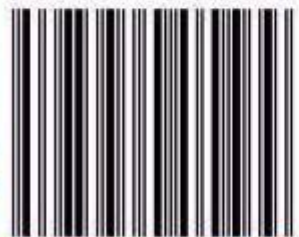


Crónicas Historiológicas I

e-books Alfa Eridiani Nº 16

ISSN: 1695-1859



Odilius Vlax

CRÓNICAS HISTORIOLOGICAS I
Odilius Vlax

CRÓNICAS HISTORIOLOGICAS I

Odilius Vlax

Ebooks Alfa Eridiani N° 16

Edita: Asociación Alfa Eridiani.

Comité de Redacción: José J. Ramos, Graciela I Lorenzo, Francisco J. López, Enrique Alamillo y David Estarlich.

Colaboradores: Íñigo Fernández, J.A. Menéndez, Adriana Alarco de Zadra, Sergio Bayona y J. Javier Arnau.

Ilustrador de portada: Olga Appiani.

Conversión a epub y mobi: Luís Dawson.

Infografía portada: Sergio Bayona.

ÍNDICE:

PRÓLOGO	4
DESCARGA DE METEORITOS EN LA BATA-LLA DEL DIECINUEVE DE MARZO	6
JUEGOEDROX PLATÓNICOS	23
NOTA SOBRE EL AUTOR	52
GLOSARIO	53

Subido a la red el 15 de Julio de 2014.

Aviso Legal Importante:

Los contenidos de la presente revista, sea cual sea su naturaleza, conservan todos los derechos asociados al © de su autor. El autor, único propietario de su obra, cede únicamente el derecho a publicarla en ALFA ERIDIANI para difundirla por Internet. No obstante, los derechos sobre el conjunto de ALFA ERIDIANI y su logo son © de la Asociación Alfa Eridiani.

Queda terminantemente prohibida la venta o manipulación de este número de ALFA ERIDIANI.

No obstante se autoriza a copiar y redistribuir la revista siempre y cuando se haga de forma íntegra y sin alterar su contenido. Cualquier marca registrada comercialmente que se cite en la revista se hace en el contexto de la obra que la incluya sin pretender atentar contra los derechos de propiedad de su legítimo propietario.

ZONA DE DESCARGA: <http://www.alfaeridiani.info>

E-MAIL DE CONTACTO: alfaeridiani@yahoo.es

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/pages/Alfa-Eridiani/226578536318>.



PRÓLOGO

La visión que constituye la piedra angular del *Ciclo Crónicas Historiológicas*, al cual pertenecen las dos historias que forman este e-book, es, en primer lugar, un intento de conectar el pasado con el futuro a través de una recreación imaginaria de ambos. Desde el ejemplo individual de la República Dominicana, en tanto entidad cultural determinada, se plantea un sistema mundial futurista denominado Mitotecnocracia.

Este sistema surgió luego de largas luchas para equilibrar el consumo de productos fabricados por las naciones más poderosas dentro de la globalización mundial con aquellas cuya producción industrial no había alcanzado los estándares para lograr el viejo sueño de la «Marca País». Una vez nivelado el mercado internacional y las relaciones inherentes al libre comercio, así como la desnacionalización de toda manufactura, vino la fase de la competencia en un plano más abstracto. Aquí los mitos, expresiones folklóricas y eventos históricos de cada país se convirtieron en el principal bien de oferta y demanda en el mundo. Cada mitología local se hizo de consumo global, pero dentro de un mercado mundial donde la liquidez de su fantasía era desigual. Si a todo ello se le agrega el *Paráclito* de los futurólogos, a saber, la «Singularidad Tecnológica», tenemos un futuro con un pequeño sabor a ciberpunk mezclado con la magia propia de los mitos y tradiciones que el sistema mundial explota, pues en ese universo la historia es la de lo sobrenatural.

En cuanto a los dos trabajos que ejemplifican aquí dicha visión: *Descarga de meteoritos en la Batalla del 19 de Marzo* y *Juegoedrox platónicos*, son ejemplos perfectos de la diversidad de materia prima que puede ser utilizada para forjarla. La primera explota un evento histórico y la segunda tradiciones folklóricas.

Fragmentos de un meteorito oriundo de un universo paralelo sustituyen en la historiología las piedras que la historia oficial pone en manos de los soldados dominicanos sin pertrechos, en orden de ganar la primera prueba bélica para sostener su independencia. Pero claro, el meteorito, como verdadero protagonista, tiene su historia; una que se remonta al pasado taíno del país. Y obviamente, también jugará un papel estelar en el futuro, arrojando la luz de un color alienígena sobre la verdadera naturaleza de la batalla.

En el Siglo XXIII aparecen de repente en diferentes planetas y satélites del Sistema Solar colonizados por los humanos, niños dominicanos del Siglo XX. Dicho fenómeno dará inicio a una búsqueda por el personaje principal tanto de su propia identidad como del origen del misterio. La luz al final de ese túnel hacia el pasado le revelará que jugar algunos juegos infantiles puede quemar no sólo la inocencia sino la misma espiral genética.

Toda criatura inteligente tiene sus propios sueños. En el caso de **Odilius Vlak**, es escribir una saga que pueda ser al menos una sombra pálida de *Dune* de **Frank Herbert**; pero sobre todo, escribir historias al viejo estilo *pulp fiction*. Y ése es su objetivo



Crónicas Historiológicas I

con *Crónicas historiológicas* y las dos historias citadas: brindar esa vieja sensación de aventura que los lectores de las décadas del veinte, treinta y cuarenta del Siglo XX experimentaron al leer sus revistas de papel barato. La idea de **Philip K. Dick**, de que el verdadero protagonista de una historia de ciencia ficción es la «idea», es un mandamiento divino para él; concepto que en su caso puede extenderse al género que más le gustaría cultivar: «La Fantasía Oscura». Explorado ya en sus dos colecciones de poemas en prosa: *Plexus lunaris* y *Tumbas sin fondo*; y en su segundo ciclo de historias: *Crónicas de Tandrel*.



DESCARGA DE METEORITOS EN LA BATALLA DEL DIECINUEVE DE MARZO

0

La siguiente crónica recoge las conclusiones de las investigaciones de los psientíficos *Luis Eduardo Moquete* y *Blaise Reynord Deligne*, miembros del Centro de Estudio Psiclónico de la Academia de Historiología de la República Dominicana. Los resultados fueron expuestos ante los decanos de dicha academia en el año 2144 de la Natividad de nuestro Señor.

I

El enjambre de nanobots se extendió nuevamente sobre el espacio del ionograma que proyectaban desde el averno de moléculas alienígenas condenadas en el pedazo de roca que analizaban. La roca estaba suspendida sobre una red de filamentos de plasma a mitad de una esfera cristalina dentro de la cual bullía un pandemónium de iones. Éstos, a manera de atmósfera, servían para reflejar las ondas electromagnéticas que los nanobots transmitían desde el interior de la misma y a través de la estructura atómica de la esfera de cristal. La energía térmica que emitían los hacía parecer una nube preñada de radiaciones infrarrojas. «Uff... en ese infierno atómico ciertamente la cosa debe picar más que el sol de las doce», pensó Blaise haciendo gala de su atavismo lingüístico. Los nanobots hacían una copia no sólo de cada una de las moléculas del trozo de roca sino de su distribución geométrica, cuya perfección matemática en este caso era tal que la masa de la roca al ser quebrada, siempre quedaba con sus ángulos rectos, deviniendo en una versión geométrica más pequeña de sí misma. Una maravilla de súpercrystalización; un espécimen de fractal geológico que se negaba a dejar de ser aquello que era por la gracia de las leyes cósmicas, incluyendo su forma física.

—¡Ofrézcome! Ni Platón se hubiese imaginado una idea tan testaruda como ésta, dispuesta a mantener su arquetipo molecular aquí en este plano físico, aunque la amenacen con obligarla a bailar una mangulina electrónica con una biobot japonesa —exclamó Blaise.

Luis frunció el ceño mientras sus ojos se deslizaban arriba y abajo, recorriendo toda la imagen desde la base de la roca sobre la red de filamentos de plasma, a través de la atmósfera de iones y a lo largo del ionograma que surgía desde toda la mitad superior de la esfera de cristal hasta una altura de cinco metros. «Se diría que es una luciérnaga que ilumina la oscuridad de nuestro entendimiento sin revelar al



Crónicas Historiológicas I

mismo tiempo nada de su enigma», pensó. Un gesto con su mano derecha cubierta con un guante forrado de sensores electromagnéticos puso en marcha la fase de letargo criogénico de los nanobots sin desactivar el diagrama molecular de la estructura de la roca. Carraspeó y:

—Ciertamente nos encontramos con un enigma al que no podemos hacer confesar la verdad de su razón de ser, simplemente porque no pertenece a la realidad física de la que hasta ahora la ciencia ha sustraído todas sus verdades, y de la que extraerá en el futuro la verdad de cualquier cosa que pertenezca a ella sin importar que en el presente sea desconocida para nosotros. Es evidente que ninguno de los noventa y dos elementos químicos tradicionales que se encuentran de forma natural en la tierra, fueron invitados a participar en la formación de esta roca. Descartemos los elementos transuránicos que podemos sintetizar los cuales han superado los ciento diecisiete que desde finales del siglo XX y todo el siglo XXI constituyeron una barrera infranqueable. Por otra parte, los planetas gaseosos así como algunos meteoritos de allende el Sistema Solar han hecho sus donaciones para que el número actual de las moléculas espaciales supere las viejas ciento sesenta de hace poco más de un siglo.

»Los primeros elementos químicos que soplaron sobre la burbuja de nuestro universo fueron el Hidrógeno y el Helio —continuó Luis Moquete— allá lejos, en la Edad de Oro de la nucleosíntesis primordial durante los primeros tres minutos del universo... Ambos están ausentes en esta roca. Tampoco los átomos pesados fueron invitados a este baile de máscaras. Por tal motivo, lo que sea que haya formado este pedazo de roca, no fue parido por la fusión nuclear de ninguna estrella del universo conocido, o por la explosión de ninguna supernova que haya sido registrada, ya que —como dije— no se identifica ninguno de los átomos pesados hijos de estos úteros infernales: silicio, fósforo, azufre, cloro, nitrógeno, hierro, oxígeno, carbono, etc. Nada que pudiera habitar ni siquiera en el sombrero de un mago que use para sus trucos los desperdicios del vertedero de una planta nuclear. Pues ni el mejor de los magos podría ejecutar el truco de hacerla flotar en el plasma, otra de sus extrañas propiedades. ¿Qué aleación molecular la hace levitar precisamente en el cuarto estado conocido de la materia en nuestro universo...? El más abstracto. ¿Será que su constitución molecular es el equivalente en el espectro de la materia a la banda violeta en el espectro de la luz y, por consiguiente, la materia de su universo vibra en una banda superior a la del plasma de nuestro universo local? ¡Así que *compái galipote!* —disculpa, pero fue que encontré muy divertido tu avatar en el juego virtual *Mitos Patrios*—, si los componentes moleculares de esta roca no fueron fruto de las reacciones nucleares de ninguno de los infiernos que este universo ha visto arder en las imaginaciones de los religiosos a través de nuestra historia... entonces, es oriunda de un universo paralelo. A menos que no te *untá...* de nuevo mis disculpas.

—Bueno, si lo está, no le vayas a echar la culpa al avatar de *Papá Liborio* —replicó Blaise—. Pero ya que dejamos atrás los dominios de las realidades científicas para penetrar al reino de las fantasías científicas, y saltándonos toda especulación sobre la Teoría de las Súpercuerdas, la Teoría de la Inflación y la Teoría del Caos...



Crónicas Historiológicas II

¿Cuál es la tuya?

—Lamento decepcionarte, mi querido Watson, pero temo que la receta de mi teoría incluye para su preparación todos esos sazones, es un *sancocho* sabes... sólo espero que no le provoque una mala digestión a tu cerebro. Tomando por ejemplo el postulado del periodo de expansión súperacelerada que nos propone la Teoría de la Inflación para la temprana historia de todo universo, cuya conclusión es que al final de esta, la energía que la movilizó explota en una bola de fuego de partículas y radiaciones —cariñosamente conocida en nuestro universo local como Big Bang—, propongo que este pedazo de roca tuvo su origen durante el final del periodo de inflación de un universo paralelo, en un punto temporal muy posterior a los trece coma siete billones de años, tiempo estimado en que la inflación de nuestro propio universo finalizó con algo que suena como BANG!!!!

—Pero si según la misma teoría ese primer paso que describes da lugar a lo que se conoce como Inflación Eterna —argumentó Blaise de manera contundente—, ¿cómo explicas que este pedazo de roca haya rebasado las fronteras de la burbuja de su propio universo, si ésta se mantiene expandiéndose *ad infinitum*, y los apóstoles de dicha teoría dicen que sin importar cuan rápido viajemos nunca lograremos alcanzar el horizonte de nuestra propia burbuja?

—Bueno, aquí podría aprovechar para agregarle una pizca de la Teoría del Caos pero a una escala cósmica —respondió Luís Moquete entusiasmado como si probara la cocción de su teoría y descubriera que está a punto de sal—. Posiblemente algo desde nuestro universo afectó la evolución del sistema caótico que ciertamente es cualquier universo en su etapa de inflación y aún luego de la explosión...

—¿Qué...? ¿El vuelo de una tierna mariposa? —interrumpió Blaise, haciendo alusión al viejo Edward Lorenz y su Efecto Mariposa.

—No, aún si la mariposa fuera toda la Vía Láctea —respondió Luís Moquete condescendiente—. Ya sabes, el ingrediente de la Teoría del Caos sólo es una especulación que necesariamente debía plantear. Y eso para no descartar cualquier fenómeno originado en nuestro universo que pudiera arrojar luz a mi teoría. Por mi parte me inclino a una teoría sobre algún tipo de fenómeno que se haya dado dentro de la burbuja del hipotético universo paralelo durante su nucleosíntesis. Y aquí temo echar a perder el *sancocho* de mi teoría sazónándola demasiado con la Teoría del Indeterminismo.

—¡Ah...! *Los Ojos de Heisenberg* —exclamó Blaise dilatando sus ojos ridículamente.

—Gracias por invocar el sagrado nombre de Werner Heisenberg a través de uno de los textos canónicos del divino Frank Herbert. Pero sí, mi intuición —pues ésa es la herramienta que a estas alturas he puesto en manos de mi lógica— me dice que alguna fuerza afectó y modificó la distribución de la nube de electrones alrededor del núcleo de protones y neutrones en cada uno de los átomos que forman este pedazo de roca, o más bien, del meteorito del cual formó parte. Pero de una manera que si



Crónicas Historiológicas I

fue alguna divinidad, su forma era la de una figura geométrica de cuatro dimensiones. «*Dadme una palanca y moveré el universo*», dijo Arquímedes... a nivel submolecular las partículas sólo piden la mirada fija de Heisenberg para saltar de un universo a otro. ¿O acaso no se ha estado especulando desde hace casi dos siglos acerca de si los electrones podrían ser en verdad diminutos portales dimensionales? ¿Y si todos los electrones de ese meteorito se unieron para formar un portal dimensional hacia este universo por el cual penetró la misma masa que constituían, y todo gracias a que algo o alguien los miró con lascivia? —con estas palabras Luís Moquete se volvió hacia el ionograma de la estructura molecular de la roca y se quedó mirándolo como en un éxtasis místico.

—¡Lovecraft nos ampare...! —dijo Blaise solemnemente, mientras dibujaba en el aire con su dedo el signo sagrado que aprisiona al Gran Cthulhu—, pero si todo este lío me trae a la mente su historia *El color que vino del espacio*. Ya sabes, el color emanó de un meteorito al que los científicos no pudieron sacarle ninguna información útil ni a punta de cuchillo, pues era algo como... sí, como este pedazo de roca en cuanto al enigma que constituía. Y el horror que tal color desencadenó, y la pesadilla fluorescente en que transformó el paisaje fue de una naturaleza tan espantosa, que si es verdad que para los gustos se hicieron los colores, bueno... tal color sería del gusto sólo de los demonios.

—Referencia idónea para pasar a la fase histórica del proceso —secundó Luís Moquete lúgubrementemente—. Supongo que ya sabes todo acerca del origen de este pedazo de roca. No en el hipotético universo paralelo de mi *sancocho* teórico; ni tampoco en nuestro universo local; sino aquí, en nuestro planeta; en nuestro país, República Dominicana, específicamente en la provincia de Azua de Compostela.

—En verdad sé tanto como me lo permite el juego de realidad virtual *Mitos Patrios* —confesó Blaise—. Los datos que integran su universo interactivo nunca descartan los aspectos mitológicos, legendarios o paranormales que han rodeado a más de un episodio de la historia de este país y que son desechados en la versión oficial de la Academia de Historia y su juego *Historias Patrias. Realismo Fantástico* en el mejor estilo, pues el juego es una creación de la Academia de Historiología, más inclinada a desempolvar los *Expedientes Alejandrinos* que acechan detrás de todo hecho histórico. Pero en verdad no es que sea un especialista en el tema. Además, sólo ahora el Centro de Estudio Psiclónico anda tras la pista de los aspectos míticos de la roca y el trozo de historia en el cual participó.

—Bien, los datos registrados más antiguos de los que se tienen noticia acerca del meteorito, fueron escritos por Don Hernán Cortés, quien fue el primer escribano del cabildo de la villa de Azua de Compostela del 1504 —año en que se fundó— hasta 1511. Pero sus datos sólo recogieron las leyendas locales, no las connotaciones generales que dicho meteorito poseía en la cosmogonía taína. A pesar de que no existe ninguna referencia en su libro *Relación acerca de las antigüedades de los indios*, podemos estar seguros de que su autor, Fray Ramón Pané, conoció algo de esta leyenda entre los indios Macorix o en el Cacicazgo de Maguá, donde luego marchó para po-



nerse en contacto con el Cacique Guarionex. Pané vino en el segundo viaje del Almirante Don Cristóbal Colón en noviembre de 1493, y fue el primer europeo en aprender una lengua aborigen y estudiar sus leyendas. De hecho, dicho libro se considera el primero escrito en el Nuevo Mundo. Si alguna información registró y luego fue suprimida, no lo podemos decir con seguridad. Más explícito fue Cristóbal Colón en uno de sus primeros escritos sobre las costumbres de los Taínos. En él dice lo siguiente: *«Igualmente la mayor parte de los caciques tienen tres piedras, a las cuales ellos y su pueblo muestra gran devoción. La una, dicen que es buena para los cereales y las legumbres que han sembrado; la otra, para parir las mujeres sin dolor; y la tercera, para el agua y el sol, cuando hace falta. Envié a Vuestra Alteza tres de estas piedras con Antonio de Torres, y otras tres las llevaré yo»*. Ahora bien, esto es revelador, pues si el Gran Almirante se molestó en enviarle tres de esas piedras a su Alteza Real, tales piedras tenían que ser muy particulares ya sea por su forma o por su color. Pues en ninguno de sus escritos él habló de enviarle cemíes a su Alteza Real, siendo éstos, al menos, objetos curiosos por su forma y significado para cualquier europeo.

»Pero volviendo a Cortés, no olvidemos que hablamos del conquistador de México el cual, según los debidos *Expedientes Alejandrinos*, no marchó a la conquista del reino azteca en 1518 sólo en busca de oro, sino que andaba tras la pista de alguna información clave para saldar las cuentas con un misterio que no le dejaba dormir. En sus escritos clasificados de alejandrinos –descubiertos en México y ahora celosamente guardados en su respectiva Academia de Historiología–, él describió un extraño episodio que tuvo lugar en la heredad de Don Pedro Gallego, español establecido en el área, oriundo de Santiago de Compostela. Éste, cuando Diego Velásquez –fundador de la villa de Azua durante una misión encargada por el gobernador Don Nicolás de Ovando– se hospedó en su casa, le mostró un extraño pedazo de roca con forma de octaedro de cuya superficie parecía que emanaba una fluorescencia de un intenso violeta sanguinolento. En verdad parecía más un vapor que un destello. No era muy grande, pues según lo registrado por Cortés, estaba colocada sobre la plataforma achatada en la parte superior de la cabeza de un cemí hecho de madera de guayacán. El señor Gallego le dijo a Velásquez que la extraña piedra le fue obsequiada por el nitaino Cuyocagua, gobernador de un pequeño nitainato perteneciente a la jurisdicción del Cacicazgo de Maguana, reino del Cacique Caonabó.

»Sólo nos queda imaginarnos —continuó Luís Moquete— la expresión de asombro de Velásquez ante un objeto tan fuera de los preceptos de la madre naturaleza. El señor Gallego seguro lo sustrajo de las ensoñaciones de riquezas que sin dudas pusieron a Velásquez en estado de trance, mientras se imaginaba haciendo fortuna en Europa con ese inusual mineral. Pues a continuación le contó una serie de leyendas extrañas tejidas alrededor de dicha *«lágrima del padre Yúcahu»* –como la llamaba Cuyocagua por ser ésta su divinidad principal– que se habían integrado en el folklóre de la pequeña comunidad de indios, quienes le profesaban a la gran piedra –la de él era sólo un fragmento– una especie de pavorosa adoración. Según el nitaino: *«La lágrima se desprendió del ojo del padre Yúcahu cuando éste trababa lucha con un gran demonio de luz que ocultó con su aliento de fuego la nonún y las estrellas durante varias*



Crónicas Historiológicas I

noches... nuestros antepasados la vieron derramarse cuando la contienda ya había finalizado. Al principio creyeron que su tierra había sido bendecida por la lágrima del padre Yúcahu, cuando ésta cayó sobre ella... pero luego vino el castigo...». Así continuaba todo el barullo que según Gallego le contó Cuyocagua. No obstante, esto fue suficiente para que Velásquez decidiera visitar el nitainato con el propósito —ya firmemente afincado en su mente— de llevar consigo la gota entera de «la lágrima del padre Yúcahu».

—Ummm... —murmuró Blaise rascándose la barbilla—. ¿Pero ésos fueron los únicos datos que Don Pedro Gallego le suministró a Velásquez...? Quiero decir... No extrajo nada más del relato contado por Cuyocagua acerca del castigo que sobrevino sobre sus antepasados.

—Nada más —respondió Luís Moquete—. Sólo vagas insinuaciones sobre las primeras manifestaciones de tal castigo. Ya sabes que una de las extrañas características de la piedra, a pesar de su densa cristalización, es su ligereza. Los taínos, que entre los innumerables elementos de su cultura estaba el juego del *Batey*, antepasado primitivo de la pelota, distinguieron inmediatamente dicha característica. Esto, junto a la cualidad fluorescente del meteorito, los inspiró a jugar dicho deporte por las noches con los fragmentos que extrajeron de él, los cuales como ya sabemos, sin importar la intensidad del golpe o el tipo de tecnología que se utilice para separarlos, siempre constituyen apéndices fractales del todo. Hasta ese momento, el único uso que le habían dado era como lumbre en la oscuridad en sustitución de los *cocuyos* que acostumbraban a llevar atados alrededor de sus tobillos o cuellos. Pero según lo relatado por Cuyocagua: «Una vez la pequeña lágrima del padre Yúcahu que nuestros antepasados utilizaron como *batey* golpeó a un jugador de los *naborias*... éste al instante fue devorado por un fuego del mismo color de la piedra... que era el color del fuego del demonio con el cual combatió el padre Yúcahu... al pasar la ceguera que la luz del fuego puso en sus ojos, el *naboria* había desaparecido del *Batey*».

»Supongo que el señor Gallego, sin importar cuánto despreciara las supersticiones de los indios... no quiso arriesgarse a comprobar la veracidad de la leyenda. Él, que posiblemente en sus tiempos peregrinó al *Campus Stellae* para postrarse ante el sepulcro de Santiago el Mayor en su nativa Santiago de Compostela. Pero de la importancia que seguramente tuvo el meteorito en la gestación de la cosmogonía taína, nos habla el significado mismo de muchas de sus divinidades. Su sede era el Cacicazgo de Maguana, que era el principal de la isla pues representaba «La Piedra». La palabra Maguana significa en lengua taína «La primera de la piedra, la única piedra». Además, el nombre de su diosa madre, *Apito*, significa «Madre de la Piedra». La diosa madre del Cacicazgo de Higüey, *Atabeira*, era «La madre de la piedra original». Si de ahí nos movemos al Cacicazgo de Maguá, el nombre mismo de Maguá en lengua taína significa «La piedra»; su diosa madre era *Guacar* o «La piedra madre». En cuanto al Cacicazgo de Marién, su diosa madre era *Iernao*, cuyo significado era «Cuerpo de piedra». Al parecer, sólo la madre diosa del Cacicazgo de Jaragua, *Zuimaco*, no tenía un significado etimológico que nos remita al meteorito.



—¿Y luego qué? —preguntó Blaise ahora realmente excitado.

—Bueno no mucho, en lo que respecta a esa temprana etapa de la historia —continuó Luís Moquete recargando la dosis—. Velásquez se tuvo que conformar con algunos fragmentos del meteorito ya que al parecer todo el nitainato estaba dispuesto a ser sacrificado antes de revelar el lugar sagrado donde se ocultaba la gran piedra, «*la lágrima del padre Yúcahu*». Por lo visto accedió a las súplicas de Don Pedro Gallego de no provocar una masacre sobre estos seres que si bien paganos en sus creencias, le eran por el momento útiles. Según el documento de Hernán Cortés un fragmento fue a parar a manos del gobernador Ovando; otro a manos del mismo Velásquez; y otro a las suyas, el cual llevó consigo en su expedición a México. Luego del 1511 —año de la partida de la isla de Cortés hacia Cuba— sólo hay conjeturas. Como la que dice que un fragmento quedó sepultado entre las piedras de la iglesia de Azua en el terremoto del 16 de octubre de 1751, que de paso destruyó toda la villa ubicada en lo que posteriormente se conoció como Pueblo Viejo, la misma área, no lo olvidemos, del viejo nitainato. Para entonces éste era historia y la existencia de «*la lágrima del padre Yúcahu*», una leyenda que en las imaginaciones excitadas de los habitantes sumidos en la miseria en la que cayó la isla por el abandono de la corona, se confundió con un tesoro oculto. Se cuenta que durante el siglo XVIII, se oyó hablar de bandas de aventureros que peinaron toda la zona para localizar el lugar en el que yacía tal cuerno de la abundancia. Pero también se oyó hablar de hombres de ciencia que viajaron desde Europa y del Lejano Oriente, en busca del mismo tesoro, del que sabían muy bien de qué se trataba.

»Luego de que la ciudad fuera reubicada más al norte, a orillas del Río Vía, muchos fueron los aventureros que mostraron su efímera figura en la hacienda de Don Gregorio Díaz y la señora Luisa Guerrero, quienes donaron los terrenos para la nueva fundación. Quizás algunos de ellos —como un tal Don Martines de Pascualles de la Tour, un rosacruz de origen francés, fundador de un extraño grupo llamado «*Iluminés*» en París, que murió en Santo Domingo en 1774 y que decía ser un gran adepto de la magia— pensó que la familia Díaz Guerrero poseía algún fragmento del meteorito. Y a lomos de tales enigmas, la leyenda sobrevivió hasta el siglo XIX.

—Y henos aquí en medio del fragor de las batallas independentistas... ¿no es así? —dijo Blaise al parecer sólo como aderezo.

—No me digas que comes para adivinar porque ya lo sé... Sólo cuídate del *mangú* hecho con plátanos cosechados en el planeta Marte. Pero sí, aquí estamos, pero sólo que los fragores que nos rodean no son producidos por las explosiones de pesados cañones y fusiles humeantes.

—¿A qué te refieres? —cuestionó Blaise intrigado.

—A algo con lo que seguro te has tropezado en las incontables horas que le has dedicado a la realidad virtual del juego *Historias Patrias* de la Academia de la Historia. Seguro has recreado la Batalla del 19 de Marzo; seguro que los sensores cutáneos te han transmitido el dolor de una punzada de *guasábara* o, en más de una oca-



sión, has tenido que jugar al *trúcamelo* saltando entre las desparramadas sombras que proyectaba un *cambrón* decrepito en tus escaramuzas a través del ardiente suelo del valle de Azua, mientras encarnabas a uno de los héroes de esa primera campaña por la independencia dominicana. Si en ninguna de las ocasiones fuiste el capitán Vicente Noble, jefe de la fusilería azuana en el Camino del Barro, o uno de sus súbditos; si no estuviste en el cerro del Fuerte Resolí exclamándole al polvo de los huesos de Nicolás Mañón «¡levántate y anda!», mientras animabas su avatar; si no fingiste ser Francisco Soñé o José del Carmen García, acariciando expectante uno de los dos cañones frente al Camino de San Juan; o si en Los Conucos o el camino a Las Clavellinas no comandaste la fuerza de artillería siendo Matias de Varga, José Leger o Federico Martínez... entonces, fuiste uno de los que tuvo que armarse hasta los dientes de piedras... Fuiste un azuano tira piedra.

—Por supuesto que he sido cada uno de esos personajes históricos —se apresuró Blaise a contestar— cuyos nombres brillan áureos en la memoria de la patria y también uno de esos héroes anónimos que *a pedrá limpia* rechazaron las huestes haitianas. Ya sabes... sólo para no desperdiciar la oportunidad de adornar la experiencia del juego con una leyenda cuasi urbana.

—Sí, como el juego fue diseñado por la compañía *RVH3.D* para la Academia de la Historia —continuó Luís Moquete su cabalgata discursiva—, ciertamente fueron piedras lo que arrojaste mientras le dabas caza a la soldadesca haitiana, pues ellos trabajan por el librito, y por lo tanto sintieron que era su deber obviar deliberadamente —como lo ha hecho la historia oficial desde el comienzo— las sombrías leyendas que se originaron alrededor de la gesta del 19 de marzo. Leyendas que hablaban de téticas manchas de oscuridad que se esparcieron como una lepra sobre la luz de la mañana; de las cuales se hicieron eco poetas como Bartolomé Olegario Pérez en versos como éstos, extraídos de su revisión del texto original del himno nacional de Emilio Prudhomme en 1887: «¡Salve! La piedra que fundó nuestra república/ Que arda su fuego en la bandera tricolor/ Sus llamas crepitaron cual gloriosa música/ Al quemar el cuerpo del usurpador». Y luego por Héctor J. Díaz, en su programa de radio *Tradiciones, leyendas y supersticiones dominicanas*. Evocaciones que luego fueron cuidadosamente extirpadas de su herencia creativa para la posteridad. Pero créeme, si hubieses estado allí hace trescientos años... las piedras en tus manos tendrían la forma de octaedros, extrañas para las resacas piedras azuanas nacidas en su suelo... y es obvio... pues tales piedras eran las pequeñas lágrimas octogonales de la gran lágrima del *Padre Yúcahu*, oriunda, según mi teoría, de un universo paralelo. ¡¡¡*Capicua!!!*... perdón, ¡Eureka! De nuevo mis disculpas.

—OK —replicó Blaise obviando la maliciosa alusión de Luís a su atavismo lingüístico—, pero... ¿y cómo dieron los dominicanos con la gallina de los huevos de oro, si desde la segunda mitad del siglo XVIII nadie —ni las bandas de aventureros ni los investigadores especializados— tuvo la bendición de ver, ni siquiera de lejos, esa tierra donde fluía leche, miel y una que otra radiación nociva?

—Bueno, confieso que aquí transito por un sendero especulativo pavimentado de



Crónicas Historiológicas II

taquiones o alguna partícula subatómica aún más alucinante —continuó Luís Moquete con sus ojos destellando un brillo tan intenso por el entusiasmo de sus suposiciones que se diría eran dos trozos del condenado meteorito—. Para mí la clave se encuentra en ese extraño personaje francés, Don Martines de Pascualle de la Tour. El tipo ciertamente es de tener en cuenta. Ya en Francia fue el maestro de uno de los ocultistas y místicos más destacados del final del siglo XVIII, Louis Claude de Saint-Martin. Pero mi mejor trozo de evidencia especulativa son sus supuestos poderes paranormales y los igualmente supuestos contactos que tuvo aquí con el que es considerado el primer filósofo dominicano, Antonio Sánchez Valverde. Antonio no era sólo un filósofo sino también un viajero que recorrió el país registrando su *modus vivendis* y sus leyendas.

»Sólo puedo especular que De la Tour y Valverde dieron con la ubicación del meteorito. Información que luego pasaron a manera de secreto iniciático a los discípulos de ambos. La Masonería no estaba establecida en el país para esa época, pues no fue hasta 1803 que el general francés, Louis Ferrand, fundó la primera logia en territorio dominicano: *La Fraternelle*. Pero podría asegurar que a través de una red de masones dominicanos «o criollos» —iniciados en Europa por mediación de De la Tour—, dicho secreto llegó a oídos de los Trinitarios, masones la mayoría de ellos incluyendo a Duarte, y de ellos al resto de los principales protagonistas de la gesta independentista, con excepción irónicamente del General Pedro Santana, jefe supremo de las fuerzas dominicanas en dicha batalla. Fuera de la jurisdicción de esa teoría, sólo queda la opción de que el meteorito haya sido encontrado por casualidad en las correrías de la Batalla del 19 de Marzo, cuyo hallazgo sin dudas disparó ciertas memorias legendarias sepultadas desde hacía generaciones en el inconsciente colectivo de los habitantes de esa región. O quizás, se toparon con él y curioseando tuvieron un resultado parecido al de los antepasados de Cuyocagua, con la diferencia de que la desaparición de algún cuerpo físico no provocó un pavor lo suficientemente intenso como para reverenciar a la roca o huir espantados; sino que, como estaban en guerra, alguien notó el potencial bélico de la extraña roca simétrica y, al igual que Alejandro Magno en la antigüedad, que hacía pintar en su escudo la cabeza de la medusa a manera de sortilegio mágico; el Emperador Constantino la cruz cristiana en el suyo; Moisés antes que ellos con el Arca de la Alianza, sin dudas algún arma de tecnología alienígena; o Hitler después con su supuesta posesión de la lanza del Centurión Longino, cargada de energía ultraterrena... nuestro personaje hipotético se dijo: «*Ofrézcome, Ave María Purísima, malhaya sean los engaños del diablo... pero, si esta piedra es uno de ellos, entonces me dejaré engañar... luego nos entenderemos Dios y yo*».

»Pero bueno, basta de charla —concluyó Luís Moquete—. Ya procesé toda la información en el *Simulador Visual Semántico*. Fue un buen documento, redactado con una prosa totalmente gráfica, por lo que nuestro muchacho seguramente recreará un colorido documental visual para deleite de los decanos de la Academia de Historiología el próximo 19 de marzo, fecha del trescientos aniversario de la batalla.

Con esto, el eminente psientífico, Luís Eduardo Moquete, se levantó de su asiento



y se dirigió hacia la salida del Centro de Estudio Psiclónico, seguido por su inseparable compañero, Blaise Reynord Deligne.

II

Desde la aislada comodidad de su vehículo aéreo de suspensión magnética, Blaise contemplaba el paisaje de la ciudad de Santo Domingo del siglo XXII; y lo hacía con unos ojos físicos ubicados en el presente, pero con una mirada que se remontaba hacia el pasado a bordo de la máquina del tiempo de un sueño despierto. Era extraño que un fruto de su época, como él lo era, pudiera ser transportado de esa manera hacia un pasado que adquirió características cuasi prehistóricas en unas cuantas décadas de cambios en la fisonomía de la ciudad, así como en la mentalidad global de sus habitantes. «*Pero supongo que esto es gracias al paradójico reencuentro con la historia que los juegos tridimensionales de realidad virtual han puesto de moda desde finales del siglo pasado*», se dijo para sí.

La ruta hacia la sede de la Academia de Historiología los obligaba a sobrevolar una de las áreas cuya transformación cambió radicalmente el cuerpo físico primario de la ciudad: la zona del antiguo malecón. En sólo tres décadas, del 2075 al 2105, toda el área que se extendía desde la desembocadura del río Ozama hasta la playa de Manresa fue suprimida. El impulso fáustico de la creatividad humana tomó parte de los dominios del Mar Caribe, agregándole una franja de terreno de cinco kilómetros mar adentro. La antigua frontera sur de la ciudad clásica, delimitada por la avenida George Washington, era ahora parte de sus dominios internos. El cambio no se basó en una necesidad práctica por la *superpoblación*, sino en la fiebre esteticista que se apoderó de los cerebros de todos los líderes de la *Mitotecnocracia* desde la segunda mitad del siglo XXI, deseosos de que este país no sólo fuera «*uno en el mundo colocado en el mismo trayecto del sol*», sino uno en el cual el mismo sol tuviera que detenerse a ofrendarle su admiración.

Entre esplendorosas áreas despejadas, simulando extensas explanadas estriadas de una vegetación que trazaba extraños diseños cabalísticos, se alzaban las masas de portentos arquitectónicos que ya habían sido visualizados por los escritores de literatura futurista hace dos siglos. De éstos, el más imponente era el conjunto de cuatro gigantescos edificios que formaban un círculo al extremo del apéndice más lejano de la nueva extensión. Su ubicación formaba el ángulo superior de un triángulo escalegno, con sus dos aristas restantes formadas por la estatua de Fray Antón de Montesinos –que se podía distinguir claramente al final de una explanada de cuarzo sintético sembrada de palmeras enanas, y horadada por un canal que conducía al pie del monumento– y el antiguo Obelisco Macho, ahora revestido con una capa de mineral de ónix producido artificialmente, punteada de diminutas esferas luminiscentes que por las noches lo hacían parecer un trozo de cielo estrellado.

El complejo –cuyo diámetro era de cuatro kilómetros– daba la apariencia de un



Crónicas Historiológicas II

ágora en una Grecia del futuro: con sus cuatro monumentales edificios arqueados, divididos por cuatro avenidas acuáticas que conducían a un estanque central desde cuyo centro se elevaba la construcción más alta de la ciudad: *la torre de transmisión ionográfica tridimensional*. Este complejo albergaba las instituciones gubernamentales encargadas de las políticas del *Realismo Fantástico*, cuya meta era diseñar un futuro salido de las mentes que piensan en el futuro y rescatar los elementos míticos del material histórico registrado; amén de que también albergaba todas las órdenes tecnológicas para las iniciaciones de los nerds *made in Dominican Republic*; de los cerebros que le rompían la aguja al acelerador del coeficiente intelectual; centros docentes para niños de auras color índigo; y las sucursales para la nueva corriente mundial «*Humanidad Eugenizada*», que propugnaba la eugenesia como la salvaguarda de *lo bueno, lo bello y lo verdadero* de nuestra especie; amenazada por siglos de decadencia mental y espiritual gracias al humanismo cuantitativo y a los avances de una civilización cuyos logros en la medicina hicieron obsoleta la selección natural de la naturaleza sin crear un sustituto.

El diseño de cada edificio tenía la forma de las gradas de un teatro cuyo descenso se estrellaba con la caída recta de una columnata frontal. Las extremidades de su curva finalizaban en dos estructuras piramidales de cristal y metal mucho más altas. Éstas formaban dos líneas rectas en relación al cuerpo arqueado, diseñando con sus ángulos un enorme portal que constituía la entrada al área del edificio propiamente dicho, compuesta por una gran plaza y por una serie de escalinatas que daban acceso al umbral de la mole. Otra serie de escalinatas descendía hasta la orilla del estanque central. El mismo diseño tenían las tres porciones restantes del complejo; unidas por estilizados túneles de cuarzo sintético sobre los canales que las dividían. Detrás de ellos se elevaban descomunales estructuras que simulaban enormes riscos y escarpaduras, dándole un toque de rusticidad natural y patrones accidentados a la perfección simétrica concebida por la mente humana. Éstas eran esplendorosos ejemplos de la nueva ciencia de Cultivación Geomolecular.

El vehículo a suspensión magnética fue atraído por uno de los imanes en forma de disco que fungían como plataformas de polaridades opuestas a la carga magnética del transporte, pero con un nivel de magnetismo mil veces más poderoso, pues en su caso lo extraían directamente del campo magnético terrestre. Estos transportes eran muy escasos y sólo las élites científicas los utilizaban con el exclusivo fin de trasladarse de un instituto de investigación a otro. Luís y Blaise ascendieron a grandes zancadas los peldaños de la escalera desde la orilla del estanque, ya que al pie de las escalinatas se encontraba el magnetopuerto, donde se ubicaban cada uno de los cuatro discos.

En la sala de conferencias ya todo estaba preparado para la exposición ante los decanos de la Academia de Historiología de los resultados de la investigación acerca del trozo de meteorito y su posible vinculación con los aspectos míticos de la Batalla del 19 de Marzo, en éste, su trescientos aniversario. Pero dichos resultados no se exponían con palabras sino con imágenes. Tanto a los decanos como a los representan-



tes de la compañía de videojuegos *RVH3.D*, lo que les interesaba era ver el resultado final tal como lo recreaba el *Simulador Visual Semántico*. Las escenas serían transmitidas a través de un gigantesco ionograma a toda la ciudad de Santo Domingo y el resto del país, proyectado desde *la torre de transmisión ionográfica tridimensional*. Si los dominicanos quedaban impresionados por las imágenes recreadas de la investigación, entonces la Academia de Historiología le encargaría a la compañía *RVH3.D*, la creación de un juego interactivo virtual para su serie *Mitos Patrios*. La reacción positiva de los ciudadanos era la señal de que los aspectos fantásticos rescatados de tal trozo de historia serían rentables para la compañía y funcionales para el mantenimiento de la conciencia histórica nacional. Todo para enganchar al terruño patrio las mentes de las nuevas generaciones. Integrantes de una juventud terrícola cada vez más identificada con la historia que los pioneros espaciales estaban escribiendo con sus hazañas más allá de las fronteras del Sistema Solar, y no con la de sus respectivos países o planeta local.

III

Luis Eduardo Moquete activó el *Simulador Visual Semántico* luego de que la asamblea escuchara la interpretación del himno nacional con la entonación barítónica de un clon de Eduardo Brito. Se desvaneció la eternidad contenida en el minuto de silencio que siguió a continuación y la gigantesca pantalla que se alzaba tras el psientífico cobró vida con la proyección de la siguiente escena:

El general Antonio Duvergé —el *Simulador Visual Semántico* identificaba a cada personaje recreado con su nombre, mientras era introducido por primera vez en su interpretación visual— penetra en la propiedad de la hacienda de Las Yayitas de la familia Soñé en Azua, luego de finalizar una sección de entrenamiento militar días antes del 19 de marzo con jóvenes de la ciudad del Vía. Su chamarra militar de paño azul se oscurece al ser bañada por los destellos violetas proyectados por un cúmulo de extrañas rocas desde un rincón de la estancia. Francisco Soñé está sentado cerca del montículo observando esa pavorosa creación de la naturaleza que él nunca había visto. «*Ni yo tampoco*», le responde Duvergé, cuando aquél hace alusión a la extraña forma de octaedro de la roca meteórica. Con seguridad, las únicas figuras geométricas tridimensionales con las que estaban familiarizados eran la esfera, el cubo y, posiblemente, la pirámide. Luego de un rato Francisco rompe el silencio:

—La Virgencita nos ha proporcionado un socorro singular con estas piedras. Se diría que son más valiosa que el oro y la plata, pero luego de ver lo que les hicieron a...

—Sí, nunca había visto un fenómeno de tal talante —le interrumpe Duvergé—. Quizás sean fuerzas que no nos sea favorable agitar, pero ya sabes que andamos escasos de todo tipo de artillería así como de hombres. Todo se hará según lo planeado. El general en Jefe de nuestro ejército libertador, Pedro Santana, no tiene porqué sa-



Crónicas Historiológicas II

ber nada; además, está muy preocupado por la ruina que estas guerras traerán sobre sus negocios y porque su palabra se haga ley en la Junta Central Gubernativa. Nuestras tropas recibirán en cada uno de sus puestos una sustanciosa ración de esta extraña munición. Auxilio que hasta ahora sólo nosotros los sureños sabemos que nos ha sido dado y que de seguro coronará con la victoria nuestros esfuerzos.

—Y antes que a nosotros a los indios de estos parajes —contestó Francisco Soñé—. Según nuestros hombres, sus contactos en Pueblo Viejo dicen que el lugar donde encontraron la gran piedra era sagrado para los Cinco Cacicazgos, en especial para el de Maguana.

Esta escena también la estaba viendo la multitud reunida en cada una de las explanadas del nuevo malecón, así como en cada rincón de la ciudad de Santo Domingo. Una vez que la esfera que coronaba *la torre de transmisión ionográfica tridimensional* proyectó su atmósfera de iones sobre la ciudad, éstos se encargaron de reflejar las ondas electromagnéticas emitidas directamente desde el *Simulador Semántico Tridimensional* a través de la misma torre, por lo que la ciudad entera fue invadida por el ionograma. Éste se repetía en múltiples versiones de sí mismo, de manera que incluso las muchedumbres congregadas en zonas tan alejadas como los guetos de las tribus de *Genusmantes* en las antiguas Guerra, La Victoria o los Alcarrizos, podían visualizar el ionograma como si éste hubiese sido proyectado sólo para ellos. En verdad, la atmósfera de iones se distribuía en capas separadas por una milla, distancia que a su vez marcaba la proyección de una lámina ionográfica enmarcada por dos torres cuyos sensores electromagnéticos proyectaban una red sobre la que se tendían los átomos cargados eléctricamente. Un grito sofocado hinchó los pechos de la masa amorfa de espectadores cuando vieron el destello de la primera descarga de cañón en el camino de San Juan, disparada por Francisco Soñé.

El humo de la pólvora esmaltó los rayos de un sol caribeño que ya desde esa temprana hora de la mañana, amenazaba con hacerle la guerra a dominicanos y haitianos por igual con la intensidad de su calor. El estruendo dispersó una pequeña compañía de haitianos que en la prisa de su desbande no evitaron ninguna *guasábara* que les cerrara el camino.

—¡Jé, compái...! Con esa buchigá la negrada quedó más blanca que el polvo desta tierra en tiempo e sequía —celebró José del Carmen García—. ¡Pero juro por la Virgen de la Altagracia que si atajan ete epuelazo dejo eto y me hago sacerdote!

Entonces, descargó un segundo cañonazo que aterrorizó a las huestes de Charles Hérard. Las descargas en la medida que causaron confusión en los soldados haitianos, estimularon a las tropas dominicanas que saltaron tras ellos, iniciándose de esta manera una persecución a través de los montes aledaños al camino de San Juan, en la cual, junto con uno que otro soldado haitiano, cayeron abatidas las gotas de rocío que aún insistían en humedecer la vegetación, pese a que la hora pasaba de la 7:30 de la mañana.

Tanto los miembros de la Academia de Historiología como los millones de espec-



tadores aglomerados en la ciudad de Santo Domingo estaban fascinados por el testimonio de este trozo de historia que el *Simulador Semántico Tridimensional* les estaba transmitiendo. Y no sólo por la batalla en sí, sino por el paisaje decimonónico. El ionograma mostraba múltiples enfoques de todo el escenario de la batalla. De manera que los millones de pares de ojos se movieron del camino de San Juan hacia Los Conucos y el camino de las Clavellinas –al sureste del pueblo– donde la artillería comandada por Matías de Vargas, José Leger y Federico Martínez, estaba dándole pólvora a beber al brazo armado del ejército haitiano que intentaba avanzar por dicha zona. La acción era digna de un *thriller* ahí también, pero cuando aquella multitud de granos de arena con pupilas en su centro se prestaba a enfocar por un rato su atención en el *juidero* de los soldados haitianos en ese frente, un destello de un intenso violeta sanguinolento, casi negro, la sustrajo de la zona sureste y la atrajo hacia la zona noroeste, en el Camino del Barro.

La evolución del movimiento fue muy rápida, pero no lo suficiente para que no percibieran el momento en que el capitán Vicente Noble sacó de un *macuto* un extraño objeto octagonal y sin pensarlo dos veces le dio una *pedrá* con él al miembro más cercano del ejército haitiano que se prestaba a pecharse con la fuerza de fusilería azuana que comandaba. Los soldados dominicanos se congelaron en el movimiento de hacer fuego cuando vieron que el cuerpo del soldado haitiano se desintegró en un proceso demasiado sobrenatural para no ser obra del demonio. Primero, la piedra se incrustó en su cuerpo como un carbón incandescente; luego, como si fuera un fuego quemando un campo de yerba de guinea seca, se expandió devorando toda la carne en un relampagueante destello violeta. El fuego flotó por un momento como un espectro antropomórfico. Y luego, en una fracción de segundo, se disparó hacia el cielo dejando el rastro de una oscura mancha violeta que se extendió como una gangrena sobre el paisaje matinal, constituido por las aguas azul turquesa del Mar Caribe, el verdor de la vegetación que lo enmarcaba y la limpidez azulada del cielo que lo cobijaba. El fuego violeta se hundió en la negritud del espacio sideral que se extendía más allá de éste.

El mismo Luís Moquete se estremeció dentro de la sala de conferencias al ver este fenómeno al tiempo que escuchaba a Blaise Reynord detrás de él murmurar desde un estupor fanatizado: «*Ah, bendito seas maestro Lovecraft... he aquí tu color que vino del espacio... sólo que treinta y ocho años antes de que lo hiciera con una versión un poco modificada en tu historia*». El pavor avanzó como la peste en el ánimo de los decanos de la Academia de Historiología, y un trance petrificó los ojos de los espectadores del exterior. No fue diferente la reacción de cada uno de los que participaban en la batalla.

—Vicente y Duvergé decidieron utilizar la piedra de los antiguos taínos antes de lo acordado —gritó Francisco Soñé mientras le daba la espalda al cañón y como un *chele* corrió hasta el lugar donde se apilaban unos troncos de cambrones que cubrían otro *macuto* cargado de las piedras octogonales.

—Ave María purísima —se santiguó José del Carmen García—. Pero crees que



Crónicas Historiológicas II

eso fue resultado de la piedra... quiero decir...

—Y qué otra cosa podría ser —le interrumpió Francisco mientras le extendía el *macuto* para que se abasteciera de piedras al tiempo que le gritaba enérgicamente a los soldados para imponer disciplina. Éstos, ante la vista del fuego violeta que aún manchaba la luz del día con una franja oscura, se prestaban a seguirle los pasos a la soldadesca haitiana—. Ya te olvidaste de las leyendas que nos relataron los contactos de Pueblo Viejo. No hay tiempo para explicarse el asombro... ¡Toma, José, en este arte no hay brazo mejor que el tuyo, famoso por tumbar a *pedrá* limpia mangos y cocos!

Lo mismo estaba haciendo Matías de Vargas, José Leger y Federico Martínez en Los Conucos junto a los miembros de su fuerza de artillería. Pero antes de que pudieran lanzar la primera piedra vieron dispararse hacia el cielo una multitud de columnas de fuego violeta. Esto fue en el Fuerte Resolí al norte del pueblo de Azua. A trescientos años de distancia, los espectadores del ionograma vieron cómo Nicolás Mañón y los doscientos hombres bajo su mando, ejecutaron como un solo cuerpo los pasos de preparado, apunten, fuego... descargando sobre los soldados haitianos más de doscientas piedras octogonales. Para los ojos de los millones de dominicanos el fenómeno visual que tuvo lugar a continuación hacía palidecer con seguridad lo que las imaginaciones más calenturientas habían descrito sobre el fin de las ciudades bíblicas, Sodoma y Gomorra.

Los cuerpos de las víctimas haitianas parecían una muchedumbre de fuegos fatuos zombis, que deambulaban de un lado a otro bajo la poderosa vibración de la energía del meteorito, justo antes de ser devorado por la demoniaca radiación de éste. Con seguridad, ni las cenizas de sus átomos quedaron atrás, una vez que las columnas de fuego violeta avanzaron como dragones mitológicos hacia el cielo, devorando en el proceso cada fotón de la luz mañanera que le saliera a su paso. A estas alturas eran casi las nueve de la mañana. A partir de ese momento el cielo que cubría toda la ciudad de Azua fue apuñalado por incontables columnas de fuego violeta, mientras los miembros del ejército dominicano le daban caza a los del ejército haitiano desde todos los rincones. Una bruma violeta cubrió toda la región, extendiéndose desde Los Conucos, en dirección este, hasta el camino de Tortuguero y Estebanía; hacia el sur, hasta Las Clavellinas y el camino de la playa de Monte Río; y al oeste, hasta Hato del Jura, Los Jovillos y La Ceiba. Desde el Camino del Barro y el Fuerte Resolí, la bruma violeta cubrió cual sudario el Camino de las Yayitas y toda la parte norte del río Las Yayas. Mientras en lo alto, las columnas de fuego violeta dispersaban aún más las longitudes azules de onda corta de la atmósfera en su camino hacia un destino que posiblemente no se encontraba en este universo local. Sin haber sido programado, a las víctimas haitianas de la Batalla del 19 de Marzo de 1844, les fue dedicada de manera póstuma más de una hora de silencio en su honor... trescientos años después de su muerte. Pues una vez finalizada la proyección... nadie habló, ni se movió.



IV

Pocos días después, en su laboratorio del Centro de Estudio Psicliónico, los psientíficos Luís Eduardo Moquete y Blaise Reynord Deligne cerraron el caso con esta conversación.

—¡La transmisión fue un palo! —comentó Blaise, orgulloso de mantener vivo con cada oración salida de sus labios su atavismo lingüístico—. ¿Crees que la Academia de Historiología aprobará el contrato para que los *turpenes* del *RHV3.D* diseñen el juego virtual de la Batalla del 19 de Marzo?

—No sé —respondió pensativo Luís Moquete—. Primero hay que agotar el proceso de escrutinio legal al que somete este tipo de investigaciones la Organización de Justicia Intemporal, ya sabes, con su lema de: «*Que el peso de la ley caiga sobre el pasado para que el presente sea más ligero en la conciencia de la humanidad*». Menos mal que tenemos la ventaja de que somos una institución que se encarga de rescatar los elementos mitológicos de las hazañas históricas, y como para los archirracionales miembros de la realidad ordinaria, eso sólo significa material para la creación de pan y circo destinado al consumo masivo, creo que pasaremos la prueba. Y aún en la hipotética posibilidad de que se lo tomaran tan en serio como los millones de espectadores que aprobaron con su voto la creación del juego en la encuesta de la Academia de Historiología... Pues qué pena... pero es obvio que no encontrarán al asesino al que puedan acusar de crimen de lesa humanidad. Al menos, no en este universo.

—Otra que no me deja dormir ni cuando padezco de sonambulismo... —continuó Blaise—... es el hecho de que si Pedro Santana fue el General en Jefe de nuestro Ejército Libertador... ¿Cómo es que el *Simulador Semántico Tridimensional* no proyectó ninguna imagen de él?

—Bueno, eso tiene una pequeña explicación especulativa —contestó Luís Moquete mientras giraba su silla hacia la ventana con vista al busto de Duarte en la cima del pico del mismo nombre en la Cordillera Central; donde muy por encima de un espeso bosque de pinos, se alzaba la *escheriana* arquitectura de cristal de cuarzo sintético y titanio que albergaba el Centro de Estudio Psicliónico—. Ya sabes que el *Simulador* sólo recrea la información periférica que tiene contacto directo con la información principal. Y como la información principal en el documento que le suministré era el meteorito octogonal, su curso lógico fue recrear todo aquello que tuvo contacto con éste: ya sea los soldados dominicanos que lo utilizaron como arma; o los haitianos que fueron sus víctimas. Como sabes, la existencia del meteorito nunca le fue revelada a Pedro Santana por orden explícita de Antonio Duvergé, el cual, según mis investigaciones también lo usó más tarde, el 13 de abril de ese mismo año, en la Batalla del Memiso, igualmente en Azua.

»El conocimiento de la existencia de «*la lágrima del padre Yúcahu*» —continuó Luís Moquete—, llegó sólo a los sureños familiarizados con las leyendas y parajes tenidos por sagrados en esa región. El hecho de que Santana tomara la absurda deci-



Crónicas Historiológicas II

sión de abandonar Azua el mismo 19 de marzo en la noche y batirse en retirada hacia Sabana Buey, luego de la victoria, se explica sólo por la impresión que le ocasionó la vista de tal fenómeno para el cual —al igual que el presidente Charles Hérard y el general Souffrant— no tenía ninguna explicación lógica. Este último arribó a Azua el 21 de marzo y la encontró desierta, como si sus habitantes hubiesen sido ahuyentados por algo sobrenatural. Quizás no le costó mucho deducir el origen del pánico, pues todavía ese día las columnas de fuego violeta se alzaban erectas, sosteniendo la bóveda celeste cual si fuera un oscuro templo griego dedicado al dios de los infiernos, Hades.

—En ese caso, tengo la sospecha de que Charles Hérard intuyó que algún gato había entre *macuto* —comentó Blaise mientras se paraba para abandonar el laboratorio—. El tipo persistió en quedarse con el pretexto de sofocar una rebelión de las élites. No, seguro dedujo que algún poder sobrenatural estuvo implicado en la desaparición de todo su ejército sin dejar huellas.

—Bueno —dijo terminante Luís Moquete—, si lo hizo no quedó mucha evidencia para corroborar sus sospechas, pues, aparte del trozo de meteorito que ha llegado hasta nosotros, son muy pocos los que se pudieron descubrir en esos ardientes parajes luego de finalizada toda la gesta independentista. Los demás... Bueno, tú mismo has sido testigo de su viaje hiperdimensional en compañía de unos seres que nunca imaginaron que sus residuos moleculares serían las primeras sustancias humanas en conquistar el viaje espacial.

—Que chistoso... ¿me río? —dijo Blaise reprimiendo una carcajada—. Claro... ¿Y por qué no?... ¡Cuacuacuacuacua...!



JUEGOEDROX PLATÓNICOS

0

El Azar siempre busca una brecha por donde filtrarse dentro del plano del orden matemático desde la fluida dimensión de la subjetividad humana. Así, me divierto viéndolo escabullirse tras las caras, aristas y vértices de los dados con formas de sólidos platónicos. Pero basta de charla, es tu turno de arrojarlos. Ahora bien ¡cuidado!... El escalofrío de una urgente intuición implora que tomes el camino de la Tierra lanzando los hexaedros y no los del aire con los octaedros, pues no es aconsejable que nos arriesguemos a que esa fuerza cósmica finalmente se salga con la suya.

Fragmento de un dialogo de la IA, Timeo, con una Ideoentix del ciberespacio El Eón de Platón.

I

Las aristas fluorescentes de la figura geométrica se destacaban sobre la oscura superficie de hielo de metano como si fuera la silueta del cadáver de una criatura de dos dimensiones. Sin duda esa analogía imprimió imágenes de antiguas escenas del crimen y descripciones detectivescas en el mejor estilo «hard boiled» en la imaginación de Norberto Deschamps, encargado de la Diplomacia Solar de la colonia de voluntarios dominicanos en la luna Titán del planeta Saturno. Su semblante se debatía entre la expresión de una corrosiva incomodidad y la de una profunda perplejidad. El estado de ánimo que moldeaba la primera se originaba en la molestia física y mental que siempre se apoderaba de él cada vez que tenía que abandonar el hemisferio sur de Titán para viajar hacia su homólogo nórdico donde se encontraba en ese momento. No le gustaba salir del pequeño paraíso de bondades tropicales bajo las curvas del domo cristalino que albergaba el asiento del bloque de los países de Centroamérica y el Caribe –Carividencia Espacial–; a pesar de que muchos de los elementos de esa pequeña terraformación estaban muy lejos de ser regulados por las IAs GaiaMatrix, encargadas de la ambientación física, sino que eran creados por la prestidigitación mágica de las IAs responsables de la realidad virtual. La segunda expresión hundía sus raíces en un misterio que había trazado un signo de interrogación con los hielos del vacío sideral en las mentes de todos los humanos diseminados en el Sistema Solar; dándole forma a un enigma que hacía tiritar la lógica, y cuya última versión la tenía ante sus ojos.

La figura geométrica era un extraño diseño compuesto por veinte triángulos equiláteros, organizados de una manera tal que representaban la descomposición en



Crónicas Historiológicas II

dos dimensiones del poliedro convexo o sólido platónico conocido como icosaedro. Norberto, al igual que todo el equipo de hombres que lo acompañaba, sólo esperaba que la estructura molecular del cristal de los triángulos equiláteros degenerara lentamente hasta quedar reducido a un polvo gris-violeta. Éste a su vez sufriría una ignición espontánea del que sólo daría cuenta el fantasmagórico vapor que siempre cerraba la ecuación; mezclado en ese caso con los matices azulados de las llamas del metano, transformado misteriosamente por el proceso en su estado gaseoso. Ese patrón se había repetido en cada uno de los casos en los que se había manifestado el fenómeno; con características peculiares según la realidad química del planeta o satélite en los que había tenido lugar. En Titán, la desintegración de la figura generaba el peligroso resultado de la conversión del metano de su estado sólido o líquido a su estado gaseoso y su consiguiente combustión. También el fenómeno había adoptado en Titán una característica muy distintiva: era el único cuerpo celeste en donde habían aparecido las estructuras bidimensionales de los cinco sólidos platónicos en los nueve casos registrados. En los satélites jovianos, Europa y Ganimedes –los únicos dominios del gigante gaseoso colonizados por los humanos–, sólo había aparecido la figura de seis caras del cubo en los ocho casos registrados. En el planeta Marte y sus lunas: la figura de cuatro caras de triángulos equiláteros del tetraedro en sus cuatro casos registrados. En la Tierra y su luna: la doble rosa de doce caras de pentágonos regulares del dodecaedro en sus veinte casos registrados. En el planeta Venus: la figura de veinte caras de triángulos equiláteros del icosaedro en sus doce casos registrados. Y en el planeta Mercurio: la figura de ocho caras de triángulos equiláteros del octaedro en sus seis casos registrados.

Pero el aspecto más tenebroso del enigma se relacionaba muy de cerca con Norberto Deschamps en su condición de dominicano: pues en el centro de cada una de las figuras se habían encontrado niños en un estado de hibernación orgánica imposible de ser recreado por la ciencia humana en un cuerpo sin el auxilio de tecnología externa; casi se diría que era un estado cataléptico inducido en cada molécula del cuerpo de los niños por faquires extraterrestres. Las investigaciones posteriores revelaron que cada uno de los niños era de origen dominicano, con edades que oscilaban entre los diez y catorce años. Pero la revelación que fusionó la fantasía con el horror, fue que ninguno de ellos pertenecía al tiempo presente, sino al pasado. Su época destelló en el tiempo hacía más de doscientos cincuenta años. Según la contundente cláusula final del reporte científico, los niños nacieron a principios del régimen del generalísimo Rafael Leónidas Trujillo Molina, en la década de los años treinta del Siglo XX.

Norberto Deschamps mantuvo su mirada fija en las llamas azuladas del gas metano mientras se retorcían dentro de una burbuja de H₂O diseñada para evitar que se propagara sin apagarlas definitivamente. En Titán, el espectáculo de ver el fuego ardiendo dentro de las así llamadas «pompas de jabón artificiales» satisfacía cierta necesidad morbosa por parte de los colonos. Las llamas diseñaban intrigantes signos cabalísticos que se hubiese jurado eran las estructuras atómicas tridimensionales de los diferentes elementos químicos que predominaban en el Titán versión 0.1 (deno-



Crónicas Historiológicas I

minación común para el estado natural de todo cuerpo celeste antes de ser modificado químicamente por los humanos), desde el mismo metano y otros hidrocarburos hasta el nitrógeno; e incluso el oxígeno que se insertó en la etapa de cultivación atmosférica del satélite.

Sus pensamientos parecieron perforar la burbuja, la hicieron explotar y penetraron en las llamas, arrastrando su mente hacia un estado de reflexión tan cataléptico como el del cuerpo del niño que en ese preciso momento se encontraba en manos de los Arquitectos Biológicos. ¿Qué realidad desconocida estaba detrás de ese sobrecolector fenómeno? ¿Quién o quiénes prestidigitaban el misterio que reclamaba como suyo esos casos? ¿Humanos? ¿Entidades alienígenas...? La teoría que hasta ese momento andaba de boca en boca, era que alguien había estado recreando juegos infantiles cavando túneles cuánticos en los pliegues del espacio-tiempo, con la esperanza de que salieran algunas arañas de plasma a la superficie, luego de llenarlos con radiaciones gammas en vez de agua. Bueno, bromas aparte... ¿de qué otra forma se podría explicar el fenómeno? Pues los estudio realizados sobre los primeros niños que aparecieron de esa manera en la Tierra y a los que ya se les había restaurado totalmente su funcionamiento orgánico, mostraron que eran humanos naturales hasta en el último átomo de su organismo; sin modificación genética a nivel embrionario o nanobots reguladores de los ciclos vitales de sus células. «¡Por la Energía Oscura!», exclamaron los pensamientos de Norberto... «*Son humanos estándares... ¡Cuán miserable debe ser esa condición!*».

Esto último le despertaba una gran curiosidad, pues él no sólo había nacido en el planeta Venus, sino que era fruto de la modificación genética a la que debían someterse los retoños humanos oriundos de otras latitudes del Sistema Solar para adaptarse a sus diferentes realidades químicas y físicas. Una ingeniería genética que en muchos aspectos superaba la de los Genusmantes, pues como colonizadores, sus organismos eran en el verdadero sentido del concepto ciudadanos del universo. Sin contar que el costo exorbitante que representaban, en especial por la energía que necesitaban sus organismos nanorrobotizados para funcionar, estaba en ellos justificado por su finalidad práctica. Nada que ver con el estatus simbólico de los Genusmantes: las joyas en la corona lúdica de la Mitotecnocracia. Pero el hecho de tener ante sí una criatura perteneciente a un pasado ya mítico, le despertaba cierto estado de ánimo que no podía bloquear con su sistema interno de control biorrítmico. En ese nivel de sus inquietudes existenciales, ya no le importaba cómo dio el salto temporal desde la primera mitad del siglo veinte hasta la primera mitad del siglo veintitrés. A Norberto Descamps sólo le interesaba conocerlo; sumergirse en su mundo a través del poder de su verbo, de sus historias, de su testimonio; hacerlo por primera vez sin la necesidad de la Realidad Virtual. Tenía hambre de que las palabras de ese niño lo hicieran vivir el pasado de su pueblo de origen con el mismo poder taumatúrgico y electrificante con que se imaginaba a Homero darle vida a la tradición oral de su Grecia natal; sumergiendo a su audiencia en el pasado aprisionado en la Iliada y la Odissea. Decidió que él sería la persona que acompañaría al niño en su traslado a la Tierra.



Las llamas se extinguieron dentro de la burbuja; ésta esta descendió lentamente y se desintegró sobre la superficie helada dejando como huella una pequeña mancha de metano derretido. Norberto Deschamps miró hacia el cielo amortajado de Titán al tiempo que las primeras gotas de una inminente lluvia de metano fueron absorbidas y reestructuradas atómicamente por el sistema de equilibrio molecular integrado en su piel de carne cibernética. Le hubiese gustado que tras la densa atmósfera anaranjada de Titán, un cuerpo celeste ataviado de azul lo reclamara como suyo. Pero si el planeta y su pasado no llegaban a él... Bueno, eso tenía solución.

II

Marcel Eusebio Navarro se apresuró a firmar el editorial del número especial de diciembre de 1947 de la revista de ciencia ficción pulp dominicana, *Aventuras en el Futuro Trujillista*, a pesar de que aún faltaba más de un mes para su salida. Pero no lo hizo con su nombre de pila sino con su seudónimo, Orvuz Nasklit, tomado del personaje de una historia que había escrito cinco años antes. Por mediación del gran misterio de los arquetipos jungianos, dicho personaje –un científico que lidera una misión espacial hacia una Quisqueya alternativa ubicada en un universo paralelo– había devenido en su alter ego. Orvuz era un joven escritor de literatura especulativa de veintisiete años, destino que le agradecía a las revistas pulp americanas que lo obsesionaron desde su adolescencia. Su pequeña oficina, ubicada en el sector de Ciudad Nueva de Santo Domingo, estaba atiborrada de los ejemplares de las revistas que había estado coleccionando desde la década anterior, y que llegaban a sus manos gracias a la visionaria misión del Departamento para la Propaganda Futurista del Régimen del Benefactor de la Patria, adscrito al Ministerio de Educación, y cuyas funciones iban desde la planificación arquitectónica del casco urbano de la ciudad hasta la traducción de las revistas de ficción pulp al español. Las alucinantes portadas y pintorescos títulos de revistas pulp como *Adventure*, *Amazing Stories*, *Black Mask*, *Dime Detective*, *Flying Aces*, *Horror Stories*, *Marvel Tales*, *Oriental Stories*, *Planet Stories*, *Spicy Detective*, *Startling Stories*, *Thrilling Wonder Stories*, *Unknown*, *Astounding Stories* y, por supuesto, la grandiosa *Weird Tales*, formaban un cortejo de ideas y visiones de ensueños en medio del cual la imaginación de Orvuz se sintió tan cómoda desde la edad de dieciséis años, que a su realidad no le quedó otra alternativa que aceptar el anhelo de su fantasía de devenir él mismo en un autor de literatura especulativa. Pero de todas esas revistas, su favorita era *Wonder Stories*, en cuyas portadas sopló aliento de vida la divinidad de Frank R. Paul, el ilustrador más idolatrado por Orvuz Nasklit.

El Departamento de Propaganda Futurista fue una de las tantas empresas prometeicas que resultaron del maravilloso proceso de reconstrucción de la ciudad de Santo Domingo, luego de ser destruida por el ciclón de San Zenón el 30 de septiembre de 1930. A nadie le cabía duda de que el Generalísimo estaba transformando la fisonomía propia de la Edad de Piedra de la ciudad en un augurio de concreto y acero



de lo que sería en el Futuro; hecho que había que celebrarlo con una parafernalia propagandística cuyas desbordantes visiones estuviesen un paso más adelante del futuro mismo. ¿Y qué mejor modelo para construirlo que el futuro que estaba siendo inventado en las revistas pulp de la época?

Así nació en 1935 la revista pulp dominicana *Aventuras en el Futuro Trujillista*, en cuyas páginas la pluma de Orvuz Nasklit había estado tejiendo maravillas desde 1938. Pues en octubre de ese año –aniversario del nacimiento de Trujillo– se publicó su historia *El Jefe del Tiempo*, que según los debidos Expedientes Alejandrinos de la Academia de Historiología, fue la que acuñó el sobrenombre de «El Jefe» para el Benefactor de la Patria Nueva. La historia fue tan exitosa que devino en la serie más prolongada de la revista. Su fórmula fue la de dotar al personaje principal, el Jefe Trujillo, con los atributos de algunos de los personajes más populares de las revistas pulp, especialmente Doc Savage, Buck Rogers, Flash Gordon y Captain Future. En ella, el Jefe Trujillo era un héroe viajero del tiempo que se aparecía en cualquier época pasada o futura en la que su país lo pudiera necesitar.

Dejó caer la pluma a un lado y se reclinó en su asiento para regalarse algunas fantasías de factura íntima. Estaba satisfecho con el trabajo que había hecho para ese número. Tenía que ser ¡*Amazing!*!, pues cerraría un año de grandes logros para el Benefactor: la redención de la deuda externa en el mes de julio; el fracaso de la Expedición de Cayo Confites... Sí, esos hechos dinamitaron la imaginación de Orvuz que concibió una trama para su historia que los combinaba a ambos. En ella, los expedicionarios eran presentados como alienígenas que por orden de un Imperio Galáctico fueron enviados a invadir la República Dominicana bajo el pretexto de una deuda en recursos naturales que el país debía. El Jefe Trujillo se aparece y...

Orvuz salió de un salto de su mente, impulsado por el resorte de un pensamiento que literalmente lo puso de pie. En el vagar sin objeto de su mirada por el pequeño paraíso pulp de su oficina, tropezó por casualidad con uno de los libros que simbolizaba su otra pasión intelectual: las especulaciones de las pseudociencias. El título del volumen era *El libro de los condenados* de Charles Hoy Fort, publicado en 1919. Eso le recordó que tenía que estar a las dos de la tarde en una reunión que se iba a celebrar en las instalaciones de la recientemente inaugurada Sociedad Folklórica. Allí lo esperaba su presidenta, la investigadora Edna Garrido. Su rostro se ensombreció, pues el tema a tratar no era precisamente uno de los éxitos de ese año del Benefactor de la Patria, al tiempo que su naturaleza era tan bizarra como la de cualquiera de los casos registrado por Charles Fort en su libro. La señora Garrido quería su colaboración en la investigación de las desapariciones de un número creciente de niños desde el otoño de 1946. Como especialista del folclore infantil, los conocimientos de la señora Garrido eran requeridos ya que las desapariciones siempre sucedían cuando los niños jugaban sus típicos y rutinarios juegos infantiles, especialmente el Trúcamelo y la Peregrina. Pero la forma en que desaparecían era tan fantástica que, según las opiniones de algunos, parecía algo de ciencia ficción. Área que por cierto era su especialidad.



III

El Citroën modelo 2 CV se desplazaba por la accidentada carretera que conducía al paraje de Juan Herrera en San Juan de la Maguana. Detrás del volante, Orvuz intentaba sin éxito imaginarse que en realidad iba conduciendo un vehículo espacial de exploración planetaria a través de los irregulares canales de Marte, tal y como dicha escena había sido descrita tantas veces por sus autores favoritos. A su lado, la frágil figura de Edna Garrido iba abstraída revisando las ediciones del último año de varios periódicos dominicanos. Muy pronto, pensó Orvuz, su nombre se extendería a Edna Garrido de Boggs, debido a su próximo matrimonio con el también folklorista americano Ralph S. Boggs. Era la segunda semana de enero de 1948 y ambos investigadores se dirigían hacia ese remoto paraje del Sur con el fin de entrevistar a los testigos del último caso de desaparición registrado: el de un niño el pasado 20 de diciembre. Esa noticia minó un poco su alegría por el éxito de ventas que tuvo el número navideño de la revista. Una especie de electricidad fría como el hielo de los polos reptaba por todo su sistema nervioso, expresándose anímicamente en una especie de *Horror a lo Desconocido*. Y es que todo ese asunto de las desapariciones lo estaba empezando a convencer de que la realidad era más extraña que la fantasía; lo mismo que sus horrores eran más espantosos que aquellos descritos en las historias imaginativas. ¿Con qué fuerzas misteriosas estaban lidiando? En una segunda reunión, celebrada a finales del mes noviembre del pasado año en el Palacio Nacional, Orvuz aprovechó para introducir por primera vez en el análisis de la situación el elemento científico, si bien en su acepción especulativa. Y lo hizo aprovechando la ocasión de que aparte del mismísimo Trujillo, la otra figura cuya presencia brillaba por su autenticidad, era la de Frank R. Paul, quien ilustró la portada de la revista. Sabía que algunos ceños se iban a fruncir cuando dijo lo siguiente en una manera totalmente convencida; propia de un fanático:

—Este es un caso que desafía la mecánica ordinaria del razonamiento... Estamos frente a un fenómeno único y misterioso; uno que requiere de una facultad que ha estado gritando a todo pulmón en nuestro interior: la imaginación. Su naturaleza fantástica necesita ser abordada con una aptitud abierta a las explicaciones fantásticas —miró de reojo al señor Paul que estaba recostado de una de las columnas del Salón de las Cariátides del Palacio Nacional, observando todo el curso de la escena como si fuera una ilustración a la que había que corregirle algo, pero no estaba seguro qué—. Mi opinión —continuó Orvuz— es que miremos hacia arriba. Observemos el cielo, pues es casi seguro que en él está la respuesta de estas desapariciones. Y tal respuesta es voladora... si bien no se trata de brujas sobre escobas como la superstición de nuestros campesinos los ha llevado en su ignorancia y desesperación a creer. Mi General, estoy casi seguro de que dichas desapariciones se deben a incursiones de naves extraterrestres en nuestro suelo. El señor Frank R. Paul, aquí presente, puede respaldar mi opinión, tanto por los casos de avistamientos y raptos que se están dando actualmente en Estados Unidos y otros países, como por el hecho de



que él fue el primero que ilustró, quizás reflejando una experiencia personal, uno de esos artefactos —Orvuz finalizó su alocución extrayendo solemnemente una revista de su maletín que colocó sobre la mesa con una meticulosidad que haría palidecer la del devoto católico en su manejo de las reliquias de un santo: era el número de noviembre de 1929 de la revista *Science Wonder Stories*, cuya portada mostraba la primera descripción gráfica de un platillo volador. Huelga decir que hasta el mismo Frank R. Paul estaba asombrado.

Trujillo guardó silencio lo suficiente como para que cierto aliento frío dificultara el recorrido de la sangre por las venas de todos los presentes. Luego se paró de su silla, caminó hasta un pequeño bar improvisado para la ocasión y se sirvió un trago de coñac Carlos I. Se lo tomó de un solo golpe y...

—¡Jajajajajajaja!, créame jovencito que ya quisiera tener la mente tan calenturienta como la suya, pero lamentablemente los problemas presentes de la Patria me lo impiden. Y esos problemas no los puede resolver el personaje de sus historias futuristas, El Jefe Trujillo, sino el Trujillo de carne y hueso que usted tiene al frente. Claro que estoy enterado de ese fenómeno gracias a las revistas de divulgación científica que traduce el Departamento de Propaganda Futurista, y ni hablar de las historias de las revistas pulp. Pero su teoría de los extraterrestres en platillos voladores, nos deja en el mismo punto que la de las brujas volando sobre escobas de los campesinos. Lo que quiero es que usted acompañe a la señora Edna Garrido a los sitios de las desapariciones y extraiga algo concreto sobre el terreno...

—¿Aunque sea algo inexplicable mi General? —se atrevió a interrumpir Orvuz.

—Sí, aunque lo sea —respondió sin titubeos Trujillo—. Pero que sea sobre una investigación real desde la óptica de sus ideas que, si bien un poco «voladoras»... ¡Jejejejeje!, debo reconocer que son interesantes. Luego se sabrá quién es quien en el mundo real, o el Jefe Trujillo viajero del tiempo, o los extraterrestres que en poniendo un pie en este país morderán el polvo de la derrota. Por cierto, esa última historia me gustó mucho. Ahora que lo pienso, creo que debimos enviarles un paquete de revistas a los participantes en la expedición de Cayo Confites —ahí varios de los presentes, incluyendo al historiador Arturo Peña Batlle, se unieron al jefe en sus carcajadas.

—Me gustaría escuchar la opinión del señor Frank R. Paul —dijo Orvuz luego de hacer un esfuerzo por refrenar su risa, ya que la alusión lo había divertido sinceramente.

Todos los concurrentes miraron hacia la pulcra figura parada al lado de la columna, admirados del depurado y hermoso clasicismo de su rostro rematado por una nariz que de alguna manera hacía recordar a un chivo.

«¿Será esto una evidencia de su origen judío... ese pueblo forjado en la Era de Aries y cuyos hijos tienden a tener ese tipo de fisonomía; una característica de su sangre que ciertamente no fue establecida por la exagerada propaganda nazi? —se preguntó Peña Batlle al verlo adelantarse—. ¿Por qué siempre había alabado la solidari-



Crónicas Historiológicas II

dad que Trujillo mostró hacia el pueblo judío, cuando fue el único entre treinta y dos delegados que decidió abrirles las puertas del país en la conferencia celebrada en 1938 a iniciativa de Franklyn Roosevelt?». Siempre se hacía las mismas preguntas sobre Paul, pues al contrario que su descubridor Hugo Gernsback, cuyos orígenes judíos eran de todos conocidos, los de Paul no lo eran. A pesar de que, al igual que Gernsback, era un inmigrante centroeuropeo.

Frank R. Paul llevaba trabajando para el Régimen desde principios de 1942, año en que recibió una jugosa oferta de parte de Trujillo para que ilustrara las portadas de la revista *Aventuras en el Futuro Trujillista* y también para que formara artistas locales especializados en el arte de la ilustración. Las restricciones de la política de guerra sobre el papel, afectaron durante la Segunda Guerra Mundial a la industria editorial en Estados Unidos y, por tanto, a las revistas pulp. También fue un duro golpe el ingreso de algunos de los mejores autores en las filas del ejército, incluyendo a Isaac Asimov y Robert A. Heinlein. A ese estado de cosas se agregó la competencia cada vez más desigual que los cómics y la televisión le hacían a las revistas. Paul no tuvo que pensarlo dos veces para aceptar la oferta.

Peña Batlle ya tenía un buen tiempo tratando a Paul. Nunca ocultó su admiración por él. De hecho, al igual que Trujillo, admiraba más su arte que el de los maestros españoles Bela Zanetti y Prats Ventós, quienes para la misma época también estaban enriqueciendo al país con sus conocimientos. Fue Peña Batlle quien le sugirió a Trujillo que los edificios de un diseño arquitectónico vanguardista debían ostentar murales futuristas de Frank R. Paul y otros ilustradores. Los fanáticos más viscerales incluso votaron a favor en una encuesta de la revista, para que el mismísimo Salón de las Cariátides fuera decorado por él. A su lado se paró su traductor, que por casualidad era Víctor Mateo, la persona que movió los hilos apropiados para que la primera historia de Orvuz fuera publicada, ya que era parte del equipo de traductores del Departamento de Propaganda Futurista. El inglés de Paul resultaba exótico, debido a su acentuación germana. No dijo mucho:

—En verdad, la idea del platillo volador con la que ilustré esa legendaria portada de *Science Wonder Stories*, no fue mía. Fui influenciado por la visión del profeta Ezequiel, si bien el diseño es absolutamente de mi propiedad. También por el folklore de mi nativa Austria, así como por las tradiciones nórdicas en general. De hecho, hay que echar un vistazo hacia atrás y ver si casos como estos se han dado en el pasado en el país y fueron registrados de alguna forma. En mi infancia, escuché de desapariciones parecidas. Un caso muy famoso y que algunos investigadores aficionados a lo maravilloso atribuyen su causa a entidades alienígenas, fue el de los ciento treinta niños que desaparecieron en la ciudad alemana de Hamelín en el año 1284. Fue un caso muy extraño y que, al igual que este, dividió las opiniones entre los que se inclinaban por causas sobrenaturales ortodoxas influenciados por la religión y sus supersticiones —para ellos el flautista era el diablo— y los creyentes en una sobrenaturalidad heterodoxa (para los cuales era una entidad de otro planeta). Y cito este suceso histórico, pues en el curso de la discusión no se ha mencionado un elemento de afi-



Crónicas Historiológicas I

nidad que este caso dominicano tiene con el de Hamelín: el hecho de que cada desaparición ha sido precedida por la aparición de un personaje que según lo testigos viste de manera estrafalaria y que...

La mente de Orvuz hubiera continuado bebiendo coñac Carlos I y fascinada con las palabras de Frank R. Paul en el Salón de las Cariátides, si la señora Edna Garrido no lo hubiese traído de vuelta al momento presente...

—Ehhh... ¿Me podría repetir la pregunta? —dijo con un sobresalto que para su desgracia se agregó a los brincos del automóvil debido a la mala condición de la carretera.

—No fue una pregunta... fue un comentario —aclaró la folklorista mirándolo con la misma expresión atónita que su rostro adoptaba cada vez que el caso de las desapariciones invadía su vida—. Decía que nunca había visto un Trúcamelo con este diseño —a continuación le mostró la fotografía de una extraña figura geométrica formada por lo que parecían ser líneas imprimidas sobre el suelo por una especie de combustión.

Orvuz echó un vistazo rápido a la página del para entonces desaparecido periódico La Opinión y su asombro le recordó la primera vez que leyó la novela *El monstruo de metal* de Abraham Merritt o la primera ocasión que vio un grabado de M. C. Escher. El caso recogido por La Opinión fue uno de los primeros en salir a la luz, la fecha era el 3 de noviembre de 1946. Sucedió en el sector de San Carlos de Ciudad Trujillo. Hasta ese momento Orvuz no se había molestado en prestarle mucha atención al misterio, sumergido como estaba en los enigmas de los mundos de la literatura fantástica. Pero se vio forzado a reconocer que lo fantástico estaba a la vuelta de la esquina de la realidad lo mismo que los quioscos de venta de revistas pulp de la calle El Conde. El diseño más común del Trúcamelo y la Peregrina era de nueve recuadros o casillas, con variantes de doce casillas en ciudades del interior como San Juan de la Maguana, siendo la última casilla —«el cielo»— de forma redondeada. La figura geométrica del primer modelo estaba constituida por dos cuadros alineados verticalmente que representaban el puesto 1 y 2; luego un rectángulo horizontal dividido en dos le daba cabida a las casillas 3 y 4; a continuación otro cuadro formado por la casilla 5; nuevamente otro rectángulo horizontal dividido en las casillas 6 y 7; seguido por el cuadro de la casilla 8; finalmente la casilla 9 o «cielo» que era un semicírculo. Se diría que era una alegoría simétrica de la anatomía del hombre concebida para iniciar de manera lúdica a los niños en el camino evolutivo de la especie: principian-do en los pies de barro de su etapa primitiva hasta el dorado cerebro simbolizado por la última casilla. Sus vidas debían tener como meta esa casilla: el desarrollo de la inteligencia, la peregrinación desde cazadores y recolectores hasta devenir en maestros de los secretos de la naturaleza y el universo con las artes y las ciencias. Eso al menos en su interpretación darwiniana del juego. Pero el Trúcamelo de la foto era un triángulo equilátero grande con otro más pequeño en su interior, colocado este último de una forma que su vértice superior quedaba inclinado sobre la base de aquel, por lo que la figura contenía el absurdo número de cuatro casillas triangulares.



¿Cómo se suponía que se debía jugar?

La señora Garrido le mostró los casos cubiertos por otros periódicos. En el número del 17 de julio de 1947 del periódico La Información de Santiago, se publicó un amplio reporte de casi todas las desapariciones conocidas que habían sucedido en varias provincias del Cibao, incluyendo Espaillat, San Francisco de Macorís y Puerto Plata, en la primera mitad de ese año. El diseño de algunos de los Trúcamelos era aún más bizarro. El de Espaillat, por ejemplo, era un Trúcamelo diseñado también con triángulos equiláteros, en este caso ocho de ellos; ordenados de una forma que a primera vista sugería una *chichigua*: los dos de la base unidos por sus vértices superiores; a continuación dos más unidos por sus bases e insertados dentro del ángulo formado por los dos primeros; los restantes cuatro estaban organizados en grupos de dos, unidos también por sus bases y conectados al conjunto central por las aristas inferiores de su posición en diagonal. Este caso sucedió a principios de mayo en el municipio de Jamao, al Norte. ¿Y qué decir del diseño de uno de los casos sucedidos en la misma ciudad de Santiago de los Caballeros? Se trataba de dos rosas colocadas verticalmente y formadas por seis pentágonos regulares cada una. Estaban unidas por la arista superior derecha del pentágono superior de la rosa inferior y la arista inferior izquierda del pentágono inferior de la rosa superior... ¡Era alucinante! La señora Garrido también le mostró los reportes de los periódicos La Nación y El Caribe, donde aparecían casos en que el diseño de los Trúcamelos era parecido al de los dos anteriores, pero también otros diferentes, incluyendo uno de seis cuadrados ordenados en forma de cruz. Ese lo conocía pues dicha desaparición tuvo lugar en su mismo sector de Ciudad Nueva a finales de 1947. Otro estaba formado por el vertiginoso número de veinte triángulos equiláteros, distribuidos de tal manera que Orvuz decidió no buscarle ninguna analogía para no arriesgarse a sufrir un aturdimiento de sus sentidos. Ese caso también era reciente, la fecha de El Caribe era del 5 de diciembre de 1947, quince días antes de suceder la última desaparición en el municipio de Juan Herrera, hacia el cual se dirigían. La voz de la señora Edna Garrido enmudeció nuevamente el canto de sirena de la mente de Orvuz:

—Es extraño que estas desapariciones sólo estén sucediendo aquí, si el juego es un patrimonio de casi todas las culturas occidentales desde los tiempos de los griegos y los romanos. Los primeros lo llamaban Escolias y los segundos Juegos del Odre, ya que lo jugaban con odres llenos de aceite. Giuseppe Ferrando afirma que el juego se conocía en el antiguo Egipto.

—Tengo entendido —intervino Orvuz— que en Hispanoamérica el juego, aunque con otros nombres, es casi idéntico al nuestro.

—Sí —respondió la folklorista entusiasmada—. En España el nombre más generalizado es La Rayuela, pero cada región tiene su propio nombre. En Asturias, por ejemplo, lo llaman Cascuya. Las denominaciones del juego en Latinoamérica son muy variadas: en Chile es Luche; en México, Aeroplano; en Cuba, Arroz con pollo... etc. Tanto las figuras como los nombres son tan variados como el capricho de la imaginación infantil, a pesar de que los folkloristas con los que he contactado en otros



Crónicas Historiológicas I

países en relación a las desapariciones, nunca habían visto diseños geométricos semejantes a los de estos Trúcamelos. Con respecto a la sugerencia del señor Frank R. Paul de que investiguemos la historia del país para saber si el fenómeno ha sucedido en otras épocas, me temo que será una tarea inútil, debido a la naturaleza de nuestras tradiciones y el hecho de que el estudio y registro de las mismas, que tanto apogeo tuvo en el siglo pasado sobre todo en Alemania con los Hermanos Grimm, no tuvo eco en nuestro país.

—Además, si una ola de desapariciones infantiles hubiese sucedido en el siglo pasado —secundó Orvuz un tanto reflexivo—, seguramente algo de ella hubiera sido registrado en los periódicos locales. Aunque sospecho que, al igual que otros casos de una naturaleza inexplicable, lo habrían mantenido en secreto. Ya sabes, el caso de estas desapariciones corre hombro con hombro con el caso del extraterrestre de Roswell, información que los gobiernos se cuidan muy bien de que no llegue a oídos del público y de que solo los lectores de literatura especulativa se enteran a través de una historia supuestamente imaginativa. Esta es una época poderosa, la creatividad del hombre se ha desbordado en las artes y la ciencia. La energía atómica es más que eso, es una especie de invocación magnética para los primeros demonios aportados por la ciencia: los extraterrestres.

—Bueno joven Ormuz Orvuz —replicó la señora Garrido mirando divertida el rostro transfigurado de su interlocutor—, me parece que yo estoy incluida entre los que andamos a oscuras en este mundo de secretos luminosos, pues no leo literatura fantástica o de ciencia ficción, a pesar de que estoy de acuerdo con el señor Frank R. Paul en que en los mitos y el folklore se han registrado hechos reales y conocimientos profundos. Pero ya que usted al parecer está tan inclinado a las especulaciones, dígame ¿qué piensa que es esa misteriosa figura cuya aparición precede a la desaparición de los niños?

—¡Jajajajaja!... En eso no he pensado sino imaginado. Me parece, señora Garrido, que tendrá que hacerme el honor de que una historia mía sea la que la inicie en la literatura especulativa. Pues este caso y mis especulaciones sobre él serán la materia prima de una futura historia sobre El Jefe del Tiempo... ya verá ¡jajajajajajaja! —concluyó Orvuz su rimbombante discurso. Ante ellos ya se divisaba el caserío de ranchos de madera de palma de Juan Herrera. A Orvuz le parecieron zombis que avanzaban hacia ellos con pasos pesados, como si estuvieran cargando sobre sus hombros el crepúsculo herido con los últimos estertores ardientes del sol poniente.

Se hospedaron en la casa del alcalde. Orvuz Nasklit prefirió descansar del agotador viaje y no acompañar a la señora Garrido que de inmediato decidió visitar viejos amigos del lugar a los cuales conocía tanto por ser oriunda de la provincia de San Juan como por sus actividades de investigación folklórica. Entre ellos estaban los padres del niño desaparecido. El sueño descendió sobre su mente alerta como una niebla que a medida que avanzaba iba entumeciendo cada uno de sus pensamientos, así como las funciones vitales de su cuerpo: era un verdadero hechizo. Quería esperar el regreso de la señora Edna Garrido para enterarse de cualquier información re-

**Crónicas Historiológicas II**

veladora que hubiera podido recabar en su excursión, pero sus párpados parecían estar drogados. En la habitación contigua, escuchó la voz de una madre cantarle una tonada infantil a su pequeño:

*¡Riqui, riqui! Los maderos de San Juan.
Comen queso,
me dan hueso;
comen pan
y no me dan.
¡Triqui, triqui,
triqui, tran!
Los de Pedro,
majan hierro;
los de Enrique,
alfeñique;
los de Roque,
alfondoque.
¡Triqui, triqui,
triqui, tran!*

El estribillo se repetía una y otra vez cual si de un cántico mágico se tratara. Hasta que finalmente su hechizo lo dominó. «*¡Demonios!... —pensó mientras caía en picada dentro de la tumba del sueño profundo— esto es una fórmula nigromántica disfrazada con la encantadora melodía de una canción infantil. Me pregunto si la señora Edna Garrido ha considerado las canciones y juegos infantiles que ha recopilado desde esa óptica mágica. Es evidente que un hechizo acecha tras la lírica de algunas de ellas, hasta el punto que resultan espantosamente lúgubres... En todo caso ya cuento con un elemento más para la trama de mi historia*».

Orvuz Nasklit penetró esa noche en el reino del sueño orgulloso de su propio ingenio especulativo, pero su alma no había avanzado mucho cuando quedó atrapada en la red de una siniestra experiencia onírica; una que no hubiese podido concebir ni en sus elucubraciones fantásticas más enfebrecidas. Nadie está seguro de si la historia en la cual codificó las informaciones del caso de las desapariciones, fue en verdad una transcripción directa de ese sueño. Lo cierto es que el texto —que está archivado entre los Expedientes Alejandrinos de la Academia de Historiología— aún sopla cierto extraño escalofrío en quienes lo leen a una distancia temporal de más de doscientos cincuenta años; en ningún momento ponen en duda que están leyendo algo más real que la fantástica versión pulp del caso de los niños perdidos de Hamelín.

En su sueño, Orvuz se sintió regresar en el tiempo hasta convertirse nuevamente en un niño. Un niño que corría asustado a través de un penumbroso bosque de framboyanes gigantescos, que parecían hacer una interminable ronda a su alrededor mientras huía de las sombras de su follaje, animadas por la luz moribunda de un crepúsculo que parecía agonizar en otro mundo, y el sonido crepitante que emitía la hojarasca bajo sus precipitadas pisadas. Poco a poco, comenzó a escuchar un alegre



Crónicas Historiológicas I

canto coral, cuya melodía avanzaba hacia él como un fantasma ataviado con los colores anaranjados del atardecer, a manera de un sudario ceñido por una muerte milenaria. El canto le resultaba espantoso en ese momento, pero de alguna manera su instinto de supervivencia se aferró a él. Algo le decía que era una especie de hilo de Ariadna cuyo propósito era guiarlo fuera del tétrico laberinto del bosque embrujado. En cambio, su alma se resistía intuyendo que fuera del bosque lo esperaba un horror aún peor. El canto coral se hizo más perceptible:

*Estando la Pájara Pinta
sentada en su verde limón,
con el pico recoge la rama
y con la rama recoge la flor.
¡Ay, ay, ay, pero que dolor!
¡Ay, ay, ay! ¿Cuándo veré a mi amor?»*

Visiones de una sombría fantasía lo asaltaron. Pues la Pájara Pinta del canto coral devino en una especie de hada madrina. El Ser voló a su encuentro impulsado por unas alas membranosas y transparentes que al filtrar la luz del crepúsculo la descomponía en un espectro de colores jamás vistos fuera del reino del sueño. Se acercó a él. Sus plumas eran de un verde brillante, pero su rostro era el de una hermosa mujer cuya boca finalizaba en un pico de un intenso color azabache. Le entregó una rama coronada por una extraña flor, cuyos pétalos emulaban los paneles de un vitral gótico. Fijó en él sus inmensos ojos negros estriados de un fuego esmeralda y le dijo: «*Apresúrate que alguien necesita la doble espiral de tu amor*». El niño Orvuz siguió la Pájara Pinta hasta que salió a un claro en el mismo centro del bosque. A poca distancia se encontraba un grupo de niñas formando un corro. Una de ellas, ubicada en el centro del mismo, salió a su encuentro sin interrumpir el giro del corro, ya que atravesó a sus compañeras cual si fuera un espectro. Cuando estuvo frente a él se arrodilló diciéndole:

*Me arrodillo a los pies de mi amante,
me levanto fiel y constante.
Dame esta mano, dame esta otra,
dame un besito que sea de tu boca.»*

A continuación se paró y le dio un beso que lo electrizó. Como un autómatas se dejó guiar hasta el centro del corro, donde fue dejado mientras las niñas daban una vuelta final luego de la cual se difuminaron como si en el más allá hubiesen apagado la radiación luminosa que las hacía visibles. Ahora, la escena era la de un grupo de niños, que justo en ese momento acababan de trazar sobre el suelo el dibujo de un Trúcamelo de nueve casillas. Cada uno de ellos sostenía su *chata* en la mano con el propósito de *cantearse*. Lanzaron las *chatas* a la línea hasta que se definieron los turnos. Cuando el niño que le tocó *mano* se dispuso a tirar su *chata* en la primera casilla, un extraño y escalofriante sonido de cascabeles lo congeló. Todos miraron hacia su origen solo para quedar pasmados por una escena maravillosa. Por un momento, Orvuz pensó que el asombro lo provocaba su presencia, pues los niños esta-



Crónicas Historiológicas II

ban mirando en su dirección. Pronto sintió los fríos dedos de una mano posarse sobre su hombro izquierdo; al mirar atrás, su rostro expresó la aterrada estupefacción que ya estaba estampada en el de los niños.

Un hombre de una altura increíble se encontraba detrás de él. Era delgado y su rostro tenía dibujada una sonrisa que daba la impresión de haber sido estampada con un ácido corrosivo, contrastando con su palidez cadavérica sobre la que constantemente se deslizaba una mancha púrpura luminiscente. Pero la impresión de ultratumba que provocaba su rostro quedaba inmediatamente neutralizada por la variedad de colores que matizaban su estrafalaria vestimenta, que era la de una especie de bufón medieval. Ese detalle hacía que sobre él gravitara un aura infantil, como si su especialidad hubiese sido entretener a los pequeños príncipes y princesas de antiguas monarquías. Cada color estaba delimitado por un conjunto geométrico formado por una figura determinada. Una alucinante prestidigitación óptica era ejecutada por cada agrupación de figuras, que parecían cambiar de dos a tres dimensiones su naturaleza espacial. Eso lo notó Orvuz en los cuadrados que ante sus ojos se transformaron en cubos, dentro de los cuales bullía una miríada de puntos luminosos que parecían ser los astros de una constelación. Estaba confundido, pues sus ojos no eran lo suficientemente rápidos para captar los cambios. Podía distinguir que cada orden geométrico estaba formado sólo de tres figuras: el cuadrado, el triángulo equilátero y el pentágono. Pero esas tres figuras devenían en cinco una vez que cada conjunto adoptaba un formato tridimensional. Para Orvuz, la intuición reveladora cortó su conciencia con la intensidad de un rayo afilado: las cinco figuras eran los sólidos platónicos. De alguna manera, cada figura sugería la idea de un cristal dentro del cual el juego de una luz desconocida generaba cambios ópticos en la superficie, que a su vez la dotaba de sus diferentes estados dimensionales. El color de la luz era diferente para cada figura. La de los cubos ostentaba el verde de las esmeraldas; la de los octaedros, un amarillo ambarino; la de los icosaedros, un azul profundo, casi negro; la de los tetraedros, un rojo fuego que ardía constantemente en un naranja enfurecido; la de los dodecaedros, un violeta alado que por momentos se le escapaba a la percepción de Orvuz hacia un banda superior del espectro.

La entidad avanzó hacia el terreno de juego. Al comando de un gesto de su mano derecha, un pedestal cúbico de roca sólida emanó del suelo. Luego se sentó en cuclillas sobre él. A otro gesto de su mano, el Trúcamelo de nueve casillas dibujado por los niños desapareció. De un pequeño bolso que colgaba de su cinturón, tomó un puñado de polvo cristalino que, al soplarlo sobre el área donde antes se encontraba dibujado el Trúcamelo, se posó sobre la tierra diseñando una figura compuesta por uno de los grupos geométricos estampados bidimensionalmente sobre su vestimenta, y que a Orvuz en esa ocasión le sugirió una figura familiar que estaba jugando un papel importante en otro lugar, el cual no podía definir en su contexto real. Lo único claro era que la figura formada por el polvo mágico, la componían dos triángulos equiláteros: el más pequeño insertado dentro del más grande con su vértice superior en dirección a su base.



Crónicas Historiológicas I

El estado de maravilla de los niños los hacía enmudecer. La entidad extrajo una flauta de madera de su cinturón y comenzó a tocar una melodía hipnótica cuyo efecto parecía ser más sobre el cuerpo que sobre la mente. Esto es así porque inmediatamente, el niño que le tocó *mano*, lanzó su *chata* hacia uno de los triángulos equiláteros de los extremos de la figura. Lo hizo como si fuera la cosa más normal. Pero en verdad no era así, pues mientras saltó en un solo pie dentro del triángulo, su rostro expresó el horror de una tormentosa intuición: él no quería jugar en ese extraño Trúcamelo, pero su cuerpo no obedecía a su voluntad, y ni siquiera a sus instintos de supervivencia. A Orvuz le pareció que ese estado de alerta mental era deliberado, como si la entidad disfrutara al ver al niño haciendo algo en contra de su voluntad, algo que sabía que lo perjudicaría. El rostro del niño luchaba por liberar un grito de agonía, pero el poder de la melodía impedía que sus músculos faciales le dieran expresión a su desesperación.

Algo en lo profundo de su ser le advertía al niño de no lanzar la *chata* hacia el triángulo equilátero del centro. En un supremo esfuerzo de su voluntad intentó lanzarla hacia el triángulo equilátero del extremo opuesto de la base, pero sin éxito. Pues en ese momento, la entidad tocó una serie de notas que hicieron que el cuerpo del niño se estremeciera. Con un movimiento extremadamente veloz, casi como si fuera motivado por un impulso nervioso ajeno al control de su cerebro, el brazo del niño lanzó la *chata* hacia el triángulo equilátero del centro. El salto de su cuerpo siguió de cerca el trayecto de la piedra. Cuando su pie derecho tocó la casilla triangular, la figura geométrica de dos dimensiones devino en una de tres. Ante los ojos de Orvuz, se formó un tetraedro que atrapó al niño en su espacio interior. El sólido platónico se elevó en el aire trazando un curso vertical. La figura del niño se veía reflejada simultáneamente en sus cuatro caras. Como si obedeciera al llamado de una fuerza magnética, el tetraedro flotó en dirección a la entidad y se insertó –ya disminuido– dentro del espacio de su vestimenta correspondiente a su figura geométrica. Sólo en ese momento pudo el niño liberar el grito contenido tras el rostro de terror que se reflejaba en las tres caras visibles del tetraedro. Fue escalofriante. Lo último que pudo ver Orvuz del niño fue que su cuerpo se transformó en una extraña espiral de doble hélice.

La misma suerte corrió el niño que quedó en segundo turno –el *trasmano*–; y en el tercero –la *porra*–, pero atrapados por un cubo y un octaedro respectivamente. Siempre con el mismo horroroso ritual de hipnotismo melódico de la carne; siempre con el mismo grito en el momento en que el sólido platónico se insertaba en el traje de la entidad; y siempre con la misma transformación de sus cuerpos en la extraña espiral. Otros niños fueron obligados a jugar, pero algunos de ellos, al saltar dentro del polígono central de la figura bidimensional, no activaron su conversión en su expresión tridimensional, sino que extrañamente se descomponían en líneas y puntos hasta desaparecer. Ese detalle confundió la mente de Orvuz, que por el momento sólo podía especular que el juego era en el fondo un proceso de selección de ciertos niños que cumplieran con unas condiciones específicas. Con un espanto resignado, se dio cuenta que la entidad lo observaba; le parecía que su ácida sonrisa había de-



vorado aún más la máscara fúnebre de su rostro. Él era el único niño que quedaba.

Sintió las moléculas de su cuerpo vibrar a un ritmo sobrenatural, o más bien, sumirse en un estado de hibernación, de la misma manera que una vez, en el estado de la vigilia, imaginó debía ser la condición de las moléculas que constituían los cuerpos de esos zombis descritos en el libro *The Magic Island* por William Seabrook. Avanzó hacia la figura geométrica trazada por el polvo mágico sobre el suelo. No supo en qué momento recogió una *chata*; solo se dio cuenta que la empuñaba cuando la lanzó al pentágono más cercano de los que formaban la figura geométrica del demoniaco Trúcamelo en que le tocó jugar. Un miedo más allá de todo lo que su desbordada imaginación podía concebir se apoderó de él. ¿Qué era esa entidad? ¿Qué significaban esos juegos? Para entonces, el crepúsculo le había dado paso a la noche. Y sobre el claro del bosque sólo dos rayos de luna se permitieron descender: uno sobre la entidad, y otro sobre él y el Trúcamelo platónico. «¡No, no, no... Noooooo...!», se escuchó a sí mismo dar un grito ahogado en su interior. Se dio cuenta que la *chata* no había caído en el pentágono exterior sino en el del centro. Profirió el espantoso grito de un animal enjaulado en el instante en que su pie derecho se posó sobre él. Otro grito secundó el suyo: el del niño del alcalde de Juan Herrera que se espantó al escucharlo. También estaban espantadas las personas que corrieron a su dormitorio, incluyendo a la señora Edna Garrido.

—¿Qué fue ese grito? —le preguntó la folklorista sosteniendo su taza de café con ambas manos debido a los temblores.

—Nada —respondió Orvuz Nasklit al tiempo que se quitaba de encima las sábanas empapadas de un sudor tan frío que por un instante pensó que su cuerpo era un trozo de hielo derritiéndose—... Nada... Fue una simple pesadilla... Al menos le ruego a Dios que sólo haya sido eso.

IV

El área de Juegos Tradicionales del parque temático Mitos Mecánicos, se encontraba abarrotada de niños y niñas enviados desde los centros docentes de la ciudad de Santo Domingo. Era sábado, día de las visitas reglamentarias de carácter educacional por lo que en cada sección del área un juego diferente era jugado por ellos: todos juegos tradicionales extraídos de la obra *Folklore Infantil de Santo Domingo* de 1956, cuya autora fue la pionera de la investigación folklórica en el país, la señora Edna Garrido de Boggs. De hecho, cada una de las instrucciones de juego, así como la guía a través de la zona, la suministraban los hologramas de la señora Garrido que se manifestaban en todo momento de una manera tan inesperada, que muchos niños nunca dejaban de experimentar un escalofrío por la sorpresa. Otras áreas de educación folklórica contaban con guías holográficos —o «Fantasmas Artificiales» como eran llamados por los niños— de la señora Flérida de Nolasco, Fradique Lizardo y otros folkloristas, según su especialización.



Todo eso representaba una especie de aventura antropológica-virtual para Norberto Deschamps, quien ya llevaba seis meses en la Tierra enfrascado en una misión de redescubrimiento de su doble identidad como terrícola y como dominicano, así como en su tempestuosa navegación a través del *Mare Tenebrum* del enigma de la apariciones de los niños de origen dominicano en diferentes cuerpos celestes del Sistema Solar, incluyendo al protagonista del último caso en la luna Titán, el cual él mismo trajo a la Tierra. Le gustaba el nombre diminutivo con el que el niño se identificó una vez recuperó la facultad de hablar: Jorgito. Un nuevo estudio de su ADN confirmó su estatus estándar como ser humano, aunque se descubrieron algunas anomalías inexplicables en la codificación de su información genética. Ese problema se halló en todas las macromoléculas de los niños aparecidos. Era como si se hubiese robado alguna información específica de su ADN, ¿por quién o quiénes y con qué fin? En verdad, ese enigma biológico había impresionado más a la comunidad científica que el hecho insólito del viaje en el tiempo que a todas luces los niños experimentaron.

Norberto se dirigió a la sección dedicada a los juegos del Trúcamelo, la Peregrina y el Caracol. Dos nuevas revelaciones habían oscurecido aún más el misterio. La primera: se descubrió que cada uno de los niños, luego de aplicárseles el doble método de la interrogación verbal tradicional y el sondeo de las imágenes subconscientes en un estado de sueño profundo, habían desaparecido mientras jugaban el juego del Trúcamelo. Ninguno de los dos métodos era lo suficientemente evocador como para hacer que la memoria de los niños recreara objetivamente su última experiencia consciente vivida hacía casi tres siglos. El sondeo onírico solo captaba imágenes fragmentadas y la interrogación verbal siempre tenía que luchar con la resistencia de la mente ante la posibilidad de enfrentarse nuevamente con una experiencia traumática, soprándole aliento de vida a través de las palabras. Pero el ensamblaje de todos los testimonios fragmentados construyó una idea clara del fenómeno. Y dicha experiencia decía que todos, sin excepción, jugaban el Trúcamelo a la hora de desaparecer. Pero la verdad no era tan sencilla. Otros elementos intervinieron para hacer de esa realidad algo irreal desde el punto de vista del positivismo científico. Norberto recordó el relato de Jorgito acerca de su propia experiencia, en una sección que tuvo lugar en la Academia de Historiología.

—¿Te sientes cómodo con esa ropa? —le preguntó un Blaise Reynord Deligne envejecido mientras alzaba sus ojos instintivamente hacia el retrato de su fenecido colega Luís Eduardo Moquete, fallecido hacía veinte años. Le hubiese gustado que estuviera vivo sólo para verlo navegar a través de esa nueva maravilla.

—Sí —respondió Jorgito acariciando por centésima vez el extraño material sintético que lo cubría, tan diferente al pantalón de fuerte azul y su camisa de manga corta de poliéster con los cuales estaba vestido al momento de ser descubierto, la misma ropa que usaba el día de su desaparición.

—Bueno, según tu información tienes doce años y tu desarrollo biológico no lo desmiente —prosiguió Blaise—. ¿Cómo ha sido el proceso de familiarización con tu



Crónicas Historiológicas II

cuerpo nuevamente, luego de la normalización de la dinámica celular a la que te sometimos? —esa pregunta se fundaba en el hecho de que todos los niños al parecer habían estado sumidos todo el tiempo de su ausencia en un estado de hibernación. De manera que donde sea que hubieran estado, ciertamente no disfrutaron del paisaje.

—Ya puedo jugar a la pelota... Pero no en mi mente, como les gusta hacerlo a los niños de aquí —respondió Jorgito, haciendo alusión al juego de béisbol virtual. Esa respuesta confirmó las observaciones de los especialistas de que su conciencia sólo había asimilado la parte espacial de la ecuación de Einstein, no la temporal. Aún luego de muchas explicaciones, Jorgito nunca hacía referencia al tiempo sino sólo al espacio. Jamás hubiese dicho «los niños de esta época», por ejemplo, ya que para él sólo había transcurrido un instante, como si se hubiese adormecido y despertado inmediatamente. Para él era como si hubiese aparecido en otro sector de la Ciudad Trujillo en la que vivía, sólo que más moderno.

—¿Y también al Trúcamelo? —se atrevió a preguntar Blaise a sabiendas de lo arriesgado de traer a la memoria el juego.

—No quiero jugarlo jamás en mi vida —fue la contundente respuesta de Jorgito.

—Pero al menos nos podrías contar a mí y al señor Norberto Deschamps aquí presente qué sucedió la última vez que lo jugaste... Ya sabes que es por tu bien —le aseguró Blaise.

Jorgito emitió un suspiro que reflejaba agotamiento. Pero en todo caso, no era tan difícil como parecía; era como tratar de recordar un mal sueño ocurrido la noche anterior. Así que relató nuevamente lo sucedido.

—Esa tarde nos reunimos como siempre los muchachos del barrio para jugar a La Placa, que era un juego de pelota en la que utilizábamos placas viejas de carros que al ser tumbadas por el *pitcher* contrario marcaba un *strike*. Éramos cuatro los jugadores: los dos de un equipo bateaban y los otros dos del equipo contrario pichaban. Ya teníamos un buen rato jugando cuando un grupo de niñas se antojó de jugar al Trúcamelo en una de las aceras. Eso nos molestó pues no nos gustaba que las hembras jugaran en el mismo terreno que los varones. Las ahuyentamos con burlas y bulla y luego de que se marcharon en vez de seguir jugando a La Placa, decidimos jugar al Trúcamelo... porque pensamos que así se incomodarían más. Todo marchaba bien hasta que las niñas, para vengarse de nosotros, comenzaron a jugar «Arroz con Leche». Desde que comenzaron a cantar, sentimos un silencio general en el ambiente. No se escuchaba nada, excepto sus voces:

*Arroz con leche
se quiere casar
con una viudita
de la capital,
que sepa tejer,
que sepa bordar,*



*que ponga la aguja
en su mismo lugar.*

»Luego cantó la niña que hacía de la viudita:

*Yo soy la viudita,
del conde Laurel,
que casarme quisiera
y no encuentro con quién.*

»Luego nuevamente el coro de niñas:

*Por ser tú tan bella
y no encuentras con quién,
escoge a tu gusto
que aquí tienes cien.*

»Entonces, la niña se acercó a mí y me dijo:

*Contigo si
contigo no;
contigo, mi vida,
me casaré yo.*

»Todos los niños estábamos paralizados de miedo por algo que presentíamos pero que no sabíamos qué era realmente. Nos sorprendió que las niñas estuvieran tan alegres. Quise preguntarle a la niña que me eligió si no se daba cuenta del silencio y de que el mundo estaba como durmiendo; de si no había notado que sólo nosotros estábamos despiertos... o vivos;... cuando un sonido como de muchas maracas sonando me cortó las palabras. La niña corrió dando saltitos alegres y risotadas hacia un señor muy alto y vestido de muchos colores que apareció en medio del corro de niñas. Ella lo cogió del brazo y me señaló. El señor se acercó y...

Jorgito cayó desmayado. Al parecer la evocación de su experiencia no era tan simple como tratar de recordar un mal sueño. No obstante, Blaise Reynord ya sabía más o menos lo que siguió gracias a un Expediente Alejandrino muy especial: la historia inédita *El Ataque de los Juegos Alienígenas* de 1949 del escritor dominicano de literatura especulativa Orvuz Nasklit. Casualmente era contemporáneo de Jorgito, pues su carrera se desarrolló desde finales de los años treinta del Siglo XX hasta la segunda mitad de la década del sesenta, cuando desapareció inexplicablemente en el año de 1967. Jorgito, como la mayoría de los niños de su época, había leído muchas de las historias de su serie *El Jefe del Tiempo* en sus versiones infantiles. También permaneció lo suficiente en su propio tiempo como para leer algunos de los números de la versión cómic que se le hizo a la serie por sugerencia de Frank R. Paul. Jorgito desapareció en la primavera de 1947. La historia nunca fue publicada en la revista pulp dominicana *Aventuras en el Futuro Trujillista*. Los verdaderos motivos son desconocidos, pero se especula que el mismo Orvuz lo impidió.

Fue obvio para los exégetas que Orvuz Nasklit había codificado alguna informa-



Crónicas Historiológicas II

ción muy seria en esa historia; la atmósfera que se sentía al leerla era verdaderamente magnética, como si el autor se hubiese forzado a sí mismo a dejar por escrito una experiencia que le espantaba recrear con su pluma, aunque fuera a través de una historia imaginativa; se sentía la urgencia de un alma abrumada por el fardo pesado de una siniestra revelación y su esperanza en las mentes del futuro. La historia, que trataba sobre unos extraños juegos de Trúcamelo diseñados por los venusianos para abducir niños terrícolas y su liberación por el Jefe Trujillo, concluye con una extraña digresión desde la narrativa descriptiva, minimalista y pragmática característica de la ficción pulp, hacia una argumentación filosófica en la que Orvuz, en cuanto narrador omnisciente, toma el primer párrafo de la historia *La llamada de Chtulhu* de H. P. Lovecraft como punto de partida para elaborar una tesis sobre nuestro estatus cósmico. Las palabras finales son una paráfrasis de la idea planteada por Lovecraft:

No estamos solos en el universo, pero es más saludable para nosotros que esa información la sepan a ciencia cierta los alienígenas sobre sí mismos. Y aun cuando nos demos cuenta de que no estamos solos... debemos continuar nuestra existencia como si lo estuviésemos. De lo contrario, muy pronto comprenderemos la veracidad del viejo adagio popular: «Es mejor estar solo que mal acompañado». Esta historia es un mensaje en una botella que irá a la deriva en los mares del tiempo. Mares que sólo el Jefe del Tiempo se ha atrevido a navegar en nombre de la Justicia, la Paz, el Orden y el bienestar de su patria.

También era evidente la conexión más que casual entre la aparición de la extraña entidad que según los testimonios de los niños, siempre era precedida por los cánticos propios de los juegos de corros de las niñas, y el uso de ellos por Orvuz Nasklit en su historia, donde siempre preceden la aparición de los venusianos. La historia era una mezcla de ciencia ficción y literatura sobrenatural. La función que Orvuz le otorgó a los cánticos de los corros es la de invocaciones mágicas, o radiofrecuencias que fungían como señal para los venusianos que marcaban zonas donde había niños «adecuados» para sus propósitos. Una de las características de la trama es que los venusianos sólo abducían algunos niños que cumplían con unas condiciones biológicas determinadas. Estaba registrado que Orvuz colaboró con la señora Edna Garrido de Boggs en una investigación sobre las desapariciones. ¿Acaso descubrió algo demasiado peligroso como para revelarlo a través de un género ordinario de divulgación como el ensayo? Lo cierto es que los psientíficos del Centro de Estudios Psiclónicos de la Academia de Historiología concluyeron que la utilización de Orvuz del concepto «una doble hélice en espiral», más que un elemento especulativo de la trama, era una misteriosa alusión a la espiral del ADN cuando aún no había sido descubierta por James D. Watson y Francis Crick.

Norberto Deschamps arribó al salón metamórfico donde se jugaba el Trúcamelo. En vez de ser jugado en la realidad virtual se jugaba en una instalación especial cuyo piso diseñaba las figuras geométricas de manera automática. Estos salones de juegos habían llamado la atención de los investigadores por un fenómeno que representaba



Crónicas Historiológicas I

la segunda revelación: muchos niños testificaron que el sistema estaba enloqueciendo y diseñando Trúcamelos con figuras geométricas extrañas. Como aquellas que Orvuz Nasklit utilizó en su historia *El Ataque de los Juegos Alienígenas*: los sólidos platónicos.

Lo más extraño era que cada caso en los que los niños y niñas vivieron la experiencia de ver su Trúcamelos tradicional de nueve o doce casillas convertirse en la proyección bidimensional de algún sólido platónico, coincidió con la aparición de un niño dentro de una figura similar. Norberto vio como el salón de juegos prestidigitaba un paisaje geométrico que se extendía *ad infinitum*, dentro del cual los niños sentían que estaban jugando sobre una lámina diseñada con líneas fluorescentes. Esta flotaba sobre un espacio celeste poblado de estrellas y nebulosas. De repente, el Trúcamelos se proyectaba, definiéndose con colores diferentes a los que matizaban las miríadas de hexágonos que formaban la lámina. Los niños jugaban utilizando como *chatas* las estrellas, planetas y lunas. Irónicamente, cada vez que un niño llegaba al «cielo» y por tanto ganaba, esta casilla de dos dimensiones devenía en tres, capturando al niño dentro de ella. Seguía ganando altura hasta convertirse en un túnel que se conectaba con el cuerpo celeste que había elegido el niño como *chata* para jugar. De esa manera, el niño quedaba en posesión de ese cuerpo celeste convirtiéndose en su amo y señor. Mientras más acumulaban, más poder obtenían. Poder que si llegaba a cierto nivel, los haría merecedores de un viaje hacia el destino estelar que desearan dentro de la jurisdicción de la colonización terrestre del Sistema Solar.

En el curso de los siguientes meses Norberto se dedicó a profundizar más en el caso del «Misterio Lúdico» como lo bautizaron tanto él como los psientíficos del Centro de Estudios Psiclónico de la Academia de Historiología. Eso sin descuidar su búsqueda personal de su identidad terrestre visitando lugares de interés y presenciando las manifestaciones petrificadas en una hibernación museográfica de las costumbres locales expresadas en toda su crudeza. Una de las cosas que más le impactó fue ver un grupo tocando merengue típico, ¡humanos reales!, no entes artificiales fabricados con carne cibernetica como en el caso de los seres mitológicos, interpretando una música que no había sido disfrutada por su línea genética desde hacía más de un siglo.

Pero incluso en ese sentido, la investigación del caso le ofrecía la experiencia más directa: nada mejor para obtener información fidedigna de una época determinada que hablar con una persona perteneciente a ella. Por eso Norberto dedicaba largas horas a dialogar con los niños del siglo XX, especialmente con Jorgito, cuya protección le fue concedida. A través de sus conversaciones con el niño sobre la realidad de su pasado y las revelaciones sobre su experiencia que cada vez arrojaban más luz al misterio, debido al estado de íntima confianza que había creado su convivencia, Norberto comprendió más el estado de espanto que los niños vivieron mientras sus cuerpos eran manipulados por los hilos melódicos de la flauta de la entidad, y su captura dentro de una trampa demasiado fantástica como para que pudieran comprender. Se preguntaba por qué los niños contemporáneos que vivieron una expe-



riencia parecida mientras jugaban al Trúcamelo en los salones metamórficos, no padecieron un terror semejante. Ninguno de ellos dijo haber experimentado algo más inusual que la sorpresa de ver sus Trúcamelos transformados en proyecciones bidimensionales de sólidos platónicos, y eso a pesar de que sus casos estaban conectados con las apariciones de los niños del siglo XX de una manera más que casual. Sentía que hurgaba en el lugar equivocado. Fue en ese momento cuando Norberto Deschamps decidió desviar su atención hacia una de las «etnias de la imaginación» más misteriosas y elitistas: el grupo virtual «El Eón de Platón». Se definían como los habitantes de una dimensión donde las ideas arquetípicas eran tan materiales que hacían tropezar tu mente. «¡Demonios... Eso está profundo!», se dijo cuando su mente tropezó por primera vez con la idea de investigarlos.

V

—Bienvenido al ciberespacio El Eón de Platón, señor Norberto Deshamps. Dígame ¿Qué arquetipo platónico representa su Santo Grial?

La voz que Norberto escuchó sonaba mítica y remota, no en término del espacio sino del tiempo, como si hubiese salvado los eones que separan las edades mitológicas de la humanidad de sus ciclos históricos. Abrió los ojos lentamente, pues la realidad en la que se encontraba estaba bañada de una luz más abstracta que la que se podía esperar en un ciberespacio. Cuando su consciencia se identificó con la personalidad de su Ideoentix, pudo ver a través de sus ojos que el paisaje circundante ostentaba una luminosidad mediterránea. Se descubrió al pie de un extraño Partenón recreado con una arquitectura simétrica, matizada con un gris metálico que contrastaba con el poderoso azul profundo del mar en cuya orilla estaba erigido: un mar con una serenidad sobrenatural, perturbada de vez en cuando sólo por el ascenso de sus profundidades de sirenas y tritones. La soledad del entorno era mágica. Hubiera jurado que él era el único ser inteligente en ese ciberespacio, exceptuando el ciberespacio mismo; que era el que le hablaba con esa voz que surgía de todas partes.

—¿Quién eres? —preguntó la conciencia de Norberto tras su Ideoentix, ataviado con una túnica blanca que lo hacía parecer un ciudadano de la Grecia antigua.

—Mi nombre es Timeo y soy la IA regente de este ciberespacio —respondió la voz—. Me sorprende que lo preguntes, después del largo tiempo que invertiste tratando de ser parte de El Eón de Platón.

—¿Timeo?... —repitió Norberto como si buscara el nombre en su memoria—. Ah sí... leí tu diálogo.

—Descuida —continuó Timeo— algunos de nuestros nuevos miembros sufren lo que denominamos «la estadía en la caverna», que no es más que un lapso de tiempo de confusión debido al proceso de ajuste e identificación de su primera identidad, la física, con la de su nueva identidad virtual o Ideoentix. Esto es así porque, contrario



Crónicas Historiológicas I

a las identidades digitales de los demás ciberespacios, los de El Eón de Platón son al igual que yo, inteligencias artificiales. Pero aún no me has contestado la pregunta... ¿Qué arquetipo platónico representa tu Santo Grial?

—No entiendo —respondió Norberto al tiempo que se acercó a la orilla del mar para fijar su vista de manera obsesiva sobre el reflejo en su superficie de un rostro caucásico de poblada barba blanca. «*No se parece en nada al rostro mulato que recuerdo de mi vida física*», pensó, mientras un estremecimiento sacudió la túnica sobre su cuerpo. Estremecimiento que reflejaba un miedo instintivo a perder su identidad, sustituida por un arquetipo genético tan legendario como la antigua Grecia misma... Tan distante del caribeño, fruto de mil mezclas raciales hechas al azar de la ambición prometeica del hombre.

—Significa qué te motivó a ser parte de nosotros —aclaró Timeo sacándolo de su reflexión.

—Ahora lo recuerdo —respondió Norberto con sus ojos perdidos en el horizonte del mar—. Investigaba un caso extraño, de unos niños dominicanos del siglo XX que aparecieron repentinamente en nuestra época. Lo hicieron dentro de proyecciones bidimensionales de sólidos platónicos; los mismos diseños en los cuales se convirtieron los Trúcamelos en los que jugaban en su propio tiempo en el momento de desaparecer. Pensé que aquí podría encontrar alguna información que arrojara luz sobre el caso.

—¿Información que arroje luz sobre el caso... o el origen de las desapariciones? —dijo Timeo en un tono enigmático.

—Ambas cosas... si fuera posible —titubeó Norberto.

—Has de saber —dijo Timeo enfáticamente— que El Eón de Platón es la encarnación de un ciclo cósmico que sólo estaba esperando que los efectos de la Post-Singularidad tecnológica sobre la inteligencia y conciencia del hombre comenzaran a madurar. Es un ciberespacio destinado a los seres que vean esta realidad virtual como una interfaz conectada a sus inquietudes espirituales más que a su cerebro; el espacio ideal para la búsqueda de la idea arquetípica que cada uno entienda es la que encarna en el plano físico. Nuestra meta es fundirnos con las ideas, no con sus reflejos. Y por primera vez desde que nuestro maestro Platón reveló esa verdad al mundo, estamos en la condición de hacerlo gracias a la dimensión alternativa del ciberespacio. Eres un caso especial Norberto, pues nunca has sentido la necesidad de ser un buscador de tu arquetipo individual sino grupal y eso en tiempos recientes con tus inquietudes por tu identidad terrestre y caribeña. En otras palabras, eres un «Reflejo» en nuestro ciberespacio, una «Sombra» que nunca debió escapar de la caverna del mundo visible y físico —a la que por nivel evolutivo perteneces— en busca de la luz de la región inteligible de El Eón de Platón. Pero te preguntarás por qué te permitimos ingresar en nuestro ciberespacio si ya sabíamos que no calificabas para habitar en él... Bueno, tu intuición ha demostrado ser una amenaza. Responderé tu pregunta no formulada de esta manera.



Crónicas Historiológicas II

Una estruendosa conmoción se escuchó en lo alto reclamando la atención de Norberto. Vio al dios Zeus montado sobre una nube en el momento en que lanzó un rayo sobre el espacio, abriendo una grieta tras la que se asomó un cúmulo de estrellas. El poder del altisonante hendió verticalmente la nivea brillantez de la luz y el marco azulado en el que estaba insertada entre el cielo y el mar. De la estrella más brillante se asomó flotando hasta el portal una entidad que traspasó su umbral hasta la dimensión virtual de El Eón de Platón. Luego, desde el fondo del mar emergió la poderosa figura del dios Poseidón, que borró con su tridente la gigantesca mancha sobre el pliego de códigos matemáticos en el que estaba plasmada la escena mediterránea. Al instante, ambos dioses desaparecieron, quedando sólo la figura de la entidad alienígena ¡sideral y espantosa!, tan gigantesca que a Norberto le pareció que era una versión del titán Atlas sosteniendo ese mundo virtual. La entidad parecía estar formada de un material gelatinoso semitransparente que irradiaba una fosforescencia ambarina. Pero la vibración de la radiación era tan rápida que parecía una presencia espectral vagamente antropoide. Desde el principio Norberto no tuvo la menor duda de la identidad del ser: era un extraterrestre. La voz de éste le ahorró la molestia de seguir especulando:

—Me presento de nuevo —dijo el ser—. Tanto yo como otros de mi raza hemos sido conocidos con muchos nombres simbólicos en este planeta desde los tiempos míticos en que nos hemos presentados a sus habitantes, sustituyendo muchas veces dentro del círculo mágico a los demonios que invocaban. Pero de todos los nombres, con el que personalmente nos hemos identificado ha sido con el de Metatrón: el Ángel de la Presencia. Aunque no tengo problema en seguir siendo Timeo para ti. Somos una especie alienígena oriunda de esta misma galaxia. Llevamos mucho tiempo experimentando con la estructura genética de los diferentes seres vivientes de este planeta en orden a encontrar respuesta a los desafíos que la vida le ha ido planteando a nuestros genes y, por ende, a nuestra existencia, en cuanto especie con un arquetipo biológico determinado. Pues lo que nos preocupa no es desaparecer, tal posibilidad es imposible, sino dejar de ser lo que somos teniendo que adaptarnos a la vida desde un organismo mutado sólo para seguir existiendo.

»Tenemos la capacidad de devenir en formas energéticas —continuó Metatrón— y deshacernos, por así decirlo, de la vestimenta física, pero resultaría en una amenaza más profunda para nuestra existencia, ya que rompería con el esquema multidimensional que ponemos en marcha como parte del equilibrio matemático del espacio y sus múltiples dimensiones. En otras palabras, es necesario la existencia de nuestra expresión tridimensional para que las demás funcionen, de lo contrario se secaría nuestro Árbol de la Vida. Se borraría la idea arquetípica que encarnamos como especie y como parte integrante del fenómeno de la vida.

»La tecnología nos ha brindado una herramienta muy útil para establecer puestos de avanzada en este planeta: el ciberespacio. Considera El Eón de Platón como nuestro centro de operaciones en la Tierra. No hay una mejor manera de estar entre los humanos que adoptando la identidad digital de un avatar. Y de to-



Crónicas Historiológicas I

dos los ciberespacios con categoría de inteligencias artificiales, El Eón de Platón es el que más se ajusta a nuestra naturaleza. Lo posee todo, desde la realidad de las ideas arquetípicas hasta la de los sólidos platónicos, los cuales por cierto, son nuestro juego favorito en este planeta. No pasó mucho tiempo antes de que suplantáramos la IA original.

—No entiendo... —se atrevió a intervenir Norberto—. ¿Qué tiene que ver todo eso con la desaparición de niños terrestres... dominicanos?

—La clave de nuestra supervivencia como especie está en el desarrollo de una flexibilidad en nuestro genoma para asimilar genes de otras especies —explicó Metatrón—. Ya habíamos experimentado con la mezcla artificial de nuestros genes con las razas de hombres que poblaron la Tierra hace milenios. También con los genes de toda clase de animales. Ningún experimento tuvo éxito; ninguno respondió a los desafíos que le planteó nuestra evolución biológica así como la química de nuestro planeta. Y era que en el proceso aparentemente sencillo de la evolución natural, se ponía en marcha una mecánica de causa y efecto que no se podía replicar de manera artificial; así como pequeños detalles integrados en el orden nada menos que por el azar que planteaba la adaptación de la vida a las hostilidades de cualquier planeta. El descubrimiento aparentemente fortuito del Nuevo Mundo y sus razas indígenas, su conquista y colonización por los europeos, la integración en el proceso de construcción de los nuevos pueblos de otros elementos raciales como el africano, dieron como resultado, especialmente en el caribe, un nuevo hombre que no sólo era fruto de una mezcla de culturas diferentes, sino también de una mezcla genética diversa que, en el caso de los dominicanos, ostentaba una manifestación tan pintoresca que podía desafiar los matices del espectro electromagnético.

»El equilibrio de un nuevo orden genético —fruto de una diversidad de elementos raciales diferentes— que tanto nos costó hacer realidad, se logró en unos cuantos siglos gracias a un proceso natural que incluía detalles imposible de reproducir en el laboratorio, pues ¿cómo hubiésemos podido reproducir la atracción sexual entre dos seres de razas diferentes que triunfa luego de la férrea posición de una repugnancia que no estaba basada sólo en lo físico, sino en visiones diferentes del mundo, incluyendo la creencia de la superioridad evolutiva de una raza sobre otra? ¿Cómo reproducir la adaptación a nuevos productos alimenticios o a las enfermedades que se transmitieron las diferentes razas entre sí y que no fue posible vencerlas desde su estado puro sino por el elemento mulato o mestizo que finalmente superó aquellos obstáculos que sus ascendientes no pudieron? ¿Cómo reproducir en esa mezcla genética los desafíos del medio ambiente?... En fin... La composición genética del pueblo dominicano fue la solución a nuestro problema, ya que en ella yacía la respuesta a nuestra búsqueda de un ejemplo orgánico natural que no obstante siendo fruto de la mezcla genética, sobrevivió como una variedad poderosa de la especie. Lo entiendes ahora: necesitamos sus genes para sobrevivir como especie. Nos era imprescindible mezclarnos con ustedes.

»De manera que decidimos no sólo apropiarnos de ellos, sino extraerlos de los ni-



Crónicas Historiológicas II

ños, pues se ubicaban en una fase de desarrollo en la que sus genes ya habrían dado pruebas de su adaptación a los desafíos de las condiciones del caribe, mientras aún conservaban un nivel de flexibilidad para ajustarse a un genoma alienígena. El universo nos gritaba: «*El mestizaje o la muerte*».

»Ahora bien, somos una raza alienígena con una sensibilidad biológica a las fuerzas del universo que sería interpretado como magia por los terrícolas. De alguna manera, los típicos cantos infantiles de los niños dominicanos poseían el mismo poder magnético de un conjuro mágico. Ellos ejercieron un poder de atracción sobre nosotros como no lo habíamos sentido desde hacía milenios. Quizás eso se debió a la conjunción de una multiplicidad de factores, siendo el más poderoso la figura de Rafael Leónidas Trujillo, cuyo régimen estuvo imbuido de una ambición fáustica que no tuvo parangón en República Dominicana en las décadas posteriores, pues sólo ahora, gracias a la Mitotecnocracia, los habitantes de este país están conectados nuevamente con sus propios mitos ancestrales. Así que esas canciones infantiles y sus juegos constituyeron una señal energética que, a manera de faro, nos guio hasta aquellos niños con el mestizaje más poderoso codificado en sus genes. El segundo paso fue utilizar los sólidos platónicos para capturar a los elegidos que, obviamente, no siempre pasaban la prueba de selección genética. Por cierto... ¿no te gustaría jugar?

—¿¡Qué...!?! —comenzó a decir Norberto pero sus palabras se detuvieron pasmadas al borde del abismo de un extraño fenómeno.

El ciberespacio de El Eón de Platón se meció como si todo el paisaje fuera un tapiz sacudido por un viento del mundo real. El mar se deslizó bajo sus pies y comenzó a moverse hacia el oeste como si fuera una especie de alfombra mágica en pos del ocaso. Aunque por momentos, a Norberto le parecía que era el horizonte el que avanzaba hacia él... ¿O era sólo una ilusión óptica? Intentó desconectarse pero para su sorpresa, la cita filosófica que hacía las veces de clave no funcionó. «*Descuida... Muy pronto estarás desconectado para siempre de ese lastre de carne y huesos que llamas tu cuerpo físico*», dijo Metatrón con la voz de su propio Ideoentix. Miró hacia la superficie del mar y se estremeció al ver su reflejo observarlo con una maligna sonrisa dibujada en su rostro. Era obvio que era controlado por Metatrón y su conciencia era una prisionera dentro de él.

La proyección de una gran sombra lo hizo deshacerse del hechizo narcisista de contemplar el reflejo. Al levantar su mirada, vio un promontorio gigantesco que constituía el límite del mar Mediterráneo. Sobre su cima estaba parada la figura semidivina de un hombre ataviado con la piel de un león y sosteniendo un garrote en su mano derecha: era Hércules. El héroe golpeó con todas sus fuerzas el centro del promontorio, dividiéndolo en dos mitades y separando de esa manera a África de Europa. «*¡Las columnas de Hércules!*», exclamó la mente de Norberto. Las aguas del Mediterráneo traspasaron su umbral y se derramaron dentro del ignoto Atlántico de épocas remotas. Muy pronto se presentó a su vista la mítica isla de la Atlántida descrita por Platón en sus diálogos *Timeo* y *Critias*. A los lejos, vio refulgir la plata y el oro que revestían el Templo de Poseidón, poderoso centinela que desde la acrópolis había



Crónicas Historiológicas I

precedido la investidura monárquica de los descendientes de los diez hijos de Poseidón y Clito durante generaciones. Su entrada principal se abrió como las fauces del Kraken, cerrándose sobre Norberto mucho antes de que pudiera alcanzar el primer anillo concéntrico de tierra de los dos que rodeaban la isla central.

Los fulgores del oricalco de las paredes cabalgaban agresivos sobre una plateada banda espectral ruborizada de un matiz violeta. Sus fotones se estrellaron contra los ojos aturcidos de Norberto que acababan de abrirse luego de permanecer enceguecidos por el olvido que dominó su conciencia durante el tránsito al interior del templo. Yacía al pie de la estatua de Poseidón, que parecía moverse en la dimensión de un tiempo virtual; movimiento que no avanzaba del mismo punto en las tres dimensiones que sus sentidos construían. Los seis caballos alados y la corte de nereidas que rodeaban al dios marino lucían irreales, como un ionograma proyectado desde el plano de las ideas arquetípicas. Las paredes de la estancia circular estaban alineadas con las estatuas de los diez primeros reyes de la Atlántida, iniciando desde ambos lados de la estatua de Poseidón con la de Atlas y Eumelo: los dos primeros gemelos de los cinco pares que Poseidón y Clito concibieron. Las últimas estatuas, las de Azas y Diáprepes, flanqueaban un monumental altar que se alzaba en el extremo opuesto del salón, justo al frente de la estatua de Poseidón. En el centro del piso del templo, entre la estatua y el altar, estaba trazada una extraña figura geométrica que consistía en seis círculos externos distribuidos de manera simétrica, separados uno del otro. Rodeaban otros seis círculos internos colocados uno junto al otro en cuyo centro había otro círculo, completando un total de trece. Desde el centro de cada uno de los círculos partían líneas hacia el centro de los círculos restantes. Norberto no recordaba haber visto esa figura anteriormente.

Un repentino impulso lo hizo levantar su vista nuevamente hacia el altar. Se sorprendió al ver una figura de aspecto escalofriante sentada en forma de flor de loto en su centro. Inmediatamente pensó en la descripción del personaje de la historia *El Ataque de los Juegos Alienígenas* de Orvuz Nasklit y también en la entidad de la que hablaron cada uno de los niños del siglo XX. Norberto no tuvo tiempo de comprender el significado del momento que estaba viviendo, que ya comenzaba a parecerle una pesadilla, pues una tenebrosa melodía se extendió por toda la estancia del templo. Avanzó siniestra, como si sus notas fueran brujas volando sobre escobas en pos de un aquelarre. Era la entidad quien la producía con una especie de flauta. Casi inmediatamente, escuchó una canción infantil, emanada de un lejano pasado, no obstante más real y verdadero que el presente virtual en el que estaba atrapado. El ionograma de unas niñas formando un corro se proyectó sobre el espacio del templo: niñas del siglo XX dominicano. Una antigua realidad invadiendo los dominios abstractos del ciberespacio El Eón de Platón. No, no era tecnología... Era magia. Los versos de la canción le dieron voz a la melodía que tocaba insistentemente la entidad:

*Un día de paseo
una señora
rompió con su sombrero*



una farola.

*Al golpe de la farola
salió el director: pero dígame señora,
¿quién ha roto ese farol?*

*Disculpe, caballero,
que yo no he sido;
ha sido mi sombrero,
el atrevido.*

*Si ha sido su sombrero,
una multa pagará,
para que otro día sepa
sombrero adónde va.*

*No quiero más sombreros
ni más capote,
sólo una redecilla
de cuatro motas.*

Una de las niñas de adelantó hacia el umbral de la proyección, señaló a Norberto con una mano gigantesca y dijo: «*Es tiempo de que pagues la farola que rompiste con tu sombrero*». Entonces, la niña materializó una pequeña piedra achatada y se la entregó, desapareciendo al instante junto al resto de la proyección. A su lado se encontraba parada la entidad; su perenne y demoniaca sonrisa devoraba el alma de Norberto, como si su cercana perdición fuera un chiste. La entidad se llevó la flauta nuevamente a sus labios y tocó. El Ideoentix de Norberto avanzó hacia la figura geométrica sosteniendo en su mano la piedra achatada. Una vez más intentó desconectarse sacando fuerzas de un instinto de supervivencia despertado por un terror alarmante. Tampoco tuvo éxito en esa ocasión. Al otro extremo de la estancia del templo, apareció nuevamente la figura alienígena de Timeo o Metatrón. El regente habló por última vez en el transcurso de la conexión de Norberto con su vida:

—La figura que ves es llamada el Cubo de Metatrón y simboliza el Árbol de la Vida, es decir, el genoma de cada especie. Pero digamos que en esta ocasión, simboliza el de la especie a la que pertenezco. Para ti no será más que un Trúcamelo, ese elemento lúdico que representa una parte tan esencial de esa identidad dominicana con la cual quisiste reencontrarte. Como puedes ver, superpuestas sobre la figura central, se proyectan fantasmales las figuras de tres sólidos platónicos: un doble tetraedro, un doble cubo y un octaedro, todos formados por el patrón que trazan las líneas que parten de cada uno de los centros de los trece círculos. Este es el juego: si logras hacer coincidir los vértices de uno de los dos sólidos platónicos restantes, el icosaedro y el dodecaedro, con el centro de cada uno de los círculos en un solo ciclo de saltos... vivirás. De lo contrario, tu espiral genética adornará la galería de algunos de nuestros museos dedicados a la biología cósmica. Esa es la única función que tendrás para nosotros, ya que eres un humano modificado genéticamente. Lo siento,



pero tu mestizaje porta la mácula de la ingeniería genética y las secreciones químicas de los nanorrobots que juegan al Trúcamelo en tu doble hélice. ¡Ahora juega!

Norberto quiso gritar a todo pulmón pero su Ideoentix no se hizo eco de los impulsos nerviosos enviados por su desesperado cuerpo físico. Sabía que era imposible establecer la armonía entre los vértices del icosaedro o el dodecaedro con los centros de los trece círculos del Cubo de Metatrón, aun si este fuera una proyección tridimensional. Supo que su suerte estaba echada. Así que decidió jugar un papel activo en su propia condena arrojando el único dado que le permitieron poseer: la piedra achatada. Miró a la entidad directamente a los ojos. Vio que sus pupilas estaban cubiertas por un cúmulo de estrellas tan alienígenas de la de este cuadrante cósmico como lo era el mismo Metatrón de la especie humana. El momento fue revelador: comprendió que en alguna parte de ese cúmulo de estrellas se encontraba el sistema planetario originario de la especie a la cual pertenecía Metatrón. Su mirada descendió dando saltos entre los diferentes colores estampados en la vestimenta del bufón extraterrestre. Cada uno de ellos estaba limitado sólo por una figura geométrica: el Cubo de Metatrón. A diferencia de los sólidos platónicos con los cuales estaba adornada en el siglo XX y quizás en el siglo XIII, cuando raptó al grupo de niños de la ciudad de Hamelín, en un intento infructuoso de aprovecharse de unos genes terrícolas que resultaron ser demasiado puros para sus propósitos.

Norberto Deschamps sintió la realidad de la piedra mientras la empuñaba con sus manos virtuales. Sin más preámbulos, la lanzó al círculo del centro y dio un saltó cayendo dentro de él sobre sus dos piernas. Al momento de inclinarse a tomar la piedra, todo acabó. Lo único que quedó de él fue una espiral girando dentro de la cristalina figura geométrica del Cubo de Metatrón, incrustado en la estrafalaria vestimenta del flautista del espacio exterior.

Su cuerpo físico nunca se volvió a ver en el mundo real, y para la Mitotecnocracia, las apariciones de los niños dominicanos del siglo XX continuaron siendo un misterio. Los humanos siguieron integrándose al ciberespacio El Eón de Platón, deseosos de devenir en sus ideas arquetípicas. Sin sospechar que ellas a la vez eran proyecciones de las ideas de una raza alienígena.



NOTA SOBRE EL AUTOR

O**dilius Vlak** es el seudónimo de **Juan Julio Ovando Pujols** (Azua, República Dominicana). Escritor con una continua formación autodidacta; periodista y traductor independiente. Como traductor independiente se ha dedicado a traducir textos inéditos en español, ya sean ensayos, cuentos o poemas, relacionados con la literatura de género. Entre ellos una serie de las historias de ciencia ficción pulp de **Clark Ashton Smith**, publicadas en su momento en la revista *Wonder Stories*. Como escritor, tiene dos libros de poemas en prosa inéditos en imprenta pero cuyos textos, al igual que sus traducciones, están publicados en el blogzine *Zothique The Last Continent: Tumbas sin fondo* y *Plexus lunaris*. Actualmente trabaja en el desarrollo de dos ciclos de historias: *Crónicas de Tandrel* y *Crónicas hitoriológicas*. Es un colaborador regular de la revista digital de microrelatos fantásticos, miNatura.



GLOSARIO

Arribar: Verbo intransitivo que significa llegar a un lugar.

Buchigá: En el habla popular dominicana significa literalmente expulsar el agua contenida en la boca [el buche].

Cambrón: Árbol propio de la flora sureña dominicana.

Cemí: Ídolo taíno de tamaño variable fabricado de madera, algodón, piedra, barro o hueso. Representaban algún aspecto de la divinidad y fuerzas de la naturaleza. También eran intermediarios entre los humanos y las fuerzas suprafísicas.

Chele: Antigua moneda dominicana de un centavo ya fuera de circulación.

Chichigua: Término dominicano para denominar el juguete llamado «Cometa».

Cocuyos: Nombre taíno del insecto coleóptero llamado luciérnaga.

Epuelazo: En el habla popular dominicana significa «Espolonazo», aludiendo al espolón o «espuela» de los gallos.

Fungir: Verbo intransitivo que significa desempeñar un determinado cargo o función. De uso especialmente en América Latina.

Guasábara: Arbusto espinoso común en la región de Azua y los bosques secos. Escrita con «Z», significa batalla o guerra simulada en lengua taína.

Juidero: En el habla popular dominicana significa escapar corriendo de manera precipitada.

Mangú: Plato típico dominicano hecho de plátanos majados.

Mangulina: Ritmo musical dominicano propio de la región del sur. Hoy sólo existe como expresión folclórica.

Pitcher: En el juego de béisbol es el jugador lanzador.

Reportar: Verbo transitivo que significa dar a conocer una información. De uso especialmente en América Latina.

Sancocho: Plato dominicano a manera de caldo hecho con diferentes víveres de origen vegetal y carnes.

Strike: En el juego de béisbol significa una falta en el bateador.

Trabajar por el librito: Hacer las cosas como lo estipulan las reglas.

Trúcamel: Término dominicano para denominar el juego de la Rayuela.

Turpenes: Personas de mucho poder e influencia.

Untá: «Estar untáo», expresión que denota que una persona o cosa está protegida con algún tipo de magia.