras protagonistas femeninas de la literatura fantástica.

Lector empedernido desde niño, aficionado al boxeo y al desarrollo muscular, utilizó el áspero clima de su Texas natal y el trabajador rural como inspiración para la creación de sus protagonistas guerreros. Además de aventura y fantasía, de su máquina de escribir salieron otras ficciones históricas más cercanas al realismo (boxeo y western) o situadas en contextos exóticos y coincidió con otros autores de la época como Lovecraft y Clark Ashton Smith, armando, junto a otros, lo que se llamó el *Círculo de Lovecraft*. Así, los protagonistas de algunos relatos de Howard llegaron a encontrarse con las criaturas ideadas por Lovecraft y viceversa. Este método de trabajo se popularizó, lo que generó en varios casos, una ampliación colectiva de los universos de varios escritores¹⁵.

En junio de 1936, luego de un largo y difícil período de recuperación personal de la recesión de principios de los treinta y con su madre agonizante en el hospital, Howard se suicidaría de un

¹⁵ La Era Hiboria, el mundo de Conan, pasó de menos de veinte relatos (cuentos y novelas) originales de Howard a más de cincuenta gracias al trabajo de autores como L. Sprague de Camp, su biógrafo oficial.

disparo. Y aunque conoció el éxito en vida, la creación que se convertiría en su legado y permanecería definitivamente en el imaginario popular, fue Conan el Bárbaro.

El padre de la espada.

“Fue hace tanto tiempo y tan lejos
que he olvidado el nombre con el que los hombres me llamaban.
El hacha y la lanza con punta de pedernal son como un sueño,
y la caza y la guerra son como una sombra. Recuerdo
solo la quietud de esa oscura tierra.
(...) Cimmeria, tierra de Oscuridad y de Noche.”
Cimmeria (fragmento), de R. Howard

Conan es un personaje de ficción creado en 1932 por Howard para una serie de relatos a pedido destinados a *Weird Tales*. Es un personaje arquetípico, el más famoso representante en su género, E&B, y un clásico de la fantasía estadounidense del siglo XX. Desde su creación ha aparecido en libros, historietas, películas, programas de televisión, videojuegos o juegos de rol y otros medios.

Conan es un guerrero originario de la región ficticia de Cimmeria que vivió en la Era Hiboria, una época fantástica comprendida entre los años del hundimiento de Atlantis -una isla que Howard ideó basándose en el mito de la Atlántida- y los de las migraciones de los arios¹⁶. Actuando como ladrón, asesino o mercenario, de acuerdo con lo que la trama necesite, este bárbaro de inquebrantable código moral recorrió el mundo luchando con monstruos, hechiceros (a los que les tiene una particular aversión, pues odia la magia) y esclavistas, hasta volverse, en su vejez, el rey de Aquilonia. A pesar de ser llamado “salvaje” por los demás, Howard se encarga de plantar a Conan como un gran observador de la “civilización”, criticando el esclavismo, la debilidad de la raza humana frente a sus impulsos y el poder tiránico de quien gobierna sobre el pueblo. Su dios personal, Crom, es un dios de la batalla y el caos al que no debe reverenciarse, pues odia a los débiles y no actúa a favor o en contra del ser humano.

Surgió como el sucesor de un personaje anterior del mismo autor: Kull de Atlantis. Este no había tenido el impacto que se esperaba y frente al pedido de sus editores, Howard se dedicó de lleno al planeamiento del mundo en que situaría a su nuevo personaje. Trabajó durante meses y mientras tanto, en octubre de 1931, presentó un relato corto titulado *People of the Dark* a una nueva

¹⁶ Aunque aficionado a las ficciones históricas, Howard prefirió evitar explicaciones y trabajo extra de investigación para justificar o situar esta era de manera anacrónica en la historia del mundo real.

revista titulada *Strange Tales of Mystery and Terror*. Allí aparece, como un esbozo de lo que vendría después, Conan, un guerrero de pelo negro protegido por una deidad llamada Crom.

En 1932, Howard tomó unas vacaciones en una ciudad fronteriza en la parte baja del Río Bravo (sur de EEUU) para disfrutar de la cultura local. Durante este viaje, inspirado por el entorno, terminó de definir a Conan y escribió el poema *Cimmeria*, un fragmento del cual es el epígrafe de este capítulo. Tras el viaje, reescribió una historia de Kull, *By This Axe I Rule!*, de 1929, con un nuevo título, *The Phoenix on the Sword*. Con Conan como protagonista, fue aprobada y publicada en *Weird Tales*. La gran aceptación que tuvo por parte de los lectores causó que el editor pidiera a Howard que escribiera un texto de 8.000 palabras en el que se detallara la época de Conan. Howard escribió entonces el ensayo *The Hyborian Age* y lo usó como directriz para el trazado de su próximo relato, *The Tower of the Elephant*, el primero que integraba su nueva concepción de la Era Hiboria.

El éxito de Conan impulsó a Howard a escribir muchas más historias para *Weird Tales*. En el momento de su suicidio, había escrito veinte relatos, una novela (*The Hour of the Dragon*) y dejó varios fragmentos no finalizados. Tras su muerte, los derechos de autor pasaron por varias manos y, finalmente, bajo la dirección de L. Sprague de Camp y Lin Carter, la obra de Howard fue revisada y reescrita, aunque durante cuarenta años las versiones originales de Howard no se imprimieron.

Choque generacional: el clásico y el individualista.

Habiendo plantado ya las bases teóricas e históricas para comprender y definir el subgénero fantástico del que partiremos para desarrollar la problemática que nos compete, debemos especificar el tipo de protagonista que se encuentra en sus textos contemporáneos. Debemos definir al héroe y sus diversas acepciones, y partiremos del enfoque clásico, tomando los aportes de los mitólogos H. F. Bauzá y J. Campbell.

De acuerdo con Bauzá (2007), el héroe clásico tiene, a grandes rasgos, las siguientes características morfológicas específicas e inequívocas:

- Recibe culto público. Se considera que uno de los orígenes del héroe es una figura humana antigua que por sus acciones fue elevada y adorada.
- Es un modelo a seguir para la comunidad por su *areté* (excelencia).
- Es de naturaleza ambigua: a veces de origen divino y mortal, capaz de acciones sublimes y brutales.

- Por su ambigüedad, media entre lo divino y lo humano, el orden y el desorden, la civilización y lo salvaje.
- Lleva adelante grandes empresas, imposibles para una persona normal, y su final suele ser trágico.
- Es rebelde, transgresor. Se opone a las fuerzas que buscan encasillarlo.

No es lo divino sino la humanidad de los héroes, su mortalidad efímera, lo que los aproxima a nosotros. Todas las sociedades han sentido, de una u otra forma, la necesidad de tener un panteón de figuras heroicas a las que adorar, probablemente por el hecho de que reverenciamos a aquellos de nuestros semejantes que se destacan por su valor, sagacidad o carácter. Queremos emularlos, sobre todo por dos de los elementos mencionados: la transgresión y la tragedia.

La cualidad de transgresor es un común denominador para la figura del héroe. Es quien dice “no” y, por medio de la transgresión, pone de manifiesto su acción dirigida a cancelar los límites y fronteras y salirse del marco socio-cultural impuesto. Esto también lo lleva a un final trágico, una muerte que le da una sobre-vida. Al desaparecer joven, sin que hayan llegado a opacarse sus habilidades, antes de que su fuerza se marchite o sus ideales cambien, su ejemplo pervive. Cuanto más trágica y/o dolorosa su muerte, además, más gigante se volverá su perfil heroico.

Los héroes según Bauzá, entonces, son aquellos que a grandes rasgos se elevan por sus acciones o valores transgresores sobre la media humana, pero al mismo tiempo se mantienen lo suficientemente cerca de nosotros como para impulsarnos a alcanzarlos.

Y si ya definimos qué es un héroe, Campbell desarrolla cuál es el camino que debe recorrer. ¿Qué es lo que transforma a un protagonista común de una historia en un héroe? Para responder a esta pregunta, Campbell propone el concepto del *viaje del héroe*. Dividido en tres partes (salida, iniciación y regreso), este proceso se ve replicado en infinidad de relatos míticos de la antigüedad (y la modernidad, no es patrimonio exclusivo de los mitos históricos). Ese protagonista del que hablamos, por razones varias, se encuentra impulsado, a su pesar, hacia lo desconocido, donde debe enfrentar riesgos, descender al *infierno* o a la oscuridad y superar pruebas impuestas por una fuerza superior, alcanzando, como resolución, la iluminación o inmortalidad.

El viaje es mucho más complejo que lo expuesto, con variables que se cumplen o no, pero el esquema básico a grandes rasgos es aplicable a la historia de cualquier personaje heroico antiguo o moderno.

El héroe clásico así definido, con sus características y estructura narrativa habitual, se refleja en el héroe moderno de la *high fantasy*. En los relatos de Tolkien, Lewis, Le Guin, Rowling o Pullman (y en los más recientes, de narrativa adolescente, mencionados al principio del capítulo), sus protagonistas se ven empujados al viaje del héroe, adquiriendo de a poco las habilidades propias de dicho arquetipo. Mientras que, en el siglo XIX, el romanticismo presentaba personajes atormentados que dudaban de aquello que veían y se veían imposibilitados de actuar o entender los elementos sobrenaturales que se les aparecían (todo lo contrario al personaje fuerte que supera sus problemas), la literatura de fantasía actual nos trae un héroe renovado, más cercano a la épica clásica.

Sin embargo, como se puede suponer en base a lo anteriormente visto sobre E&B, el héroe de este subgénero no sigue dichas premisas, las subvierte. Tomando a Conan de ejemplo¹⁷:

- Es individualista. No le interesa el bien común, solo el propio. Aunque un impulso moral puede llevarlo a ayudar a otros en ciertas circunstancias, por lo general es automotivado.
- Si bien es automotivado, sus acciones suelen ser grandiosas y, en perspectiva, mucho más increíbles, pues los conflictos que resuelve no solo lo sobrepasan sino que lo llevan al límite y muchas veces la suerte o casualidad cumple un rol importante.
- No tiene origen divino ni relación alguna con los dioses. Se opone a la injerencia sobrenatural para la resolución de los conflictos que se encuentra y sus recursos son limitados y reales. Más que poderes mágicos o sobrenaturales, este héroe suele tener una fuerza de voluntad inquebrantable.
- Es ambiguo, pero por otras razones. Mientras que el héroe clásico es ambiguo por su naturaleza superior y el conflicto divino/humano, el héroe de E&B lo es por su naturaleza humana. Sus acciones reflejan los claroscuros morales propios de una persona normal.

Todo esto lleva a romper con su figura como modélica. El héroe de E&B puede ser admirado, pero difícilmente llevará a la réplica por parte de nosotros. Hay que aclarar, eso sí, que algo se mantiene, y es la transgresión. Por regla, la civilización es lo que define el status quo: lo social, lo histórico, lo sagrado, lo normativo, lo moral, todo surge de la civilización.

¹⁷ Que puede trasladarse a otros personajes, pues Conan es el personaje de *E&B* por excelencia.

3. El hombre de negro: Terry Pratchett.

*El primer borrador es simplemente tú
contándote la historia a ti mismo.*

Terry Pratchett

La narrativa fantástica se ha vuelto un enorme nicho literario al que se le suele achacar una cierta vuelta cíclica a los clichés: un héroe improbable, en un mundo medieval, habitualmente con un arma, objeto o poder especial, se ve envuelto en un viaje que desencadenará un conflicto que decidirá el destino de dicho mundo. Dragones milenarios, elfos puros y nobles, orcos malignos y horribles, magos que manejan fuerzas inentendibles, espadas encantadas, señores oscuros que buscan dominar la tierra, el elegido con un gran poder interior latente... todos, temas que se repiten una y otra vez de manera formulaica y desgastan el género. La pregunta entonces es: ¿qué queda por escribir dentro de la fantasía si todo ha sido escrito? O mejor dicho: ¿cómo reescribir la fantasía?

La escritora argentina Liliana Bodoc consiguió subvertir el género con la trilogía de *La Saga de los Confines* (2000-2004). Allí, las Tierras Fértiles reciben el ataque de las Tierras Antiguas, más allá del mar. La magia y la naturaleza deben resistir el ataque del progreso y la modernización industrial. De esta manera, Bodoc replica en un mundo fantástico la lucha de América Latina frente a la invasión europea. Al trasladar el conflicto a un contexto que espeja al de la época de la conquista, con personajes y situaciones que refieren a personajes y seres del folclore latinoamericano, Bodoc subvierte a su principal influencia, Tolkien¹⁸, generando no solo una obra original sino también una reinención del género entero. Por supuesto, su narrativa no está exenta de épica y una seriedad a toda prueba, acorde a la intención que conlleva escribir una obra como esta. Alguien a quien la seriedad le importa muy poco, es otro autor que logró subvertir la fantasía, cuestionando sus bases desde el humor: Terry Pratchett.

Alguien particular.

A diferencia de los cantantes, los actores y las personalidades del espectáculo en general, la apariencia de un escritor suele ser un enigma. Si bien podemos conocer toda la obra de nuestro

18 “Todas las épicas proponen una visión del mundo. (...) Y el de Tolkien es ario, es eurocéntrico, es patriarcal, es eclesiástico. Pero, sobre todo, racista.” (Bodoc, 2015).

autor favorito, a menos que en la pestaña de alguno de sus libros encontremos una foto, usualmente de archivo, difícilmente sepamos inmediatamente cómo es. Esto nunca pasó con Terry Pratchett. De barba tupida, lentes grandes, siempre vestido de negro y con un sombrero de ala ancha del mismo color, cualquier fan que quisiese un libro autografiado no debía buscar mucho. No solo por su aspecto único; Pratchett era increíblemente activo en el mundo del *fandom*¹⁹ literario. Asistía a convenciones de todo tipo, de ciencia ficción, fantasía, comics o cine, continuamente. Solía estar presente allí donde se le convocara y hablaba con todo aquel que se le acercara o le enviará un mail²⁰. Ameno y abierto a la comunicación, participó online en salas de chat con cientos de personas preguntándole acerca de sus novelas y trabajo. El documental *Back in black* (2018) que la BBC preparó para recordarlo mostró a una legión de fans, cada uno con una anécdota particular que iba desde enviar tarjetas de cumpleaños personalizadas hasta “desfirmar oficialmente” un ejemplar que ya había firmado y que un fan había llevado por equivocación.

Era una persona particular.

Nació en Beaconsfield, Inglaterra, en 1948. Zezeoso, a los seis años sufrió el maltrato de un maestro que le dice que por esa tara en el habla jamás llegaría a ser nada. Este hecho lo marcó y se transformó en el combustible de su destino. Se volvió un ávido lector y escritor desde temprano y publicó historias para la revista del colegio al que iba. Tanto le interesaba el oficio, que a los diecisiete años abandonó sus estudios e inició un internado de periodismo, donde perfeccionaría su estilo y su labor se transformaría eventualmente en su primera novela, *The carpet people* (1971), a la que le seguirían dos novelas más. Sin embargo, no sería hasta la primera historia ubicada en el universo de *Discworld*, *The color of magic* (1983), que se volvería no solo reconocido mundialmente, sino, además, un escritor crónico, llegando a escribir más de una novela por año.

Al presente, se han vendido ochenta y cinco millones de copias de sus libros que han sido traducidos a más de treinta y siete lenguas. Recibió más de diez menciones de honor de las universidades de Dublin, Winchester, Portsmouth, Bath y Bristol, entre otras, además de ganar los premios Locus, Prometheus, British Book Award y Skylark Award. En una encuesta del 2003, la BBC posicionó quince de sus libros entre los doscientos mejores de la historia, superando a autores como Mark Twain o Charles Dickens.

19 *Fan Kingdom*, conjunto de aficionados a un pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

20 En los momentos iniciales de esta tesis, me respondió a un mail con consultas muy difusas, muy pacientemente y abierto a nuevas consultas.

En los últimos años de su vida, debió pelear con la enfermedad de Alzheimer que progresivamente le impidió escribir y se volvió un férreo defensor de la muerte asistida. Murió, rodeado de su familia, en marzo de 2015. Acorde a sus deseos póstumos, su editor aplastó el disco duro que contenía su trabajo sin terminar y en un acto multitudinario en su memoria, Eric Idle (de los Monty Python), en directo desde Hawai, le tocó *always look at the bright side of death*²¹, siendo coreado por todos los asistentes.

Era una persona particular.

Lo que quedó.

No le gustaba el término realismo mágico. Creía que eso era una forma más respetuosa de decir que uno escribía fantasía y así, volverlo más aceptable para ciertas personas. Tampoco estaba de acuerdo con el desdén con el que se trata al género en particular, declarando que era la forma más antigua de la ficción. Y si bien el cuerpo central de su trabajo se centró en un género, acorde a su carácter ecléctico que le llevó incluso a hacerse su propia espada con métodos naturales de extracción, fundición y moldeado²², Pratchett incursionó en todo tipo de narrativa.

Las dos novelas que le siguieron a su opera prima, *Dark side of the sun* (1976) y *Strata* (1981), fueron de ciencia ficción, algo que no nos debería extrañar si tenemos en cuenta que sus influencias más tempranas fueron Isaac Asimov y Arthur C. Clarke.

The carpet people, de orientación juvenil, teorizaba sobre la existencia de gente diminuta viviendo en un ecosistema bajo nuestros pies, en las alfombras. De temática muy parecida, publicaría *La trilogía de los gnomos* (1988-1990), en la que seres similares a los clásicos enanos de jardín viven una vida paralela oculta a los ojos humanos, entre las góndolas del supermercado o las paredes de nuestras casas. Le seguirían *La trilogía de Johnny Maxwell* (1992-1996), centrada en un adolescente que vive cosas que nadie más nota, como una invasión extraterrestre o viajes en el tiempo, y *Nation* (2008), que cuenta la historia de Mau, un adolescente, único superviviente de su pueblo en una isla ficticia del Pacífico.

En sus últimos años, colaboraría con el escritor Stephen Baxter en una pentalogía, *The long earth* (2012-2016), esta vez de ciencia ficción, sobre viajeros que visitan diferentes versiones de la Tierra, todas las cuales tienen en común el jamás haber tenido la presencia de *homo sapiens*, lo que lleva a múltiples y teóricas realidades y/o posibilidades históricas. En el campo de la colaboración,

21 En referencia a *Always look at the bright side of life*, canción de la película *Life of Brian*, una parodia de la vida de Jesús de 1979.

22 Luego de ser ordenado caballero del imperio británico por la reina Isabel en 1998.

sin embargo, su obra más conocida es *Good omens* (1990), coescrita con Neil Gaiman, cuyos protagonistas, un ángel y un demonio, tienen como misión cuidar y educar al recién nacido anticristo, en lo bueno y lo malo, en vistas de un posible apocalipsis divino (cosa que tanto el ángel como el demonio, a diferencia de sus superiores, quieren evitar). Fue adaptada recientemente por la BBC en una miniserie con gran éxito crítico.

Ninguno de sus escritos, por supuesto, alcanzó el éxito comercial y cultural de la saga de Mundodisco.

El quelonio cósmico y su historia geológica.

Desde el momento en que *El color de la magia* salió al mercado y cada vez que publicó una nueva novela ubicada en este mundo plano que se balancea sobre cuatro elefantes parados en el caparazón lleno de cráteres de Gran A'Tuin, la tortuga cósmica que nada a través del espacio, Pratchett lideró el ranking de ventas de Inglaterra (y varios en el mundo, una vez consolidado). Pero ¿qué es lo que tienen estos textos que los han llevado a ser adaptados a series, películas, videojuegos y novelas gráficas? Ciertamente no su estructura, casi todos carecen de capítulos, algo a lo que Pratchett declara que jamás pudo hacerse el hábito.

Consistente en un cuerpo de cuarenta y un novelas, esta serie se divide en múltiples arcos narrativos que se conectan entre sí a través de diferentes personajes que recorren Mundodisco, una tierra cuyo contexto histórico tiene características similares a las de la Edad Media, un poco más avanzada (victoriana) en algunas zonas. Su geografía comprende principalmente dos grandes continentes unidos, rodeados por el Mar Circular que cae incesantemente por el Borde hacia el espacio, que funcionan como extremos de una balanza en equilibrio. En ellos, encontramos a la ciudad de Ankh Morpork, la más importante del Disco y donde la mayoría de las novelas tienen lugar, una urbe gigantesca con asesinos y ladrones que se rigen por gremios y horarios laborales, magos que pelean por el poder en la Universidad Invisible y una Guardia que busca ser inclusiva y abierta y recluta tanto mujeres como zombies. Hay tanta gente que el olor a suciedad es casi tangible y el único río que la cruza fluye como gelatina por la contaminación. En el otro extremo existe el Imperio Agata, un estado tiránico que remite a la China imperial. Aquí, la gente tiene tanto miedo y ha normalizado de tal manera el castigo, que el solo hecho de dirigir la palabra a un campesino le hace encogerse de terror, pues nadie habla con un campesino a menos que sea para insultarlo. Un tercer continente, de nombre XXXX, aparenta ser un reflejo de Australia, aunque nunca queda del todo claro. En el centro de todo, el Eje, se sitúa Cori Celesti, una enorme montaña

empinada sobre la que se asienta Dunmanifesín, la morada de los dioses. Desde allí, aquellos que aún son adorados (puesto que la falta de fe mata a los dioses) controlan el destino de los hombres en múltiples juegos de mesa.

Ahora bien, lo más importante a tener en cuenta a la hora de caracterizar este mundo, más allá de sus cualidades morfológicas, es que tanto Gran A'Tuin como su carga se rigen y existen por la magia. Ponder Stibbons, mago de la Universidad Invisible, es tajante al respecto de qué sucedería si esta desapareciese: “Los mares se secarían. El sol se extinguiría y se estrellaría contra el Disco. Los elefantes y la tortuga podrían dejar de existir por completo. (...) la magia es algo más que luces y bolas de colores. La magia es lo que mantiene el mundo de una pieza.” (Pratchett, 2001, p. 21) Empezamos a notar una coherencia interna autónoma que rige el funcionamiento de este mundo.

La magia, que además se caracteriza por ser perfectamente reconocible por el color indefinible que emite, el *octarino*, es inherente a Mundodisco. Y *genérica*, hablando de sexos. En este mundo, los hombres manejan un tipo de magia que, según ellos, es propia del hombre (en el sentido de que solo lo que ellos hacen es magia), normativa, académica y elitista, y las mujeres otra, más natural, instintiva, libre (conflicto visible en *Ritos iguales*, 1987²³).

Podemos decir entonces, que la saga de Mundodisco no solo se ubica en el género de fantasía por sus características generales, sino que también es usado por Pratchett como un medio de crítica a temas variados, desde el cine hasta el teatro, desde la diplomacia hasta la guerra, desde la desigualdad de géneros hasta los conflictos de identidad sexual o racial, todo visto desde la perspectiva de sus personajes.

Como dijimos, la narrativa de Mundodisco sigue las historias segmentadas de varios caracteres, más de los que podría o convendría desarrollar. Algunos de ellos:

- Rincewind (de *El color de la magia*, 1983, *La luz Fantástica*, 1986, *El último continente*, 1998), un mago fracasado con la palabra *Rechicero* cosida en el sombrero (error de tipeo por su parte, digamos, por la similitud entre las formas de “H” y “R”). Incapaz de hacer cualquier tipo de magia, un paria para los demás practicantes, tiene un hechizo superpoderoso y autoconsciente que se grabó en su cabeza por error (y no puede usarlo), una habilidad natural para aprender todo tipo de lengua y lo más

23 La premisa nos muestra a una niña que recibe por equivocación el báculo de un mago. En su educación, magos y brujas se pelean por su destino, ya que al ser una mujer no puede ser mago sino bruja, pero al mismo tiempo por su poder no pertenece a ese ámbito.

importante, la supervivencia como reflejo natural ante toda situación peligrosa, lo que le transforma en una obsesión para el siguiente personaje...

- La Muerte, cuyas líneas de diálogo son siempre reconocibles porque están completamente en mayúsculas. Estudiosa de la raza humana y rodeada de relojes de arena que señalan el tiempo de vida restante de todos (incluso de Gran A'Tuin), le gustan los gatos y en un momento encuentra el tiempo para irse de vacaciones a pescar y trabajar de cocinera, lo que ocasiona un enorme desfasaje en el equilibrio de las cosas. Sus historias (o momentos, ya que aparece en casi todas las novelas de la saga) hablan acerca de la mortalidad, el paso del tiempo, el sentido de la vida e incluso la música.
- Granny Weatherwax (aparece en *Brujas de viaje*, 1991 y *Brujerías*, 1988), es una vieja bruja de gran poder que aborrece a la gente en general, pero ayuda con su magia a resolver problemas de su comunidad, ya que nadie más podría hacerlo. Con sus amigas de aquelarre, suelen vivir historias de temáticas relacionadas con el folclore inglés y discusiones de género.
- Los integrantes de La Guardia de la ciudad de Ankh Morpork (protagonistas de *Guardias! Guardias!*, 1989, y *Hombres de Armas*, 1993). Los protectores de los habitantes de la gran urbe, guiados por el comandante Samuel Vimes, cuentan en sus filas con, entre otros, Angua, una licántropo vegetariana; el cabo Zanahoria, un enano (por adopción, ya que es humano pero se autopercibe como enano) de linaje real capaz de guiar a las masas por el poder inherente de su sangre azul; el troll Detritus, quien piensa mejor cuando hace frío ya que su cerebro es de silicio y este tiene mejor conducción en bajas temperaturas. La Guardia suele orbitar tramas policiales o de temática socio política.

Y para cerrar, un personaje más...

El abuelo de la espada.

Uno de los momentos recordados por los fans de la serie cinematográfica de Conan el Bárbaro, es la del final de la primera entrega, en la que se ve a un Conan anciano, sentado en un trono, con una voz narradora en off declarando que, eventualmente, el bárbaro se volvería rey por su propia mano. En los últimos tiempos, una gran parte del fandom del héroe exige la finalización

de un proyecto filmico llamado *King Conan*, que ha entrado y salido del *development hell*²⁴ por más de dos décadas y que aparentemente involucraría al ya septuagenario Arnold Schwarzenegger, repitiendo su papel como el famoso bárbaro, en su última historia de vejez. La idea del cimmerico viejo pero aún intacto no es nueva, está presente en el cuento, que ya mencionamos, *The Phoenix on the sword*. Conan, rey y ya entrado en años, debe enfrentar un intento de asesinato de sus súbditos. A pesar del tiempo pasado y su debilidad física, sobrevive y afianza, así, su poder, de manera definitiva.

Y es que hay un cierto encanto en la figura del héroe anciano, aquél que no murió cuando debía y mantiene un halo de leyenda a su alrededor, como una última afrenta del hombre contra su fragilidad mortal. Por ejemplo, Beowulf, el héroe anglosajón, se vuelve leyenda por matar al troll Grendel y su monstruosa madre, pero se agiganta cincuenta años después, al matar un dragón en sus últimos años y morir en el proceso. El héroe clásico, dijimos, suele tener una muerte temprana, evitando que sus cualidades físicas se marchiten, que sus valores se trastoquen. Pero que el héroe muera viejo lo cambia. Ya no es el mismo, ya no puede hacer las cosas que hacía, y eso hace que el conflicto a resolver resulte más sustancial, que su resolución involucre más tensión, dificultad y, por lo tanto, una *eucatástrofe*, por así decirlo, mucho mayor. El héroe no supera solo las dificultades externas, se supera a sí mismo, a su condición humana y finita, y solo entonces, se le permite morir.

Algo que no le pasa a Cohen.

Cohen el bárbaro, también conocido como Ghengis Cohen, es una clara referencia a Conan. Solo que más viejo. Mucho más viejo. Como para hacernos una idea, analicemos lo siguiente: en la película *Conan the Barbarian* de 1982, un grupo de guerreros le pregunta al protagonista, en medio de una comida, qué es lo mejor de la vida, a lo que él contesta: “Aplastar a tus enemigos, verles destrozados frente a ti y oír el lamento de sus mujeres.” La respuesta de Cohen en *La luz fantástica* a la misma pregunta, en una situación que refleja a la de la película, es: “- Agua caliente, buenoz dientez y papel higiénico suave.” (Pratchett, 1998, p. 47).

Si bien es algo que desarrollaremos más adelante, en el siguiente apartado, Cohen se ubica en una vereda completamente opuesta a la del héroe clásico, y no exactamente por deseo propio. Desdentado (al menos al principio), con ochenta y siete años, dolores de espalda crónicos y una cierta inmunidad (inherente a su condición) a cualquier elemento nocivo a la salud humana, este bárbaro tuerto ha sobrevivido a la edad heroica a fuerza de espadaos y fuerza de voluntad, lo que le permitió vivir una época que, irónicamente, le dejó atrás.

24 Literalmente, *infierno de producción*, un fenómeno cíclico en el que una película consigue y pierde financiamiento, una y otra vez, nunca pudiendo llegar a concretarse, ya sea por pérdida de interés o problemas externos a la producción.

Muy clara es la descripción que da Rincewind de sus características, cuando se lo encuentra por primera vez:

“(...) Cohen es un tipo corpulento, con un cuello de toro, los músculos de su pecho son como sacos de balones de fútbol. Es el mejor guerrero de Mundodisco, una leyenda viviente. Mi abuelo me contó que le había visto..., mi abuelo me contó..., mi abuelo...

Se detuvo ante la mirada penetrante del viejo,

- Oh -dijo-. Oh. Claro. Perdón.

- Zí²⁵ -suspiró Cohen-. Ez ciedto, chico. Máz que una leyenda, zoy hiztodia.

(Pratchett, 1986, pp. 101-102)”

Cohen, entonces, es un héroe fuera de tiempo, que funciona como una parodia de su clase. O, mejor dicho, de un subgénero entero.

25 Todas las citas en las que Cohen habla con zeta son debido a que ya no tiene dientes. Cuando no, es porque se pone la dentadura postiza.

4. El cuestionamiento incómodo. Parodia y reformulación.

Es muy fácil decir “ok, aquí están todos los clichés de la fantasía clásica, démoslos vuelta”, pero si haces eso, y todo lo que hiciste fue darlos vuelta, no has hecho nada. Si los das vuelta, solo destruyes cosas.

Terry Pratchett

Darwin expresa, con mucho más detalle del que podemos desarrollar en el espacio que nos corresponde, que la vida en general, el destino de las especies de nuestro planeta, están regidos por su capacidad para evolucionar, adaptarse. Es decir, si no podemos sobreponernos a las condiciones externas en las que vivimos o a nuestras propias limitaciones, dando un paso más allá y cambiando para adaptarnos, estamos condenados a desaparecer, detrás de aquellos que sí pudieron. Y así como ocurre con seres vivos, también pasa con la literatura. Desde las historias por entregas en folletines de Sherlock Holmes a las series de novelas del detective sueco Martin Beck, desde las aventuras de Fafhrd y Grey Mouser a las *Crónicas de Spiderwick*, desde el terror de Maupassant o Poe a los más modernos Lovecraft o King, la literatura ha cambiado, adaptándose siempre a la contemporaneidad de cada época. ¿Qué ocurrió, de manera específica, con nuestro tema en particular?

Tinianov explica, en *Sobre la evolución literaria* que, tanto la obra literaria como la literatura, constituyen un sistema. Y que existe en el mismo una *función constructiva*, que es la capacidad de un elemento de la obra, “(...) de entrar en correlación con otros elementos del mismo sistema (de la obra) y en consecuencia, con el sistema entero (de la literatura)” (Tinianov, 1970, p. 33). Ahora bien, el género literario evoluciona: la novela, el relato se define por elementos diferentes según la época y la evolución de la forma conlleva a una evolución de la función. Esta evolución, este cambio de la relación entre los elementos del sistema no es un reemplazo repentino ni inmediato, sino la creación de una nueva función de los elementos del sistema, basándose la mayor parte de las veces en los elementos anteriores y generando una especie de *tradición*.

Al hablar de tradición en el arte, en el amplio espectro de la literatura, pero más específicamente en el minúsculo espectro de la *fantasía*, hay una clara y constante regresión al pasado (que además consiste en una fuerte base ya definida, como hemos visto en los apartados previos), dicho esto de manera peyorativa. Se retoman las repeticiones formuláicas y la producción de textos dentro del género no suele tener, a pesar del (o, mejor dicho, debido al) consumo masivo y

popular, muchos momentos de innovación. Temas, tipos, conceptos, personajes, tramas, ideales y valores se reproducen como si de una imprenta que cambiase solo el color de la tinta se tratase. Y casos aislados como los de China Mieville²⁶, Patrick Rothfuss²⁷ o George Martin²⁸, si bien extremadamente exitosos y ciertamente originales, no hacen más que confirmar la regla. ¿Es posible una nueva fantasía o, mejor dicho, una fantasía que se cuestione a sí misma y evolucione más allá de sus propias limitaciones formalistas?

Para hablar de quiebres, tradición, copia y crítica, justamente aquello a lo que queremos llegar al analizar la obra de Pratchett, debemos aventurarnos en el Posmodernismo y sus mecanismos inherentes.

Posmodernidad, el fracaso del sueño.

El Posmodernismo es un término complejo que Jameson explica en dos puntos: primero, surge como una respuesta o, mejor dicho, cuestionamiento, del modernismo y segundo, se caracteriza por impulsar la desaparición de límites o separaciones clave, en particular la erosión entre la cultura superior y la cultura de masas o popular, aclarando en este punto la actitud de los escritores que se vuelcan a: “(...) la así llamada paraliteratura con sus categorías de ediciones en rústica para aeropuertos: gótico y romántico, biografía popular, novela policial y de ciencia ficción o fantasía.” (Jameson, 2002, p. 16). En pocas palabras, al cuestionar el modernismo, los artistas posmodernos declaran las prácticas estéticas del pasado, antes rebeldes y ahora dominantes, como un fracaso. Aquellos que fueron innovadores en el pasado, son hoy parte del sistema que tanto combatieron. Y este proceso ha desdibujado los límites de la *alta* y *baja* cultura.

Este término no describe simplemente un estilo determinado. Es también un concepto periodizador que establece un paralelismo entre la aparición de nuevos rasgos culturales y un nuevo tipo de vida social y económica, la que le sigue al modernismo industrial, la época del hiper consumo. Los rasgos de mayor importancia que la definen son la *parodia* y el *pastiche*, ambos mecanismos muy parecidos pero diferentes en cuanto a su finalidad. Mientras que la *parodia* se apodera de las idiosincrasias y excentricidades de un estilo, burlándose de la obra original a través de la imitación, el *pastiche* es la copia de un estilo peculiar o único, pero neutral, sin el motivo final

26 *Estación de la calle Perdido* mezcla fantasía y cyber-punk, reinventando el género y sus temáticas.

27 *El nombre del viento* es una opera prima que cosechó premios y menciones de todos los grandes escritores del género.

28 *Canción de fuego y hielo*, más conocida como la saga de *Juego de Tronos*, probablemente no necesite introducción.

de la parodia. Es una parodia vacía con un fuerte componente nostálgico, que denuncia el fin de la innovación estilística y la repetición (si todo lo que queda es imitar, el arte está acabada como tal).

A los fines de este trabajo, no nos interesa incursionar en el fin de la innovación, sino justamente en todo lo contrario: la renovación a través del cuestionamiento paródico.

Un cuestionamiento poco serio (y la reforma consecuente).

Space Balls (1987), de Mel Brooks, es un film de Ciencia Ficción que mezcla referencias de otras producciones y las usa en tono humorístico. Una teletransportación que sale mal y retuerce el cuerpo del teletransportado, un vínculo familiar entre enemigos demasiado obvio y demasiado lejano al mismo tiempo, tecnologías que apenas son entendidas por aquellos que las usan, todos elementos reconocibles de Alien, Star Wars, Star Trek, entre otras, que aparecen tergiversados por el cuestionamiento. Cabe aclarar que esto, sin la previa visualización de dichas obras, difícilmente se entienda. Brooks se caracterizó por hacer muchísimas producciones basadas en la reflexión sobre un género o historia particular, deconstruyéndolos y dejando en evidencia la falta de crítica que ejerce el espectador o la industria sobre estos. El joven Frankenstein (1974), La loca historia del mundo (1981), Robin Hood (1993) y Drácula (1995), entre otras, se caracterizan todas por el uso de la *parodia*.

Un procedimiento no reducido ni reducible al medio audiovisual.

Según Hutcheon, la *ironía* es un componente definitorio de los géneros literarios *parodia* y *sátira*, esencial en el funcionamiento de ambos. Para que un texto sea considerado irónico, el acto de lectura debe ir más allá del texto, hacia un desciframiento de la intención evaluativa del autor.

En pos de entender esto, debemos primero entender y definir la tricomía involucrada.

La *ironía* implica una actitud del autor/codificador respecto del texto, que permite y exige interpretar y evaluar el texto que se está leyendo. Tiene dos funciones: una función pragmática, el señalamiento evaluativo, casi siempre peyorativo, pues “la burla irónica se presenta bajo la forma de expresiones elogiosas que implican, al contrario, un juicio negativo” (Hutcheon, 1981, pp. 176-177); y una función semántica, pues una forma laudatoria manifiesta sirve para disimular una reprobación latente, señal de diferencia de significado.

La *parodia* es una modalidad del canon de la intertextualidad. Su objetivo es solo un texto o convención literaria, pues efectúa una superposición de textos. Un texto paródico es la articulación de una síntesis, una incorporación de un texto parodiado en un texto parodiante, un engarce de lo

viejo en lo nuevo. Es, en definitiva, “(...) la desviación de una norma literaria y la inclusión de esta norma como material interiorizado” (Hutcheon, 1981, Pág. 177).

La *sátira*, al contrario de la parodia, “es la forma literaria cuya finalidad es corregir, ridiculizándolos, algunos vicios e ineptitudes del comportamiento humano” (Hutcheon, 1981, p. 178), elementos extratextuales morales o sociales, no literarios.

La *ironía* funciona entonces intratextualmente, la *parodia* intertextualmente y la *sátira* extratextualmente.

Estos mecanismos implican/necesitan de una triple competencia por parte del lector: *lingüística* (debe descifrar lo que está implícito, además de lo dicho), *genérica* (presupone el conocimiento de las normas literarias y retóricas que constituyen el canon, la herencia institucionalizada de la lengua y la literatura) e *ideológica* (el lector que no capta la ironía es aquel cuya expectativa es insuficiente).

Un último elemento que debemos tener en cuenta sobre la parodia es que “(...) puede estar destinada, por ejemplo, a dos funciones literarias totalmente opuestas: la de mantener o subvertir una tradición.” (Hutcheon, 1981, Pág. 189) Esto le otorga una función reveladora, lo que favorece cambios a nivel formal.

Vida y obra de Cohen: un análisis de la barbarie en la tercera edad.

Como todo lo que escribió, Cohen fue un perfecto conejillo de indias para la expresión de conceptos extra e intraliterarios por parte de Pratchett. Y si se presta la suficiente atención, es posible ver cómo el personaje muta, pasa de ser un secundario estereotípico a un protagonista innegable de presencia imponente de claro impacto paródico. Obviamente, esto no pasó inmediatamente: tuvo quince años de gestación narrativa, lo que, como veremos, en términos bárbaros, no son nada.

El prototipo: La luz fantástica (1986).

Luego del éxito de *El color de la magia*, Pratchett escribió y publicó una continuación, algo que no hizo otra vez con ningún otro libro de la saga de Mundodisco. Si bien los personajes aparecen y reaparecen en uno u otro volumen, sus libros nunca están directamente conectados de

manera serializada. Por ello, por este caso particular, recapitularemos la primera parte para entender la segunda.

En la novela de 1983, encontramos a Rincewind, un mago fracasado de la ciudad de Ankh Morpork que posee grabado en su cerebro (por accidente) uno de los ocho hechizos más potentes del mundo, que se cruza de manera casi fortuita con Dosflores, un turista del continente Contrapeso al que su baúl de peral sabio sigue a todas partes (ya que el peral sabio es un árbol mágico y lo que se hace con su madera tiene propiedades especiales, en este caso autoconciencia, hambre y cientos de patitas). Cargado de oro y dispuesto a gastarlo, obsesionado con conocer la cultura local y con un velo rosa frente a sus ojos que altera su percepción del mundo, Dosflores no entiende el peligro que significa estar en una pelea de bar de la ciudad ni el ataque de un grupo de mercenarios en medio del camino o el volar en dragones que existen gracias al poder de la imaginación (pero solo dentro del rango de un lugar especial). Rincewind, contratado como guía y bajo presión/amenaza de muerte del gobernador de la ciudad, intenta mantenerlo alejado del peligro en todo momento, consiguiéndolo más gracias a la suerte que a sus intervenciones. En paralelo, algo de una escala significativamente mayor está ocurriendo con la magia y Gran A'Tuin, algo que todo el mundo intenta entender, sin éxito. La obra cierra con los protagonistas cayendo por el borde del Disco en una nave diseñada especialmente para viajar por el espacio cuyo único propósito es averiguar el sexo de Gran A'Tuin²⁹.

En la continuación, el hechizo que Rincewind tiene en su cabeza le salva (es tan poderoso, que no puede permitir que aquel que lo porta muera) y lo transporta de vuelta al Disco. Junto a Dosflores continúan su viaje, intentando regresar, y en una encrucijada que involucra un rito, vírgenes, sacerdotes y sacrificios, aparece por primera vez Cohen:

“A la luz de las antorchas, vio que se trataba de un hombre muy viejo, de la variedad huesuda que se suele denominar <<vital para su edad>>, con la cabeza completamente pelada, una barba que le llegaba casi hasta las rodillas y unas piernecillas como alambres en las cuales las venas varicosas habían dibujado el mapa de una ciudad bastante grande. A pesar de la nieve, no llevaba más que un taparrabos de cuero y un par de botas en las que habrían cabido sin problemas otros dos pies.” (Pratchett, 1986, p. 97)

29 Una de las grandes y preocupantes incógnitas de los sabios de Mundodisco que, conociendo el comportamiento sexual de las tortugas, saben el peligro que implica que Gran A'Tuin sea hembra.

La descripción concienzuda (que se vuelve una constante cada vez que Cohen o sus compañeros aparecen por primera vez) y denigrante de este personaje funciona como recurso paródico. Más allá de la obviedad, comparemos ese momento con la primera descripción de Conan en el cuento de Howard *La torre del elefante* (1933):

“Vio entonces a un joven alto y corpulento que se encontraba de pie a su lado. El desconocido estaba tan fuera de lugar en ese antro como un lobo gris entre las ratas de las cloacas. Su pobre y raída túnica dejaba ver las fornidas líneas de su fuerte cuerpo, sus anchos y recios hombros, el pecho macizo, la fina cintura y los brazos fuertes y musculosos. Su piel estaba bronceada por soles remotos, sus ojos eran azules y fogosos, y una desgreñada melena negra coronaba su amplia frente.” (Howard, 1995, p. 92)

La narrativa fantástica utiliza la descripción física del héroe para acentuar su condición superior y elevada, destacándolo por encima del resto de los mortales. Cohen es descrito con el detalle puesto en sus aspectos más miserables y decaídos, acentuando el ridículo. Y mientras que en Conan vemos cómo las apariencias engañan, pues debajo de un ropaje gastado se esconde el físico de un guerrero, componente habitual del héroe fantástico, en Cohen funciona al revés: la vejez y decrepitud esconden al héroe aún vigente.

Y es que Cohen, como mencionamos previamente, es un héroe *a pesar* de su condición física y no solo por su experiencia: es autoconsciente de su figura, de su significado en el mundo y su historia, de su existencia como personaje más que como persona³⁰. El héroe de la fantasía moderna actúa por naturaleza, desconocedor de la eventual conclusión de sus acciones, sin cuestionarse la situación en que se encuentra o si ya ha hecho antes cosas así. Es el narrador quien puede traernos a la memoria sus hazañas, o hablar de la experiencia del personaje. Con Cohen, la competencia genérica del lector es usada en complicidad. No es el autor quien recurre directamente al lector, es a través del personaje. Por ejemplo: “- ¿Haz hecho alguna vez ezta claze de cozaz? (...). Atacad un templo, matad a loz zaceddotez, dobad el odo y deszcatad a la chica.” (Pratchett, 1986, p. 97). Podemos ver cómo Cohen maneja el sistema en el que se encuentra inmerso y conoce aquello a lo que se enfrenta, tratándolo como proceso, trámite, más que como hecho fortuito o vivencia, lo que se refuerza con lo que le dice a Rincewind luego de hacer exactamente aquello que dijo que había que hacer³¹:

30 Un recurso paródico utilizado por Pratchett que alcanzará su forma más definida (al menos en lo que refiere a este personaje particular) en su última historia

31 Atacar un templo, matar a los sacerdotes...

“- (...) Pudez llevad el tezodo.

- ¿Tesoro? (...)

- Laz gadgantillaz y ezaz cozaz. Todoz loz colladez de odo. Tienen montonez de elloz. Azí zon loz zaceddotez...” (Pratchett, 1986, p. 99)

Es de esperar que los villanos del momento, en este caso los sacerdotes, tengan una recompensa que saquear, un elemento hoy habitual en las mecánicas más cercanas al mundo del videojuego, popularizado por la narrativa clásica de aventuras y E&B. Más allá de este punto en particular, hay que aclarar que la narrativa heroica tiene un código, una estructura, reconocible por sus sujetos (de momento, solo Cohen). Y la palabra *código* tendrá sus implicancias, a las que volveremos sobre el final de este análisis.

Luego del rescate, Cohen acompaña a los protagonistas y les ayudará a volver a Ankh Morpork, donde Trymon, un mago ávido de poder, está investigando cómo manipular la magia del Disco y su proceso nos lleva a entender cuál es el conflicto iniciado en el libro anterior: Gran A Tuin está dirigiéndose hacia una estrella roja distante y nadie entiende por qué, pero aparentemente está relacionado con los grandes hechizos del mundo, uno de los cuales es el que Rincewind porta.

En el camino se suceden varias charlas, algunas referidas a la condición física de Cohen (por el choque que se da entre la memoria que tienen de él como figura de leyenda y la realidad patente), como por ejemplo sus problemas de espalda, dentadura o callos:

“- Ya no puedo inclinadme hazta elloz como en otdos tiempoz (...). Ademáz, con mi ttabajo, uno no conoce a muchoz calliztaz, una coza muy extdaña. Conozco a zaceddotez zedpiente, a diozez locoz, a gueddodoz, pedo nunca he vizto a un callizta. Zupongo que no quedadía muy bien... Cohen Contda loz Calliztaz...” (Pratchett, 1986, p. 146)

En este fragmento se hace referencia a dos elementos clásicos: la manera de enunciar los tipos de personajes antagonistas que solían aparecer en las historias de E&B³² y los títulos de seriales de las décadas del 50 o 60, en los que el nombre de cada capítulo enunciaba siempre el nombre del protagonista y los enemigos contra los que combatiría o el conflicto que debería resolver. A partir de

32 Conan tiene, a lo largo de su vida, repetidos encuentros con seguidores de *Set*, el dios serpiente del universo de Howard. La figura del sacerdote seguidor de un dios maligno es un recurso de carácter ya estereotípico.

esa base, es que Cohen intenta entender la idea de una actividad fuera de su vida cotidiana como héroe. Lo cotidiano de los demás es, para él, extraño y desconocido y la única manera que tiene de asimilarlo a su día a día *épico*, es presentar los hechos *con título*. Una visita al callista no puede ser algo banal (como en sí lo es), debe ser visto y presentado acorde. Lo que Cohen viva no es (no puede ser) una sucesión de eventos aislados y cada momento es un capítulo de su historia épica.

A partir de las observaciones de su físico es también que surgen las dudas sobre lo factible de llevar adelante ciertos planes y la realidad y la ficción se encuentran:

“- ¡Estás hablando de Cohen el Bárbaro! (...) ¡Es el mejor guerrero de todos los...!

- Era -le interrumpió Rincewind-. Todo aquello de los sacerdotes guerreros y los zombies devoradores de hombres fue hace muchos años. Ahora, todo lo que le quedan son recuerdos y tantas cicatrices que se podrían jugar al tres en raya sobre su piel.” (Pratchett, 1986, p. 172)

Dosflores, en su visión inocente del mundo, cree en la figura del héroe, así como cree en absolutamente todo lo que se le cruza, sin cuestionar. Pero Rincewind reconoce a Cohen por su condición de *persona*, no de *personaje*, y no puede verlo de otra forma. La capacidad de autoconciencia del héroe no abarca a los demás: el punto de vista de Dosflores es el de la fantasía clásica, sin claroscuros y de valores morales jamás ambivalentes, con aventuras sin fin y de final siempre feliz; Rincewind es el cuestionamiento del relato, sigue viéndolo como un anciano que desvaría, aún a pesar de que todas y cada una de sus acciones son imposibles. La parodia funciona no solo a través del pacto con el lector, que entiende la aplicación de los clichés de E&B en Cohen, sino también de la incredulidad constante de Rincewind quien, a pesar de vivir en un mundo de rasgos fantásticos con coherencia interna y ser él mismo un ser mágico, no abandona su escepticismo en ningún momento. La subversión del género se da por partida doble.

El viaje empieza y finaliza en Ankh Morpork. Allí, la búsqueda de Trymon le ha llevado a conectarse con poderes que le poseen y transforman en un ser monstruoso que funciona como un portal viviente hacia otra dimensión desde la que entidades desconocidas buscan consumir el mundo. Detenerlo se ha vuelto algo complicado, dado que la cercanía de la estrella roja hizo desaparecer la magia y ninguno de los grandes magos puede hacer algo. Ahora bien, en E&B el guerrero protagonista reniega de la magia, pues esta forma parte de la visión esotérica del mundo,

siempre asociada a lo impuro, lo maligno, lo corrupto³³. Y como personaje de mentalidad práctica, no necesita la magia para nada.

Hacia el final del relato, Cohen declara:

“- No son más que luces. (...) Ni siquiera se ha sacado palomas de la manga. (...) ¿Qué esperas que pase? Yo llevo en esto mucho tiempo, he visto todo lo que hay que ver sobre la magia, y te puedo garantizar que si vas por ahí con la boca abierta se te va a llenar de moscas. Además, los magos mueren como cualquiera (...)” (Pratchett, 1986, p. 264)

Este desprecio por la magia se repetirá en los textos que le siguen y veremos, comenzando por este ejemplo, cómo funciona en base a la practicidad. Es decir, no un desprecio por lo esotérico, lo impuro o sobrenatural, sino por lo engañoso e inútil que resulta frente a los métodos más directos y rápidos de la acción pura. Por lo general, en cualquier novela, película, o historieta de género fantástico, los momentos cúlmines de resolución suelen involucrar grandes poderes sobrenaturales superiores al alcance humano que son derrotados por un poder virtuoso superior, una conjunción de poderes terrenales inferiores o un *deus ex machina* en su defecto. Algunos ejemplos: en *El señor de los anillos*, de J. R. R. Tolkien el antagonista maligno que busca destruir la Tierra Media, es derrotado cuando el Anillo Único (un anillo que contiene todo su poder) es arrojado a un volcán; en la saga de *Terramar*, de U. K. Le Guin, el mago Ged logra resolver varios conflictos a través de su práctica inusualmente poderosa de la magia; en *La saga de los confines* de L. Bodoc, los pueblos de las Tierras Fértiles vencen a los invasores del emperador oscuro Misaianés solo a través de la unión masiva de pueblos de todo tipo que enfrentan a un enemigo común, no sin grandes pérdidas; y como ejemplo extremo, en la resolución principal de la guerra de *El Silmarilion*, también de Tolkien, los mismos dioses interceden, destruyen al ejército de Morgoth, el villano del relato, e instauran una nueva era a la fuerza, cansados ya de los problemas terrenales.

Pero en E&B, como dijimos anteriormente, el protagonista resuelve sus problemas de pura suerte o de manera extrema, desesperada, sin poderes especiales o dioses intercedentes. El mismo

33 Más allá de Conan, el personaje Solomon Kane, también de Howard, es el ejemplo extremo de este tópico. Puritano incorruptible, todos sus enemigos son practicantes de algún tipo de magia e incluso cuando no están en su contra, Kane los ve como seres malignos del ámbito infernal que deben ser exterminados. Llega a llevar consigo un báculo mágico al que *soporta* pues el poder que tiene funciona en contra de todo lo que *él* considera impuro, aunque nunca deja de generarle un cuestionamiento interno.

Rincewind termina resolviendo el dilema a base de golpes y patadas. Se encuentra solo frente a Trymon, ya no humano y poseído por las entidades invasoras, y lo único que se le ocurre hacer en el momento, es golpearlo:

“En vez del furioso ataque que esperaba, cuando abrió los ojos vio a la criatura que se alejaba de él cojeando, derramando líquidos por varias aberturas.

Era la primera vez que algo huía de Rincewind.” (Pratchett, 1986, p. 255)

El mundo se salva gracias a lo menos esperado: la violencia salvaje. La novela cierra, en cierta forma, como una reivindicación del camino de la barbarie por encima de la magia y sobre todo la razón³⁴. Lo paródico se presenta al comparar la oposición de fuerzas que caracteriza estos conflictos cósmicos. Las dualidades bien/mal, justicia/injusticia, divino/infernal dejan de importar, pues ni Rincewind es un héroe (reacciona ante el peligro, no por el impulso heroico de evitar una catástrofe), ni Trymon es un villano (es poseído por fuerzas que busca, pero no puede controlar y llega a pedirle a los protagonistas que lo ayuden antes de que su personalidad sea consumida) ni la resolución del conflicto lleva a la reivindicación de valores morales de ningún tipo. Un apocalipsis catastrófico se evita de manera atípica, Dosflores vuelve a su hogar, Rincewind vuelve a su vida de mago miserable y Cohen...

El capítulo corto: El puente del troll (1991).

Este relato corto se publicó junto con los de otros autores del género en la antología *After the King* (1992), con motivo de recordar el centenario del nacimiento de J. R. R. Tolkien, padre de la fantasía heroica moderna.

En cuanto empezamos a leer, nos encontramos con Cohen montando un caballo parlante a través de un sendero nevado, dirigiéndose a luchar con un troll, que, acorde a la creencia folclórica, vive debajo de un puente³⁵. ¿La razón? Su padre le dijo cuando niño que la capacidad de hacer cualquier cosa en la vida vendría luego de matar a un troll. Un poco tarde por su edad, Cohen busca cumplir con una tradición:

34 El protagonista destruye la amenaza sin siquiera entender la naturaleza de la misma o cómo es que la derrotó.

35 En la mitología nórdica, los trolls son enormes criaturas malignas que suelen encontrarse, como marca distintiva, debajo de puentes que cruzan cursos de agua.

“- Teníamos que hacerlo -dijo Cohen-. ¿Cuándo fue la última vez que viste un puente con un troll debajo? Cuando yo era un chaval, había a cientos. Ahora hay más trolls en las ciudades que en las montañas. La mayoría, gordos como cerdos. ¿Para qué combatimos en tantas guerras?” (Pratchett, 1996, p. 45)

Esta idea de cambio temporal, avance de la civilización o pasado perdido es central en este relato y no se reduce al hecho de formar parte de una antología *en honor a*, lo que condiciona el tono y objetivo de la narración, que difieren de los demás textos del corpus³⁶. La memoria y la tradición aparecen y empiezan a desarrollarse como un elemento intrínseco al carácter de Cohen, quien también empieza a mostrar ciertos elementos estereotípicos de la tercera edad: achaques, desfase generacional y nostalgia por *los tiempos pasados en los que todo era mejor*.

Al igual que Rincewind en *LLF*, el caballo parlante le hace notar continuamente su estado físico y edad, y le recrimina que quiera continuar con su misión a pesar de ello:

“¿Y si tienes uno de tus ataques de vértigo? Y últimamente tienes la espalda fatal. ¿Cómo me sentiré, si nos devoran porque tienes un tirón en la espalda en un mal momento? (...) ¡Hacer estas cosas a tu edad! No está bien.” (Pratchett, 1996, p. 45)

Como Rincewind, no ve en el héroe más que un anciano, impresión que no mejora cuando el viejo guerrero se queja continuamente de su espalda, sus articulaciones o su capacidad para levantar y usar la espada. Aunque es un caballo que habla, una imposibilidad absoluta de carácter mágico solo posible en Mundodisco. Como último recurso, intenta convencerlo con la propuesta de un viaje, gastando la fortuna que seguramente había recolectado en sus aventuras. Pero:

“- No hay ningún tesoro (...). Me lo gasté todo. En bebida. Lo di todo. Lo perdí.
- Debiste haber guardado algo para la vejez.
- Jamás pensé que llegaría a la vejez.” (Pratchett, 1996, p. 46)

36 Pratchett lo escribe como parte de una antología editada en memoria de J. R. R. Tolkien, quien tenía, entre sus temas recurrentes, la nostalgia del pasado como algo limpio, bello e irreplicable, frente al avance homogeneizador de la modernidad industrial y la tecnología.

Aunque sea un detalle fugaz, resulta interesante el tratamiento de este aspecto del héroe, la recompensa, en el sentido de que es una pregunta que raramente nos hacemos al leer historias de carácter serial. ¿Qué pasa con el oro que todo héroe recibe al final de su aventura? Al recibir un trono, un gran tesoro, riquezas o bienes aparentemente infinitos, la promesa de una vida pacífica, ¿por qué nos encontramos una historia que continúa a la anterior y así *ad aeternum*, si la *gloria* ya se *alcanzó*? Dejamos la pregunta pendiente para más adelante. Este último comentario y la idea de la previsión es algo que se repite y se vuelve, de hecho, el nudo central de la motivación de Cohen en *TI* y el elemento de cierre en *EUH*.

La narración continúa la discusión entre equino y héroe, interrumpida por el ataque sorpresa de un troll que, previsiblemente, sale de abajo del puente, que a su vez es sorprendido por la agilidad sobrehumana de Cohen, que termina con su espada en el cuello del monstruo. Este se excusa: “- Mira, esto es una tradición, ¿vale? -dijo a la desesperada-. En un puente como este, la gente tiene que esperar que aparezca un troll.” (Pratchett, 1996, p. 47) Volvemos a encontrarnos con un recurso de los personajes autoconcientes que, a falta de un término específico, empezaremos a llamar *condicionamiento por naturaleza*: ciertos personajes autoconcientes en esta serie de libros actúan por obligación más que por un deseo personal. Este es el caso del troll, que explica su comportamiento como una obligación. Es un troll, y por consiguiente un *monstruo* que vive debajo de un puente, y la tradición exige que ataque a quien intenta cruzar. Sin embargo, la cuestión va más allá:

“- ¡Por todos los demonios! -susurró-. Te crees que eres Cohen *el Bárbaro*, ¿no?
- ¿Y tú qué crees? -dijo Cohen *el Bárbaro*.
- Escucha —intervino el caballo—, si no se hubiese envuelto las rodillas con vendas, lo habrías descubierto por el crujir de sus huesos. (...)
- ¡Oh, vaya! -exclamó jadeante-. ¡En *mi* puente! ¡Vaya! (...) ¡Ya me tienes! ¡Ya me tienes! ¡No voy a resistir! Solo quiero llamar a mi familia, ¿de acuerdo? De lo contrario, nadie me creerá. ¡Cohen *el Bárbaro*! ¡En *mi* puente!” (Pratchett, 1996, p. 47)

Mica (el nombre con el que se presenta) conoce a Cohen por su fama y finalmente su vida cobra sentido. Es un *monstruo* que nunca tuvo un antagonista acorde, un *héroe*. Y ¿qué mejor momento que aquél en que un héroe legendario aparece en su puente para reivindicar su trabajo?

Empieza a hablar de su familia, sus hijos y su esposa Berila, con quien se da una discusión central al tono del relato. La raza de los trolls se ha alejado de la tradición en general. Si bien en *LLF* aparecen también, pero como seres más cercanos a la naturaleza, con el correr de las publicaciones eventualmente su representación dentro de la sociedad de Mundodisco cambia. Están integrados al devenir cotidiano de las ciudades, trabajan de soldados, policías, matones o panaderos. En este mismo relato, los familiares de Mica trabajan en otros campos o se conforman con nuevos puentes de madera, más modernos. Él, se opone:

“- Berila siempre dijo que tendríamos que mudarnos, encontrar algo mejor; pero yo le contesto que este puente ha sido de nuestra familia durante generaciones. Siempre ha habido un troll bajo el Puente de la Muerte. Es la tradición.” (Pratchett, 1996, p. 47)

La palabra *tradición* se repite una y otra vez, como columna integral de justificación de su proceder ¿Por qué la reivindicación es un problema? Frente a sus hijos, especialmente al mayor, que es quien le reemplazará cuando muera a manos de Cohen, discute con su esposa y le dice: “(...) No solo tenemos mercaderes ricos y fofos, como tu tío Piritas (...): tenemos héroes de verdad, como en los viejos tiempos.” (Pratchett, 1996, p. 48) Como Cohen, Mica ha tratado su naturaleza de manera paralela al llamado de una vocación artística por la cual abandonar todo.

Luego de esto, se desvela otra triste e irónica realidad: el troll no tiene nada, salvo su familia, debajo de un puente que se cae a pedazos³⁷. No hay tesoro que llevarse luego de derrotarlo; todo, por tradición. La lucha épica que se suponía sucedería en el puente, se transforma en una visita familiar de reivindicación *de ambas partes*. Cohen está contento de que haya efectivamente un troll en un puente y el troll a su vez se alegra de que un héroe haya aparecido finalmente para matarlo, otro rasgo del *condicionamiento por naturaleza* (morir a manos de un justiciero es el camino a seguir). Y ambos lo han perdido todo, digamos (riqueza o evolución laboral/vital), por la sola reivindicación de sus respectivos caracteres.

Hay otro elemento importante que comparten: la nostalgia. Eventualmente, la charla que gira en torno a la tradición y los viejos tiempos nos acerca, a través de los siguientes fragmentos que Cohen monologa, al final del relato: “(...) me gusta la gente con... buena memoria. Eso es lo que necesita el país: buena memoria.” (Pratchett, 1996, p. 50) La memoria se suma al repertorio de motivos de la saga del héroe bárbaro:

37 Una metáfora del mundo antiguo, claramente.

“(…) recuerdo la época en que un hombre podía cabalgar desde aquí a las Montañas Afiladas y no ver ningún otro ser vivo. (…) Ahora, todo son granjas. (…) Mires donde mires, verás granjas, vallas y gente pequeña.” (Pratchett, 1996, p. 50)

El colapso de la naturaleza frente a la civilización que avanza se repite también en el significado de los espacios tradicionales: “Me gustaba ese bosque. Era... bueno, oscuro. Hoy en día ya no se encuentra un bosque sombrío. En un bosque como ese se sabía lo que era sentir terror.” (Pratchett, 1996, p. 50)

Tanto el héroe como el monstruo se hermanan, en cierta manera, ante la caída del relato que los mantenía. La magia ya no está, el pasado ya no existe y ellos mismos son rezagos de una tradición que desaparece. La anulación del relato anula la relación opuesta que les enfrenta. Nada de lo que debería pasar por definición ocurre: no hay lucha entre monstruo y héroe, no hay muerte gloriosa o destrucción del mal. No hay tragedia ni recompensa. Sobre todo, eso último.

Cohen parte, finalmente, sin matar al troll y dejándole todo lo que le quedaba de valor. El opuesto absoluto de la conclusión habitual de estas historias³⁸. ¿Por qué?: “- Por la forma como deberían ser las cosas. (...) Por las cosas como fueron antes.” (Pratchett, 1996, p. 50)

Hay un género muy reconocido (descendiente técnico de los primeros juegos de rol de los 70s) en los videojuegos de los últimos años llamado *hack'n slash*³⁹, que se caracteriza por basar su jugabilidad en la destrucción irracional de monstruos con poco o nada de hilo narrativo. Como jugadores, tomamos el control de un guerrero y simplemente destruimos tantas criaturas como podamos, recogiendo la recompensa (denominada *loot* en este contexto) de esta labor y pasando al siguiente nivel, en un ciclo que se repite una y otra vez. Así como se ha extendido en popularidad, ha sido criticado por la ausencia de un sentido más allá de la acción repetitiva y por la falta de una historia. ¿Cuál es el sentido de todo ello, cuando no hay un objetivo o un final, más que la acción por la acción en sí misma? Ese mismo cuestionamiento, trasladable al mundo del cine y la literatura fantástica moderna, es el que encontramos aquí. ¿Qué gloria reside en las cosas? La gloria es eterna y las cosas son efímeras, no son equiparables.

38 Con el monstruo muerto y la recompensa en la mano.

39 Se traduce de manera aproximada como *cortar y rajar*.

El desprecio de la recompensa en tanto algo físico (en oposición a la gloria o la naturaleza de la aventura) o deseable, la añoranza del pasado/nostalgia, el respeto por la tradición y la necesidad de memoria ante el olvido de la tradición son temas importantes que empiezan a perfilarse como definitorios del carácter del héroe en la narrativa que gira alrededor de Cohen⁴⁰.

La noche previa al apocalipsis: Tiempos interesantes (1994).

El título de esta obra hace referencia al dicho popular chino “Ojalá vivas en tiempos interesantes”. Esto no es tanto una expresión de deseo como una maldición para el destinatario, pues se le desea que no viva tiempos aburridos, en momentos de paz y calma, sino todo lo contrario: tiempos revueltos, de caos y, por consiguiente, difíciles y probablemente desdichados. En esta novela, Rincewind y Cohen vuelven a encontrarse, pero en el continente Contrapeso, el otro extremo de Mundodisco. El bárbaro se dirige a la capital del imperio Agata junto a su *Horda Plateada*, un grupo de héroes tan viejos como él: Truckle el Descortés, Willie el Chaval (el más joven de todos, pero igualmente *viejo*), Hamish el Loco (sordo y en silla de ruedas), Caleb el Destripador y Vincent el Viejo. Su intención es conquistar y dominar la región más rica del mundo, la que además se encuentra en medio de una revuelta política: sin emperador y con cinco facciones de nobles luchando por conseguir o retener el poder. Tiempos interesantes, en efecto. Es por pedido de una de dichas facciones que envían desde Ankh Morpork y por teletransportación, a Rincewind (dado que ningún otro mago de la Universidad Invisible deseaba arriesgarse a viajar), quien aterriza por error, o casualidad, o destino, en medio de un campamento de esclavos, justo cuando un encadenado Cohen se libera y mata a sus captores. Lo primero que notamos es que, al reencontrarse con el bárbaro, Rincewind reincide en el punto de vista incrédulo, característica compartida por casi todos los personajes ajenos a *la Horda*. A pesar de todo lo que ocurrió en su aventura previa, insiste en catalogar a Cohen por su aspecto, no por su denominación:

- ¡Pero si no está usted armado y solamente es uno y ellos tienen unas espadas enormes y son cinco!
- Ya lo sé -dijo el anciano, enrollándose la cadena alrededor de uno de los puños en actitud profesional-. Es injusto, pero no tengo todo el día.
(Pratchett, 1994, p. 71)

⁴⁰ Aclaremos esto, llegado el caso, por la presencia de otros personajes que cumplen el rol de héroe en las demás novelas del ciclo de Mundodisco, pero siguen otros derroteros narrativos y temáticos.

Cohen no ve una amenaza a su vida, solo un trámite a resolver, lo que se repite cerca del final. La lucha de uno contra muchos, un tópico recurrente en la fantasía, se presenta siempre como un hecho decisivo y difícil. Por ejemplo, en *El fénix de la espada*, como ya comentamos, el autor presenta a un Conan maduro entrado en años que enfrenta una revuelta en su corte. Veinte guerreros entran a sus aposentos y luchan contra él. En una pelea desigual que deja al bárbaro al borde de la muerte, este se impone. Acorde a la narrativa de *E&B*, el protagonista sobrevive de pura suerte. Es herido más de una vez y no es quien termina la pelea sino los soldados aún fieles que llegan en el momento justo. O en *La cosa de la cripta* (1967), un jovencísimo cimmerico consigue su primera espada robándosela a la momia de un gigante a la que vence de casualidad, gracias a un accidente. En el caso particular de Cohen, la supervivencia se da por otra razón, y es que tiene a la realidad misma de su lado. Así como dijimos que el *condicionamiento por naturaleza* hace que un personaje específico haga algo compelido por el estereotipo al que responde, su contexto reaccionará acorde, algo que se pondrá a prueba más adelante y tendrá el momento cúlmine en la conclusión de este relato:

“*Nadie* estaba a salvo con Cohen el Bárbaro. Algo parecía haber salido mal en su proceso de envejecimiento. Cohen siempre había sido un héroe bárbaro porque el heroísmo bárbaro era lo único que sabía hacer. Y mientras envejecía era como si cada vez se pusiera más duro, como los robles. (Pratchett, 1994, p. 73)

La vejez no es un freno, como en el héroe clásico, sino todo lo contrario. Y como en el texto inicial (*LLF*), la presentación de *la Horda* funciona de forma completamente paródica: “Y resultó que también estaba allí la banda de Cohen. Salvo que él la llamaba Horda. Estaban sentados al sol, quejándose de que ya no hacía el calorcito de otros tiempos.” (Pratchett, 1994, p. 88)

Rincewind, siempre realista, cuestiona los planes de Cohen:

“- ¿No te llama la atención, en serio, que estos hombres no están un poquito, bueno, que tienen pasada la fecha de caducidad? ¿Que son un poquito, por decirlo sin florituras, viejos?
- ¿Pero qué dices? Entre todos suman casi quinientos años de experiencia concentrada de héroe bárbaro -dijo Cohen.” (Pratchett, 1994, p. 90)

La respuesta de Cohen obvia absolutamente el hecho de que la experiencia es individual (además de que para sumar quinientos años entre los cinco deberían tener más de noventa años cada uno) y que la edad puede llegar a ser un condicionante físico y desvía absolutamente la pregunta, no de manera consciente sino porque ese cuestionamiento no forma parte de su lógica.

Entre los componentes de la Horda, y funcionando como elemento antagonista a todo lo que los héroes bárbaros representan, está Savelloy, un profesor de escuela que, en su madurez, se cansó de dar clases a niños y se sumó a las filas de Cohen, quien le ha impuesto la tarea de educarlos:

“- Estoy intentando enseñarles ajedrez -dijo-. Es vital para entender la mente auriental⁴¹. Pero me temo que no entienden la noción de esperar su turno para mover pieza, y su idea de una buena apertura es que el rey y todos los peones avancen juntos en tromba y le peguen fuego a las torres del rival.” (Pratchett, 1994, pp. 94-95)

Los héroes de la Horda aplican la idiosincrasia de la vida bárbara a absolutamente todos los aspectos del presente, como en su momento Cohen intentó adaptar a su cotidianeidad una cita con un callista. Y este mismo problema que sufre Savelloy al intentar enseñarles un juego de mesa, resurge al intentar convencerlos de actuar de manera civilizada dentro de la ciudad:

“- (...) Ahora, recuerden sus lecciones -dijo-. Es importante que todos ustedes aprendan a comportarse en una ciudad.
- Yo ya sé cómo comportarme en una puta ciudad -dijo Truckle el Descortés-. Hay que arrasar, violar, saquear y pegarle fuego al maldito sitio antes de irse. Es igual que con los pueblos, pero se tarda más. (...)
- ¡Señores! Tengan la paciencia de escucharme. ¡Van a tener que aprender los modales de la civilización!” (Pratchett, 1994, p. 134)

Es que el héroe de E&B desprecia a la civilización por su mentira aparente y, en este texto particular, el enfrentamiento civilización/barbarie se da en dos frentes: en la imposibilidad de entender las normas sociales básicas y en la revelación de los problemas inherentes a dichas normas. Por ejemplo, la idea de la rendición: “- ¡No! No. Mira, en cuanto los tienes a tu merced, ya no se te permite matarlos. (...) Me temo que la civilización es así.” (Pratchett, 1994, p. 137) les dice

41 Un juego de palabras que une Oriente y áureo. El continente contrapeso es pequeño, pero muy pesado por la cantidad de oro que se encuentra allí.

el profesor a los bárbaros cuando empiezan a matar soldados que se rinden ante ellos, ya que: “(...) el propósito de la civilización era hacer que la violencia fuera el último recurso, mientras que para un bárbaro era la primera opción, la preferida, la única y sobre todo la más placentera.” (Pratchett, 1994, p. 136) Sin embargo, el proceso inherente a la resolución de conflictos dentro del Imperio Agata permite e impulsa el uso de la trampa, la traición y la diplomacia como excusa para aplicar métodos violentos u ocultos al ojo popular. Hay un enfrentamiento entre la violencia física y la violencia institucional, que se mantendrá durante toda la obra.

Entonces, en una sociedad, los bárbaros se ven impedidos de realizar las acciones más básicas de su naturaleza. En el episodio más claro, Cohen⁴² sufre dolor físico al intentar hablar con un vendedor de frutas para que le dé una manzana a cambio de una moneda. Es incapaz del intercambio comercial básico que caracteriza a la adquisición de bienes: pedir algo, recibirlo y entregar dinero a cambio. *Por favor, gracias*, son términos inexistentes en su léxico. El episodio termina con el viejo bárbaro destrozando el puesto (aunque le deja al puestero una moneda por la manzana) y reflexionando luego con el resto de la Horda, como si de una clase de primaria se tratase. Más tarde, este mismo evento es visto desde la perspectiva heroica: “- Este es Gengis Cohen -dijo el señor Saveloy-. Hacedor de grandes hazañas. Matador de dragones. Asolador de ciudades. Una vez compró una manzana.” (Pratchett, 1994, p. 223) Realizar una compra en vez de un saqueo es algo tan inusual que resulta más una proeza que un hecho cotidiano⁴³. Hay una subversión de lo grandioso por oposición.

El relato continúa con las andanzas de La Horda que, a regañadientes, sigue los consejos de Saveloy, se infiltran en la ciudad, el palacio, y *técnicamente*, transforma a Cohen en el nuevo emperador. Contrario a todas las supuestas acciones que implican la conquista de una ciudad para un héroe (saquear, matar, luchar, quemar, etc.), los viejos bárbaros alcanzan el poder gracias a un tecnicismo del sistema monárquico del imperio⁴⁴: sentarse en el trono. Es en este momento que la Horda ya no aguanta más y empiezan a manejar la posibilidad de llevarse todo lo que puedan cargar en sus brazos y abandonar el lugar en medio de un gran incendio:

42 El más interesado y quien defiende los métodos propuestos por Saveloy frente a los cuestionamientos del resto, ya veremos por qué.

43 Más adelante, los componentes de la Horda hacen lo mismo: “- Hemos ido de compras, nada menos -dijo Caleb con orgullo-. Hemos pagado las cosas con dinero. Vamos vestidos como gente civilizada.” (Pratchett, 1994, p. 162) Y esto es motivo de orgullo, una proeza para ellos, pues jamás habían llegado a tales *extremos*.

44 Esto también despierta una paradoja entre barbarie y civilización y el significado de las mismas, a través de los ojos de un consejero de la corte: “-¡Pero... pero... no se puede conquistar un imperio de esta forma! (...) ¡Hay que tener un ejército, como los señores de la guerra! Entrar aquí sin más... ¡va contra las reglas!” (Pratchett, 1994, p. 229)

“- ¡Pero les he enseñado la civilización! -dijo el señor Saveloy.
- Sí. No está mal para visitarla. ¿Verdad Cohen?” (Pratchett, 1994, p. 246)

Surge la pregunta: ¿por qué hay tanta insistencia, sobre todo de parte de Cohen, por integrarse en la civilización? No es porque le interese *formar parte de ella*, es claro en base a lo visto que no puede con su propia naturaleza y es más una necesidad que un deseo. La respuesta surge al hablar de los héroes en sí, casi como si de una especie se tratara. Como dijimos, cuando alcanzan su objetivo y llegan al salón del trono, proponen saquear el palacio, prenderle fuego e irse (un modus operandi exagerado pero que es consistente con el ideal bárbaro), a lo que Cohen les responde con un *¿Para qué?* Les habla a sus compañeros de la misma manera que el caballo parlante le habló en *EPT*: ¿cuánto dinero tienen? ¿para qué lo usan? ¿cuál es el sentido de sus acciones al repetir una y otra vez lo que hacen sin tener en cuenta el paso del tiempo y el contexto temporal en el que viven? Truckle le aclara:

“- ¿Para qué? Son *tesoros*.

Cohen pareció adoptar una decisión.

- ¿En qué te gastaste tu último botín, Truckle? Dijiste que te habías llevado tres sacos llenos de oro y piedras preciosas de aquel castillo encantado.

Truckle pareció perplejo, como si Cohen le hubiera preguntado a qué olía el color púrpura.

—¿En qué lo gasté? Y yo qué sé. Ya sabes cómo va. ¿Qué importa en qué lo gastes? Es botín⁴⁵. Además... ¿en qué gastaste *tú* el tuyo?” (Pratchett, 1994, pp. 246-247)

La pregunta del color púrpura es un perfecto direccionador del elemento paródico. Cohen asume el papel del caballo y desea salir del ciclo heroico, por una porción propia de civilización en paz. En *EPT*, la pérdida de la recompensa no tiene importancia, no lleva a una reflexión, es parte del trabajo, algo completamente lógico desde el punto de vista de Truckle, quien no puede entender el razonamiento *antinatural* de Cohen. En *TI*, por un momento, el personaje cambia de realidad al llevar su autoconciencia por sobre su naturaleza y reivindicar lo que hace, justificando el valor de la

45 *Loot* en inglés, en el original. Volvemos al concepto que mencionamos referido a los videojuegos y el botín por el botín mismo.

recompensa. Acompañados por un contador de la corte, de repente empiezan a repasar los gastos que han tenido en sus vidas, como si de una empresa y sus insumos se tratase:

“- Pero esa clase de cosas probablemente cuenten como gastos deducibles para un héroe bárbaro (...). Son parte de las características del trabajo. Y luego está por supuesto el uso y desgaste del armamento, ropa protectora... está claro que podrían pedir por lo meno un taparrabos nuevo cada año...” (Pratchett, 1994, p. 209)

Sin embargo, al final⁴⁶, gana la parte del héroe bárbaro. Como ocurre en los relatos de Conan o Kane, la civilización se muestra a sí misma como corrupta, inviable con las formas libres del ser humano. Ser emperador significa quedarse sentado todo el día, cuidarse de la comida envenenada de pretendientes al trono, estar en lucha permanente con otras facciones, regir con mano dura al pueblo que le teme... es apariencia sin esencia, reglas opresivas y represión popular: “Luchar y saquear... es nuestro trabajo. No me gusta todo este asunto de las reverencias y raspase las rodillas. No estoy seguro de estar hecho para la civilización.” (Pratchett, 1994, p. 256). Esto lleva a otro momento de subversión interesante, que tiene que ver con el aspecto mitológico del héroe. Ante la negación final de la civilización, Saveloy responde:

“- Sí, sí, sí (...). Mataste esto y robaste aquello y derrotaste a los aguacates gigantes antropófagos de algún otro sitio, pero... todo eso son... cosas. ¡No es más que papel de pared, caballeros! ¡Cosas que no cambian nada! ¡Que no importan a nadie! En Ankh Morpork he dado clases a niños que creen que sois mitos. Eso es lo que habéis logrado. No se creen que existierais alguna vez. Creen que alguien os inventó. Son ustedes *relatos*, caballeros. Cuando muráis no se enterará nadie, porque la gente cree que ya habéis muerto. (...) Pero aquí... aquí podríais ser reales. Podríais dejar de jugar con vuestras vidas.” (Pratchett, 1994, p. 257)

Al igual que Rincewind, el profesor, aun cuando está acompañándolos desde un principio, cae en el mismo lugar común: para él, estos seres que acompaña no son aquello que parecen (viejos) ni aquello que se supone que deben ser (héroes). Saveloy sufre la imposibilidad de aquello que

46 Por la fuerza de la costumbre y por empezar a ver todos los problemas inherentes a gobernar un imperio tan complejo.

experimenta. Al mismo tiempo, expone la realidad de estos personajes: el peligro de vivir como una leyenda o mito es que los vuelve tan irreales que ni siquiera con ellos enfrente uno termina de creer que existen. Casi como una especie de mecanismo de defensa ante lo imposible. Es esta duda de los otros que se vuelve palabra real⁴⁷ lo que genera una contra-duda más sólida en Cohen (ya presente en la inseguridad de su cita anterior) que desemboca eventualmente en una negación final y un regreso al camino del héroe:

“- ¿La barbarie? ¡Ja! Cuando matamos gente lo hacemos en su cara, mirándolos a los ojos, y estaremos encantados de invitarles a una copa en el otro mundo, sin rencores. Nunca he conocido a un bárbaro que rajara lentamente a la gente en cuartuchos, ni torturaran a mujeres para que estuvieran guapas ni pusiera veneno en la comida de la gente. ¿La civilización? ¡Si eso es la civilización, se la pueden meter donde el sol no brilla!” (Pratchett, 1994, p. 260)

Luego de esto, la Horda debe enfrentar al pretendiente al trono, el comandante de la facción más poderosa del imperio, lord Hong. Al enterarse de que un ejército de un millón de hombres se encuentra en las puertas de la ciudad, Cohen vuelve a dudar:

“La duda no era una invitada habitual en el cráneo de Cohen. (...) La selección natural ya se encargaba de que los héroes profesionales que en momentos cruciales tenían tendencia a hacerse preguntas del tipo << ¿Cuál es mi meta en la vida? >> dejaran rápidamente de tener ambas cosas. Pero: seis ancianos... y el Imperio tenía casi a un millón de hombres armados. Cuando uno miraba las probabilidades (...). Si el Plan salía mal... Cohen se mordió el labio inferior en actitud meditativa. Si el Plan salía mal, tardarían *semanas* en matar a todo el mundo.” (Pratchett, 1994, pp. 117-118)

Ahora, la inquietud del héroe no gira en torno a su supervivencia en un conflicto de ciento cincuenta mil a uno. La duda es simplemente *cuánto* tiempo tardaría en matar cada uno de ellos a

⁴⁷ La duda ante lo que está ocurriendo siempre es presentada por el narrador o lejos de los héroes en sí, nunca son interpelados como en este momento.

esos ciento cincuenta mil que le corresponde. Este momento, en un relato fantástico estándar, llevaría a una profunda reflexión acerca del valor de la vida⁴⁸ o el final épico que este tipo de historias se reserva para el héroe trágico. La muerte se presenta de otra forma, además:

“El padre de Cohen lo había llevado a la cima de una montaña cuando era un chavalín, le había explicado el credo de los héroes y le había dicho que no había mayor felicidad que morir en la batalla.

Cohen enseguida captó el punto débil de aquello, y toda una vida de experiencia había reforzado su creencia en que de hecho un placer mayor era matar al otro cabrón que estaba en la batalla y terminar sentado en un montón de oro (...).” (Pratchett, 1994, p. 118)

Lo que se opone al ideal de varios personajes heroicos y la visión que de la familia y la tradición heroica representan. En el espectro de la leyenda y la mitología, no solo tenemos al héroe cuya historia termina en muerte como algo trágico. La religión original del mundo nórdico presentó el concepto de Valhalla como un destino celestial deseable pero solo alcanzable a través de la muerte en batalla⁴⁹. Más cerca en el tiempo, encontramos conceptos similares en *La saga de los metabarones* (Jodorowky, Gimenez, 2000), una serie de novelas gráficas de corte *E&B / scifi*⁵⁰, en la que los integrantes de una casta guerrera deben siempre matar al padre en un ritual para reemplazarlo y transformarse en el nuevo Metabarón. Al mismo tiempo, los integrantes de esta familia, sin excepción, prefieren siempre morir a verse deshonrados o derrotados (algo que ocurre muy seguido). Otro ejemplo más popular es el presentado por la también novela gráfica *300* (Miller, 1998) que nos muestra desde una perspectiva más moderna la batalla de las Termópilas y en la que el sacrificio de Leónidas y su pequeña guardia de trescientos hombres mueren por la libertad del mundo civilizado griego⁵¹. Si no estaba presente antes, la narrativa fantástica o heroica moderna, termino de implementar este tópico.

48 Como ocurre, por ejemplo, en *El señor de los anillos, el retorno del rey* (1997). En la última batalla, se ve la realidad del conflicto: “Los hombres del Oeste estaban atrapados, y pronto en aquellos montes grises unas fuerzas diez y más veces superiores los envolverían en un mar de enemigos.” (Tolkien, 1997, 212). Pippin, uno de los personajes protagonistas, acepta, en cierta forma, su destino y se prepara para una muerte gloriosa.

49 La cultura vikinga, que basó su economía y florecimiento en la práctica de la invasión y el saqueo, impulsó el pensamiento de supervivencia por la fuerza. Solo el violento, el que lograba sobreponerse al otro, sería recordado. Ir al Valhalla con los dioses era el premio final de todo guerrero caído.

50 Es decir, cumple con todas las características de *E&B* (mundos decadentes, civilizaciones corruptas, héroes automotivados, etc.) pero el entorno en el que se desarrolla tiene elementos del género de Ciencia Ficción (tecnología avanzada, viajes espaciales, especies extraterrestres, etc.)

51 Todo lo opuesto a lo que ocurre en la realidad. La derrota del general espartano no representa ninguna ventaja en el devenir de la invasión persa.

Cohen se burla de la muerte como destino. *Su* destino (aún) no es morir, sino todo lo contrario: estar del lado vencedor de la contienda. Aun así, no se deja de lado la gloria y la necesidad de inmortalidad, pues ¿de qué sirve ganar una batalla si no hay nadie que la recuerde? Truckle comenta al pasar, antes del enfrentamiento final: “- Supongo que por aquí deben tener juglares, ¿no? Sería una jodida pérdida de tiempo si nos mataran y nadie escribiera ninguna canción, ¿verdad?” (Pratchett, 1994, p. 278). Además de ser un adelanto de lo que vendrá en el próximo y último texto del corpus, este comentario introduce el lugar común del juglar o aedo que canta las gestas de los héroes. Desde Gilgamesh hasta Cuchullain, Beowulf, Aquiles o Thor, los grandes héroes míticos llegan a nuestro presente gracias a las narraciones de los aedos, las gestas, sagas o poemas épicos cantados por compositores anónimos como medio de preservación de la memoria.

La muerte, sin embargo, tiene dos lugares más en esta historia y es el *cliffhanger* o gancho para conectar esta novela y la siguiente. Primero, a lo largo de la misión de infiltración en la capital del imperio, la Horda habla siempre de un conquistador de la antigüedad, Voltan, comparando lo que ellos hacen de manera *civilizada*, con lo que él hubiera hecho como *guerrero*, estableciéndolo como un modelo a seguir en las prácticas bárbaras. Al volver a él una última vez y, en medio del cansancio de la batalla, Cohen exclama:

“- ¿Una parada para respirar? ¡Dioses! ¡Nunca pensé que viviría para ver este día! ¡Un héroe descansando! ¿Alguna vez descansó Voltan el Indestructible?

- Ahora está descansando. Está muerto (...) Y también el Inmortal Jenkins. (...) Todos los héroes están muertos salvo nosotros.” (Pratchett, 1994, p. 326)

Cohen descubre que está un poco fuera de tema en lo que a novedades heroicas respecta. En la charla subsiguiente, se enumeran todos sus coetáneos muertos y los motivos de deceso. Su generación ha desaparecido. Pero contrario a lo que pareciera decir, la referencia a Voltan no es para desalentar la consagración del plan de Cohen ante la posibilidad de terminar como el mencionado conquistador, sino para llamar la atención sobre un detalle: todos los héroes están muertos. No de manera general, claro. Todos los héroes *clásicos* están muertos, excepto ellos. Este momento que comentan entre ellos como una charla en la que uno se pone al día con un amigo y no conlleva mayor importancia para los personajes pues termina como un dato anecdótico, termina de definirlos como seres de leyenda cada vez más apartados de la realidad. Si el destino del héroe clásico es

morir antes de llegar a la vejez, en el cenit de su poder, al no caer, Cohen y su *Horda* empiezan a apartarse del camino heroico, se salen de su *condicionamiento por naturaleza*. Y aunque los acerca más al héroe de E&B, el aventurero que viaja por el mundo y realiza grandes hazañas de manera cíclica, es lo que ocurre con este aspecto en *EUH* lo que nos interesa.

Como segunda y última mención al tema *muerte*, solo resta mencionar el único deceso sucedido dentro del grupo de héroes, que sirve como una declaración de principios de este conjunto narrativo. El deceso del único personaje que acompaña a los protagonistas, pero está siempre consciente de la naturaleza de los mismos, el único que se opone a la barbarie como bastión de la civilización, el único que toma las historias o leyendas mitológicas como mito y no como realidad aunque admira a los héroes sin poder llegar a ser como ellos jamás, el único que tiene un enfoque del héroe basado en la referencia que podríamos tomar como perteneciente al mundo *real*: el profesor Savelloy: “- El pobre profe no tenía nuestra experiencia en no morir.” (Pratchett, 1994, p. 352). Porque Savelloy no es un héroe. Y los héroes, *literalmente*, no mueren.

La última canción del recital: El último héroe (2001).

Es notorio que de todas las novelas del bárbaro tuerto, esta sea la única que salió en formato de lujo y completamente ilustrada. Es también la más corta de todas, y quizás por ello, la más significativa: la historia final del arco de Cohen, quien no volverá a aparecer en ningún otro texto del autor. Aquí, el personaje de Gengis está completamente definido y tanto la trama como los personajes que aparecen, casi sin excepción, son presentados en un tono autoconsciente y autoparódico extremo, no visto en los textos precedentes.

La narración se inicia con una historia prehistórica, el robo del fuego a los dioses por parte de Mazda, el primer héroe:

“*El principio* de la historia sucedió hace decenas de millares de años, en una noche salvaje y tormentosa, cuando una llamita diminuta bajó de la montaña que hay en el centro del mundo (...).

En un momento dado la línea de fuego (...) fue a parar a un montículo de nieve (...) y el viento, empujado por la ira de los dioses, y con un sentido del humor particular, devolvió con un azote la llama a la vida...

Y después de eso, ya no murió nunca.” (Pratchett, 2001, p. 8)

Esta referencia al mito de Prometeo⁵² funciona de dos maneras. Primero, para establecer la existencia del primer héroe y su rebelión contra los dioses, lo que origina eventualmente un juego de dominación en el que los héroes de Mundodisco se transforman en piezas de una lucha de poder divina. Y segundo, como referencia a la tradición heroica y su estatismo y renovación, lo que usaremos para cerrar este análisis.

El juego de los dioses nos lleva de vuelta al presente narrativo, donde Cohen se ha aburrido de su reinado en el imperio Agata:

“(…) Es aburrido. Todo el mundo va de puntillitas y te trata con respeto. No hay nadie con quien luchar, y esas camas tan blandas dan dolor de espalda. Tanto dinero y nada en que gastarlo, solo en juguetes. Te chupa la vida eso de la civilización.” (Pratchett, 2001, p. 55)

De nuevo, el bárbaro contra la civilización y sus normativas morales y socioeconómicas. Sin embargo, esta no es la razón principal de su partida: es la muerte deshonrosa de uno de los componentes de *la Horda Plateada*⁵³, lo que le decide a acabar con sus creadores, los artífices del destino de todos los héroes, haciendo volar Dunmanifestín con un barril de arcilla del trueno agatea, el elemento más destructivo del mundo. Enterados de esto, las autoridades de Ankh Morpork envían un equipo especial de aventureros a detenerlos, pues de triunfar, la Horda destruiría la fuente de toda magia en esa realidad y por lo tanto condenaría al Disco entero a perecer.

Lo primero que llama la atención y empieza a definir el tono que seguirá el relato es la charla que tiene lugar entre los directores de gremios e instituciones de Ankh Morpork, que gira alrededor de la definición del héroe:

“- Y son héroes (...)

- ¿Y eso qué quiere decir, exactamente? (...)

52 Como el héroe griego, Mazda es encadenado a una piedra por su afrenta y un águila aparece todos los días para comer su hígado.

53 Vincent el Viejo, a quien está dedicado el libro, ha muerto ahogado con un pepinillo, lo que se volverá un evento recurrente en la discusión y motivos de los personajes de *la Horda*.

- Que se les da bien hacer lo que quieren hacer.
- Pero también son, por lo que tengo entendido, hombres muy viejos.
- Héroe muy viejos (...). Lo cual únicamente significa que tienen mucha experiencia en hacer lo que quieren hacer.” (Pratchett, 2001, p. 19)

Las citas que empezaremos a ver consolidarán y cristalizarán los conceptos que podían hallarse difusos en los textos anteriores. En este caso, la unión de heroísmo y vejez en *la Horda*. Ser un héroe es una condición inherente a estos personajes, a quienes la edad no afecta (al contrario, los mejora) y que además tienen la potestad de definir, por esa misma condición, todo aquello que les rodea, a través de sus actos, que son:

- “- Luchar contra monstruos, derrotar a tiranos, robar tesoros preciados, rescatar a doncellas... esa clase de cosas (...). Ya sabe, cosas heroicas.
- ¿Y quién exactamente define la monstruosidad de los monstruos y la tiranía de los tiranos? (...)
- Bueno... el héroe, supongo.” (Pratchett, 2001, p. 20)

El concejo de representantes trata a *la Horda* como un grupo de seres de otra especie, como si el héroe perteneciese a otra raza aparte de la humana, como los parias que son los protagonistas de E&B, tan aislados de la sociedad que ya no pueden formar parte de ella. Les cuesta entender el problema y cómo resolverlo, dado que, en base a lo que vimos, no debería estar ocurriendo. ¿Por qué es tan complicado resolver el problema? Primero, no entienden por qué Cohen lleva adelante este viaje, solo conocen detalles menores. Segundo, no pueden llegar a ellos, ya que están muy lejos como para alcanzarlos por medios físicos, además de que Dunmanifestín anula las propiedades de la magia a su alrededor y es imposible llegar por medios mágicos. Para tratar de resolver la primer incógnita, llaman a Rincewind para preguntarle por las posibles motivaciones del bárbaro. En palabras del mago:

- “(...) lo más importante que tiene Cohen es... que es contagioso. (...) Es como una enfermedad mental, señor. O como la magia. Está como una chota, pero... en cuanto la gente pasa un rato a su lado, empieza a ver el mundo igual que él. Todo grande y sencillo. Y quieren apuntarse.” (Pratchett, 2001, p. 29)

Una perfecta reflexión del personaje atrapante cuyas aventuras, como lectores, no podemos dejar de leer. Historias grandiosas y sencillas, que atraen por lo ameno. Como en E&B.

Mientras el resto del Disco intenta encontrar una manera de detener el fin del mundo, nos encontramos con *la Horda* camino a Dunnmanifestin. La presentación del grupo replica el método de los textos anteriores:

“Eran todos ancianos. Su conversación de fondo era una letanía de quejas sobre pies, estómagos y espaldas. Se movían despacio. Pero tenían una cierta expresión. La tenían en la mirada.

Sus miradas decían que no impostaba el lugar, ellos ya lo habían visitado. Que no importaba el qué, ellos ya lo habían hecho, a veces, en más de una ocasión.” (Pratchett, 2001, p. 25)

Los héroes son viejos, decrepitos. Pero aparentemente, no en realidad. Esta vez, la narración no deja nada librado al azar, como en las descripciones de *TI* o *LLF*, pues el lector ya debería saber cuál es la inevitable conclusión de la confianza de otros personajes en la primera impresión del aspecto de estos guerreros.

En el grupo encontramos un nuevo integrante, raptado y maniatado contra su voluntad y completamente ajeno a la situación: un juglar anónimo. Decimos *anónimo* porque en ningún momento dice su nombre ni se lo preguntan, salvo al final, que es cuando su misma visión sobre su identidad cobrará relevancia. La razón por la que lo llevan es simple: debe escribir una saga acerca de ellos, a cambio de una bolsa llena de rubíes. Aunque la paga es muy buena, hay un problema:

“- (...) No sabría componer una saga -terminó con un hilo de voz.

- Nosotros te ayudamos -dijo Truckle.

- Conocemos muchísimas -dijo Willie el Chaval.

- Salimos en la mayoría -dijo Cohen.

- (...) No ha de gustarnos a nosotros. (...) Nosotros no la oiremos. (...) Esta va a ser la saga de cómo morimos.” (Pratchett, 2001, p. 43)

Las sagas son siempre postmortem. Su objetivo es recordar a aquél que murió de manera gloriosa. Pero como estos personajes han sobrevivido más allá de lo que la leyenda permite,

conocen la forma y el objetivo de la canción. Subvierten el concepto de la estructura del canto del aedo, la emoción buscada en la utilización de sus recursos y su función como homenaje y memoria:

- “-Primero de todo, tienes que describir qué te hace sentir la saga -dijo -.
Cómo cantarla te hace hervir la sangre y casi no puedes contenerte...
- (...) Tienes que hablar en saga. Antes que nada, tienes que poner las frases del revés.
- ¿Como por ejemplo: <<luminoso el día era>>?
- (...) en las sagas nadie va por ahí hablando. Siempre clamaron. (...) Como por ejemplo: <<alto y fuerte clamó Wulf el Trotamares>> (...) la gente siempre es *el* algo. Como yo, que soy Cohen el Bárbaro” (Pratchett, 2001, pp. 46, 47)

La Horda está hablando del uso de recursos nominales y estructurales, orden de palabras, partes y reglas de redacción... el extremo de esta subversión y autoconciencia lleva a los bárbaros a una posición más cercana a un investigador de literatura tradicional que analiza una obra de manera estructural en vez de subjetivamente. La autoconciencia excede ya a la propia persona, se extiende hasta la leyenda misma. Los héroes saben cómo volverse inmortales a sí mismos escapando al ciclo interminable de aventuras a través de la muerte. Este cambio en ellos, el deseo de morir es, sin embargo, algo nuevo. La respuesta a la primer incógnita que tenían en Ankh Morpork se responde en este momento ¿Por qué matar a los dioses? Primero y principal, por la muerte de Vincent el Viejo, que falleció ahogado en su cama por un pepinillo⁵⁴ y no en batalla como corresponde a un héroe, pero además:

- “- Porque el mundo es grande y no lo hemos visto entero -dijo Willie el Chaval.
- Porque los muy cabrones son inmortales -dijo Caleb.
- Porque me duele la espalda las noches que hace frío -dijo Truckle. (...)
- Porque... -dijo Cohen- porque... nos han dejado hacernos viejos.”
(Pratchett, 2001, p. 47)

54 *Cucumber* en el original, lo que hace un juego de palabras por similitud de pronunciación con *concubina*, *concubine*, dejando la duda de qué lo mató exactamente.

El problema es ambivalente: la *inmortalidad* en la que viven les hace querer alcanzar la totalidad de la existencia, pero al mismo tiempo saben que es esa *inmortalidad* lo que les hace desear el conocimiento absoluto, vivir todas las aventuras. Como el hombre moderno que no puede aprehender la realidad en un ciclo vital, a pesar de que este es tan inusual. Y como Titono⁵⁵, además, han envejecido y ya no pueden hacer ni sienten lo que vivieron en la juventud. Estos héroes clásicos dejaron de ser héroes clásicos en el mismo momento en el que se les negó la muerte. Y los culpables de ello son los dioses.

Tenemos entonces las bases del conflicto. Los héroes van camino a encontrarse con los dioses, enfurecidos ante la fatalidad de su destino no fatal. Son juguetes de los inmortales, que deberían haber cumplido su tiempo vital hace mucho. Los dioses han dejado (impulsado, impuesto incluso) que envejezcan y se encuentren ya en el cenit de su existencia, haciendo aquello que saben hacer, aquello que les es inherente, pero sin disfrutarlo. Y, por eso, vale enfrentarlos.

En su lento camino a la cima de Dunmanifestín, se encuentran a otro estereotipo caminante, esta vez antagónico, a quien conocen desde hace mucho tiempo. Maligno Harry Pavor, un *villano* acompañado de su grupo de *esbirros inútiles*. ¿Por qué el uso de cursiva? Si en *EPT* el troll se sabía un monstruo y cómo debía actuar por ello, lo que era un ejemplo del concepto de *condicionamiento por naturaleza*, Maligno Harry Pavor y su banda se encuentran en otro nivel. Maligno es un villano, lo sabe, y su existencia misma es una parodia del concepto de personaje antagonista, así como sus esbirros. Se suman al viaje, pero:

“(...) bueno, soy Maligno Harry, ¿verdad? No se puede confiar en mí ni un minuto. A la primera oportunidad os traicionaré a todos, os apuñalaré por la espalda o algo... Tengo que hacerlo, ¿entendéis? Por supuesto, si dependiera de mí, sería otra cosa... pero tengo una reputación que cuidar, ¿verdad? Soy Maligno Harry.” (Pratchett, 2001, pp. 56-57)

Como dijimos, Maligno sabe que es un villano, sabe que *el villano* es una figura en sí, una definición, casi *teórica/proppiana*, y más allá de sus propios deseos o personalidad, está impulsado por esta definición a hacer lo que se espera de él. Esa repetición constante, *yo soy, yo soy*, que excede a este momento, es, más que una excusa, una reivindicación del reconocimiento de la naturaleza propia. Llegamos a uno de los puntos centrales del razonamiento que nos guía: los

55 El esposo mortal de la Aurora griega, a quien Zeus le otorgó la inmortalidad sin darle al mismo tiempo la juventud eterna, por lo que envejeció indefinidamente.

personajes de esta saga son autoconscientes de sí mismos, pero ese reconocimiento no es una autocrítica, no les sirve para cambiar: A veces, ninguno de ellos hace un esfuerzo visible por hacerlo, o la identidad es tan fuerte que ni siquiera la cuestionan. Tanto Cohen como sus compañeros o los villanos con los que peleó, están absolutamente condicionados por su nombre y el adjetivo o término que les acompaña. El mejor ejemplo de esto es lo que ocurre luego del primero de los muchos enfrentamientos que tendrán con monstruos varios puestos en el camino por los dioses:

“- Maravillosa exhibición de tus esbirros, Harry -le felicitó Cohen-. Tontos no es la palabra para describirlos. Nunca he visto tanta gente darse en la cabeza con sus propias espadas.

- Eran buenos chavales -dijo Harry-. Alelados hasta el fin.” (Pratchett, 2001, p. 74)

Uno de los varios lugares comunes en el mundo de los estereotipos fantásticos, es que los ayudantes del antagonista malvado son inútiles. Puestos más como muñecos de prueba para demostrar las habilidades del héroe, caen fácilmente ante el poderío siempre superior del protagonista y se les olvida rápidamente. La autoconciencia del relato sigue mostrando su estructura, sus reglas de género, ya comentada por los personajes sin perjuicio de la historia misma. Y aunque haya estado rodeados de sirvientes en continuo recambio, lo que facilitaría el *desapego*, Maligno, como los héroes, no está exento de nostalgia:

“- Bueno, ya sabes cómo son las cosas hoy en día -dijo Maligno Harry Pavor. La Horda asintió. Ya sabían cómo eran las cosas hoy en día-. La gente hoy en día, cuando están atacando tu Maligna Torre Oscura, lo primero que hacen es bloquearte el túnel de escape.

- ¡Qué hijos de puta! -dijo Cohen-. Hay que dejar que el Señor Oscuro se escape. Lo sabe todo quisque.” (Pratchett, 2001, p. 52)

Los dos lados enfrentados tienen un mismo punto de vista acerca de *cómo deben ser las cosas* cuando un héroe se enfrenta al villano. Conocen el procedimiento, los pasos a seguir, la lógica de la aventura, como puede verse más claramente en la descripción de lo que será el viaje de allí en adelante:

“- Las Cavernas Infranqueables del Pánico. (...) Según no sé qué leyenda antigua las defiende una legión de monstruos temibles y algunos ingenios diabólicamente astutos y nadie las ha atravesado jamás. Ah, sí, y también barrancos helados muy peligrosos. Luego tendremos que cruzar nadando unas cuevas sumergidas que defienden unos peces comehombres gigantes que nadie ha conseguido cruzar nunca. Y luego hay unos monjes dementes, y una puerta que solo se puede atravesar resolviendo un acertijo muy antiguo... lo de costumbre, vaya.” (Pratchett, 2001, p. 66)

Esta charla y las anteriores sobre el estado del rubro aventurero juega con la subversión de las convenciones del género. Cómo debe ser un villano, cómo debe ser un héroe, cómo deben enfrentarse en una aventura y cómo esta debe ser pautada, etc. Esto viene a cuentas del *Código*, concepto que mencionamos anteriormente en nuestro análisis pero que aún no había aparecido de forma consolidada y que cristaliza la coherencia interna de esta parte de Mundodisco⁵⁶. Para estos personajes, el *Código* es un conjunto de reglas que domina sus existencias y del cual no pueden salirse, pues el *Código* tiene vida propia y se encarga de corregir cualquier desviación. Su origen no es explicitado, así como su autoría, pero su presencia es patente y excede a lo divino. El Código es el género literario en sí mismo. Y ellos, al ser quienes lo recuerdan y aplican, son los últimos exponentes del mismo. Tanto Maligno Harry como *la Horda* son los últimos que quedan. Y este descubrimiento no es algo anecdótico como en *TI*, cuando hablan del destino de los héroes coetáneos, sino un momento de autoconciencia pleno en el que finalmente la muerte tiene un significado, un peso palpable. Es la muerte absoluta de una época, no solo de una generación de héroes y villanos. La edad dorada de los héroes no existe más. Ya no queda nada.

“La horda lo tenía todo. Tenían todo lo que podía comprar el dinero, y como había mucho dinero en el Continente Contrapeso, eso equivalía a decir *todo*. Se le ocurrió que cuando uno ya lo ha tenido todo, lo único que queda es nada.” (Pratchett, 2001, p. 74)

Esta cita cierra la idea iniciada en *EPT* y continuada en *TI*: la riqueza no sirve para nada. La riqueza *es* nada. Estos personajes han alcanzado en su ciclo vital (y más allá) el status máximo dentro de su campo y lo han conquistado todo, envejeciendo en el proceso y dándose cuenta de que,

56 Aclaremos esta parte porque cada personaje de la saga de Pratchett, si bien comparte un mundo fantástico con los demás, tiene elementos de parodia y temas diferentes. Esto hace que la mecánica interna cambie un poco de novela en novela.

para ellos, todo lo que vivieron empieza a perder sentido al mismo tiempo que lo gana para los demás, que siguen sus leyendas.

En la búsqueda de culpables, si el código funciona ¿por qué están donde están?:

“Llevo toda la vida yéndome de aventuras con mapas antiguos encontrados en viejas tumbas y tal, y nunca jamás me había preocupado de donde vienen. Es una de esas cosas que no te paras a pensar, como quién deja todas las armas y llaves y botiquines que hay tirados por las profundidades inexploradas.” (Pratchett, 2001, p. 86)

El viaje del héroe, la aventura, es un esquema que se repite que no tiene nada de fortuito y nos acerca más a un nivel de videojuego que a una aventura hacia lo desconocido. Todo está perfectamente planificado, la trama escrita de antemano. La horda reconoce el elemento del cliché que rige su destino: nada de lo que han vivido ha sido casualidad, todo fue un juego de los dioses. Si antes reconocían los estereotipos personales, la autoconciencia alcanza a las tramas clásicas de la fantasía. Al llegar con su carga explosiva frente a los dioses:

“- (...) ¡Dejar pergaminos aquí y allá para atraer a héroes a una muerte segura (...)! ”

- Pero ¿dónde estarían los héroes sin mapas mágicos? -dijo Ío el Ciego.

- ¡Muchos de ellos seguirían vivos! -se le encaró Cohen-. ¡En lugar de ser piezas de un maldito juego!” (Pratchett, 2001, p. 153)

Cohen empieza a renegar de su naturaleza (no del Código), no porque su vida le resulte desagradable, sino por lo injusta, como se ve en la siguiente cita en la que le preguntan cuántos años tiene: “- Cien años, tal vez -dijo Cohen-. Cien años. Y hay millones de mundos. (...) Menuda jodienda.” (Pratchett, 2001, p. 119) Pero la cuestión no se reduce solamente a una cuestión de venganza. Anteriormente, en diálogo con el bardo, Cohen cierra la idea:

“(…) creo que estamos haciendo esto porque sí que vamos a morir, ¿entendéis? Y porque no sé qué tío llegó al borde del mundo y vio que había otro montón de mundos más allá y se echó a llorar porque solo tenía una vida. Tanto universo y tan poco tiempo. Y eso no está bien...” (Pratchett, 2001, p. 157)

La conclusión de esta historia es la muerte. Contrario a cualquier otro relato del género, el héroe viaja con el firme objetivo de morir. Pero solo físicamente, no por nada la horda ha traído un juglar con ellos. El juglar y la memoria están unidos: “(...) Lo que importa es lo que recuerda la gente del montón. Las canciones y los dichos. No importa cómo vivas o mueras, importa cómo lo escribieron los bardos.” (Pratchett, 2001, p. 120) Nos damos cuenta entonces del valor de la saga que necesitan. Cuando uno de sus compañeros lo cuestiona sobre este aspecto, el héroe tuerto redobla la apuesta:

“- Ríete todo lo que quieras -dijo Cohen-, pero ¿qué pasa con todos esos héroes que no son recordados en las canciones y las sagas, eh? Háblame de esos si puedes.

- ¿Eh? ¿Qué héroes que no son recordados en las canciones y las sagas?

- ¡*Exacto!*” (Pratchett, 2001, p. 135)

Ante la duda del juglar, que como dijimos antes, no cree tener la capacidad de redactar una saga tal como la que le están pidiendo, Cohen debe convencerlo de lo contrario y, además, de que no muera con ellos. Como es incapaz de controlar su propio carisma, que afecta a todo aquel que le rodea, el muchacho es arrastrado por el mismo. Quiere quedarse, pero si se queda, no habrá canción:

“Unas pocas estrofas... es asombroso cómo esas sí que se clavan en la cabeza. Escúchame, escucha, ¿oyes lo que te estoy diciendo...? Yo tengo una espada y es de las buenas, pero lo único que puede hacer esa jodida cosa es mantener vivo a alguien, *escucha*. Una canción puede hacer *inmortal* a alguien.” (Pratchett, 2001, p. 156)

La figura del héroe y sus acciones en vida quedan reducidas a nada en comparación con lo que puede hacer un solo verso de una canción compuesta para recordar sus hazañas. El juglar debe vivir. La resolución del relato, sin embargo, no llega de su mano, y se salvará por otra razón: el cabo Zanahoria, quien aparece casualmente, recién llegado de un accidentado viaje en órbita alrededor del Disco y se presenta como oficial de Ankh Morpork, declarando que la Horda debe regresar con él para responder ante la justicia por su intento de destruir el mundo. Ante esto, una declaración de principios tan mundana y ajena al contexto (el hogar de los dioses), los testigos (la Horda y todo el

panteón divino) y la situación (un enfrentamiento entre mortales y deidades en vistas a un apocalipsis) resulta completamente ridículo. Cohen y sus compañeros se ríen, ya que nadie ha demostrado tener la capacidad de poder detenerlos, ni siquiera los dioses... hasta que *el Código* vuelve para hacerse notar:

“(...) la risita se quedó sola en el silencio que se hizo de repente. La Horda era capaz de calcular muy deprisa la peculiar aritmética del heroísmo. Estaba, siempre estaba, al principio y al final... el Código. Ellos vivían según el código. Uno seguía el Código y se convertía en parte del Código para quienes le seguían a él. El código lo era todo. Sin el Código no eras un héroe. No eras más que un matón con taparrabos. El Código estaba muy claro. Un hombre valiente contra siete... vencía. Ellos sabían que era cierto. En el pasado todos habían confiado en ello. Cuanto más altas las apuestas, mayor la victoria. Así era el código. Olvida el Código, desprecia el Código, niega el Código... y será el Código quien acabe contigo.” (Pratchett, 2001, p. 159)

El cabo Zanahoria es, además, de linaje real (aunque oculto, lo que encima lo señala como un *elegido*) y sus valores morales y creencias en la justicia, inamovibles. La Horda acaba de cruzarse de vereda. Se dieron cuenta de que ya no son los héroes, son los villanos. Y aunque esto no parece detenerlos, pues ya demostraron que les es muy difícil luchar contra su propia naturaleza y dan fuego a la mecha del barril explosivo, otra voz les hace entrar en razón:

“No quedará nadie para recordar -dijo el trovador, como si hablara para sí mismo-. Si no queda nadie vivo, nadie recordará (...) quienes eran ni lo que hicisteis. No habrá nada. Se acabaron las canciones. *Nadie se acordará.*” (Pratchett, 2001, p. 160)

Es el momento cúlmine. El verdadero segundo en el que los héroes se dan cuenta del peligro de completar su misión, de su objetivo kamikaze, del deseo de borrar la realidad que los aparta: destruir Mundodisco es destruir su inmortalidad póstuma. Así como los dioses existen porque alguien cree en ellos, los héroes son inmortales si alguien los recuerda⁵⁷. El olvido es la verdadera muerte del héroe. Así que la Horda elige morir salvando al mundo, llevando el barril hacia un

57 Aun cuando la Horda parece ser inmortal a pura fuerza de voluntad.

barranco de la montaña y saltando al vacío. Los héroes mueren en la gigantesca explosión, el mundo permanece. El grupo de aventureros vuelve a Ankh Morpork auxiliado por los dioses y el bardo termina de componer la saga. Entre las lágrimas del emocionado Maligno Harry, que es el primero en escucharla, reflexiona:

“Nunca le habían entusiasmado los héroes. Pero era consciente de que necesitaba que estuvieran allí, igual que los bosques y las montañas... puede que no los viera nunca, pero llenaban una especie de vacío que tenía en la mente. Una especie de vacío que todo el mundo tenía en la mente.”
(Pratchett, 2001, p. 168)

El bardo es un cantante romántico, ajeno a la acción épica, la aventura. Pero el heroísmo está allí y por más ajeno que le resulte, forma parte de su vida, su contexto cultural. Como el alimento, el aire, o cualquier elemento necesario para la vida, los héroes y sus historias están tatuados en nuestra conciencia e identidad colectiva.

Ahora bien, la historia, sin embargo, no termina allí. Luego de la explosión, mujeres en caballos alados, un paralelo de las valquirias nórdicas, se acercan al lugar para llevarse las almas de los héroes ancianos. Sin embargo, son emboscadas por la Horda, que les saca sus caballos voladores para alejarse de Mundodisco y visitar otros mundos. Ante esto, surge la inevitable pregunta acerca de por qué no están muertos luego de la caída y la explosión, cuando sus restos son claramente visibles entre los escombros: “- Bueno, tal como yo lo veo, no *creemos* estarlo, así que ¿por qué nos tiene que importar lo que piensen los demás? Nunca nos ha importado.” (Pratchett, 2001, p. 170). Como dijimos, Cohen y su Horda Plateada ya no existe en el mundo físico o real. Se han consolidado en leyendas en vida y se alejaron del camino estándar del héroe: no son personas ni personajes, son encarnaciones del guerrero estereotípico. Esta muerte falsa que sucede al final es un último escape hacia nuevas aventuras.

Para terminar de cerrar los conceptos referentes a esta novela, volvemos al principio donde se da, *creemos*, un momento definitorio. En la pausa en que encontramos a la Horda antes de iniciar el ascenso por Cori Celesti, Truckle busca a Cohen y lo encuentra en silencio junto a un túmulo sin nombre:

- “- No he terminado con esto -farfulló.
 - ¿No has terminado qué, viejo amigo?
 - De decoddad -dijo Cohen.
 - ¿De recordar a quién?
 - Al héroe que está entredado aquí, ¿vale?
 - ¿Quién era?
 - Do lo zé.
 - ¿Quién era su gente?
 - Di idea -dijo Cohen.
 - ¿Hizo alguna gesta épica?
 - Yo que zé.
 - Entonces ¿Por qué...?
 - Alguien tiene que decoddad a ese pobde mamón!
 - ¡Pero si no sabes nada de él!
 - Aún así lo puedo decoddad!”(Pratchett, 2001, pp. 34-35)

Todas las preguntas tienen un sentido, que es la confrontación final entre el anonimato y el recuerdo eterno. No importa el quién, el cuándo, el dónde, o el por qué. Es el recuerdo el que completa ese vacío. La visión popular del héroe suele centrarse en la figura en sí, no en una completa tarea de armado de archivo sobre la misma. ¿Por qué Gilgamesh es un héroe mesopotámico de más de cuatro siglos de antigüedad que aún se recuerda y retoma en nuestra producción cultural⁵⁸? ¿Quién fue el Cuchullain celta? ¿Por qué la cultura japonesa tiene a Momotaro como un ejemplo a seguir? ¿Cuál es el origen de todos estos personajes, por qué los recordamos, por qué nos fascinan? La mayor parte de las respuestas a estas preguntas son, muchas veces, incompletas, o llegan a no existir⁵⁹. Los héroes existen y son aceptados y recordados en detrimento de un pleno conocimiento de los mismos.

La novela cierra con el siguiente epílogo, que puede ayudar a despejar algunas dudas: “Nadie recuerda al cantante. La canción perdura.” (Pratchett, 2001, p. 176). El trovador hará la saga en

58 Hace ya cinco años que un estudio de animación argentino está trabajando en una producción de animación en la que se narra la historia de este personaje. Un ejemplo de héroe fuera de contexto.

59 Un ejemplo popular es el fenómeno que se da con nuestros héroes nacionales o tradicionales. ¿Qué lleva a Martín Fierro a transformarse en un ícono popular tan extendido incluso entre quienes no leyeron el poema de Hernández? ¿Por qué San Martín tuvo tanto alcance en nuestra cultura nacional cuando es en los últimos años, con el movimiento revisionista histórico que se empezó a conocer más en profundidad los aspectos *reales* de su obra?

memoria de los héroes ahora transformados en su muerte aparente⁶⁰. Pero como a los cantantes de las gestas mitológicas de la historia humana, nadie lo recordará. Por algo ni siquiera tiene nombre.

⁶⁰ Abandonando en el camino la recompensa de rubíes entregada como pago por su labor de composición, otra demostración del poco valor de la recompensa física ahora transmitida a él.

5. Conclusiones. La depresión post-final de serie.

Watch everything, read everything, and especially read outside your subject – you should be importing, not recycling.

Terry Pratchett

¿Qué queda en el silencio que sigue al final de una historia? ¿Qué es lo que nos vuelve cómplices de ese silencio, o mejor dicho, cómo es que dicha historia nos atrapó de tal manera que no podemos hacer otra cosa más que observar con enojo y deseo la última página de una novela cómo si mágicamente fuesen a aparecer más palabras? ¿Qué nos hace querer seguir, volver a la aventura?

Al introducir el tema de este trabajo, hablamos acerca del juego de rol *Dungeons & Dragons* y su importancia en el desarrollo de la fantasía como género popular en las décadas del 70 y 80. La buena respuesta del público hizo que de a poco su creador empezara a mejorar el juego, añadiendo reglas, libros, aventuras, fascículos y ambientaciones geográficas en las que posicionar historias y personajes. Pero a finales de los 90, por la influencia de la industria pujante del videojuego, introdujo cambios que acercaron la experiencia más a una batalla constante que a una historia profunda con posibilidades de desarrollo de personajes. La acción se imponía a la narrativa y esto no cayó bien entre los jugadores, que migraron en masa, buscando otros sets de reglas que se acomodaran mejor a lo que buscaban. Parecía que el juego padre del rol tenía los días contados.

En 2015, un grupo de actores de voz bajo el nombre de *Critical Role* empezó a transmitir una aventura en vivo, por youtube y twitch⁶¹. Usaban la quinta y última edición de reglas de *D&D* y sacaban episodios todas las semanas. No estamos hablando de una serie actuada, ni de una animada. Estamos hablando de seis personas con hojas de personajes y dados en la mano, sentados en una mesa, siguiendo las indicaciones de un director de juego que narraba las vicisitudes de la aventura por períodos que variaban entre dos y cinco horas de video. La primera campaña duró dos años y comprende 115 episodios, cada uno de los cuales tiene más de un millón de visualizaciones online. A la fecha, la segunda tiene 99 y aún se sigue transmitiendo. *Critical Role* mantiene una audiencia digital de millones de fans que incluso han ido a ver presentaciones en vivo a teatros, con ovaciones masivas ante una tirada de dados salvadora o la capacidad narrativa de Matthew Mercer, el director de juego.

61 Ambas, plataformas masivas de transmisión audiovisual.

Uno de los muchos efectos de la influencia de este grupo de jugadores en la cultura *geeks* es que, hoy, *D&D 5th edition* se ha vuelto la versión más querida y expandida de toda la franquicia, e incluso del mundo del *roleplaying*. La innovación y la aplicación de una mecánica clásica en un nuevo soporte como es la narración audiovisual de partidas de rol, ha cambiado completamente el mercado, renovando de manera absoluta e innegable⁶² la manera de ver este juego a nivel mundial.

Critical Role se volvió un soplo de aire fresco. Como Cohen. En IT, es bastante claro:

“Tal vez fuera lo que llamaban carisma. Era todavía mas fuerte que su olor normal a cabra que ha comido espárragos al curry. Lo hacía todo mal. Maldecía a la gente y usaba lo que el señor Saveloy consideraba un lenguaje muy ofensivo sobre los extranjeros. Gritaba términos que a cualquier otro le habrían reportado una sección gratuita de garganta por parte de una variedad de interesantes armas étnicas. Y se salía con la suya en parte porque estaba claro que lo hacía sin malicia, pero sobre todo porque era, en fin, Cohen, una especie de fuerza natural básica con piernas.” (Pratchett, 1994, p. 208)

Por supuesto, no estamos estableciendo una comparación de sujetos reales y ficticios, sino de importancia, influencias y consecuencias. Algo que debe quedar claro sobre el carácter de Cohen, es que su presencia es una declaración de principios sobre E&B, es una metáfora de la fuerza latente y del impulso que la vieja guardia hace para salir del camino prefijado por las reglas del género. Pero antes de determinar cómo esto sucede, hay que repasar su narrativa de manera cronológica.

Esta representación del héroe no fue tal desde el comienzo. En LLF Cohen apareció primero como un personaje de carácter estereotípico cuyas cualidades funcionaban como parodia directa de Conan. No tenía mucha más profundidad, era un personaje secundario cuyo físico, capacidades e historia le volvían un recipiente paródico en el que se podían ver ciertas críticas a temáticas o tópicos concretos: la representación de héroes y villanos, la importancia del aspecto físico a la hora de determinar el carácter moral de un personaje y el triunfo o no sobre una complicación, la ridiculez de la vigencia de la estructura narrativa más ligada al pulp clásico que a lo moderno. Pero, con el correr de su historia, Cohen (y su potencial paródico) evolucionó. La importancia de un relato tan corto como es EPT en medio de las novelas del corpus, es el claro viraje de carácter. Sí, la parodia sobre su físico y la edad mueven a la risa, pero el relato es mucho más serio y su objetivo más claro y no perdido entre las tramas y subtramas de LLF. Empieza a delinearse el

62 Las partidas transmitidas en vivo, en cualquier lengua, por cualquier plataforma de transmisión audiovisual digital se han vuelto moneda corriente y en los últimos dos años se han desarrollado innumerables aplicaciones para jugar online.

condicionamiento por naturaleza como un recurso propio de su narrativa y el personaje tiene una intención más definida. Ya no está parodiando a un personaje (Conan) sino a elementos generales de un tipo de historia, desde la nostalgia y la reafirmación, discutiendo los conceptos de evolución y cómo debería darse. Critica la evolución en la que se deja atrás el pasado, sin aprender de él.

Los comentarios de Saveloy sobre la Horda, en IT, son elocuentes:

“- ¿Quiénes son estos viejos locos? ¿A qué se dedican?

- Al heroísmo bárbaro en general -dijo el señor Saveloy-. A rescatar princesas, asaltar templos, luchar contra monstruos, explorar ruinas antiguas y llenas de horrores... esas cosas.

- ¡Pero si parece que tengan un pie en la tumba! ¿Por qué lo hacen? (...)

- Es lo que han hecho toda la vida. (...) Me pregunto (...) si ha oído hablar alguna vez del término <<evolución>>. (...) O <<supervivencia del más apto>>.” (Pratchett, 1994, p. 205)

Cohen ya no está solo, y la cantidad de personajes que le replican agranda el espectro de aplicación paródico. No hablamos de un individuo o una temática, el cuestionamiento abarca a todo un conjunto de cosas, un género: E&B.

Los héroes clásicos de Mundodisco han evolucionado, por voluntad propia y de los dioses, en seres prácticamente inmortales que no mueren, pero tampoco dejan de envejecer. Se han adaptado al peligro con el tiempo y han dejado atrás la figura y las características del héroe clásico. Su existencia se ha vuelto simbólica. No hay narraciones sobre ellos, ellos *son* las narraciones. La gente los recuerda y los transforma en ficción, y por eso es que se los ve como lo que son realmente, viejas memorias de un tiempo ya perdido. Ya no importa lo que hagan o digan, sus hazañas presentes son continuamente puestas en duda o minimizadas por personajes como el caballo, Rincewind o, al final, el mismo Saveloy.

La representación de la muerte es otro de los elementos soporte para la conceptualización de estos héroes. La muerte de Vincent es un elemento de quiebre, no por la muerte en sí:

“(...) No es forma de morir para un héroe, todo fofo y gordo y engullendo cenas enormes. Un héroe tiene que morir en la batalla.

- Sí, pero vosotros nunca le habéis cogido el truquillo a morirse -señaló Maligno Harry.” (Pratchett, 2001, p. 55)

Como ya hemos visto, ni Cohen ni la Horda le temen a la muerte. Es una posibilidad, pero una que jamás se toman en serio, casi como si supieran (aunque nunca lo declaran directamente ni queda patente en su razonamiento personal) que no pueden morir. Porque su muerte tiene que seguir ciertas reglas. El Código evidentemente se encarga de todo aquello que no encaja. En TI, el gran Voltan murió en batalla, pero Gosbar el Despierto murió durmiendo y Nurker se asfixió con las espinas de pescado de una sopa. Todos viejos, todos muertos o alejados del camino del héroe.

Ahora, ocurre también que a pesar de que las reglas se cumplen, ellos eligen obviarlas. En el final de EUH, la Horda entera desaparece en la explosión, y un grupo de valkyrias se hacen presentes para llevarlos al más allá, el honor más grande para un guerrero. Pero ellos se niegan, y les roban sus caballos:

“- Se supone que tenemos que os tenemos que llevar al gran Palacio de los Muertos. ¡Allí hay hidromiel y asado de cerdo y peleas entre un plato y el siguiente! ¡Solo para vosotros! ¡Es lo que queríais! ¡Lo han preparado todo *solo para vosotros!*

- ¿Ah, sí? Pues gracias de todas formas, pero no pensamos ir -dijo Cohen.

- ¡Pero es ahí donde tienen que ir los héroes muertos!

- Yo no recuerdo haber firmado nada.” (Pratchett, 2001, p. 170)

¿Qué está pasando con la Horda? Murieron salvando al mundo de su destrucción. Tuvieron incluso un pequeño arco redentor en el que pasaron de héroes, a villanos, a héroes de nuevo. Su final fue heroico, épico. Es *el* momento. ¿Por qué no morir? Sus restos son visibles entre la nieve, están innegablemente muertos. ¿O no?: “- Bueno, tal como yo lo veo, no *creemos* estarlo, así que ¿por qué nos tiene que importar lo que piensen los demás? Nunca nos ha importado.” (Pratchett, 2001, p.170) dice Cohen.

Cohen representa y encarna, a través del ejercicio paródico de la narrativa de Pratchett, al subgénero de E&B, que persiste a pesar de su temporalidad específica, pues es tan necesario como los héroes para nuestra existencia. Necesitamos del ciclo, pues es seguro e impermeable al cambio y la muerte, como algo que nos ancla en una realidad permanentemente mutante. El final de EUH resume a la perfección la idea de la supervivencia de un género tan atemporal como E&B. Los

héroes están muertos y finalmente pasarán a formar parte del mundo de la leyenda. Pero al mismo tiempo, la fuerza de su naturaleza les impulsa a seguir sus andanzas en otros lares. Este género, en su inmutabilidad aparente, se ha adaptado. Ha sobrevivido, como el celacanto, a la modernidad y al cambio en el campo de la fantasía.

La acción final de Cohen es central a esta conclusión. Luego de robar los caballos alados, libera a Mazda, el ladrón del fuego divino, de su prisión eterna y le da una espada, que el héroe original piensa usar contra el águila que pasa todos los días a desayunarse su hígado. En la piedra en que estuvo encadenado diez mil años, queda su figura, grabada por milenios de erosión y tormento. Como se aclara al principio de EUH, la luz que Mazda robó a los dioses no se apagó nunca. Esa luz es la tradición heroica, es la figura e historia del héroe que no muere en su perpetuación dentro de la tradición humana. Y está preso por los dioses, congelado en el tiempo permanente de las reglas divinas. Mazda es el relato clásico rígido, atrapado en sus clichés, sus estructuras, mientras que Cohen y sus compañeros son la renovación, la liberación de las cadenas. Una metáfora del proceso evolutivo del género de fantasía.

Volviendo a las preguntas iniciales ¿por qué E&B vuelve una y otra vez y por qué los lectores vuelven a ella? ¿Por qué, por ejemplo, la saga de Geralt de Rivia, de Andrzej Sapkowski, se adaptó a una exitosísima serie (The Witcher) y se volvió una de las historias más buscadas en el espectro editorial fantástico⁶³? Quizás por su protagonista, un mago genéticamente alterado que recorre un mundo anárquico, ganándose la vida como cazador de monstruos bajo contrato pero no siendo por ello aceptado como parte de la sociedad. La mayoría de las veces (o todas, si no somos exigentes) es Geralt quien desde sus propias reflexiones, comentarios o acciones, críticas de la naturaleza humana, se acerca al lector. Como ocurre con Cohen. El viejo bárbaro es, en medio de un mundo fantástico paródico, absurdo incluso dentro de lo fantástico, regido por normas que escapan a nuestra aceptación, un bastión de sentido común humano. Su rebeldía nos llama: se opone a la idea de destino, pues no hay elegidos ni caminos prefijados (no debe haberlos), se opone a la civilización pues sus normas no nos ayudan, nos oprimen. El mundo es ridículo, gris, no blanco y negro. Frente a nuestros ojos no tenemos un héroe divino que nos observa desde lo alto y que nos hace desear elevarnos por encima de nuestra pobre mortalidad. Tenemos un viejo tuerto de noventa años cansado de caminar el camino que nos espabila de una cachetada, mostrando a través de su visión extrema y su representación paródica de los estereotipos fantásticos, la ridiculez de los absolutos y la permanencia de esquemas actanciales que no cambian.

63 En octubre de 2019 se publicó la novena reimpresión de la sexta edición en castellano del primer tomo de la saga.

La gracia de E&B no reside en la fantasía y sus elementos narrativos, sino en su representación de la naturaleza humana en un contexto opuesto al real. Aunque estén en otro mundo, bajo otras normas de realidad que permitan la existencia de magia o razas maravillosas, los personajes de este subgénero de la fantasía heroica tienen rasgos extremadamente humanos, reconocibles, que aplican a su día a día. Conan, Geralt, Cohen, son seres fuera del tiempo y el espacio, que ven conflictos fantásticos desde una perspectiva real y nos acercan al mundo fantástico de manera completamente opuesta a la de la fantasía clásica. Los conflictos son pequeños, de escala personal e inmediata, en los que se ven involucrados sentimientos o deseos mucho más palpables por el lector. El héroe de E&B apela al lector desde su humanidad y por afinidad moral, no desde su posición como modelo a seguir.

Cohen da un paso adicional: observa el mundo fantástico desde ojos realistas llenos de sentido común y lo critica de manera meta-estructural. El uso de la parodia (impulsada por su doble función de mantener y subvertir) nos permite ver al género fantástico como algo que debe ser revisado, alterado, pues *nada es como era*. Las temáticas, personajes, ideas y conflictos de E&B están fuera de tiempo y aunque siguen siendo llamativas para el lector por su cercanía con el elemento real que el resto de la fantasía heroica no tiene, debe cambiar, evolucionar, morir para renacer en otros mundos y campos narrativos.

Pratchett vivió sus últimos años deprimido y desesperado por el problema que el alzheimer significaba para su memoria y su capacidad de escribir. Desconocía los símbolos en el teclado, perdía recuerdos, conceptos, palabras, algo que para un escritor que abrevaba en tantos campos y géneros narrativos era devastador. Los efectos del paso del tiempo le afectaron, no como a Cohen. Dos años después de su muerte, en agosto de 2017, la aplanadora a vapor *Lord Jericho* aplastó entre la grava de Dorset, Inglaterra, un disco duro con todos los relatos sin terminar de Pratchett. Su editor y amigo más cercano, Rob Wilkins, mostró en la cuenta de twitter del autor el resultado de su peculiar pedido póstumo: pedazos de metal y plástico, una biblioteca de Alejandría digital destruida de manera acorde a los tiempos modernos. Nada pendiente quedó del escritor. Nunca se sabrá qué más podría haberse publicado de su mano, si era mejor o peor o igual a lo ya existente, si su estrella se había apagado o si lo mejor llegó al final. Evidentemente, quería que lo único que quedase de su trabajo, aquello por lo que se lo recordase, fuera su *canción*.

Cohen era como Pratchett, un tipo peculiar.

Bibliografía.

Obra literaria.

- _ Howard, Robert (1995). *Conan*. Barcelona. Ediciones Martínez Roca.
- _ Pratchett, Terry (1998). *La luz fantástica*. Barcelona. Ed. Plaza & Janes.
- _ Pratchett, Terry (1996). *El puente del troll*. En VV.AA. *Homenaje a Tolkien*. Barcelona. Ed. Timun Mas.
- _ Pratchett, Terry (2005). *Tiempos interesantes*. Barcelona. Ed. Penguin Random House.
- _ Pratchett, Terry (2009). *El último héroe*. Barcelona. Random House Mondadori.

Obra crítica.

- _ Bauza, Hugo Francisco (2007). *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Fondo de cultura económica. Buenos Aires.
- _ Britton, Sarah (2018). *Toughtful laughter: fantasy and satire as social commentary in Terry Pratchett's Discworld*. University of North Carolina. Ashville.
- _ Bryant, Cristopher (1998). *Postmodern parody in the Discworld novels of Terry Pratchett*. University of Plymouth. Plymouth.
- _ Butler, Andrew M. (2001). *The pocket essential Terry Pratchett*. Inglaterra. Harpenden: Pocket Essentials.
- _ Cáceres Blanco, Roberto (2018). *El último héroe de Terry Pratchett: deconstrucción del arquetipo épico desde el humor*. En Actio Nova: revista de teoría de la literatura y literatura comparada, Monográfico 2 (pp. 73-91).
- _ Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*.
- _ Clúa, Isabel (2017). *A lomos de dragones. Introducción al estudio de la fantasía*. México. Universidad Nacional Autónoma de México.
- _ Clute, John. *The Encyclopedia of Fantasy*. <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php>
- _ Gonzales, Mariela (2014). *Espada y brujería, la gran desconocida*. <http://carlingaediciones.com/espada-y-brujeria-la-gran-desconocida>.
- _ Hutcheon, Linda (1981). *Ironía, sátira, parodia. Una aproximación pragmática a la ironía*. En revista *Poétique*, número 45, febrero de 1981 (pp. 173-193), traducción de Pilar Hernández Cobos. París.
- _ Jackson, Rosemary (1986). *Fantasy: Literatura y subversión*. Buenos Aires. Catálogos Editora.

- _ James, Edward. y Mendlesohn, Farah (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York. Cambridge University Press.
- _ Jameson Frederic (2002). *El giro cultural*. Buenos Aires. Manantial
- _ McCullough, Joseph (2006). *The demarcation of sword and sorcery*.
<https://www.blackgate.com/the-demarcation-of-sword-and-sorcery/>.
- _ Pitarch, Pau (2008). *Género y fantasía heroica*. En Clúa, Isabel (2008). *Género y cultura popular*. Barcelona. Edicions UAB.
- _ Roas, David (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid. Arco/Libros S.L.
- _ Roas, David (2011). *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid. Páginas de Espuma S.A.
- _ Tiniánov, Juri (1927). *Sobre la evolución literaria*. En AA: VV. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México. Siglo XXI, 1970.
- _ Todorov, Tzvetan (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. México. Premia, ed. de libros.

Anexo.

Textos digitales.

En los siguientes links se puede acceder a un pdf de cada una de las tres novelas que conforman parte del corpus:

La luz Fantástica

- <https://drive.google.com/file/d/1Nuzht3SDR2ld8hJTxzFKbr-lQjKI-gTG/view?usp=sharing>

Tiempos Interesantes:

- https://drive.google.com/file/d/1_tYMS3tr-7M3pLVayPwHFhecFnZQ3Iub/view?usp=sharing

El Último Héroe:

- https://drive.google.com/file/d/16LI4ojQ_iJ-BbSCenGuIVaDCWGvoNpo9/view?usp=sharing

Textos breves referenciados.

El Fénix en la espada, de Robert E. Howard.

Por encima de los sombríos chapiteles y de las relucientes torres se extendía la oscuridad y el silencio previo al amanecer. En una oscura callejuela, en un complicado laberinto de tortuosos caminos, cuatro figuras enmascaradas salieron apresuradamente por una puerta que ha abierto furtivamente una mano morena. Salieron a toda prisa a la noche cubiertos con sus capas y desapareciendo con sigilo como si hubieran sido fantasmas. Detrás de ellos, un rostro de expresión burlona se dejaba ver en la puerta entreabierta, y unos ojos diabólicos brillaban con malevolencia en la oscuridad.

—Entrad en la noche, criaturas de la oscuridad —dijo una voz burlona—. Oh, estúpidos, la muerte os persigue como un perro ciego, y ni siquiera lo sospecháis.

El que había pronunciado aquellas palabras cerró la puerta con cerrojo, y luego se dirigió hacia el pasillo, llevando una vela en la mano. Era un gigante sombrío; su piel oscura revelaba su origen estigio. Entró en una habitación interior, donde un hombre alto y enjuto, vestido con un traje de terciopelo, se arrellanaba como un gato enorme y holgazán en un sofá de seda, y bebía vino de una enorme copa de oro.

—Bien, Ascalante —dijo el estigio, al tiempo que dejaba en su sitio la vela—, tus rufianes han salido sigilosamente a la calle como ratas de sus ratoneras. Te vales de extrañas herramientas.

—¿Herramientas? —repuso Ascalante—. ¿Cómo? Eso es lo que ellos me consideran a mí. Durante meses, desde que los cuatro conspiradores me hicieron venir del desierto del sur, he vivido entre mis enemigos, ocultándome durante el día en esta oscura casa y acechando en siniestros pasadizos cada noche. Y he conseguido lo que los nobles rebeldes no pudieron lograr. A través de ellos y de otros agentes que jamás me han visto, he llenado el imperio de malestar y de sedición. En suma, trabajando en la sombra he preparado el terreno para la caída del rey que reina en la luz. Por Mitra, fui estadista antes de ser un proscrito.

—¿Y esos embaucadores que se creen tus maestros?

—Seguirán creyendo que les obedezco hasta que logremos nuestro objetivo. ¿Quiénes son ellos para igualar el talento de Ascalante? Volmana, el conde enano de Karaban. Gromel, el caudillo gigante de la Legión Negra. Dion, el obeso barón de Attlus. Rinaldo, el atolondrado juglar. Yo soy

la fuerza que ha amalgamado el acero de cada uno de ellos, y les aplastaré cuando llegue el momento. Pero eso forma parte del futuro, y el rey, en cambio, morirá esta misma noche.

—Hace algunos días vi salir de la ciudad a los escuadrones imperiales —dijo el estigio.

—Cabalgaban hacia la frontera invadida por los pictos, que se han vuelto locos con el fuerte licor que les he dado. La enorme riqueza de Dion lo hizo posible. Y Volmana hizo posible que dispusiéramos del resto de las tropas imperiales que quedan en la ciudad. Por medio de sus nobles parientes de Nemedía, fue fácil convencer al rey Numa para que requiera la presencia del conde Trocero de Poitain, mariscal de Aquilonia. Y, debido a su rango, además de su propio ejército le acompañará una escolta imperial, y, Próspero, el hombre de confianza del rey Conan. Sólo queda la guardia personal del rey en la ciudad... además de la Legión Negra. A través de Gromel he corrompido a un oficial derrochador de esa guardia y le he sobornado para que aleje a sus hombres de la puerta del rey a medianoche. Entonces, con dieciséis granujas sanguinarios a mis órdenes, nos introduciremos en el palacio por un túnel secreto. Cuando hayamos conseguido nuestro objetivo, aunque el pueblo no se alce para aclamarnos, la Legión Negra de Gromel será suficiente para controlar la ciudad y la corona.

—¿Y Dion cree que le vais a dar la corona a él?

—Sí. El muy estúpido la reclama por unas gotas de sangre real que corren por sus venas. Conan comete un grave error al dejar vivos a hombres que presumen de descender de la antigua dinastía a la que él arrebató la corona de Aquilonia. Volmana desea volver a gozar de la protección de la corona como en el antiguo régimen, para poder devolver a su arruinada hacienda su antiguo esplendor. Gromel odia a Palantides, el capitán de los Dragones Negros, y ansia el mando de todo el ejército con la tenacidad de un bosonio. De todos ellos, el único que no tiene ambiciones personales es Rinaldo. Considera a Conan un bárbaro asesino y tosco que vino del norte para saquear una tierra civilizada. Idealiza al rey que Conan asesinó para conseguir la corona, recordando únicamente que aquél protegía de vez en cuando las artes, olvidando las vilezas de su reinado, y haciendo que la gente también olvide. Ya entonan públicamente el Lamento por el rey en el que Rinaldo alaba al infame difunto y describe a Conan como "un salvaje de negro corazón procedente del abismo". Conan no hace caso, pero la gente le maldice.

—¿Por qué odia a Conan?

—Los poetas siempre odian a los que ostentan el poder. Para ellos la perfección está siempre del otro lado de la última revuelta, o más allá de la siguiente. Huyen del presente con sueños acerca del pasado y del futuro. Rinaldo es una llama de idealismo que él cree que se eleva para destruir al tirano y liberar al pueblo. En cuanto a mí... bueno, hace unos meses no tenía más ambición que asaltar caravanas durante el resto de mi vida. Ahora, en cambio, los viejos sueños reviven. Conan morirá. Dion subirá al trono. Después, también él morirá. Uno a uno, todos los que se oponen a mí morirán por el fuego o el acero, o por medio de esos mortíferos vinos que tú preparas tan bien. ¡Ascalante, rey de Aquilonia! ¿No te parece que suena muy bien?

El estigio se encogió de hombros.

—Hubo un tiempo —dijo con amargura— en que también yo tenía mis ambiciones, a cuyo lado las vuestras parecen ridículas e infantiles. ¡Qué bajo he caído! Mis viejos amigos y rivales quedarían horrorizados si pudieran ver a Toth-Amon el del Anillo, sirviendo de esclavo a un proscrito, y proscribiéndose él mismo. ¡Envuelto en las mezquinas ambiciones de nobles y reyes!

—Tú confías en tu magia y en tus ridículas ceremonias —repuso Ascalante—. Yo confío en mi ingenio y en mi espada.

—El ingenio y la espada no sirven de nada contra los poderes de la Oscuridad —gruñó el estigio, de cuyos negros ojos se desprendían destellos amenazadores—. Si yo no hubiera perdido el Anillo, nuestra situación sería muy diferente.

—Sin embargo —contestó impaciente el proscrito—, llevas las marcas de mis latigazos en la espalda, y probablemente seguirás llevándolas.

—¡No estés tan seguro! —El diabólico rencor del estigio brilló por un instante en sus ojos iracundos—. Algún día, de algún modo, encontraré el Anillo otra vez, y entonces, por los colmillos de la serpiente Set que me las pagarás...

El aquilonio se levantó enojado y le golpeó brutalmente en la boca. Toth retrocedió; la sangre le mojaba los labios.

—Eres demasiado osado, perro —gruñó el proscrito—. Ten cuidado, aún soy tu amo y conozco tu terrible secreto. Delátame si te atreves. Grita por ahí que Ascalante está en la ciudad conspirando contra el rey.

—No lo haré —murmuró el estigio, limpiándose la sangre de los labios.

—No, no te atreverás —dijo Ascalante con siniestra sonrisa—. Porque si muero por tus malas artes o por traición, un sacerdote ermitaño que vive en el desierto del sur se enterará y romperá el sello del manuscrito que le entregué. Y cuando lo haya leído, mandará un mensaje a Estigia, y un viento se levantará desde el sur, a medianoche. ¿Y dónde te esconderás entonces Toth-Amon?

El esclavo se estremeció, y su oscuro rostro palideció.

—¡Basta! —Ascalante cambió el tono repentinamente—. Tengo trabajo para ti. No me fío de Dion. Le ordené que se fuera a su hacienda en el campo y que permaneciera allí hasta que el trabajo de esta noche estuviera terminado. El gordo estúpido jamás pudo disimular su nerviosismo ante el rey. Síguele, y si no le alcanzas en el camino ve hasta su hacienda y quédate con él hasta que mandemos llamarle. No le pierdas de vista. Está ofuscado por el miedo, y podría acabar desertando... puede incluso revelarle a Conan lo que se trama contra él, con la esperanza de salvar así el pellejo. ¡Vete!

El esclavo hizo una reverencia, ocultando el odio que sentía, y obedeció. Ascalante volvió a su vino. Sobre las brillantes torres se reflejaba un amanecer rojo como la sangre.

La habitación era amplia y vistosa, con ricos tapices sobre las paredes, mullidas alfombras sobre el suelo de marfil y un alto techo adornado con tallas de plata. Detrás de un escritorio de marfil incrustado en oro había un hombre de hombros anchos y piel bronceada, que no parecía estar en consonancia con aquel lujoso aposento. Perteneecía más bien al sol y a los vientos de la montaña. Hasta el más mínimo movimiento revelaba unos músculos de acero y una mente aguda, así como la coordinación propia del hombre nacido para el combate. No había nada pausado ni moderado en sus acciones. O estaba completamente quieto —inmóvil como una estatua de bronce— o en continuo movimiento, pero no con las sacudidas espasmódicas de unos nervios en tensión, sino con la rapidez de un felino que nublaba la vista de quien intentara seguir sus movimientos.

Sus ropas eran de telas caras pero sencillas. No llevaba anillos ni adornos, y se sujetaba la negra cabellera únicamente con una cinta de tela plateada. Dejó la pluma dorada con la que había estado garabateando algo sobre unas tablas cubiertas de cera, apoyó la barbilla en la mano y clavó sus ojos azules en el hombre que estaba de pie frente a él. Éste estaba ocupado en sus propios asuntos, arreglando los cordones de su armadura engastada en oro y silbando distraído. Un comportamiento bastante extraño si tenemos en cuenta que se hallaba delante de un rey.

—Próspero —dijo el hombre de la mesa—, estos asuntos de estado me agotan más que todas las batallas juntas.

—Es parte del juego, Conan —respondió el poitanio de ojos oscuros—. Eres rey y debes interpretar tu papel.

—Ojalá pudiera ir contigo a Nemedía —dijo Conan con envidia—. Parece que hace siglos que no monto a caballo... pero Publius dice que hay asuntos en la ciudad que requieren mi presencia. ¡Maldito sea! Cuando destroné a la antigua dinastía —siguió diciendo con la confianza que existía entre el poitanio y él—, todo fue muy fácil, aunque parecía muy duro entonces. Recordando ahora la época violenta que vino después, aquellos días de fatigas, intrigas, matanzas y tribulaciones no parecen más que un sueño. Y soñé hasta el final, Próspero. Cuando el rey Numedides yacía muerto a mis pies y arranqué la corona de su ensangrentada cabeza para ponerla sobre la mía, sentí que había logrado todos mis sueños. Me había preparado para conseguir la

corona, no para mantenerla. En aquellos días lejanos lo único que quería era una espada afilada y un camino directo hacia mis enemigos. Ahora, ningún camino es recto y mi espada es inútil.

»Cuando derroqué a Numedides, entonces yo era el libertador... y ahora escupen a mis espaldas. Han erigido una estatua de ese canalla en el templo de Mitra y la gente se lamenta ante ella, aclamándola como a la efigie sagrada de un monarca sagrado al que un bárbaro sanguinario asesinó. Cuando, siendo mercenario, guiaba a sus ejércitos a la victoria, a Aquilonia no le preocupaba que fuera extranjero, pero ahora no me lo perdona. Ahora van al templo de Mitra para quemar incienso a la memoria de Numedides hombres que fueron mutilados y torturados por sus verdugos, hombres cuyos hijos murieron en sus mazmorras, y cuyas esposas e hijas fueron arrastradas a su harén. ¡Los muy olvidadizos y estúpidos!

—Rinaldo tiene la culpa —repuso Próspero, haciendo otra muesca en el cinturón del que pendía la vaina de su espada—. Canta canciones que vuelven locas a las gentes. Cuélgalo con su traje de bufón de la torre más alta de la ciudad. Déjalo que componga rimas para los buitres.

Conan negó con su cabeza de felino.

—No, Próspero. No está en mis manos. Un gran poeta es más grande que cualquier rey. Sus canciones son más poderosas que mi cetro; casi se me salía el corazón del pecho cuando cantaba para mí. Yo moriré y seré olvidado, pero las canciones de Rinaldo vivirán por siempre. No, Próspero —siguió diciendo el rey, mientras una sombra de duda oscurecía sus ojos—, hay algo oculto, alguna conspiración de la que no estamos enterados. Lo presiento, tal como en mi juventud presentía al tigre oculto entre la hierba. Un malestar latente recorre todo el reino. Soy como un cazador que se protege cerca de su pequeña hoguera en la selva y oye pasos sigilosos en la oscuridad y casi puede ver el brillo de unos ojos ardientes. ¡Si tan sólo pudiera enfrentarme con algo tangible, algo en lo que pudiera clavar la espada! Te lo he dicho, no es casualidad que los pictos hayan atacado las fronteras tan violentamente en estos últimos días, de modo que los bosonios se han visto obligados a pedir ayuda para rechazar su ataque. Debí haber ido allí con mis tropas.

—Publius temía una confabulación para atraptarte y asesinarte al otro lado de la frontera —replicó Próspero, al tiempo que arreglaba la sedosa cubierta de la cota de malla y admiraba su esbelta figura en un espejo plateado—. Por eso te recomendó permanecer en la ciudad. Estos temores nacen de tus instintos bárbaros. ¡Deja que la gente critique! Los mercenarios están con nosotros, y los Dragones Negros y todos los rufianes de Poitain confían ciegamente en ti. El único peligro es que te asesinen, y eso es imposible con los hombres de la guardia imperial protegiéndote día y noche. ¿Qué estás haciendo?

—Un mapa —respondió Conan, ufano—. Los mapas de la corte señalan claramente los territorios del sur, del este y del oeste, pero en el norte son confusos e incompletos. Yo mismo estoy añadiendo las tierras del norte. Aquí está Cimmeria, donde yo nací. Y... Asgard y Vanaheim

Próspero echó un vistazo al mapa.

—Por Mitra, casi había creído que esos países eran una fantasía.

Conan rió a carcajadas, tocando sin querer las cicatrices de su rostro moreno.

—¡Pensarías de otro modo si hubieras pasado tu juventud en las fronteras del norte de Cimmeria! Asgard está situada al norte, y Vanaheim al noroeste de Cimmeria, y siempre hay guerras a lo largo de las fronteras.

—¿Cómo son esos hombres del norte? —preguntó Próspero.

—Altos y rubios, de ojos azules. Adoran al dios Ymir, el gigante de hielo, y cada tribu tiene su propio rey. Son rebeldes y salvajes. Combaten durante el día y beben cerveza y entonan canciones soeces por la noche.

—Entonces tú eres como ellos —se burló Próspero—. Te ríes a carcajadas, bebes bastante y cantas bellas canciones; aunque no conozco ningún otro cimmerio que beba nada que no sea agua o que ría o entone otra cosa que no sean cantos tristes.

—Puede que sea a causa de la tierra en la que viven —contestó el rey—. No existe una tierra más triste... de montañas, de bosques sombríos, cubierta por cielos casi siempre grises y fuertes vientos recorren sus lóbregos valles.

—No es de extrañar que sus hombres sean tristes —dijo Próspero encogiéndose de hombros, al tiempo que pensaba en las alegres y soleadas llanuras y en los azules y tranquilos ríos de Poitain, la provincia más meridional de Aquilonia.

—No tienen esperanza en esta vida ni en la otra —repuso Conan—. Sus dioses son Crom y su oscura estirpe, que reinan sobre un lugar tenebroso de tinieblas eternas que es el mundo de los muertos. ¡Mitra! Prefiero a los aesires.

—Bueno —sonrió Próspero—, los sombríos montes de Cimmeria están muy lejos de aquí. Y ahora debo irme. Beberé a tu salud una copa de vino blanco nemedio en la corte de Numa.

—Muy bien —gruñó el rey—, ¡pero besa a las bailarinas de Numa sólo en tu propio nombre, no vayas a crear complicaciones diplomáticas!

Su sonora carcajada se oyó fuera de la habitación.

El sol se ponía, y se fundía el verde brumoso de la floresta con un fugaz tono dorado. Sus débiles rayos se reflejaban en la gruesa cadena de oro que Dion de Attalus hacía girar sin cesar entre sus gruesos dedos, sentado en medio del vistoso conjunto de flores y árboles de su jardín. Movi6 su pesado cuerpo en el asiento de mármol y mir6 furtivamente en derredor, como buscando un enemigo al acecho. Estaba sentado dentro de un círculo de árboles de delgado tronco, cuyas ramas entrecruzadas proyectaban una espesa sombra sobre él. Muy cerca se oía una fuente, y otras, ocultas en varias partes del jardín, susurraban una melodía eterna.

Sólo acompañaba a Dion una oscura figura instalada en un banco de mármol, que observaba al barón con ojos sombríos. Dion prestaba poca atención a Toth-Amon. Sabía que era un esclavo en el que Ascalante confiaba, pero, al igual que muchos hombres ricos, ignoraba a los de menor rango social.

—No tienes por qué estar tan nervioso —dijo Toth—. El plan no puede fracasar.

—Ascalante puede cometer errores igual que cualquiera —contestó bruscamente Dion, estremeciéndose ante la sola idea del fracaso.

—Él no —repuso el estigio, riendo a carcajadas—, de otro modo yo no sería su esclavo, sino su amo.

—¿De qué hablas? —preguntó Dion malhumorado, poco atento a la conversación.

Toth-Amon se mordió los labios. A pesar del dominio que tenía de sí mismo, su odio, rabia y vergüenza reprimidas estaban a punto de estallar a la primera oportunidad. No había contado con que Dion no le viera como a un ser humano con cerebro e inteligencia, sino como a un simple esclavo, y, como tal, una criatura despreciable.

—Escúchame —dijo Toth—. Tú serás rey. Pero no conoces a Ascalante. No debes fiarte de él después de que Conan sea asesinado. Yo puedo ayudarte. Si me proteges cuando llegues al poder, te ayudaré. Escucha, señor. Fui un gran hechicero en el sur. Los hombres consideraban a Toth-Amon igual a Rammon. El rey Ctesphon de Estigia me hizo un gran honor rebajando a los otros brujos para elevarme a mí por encima de ellos. Me odiaban, pero me temían, pues yo controlaba a los seres de otro mundo, que acudían a mi llamada y obedecían mis órdenes. ¡Por Set, mis enemigos sabían que podían despertar a medianoche y sentir las garras de un horror insondable en la garganta! Practiqué magia negra y terrible con el Anillo de Set, que encontré en una oscura tumba bajo tierra, olvidada ya antes de que el primer hombre saliera arrastrándose del mar.

»Pero un ladrón me robó el Anillo, y mis poderes desaparecieron. Los brujos quisieron matarme, mas logré huir. Yo viajaba con una caravana por las tierras de Koth, disfrazado de pastor de camellos, cuando los salteadores de Ascalante nos atacaron. Asesinaron a todos los miembros de la caravana, excepto a mí mismo; me salvé al revelarle mi identidad a Ascalante, jurando servirle. ¡Ha sido una amarga esclavitud! Para tenerme en sus manos, escribió mi historia en un manuscrito sellado y se lo entregó a un eremita que vive en la frontera meridional de Koth. No puedo asesinarle

mientras duerme, ni entregarle a sus enemigos, pues entonces el ermitaño abriría el manuscrito y lo leería... eso es lo que Ascalante le ordenó. Y luego haría correr el rumor en Estigia...

Toth se estremeció, y una palidez cenicienta tino su piel oscura.

—Los hombres de Aquilonia no me conocen —dijo—. Pero si mis enemigos de Estigia supieran mi paradero, medio mundo sería insuficiente para librarme de una muerte que haría estremecerse a una estatua de bronce. Solamente un rey con castillos y ejércitos de hombres armados podría protegerme. Y algún día encontraré el Anillo...

—¿Anillo? ¿Anillo?

Toth había subestimado el enorme egoísmo de aquel hombre. Dion ni siquiera había escuchado las palabras del esclavo, tan ensimismado como estaba en sus propios pensamientos, pero la última palabra le sacó de su distracción.

—¿Anillo? —repitió—. Eso me recuerda... mi anillo de la buena suerte. Se lo compré a un ladrón shemita que juró habérselo robado a un brujo del sur, y aseguró que me traería suerte. Le pagué lo suficiente, bien lo sabe Mitra. Por los dioses, ahora necesito suerte, pues con Volmana y Ascalante mezclándome en sus malditas intrigas... buscaré el anillo.

Toth dio un salto, la sangre le subió a la cabeza, mientras arrojaba llamas por los ojos con la furia pasmosa de un hombre que de pronto comprende la completa estupidez de un imbécil. Dion no le prestó atención. Levantando una tapa secreta en el asiento de mármol, rebuscó entre un montón de adornos de todas clases —amuletos bárbaros, trozos de hueso, bisuterías—, amuletos de la buena suerte que su naturaleza supersticiosa le había incitado a coleccionar.

—¡Ah, aquí está! —dijo triunfante mientras sacaba un extraño anillo.

Era de un metal parecido al cobre, y tenía la forma de una serpiente enroscada con la cola en la boca. Sus ojos eran unas piedras amarillas que brillaban siniestramente. Toth-Amon gritó como si lo hubiera golpeado, y Dion se volvió y miró boquiabierto su pálido rostro. Los ojos del esclavo ardían, tenía la boca completamente abierta, y las enormes y oscuras manos extendidas como garras.

—¡El Anillo! ¡Por Set! ¡El Anillo! —gritó—. Mi Anillo... el que me robaron...

El acero brilló en la mano del estigio, y con un movimiento de sus anchos y oscuros hombros clavó una daga en el grueso cuerpo del barón. El agudo quejido de Dion devino en gorgoteo, y su fofo cuerpo se desplomó como mantequilla disuelta. Estúpido hasta el final, murió aterrado, sin comprender por qué. Apartando el cadáver que yacía en el suelo, Toth aferró el anillo con las dos manos: de sus oscuros ojos se desprendía una aterradora avidez.

—¡Mi Anillo! —murmuró regocijado—. ¡Mi poder!

Ni siquiera el propio estigio supo cuánto tiempo había permanecido inclinado sobre el funesto objeto, inmóvil como una estatua, absorbiendo su aura maligna. Cuando despertó de su ensueño y alejó su mente de los negros abismos en los que había estado, la luna brillaba, proyectando largas sombras sobre el banco del jardín a cuyos pies se extendía la oscura forma del que había sido señor de Attalus.

—¡Ya se terminó, Ascalante, se acabó! —murmuró el estigio, y sus ojos enrojecieron como los de un vampiro en la oscuridad.

Cogió un puñado de sangre coagulada del charco en el que yacía su víctima y lo frotó contra los ojos de la serpiente de cobre, hasta que los destellos amarillos quedaron cubiertos por una máscara de color carmesí.—Cierra los ojos, serpiente mística —pronunció con espeluznante susurro—. ¡Cierra los ojos a la luz de la luna y ábrelos a los abismos más oscuros! ¿Qué ves, oh serpiente de Set? ¿A quién llamas en los abismos de la Noche? ¿De quién es la sombra que cae sobre la pálida luz? ¡Tráemelo, oh serpiente de Set!

Mientras acariciaba las escamas rítmicamente con la mano, trazando sobre el anillo un círculo que siempre volvía al punto de partida, su voz se atenuó aún más, y susurraba oscuros nombres y horripilantes conjuros olvidados en la faz de la tierra, pero no en los siniestros territorios de la oscura Estigia, donde formas monstruosas se agitan en la oscuridad de las tumbas. Una corriente de

aire sopló a su alrededor, como el remolino que se produce en el agua cuando se sumerge una criatura. Un viento insondable y gélido —como si se hubiera abierto una puerta— le sopló en la cara. Toth sintió una presencia a sus espaldas, pero no se volvió para mirar. Mantuvo los ojos fijos en el mármol iluminado por la luna, sobre el que flotaba inmóvil una tenue sombra. Mientras continuaba sus conjuros, la sombra creció hasta convertirse en una forma clara y horripilante.

Parecía un mandril gigante, pero no un mandril de los que habitan en la tierra, ni siquiera en Estigia. Sin mirar, pero sacando de su cinto una sandalia de su amo —que siempre llevaba consigo con la débil esperanza de poder utilizarla cuando llegara el momento—, Toth la arrojó.

—¡Has de conocerle, esclavo del Anillo! —exclamó—. ¡Busca al que lo usó, y destrúyelo! ¡Mírale a los ojos e incéndiale el alma antes de cortarle el cuello! ¡Mátale! Sí —agregó en una ciega explosión de ira—, a él y a todos los demás!

Recortada su figura contra el muro que iluminaba la luna, Toth vio que el monstruo inclinaba su deforme cabeza y lo olía como si hubiera sido un abominable sabueso. Entonces la siniestra cabeza se echó hacia atrás, la cosa se dio media vuelta y se fue como un viento entre los árboles. El estigio extendió los brazos con loco frenesí, y sus ojos y dientes brillaron a la luz de la luna. Un soldado que estaba de guardia fuera de las murallas gritó de horror al ver la enorme sombra negra con ojos ardientes que se alejaba de la muralla y pasaba a su lado como un huracán. Pero se alejó tan rápidamente que el atónito guerrero se quedó pensando si se habría tratado de un sueño o alucinación.

El rey Conan se encontraba solo en sus aposentos de cúpula dorada, durmiendo y soñando. A través de la bruma gris oyó una extraña llamada, débil y remota, y, aunque no la entendió, atravesó la bruma como un hombre que camina a través de las nubes. La voz se fue haciendo más nítida a medida que se acercaba, hasta que entendió lo que decía. Le estaba llamando a él a través de los abismos del Espacio o del Tiempo. Entonces la bruma se hizo menos densa, y vio que se encontraba en un enorme corredor oscuro que parecía hecho de sólida piedra negra. Estaba en penumbras, pero por alguna extraña razón, tal vez mágica, podía ver con claridad. El suelo, el techo y las paredes estaban pulidos y brillaban tenuemente, y en ellas habían sido talladas las figuras de héroes antiguos y de dioses casi olvidados.

Se estremeció al ver el contorno en sombras de los Ancianos Innominados, e intuyó que ningún pie mortal había pisado aquel corredor en siglos. Llegó hasta una amplia escalera tallada en la sólida roca, cuyos lados estaban adornados con símbolos esotéricos tan antiguos y terribles que al rey Conan se le erizó el cabello. Los peldaños estaban adornados con la figura tallada de Set, la Antigua Serpiente, de modo que a cada paso que daba apoyaba su pie en la cabeza de éste, tal como había ocurrido desde la antigüedad. El cimmerico se sentía desasosegado.

Pero la voz siguió llamándole, y finalmente, en una oscuridad impenetrable para sus ojos humanos, llegó hasta una extraña cripta y vio una figura de barba blanca sentada sobre una tumba. Conan se estremeció y aferró su espada, pero la figura le habló con voz sepulcral.

—Oh, humano, ¿me conoces?

—¡Por Crom que no! —juró el rey.

—Hombre —dijo el anciano—, soy Epemitreus.

—¡Pero Epemitreus el Sabio murió hace quince siglos! —balbució Conan.

—¡Escucha! —ordenó el otro—. Así como una piedra que se arroja a un lago envía ondas a la costa, los acontecimientos del Mundo Invisible han irrumpido como olas en mi sueño. Te he marcado, Conan de Cimmeria, y el sello de hechos fundamentales y trascendentes ha sido estampado sobre ti. Pero los demonios andan sueltos en la tierra, y tu espada no puede nada contra ellos.

—Hablas de forma enigmática —dijo Conan, inquieto—. Déjame ver a mi enemigo y le destrozaré el cráneo.

—Dirige tu furia bárbara contra tus enemigos de carne y hueso —repuso el anciano—. No es contra los hombres que he de protegerte. Hay mundos oscuros que el hombre desconoce, por los que andan monstruos informes; se trata de demonios que pueden ser atraídos desde los Vacíos Exteriores para que adopten una forma material y destrocen y devoren bajo las órdenes de magos malignos. Hay una serpiente en tu casa, oh rey, hay un reptil en tu reino, que ha venido de Estigia con la oscura sabiduría de las sombras en su alma lóbrega. Al igual que un hombre que sueña con una serpiente que se arrastra hacia él, he sentido la presencia maligna del acólito de Set. Está borracho de poder, y, cuando ataca a su enemigo, es capaz de destruir un reino. Te he llamado a fin de entregarte un arma para que luches contra él y contra su banda infernal.

—Pero ¿por qué? —preguntó Conan desconcertado—. Se dice que tú descansas en el negro corazón del Golamira, desde donde has enviado a tu fantasma de alas invisibles para ayudar a Aquilonia en épocas de necesidad, pero yo... soy un extranjero y un bárbaro.

—¡Paz! —repuso el otro, y su fantasmagórica voz resonó en la enorme caverna llena de sombras—. Tu destino y el de Aquilonia están unidos. Tremendos acontecimientos se están tejiendo en las entrañas del Destino, y un hechicero sediento de sangre no ha de interponerse ante el destino imperial.

»Hace siglos, Set rodeó el mundo como una serpiente pitón abraza a su presa. Toda mi vida, que duró lo que la vida de tres hombres corrientes, he luchado contra él. Le arrastré hasta las sombras del misterioso sur, pero en la oscura Estigia los hombres todavía veneran a quien nosotros consideramos el archidemonio. De la misma manera que he luchado contra Set, ahora peleo contra sus adoradores y acólitos. Dame tu espada.

Conan, asombrado, se la dio, y el anciano trazó en la hoja un extraño símbolo que brillaba como el fuego entre las sombras. Y al instante la cripta, la tumba y el anciano desaparecieron, y Conan, desconcertado, se levantó de un salto del lecho que se encontraba en la enorme habitación de cúpula dorada. Y cuando se levantó, todavía aturdido por el extraño sueño, se dio cuenta de que estaba sosteniendo la espada en la mano. Y se le erizó el cabello al notar que en la hoja había un símbolo grabado; se trataba de la silueta de un fénix.

Recordó que en la tumba vista en sueños le había parecido ver una figura similar, tallada en la piedra. Ahora se preguntaba si se trataría de una figura de piedra, y se estremeció al pensar lo extraño que era todo aquello. Entonces un sonido furtivo que oyó en el pasillo lo hizo volver en sí, y sin detenerse a averiguar de qué se trataba comenzó a ponerse la armadura. Volvía a ser el bárbaro receloso y alerta como un lobo acorralado.

En el silencio que reinaba en el corredor del palacio del rey, acechaban veinte siluetas furtivas. Sus sigilosos pies, descalzos o cubiertos con sandalias de suave cuero, no hacían ningún ruido sobre la gruesa alfombra que cubría el suelo de mármol. Las antorchas que había en la pared arrojaban destellos rojizos sobre las dagas, espadas y hachas de combate.

—¡Silencio! —susurró Ascalante—. ¡No respiréis tan pesadamente, quienquiera que sea el que lo esté haciendo! El oficial de la guardia nocturna ha dejado muy pocos centinelas en el palacio, y los ha emborrachado, pero de todos modos debemos andarnos con cautela. ¡Atrás! ¡Aquí vienen los guardias!

Se apiñaron detrás de unas columnas talladas, e inmediatamente diez gigantes con armadura negra pasaron a su lado. Miraron extrañados al oficial que se los llevaba de sus puestos. Éste estaba pálido en el momento en que los guardias pasaron junto al escondite de los conspiradores, y se secaba el sudor de la frente con mano temblorosa. Era joven, y no le resultaba fácil traicionar a un rey. Maldijo mentalmente sus extravagancias, que le habían endeudado con los prestamistas, convirtiéndolo en juguete de políticos intrigantes. Los guardias siguieron de largo y desaparecieron en el corredor.

—¡Muy bien! —dijo Ascalante sonriendo—. Conan está durmiendo sin protección. ¡De prisa! Si nos cogen mientras le matamos, estamos perdidos... pero nadie abrazará la causa de un rey muerto.

—¡Sí, daos prisa! —ordenó Rinaldo cuyos ojos azules centelleaban bajo el brillo de la espada—. ¡Mi sable está sediento de sangre! ¡Escucho el ruido de los buitres! ¡Adelante!

Avanzaron rápidamente por el corredor y se detuvieron ante una puerta dorada, que tenía grabado el símbolo del dragón real de Aquilonia.

—¡Gromel! —gritó Ascalante—. ¡Tira abajo esta puerta!

El gigante respiró hondo y se abalanzó sobre la puerta, que chirrió y se combó ante el impacto. El hombre dio un paso atrás y volvió a la carga. La puerta se hizo pedazos con ruido de goznes salidos y de madera destrozada, y cayó hacia adelante.

—¡Entrad! —bramó Ascalante, inflamado de odio.

—¡Adelante! —gritó Rinaldo—. ¡Muerte al tirano!

Al entrar, se detuvieron en seco. Conan estaba frente a ellos, despierto y al acecho, con la armadura puesta y su enorme espada en la mano, y no desnudo y dormido como ellos esperaban.

Durante un instante, la escena se congeló —los cuatro nobles rebeldes al lado de la puerta destrozada, y la horda de salvajes que les seguía— y todos se quedaron paralizados al ver al gigante de ojos fogosos de pie, con la espada en la mano, en el centro de la habitación iluminada por las velas. En aquel momento Ascalante vio sobre una pequeña mesa que había en el lecho real el cetro de plata y la pequeña corona dorada de Aquilonia, y sintió que enloquecía de deseo.

—¡Adelante, bribones! —gritó el proscrito—. ¡Somos veinte contra uno, y él no lleva casco!

Era cierto; no había tenido tiempo de ponerse el pesado casco ni las placas laterales de la coraza, ni de coger el enorme escudo de la pared. Pero aun así, Conan estaba mejor protegido que cualquiera de sus enemigos, salvo Volmana y Gromel, que llevaban armadura completa. El rey les miró, sin saber quiénes eran. No conocía a Ascalante, y Rinaldo llevaba la cara cubierta con la armadura. Pero no había tiempo para conjeturas. Dando gritos que se elevaban hasta el techo, los asesinos entraron en la habitación, con Gromel a la cabeza. Éste entró embistiendo como un toro, espada en mano para dar la primera estocada. Conan se acercó a él de un salto, blandiendo la espada con todas sus fuerzas. El enorme sable trazó un arco en el aire y golpeó el casco del bosonio. La hoja y el casco vibraron, y Gromel cayó al suelo, muerto. Conan dio un paso atrás, aferrando la empuñadura rota.

—¡Gromel! —exclamó al tiempo que escupía, con los ojos centelleando de asombro, cuando el casco hendido dejó ver la cabeza destrozada.

En ese momento, el resto del grupo se abalanzó sobre él. La punta de una daga le rozó las costillas a través de la armadura. El filo de una espada brilló delante de sus ojos. Apartó al hombre que empuñaba la daga con la mano izquierda, y le golpeó la sien con la empuñadura rota. Los sesos del hombre le salpicaron la cara.

—¡Cinco de vosotros, vigilad la puerta! —gritó Ascalante, que se debatía en medio de un remolino de acero, pues temía que Conan huyera.

Los bribones se quedaron inmóviles, mientras su jefe cogía a algunos de ellos y los empujaba hacia la puerta. En aquel preciso instante, Conan saltó en dirección a la pared y cogió un hacha que colgaba allí. Con la espalda contra la pared, se enfrentó a los hombres y saltó en medio del círculo formado por éstos. El cimmerico nunca peleaba a la defensiva; aun en la situación más desventajosa y desesperada, no permitía que el enemigo tomara la iniciativa. Cualquier otro hombre hubiera muerto en aquellas circunstancias y, a decir verdad, Conan no tenía muchas esperanzas de sobrevivir, pero deseaba con todas sus fuerzas infligir el mayor daño posible antes de que le mataran. Su espíritu de bárbaro estaba lleno del ardor de la batalla, y los cantos de guerra de los antiguos héroes resonaban en sus oídos.

Cuando saltó desde la pared, su hacha derribó, hizo que un enemigo cayera con el brazo cercenado, y de un terrible revés aplastó el cráneo de otros. Las espadas gemían vengativas a su alrededor, pero la muerte sólo le rozaba a una distancia de milímetros. El cimmerico se movía con cegadora velocidad. Parecía un tigre rodeado de simios, y al saltar, esquivar y atacar ofrecía un blanco en perpetuo movimiento al tiempo que su hacha tejía un manto de muerte a su alrededor.

Durante unos instantes, los asesinos le rodearon con fiereza, atacando, pero su mismo número era una desventaja, porque chocaban unos contra otros; luego retrocedieron. Los dos cadáveres que había en el suelo daban fe de la furia del rey, si bien Conan sangraba por varias heridas que tenía en el brazo, el cuello y las piernas.

—¡Bellacos! —gritó Rinaldo, quitándose el casco emplumado—. ¿Estáis acobardados? ¿Es que el déspota ha de seguir viviendo? ¡Acabad con él!

Y se lanzó hacia adelante, dando estocadas como un loco, pero Conan, al reconocerle, le quitó la espada de un hachazo, y le arrojó al suelo con un fuerte empujón. El rey recibió una estocada de Ascalante en el brazo izquierdo, pero éste a duras penas logró salvar la vida, amenazada por el hacha del cimmerico. Uno de los bribones se arrojó a los pies de Conan; después de luchar por un momento con lo que parecía una sólida torre de hierro, levantó la mirada y vio el hacha, pero fue tarde para eludirla. En el ínterin, uno de sus compañeros levantó la espada con ambas manos y atravesó la placa que cubría el hombro izquierdo del rey, hiriéndole. En un segundo, la coraza de Conan quedó cubierta de sangre. Volmana, incitando a los atacantes con su salvaje impaciencia, avanzó con una expresión asesina en el rostro e intentó hundir su arma en la cabeza, descubierta de Conan. El rey se agachó rápidamente y el sable le cortó un mechón de pelo negro. El cimmerico giró sobre sus talones y atacó. El hacha se clavó a través de la coraza de acero, y Volmana cayó al suelo con una herida en el costado.

—¡Volmana! —dijo Conan sin aliento—. Vete a conspirar al infierno...

Inmediatamente se aprestó a enfrentarse a Rinaldo, que atacaba con salvaje furia, armado tan sólo con una daga. Conan saltó hacia atrás, levantando el hacha.

—¡Rinaldo! —dijo con desesperación—. ¡Atrás! No quiero matarte...

—¡Muere, tirano! —gritó el enloquecido juglar, abalanzándose sobre el rey.

Conan demoró el golpe que estaba a punto de descargar hasta que ya fue tarde. Pero cuando sintió el acero en el costado, atacó con ciega desesperación. Rinaldo cayó al suelo con el cráneo destrozado, y Conan retrocedió hasta la pared, cubierto con la sangre que manaba de sus heridas.

—¡Ataca ahora, y mátales! —gritó Ascalante.

Conan apoyó la espalda contra la pared y levantó el hacha. Estaba de pie, como la imagen del primitivo indomable —las piernas separadas, la cabeza echada hacia adelante, una mano apoyada en la pared, la otra aferrando el hacha, con los enormes músculos en tensión, como cuerdas de hierro, y el rostro congelado en una furiosa mueca—, y los ojos le centelleaban a través de la nube de sangre que estaba velándolos. Los hombres titubearon... aunque fueran salvajes, criminales y disolutos, pertenecían a la llamada civilización, y frente a ellos estaba el bárbaro... el hombre que tenía el hábito de matar. Se acobardaron al verlo... el tigre moribundo aún podía darles muerte. Conan percibió su incertidumbre y sonrió con una mueca feroz.

—¿Quién ha de morir primero? —musitó con la boca herida y los labios cubiertos de sangre.

Ascalante saltó como un lobo con increíble rapidez y se agachó para eludir la muerte que se le acercaba siseando. Giró frenéticamente sobre sus talones para esquivarla y rodó por el suelo, mientras Conan se recuperaba del golpe fallido y atacaba de nuevo. Esta vez el hacha se hundió varias pulgadas en el suelo, cerca de las piernas de Ascalante. Otro forajido eligió aquel momento para atacar, seguido por sus compañeros. Trató de matar a Conan antes de que el cimmerico pudiera arrancar el hacha del suelo, pero calculó mal. El bárbaro cogió el hacha manchada de sangre y le asestó un golpe a su enemigo. Una caricatura de hombre de color carmesí fue arrojada hacia atrás entre las piernas de los atacantes.

Entonces, un grito terrible surgió de labios de los bribones que estaban en la puerta, pues habían visto una negra sombra deforme sobre la pared. Ascalante se dio media vuelta al oír el grito, y aullando y blasfemando como perros, salieron corriendo por el pasillo. Ascalante no miró en dirección a la puerta; sólo tenía ojos para el rey herido. Suponía que el ruido de la batalla habría despertado a la gente del palacio, y que los guardias leales estarían a punto de prenderle, aunque le resultaba extraño que sus bribones gritaran de aquella manera al huir. Conan no miró hacia la

puerta, porque estaba contemplando al proscrito que tenía los ojos ardientes del lobo moribundo. Ni siquiera en aquel momento abandonó a Ascalante su cínica filosofía.

—Todo parece estar perdido, especialmente el honor —murmuró—. Sin embargo, el rey se está muriendo de pie... y...

No se sabe qué otros pensamientos le pasaron por la cabeza, porque en mitad de la frase se acercó a Conan, en el preciso instante en que el cimmerico se limpiaba con una mano la sangre que le cubría la cara. Pero en el momento en que atacó, hubo un extraño movimiento en el aire, y sintió una cosa terriblemente pesada entre los hombros. Cayó al suelo, y unos enormes colmillos se hundieron dolorosamente en su carne. Retorciéndose con desesperación, volvió la cabeza y vio el rostro de la Pesadilla y de la locura. Encima de él había una enorme cosa negra, que él sabía que no había nacido en un mundo humano. Tenía los negros colmillos de la cosa cerca de su garganta, y la mirada de sus ojos amarillos le quemó las extremidades como un viento mortífero quemaba la mies en el campo.

Su rostro abominable trascendía la mera animalidad. Podía tratarse del rostro de una momia antigua y maligna, animada con demoníaca vida. En aquellos rasgos repelentes, los ojos desorbitados del proscrito creían ver una especie de sombra en medio de la locura que le rodeaba, una cierta similitud terrible con el esclavo Toth-Amon. Entonces, la filosofía cínica y autosuficiente de Ascalante le abandonó, y murió con un grito aterrador antes de que los babeantes colmillos lo tocaran. Conan, limpiándose la sangre que le cubría la cara, miraba atónito. Al principio pensó que lo que había sobre el cuerpo retorcido de Ascalante era un enorme sabueso negro, pero luego se dio cuenta de que no se trataba de un perro sino de un mono.

Con un aullido que parecía el eco del grito de agonía de Ascalante, se alejó de la pared y se enfrentó a la cosa con un golpe de hacha en el que se había concentrado toda la fuerza desesperada de sus electrizados nervios. El arma que había arrojado brilló desde el cráneo que habría tenido que destrozarse, y el rey fue arrojado a través de la habitación por el impacto del gigantesco cuerpo. Las mandíbulas babeantes se cerraron sobre el brazo con el que Conan se protegía la garganta, pero el monstruo no hizo ningún esfuerzo por matarle. Lanzó una mirada demoníaca por encima de su brazo destrozado y la clavó en los ojos de Conan, en los que comenzaban a reflejarse el horror que se expresaba en los ojos muertos de Ascalante. Conan sintió que el alma le ardía y comenzaba a salirse de su cuerpo para hundirse en los abismos amarillos del horror cósmico que brillaban con fantasmagórico resplandor en el caos informe que crecía a su alrededor. Aquellos ojos crecían y crecían, y Conan vislumbró en ellos la realidad de todos los horrores abismales y blasfemos que acechan en la oscuridad exterior del vacío informe, y de los negros abismos siderales. Abrió su boca manchada de sangre para gritar su odio y su repugnancia, pero de sus labios sólo le surgió un chasquido.

Pero el horror que había paralizado y destruido a Ascalante inflamó al cimmerico con una terrible furia similar a la locura. Con un impulso volcánico de todo su cuerpo, saltó hacia atrás, indiferente al dolor que sentía en el brazo destrozado, arrastrando al monstruo. Y su mano fue a dar con algo que su aturdido cerebro reconoció como la empuñadura de su espada rota. La aferró instintivamente y la empuñó con todas sus fuerzas, como si se hubiera tratado de una daga. La hoja rota se hundió profundamente, y el brazo de Conan quedó libre cuando la repelente boca se abrió en un último suspiro de agonía. El rey fue arrojado a un lado, y, apoyándose en una mano, vio las terribles convulsiones del monstruo, de cuyas heridas brotaba sangre espesa. Y mientras todavía le observaba, sus movimientos cesaron y se quedó tendido en el suelo, sacudiéndose con espasmos, al tiempo que miraba hacia arriba con sus ojos muertos. Conan parpadeó y se limpió la sangre de la cara. Le parecía que la cosa se derretía y se desintegraba, convirtiéndose en una masa viscosa e informe.

Entonces llegó a sus oídos una confusión de voces, y la habitación se llenó de gente del palacio —caballeros, nobles, damas, hombres de armas, consejeros— que balbucían, gritaban y chocaban unos con otros. Allí estaban los Dragones Negros, enloquecidos de ira, maldiciendo, con

las manos en las empuñaduras y juramentos en los labios. No se veía al joven oficial de la guardia por ningún lado, a pesar de que le buscaron afanosamente.

—¡Gromel! ¡Volmana! ¡Rinaldo! —exclamaba Publius, el consejero jefe, metiendo sus manos regordetas entre los cadáveres—. ¡Negra traición! ¡Alguien ha de pagar por esto! Llamad a los guardias.

—¡La guardia está aquí, viejo estúpido! —dijo imperiosamente Palantides, el comandante de los Dragones Negros, olvidando el rango de Publius en aquel tenso momento—. Será mejor que dejes de chillar y nos ayudes a vendar las heridas del rey. Da la impresión de que va a morir desangrado.

—¡Sí, sí! —gritó Publius, que era un hombre de ideas más que de acción—. Debemos vendarle las heridas. ¡Manda a buscar a todos los médicos de la corte! ¡Oh, mi señor, qué vergüenza para la ciudad! ¿Estás completamente muerto?

—¡Cerdo! —dijo el rey desde el lecho en el que le habían colocado.

Le acercaron una copa a los labios manchados de sangre y bebió como un hombre medio muerto de sed.

—¡Bien! —dijo con un gruñido—. Matar resecó la garganta.

Los hombres consiguieron detener la hemorragia, y la vitalidad innata del bárbaro se puso de manifiesto una vez más.

—Curad primero las heridas del costado —dijo a los médicos de la corte—. Rinaldo me escribió una canción de muerte allí, y la pluma estaba muy afilada.

—Deberíamos haberle ahorcado hace tiempo —farfulló Publius—. No se puede esperar nada bueno de los poetas... ¿quién es éste? Tocó con nerviosismo el cadáver de Ascalante con el pie.— ¡Por Mitra! —exclamó el comandante—. ¡Es Ascalante, el conde de Thune! ¿Qué diablos le trajo aquí desde el desierto?

—Pero ¿por qué tiene esa expresión en el rostro? —preguntó Publius con un susurro, alejándose, con los ojos desorbitados y erizado el cabello.

Los demás permanecieron en silencio mientras contemplaban al proscrito muerto.

—Si hubieras visto lo que él y yo vimos —gruñó el rey, incorporándose a pesar de las protestas de los médicos—, no te sorprenderías. Lo verás con tus propios ojos si miras...

Se interrumpió en mitad de la frase, boquiabierto, señalando con un dedo el vacío. En el lugar en el que había estado el monstruo muerto, no se veía más que el suelo de mármol.

—¡Por Crom! —juró—. ¡La cosa se ha hundido con la materia hedionda de la que surgió!

—El rey está delirando —susurró un noble. Conan le oyó y profirió un juramento bárbaro.

—¡Por Badb, por Morrigan, por Macha y por Nemain! —dijo furioso—. ¡Estoy cuerdo! Era como una mezcla de momia estigia y mandril. Entró por la puerta, y los bribones de Ascalante huyeron al verle. Mató a Ascalante, que estaba a punto de atravesarme con la espada. Entonces vino hacia mí y lo maté... no sé cómo, porque mi hacha rebotó como si se hubiera tratado de una roca. Pero creo que el Sabio Epemitreus tuvo algo que ver con esto...

—¡Escucha cómo pronuncia el nombre de Epemitreus, muerto hace mil quinientos años! —se decían unos a otros en voz baja.

—¡Por Ymir! —exclamó el rey con voz tronante—. ¡Esta noche hablé con Epemitreus! Me llamó en sueños, y yo avancé por un corredor de piedra negra en el que había tallas de antiguos dioses, en dirección a una escalera también de piedra, en cuyos peldaños había figuras de Set, hasta que llegué a una cripta en la que había una tumba con un fénix tallado...

—¡En nombre de Mitra, mi señor! ¡Calla! —dijo el sumo sacerdote de Mitra, con el rostro ceniciento.

Conan sacudió la cabeza como un león agita la melena, y habló como un gruñido de bestia salvaje.

—¿Acaso soy un esclavo, para callarme porque tú me lo ordenes?

—¡No, no, mi señor! —repuso el sumo sacerdote temblando, pero no de miedo, ante la cólera del rey—. No tenía intenciones de ofenderte. Luego se acercó a Conan y le dijo algo al oído.

—Mi señor, esta cuestión está más allá de la comprensión humana. Sólo un pequeño grupo de sacerdotes conoce el secreto del corredor de piedra negra que manos desconocidas esculpieron en el negro corazón del monte Golamira, o acerca de la tumba protegida por el fénix en la que fue enterrado Epemitreus hace mil quinientos años. Y desde entonces ningún ser humano ha entrado allí, porque los elegidos, después de colocar al Sabio en la cripta, cerraron la entrada del corredor de modo que nadie pudiera encontrarla, y hoy en día ni siquiera los sumos sacerdotes saben dónde está. El pequeño grupo de acólitos de Mitra conoce sólo de oídas, por boca de los sumos sacerdotes, el lugar del reposo eterno de Epemitreus en el negro corazón de Golamira, y guardan celosamente el secreto. Éste es uno de los Misterios en los que se basa el culto de Mitra.

—No sé por medio de qué artes mágicas Epemitreus me llevó hasta él —repuso Conan—. Pero yo he hablado con él, y me hizo una marca en la espada. No sé por qué esa señal resultó mortífera para los demonios, ni qué magia había en ella, pero aunque la espada se rompió al golpear el casco de Gromel, el fragmento que quedó fue lo bastante largo como para matar al monstruo.

—Déjame ver tu espada —susurró el sumo sacerdote con la garganta seca.

Conan le enseñó la espada rota, y el sumo sacerdote lanzó un grito y se puso de rodillas.

—¡Mitra nos proteja contra el poder de las tinieblas! —dijo jadeando—. ¡En la espada está grabado el emblema del fénix inmortal que se cierne eternamente sobre su tumba! ¡Es el signo secreto que sólo él puede hacer! ¡Rápido, una vela! ¡Mirad otra vez en el lugar donde el rey dice que murió el demonio!

Éste había yacido a la sombra de un biombo roto. Arrojaron el biombo a un lado y alumbraron el suelo con la luz de la vela. En la habitación reinaba un silencio estremecedor mientras buscaban la señal. Poco después algunos caían de rodillas al suelo invocando a Mitra, y otros huían gritando de la habitación. Allí en el suelo, en el lugar donde había muerto el monstruo, yacía una sombra tangible, una enorme mancha oscura que no se podía borrar; la cosa había dejado su contorno claramente marcado con su sangre, y aquel contorno no se parecía al de ningún ser conocido en el mundo. Estaba allí, terrible y siniestro, como la sombra de uno de los dioses mono que se agazapan en los sombríos altares de los oscuros templos de Estigia.

El puente del troll, de Terry Prachett

El viento soplaba en las montañas y llenaba el aire de diminutos cristales de hielo.

Hacía demasiado frío para nevar. Cuando el tiempo estaba así, los lobos bajaban a los pueblos y, en el corazón de los bosques, los árboles explotaban al congelarse.

Cuando hacía un tiempo así, la gente sensata permanecía en sus Casas, frente al hogar, y se contaban historias sobre héroes.

Eran un viejo caballo y un viejo jinete. El caballo parecía una tostadora empaquetada al vacío; el hombre tenía el aspecto de que el único motivo por el que no caía de su montura era que no podía reunir las fuerzas necesarias para ello. A pesar del cortante viento helado, sólo iba vestido con una corta falda de piel y un vendaje sucio en una rodilla.

Se quitó una empapada colilla de los labios y la aplastó contra la otra mano.

—Está bien, vamos a hacerlo —dijo.

—Para ti es muy fácil —contestó el caballo—. Pero ¿y si tienes uno de tus ataques de vértigo? Y últimamente tienes la espalda fatal. ¿Cómo me sentiré, si nos devoran porque tienes un tirón en la espalda en un mal momento?

—Eso no pasará —aseguró el hombre.

Se deslizó hasta las heladas piedras y sopló sobre sus dedos. Luego sacó del fardo una espada con un filo que parecía una sierra mal conservada y asestó unos mandobles en el aire con escasa convicción.

—Todavía conservo mi viejo estilo —comentó.

El hombre hizo una mueca y fue a apoyarse en un árbol.

—Juraría que esta maldita espada es más pesada cada día.

—Tendrías que volver a guardarla —le aconsejó el rocín—. Ya basta por hoy. ¡Hacer estas cosas a tu edad! No está bien.

El hombre puso los ojos en blanco.

—Jodida subasta! Esto es lo que me pasa por comprar algo que perteneció a un mago —maldijo, dirigiéndose al frío mundo en general—. Te miré los dientes y los cascos, pero no se me ocurrió *escuchar*.

—¿Quién crees que estaba pujando contra ti? —replicó el equino.

Cohen *el Bárbaro* siguió apoyado en el árbol. No estaba totalmente seguro de poder volver a enderezarse.

—Debes de tener muchos tesoros escondidos —supuso el caballo—. Podríamos ir hacia el Límite. ¿Qué te parece? Es bonito y hace calor. Un bonito y caluroso lugar, con una playa, ¿eh? ¿Qué me dices?

—No hay ningún tesoro —declaró Cohen—. Me lo gasté todo. En bebida. Lo di todo. Lo perdí.

—Debiste haber guardado algo para la vejez.

—Jamás pensé que llegaría a la vejez.

—Algún día morirás —dijo el caballo—. Podría ser hoy.

—Ya lo sé. ¿Por qué crees que he venido aquí?

El equino se giró y miró hacia el barranco. Allí, el camino era tortuoso y difícil de seguir. Unos árboles jóvenes se abrían paso entre las piedras. El bosque estaba apiñado a ambos lados. En unos años más, nadie sabría que allí había habido un sendero. Por su aspecto, tampoco lo sabía nadie ahora.

—¿Has venido aquí a *morir*?

—No. Pero hay algo que siempre he querido hacer. Desde que era un muchacho.

—¿Ah, sí?

Cohen intentó incorporarse. Los tendones lanzaron mensajes candentes por sus piernas.

—Mi padre... —chilló. Luego recuperó el control—. Mi padre me dijo... —Pugó por tomar aire.

—Hijo... —trató de ayudarlo el caballo.

—¿Qué?

—Hijo. Ningún padre llama a su chaval «hijo» a menos que esté a punto de impartirle algo de su sabiduría. Todo el mundo lo sabe.

—Son mis recuerdos.

—Perdón.

—Me dijo: «Hijo...». Sí, vale. «Hijo, cuando venzas a un troll en combate singular, podrás hacer cualquier cosa.»

El caballo parpadeó. Luego volvió a examinar el sendero entre los árboles hasta la profundidad del barranco. Allí había un puente de piedra

Tuvo un horrible presentimiento.

Pateó nerviosamente el suelo con los cascos.

—Vamos hacia el Límite —insistió—. Es bonito y hace calor.

—No.

—¿Qué ganamos matando a un troll? ¿Qué conseguirás con eso?

—Un troll muerto. De eso se trata. En cualquier caso, no es necesario matarlo. Basta con vencerlo. Uno contra uno. Mano a... troll. Si no lo intento, mi padre se revolverá en la tumba.

—Me dijiste que te expulsó de la tribu cuando tenías once años.

—Lo mejor que pudo haber hecho jamás. Me enseñó a volar con las alas de otros. Ven aquí, ¿quieres?

El caballo se puso a su lado. Cohen se agarró a la silla y se incorporó.

—Y tú quieres luchar hoy con un troll... —rezongó el equino.

Cohen rebuscó en el saco y extrajo la bolsa de tabaco. El viento sacudió el papel de fumar mientras enrollaba un cigarrillo.

—Eso es —asintió.

—Y hemos hecho todo este camino para eso.

—Teníamos que hacerlo —dijo Cohen—. ¿Cuándo fue la última vez que viste un puente con un troll debajo? Cuando yo era un chaval, había a cientos. Ahora hay más trolls en las ciudades que en las montañas. La mayoría, gordos como cerdos. ¿Para qué combatimos en tantas guerras? Ahora... cruza ese puente.

Era un puente solitario sobre un río poco profundo, espumoso y traicionero en un hondo valle. La clase de lugar donde uno se topa con...

Una figura gris saltó sobre el parapeto y cayó con los pies separados frente al caballo. Blandía un garrote.

—Está bien —gruñó.

—Oh... —empezó el caballo.

El troll parpadeó. Incluso los cielos fríos y nubosos del invierno reducían seriamente la conductividad del cerebro de silicona de un troll. Tardó todo este tiempo en darse cuenta que no había nadie en la silla.

Parpadeó de nuevo, porque sintió de pronto la punta de un cuchillo en el cogote.

—Hola —saludó una voz junto a su oreja.

El troll tragó saliva. Pero con mucho cuidado.

—Mira, esto es una tradición, ¿vale? —dijo a la desesperada—. En un puente como éste, la gente tiene que esperar que aparezca un troll.

»Por cierto —añadió, cuando otro pensamiento llegó a duras penas ¿cómo es que no te he oído acercarte?

—Porque esto lo hago *bien* —repuso el viejo.

—Eso es verdad —confirmó el rocín—. Se ha acercado sigilosamente a otros hombres más veces de las que tú has asustado a tus cenas.

El troll se arriesgó a mirarlo de reojo.

—¡Por todos los demonios! —susurró—. Te crees que eres Cohen *el Bárbaro*, ¿no?

—¿Y tú qué crees? —dijo Cohen *el Bárbaro*.

—Escucha —intervino el caballo—, si no se hubiese envuelto las rodillas con vendas, lo habrías descubierto por el crujir de sus huesos.

El troll necesitó un cierto tiempo para entenderlo.

—¡Oh, vaya! —exclamó jadeante—. ¡En *mi* puente! ¡Vaya!

—¿Qué? —preguntó Cohen, El troll se zafó de la presa y agitó las manos frenéticamente.

—¡Está bien! ¡Está bien! —gritó mientras Cohen avanzaba—. ¡Ya me tienes! ¡Ya me tienes!

¡No voy a resistir! Sólo quiero llamar a mi familia, ¿de acuerdo? De lo contrario, nadie me creerá. ¡Cohen *el Bárbaro*! ¡En mi puente!

Su pecho, enorme y duro como una piedra, se hinchó aún más.

—Mi jodido cuñado siempre está fardando de su jodido puente de madera —añadió—, y mi mujer no sabe hablar de otra cosa. ¡Ja! Me gustaría verle la cara ahora... ¡Oh, no! ¿Qué vas a pensar de mí?

—Buena pregunta —dijo Cohen.

El troll soltó el garrote y estrechó la mano a Cohen.

—Me llamo Mica —se presentó—. ¡Qué gran honor! —Se asomó al parapeto y vociferó—: ¡Berila! ¡Sube! ¡Y trae a los niños!

Cuando se volvió hacia Cohen, el rostro del troll estaba resplandeciente de felicidad y orgullo.

—Berila siempre dice que tendríamos que mudarnos, encontrar algo mejor; pero yo le contesto que este puente ha sido de nuestra familia durante generaciones. Siempre ha habido un troll bajo el Puente de la Muerte. Es la tradición.

Una enorme mujer troll con dos niños a cuestas subió por la ribera arrastrando los pies, seguida de una fila de trolls más pequeños. Todos ellos se alinearon detrás de su padre y observaron a Cohen con grandes ojos.

—Te presento a Berila —dijo el troll. Su mujer miró ceñuda a Cohen—. Y éste... —empujó hacia adelante a una copia más pequeña y enfurruñada de sí mismo— es mi chaval, Pedregal. Una lasca de la vieja roca. Será el que se encargue del puente cuando yo ya no esté, ¿verdad, Pedregal? ¡Mira, este señor es Cohen *el Bárbaro*! ¿Qué te parece, eh? ¡En *nuestro* puente! No sólo tenemos mercaderes ricos y fofos como tu tío Piritas —añadió el troll, hablando todavía a su hijo mirando por el rabillo del ojo a su mujer—: tenemos héroes de verdad, como en los viejos tiempos.

La mujer del troll miró a Cohen de arriba abajo.

—¿Es rico, éste? —preguntó.

—El dinero no tiene nada que ver —contestó el troll.

—¿Vas a matar a papá? —inquirió Pedregal, suspicaz.

—¡Pues *claro* que sí! —afirmó Mica con severidad—. Es su trabajo. Y luego seré famoso y me mencionarán en canciones y en cuentos. Éste es Cohen *el Bárbaro*, ¿comprendes?, no un gilipollas del pueblo. Es un héroe famoso que ha hecho todo este viaje para vernos, así que mostradle más respeto.

»Lo siento, señor —se disculpó después ante Cohen—. Ya sabe cómo son los chicos de hoy.

El caballo empezó a reírse con disimulo.

—Bueno, escucha... —empezó Cohen.

—Recuerdo que papá me contó cosas de usted cuando yo era un guijarrito —dijo Mica—. «Monta sobre el mundo como un “closen”», me decía.

Se produjo un silencio. Cohen se preguntó qué era un «closen» y sintió la pétrea mirada de Berila clavada en él.

—No es más que un viejo —comentó ella—. No me parece un héroe. Si es tan bueno, ¿por qué no es rico?

—Bueno, escucha... —intentó contestar Mica.

—¿Esto es lo que hemos estado esperando todos estos años? —lo interrumpió la troll—. ¿Por esto hemos estado bajo un puente con goteras? ¿Esperando a gente que no venía nunca? ¿Esperando a viejos con las piernas vendadas? ¡Tendría que haber hecho caso a mi madre! ¿Y ahora quieres que deje a mi hijo quedarse sentado bajo el puente esperando a que venga otro viejo a matarlo? ¿Esto es ser un troll? ¡Bueno, pues ni hablar!

—¿Quieres escucharme?

—¡Ja! ¡Piritas no tiene viejos! ¡Consigue mercaderes ricos y gordos! Es *alguien*. ¡Debiste haber ido con él cuando tuviste la ocasión!

—¡Antes comería gusanos!

—¿Gusanos, eh? ¿Desde cuándo podemos permitirnos comer gusanos?

—¿Podemos hablar en privado? —intervino Cohen.

Echó a andar hacia el otro extremo del puente, haciendo oscilar la espada. El troll lo siguió, caminando sin hacer ruido.

Cohen buscó la bolsa de tabaco. Miró al troll y sostuvo la bolsa en alto. —¿Fumas?— le preguntó.

—Eso puede matarte —repuso el troll.

—Sí. Pero no hoy.

—¡No te quedes todo el día charlando con tus amigos! —vociferó Berila desde su lado del puente—. ¡Hoy te toca ir al aserradero! ¡Ya sabes que Chert dijo que no podría guardarte el empleo si no te tomabas el trabajo en serio!

Mica sonrió a Cohen con un gesto de disculpa.

—Se preocupa mucho por mí —le explicó

—¡No voy a recorrerme el río otra vez para sacarte del lío! —rugió Berila—. ¡Cuéntale lo de los machos cabríos, señor Gran Troll!

—¿Machos cabríos? —se extrañó Cohen.

—No sé *nada* de esos machos cabríos —dijo Mica—. Siempre está hablando de los machos cabríos, y yo no sé nada de ellos. —E hizo una mueca.

Observaron cómo Berila se llevaba a los jóvenes trolls por la ribera hasta la oscuridad que se extendía bajo el puente.

—La cuestión es que no pretendía matarte —declaró Cohen cuando quedaron a solas.

El troll quedó decepcionado.

—¿No?

—Sólo quería tirarte desde el puente y robarte los tesoros que tuvieras.

—¿Sí?

Cohen le dio unas palmadas en la espalda.

—Además —añadió—, me gusta la gente con... buena memoria. Eso es lo que necesita el país: buena memoria.

—Hago cuanto puedo, señor —repuso el troll, poniéndose firme—. Mi chaval quiere ir a trabajar a la ciudad. Le he dicho que ha habido un troll bajo este puente durante casi quinientos años...

—Así que, si me entregas tu tesoro, seguiré mi camino —prosiguió Cohen.

El rostro del troll se crispó en un súbito ataque de pánico.

—¿Tesoro? No tengo ninguno.

—¡Oh, *vamos!* ¿Con un puente como el tuyo?

—Sí, pero ya nadie baja por el sendero —dijo Mica—. La verdad es que has sido el primero en varios meses. Berila dice que tendría que haberme ido con su hermano cuando construyeron la nueva vereda por su puente, pero —levantó la voz— yo dije: ha habido trolls bajo este puente...

—Ya, ya —lo cortó Cohen.

—El caso es que el puente se está cayendo —continuó el troll—. Y no tienes idea de lo que cobran los albañiles. ¡Serán cabritos esos enanos! No puede uno confiar en ellos. —Se inclinó hacia Cohen y agregó en tono confidencial—: Para ser franco, tengo que trabajar tres días a la semana en el aserradero de mi cuñado para llegar a fin de mes.

—Creía que tu cuñado vivía bajo un puente.

—Uno de ellos. Pero mi mujer tiene tantos hermanos como los perros tienen pulgas —explicó el troll, y miró hacia el torrente con desolación—. Uno de ellos es maderero en Aguas Agrias, otro tiene el puente, el tercero es un gordo comerciante en Pica Amarga. ¿Te parece trabajo para un troll?

—Pero uno está en el negocios de los puentes.

—¿El negocio de los puentes? ¿Sentado sobre una caja todo el día haciendo pagar una pieza de plata a los viajeros que quieren cruzar?

—¡La mitad del tiempo ni siquiera está en su sitio! Paga a un enano para que le haga de recaudador. ¡Y se llama troll! ¡No puedes distinguirlo de un humano a menos que lo mires de cerca!

Cohen asintió, comprensivo.

—¿Sabes que tengo que ir a cenar con ellos cada semana? —prosiguió el troll—. ¿Con los tres? Y tener que escucharles que hay que adaptarse a los tiempos...

—¿Qué hay de malo en ser un troll bajo un puente? —agregó, mirando con tristeza a Cohen—. Me crié para ser un troll bajo un puente, y quiero que Pedregal sea un troll bajo un puente cuando yo ya no esté. ¿Qué hay de malo en eso? Si no, ¿qué sentido tiene todo? ¿Para qué vivimos?

Se recostó en el parapeto con gesto abatido, mirando hacia las espumosas aguas.

—¿Sabes? —dijo Cohen despacio—, recuerdo la época en que un hombre podía cabalgar desde aquí a las Montañas Afiladas y no ver ningún otro ser vivo. —Paseó los dedos por la espada y añadió—: Al menos, ninguno en un largo trecho.

Tiró la colilla al agua y continuó:

—Ahora, todo son granjas. Pequeñas granjas dirigidas por gente pequeña. Y vallas por todas partes. Mires donde mires, verás granjas, vallas y gente pequeña.

—Ella tiene razón —dijo el troll, continuando su conversación anterior—. No hay futuro en seguir saltando de debajo de un puente.

—No tengo nada contra las granjas, por supuesto —prosiguió Cohen—. Ni contra los granjeros. Tiene que haberlos. Lo malo es que antes estaban muy lejos, en los límites. Ahora esto es el límite.

—Siempre hacia atrás —declaró el troll—. Siempre cambiando. Como mi cuñado Chert. ¡Un aserradero! ¡Un *troll* dirigiendo un aserradero! ¡Y tendrías que ver el lío que está organizando con el bosque de las Sombras Cortadas!

Cohen, sorprendido, levantó la mirada.

—¿Cuál, el de las arañas gigantes?

—¿Arañas? Ya no hay arañas allí. Sólo tocones de árbol.

—¿Tocones? ¿*Tocones*? Me gustaba ese bosque. Era... bueno, era oscuro. Hoy en día ya no se encuentra un bosque sombrío. En un bosque como ése se sabía lo que era sentir terror.

—¿Quieres sombras? Lo está replantando con abetos rojos —dijo Mica.

—¡Abetos!

—No es idea suya. No distingue un árbol de otro. Todo se le ocurrió a Arcilla. Él lo enredó. Cohen sintió un mareo.

—¿Y quién es Arcilla?

—Te he dicho que tengo tres cuñados, ¿no? Éste es el comerciante. Dijo que, si se replantaba, sería más fácil vender el terreno.

Se produjo una larga pausa mientras Cohen asimilaba la información.

—No se puede vender el bosque de las Sombras Cortadas —dijo por fin—. No pertenece a nadie.

—Así es. Dice que por eso puede venderlo.

Cohen descargó el puño sobre el parapeto. Una piedra se desprendió y cayó al barranco. —Perdón— se excuso.

—No te preocupes. Ya te he dicho que se está cayendo a pedazos.

Cohen se revolvió.

—¿Qué ocurre? Recuerdo todas las grandes guerras del pasado. ¿Tú no? Debiste de luchar en ellas también.

—Llevaba un garrote, sí.

—Se suponía que todo era por un nuevo y brillante futuro basado en la ley y todo lo demás. Eso era lo que decía la gente.

—Bueno, yo combatía porque un troll grandullón con un látigo me obligaba —dijo Mica con cautela—. Pero sé lo que quieres decir.

—Quiero decir que no lo hicimos por los granjeros y los abetos rojos, ¿no?

—Y aquí estoy yo reivindicando este puente —filosofó Mica, con gesto abatido—. Y tú has hecho todo este camino...

—Y había un rey o algo así —continuó Cohen vagamente, contemplando el agua—. Y creo que había hechiceros. Pero seguro que había un rey. Estoy casi seguro. Jamás lo conocí. ¿Sabes? —Sonrió al troll—. No logro acordarme de su nombre. No creo que me lo dijeran nunca.

Una media hora después, el caballo de Cohen salió de los sombríos bosques a un páramo desolado y azotado por el viento. Siguió caminando con paso cansino por un tiempo hasta que dijo:

—Muy bien... ¿Cuánto le has dado?

—Doce piezas de oro —contestó Cohen.

—¿Por qué le diste doce piezas de oro?

—Sólo llevaba doce.

—Debes de estar loco.

—Cuando empecé en este negocio de ser bárbaro —dijo Cohen—, todos los puentes tenían un troll debajo. Y no se podía atravesar un bosque como el que acabamos de cruzar sin que una docena de tragos intentase cortarte la cabeza. —Suspiró—. Me pregunto qué ha sido de todos ellos.

—Tú sabrás —insinuó el caballo.

—Bueno, vale. Pero siempre creí que habría más. Siempre pensé que habría nuevos límites.

—¿Cuántos años tienes?

—Ni idea.

—Entonces eres lo bastante viejo para no llamarte a engaño.

—Sí, tienes razón.

Cohen encendió otro cigarrillo y tosió hasta que se le humedecieron los ojos. —¡Se te está ablandando el cerebro!

—Sí.

—¡Darle hasta tu última moneda a un troll!

—Sí —confirmó Cohen, y lanzó una voluta de humo al sol poniente.

—¿Por qué?

Cohen contempló el cielo. El resplandor rojizo era frío como las laderas del infierno. Un viento helado cruzó la estepa y sacudió los restos de su melena.

—Por la forma como deberían ser las cosas —respondió.

—¡Ja!

—Por las cosas como fueron antes.

—¡Ja!

Cohen agachó la cabeza. Y sonrió.

—Y por tres direcciones. Algún día moriré —dijo—, pero creo que hoy, no.

El viento soplabla en las montañas y llenaba el aire de diminutos cristales de hielo. Hacía demasiado frío para nevar. Cuando el tiempo estaba así, los lobos bajaban a los pueblos y, en el corazón de los bosques, los árboles explotaban al congelarse. Pero cada vez quedaban menos lobos, y menos bosques.

Cuando hacía un tiempo así, la gente sensata permanecía en sus casas, frente al hogar.

Y se contaban historias sobre héroes.

Imágenes de referencia.

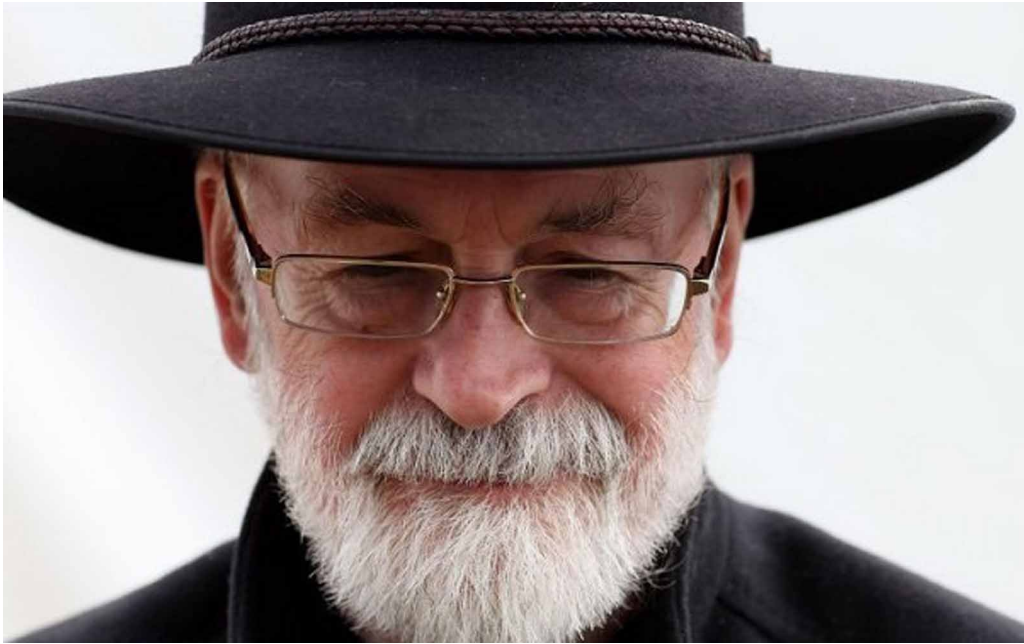


Imagen 01 – Terry Pratchett.



Imagen 02 – Gran A'Tuin.



Imagen 03 – Mapa oficial de Mundodisco.



Imagen 04 – Ilustración de portada de El último héroe (por Paul Kidby)



Imagen 05 – La Horda Plateada (por Paul Kidby)