

# MINATURRA

Revista de lo breve y lo fantástico



## IX CERTAMEN INTERNACIONAL DE MICROCUESTO FANTÁSTICO miNatura 2011

La Revista Digital miNatura convoca el IX Certamen Internacional de Microcuento Fantástico miNatura 2011.

### BASES DEL CERTAMEN

**1.** Podrán concursar todos los interesados, sin límite de edad. Las obras inéditas o no reflejarán temáticas del género fantástico, ciencia ficción y/o terror, pudiendo haber sido publicadas en medios digitales (blogs, webs, etc.). No se admiten trabajos publicados en papel.

**2.** Los trabajos deberán presentarse en castellano.

**3.** La longitud de los textos no podrá ser superior de 25 líneas (en Office de Word tamaño papel DIN A4 con 3 cm. de margen a cada lado). Los trabajos se presentarán en Tipografía Time New Roman puntaje 12.

**4.** Se aceptarán hasta dos obras por autor en un único mensaje. Todos los participantes recibirán acuse de recibo.

**5.** Los trabajos deberán ir firmados. Dicha firma incluirá: nombre, nacionalidad, edad, dirección postal, e-mail y un breve currículum literario en caso de poseerlo. No se aceptan seudónimos.

**6.** La participación deberá entregarse únicamente por vía e-mail a: [minaturacu@yahoo.es](mailto:minaturacu@yahoo.es) indicando en el asunto: "IX Certamen Internacional de Microcuento Fantástico miNatura 2011" (no se abrirán los trabajos recibidos con otro asunto).

**7.** La participación y los datos exigidos, deberán ir integrados en el cuerpo del mensaje.

No se admiten adjuntos de ninguna clase.

**8.** Se otorgará un único primer premio por el jurado consistente en la publicación de la obra ganadora en nuestra revista digital, diploma, y una memoria flash de 4gb (que serán enviados vía

postal a la dirección de correo que facilite el ganador). Así mismo se otorgarán las menciones que el jurado estime convenientes que serán igualmente publicadas en el número especial de la

Revista Digital miNatura dedicado al certamen, recibiendo éstos diploma acreditativo. (La organización del certamen no se hará cargo de la posible pérdida o deterioro del premio o los diplomas en su traslado postal).

**9.** Dado el gran número de trabajos presentados en anteriores convocatorias de menores de edad, el jurado seleccionará los mejores microcuentos de participantes menores de 16 años, que igualmente recibirán diploma, y serán publicados en la revista.

**10.** Bajo ningún supuesto el primer premio quedará desierto

**11.** El jurado estará integrado por miembros de

nuestro equipo, y reconocidos escritores del género. El fallo del jurado será inapelable y se dará a conocer el 30 de septiembre de 2011 por correo electrónico a todos los participantes una vez haya sido publicado en diversas y distinguidas páginas web y blogs relacionados con el género.

**12.** Los autores no perderán los derechos de autor sobre sus obras.

**13.** El plazo de admisión comenzará el día 15 de marzo y vencerá el día 30 de junio de 2011 a las 12 de la noche hora española.

**14.** La participación en el concurso supone la total aceptación de sus bases.



Ricardo Acevedo E. y Carmen Rosa Signes  
*Directores de la Revista Digital miNatura*

## Dossier: Superhéroes

Pauner, Yaya San, Fraga, José Gabriel, Toni.

### Editorial:

“Es un hombre que tiene una misión pero no es la venganza lo que le mueve. Bruce no persigue una vendetta personal... es mucho más que todo eso. Es mucho más noble. Quiere que el mundo sea un lugar mejor donde un joven Bruce Wayne no sea una víctima”

Frank Miller a *Amazing Heroes* (1986)

Recuerdo que de niño esperaba con ansias le llegara a un amigo mío (su padre viajaba mucho) las portadas de aquellos tipos vestidos ceñida lycra de colores chillones acometiendo las más grandes proezas físicas o usando sus asombrosos poderes (¡siempre quise tener visión de rayos x!), son los Superhéroes que luego de adultos... ¡maldito Nietzsche!, se convirtieron en El Übermensch (*Der Einzige und sein Eigentum*, publicado por Max Stirner en 1844) o El Hombre Nuevo creadores del Hombre: *solitario, seguro, independiente e individualista, y no se deja llevar por la multitud; al contrario de las personas débiles, que sólo se dejan llevar por las tradiciones y las reglas establecidas.*

Hombres (o mujeres) mordidos, contaminados o traumatizados, siempre al filo de la ley como vigilantes (de Gotham City, Metropolis, etc) frente a sus arquidiócesis de villanos.

No queremos cerrar esta editorial sin agradecer a aquellos que dan imagen a nuestros sueños (y pesadillas): Rubert,



*La Dirección*

### Sumario:

1/ **Portada:** “s/t” por José Gabriel Espinosa (España)

2/ IX Certamen Internacional De Microcuento Fantástico miNatura 2011

3/ **Editorial**

3/ **Sumario**

4/ **Miedo, Mentiras y Tinta China:** Cómo Elegir/ *Rubert (Brasil)*

5/ **Miedo, Mentiras y Tinta China:** ¿Superman?/ *Rubert (Brasil)*

6/ **Artículo:** Peter Parker vs Joe

Quesada. El triunfo del villano y la decadencia de un héroe/ *David Mateo (España)*

8/ Así habló Zaratrusta/ *Friedrich Wilhelm Nietzsche (Alemania)*

9/ Poderes/ *J. Javier Arnau (España)*

9/ Cómo descubrí al Superhombre/ *G. K. Chesterton (Inglaterra)*

10/ Las entrañas de la maldad/ *Sarko Medina Hinojosa (Perú)*

10/ Más que humano/ *Theodore Sturgeon (USA)*

11/ La segunda batalla (y final) de Okinawa/

**Directores:** Ricardo Acevedo E. y Carmen R. Signes Urrea

**Portada:** “s/t” por José Gabriel Espinosa (España)

**Diseño de portada:** Carmen R. Signes Urrea

**Logo:** José Castillo Arias (Colombia)

**Colaboraciones:** [minaturacu@yahoo.es](mailto:minaturacu@yahoo.es)

**Descargarla en:** <http://www.servercronos.net/bloglce/index.php/minatura/>

Juan Pablo Noroña Lamas (Cuba)

11/ ¡Cura ami hija, mutante!/ Philip K. Dick (USA)

11/ El empleado/ Juan Manuel Valitutti (Argentina)

12/ Los Grandes descubrimientos perdidos I La invisibilidad/ Fredric Brown (USA)

13/ Secretos/ Joe Álamo (España)

14/ Los Grandes descubrimientos perdidos II La invulnerabilidad/ Fredric Brown (USA)

15/ Cuestión de tamaño/ Tanya Tynjälä (Perú)

15/ Los Grandes descubrimientos perdidos III La Inmortalidad/ Fredric Brown (USA)

16/ Lujuria inducida/ Iván Martínez Reyes (México)

17/ Oh, luminosa y brillante estrella/ Alfred Bester (USA)

17/ Cambio de bando/ Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)

18/ El Origen de la tragedia/ Pablo Martínez Burkett (Argentina)

18/ Triste Superhéroe/ José Vicente Ortuño (España)

19/ Amores prohibidos/ Sarko Medina Hinojosa (Perú)

19/ El que vino a salvarme/ Adam Gai (Israel)

20/ La Caída del Murciélago/ Esteban Moscarda (Argentina)

20/ El Poder de un Dios/ Francisco José Segovia Ramos (España)

21/ Superpoder/ Sarko Medina Hinojosa

(Perú)

21/ Expulsión/ Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)

21/ Yolanka/ Juan Guinot (Argentina)

22/ Calzoncillos en la lavadora/ Purificación Menaya (España)

22/ Charrúa del Nuevo Mundo/ Eliete Lorenzo Vila (Cuba)

23/ Superoportunidad/ Pedro López Manzano (España)

23/ Lucía destellos según los boletines españoles/ Alejandro López Mathé (España)

24/ Deseo suicida/ Ricardo Sarmiento Ramírez (Cuba)

24/ Vuduman/ José María Marcos (Argentina)

25/ Sabiduría/ Juan Pablo Noroña Lamas (Cuba)

25/ El insomnio de Spiderman/ Víctor Lorenzo Cinca (España)

26/ Recuerdo/ Daniel Antolokoeletz Huerta (España)

26/ Superhéroe/ Ricardo L. García Fumero (USA)

27/ Avances tecnológicos/ Víctor Lorenzo Cinca (España)

27/ Los Clones/ Omar Martínez (Cuba)

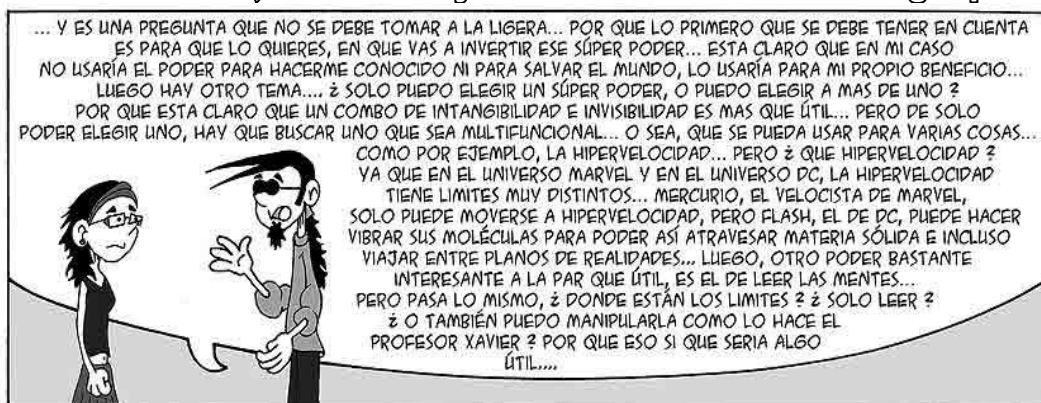
28/ Holocausto/ Patricia Nasello (Argentina)

28/ Barras y Estrellas/ María Eijo López (España)

29/ Υπερ Χριστός/ David Reche (España)

30/ El Beso del superhéroe/ Silvia Ochoa

## Miedo, Mentiras y Tinta China: Cómo elegir por Rubert (Brasil)



*Ayensa (España)*

**30/ Trabajos/ J. Javier Arnau (España)**

**30/ El hombre araña/ Rubén Gozalo (España)**

**31/ El Gran Héroe Castellano/ Joseba Iturrate (España)**

**31/ Un Hombre normal/ Carlos Díez (España)**

**32/ Sujeto X/ Pere J Martínez Marqués (España)**

**33/ Con método/ Ricardo Manzanaro (España)**

**33/ El traficante de Krytonita/ David Castejón Ferrer (España)**

**34/ Los colores azules del cielo/ Francisco José Segovia Ramos (España)**

**34/ La Pira es Sueño/ Salomé Guadalupe Ingelmo (España)**

**35/ Viejos Rockeros/ Joseba Iturrate Gil (España)**

**36/ Sordo/ Fernando Figueras (Argentina)**

**36/ La Impostora/ María José Domínguez García (España)**

**37/ Iluminante/ Jesús Quintanilla Osorio (México)**

**37/ La Furia del Héroe/ Juan Ignacio Vidal (España)**

**38/ Renegado/ Claudio G. del Castillo (Cuba)**

**38/ Nuevos Superhéroes/ Yolyanko William**

*Argüelles Trujillo (Cuba)*

**38/ Eloisa/ Carmen Rosa Signes Urrea (España)**

**39/ Superhéroe/ Juan Marcos Almada (Argentina)**

**40/ La razón por la que no existen los Superhéroes/ Ernesto Antonio Parrilla (Argentina)**

**41/ Cómic: En las Calles de La Locura (basado en Una razón por la que no existan los Superhéroes de Ernesto Antonio Parrilla)/ Javier Pauner (España)**

**46/ Artículo: Análisis Semántico Del Cómic Book En La Misteriosa Llama De La Reina Loana De Umberto Eco/ Daniel Rojas Pachas (Chile)**

**52/ Artículo: Superhéroes y Mitos/ Colectivo Juan de madre**

**53/ Artículo: Esos tipos de disfraces estafalarios/ Ariel Carlos Delgado (Colombia)**

**55/ Artículo: El Cine de los cómics, el Pasado y el Por Llegar/ J Javier Arnau (España)**

**58/ Artículo: De mutantes y superhéroes anodinos/ Colectivo Juan de Madre**

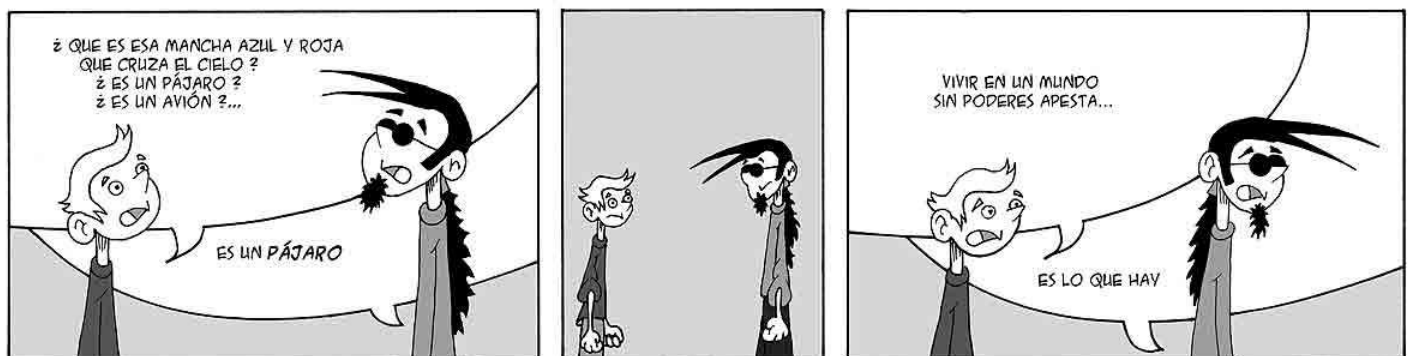
**59/ Glosario**

**71/ La Biblioteca del Nostromo**

**79/ Sobre los autores e ilustradores**

**91/ Comic: Un poco de nada/ Matías Chenzo y José Antonio García González (Argentina)**

## Miedo, Mentiras y Tinta China: ¿Superman? por Rubert (Brasil)



**Artículo:**

## **Peter Parker vs Joe Quesada. El triunfo del villano y la decadencia de un héroe**

Joe Quesada podría definirse como uno de esos visionarios que irrumpe en la escena del cómic para cambiarlo todo. Hay quien dice que está haciendo una gran labor en Marvel, cosa que ignoro porque hace tiempo que dejé de leerlo todo. Agarrándonos a Amazing Spiderman y a las macrosagas Civil War o la incursión de los Skrulls, perpetradas por su autor fetiche Bendis, me uno a esa afirmación: en efecto, Quesada está haciendo una gran labor en Marvel, pero para tirar a todos los lectores.

En Amazing Spiderman la culpa no es del todo suya, por supuesto. Detrás de la sombra de Quesada, hay una serie de marionetas sin personalidad que danzan al capricho del gran jefe: tipos como Tom Brevoort o Stephen Wacker perpetran las órdenes de Joe, convirtiéndose en ese grupúsculo sin identidad ni personalidad, que se limitan a dar el cabezazo y contratan a autores anodinos y acartonados para perpetrar un Brand New Day cada día más mediocre.

Para quien no haya leído los últimos treinta años del personaje, vamos a hacer un rápido resumen: Peter Parker se echa una novia: Gwen Stacy (creo que me he quedado corto con los treinta años); está a punto de pedirle matrimonio, pero llega Norman Osborn en su aeroplano de Duende Verde y la tira de un puente. MJ, la amiga de juergas de Peter, aparece en su piso y trata de consolarlo. Peter le pide que le deje solo, pero en una escena inolvidable, la amiga juerguista se transforma en la amiga siempre soñada, cierra la puerta a sus espaldas y se queda en el piso a consolarlo en los momentos más dramáticos. Justo en ese momento, sabes que MJ es la chica que está predestinada a compartir la vida de nuestro héroe. Llegarán más tarde Gatas Negras o Debra Whitman, pero el lector sabe en todo momento que la elegida es MJ y solo cuando la pelirroja logre establecer un equilibrio

emocional con su pasado, estará preparada para compartir vida con Peter Parker. Meses más tarde, MJ y Peter contraen matrimonio, durante la saga del clon ella queda embarazada, tienen una hija que es secuestrada por Norman Osborn (su paradero queda en incógnita) y en la etapa del guionista Joseph Michael Straczynski, el matrimonio luce con un esplendor de madurez como ningún guionista ha sabido mostrar antes. Pero es justo en ese momento cuando el nefasto editor jefe de Marvel, Joe Quesada, decide convertir Amazing Spiderman en su corralillo personal. Saca a Romita Jr. de la serie, desde ese momento Amazing Spiderman ya no ha tenido un equilibrio en el apartado gráfico; desquicia a Straczynski con continuos cambios de guión, hasta el punto que JMS deja de ser Straczynski y se convierte en Extrañinski. Quesada y el nefasto Bendis, que no pinta nada en esta fiesta, deciden meter a un héroe solitario por antonomasia en Los Vengadores y se les ocurre una idea genial: desenmascararlo. Por supuesto, no saben lo que van a hacer a continuación, no tienen ni idea de cómo arreglar ese cabo suelto, pero para la Civil War, una serie de la que ya nadie se acuerda, mola que el personaje emblemático de Marvel se desenmascare, así que lo hacen con toda la impunidad del mundo. Aún así, JMS hace lo que puede para enmendar los caprichos de sus superiores, y tras Civil War, se saca de la manga una saga brutal, la última gran saga de Amazing Spiderman, en donde Kingpin le mete un balazo a Tía May y Spiderman se las ve con el gordo en el módulo prisión. Señores y señoras, aquí acaba Amazing Spiderman. Comienza «One More Day» y Quesada hace realidad su sueño pajillero: Peter tiene que volver a la soltería. Tiene que cargarse el matrimonio a toda costa. Muchos piensan que estas decisiones vienen dadas por un intento de recuperar el viejo espíritu de la serie, el espíritu del Peter Parker soltero de Stan Lee, Ditko o Romita Sr. No nos engañemos, ese espíritu jamás existió. Desde el momento en que MJ se queda en el piso de soltero de Peter Parker para consolar a su amigo, nos damos

cuenta de que esa chica es la chica de Spiderman.

El caso es que esa es la excusa que esgrime Joe, pero lo cierto es que el infame editor busca convertir al personaje en un icono de la casa, en un personaje ultracomercial, al que poder expresar en cada serie limitada, colección o cómic, y sacar el máximo beneficio económico posible. Spiderman con Obama. Spiderman con la Patrulla X. Spiderman en todas las colecciones de los Vengadores. Spiderman con Lobezno. En la actualidad hay hasta diez Spidermans diferentes deambulando por las distintas series de Marvel y ninguno de ellos muestra una pauta común. Por supuesto, el peor de todos es el Spiderman de Amazing Spiderman, que se transforma número tras número en un personaje ambivalente, según la mente del guionista que lo controle. Spiderman ya no tiene identidad. Es un muñeco vacío en las manos de una colección de malos y mediocres escritores que no saben qué hacer con el personaje. ¿Y cuál es el peor guionista de todos? ¡¡Joe Quesada!!

Pues sí, al editor jefe de Marvel lo ascendieron hace poco, pero su obsesión con Spiderman es tal que no ha perdido de vista al personaje y ha decidido escribir él mismo la última mamarrachada publicada en Marvel: One Moment In Time.

Esta saga trata de explicar el tránsito entre la vieja colección de Spiderman a BND, lo que los aficionados llamamos el Mefistazo. Es decir, Mefisto aparece, se lleva por birli birloque el matrimonio de Peter Parker y a cambio revive a tía May. No obstante, One More Day, la historia original, dejaba muchos cabos sueltos, como: ¿por qué ha olvidado todo el mundo la verdadera identidad de Spiderman?

Pues bien, estas cosas inexplicables son las que intenta explicar Quesada. Lo malo es que Quesada no es guionista. Lo malo es que Quesada ya no tiene tiempo ni para dibujar ni para guionizar. Lo malo es que Quesada sigue queriendo meter las narices en donde nadie le llama. Y lo realmente malo es que este inepto

sigue dirigiendo la empresa de comics más importante del mundo. One More Day no tiene estructura. No hay acción, no hay aventura, no hay un enemigo, no hay ABSOLUTAMENTE NADA. Simplemente, son MJ y Peter sentados en un sofá contándose sus penas y una sucesión de flashbacks esbozados por un Paolo Rivera que le podría dar unas cuantas clases de dibujo a Joe.

Lo primero que hace OMIT es decirnos como Mefisto cambia el pasado, y para ello nos remontamos al comic de la boda. La conclusión es sencilla: Mefisto libera a un gordo, Spiderman se pega con el gordo, el gordo se le cae encima a Spiderman, Spiderman se queda sin sentido y MJ se queda compuesta y sin novio en el altar. A partir de ahí todo cambia y Quesada insinúa que cojamos un títex, y en cada comic donde pone matrimonio pongamos follamigos. Por supuesto, Quesada, que se las da de tipo independiente y liberal, en ningún momento se atreve a meter mano en el embarazo de MJ, no vaya a ser que algún papá conservador levante la mano y señale indignado el bombo de una mujer soltera dedicada a sus labores y a ver pasar la vida junto a su novio. ¿Y qué pasa con el balazo que Kingpin le mete a tía May y que provoca el pacto con Mefisto? Pues muy sencillo. Peter, por obra y gracia del diablo, le hace una reanimación cardiovascular a la anciana en el último momento y la vieja se salva.

Ya sólo nos queda el último enigma: el desenmascaramiento. ¿Cómo se arregla eso? También muy sencillo. Se unen los héroes más poderosos de la Tierra, es decir, Mr. Fantástico, el Doctor Extraño e Iron Man, lanzan un hechizo y formateo de disco duro universal. Las grabaciones desaparecen, las fotos se desintegran y las millones de mentes de todo el planeta se borran y nadie recuerda que Peter Parker es Spiderman. A partir de ahí, volvemos al presente y MJ le dice a Peter que siempre será 'su amante bandido', pero que cada uno tiene que hacer su vida. Es decir, lo que siempre has temido que diga una

mujer. Gran filosofía la que aplica Quesada en este comic.

En resumidas cuentas: Quesada sabe que hoy por hoy, resucitados a todos los personajes que puede resucitar (Harry Osborn, Kraven, etc etc...) le quedan ya muy pocos golpes de efecto que dar. Cada una de sus historias ha sido peor que la anterior. El regreso de la Gata, el Desafío, la cacería de los Kraven, el regreso del Lagarto... TODAS historias mediocres, malas y anodinas. Peter Parker no funciona. Peter Parker ya no es Peter Parker, porque nadie lo identifica como el viejo Peter Parker. Brand New Day no resucita el viejo espíritu del personaje y las nuevas petardas que pretenden ganarse el corazón de Peter no le llegan a MJ a las suelas de los zapatos.

Quesada es incapaz de ver sus errores porque su principal error fue tirar a la calle a un guionista estrella como Joseph Michael Straczynski y poner en su lugar a una ristra de peles que no saben hacer la O con un canuto. En Spiderman no hay equilibrio, no hay continuidad, no hay buenos guionistas. Hace falta un escritor estrella que devuelva la credibilidad a la serie e imponga un nivel argumental que de dignidad al argumento global. Pero Quesada sabe que cuando eso suceda, Spiderman dejará de ser el personaje sacaperras y no podrá marearlo por las quinientas series en las que ahora mismo aparece de invitado especial.

Hoy por hoy, Spiderman solo puede salvarse de una manera y es que el nefasto editor jefe de Marvel retire sus perniciosas garras de él y permita que un buen guionista se haga cargo de la serie y reconduzca la situación. Por supuesto, Quesada se resiste y ya anuncia una nueva etapa en donde otro guionista sin personalidad llevará al personaje, hablamos de Dan Slott. A partir de ahí, cualquier cosa puede pasar. Quesada anuncia que OMD y OMIT forman parte de una trilogía. Es decir, que si las ventas siguen bajando, quizás se baje del burro y libere al personaje. Esperemos que así sea.

*David Mateo (España)*

## Así habló Zaratrusta<sup>1</sup>

*(fragmento)*

Cuando Zaratrusta llegó a la primera ciudad, situada al borde de los bosques, encontró reunida en el mercado una gran muchedumbre: pues estaba prometida la exhibición de un volatinero. Y Zaratrusta habló así al pueblo:

Yo os enseño el superhombre<sup>2</sup>. El hombre es algo que debe ser superado. ¿Qué habéis hecho para superarlo?

Todos los seres han creado hasta ahora algo por encima de sí mismos: ¿y queréis ser vosotros el reflujo de ese gran flujo y retroceder al animal más bien que superar al hombre?

¿Qué es el mono para el hombre? Una irrisión o una vergüenza dolorosa. Y justo



<sup>1</sup> *Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen* (escrito entre 1883 y 1885)

<sup>2</sup> Sobre el «superhombre», expresión que ha dado lugar a tantos malentendidos, dice el propio Nietzsche en *Ecce homo*: «La palabra “superhombre”, que designa un tipo de óptima constitución, en contraste con los hombres “modernos”, con los hombres “buenos”, con los cristianos y demás nihilistas, una palabra que, en boca de Zaratrusta, el aniquilador de la moral, se convierte en una palabra muy digna de reflexión, ha sido entendida, casi en todas partes, con total inocencia, en el sentido de aquellos valores cuya antítesis se ha manifestado en la figura de Zaratrusta, es decir, ha sido entendida como tipo “idealista” de una especie superior de hombre, mitad “santo”, mitad “genio”».



eso es lo que el hombre debe ser para el superhombre: una irrisión o una vergüenza dolorosa.

Habéis recorrido el camino que lleva desde el gusano hasta el hombre, y muchas cosas en vosotros continúan siendo gusano. En otro tiempo fuisteis monos, y también ahora es el hombre más mono que cualquier mono.

Y el más sabio de vosotros es tan sólo un ser escindido, híbrido de planta y fantasma.

Pero ¿os mando yo que os convirtáis en fantasmas o en plantas?

¡Mirad, yo os enseño el superhombre!

El superhombre es el sentido de la tierra. Diga vuestra voluntad: ¡sea el superhombre el sentido de la tierra!

¡Yo os conjuro, hermanos míos, permaneced fieles a la tierra y no creáis a quienes os hablan de esperanzas sobreterrenales! Son envenenadores, lo sepan o no.

*Friedrich Wilhelm Nietzsche (Röcken, Lützen, 1844 – Weimar, 1900)*

## Poderes

Suponía que había adquirido poderes de algún superhéroe, tipo El Hombre Araña o La Mosca, porque casi todo el que me veía, me intentaba pisar o pegar con un periódico enrollado.

*J. Javier Arnau (España)*

## Cómo descubrí al Superhombre<sup>3</sup>

(fragmento)

Tomé una decisión audaz y pregunté si el Superhombre era lindo.

—Crea su propio canon, como usted sabe —respondió con un leve suspiro—. En ese plano es más bello que Apolo. Desde nuestro plano inferior, por supuesto... —y volvió a suspirar.

Tuve un horrible impulso y dije de golpe:

— ¿Tiene pelo?

Hubo un silencio largo y penoso. El doctor Hagg dijo con suavidad:

—Todo en ese plano es distinto: lo que tiene no es... lo que nosotros llamaríamos pelo, aunque...

— ¿No te parece —murmuró su mujer—, no te parece que, para evitar discusiones, conviene llamarlo pelo, cuando uno se dirige al gran

público?

— Quizá tengas razón —dijo el doctor, después de un instante—. Tratándose de pelo como ése hay que hablar en parábolas.

—Bueno, ¿qué diablos es —pregunté con alguna irritación— si no es pelo? ¿Son plumas?

—No plumas, según nuestro concepto de plumas —contestó Hagg con una voz



<sup>3</sup> *How I Found the Superman* (1908) Cuentos breves y extraordinarios, Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Caseres, Editorial Losada (Buenos Aires, Argentina, 1997)

terrible.

Me levanté, impaciente.

—Sea como fuere, ¿puedo verlo? — pregunté—. Soy periodista y sólo me traen aquí la curiosidad y la vanidad personal. Me gustaría decir que he estrechado la mano del Superhombre.

Marido y mujer también estaban de pie, muy incómodos.

—Bueno, usted comprenderá —dijo Lady Hypatia con su encantadora sonrisa de gran dama—. Usted comprenderá que hablar de manos... su estructura es tan diferente...

Olvidé todas las normas sociales. Arremetí contra la puerta del aposento que encerraba sin duda a la criatura increíble. Entré: la pieza estaba a oscuras. Oí un triste y débil gemido; a mi espalda retumbó un doble grito:

— ¡Qué imprudencia! —exclamó el doctor Hagg, llevándose las manos a la cabeza—. Lo ha expuesto a una corriente de aire. ¡El Superhombre ha muerto! Esa noche, al salir de Croydon, vi hombres enlutados cargando un féretro que no tenía forma humana. El viento se quejaba sobre nosotros, agitando los álamos, que se inclinaban y oscilaban como penachos de algún funeral cósmico.

*G. K. Chesterton (Kensington, Londres, 1847- Beaconsfield, Buckinghamshire, 1936)*

### **Las entrañas de la maldad**

Fue increíble, el superhéroe llegado desde las profundidades del Universo para salvar la Amazonía Sudamericana. Fue recibido con mucho bombo y platillo, saludado por presidentes y besado por reinas de belleza. Cuando por fin llegó a Iquitos, la primera noche durmió plácidamente. A la mañana siguiente dicen que se asombró que lo picaran sin consideración los llamados mosquitos.

Una semana después moría por la explosión de sus entrañas a consecuencia de la disentería. Una vez más el Malvado Anófeles destruía a sus enemigos.

*Sarko Medina Hinojosa (Perú)*

### **Más que humano<sup>4</sup>**

*(fragmento)*

El Homo sapiens iba a morir.

Su temor estaba ya justificado. El temor es instinto de supervivencia. El temor es un consuelo, pues sólo se teme cuando aún hay alguna esperanza.

Pensó en la supervivencia.

Janie quiere que el Homo Gestalt tenga una moral, para que los Hip Barrows no mueran aplastados. Pero quiere ante todo que la Gestalt se desarrolle, pues ella es parte de esa Gestalt. Mis manos quieren que ya sobreviva; mi lengua, mi vientre, quieren que yo sobreviva.

Moral, ¡el instinto de supervivencia codificado!

¿No es así? Pero ¿y las sociedades en que es inmoral no comer carne humana? ¿Qué clase de supervivencia es ésa?

Bueno, pero quienes se adhieren a esa moral sobreviven dentro del grupo. Si el grupo come carne humana, tú también la comes.

Debe de haber un nombre para ese código (ese conjunto de reglas) que guía al hombre cuya vida contribuye a la vida de la especie: algo superior a la moral, y por encima de ella,

Llamémosle etos.

Eso necesita el Homo Gestalt: no una moral, sino un etos. ¿Y me quedaré aquí sentado, con el cerebro excitado por el

---

<sup>4</sup> *More Than Human* (Ballantine Books, 1953)

terror, tratando de concebir una ética para uso del superhombre?

*Theodore Sturgeon (State Island, New York, 1918- 1985)*

## La segunda batalla (y final) de Okinawa

Proclamaron ataques al unísono, de manera tal que no se podría haber distinguido entre “Kame-Hame-Ha”, “Bankai”, “Rasengan”, “Gomu Gomu no Bazooka”, “Pegasus Ryu Sei Ken”, “Crown Clown” y otros miles de gritos de combate, algunos no dichos en décadas. Y cuando se asentaron el polvo y la arena, en la playa sólo quedaban montoncitos de spandex humeante, capas en jirones, una especie de maniquí metálico calcinado y, justo en medio, lo que pudo haber sido un kit de uñas postizas extralargas.

*Juan Pablo Noroña lamas (Cuba)*

## ¡Cura a mi hija, mutante!<sup>5</sup>

*(fragmento)*

—Nadie quiere saber el futuro. —Porter eructó ruidosamente. Era gordo y fofo, de ojos azules y lacio cabello grasiento—. Cuando alguien quiera saber si va a hacerse rico o a casarse con una bella mujer, estaré en mi puesto para aconsejarle.

—Adivinos —murmuró Jack. Se quedó junto a la ventana, sus grandes brazos cruzados, el rostro grave y preocupado—. Qué bajo hemos caído.

<sup>5</sup> *Psi-Man Heal My Child!* («Outside Consultant») (8-6-1954). *Imaginative Tales*, noviembre de 1955. (También publicado en una colección de relatos como «Psi-Man».)

—No puedo evitar que me hagan preguntas. Un viejo me preguntó cuándo iba a morir; le dije que al cabo de treinta y un días y se puso a chillar como un energúmeno. Soy honrado, al menos. Les digo la verdad, no lo que desean oír. —Porter sonrió—. No soy un farsante.

— ¿Cuánto tiempo ha transcurrido desde que alguien te preguntó algo importante?

— ¿Te refieres a algo de significado abstracto? —Porter investigó en su mente—. La semana pasada, un tipo me preguntó si volvería a haber viajes interplanetarios. Le dije que no podía verlo.

— ¿También le dijiste que casi no puedes ver nada? ¿Medio año, a lo sumo?

La cara de sapo de Porter se iluminó de placer.

—No me lo preguntó.

*Philip K. Dick  
(Chicago, 1928-  
Santa Ana,  
California, 1982,  
USA)*

## El empleado

Sonó el teléfono.

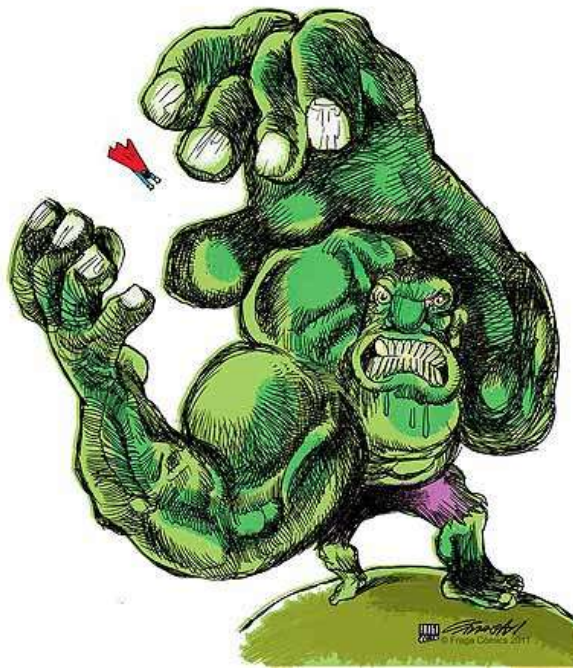
El hombre, que ejercitaba con unas mancuernas, las apartó y atendió.

—Usted es Dionisio Estévez, Presidente de “Faz Petrolera” —dijo

una voz—, ¿cierto?

El hombre, que se enjugaba la nuca con una toalla, no alcanzó a contestar.

—Bien, voy al grano —continuó la voz—: Usted, por las noches, es “Zas-Z”.



El hombre, que había dejado caer la toalla, abrió la boca pero no pronunció palabra.

—Le diría cómo me llamo, créame —se excusó la voz—, pero es probable que mi nombre le resulte indiferente: sólo soy uno de los técnicos de mantenimiento que trabaja en su empresa... Aunque, por las noches, bueno, suelo ser... “Mente Sinistra”.

El hombre, que apretaba los dientes, permanecía tieso como una estatua de piedra.

—Te preguntarás por qué tu Archienemigo N° 1 se descubre así, ¿no? Bueno, verás, mi nombre y mi identidad ya no me importan, porque... bien... estoy muriéndome de cáncer y no quería irme sin dar mi último golpe: ¡Acabar con el enmascarado “Zas-Z”!

El hombre, que contenía impotente la respiración, se limitaba a escuchar.

—Irónico, ¿eh? —reía la voz—: ¡Tu acérrimo enemigo empleado en tu empresa! ¿O cómo creías que me adelantaba a tus movimientos? Sí, bueno, en fin... Resulta que un día este empleadillo descubre la identidad del capo máximo, ¿me explico?, y, haciendo uso de la tecnología digital, registra el momento exacto en que el Amo del Petróleo (en otras palabras, tú, amigo)... bueno... te transformas en “Zas-Z”, ¿me sigues? ¿Mmmm?

El hombre, que comenzaba a tragar copiosa saliva, apretó furioso el tubo del teléfono.

—Me marchó, jefecito; sólo quería informarte que el video de tu doble identidad ya circula por la Red. —La voz pareció dudar—. Oye, Sr. Presidente, ¿me haces un favor?

El hombre, que finalmente se desploma sobre una silla, languidece preso de un ataque.

—Cuando te despidas de “Zas-Z”... eh... bébanse un trago por mí, ¿de acuerdo? ¡Oh, vamos, maldito bastardo, hazlo! Después de todo, al final, ¡la vida es una gran victoria!

*Juan Manuel Valitutti (Argentina)*



## Los Grandes Descubrimientos Perdidos I La invisibilidad<sup>6</sup>

(fragmento)

Tres grandes descubrimientos se llevaron a cabo, y se perdieron trágicamente, durante el siglo XX. El primero de ellos fue el secreto de la invisibilidad.

Fue descubierto en 1909 por Archibald Praeter, embajador de la corte de Eduardo VII en la del sultán Abd-el-Krim, regente de un pequeño Estado aliado en cierto modo con el Imperio Otomano.

[...]

Praeter era un hombre honesto y de bastantes recursos económicos, así que no pensó en el crimen. Decidió volver a Inglaterra y ofrecer su descubrimiento al gobierno de su Majestad, para ser empleado en el servicio de espionaje o en acciones bélicas.

<sup>6</sup> *Great lost discoveries I. Invisibility*, 1961

Pero antes decidió permitirse un capricho. Siempre había sentido curiosidad por el celosamente guardado harén del Sultán en cuya corte estuvo destinado. ¿Por qué no echarle un vistazo desde el interior?

Por otra parte, algo que no podía precisar con exactitud le preocupaba de su descubrimiento. Quizá hubiese alguna circunstancia en la cual... Pero no podía pasar de ese punto en sus pensamientos. El experimento estaba definitivamente concluido.

Se desnudó y se hizo invisible inyectándose la máxima dosis tolerable. Fue muy sencillo pasar entre los guardianes eunucos e introducirse en el harén. Pasó una tarde muy entretenida e interesante admirando a las cincuenta y tantas beldades en las ocupaciones diurnas de mantenerse bellas, bañándose y ungiendo sus cuerpos con aceites aromáticos y perfumes.

Una de ellas, una circasiana, lo atrajo extremadamente. Se le ocurrió, como a cualquier otro hombre en su lugar, que si se quedaba durante toda la noche, perfectamente a salvo ya que permanecería invisible hasta la tarde siguiente, podría averiguar cuál era la habitación de la belleza y, después de que las luces se hubiesen apagado, seducirla; ella se imaginaría que el sultán le hacía una visita.

La vigiló hasta ver a qué cuarto se retiraba. Un eunuco armado ocupó su puesto junto al cortinaje del pórtico y los demás se distribuyeron en cada una de las entradas a los diversos aposentos. Archibald esperó hasta que estuvo seguro de que ella dormía, y entonces, en el momento en que el eunuco miraba hacia otro lado y no podía percibir el movimiento de la cortina, se deslizó a su interior. Aquí la oscuridad era

completamente absoluta, aunque andando a tientas pudo encontrar el lecho. Con cuidado extendió una mano y acarició a la mujer dormida. Ella se despertó y gritó aterrorizada. (Lo que él no sabía era que el sultán nunca visitaba el harén por la noche, sino que enviaba a por una o algunas de sus esposas para que lo acompañasen en sus propias habitaciones).

De pronto, el eunuco que estaba de guardia en la puerta entró y lo agarró opresivamente de un brazo. Lo primero que pensó fue que ahora sabía con precisión cuál era la circunstancia más desdichada de la invisibilidad: que era completamente inútil en la oscuridad absoluta. Y lo último que escuchó fue el siseo de la cimitarra bajando hacia su cuello desnudo.

*Fredric Brown (Cincinnati, 1906- Tucson, Arizona, 1972, USA)*

## Secretos

—Tenemos que hablar, Eva, hay algo que debería haberte contado hace ya tiempo. No, no tiene nada que ver con otra mujer, es algo distinto, algo que te va a dejar boquiabierta.

Se interrumpió pasando la mano por su abundante cabellera negra. No sería tan sencillo con ella delante; tendría que poner todo su encanto en juego, esforzarse para que ella le creyera. Y desde luego no iba a hablarle sobre otra mujer; Diana seguiría siendo su secreto; si Eva se enteraba de su existencia, le abandonaría... ella y su fortuna. El dinero de su mujer le permitía llevar un estilo de vida al que no estaba dispuesto a renunciar; una vida sin ataduras laborales, de emociones sin límite, una vida que compartía desde hacía un año con Diana, la Amazona. Y por eso mismo tenía que tranquilizar a Eva. Sus constantes ausencias, sobre todo las nocturnas, no eran lo mejor para la estabilidad de un matrimonio y estaba

convencido de que su mujer sospechaba algo. Hasta que empezó a salir con Diana, Eva había aceptado sus pretextos sin problemas, pero últimamente las cosas habían cambiado. No es que ella le hubiera dicho nada, pero la había sorprendido en más de una ocasión mirándole con los ojos entrecerrados y un gesto de desprecio concentrado en el rostro. Ese desprecio decía adiós, como si de alguna forma intuyera la presencia de otra mujer.

No, no podía permitir que Eva le dejara.

Se echó un último vistazo en el espejo del baño ante el que había estado ensayando, y salió en busca de su esposa. Estaba decidido, le contaría lo de su identidad secreta, que era Sombrío, el guardián de Arkacia, el héroe más poderoso de la ciudad. Ágil, fuerte y muy veloz. Y también guapo, guapo y encantador. Sí, se lo contaría; Eva volvería a confiar en él y podría seguir con su vida trepidante y también con Diana.

La encontró en la cocina rodeada de verduras de todos los colores. Era una chiflada de las ensaladas, de la comida ecológica, de las mándalas, del tarot, de los fenómenos paranormales...

En realidad Eva es una chiflada, pensó, con pasta, pero una puñetera chalada.

Él sonrió exhibiendo todo su encanto.

—Eva, cariño, tenemos que hablar. Hay algo que debo contarte, algo que te va a sorprender, aunque...

—Yo también tengo una sorpresa para ti —le interrumpió ella y alzó un dedo con el que le señaló; fue un gesto que él encontró muy inquietante—. Soy telequinética, piroquinética y... telépata.

Él no respondió, no tuvo tiempo; las voraces llamas le devoraron en segundos.

*Joe Álamo (España)*

## Los Grandes Descubrimientos Perdidos II La Invulnerabilidad<sup>7</sup>

(Fragmento)



El segundo gran descubrimiento perdido fue el secreto de la invulnerabilidad. Fue descubierto en 1952 por un oficial de radar de la Marina de los Estados Unidos de América, el teniente Paul Hickendorf. El aparato era electrónico y

consistía en una pequeña caja que podía llevarse incluso en el bolsillo; cuando se accionaba cierto dispositivo de la caja, la persona que la llevaba se veía rodeada de un campo de fuerza cuyo poder, en función de lo que podía medirse mediante las excelentes matemáticas de Hickendorf, era virtualmente infinito.

[...]

El teniente Hickendorf decidió esconderse en la isla que servía de blanco y permanecer allí hasta el momento del estallido de la bomba, para después salir ileso; demostrando de este modo, fuera de cualquier género de duda, que su descubrimiento era operativo: una defensa infalible contra el arma más poderosa de todos los tiempos.

Fue difícil, pero pudo ocultarse con éxito y allí estaba, a unos cuantos metros de la bomba H, después de haberse acercado lo más que pudo al lugar de la explosión. Sus cálculos fueron absolutamente correctos y no sufrió ni la menor lesión, ni un rasguño, ni una quemadura.

<sup>7</sup> *Great lost discoveries II. Invulnerability* 1961

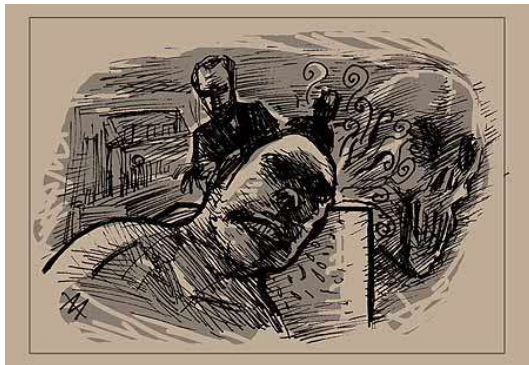
Pero el teniente Hickendorf no previó la posibilidad de que sucediera algo imprevisto, y eso fue lo que ocurrió. Salió disparado de la superficie terrestre, con una velocidad de aceleración mayor que la de escape, en línea recta, ni siquiera en órbita. Cuarenta y nueve días más tarde cayó en el sol, aún sin lesión alguna pero, desdichadamente, muerto hacía ya bastante tiempo, puesto que el campo de fuerza admitía sólo el aire suficiente para respirar unas cuantas horas, y así su descubrimiento se perdió para la humanidad, por lo menos durante el transcurso del siglo XX.

*Fredric Brown (Cincinnati, 1906- Tucson, Arizona, 1972, USA)*

### Cuestión de Tamaño

Todo estaba previsto. El tercer planeta de la lejana estrella conocida como *Woozz*, estaba poblado de seres primitivos e irracionales que utilizaban sus magros avances tecnológicos para destruirse mutuamente. Sus nulos conocimientos sobre el frágil equilibrio cósmico, les impedía saber que aún la estrella más lejana sufría a causa de ello.

Hacía muchos años que la gente del planeta *Xiiij* había pasado por una situación similar. Hasta que el heroico *LfbYd*, con sus superpoderes puso fin a tanta insensatez. ¿Que una ciudad envidiaba la fertilidad de su vecino? Él convertía con una sola mirada la tierra estéril en terreno fértil. ¿Que en otra los estudiantes eran más exitosos y esto despertaba odios secretos entre los padres del otro lado de la frontera? *LfbYd* podía transmitir su superinteligencia a quién



quisiera. Así pues, en un planeta de igualdad y equilibrio era imposible la guerra.

La preparación fue ardua: estudio tipológico y psicológico de unos seres que resultaban por demás feos, estudio topográfico, climatológico, etc. del planeta. Por suerte el aire (aunque altamente contaminado) era respirable. El problema de la diferencia física se resolvería con un atuendo especial que al parecer esa gente relacionaba con los superhéroes. Así pues, luego de su cuidadosa preparación *LfbYd* entró, vitoreado por sus conciudadanos, a la nave que lo llevaría al tercer planeta de *Woozz*.

No bien salió de su nave, *LfbYd*, supo que algo estaba mal. No podía reconocer nada de la topografía estudiada en el paisaje que se presentaba ante sus ojos: vastas llanuras vacías. ¿Habría llegado tarde? Un increíble dolor lo sacó de sus pensamientos. Cuando se sintió levantado por el aire, supo que estaba muriendo.

Como todos los días Pepe y Jaime se encontraban en el jardín público, las miradas atentamente pegadas al pasto.

— ¡Mira, allí hay uno!—Los ojos de Pepe se abrieron como platos.—¡Guau! ¡Qué raro insecto!

— ¡Atrápalo, atrápalo para la colección!

*Tanya Tynjälä (Perú)*

### Los Grandes Descubrimientos Perdidos III La Inmortalidad<sup>8</sup>

(fragmento)

El tercer gran descubrimiento que se perdió en el siglo XX fue el secreto de la inmortalidad,

<sup>8</sup> *Great lost discoveries I. Immortality* (1961)

descubierto por un oscuro químico de Moscú llamado Ivan Ivanovitch Smetakovsky, en 1978. Smetakovsky no dejó registrado cómo hizo su descubrimiento o cómo supo que tendría éxito antes de probarlo, por dos razones.

[...]

Así lo decidió un día cuando, después de enfermar de neumonía y ser llevado a un hospital de Moscú, comprendió, tras escuchar una conversación entre el doctor y una enfermera que pensaban erróneamente que dormía, que esperaban su muerte en un plazo de horas.

El temor a la muerte demostró ser mayor que el de la inmortalidad, cualquiera que fuesen los riesgos que ésta trajera, así es que, tan pronto como el doctor y la enfermera abandonaron la habitación, rompió la cápsula y tragó el contenido.

Esperaba, ya que la muerte parecía tan inminente, que la droga actuase a tiempo para salvarle la vida. Y la droga dio resultado, pero cuando hizo su efecto él ya había caído en un estado de semicoma y delirio.

Tres años más tarde, en 1981, todavía permanecía en el mismo estado y los médicos rusos diagnosticaron finalmente el caso y dejaron de sentirse intrigados por él.

Obviamente, Smetakovsky había tomado alguna especie de droga para hacerse inmortal, una droga que les era imposible analizar o aislar, y que le impedía morir. No cabía duda de que el efecto se prolongaría indefinidamente, si es que no era eterno.

Pero, por desgracia, la droga también hizo inmortales a los neumococos de su cuerpo, las bacterias (*diplococcipneumoniae*) que le causaron originalmente la neumonía y que ahora continuarían viviendo para siempre

manteniéndolo en estado de coma. Por tanto, los médicos, siendo realistas y no viendo ninguna razón para prestarle atención y cuidados a perpetuidad, simplemente lo enterraron.

*Fredric Brown (Cincinnati, 1906- Tucson, Arizona, 1972, USA)*

## Lujuria inducida

—No sé que me paso —dijo el superhéroe de la ciudad— yo no haría algo así —agregó. Sin embargo lo había hecho, así que se alejó cabizbajo.

Por todos lados veía rostros indignados, asustados, enojados y furiosos. Las personas que antes lo habían ovacionado, ahora le aventaban basura y escupían en su presencia. Los encabezados de todos los periódicos, en radio y televisión y también en un sinnúmero de páginas de internet daban la noticia:

*Superhéroe Local Viola Mujer.*

Ocultándose de todos, el superhéroe se lamentaba recordando lo sucedido.

—Pero... ¿Por qué? ¿Cómo sucedió? — se preguntaba— nunca antes había sentido un deseo así de fuerte, tanto que no pude controlarme

Sin poder encontrar una respuesta satisfactoria para sus acciones y para su conciencia decidió irse.

Entre la multitud que veía al hombre, que los había salvado en tantas ocasiones, alejarse entre las nubes, una persona reía para sus adentros y pensaba:

«Ese fue mi último obstáculo, si pude provocar al salvador de la gente, puedo hacerlo con cualquiera. No pude pedir mejor poder. Ni la fuerza, telepatía o indestructibilidad hubieran podido hacer lo que la lujuria exacerbada. Ahora la ciudad es mía»

*Iván Martínez Reyes (México)*



## Oh, luminosa y brillante estrella<sup>9</sup>

(fragmento)

*Luego fui a lo de AnnMary y me quedé una sola semana. Fue divertido porque AnnMary tiene un cambiador de pinacas y remolacas y judías.*

— ¿Qué infiernos es un "cambiador de pinacas"?

—Espinacas. Cambiador de espinacas. La ortografía nunca ha sido una de las virtudes de Stuart. "Remolacas" son remolachas.

*remolacas y judías. Cuando su madre nos las ace comer AnnMary apreta el votan y quedan igual por afuera pero por dentro se acen pastel. Cerezas y frutilla. Le pregunté a AnnMary como lo acia y me dijo que por Enhv.*

—Esto sí que no lo entiendo.

—Es simple. A Anne-Marie no le apetecen cosas como los vegetales. Como es tan lista como Tommy, el astrónomo, inventó un transmutador de materia. Transmuta espinaca en pastel. De cerezas o frutillas. Le encanta el pastel. Como a Stuart.

—Usted está loco.

—Yo no. Los chicos. Son Genios. ¿Genios? ¿Qué estoy diciendo? Harían que un genio pareciera un imbécil. No hay categorías para esos chicos.

—No lo creo. Ese Stuart Buchanan tiene mucha imaginación. Eso es todo.

— ¿Eso cree? ¿Entonces que podemos decir de Enhv? Así es como Anne-Marie transmuta la materia. Me llevó un tiempo descubrir que era Enhv. Es la ecuación de Plank  $E=nhv$ . Pero leída. Leída. Pero lo mejor no ha llegado aún. Espere a llegar a la perezosa Ethel.

*Mi amigo Gorge contruye abiones de modelo muy buenos y muy pequeños. Gorge tiene manos torpes pero ace honbrecillos de arsilla modelada y les dice que los construyan para el.*

— ¿Qué significa esto?

— ¿George, el constructor de aviones?

—Muy simple. Hace androides en miniatura... robots... y ellos construyen los aviones para él. Muchacho listo, este George, pero lea sobre su hermana, la perezosa Ethel.

*Su hermana Ethel es la chica mas peresosa que he bisto. Es muy grande y gorda y odia caminar. Así que cuando la madre la enbía al mercado Ethel piensa en el mercado y piensa que trae todos los paquetes y tiene que ocultarse en la abitación de Gorge hasta que párese que a ido y buelto. Gorge y yo nos vurlamos de ella porque es gorda y peresosa pero ella entra gratis en los sines y vio a Hoppalong Casidy como dieciseis beces.*

*Fin.*

Herod contempló con fijeza a Warbeck.

—Es grande la niña, Ethel —dijo Warbeck—. Es demasiado perezosa para caminar, de modo que se teleporta. Así hace todo endemoniadamente rápido. Tiene que ocultarse con los paquetes con George y Stuart, que se burlan de ella.

*Alfred Bester (N. Y., 1913- Pensilvania, 1987)*

## Cambio de bando

En una declaración que ha conmocionado al mundo, Z, el superhéroe que, como todos saben, adquirió sus poderes luego de ser mordido por un cocodrilo contaminado en el Golfo de México —cortesía de British Petroleum— ha dicho que da la espalda a la humanidad para sumarse a la causa de sus hermanos reptiles.

— Mi misión es proteger al indefenso —dijo— y a quienes mejor que a los reptiles,

<sup>9</sup> *Star Light, Star Bright*, 1976.

que por culpa de la industria del calzado, están al borde de la extinción. Así que sugiero a cazadores, peleteros y hasta a las modelos que dan publicidad a esos productos —aclaración en la que muchos vieron una amenaza a su ex esposa, la supermodelo Cintia— que vayan buscando otra cosa con la que ganarse la vida.

*Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)*

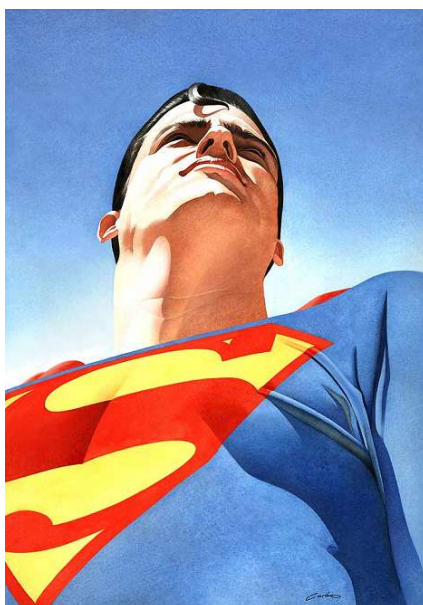
## El Origen de la Tragedia

*Jealous in honor, sudden and quick in quarrel,  
seeking the bubble reputation even in the  
cannon's mouth.*

WILLIAM SHAKESPEARE - As you like it, Act II -  
Scene VII

LA IMAGEN NO podía ser más patética. Ni siquiera la doble faja lograba disimular al vientre descomedido. Afortunadamente, el casco le cubría la calva. La caústica erosión de los años no perdonaba ni a los superhéroes. Mientras resistía el asedio de unos niños de besos pegajosos, quiso haber sido cualquier otro porvenir. En verdad, deseó reescribir el pasado. Pero todo sucedió tantos años atrás que ya se le borronaban los límites entre lo real y lo apócrifo. No así a los hagiógrafos que, con perdonable embeleso, le atribuían orígenes legendarios. Nada más falso. Fue una conjunción de azares. Muchos, demasiados.

La desdicha empezó en 1951 cuando el Courier de Charleston -Carolina del Sur- cerró una edición dominical citando a Nietzsche: “Muertos están todos los dioses, ahora queremos que viva el superhombre”. No es de



extrañar que la idea cobrara fuerza y pronto hubo consenso sobre la necesidad de un paladín local, no sólo para enfrentar al crimen sino también, para defender al país de la agresión comunista. Un vórtice de tiempo se disponía a devorarlo pero ajeno a ello, el entonces joven Jimmy Stevens se preparaba para asistir a la fiesta que organizaba su fraternidad por Halloween. Poncho, un condiscípulo aficionado a la lucha libre, le había prestado un traje de Quetzalcóatl, el dios serpiente de los mexicanos.

El disfraz consistía en una cota de malla muy ajustada, una capa y unas botas de caña alta. El yelmo, de grandes colmillos, le daba un fiero aspecto. Para disimular el rostro, se puso un antifaz negro. En un arresto de pudor sureño, usó un calzón con la bandera confederada para cubrir sus partes privadas y lo aseguró con un cinturón de buceo. Ya de camino a la fiesta, se desvió para rescatar el gato de una vecina. Un fotógrafo lo sorprendió trepado a un cerezo con el felino acróbata pero torpe. A la mañana el Courier tituló con orgullo “La era del superhéroe ha llegado”. Un ofidio vernáculo proveyó el alias: Cotton Mouth Snake, así como las cualidades de tenacidad, intuición y encantamiento letal. Más tarde sería “El Vigilante de Palmetto”, “The Holy City Cavalier” y otros tantos excesos. Todo estaba dispuesto para que la Historia lo vomitara sin piedad. El resto, pertenece a la tragedia.

*Pablo Martínez Burkett  
(Argentina)*

## Triste Superhéroe

De niño adoraba leer cómics de superhéroes. Me evadían de la triste realidad que vivía. Por eso siempre quise tener súper fuerza, invisibilidad o

capacidad para trepar por las paredes. Además, me encantaban sus ajustados y coloridos uniformes, que realzaban su fenomenal musculatura. También hubiese querido ser tan esbelto como ellos, en lugar de una amorfa bola de sebo. No me importaba que la vida privada de mis héroes fuese lamentable y que no tuviesen una existencia normal. Como yo ya tenía una vida triste y solitaria, sólo me faltaban los súper poderes. Porque, aunque puedo eructar la tocata y fuga de Bach, tirarme pedos en Re Menor y mover las orejas, como súper poderes resultan patéticos. Me hacía falta algo más imponente, pero no era nativo de ningún planeta lejano, con súper fuerza y vista de rayos equis. Nací en Villarrastrojo del Pedregal, que puede resultar un sitio bastante interesante, si te gustan los desiertos, pero no deja de ser el planeta Tierra. Tampoco he heredado ninguna mutación, ya que el producto más peligroso con el que habían tratado mis progenitores es el vino de mi abuelo, que sirve para desatascar desagües, pero no es ningún poderoso mutágeno. Sólo me quedaba la opción de ser mordido por un animal radiactivo, con los genes alterados o afectado por un virus. Busqué sin resultado una araña radiactiva, un cocodrilo hambriento, un gorila cabreado o un mandril en celo. Pero lo que no esperaba es me mordiese el bueno de Spoky, mi mascota y único amigo. El mordisco me contagió algún virus, que me produjo fiebre alta y delirios durante la noche. Por la mañana mi cuerpo había cambiado y, al fin, he conseguido súper poderes. Consisten en dormir durante todo el día en un rincón, por la noche acaparar montones de comida en los carrillos y correr dentro de una rueda. Eso sí, cuando me miro al espejo y me veo esos ojillos tiernos y esa naricilla rosada con graciosos bigotes, me encuentro adorable. ¡Quién

me mandaría tener un hámster como mascota!

*José Vicente Ortuño (España)*

## **Amores prohibidos**

Debí temer cuando se anunció el nacimiento de mi primogénito. Nunca se me había pasado por la cabeza que los gobiernos de la Tierra, luego de mis muchos servicios por salvarlos de Brainiac, Lex Luthor, Darkseid, Mr. Mxyzptlk, Bizarro, Doomsday, Dr. Sivana, Mongul, entre cientos más, estuvieran recelosos de mi hijo nacido de mi relación con Lois Lane. Cuando nació el tercero de mis vástagos, ocurrió lo que más temía. Nos tendieron una trampa con Kryptonita en una supuesta recepción en la Casa Blanca. He visto a mis tres hijos y mi amada morir decapitados frente a mí y yo mismo moriré dentro de algunos minutos. ¡Qué gracioso!, Lobo me advirtió que alguna vez me traicionaría esta raza de egoístas y no le hice caso. Debí incinerarlos con mi visión calorífica cuando pude hacerlo ¿No?.

*Sarko Medina Hinojosa (Perú)*

## **El que vino a salvarme**

- ¿ Pa´ dónde va, el señor?
- Pa´ la revolución.
- ¿ Y ésa, por dónde queda?
- Ahicito nomás, compañero.
- Y dígame, ¿quién lo autoriza?
- Mi padre.
- Perdona, ¿quién sería su padre?
- El rencor, amigo mío.
- Ése, más bien que no ayuda.
- Es lo único que tengo.
- ¿Y quién lo va a solventar?
- Los jodidos de mi clase.

- No veo a nadie acompañarlo.
- Es que me están esperando, en la sombra bajo el puente.
- Y... ¿con qué armas, señor...?
- Con las de los pies descalzos.
- ¿Y usted cree que...?
- No creo, por eso voy. ¿Quiere venirse conmigo?
- Yo querría, pero el reuma...
- Si se arrepiente, ya sabe.
- ¿Y dónde lo voy a encontrar?
- Muy fácil, compadre, muy fácil. Derechito hasta la punta, donde el sol alza su cresta. Yo estaré allí, vivo o muerto.

*Adam Gai (Israel)*

### **La Caída del Murciélago**

Estaba solo y el poder lo había emborrachado. El crimen ya no existía porque todos temían a esa sombra que se abrazaba a la noche. Bruno Díaz pasaba sus días inútilmente, llorando por los tiempos en los que un villano era un villano. Ahora solo quedaban los políticos y los empresarios y ellos no estaban dentro de su jurisdicción. Ya no sabía que hacer. Por eso miraba con tristeza el arma, tan negra como él. Un disparo. El único que lo lloró fue su amigo Clark Kent.

*Esteban Moscarda (Argentina)*

### **El Poder de un Dios**

Un buen día, amanecí diferente. Hasta entonces había sido una persona normal, con mis defectos y mis virtudes, mis necesidades básicas y mis aspiraciones irrealizables. A partir de aquella mañana, todo cambió: me había convertido en un dios. Era omnímodo. Nada me resultaba imposible. Sabía todo lo que pasaba, y mil millones de pensamientos recorrían mi mente en cuestión de microsegundos.

Podía estar en todos sitios, y controlar hasta la más ínfima brizna de hierba. Desde la infancia había querido ser un superhéroe, pero lo que me había sucedido superaba todas mis expectativas.

Una millonésima de segundo después de darme cuenta de mi radical metamorfosis, decidí transformar el mundo. Siempre había despotricado contra los gobernantes y los sistemas sociales injustos. Ahora era el momento de cambiar las cosas. Lancé un mensaje que ocupó todas las emisiones de radio y televisión, y que nadie pudo censurar: iba a aparecer en la sede de las Naciones Unidas, para exigir a todos los gobiernos una política diferente. Era el momento que la humanidad necesitaba para salir de la crisis.

Por supuesto, tuve que hacer un par de “demostraciones” de mi nuevo poder; Venus varió de órbita, colocándose en una similar a la de la Tierra, con lo que su futuro como colonia terrestre se hacía viable. También la Luna adquirió una masa gravitacional suficiente para permitir que una gran atmósfera la cubriera por completo. Fue suficiente para convencer a hombres y mujeres de que yo tenía el poder y la fuerza.

El día señalado aparecí como una luz potente y magnífica en la sala de conferencias de las Naciones Unidas. Todos esperaban expectantes mis promesas y mis milagros. Llegó mi momento, y entonces, hablé:

“No soy vuestro dios, pero puedo ser vuestro Armagedón. Haced las cosas de otra forma o destruiré vuestro mundo. Tenéis un año para hacerlo”.

Nada más. Estaba en manos de la humanidad transformar su conducta y salvar el planeta. Realmente, Yo era un Dios.

*Francisco José Segovia Ramos (España)*

## Superpoder

No debió hacer caso cuando sus amigos le dijeron que sus gases eran mortíferos. Tirado y sangrando en el piso del Banco que intentó salvar de unos asaltantes, comprendió que su problema gástrico no era ningún superpoder.

*Sarko Medina Hinojosa (Perú)*

## Expulsión

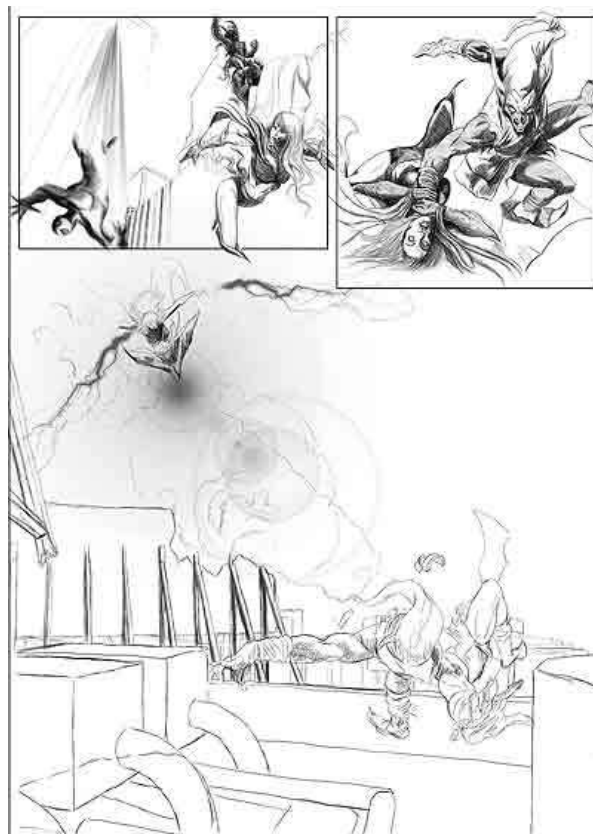
En una decisión polémica, la Corte Suprema de los Estados Unidos, ratificó la decisión de que los mejores amigos del hombre, los perros, sean expulsados de los hábitats humanos. Esta decisión tuvo como base el incremento de los casos de evolución acelerada que cientos de canes han experimentado, adquiriendo un aspecto similar al humano, raciocinio limitado y mucha capacidad de habla. Algo que los científicos achacan a los miles de años de sostenidos contactos entre ambas especies.

— Lo intolerable —dijo uno de los jueces— es que a estos híbridos les haya dado por andar enmascarados de día y de noche, dedicados a actividades que denominan “combate contra el crimen y protección de la propiedad privada”; y que, además, se atrevan a declarar que su misión es defender las verdaderas conquistas humanas: techo impermeable, comida caliente servida en plato, cama suave y limpia, y anticonceptivos.

*Yunieski Betancourt Dipotet (Cuba)*

## Yolanka

Es viernes y Titanes en el Ring presenta la pelea de cierre: Yolanka versus Karadagián. Mi cuchara raspa las paredes del pote de vidrio del yogurt Yolanka de Krasdorf, ese que me promete ser como mi héroe. En blanco y negro aparece la nave de Yolanka y desparrama humo sobre un ring donde cinco holandesas



bailan. Yolanka pasa entre las cuerdas con su capa, capucha y escafandra. Se suma al baile de las holandesas y las gradas explotan. Zapateo sobre las baldosas de la cocina y mamá me pide que me siente. No le hago caso. William Bu da indicaciones a los contrincantes y recibe los abucheos. La imagen de la tele se pierde. Es por culpa del viento del oeste y las nubes. La pantalla es trazada por líneas horizontales que replican a Yolanka y Karadagian entreverados. Papá me corre a un costado del telefunken, toca el buster y las rayas desaparecen. Vuelve el programa. Las cinco holandesas, en primera fila, comen yogur y saludan. Agito mi mano derecha y les muestro el frasco de yogur casi vacío. La pantalla vuelve a verse a los saltos y los parlantes de la tele largan un “RPQ 579, Río-Potosí-Quito 579”. Es Fischer, el radioaficionado; siempre nos interfiere en el televisor y en el momento menos indicado. Papá lo insulta y mete mano en el buster. La

pantalla se hace gris.

Estoy por perderme la pelea. La cabeza arde.

Voy del comedor al patio. En lugar de estrellas, el cielo está copado por nubarrones blanco y negro. Trepo a la casilla del gas, de ahí subo al techo.

La espalda arde. Piso las chapas y llego a la torre. Me impacta la primera perdigonada de gotas. Aprieto fuerte el cable suelto de la antena. Las manos arden. Un rayo ramificado en mil cuchillas de plata une las puntas de todas las antenas del pueblo. Mis ojos arden.

El tronar de la nave ensordece. Estiro las manos hacia la noche. Es viernes y debo luchar en la pelea de cierre de Titanes en el Ring.

*Juan Guinot (Argentina)*

### **Calzoncillos en la lavadora**

Ayer fui a la lavandería. Llené una lavadora con mi ropa de toda la semana. Eché el jabón en el cajoncillo, y ya iba a ponerla en marcha, cuando me percaté de que en la lavadora de al lado un tipo vestido de azulón se estaba quitando los calzoncillos rojos.

¡Era Superman!

Superman cogió sus calzoncillos y los metió en su lavadora.

- ¿No va a lavar nada más? – le pregunté.

Superman se puso colorado, al fin y al cabo, estaba delante de una chica sin sus calzoncillos y susurró:

- No.

- Si quiere, puede meterlos con mi colada. No merece la pena poner una lavadora solo con eso, ¿no le parece?

Él asintió con la cabeza, su rostro estaba más rojo que sus calzoncillos.

- Tenga, póngase esto - le dije pasándole el periódico y Superman se cubrió sus partes nobles con él.

- Gracias – musitó.

Cogí sus calzoncillos y los metí en mi lavadora.

Me quedé embobada viendo cómo sus calzoncillos rojos daban vueltas en la lavadora revolcándose con mis bragas de lunares... Un revolcón y otro, y otro más. Miré a Superman sentado con el periódico sobre las piernas, miré otra vez a la lavadora, con envidia, y suspiré.

*Purificación Menaya (España)*

### **Charrúa del Nuevo Mundo**

Los hombres de Moringue habían sorprendido otra vez la retaguardia del Presidente. Muchos de los negros oraban, pidiendo ayuda, y los farrapos rezaron.

Oculto a las sombras del árbol, puso atención en la batalla. Caían uno tras otro, diezmándose aún más para la perspectiva de aquella República. Los lanceros fueron de inmediato a la ofensiva, bajo las órdenes del que llamaban Gavilán.

Admiraba su parte en aquella gesta exótica y ajena, que deseaba vivir a fondo. El papel, aunque fuera su guía y razón de ser, siempre constituía una barrera para las emociones. El círculo de lanceros pronto sería doblegado... Texeira se revolvería en su propia sangre y ella... Debía tener cuidado de no ser descubierta, de cambiar el curso de los acontecimientos.

— ¡Una india! —el grito y un fusil de los imperiales apuntándole.

—Lo siento, no fue mi intención entrometerme. —se encogió de hombros y cruzó los brazos sobre el pecho en un súbito movimiento— ¡Crush!

Texeira vio a los imperiales desmoronarse víctimas de un ataque

milagroso. De dónde salieron aquellos brazos y manos que arrebataron los fusiles o hicieron doblegarse a las tropas de Moringue, fue descrito por uno de los negros como brujería, y ayuda de sus santos africanos. Para ella, fue suficiente con que la mirara por un instante, quedando él sorprendido y ella haciéndole un guiño de complicidad.

Gavilán murió en batalla, en otro sitio distante, rodeado de sus lanceros. Pero quedó en la historia de la República Río Grandense el mito de una diosa charrúa de mil brazos, que sin ser invocada apareció renovándoles la esperanza.

*Eliete Lorenzo Vila (Cuba)*

### **Superoportunidad**

Fotodermatitis neuroadrenalínica atípica crónica. O lo que es lo mismo, se le caía la piel a tiras allí donde le daba la luz del sol, y como efecto colateral, tenía una desmedida actividad muscular, con continuos chutes de adrenalina: un cuerpo deforme. Incurable y para siempre. Vaya, un monstruo.

No estuvo su infancia precisamente plagada de juegos y alegría, como la del resto de los niños. En el colegio los otros críos le insultaban, cabezavaca le llamaban, le escupían, le pegaban, una vez incluso le dieron una paliza y mientras sangraba en el suelo, le orinaron encima. Eso fue, claro está, hasta que él fue capaz de devolver los golpes. Cuando le partió la cara a un par de matones tres o cuatro años mayores que él, la situación cambió. En la lejanía seguían llamándole de todo, pero en las distancias cortas, todos cobraban un repentino y silencioso interés por mirarse los zapatos. Un vacío, como en su casa.

A sus padres también les daba grima. No pedía cariño, pero al menos que no le miraran con asco. No le llamaban

cabezavaca, ya era un logro. En cuanto pudo se largó de allí, pero aunque no era tonto ni incapaz, no le querían en ningún trabajo. Desde su pequeño piso podía ganarse la vida con un ordenador, aunque no vivirla. En el fondo creía que tenía algo que ofrecer al mundo. Pero al mundo no se le veía muy convencido. Y de mujeres, mejor ni hablar. Ninguna jamás podría amar a cabezavaca.

Pero un buen día llegó su oportunidad. Se volvieron a poner de moda los superhéroes. Y un monstruo como él, de la noche a la mañana se cosió un disfraz de látex negro que le cubría todo el cuerpo, exageradamente musculoso, una máscara sugerente para taparse la cara y volvió a dedicarse a lo que mejor se le daba: machacar a tunantes y delincuentes. El Minotauro se hizo llamar. Y el gran Minotauro luchaba contra el crimen, ayudaba a los débiles y todos le querían. Y volvía locas a las mujeres. Siempre le pedían que no se quitara el traje...

*Pedro López Manzano (España)*

### **Lucía Destellos según los boletines españoles**

La primavera del 67 todos los periódicos nacionales españoles y los internacionales se llenaron con noticias sobre una joven llamada Lucy Sparkles, o como tradujeron su nombre los redactores españoles de *El Alcázar*: "Lucía Destellos". Lucía, una joven de veintinueve años, viuda y con un hijo de cuatro años a su cuidado, trabajaba en una cafetería de Colorado en los Estados Unidos de América. Sin embargo se convirtió en un fenómeno de la noche a la mañana debido a un curioso evento que se sucedió una noche de abril cuando Lucía se disponía a cerrar tras un largo turno de ocho horas. Un hombre, Richard A. ("Ricardo A.") desempleado, comunista y ateo (según la versión de "El

Alcázar”) la espera en el aparcamiento. Ebrio se acerca a Lucía y trata de forzarla. Ella grita pero no hay nadie cerca que pueda acudir en su ayuda. Entonces es cuando sucede el milagro: Cuando Lucía apoya sus manos sobre los hombros del agresor para apartarlo el cuerpo de él comienza a arder hasta que en pocos segundos solo queda una figura calcinada sobre el alquitrán del aparcamiento. Lucía, aterrada, vuelve al interior del café y llama a la policía y a la ambulancia. Los médicos constatan la defunción.

La autopsia revela que la fuente de calor provenía de la propia víctima pues la ropa no se ha pegado a la carne. Los parapsicólogos involucrados en la investigación descartan rápidamente la combustión espontánea ya que las llamas no se originaron desde el interior del cuerpo. La única que puede dar solución a este expediente es la joven Lucía.

Cuando le preguntan se muestra elusiva pero tras el primer contacto comienza a relatar una curiosa historia: desde muy temprana edad Lucía puede hacer que las cosas ardan con solo tocarlas. “La primera vez fue cuando mi padre fue a ponerme la mano encima cuando tenía siete años” relató ella a varias revistas sensacionalistas estadounidenses. En varias de estas se habla de Lucía como de una súper mujer, comparándola con héroes de acción como los de los tebeos infantiles.

A día de hoy nadie sabe que ha sido de Lucía.

*Alejandro López Mathé (España)*

## **Deseo suicida**

Desde que era un pequeño androide quise ser superhéroe. ¿Quién no?

Los marcianos, al parecer, se cansaron de que los hombres estén husmeando en

su planeta. Vienen en una cápsula indestructible para la tecnología terrestre, mas no para mí: puedo programarme y ser usado como arma biológica que los exterminará. Hace diez minutos me lanzaron desde un lugar cuyo nombre fue borrado de mi memoria.

¿Valorarán ustedes este acto?, es mejor no pensar. Solo necesito saber que cuando muera, infectado junto a los marcianos, habré salvado millones de vidas.

*Ricardo Sarmiento Ramírez (Cuba)*

## **Vuduman**

Estaba harto de ser un superhéroe y buscaba acabar con su vida. Subió al Puente de la Trocha, poco antes de la llegada del tren *zapalero*<sup>10</sup>, y respiró con melancolía.

*Nunca debes renegar de tu don. Si Dios te concedió una gracia, debes honrarla.*

Las palabras de su madre volvían desde el pasado, pero él ya no quería oír.

Mirando hacia la oscuridad, Vuduman notó movimientos en un baldío. Agudizó sus sentidos y descubrió que tres hombres golpeaban y desnudaban a una mujer.

El tren anunciaba su arribo. En breve, Vuduman le diría adiós al mundo y por fin descansaría... pero había visto a la muchacha que forcejeaba contra los individuos que se disponían a beber de la impunidad de las tinieblas.

*Nunca debes renegar de tu don.*

El *zapalero* se aproximaba, más y más y más...

*Si Dios te concedió una gracia, debes honrarla.*

<sup>10</sup> Tren (también conocido como "Estrella del Valle" tren N° 313/314 ) que recorría algo más de 1.380 kilómetros desde Constitución hasta Zapala; algo más de veinte paradas intermedias en unas veintiséis horas de viaje hacia el sur (NOTA DEL EDITOR).



Tenía que aguantar. Sus remordimientos se esfumarían en segundos...

El jefe de la banda se dispuso a violar a la joven, y Vuduman no pudo soportar más ser un testigo impávido. Sacó tres largas y filosas agujas. Hundió una púa en su oreja hasta sacarla por la otra, pensando en el más petiso de los agresores, quien al instante se desmoronó, con el cerebro reventado y los oídos goteando un líquido espeso. Con otro, Vuduman atravesó su corazón y la muerte fue instantánea. En medio del desconcierto, el líder sintió que algo frío y punzante entraba por la punta de su sexo y brutalmente le revolvió las entrañas, hasta destrozarlo.

Liberada del peligro, la chica se levantó aún aterrada, buscó su ropa y salió corriendo.

Agitado y sangrante, Vuduman se recostó para recuperarse del esfuerzo, mientras que el *zapalero*, una vez más, dejaba atrás el Puente de la Trocha.

*José María Marcos  
(Argentina).*

## Sabiduría

El joven de ojos soñadores puso la vieja cámara profesional en el asiento junto a él y suspiró sobre el humeante tazón de sopa.

—Con gran poder viene... —comenzó a hablar.

El joven frente a él, de cabello exuberante

y músculos reventones, olisqueó la sopa.

—¿No quieres?.

—Es tuya. ¡Ey! —el fotógrafo se asombró ante la rapidez con que su compañero de mesa capturó el tazón.

— ¡Itadakimasu! —y en segundos el tazón quedó seco—. ¡Oishii!

El joven fotógrafo observó la montañita de platos y cuencos vacíos.

— ¿Cómo tener apetito —preguntó—, con tanto mal, tanta violencia en el mundo, que no puedes combatirlos sin recurrir a su vez al mal y la violencia?

El joven exuberante entreabrió su desmangada chaqueta china, mostrando el abdomen hinchado con comida para treinta. —Yo empiezo venciendo dentro de mí al mayor de los males —sonriendo, se palmeó el atlético *sixpack*, que ni distendido perdía definición—. Entonces puedo con el resto.

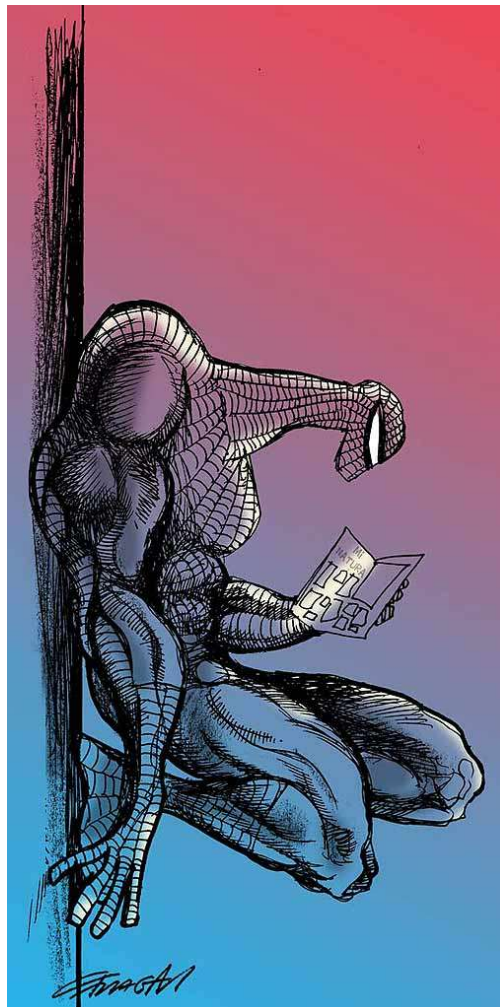
— ¿Y cuál es el mayor de los males en nuestro interior? —preguntó el fotógrafo, sintiéndose extrañamente iluminado por el jovial hartazgo del otro.

— ¡Pues el hambre! —dijo el riente, y se deshizo en carcajadas.

*Juan Pablo Noroña Lamas  
(Cuba)*

## El insomnio de Spiderman

Por culpa del zumbido de una mosca noctámbula, Peter Parker sigue dando vueltas bajo las sábanas, en su apartamento neoyorquino, sin poder pegar ojo. De pronto, gracias a sus superpoderes arácnidos, percibe el



accidente en el teleférico, en las afueras de la ciudad, donde la vida de seis personas – entre ellas dos mujeres y un niño- pende literalmente de un hilo. Sólo él puede actuar con la rapidez necesaria; ni los servicios de emergencia, ni la policía ni los bomberos son capaces de actuar con tanta celeridad. Debe darse prisa: el deber le llama. Salta de la cama, se enfunda el ceñido traje azul y rojo y acude heroicamente al rescate, no sin antes lanzar por sus muñecas unos pegajosos hilillos hacia el techo y empaquetar a la mosca, con pacientes movimientos circulares, sin prisa alguna, en un sedoso capullo. El instinto es el instinto, lo demás puede esperar.

*Victor Lorenzo Cinca (España)*

### **Recuerdo**

Recuerdo, y cada vez que lo hago, maldigo ese día. Me llamó la atención el electricidad que se cernía a mí alrededor. Entonces los vi. Los dioses Emesh y Enten estaban peleando, y yo quedé atrapado en medio de la pelea. Entonces sucedió: uno de los tantos proyectiles que se disparaban entre ellos me dio de lleno en la espalda. Sentí un fuego abrasador, un terrible zumbido me embotó y una luz cegadora lastimó mis pupilas. En ese momento pensé que moriría, que jamás volvería a ver a mi esposa ni a mi hijo. Pero no. No he muerto. Y por eso maldigo ese momento.

Recuerdo la muerte de mi dulce esposa con su hermosa cara arrugada por la edad, también la muerte de mi hijo, de mis nietos, de mis bisnietos, de toda mi stirpe. Y cada una de ellas dejó una herida en mi alma.

Fui rey y fui un guerrero temido. Fui un aclamado héroe en muchas ciudades. Al principio era divertido y lo fomentaba realizando grandes hazañas. El dolor de

las heridas me insensibilizó. Y me convertí en superhéroe. Era fácil. Gracias al accidente no podía morir, cosa que yo buscaba fervientemente. No quería recordar más pero, con cada acción, un dolor se agregaba a mi memoria.

Se escribieron poemas, libros, historietas sobre mí, pero nadie ha captado mi drama. Me llamaron Gilgamesh, Hércules, Aquiles, Mc Leod, pero mi verdadero nombre nadie lo recuerda. Sólo yo sé que mi nombre es Itsub. Intervine en cuanta guerra sacudió a la vapuleada humanidad. Estuve en Nueva York cuando las bombas nucleares la redujeron a polvo. Sentí el dolor de mi cuerpo ardiendo por la radiación, pero sobreviví.

Hace poco descubrí algo que realmente podía terminar con mi sufrimiento y la utilicé. La explosión de antimateria redujo a escombros al planeta... con él murieron humanos, dioses y animales. Pero yo... yo ahora conozco lo que es el verdadero sufrimiento. Mi cuerpo, congelado, vaga por el sistema solar y mi mente... mi mente se limita a recordar.

*Daniel Antolokoletz Huerta (Argentina)*

### **Superhéroe**

Al Caprone me dispara tres veces. Sus dos guardaespaldas siguen su ejemplo, vaciando los cargadores de sus armas en mi pecho.

Con la mirada le resto algo de velocidad a los proyectiles—viajando a unos 600 pies por Segundo, son un poquito más rápidos de lo conveniente. Mis reflejos ya no son lo que eran... Aumento la tensión superficial de mi piel en unas décimas de Segundo hasta conferirle la consistencia de un blindaje de tanque. No es la mejor opción—siempre quedan huellas de impacto que hay que rellenar mas tarde durante semanas, a medida que las células se autorregeneran—pero energéticamente

es a la larga mas sensato. Las balas rebotan aparatosamente, y una de ellas atraviesa a un guardaespaldas, que cae muerto al piso. En el ultimo momento recuerdo cambiar la estructura de mis puños a una mas normal; quiero noquearlos, no pulverizarlos.

Tras avisar a la policia para que se los lleve, reviso de nuevo la carga de la bacteria nucleonica implantada en la base de mi craneo. Malo, malo; se esta descargando mas rapido de lo que esperaba. He hecho bastante, la verdad sea dicha, pero queda muchisimo que hacer. Aun necesito deshacer tres bandas de vendedores de drogas, dos docenas de pandillas de rateros, detener no se cuantos asesinos—no tengo ganas de acceder ahora la lista en el programa de computadora en mi cerebro. Tengo que conseguir que esta ciudad sea lo más segura posible: tendré que vivir en ella quien sabe cuantos años. No se si habrán recibido mi pedido de auxilio cuando tuve que aterrizar de emergencia. Tal vez...tal vez no me rescaten nunca....

Y me aterra pensar en que pasara cuando mi bateria se agote, y pase a ser otro habitante común y corriente, sin poderes, de esta ciudad que no puedo abandonar por si hay una oportunidad remota de que me rescaten...

*Ricardo L. García Fumero (USA)*

### **Avances tecnológicos**

En las calles de Smallville, Clark Kent toma notas para un soporífero reportaje periodístico -encargado como castigo por el Daily Planet- acerca de los vendedores ambulantes de hot-dogs, cuando de repente, gracias a su superoído, escucha el grito de auxilio de una chica procedente del otro extremo de la ciudad. Alguien necesita su ayuda, así que se pone en marcha. Busca a su alrededor una cabina

donde calzarse las mallas, los calzones y la capa, pero no encuentra ninguna cerca. La chica, a un par de kilómetros de allí, continúa gritando desesperada. Aunque recorre a toda prisa las calles adyacentes, sólo da con un teléfono adosado a una pared, nada íntimo, sin paredes para ocultarse, que de poco le sirve, dada la extrema timidez de Clark cuando no es Superman. Pregunta en un quiosco dónde puede encontrar una cabina telefónica y el quiosquero lo mira extrañado. ¿Cabinas? Uf, hace tiempo que las arrancaron todas. Todo el mundo tiene un móvil, ya no hacen ninguna falta.

Clark se vuelve; pide un hot-dog y se concentra en el zumbido de los coches para arrinconar esa voz quebrada que todavía oye a lo lejos, en su interior, pidiendo ayuda. Con la conciencia tranquila, coge el bloc de notas y ultima, por la cuenta que le trae, el maldito reportaje, mientras confía que alguien, en el otro extremo de la ciudad, utilice el móvil para avisar a la policia.

*Victor Lorenzo Cinca (España)*

### **Los clones**

Parecía imposible salvar la Tierra: el Rey Rojo, descendiente del tiránico rey de Sakaar derrocado por Hulk, había jurado venganza; y esta consistía en eliminar la vida en el planeta desde donde había partido Hulk para llegar a su mundo.

En las habitaciones subterráneas de los laboratorios del científico Robert Banner, varios hombres de ciencia ya habían tirado la toalla. El último recurso era lograr la clonación del Hulk gris, el más débil, pero al mismo tiempo el más inteligente y astuto. Se habían implantado varias centenas de clones, para poder enfrentar al poderoso ejército invasor; pero algo falló y todos aquellos hombres de ciencia se

sentían angustiados, al sentir como se acercaba sin remedio, el fin.

De los cientos de clones que se intentaron cultivar, solamente ocho ya se encontraban listos para el combate, pero sería enviarlos a un seguro suicidio.

Los invasores atacaban con fortísimas bombas gamma, que poseían un tremendo poder destructivo; incluso ya en las blindadas paredes de los laboratorios se notaban los continuos impactos. Llegó la información desde el área derecha, en las salas B y D, de la penetración radiactiva.

— Profesor Banner, creo que podemos morir con la frente en alto. Lo intentamos hasta el final.

La frase se generalizó al instante por todas las líneas de comunicación internas de los laboratorios, algunos con mucha tristeza, otros con mayor hidalguía. Pero una voz detuvo inmediatamente el comentario.

— ¡Los clones!

Dentro de la confusión que ya existía en todo el lugar, dominado por las ondas gamma, comenzaron a aparecer por decenas los clones de Hulk gris, con la orden implantada ya en su mente: derrotar al invasor, destruir a los que invadían su planeta. Y como una vez hizo aquel Hulk que fue exiliado fuera del Sistema Solar, derrotaron al ejército despótico de Sakaar; pero esta vez en la Tierra.

*Omar Martínez (Cuba)*

## Holocausto

*Amodos*, la ciudad que tan febrilmente enriqueciera en los últimos años, ha quedado reducida a unos cuantos restos carbonizados. Sus ciudadanos forman un gigantesco grupo errante que vaga entre las poblaciones vecinas en busca de asilo.'

Dicen que los amodienses, quienes alguna vez hicieron gala de confiar

ciegamente en la técnica y sus números, cayeron en la desidia. Los adultos se comportaban como adolescentes cuya única diversión fuera consumir alcohol en exceso y los jóvenes como niños consentidos. Dicen que se jactaban de haber dominado la naturaleza de modo definitivo y completo. Dicen que mentían, que en *Amodos*, de una madre que murió en el parto y un humilde acordeonista, había nacido un niño a quien le fue otorgado el poder de generar electricidad.

Algunos opinan que tal poder nació junto al niño y fue espontáneo en él, otros que lo llevaba en sus genes. Y existe todavía un tercer grupo afirmando que el padre se lo habría legado antes de morir a través de una melodía que interpretara en su acordeón y que ahora está perdida ya que, la única víctima en la destrucción de *Amodos*, el único mártir, fue aquel niño, ya hombre, a quien en su ciudad tanto los particulares como las empresas y el gobierno requerían, a causa de su don, sin descanso. Con infinita paciencia habría advertido a sus conciudadanos el peligro que tan extraordinaria concentración de energía podría acarrear. En cuanto presintió, con varias horas de anticipación, aquella terrible tormenta de viento, agua y rayos dio la alerta y, para que contaran con más tiempo en orden de evacuar la ciudad, opuso su poder a la furia de los elementos, conteniéndolos hasta que éstos lo vencieron.

Dicen que en lo más profundo de las sierras que bordean los escombros aún humeantes de *Amodos* se esconde una mujer hermosa, que un hijo del héroe crece en su vientre, que se organizan partidas de caza para localizarla.

*Patricia Nasello (Argentina)*

## Barras y Estrellas

*“Las mallas rojas no me sientan bien. Yo lo sé, y ella lo sabe. Aún así, el deseo impregna su mirada. Si chasqueara los*

*dedos me la podría llevar a la cama. La besaría con dulzura, ella suspiraría y después le haría el amor salvajemente. Casi puedo sentirlo... pero no hoy. Hoy tengo más trabajo que hacer. El mundo me necesita."*

... ¿Qué? ¿Ahora también se me niega escribir mis memorias? Aunque os cueste creerlo, eso antes pasaba. Os lo aseguro. Las doncellas caían a mis pies. Mi camiseta de licra amarilla marcaba unos abdominales de impresión. Los malvados huían en cuanto aparecía en escena con mi máscara roja. Estaba en boca de todos. Pero la moda pasó, como todas las anteriores. Debí habérmelo esperado. Uno se acomoda... y mi cuerpo dejó de ser lo que era. Empecé a notarlo cuando dejé de ver el miedo en las miradas de los malhechores. Pronto me perdieron el respeto. Luego las chicas se dejaron de fijar en mí. Aunque lo peor fue cuando aquella niña se rio de mi traje. Que sí, que siempre fue muy hortera, ¡pero nadie antes había osado reírse de él! Aunque para hortera, la nueva moda. Estoy de las estrellitas hasta los mismísimos, están por todos lados. Cuando llegó yo le tendí mi mano. Barras es lo que le debí haber dado... ¿Y sabéis lo peor? Que a la gente le gusta más. Toda la gloria que tenía yo, ahora se la lleva él. ¡No se dan cuenta de que es un impresentable! De cara al populacho sí, exhibe su blanca sonrisa y ya lo tiene todo hecho. Pero luego es eso, un impresentable. De los de peor calaña. A veces pienso que se ha olvidado de todo lo que le enseñé al mundo. Me siento como si me hubiera escupido en la cara. Igual hubiese sido mejor que lo hubiese hecho. Que sencillamente me derrotara limpiamente dolió más. Y que ni siquiera se haya dignado a darme las gracias por mi trabajo previo también duele. Lo peor de todo es que a todo el mundo le da igual, porque la humanidad tiene una memoria a

muy corto plazo. Y ahora, desde que han cambiado las tornas y ellos tienen un superhéroe nuevo, yo he desaparecido del mapa. Se han olvidado de mí.

*María Eijo López (España)*

## Υπερ Χριστός<sup>11</sup>

Volvió a leer la frase con la que se resumía la primera lección y cerró el libro de un manotazo. “*Un gran poder conlleva una gran responsabilidad*, tío Ben Parker”.

Resopló con fastidio pensando en Peter y el pobre de su tío Ben, puesto que no estaba seguro de querer asumir esa responsabilidad y los riesgos asociados. En el primer curso de la Escuela de Héroes le habían advertido de que no sería fácil sacar a la luz sus potencialidades, controlarlas a voluntad y además usarlas para el bien. Quizá fuera mejor olvidarlo todo. Dubitativo, guardó el libro en la estantería y, mientras repasaba la sección de “Villanos y Archienemigos” de la biblioteca, recordó cuando, ya de niño, en el patio del orfanato algún matón de cursos superiores le quitaba la merienda a él o a sus compañeros. En una ocasión la rabia y la frustración le llevaron a, sin saber cómo, multiplicar los bollos que no habían sido robados para que todos pudieran merendar. Lo recordaba como algo difuso, cosas raras que pasaban pero que el hambre saciada y las prisas por esconderse de los niños mayores hacían olvidar pronto. Y volvía a pensar que quizá sus poderes sobre la materia suponían una obligación moral que desarrollar para ayudar a quienes le rodeaban, como aquella noche en la que el pánico lo llevó a tal estado de tensión que fue capaz de cruzar, a pie y sin mojarse, el

<sup>11</sup> Del griego Υπερ –súper o supra- y Χριστός -Cristo, Mesías o Ungido-. Aquel designado para nuestra Salvación.

estanque de La Casa de Campo para salvar a una prostituta que huía de su chulo. La pobre muchacha estaba tan asustada que no llegó a preguntarse nunca cómo aquel tipo extraño se había plantado en mitad del lago. Luego se emborracharon con unas botellas de agua mineral y la chica lo olvidó todo, incluso cobrarle. Fue en esa noche de debilidad cuando se convirtió en héroe y empezó a ser consciente de sus capacidades. Quién sabe, quizá no estaría tan mal ser un superhéroe anónimo que de vez en cuando obtuviera alguna prebenda por su actuación. Sin embargo, sus dedos tropezaron con un libro llamado *Breve historia de los superhéroes que no comprendieron su papel*. Una imagen de Cristo crucificado ilustraba la cubierta. Se acarició la barba descuidada y recapacitó: “Mañana lo dejo”.

*David Reche (España)*

## El Beso del Superhéroe

Al abrir los ojos lo vio. Era un hombre fuerte, los músculos de sus bíceps estaban tensos debido a que la llevaba aferrada a sus brazos, parecía que le iba a reventar una de las venas de su brazo derecho por el esfuerzo. Sus ojos eran verde esmeralda y aquellos labios se le hacían tan apetecibles... tuvo la necesidad de besarlos, pero se contuvo. ¡Qué iba a pensar de ella! No pudo ver más del rostro de aquel misterioso hombre ya que llevaba una máscara de color cereza. Volvió a sus ojos y le resultaron



conocidos, intentó recordar, pero estaba magullada y asomaba un enorme chichón en su cabeza, no sabía muy bien a qué se debía, tan sólo recordaba un rascacielos y un empujón. Aquel héroe que le había salvado de caer de un inmenso rascacielos no dijo ni una sola palabra mientras volaban por el cielo de Nueva York. Aquel misterioso hombre la llevó a un lugar seguro, un vagón vacío, en un corto andén. ¿Su hogar?

— ¿Los superhéroes besan? —ella rompió aquel incómodo silencio.

Él siguió en sus trece con aquel silencio pero la besó.

Un suspiro la despertó. Su hermano se mofó de ella.

*Silvia Ochoa Ayensa (Soria, España)*

## Trabajos

Los superhéroes decidieron hacer huelga; por eso, los guionistas de cine se quedaron casi sin ideas y, muy a su pesar, tuvieron que idear historias nuevas.

*J. Javier Arnau (España)*

## El hombre araña

Me fui a dar una vuelta a una tienda de segunda mano. Buscando entre devedes de oferta, libros de saldo, bicis de épocas remotas y ordenadores del jurásico me topé con Spiderman. Era él. O al menos le creí cuando me dijo su nombre: Peter Parker. Enseguida me comentó que la gente ya no creía en superhéroes: la crisis mundial, la inmigración, la falta de trabajo o los

problemas de eyaculación precoz eran los temas que preocupaban a la sociedad y él en esos asuntos nada podía hacer, excepto mirar. También me comentó que se hallaba un poco oxidado. Ya no podía ir saltando de una azotea a otra y cuando intentaba lanzar la tela de araña, conseguía un hilo de mala calidad que se rompía al instante. Aun así, todavía servía para algunas cosas. Extraje unas cuantas monedas, pagué en efectivo y me lo llevé embalado a casa. Quedaría estupendo como elemento de decoración, junto al reloj de cuco y la alfombra persa.

*Rubén Gozalo (España)*

## **El Gran Héroe Castellano**

A Rafael Clichin siempre le fascinaron los cómics. Cuando era un niño, su habitación era un pequeño museo dedicado a los superhéroes del papel. En su casa podían verse enmarcados los números más raros, autógrafos y fotos de actores. Con 38 años, y recién estrenada su independencia del hogar paterno, decía sentirse como en “Pueblo Soledad”, en honor a un superhéroe despistado, que volaba con su ropa interior por fuera. A la salida del trabajo en su oficina, regresaba a través del parque con un frío que anunciaba el otoño. Ojeaba fascinado el último ejemplar del “Motociclista Duende” cuando reparó en un tenue brillo entre los arbustos. La curiosidad pudo con él y fue a investigar. Medio enterrada, encontró una especie de maleta metálica que emitía un débil resplandor verde chillón. Al limpiarla, una serie de extraños signos se dibujaron en su superficie, cambiando constantemente, hasta que formaron letras y, después, palabras: “Al Gran Héroe”. Pasó la mano por encima y la caja se abrió. Dentro encontró una tabla negra que parecía un libro electrónico. En ella pudo leer “Idioma seleccionado” y empezó a leer la historia de los “Celadores

Galácticos”, defensores durante eones de la paz en el Universo, enfundados en sus armaduras electrónicas y adalides de la justicia, el honor y el salario digno. Tras un ataque sorpresa enviaron varias armaduras a diferentes partes del universo, esperando que un héroe se alzase y tomase su relevo.

- ¡Yo soy ese héroe! – gritó Rafael, plenamente convencido de sus palabras.

La caja emitió un zumbido y se abrió, mostrando las piezas de la armadura, que, automáticamente, se acoplaron y amoldaron a Rafael. En la tabla que había extraído leía “Siga las instrucciones de configuración”. Rafael probó durante días la súper velocidad, la súper fuerza y el impulsor de vuelo. El día de la última configuración leyó un apéndice que mencionaba que los Celadores sellaban su compromiso colocándose un pendiente. A Rafael le pareció correcto y pulsó la tecla “aceptar” sin saber en qué oreja se lo pondría. Notó helársele la espalda al sentir un zumbido dentro de los pantalones.

*Joseba Iturrate Gil (España)*

## **Un Hombre Normal**

*Enséñame un héroe y te escribiré una tragedia.*

*Francis Scott Fitzgerald.*

Incluso en la realización de su último deseo había fracasado. Quiso tener una muerte convencional, dejándose herrumbrar con el paso de los años, rindiéndose a los achaques regalados por Cronos y hundiéndose en una indolente senilidad perfectamente típica. Pero el prurito del deber superó sus ansias de anonimato. La prensa mundial acogió con euforia el retorno del salvador desaparecido lustros antes. <<Reaparece el Capitán Libertad>>, jalearon los titulares. La enésima resurrección de su archienemigo “Steel Skull”, con su doble

“S” amenazadora como dos relámpagos gemelos luciendo en su torso, obligó al viejo héroe a una última batalla.

Mientras inmovilizaba al supervillano en la ionosfera, pensó en ella: la única mujer que había amado. Decidió dejarse caer junto a su Némesis, atravesando la atmósfera a la velocidad del sonido. Recordó la sonrisa femenina, la timidez de sus primeras miradas... Surcando junto a su impotente fardo la estratosfera, le asaltó el recuerdo del hastío de su amada, el cansancio que le producía que él salvara a todo el mundo menos a ella. Quien había librado al planeta del Apocalipsis muchas más veces de las que habían trascendido, se atrevió una vez, una sola vez, a usar sus habilidades telepáticas para conocer los pensamientos de su pareja mientras ella dormía. Entonces le vio: era un hombre común, perfectamente vulgar. Y sin embargo, ella sonreía a su lado. Decidió matarle. Esa madrugada se llegó al domicilio del infeliz. Desde la azotea resolvió estrangularle usando su telequinesis. A punto de morir, el último pensamiento de la víctima era para la mujer que ambos amaban. El “Capitán Libertad”, el “Paladín de la Paz”, el “Heraldo de la Concordia”, no pudo asesinar al amante de su esposa. Decidió desaparecer y dejar al mundo huérfano de salvador. Sólo la infame reaparición de su rival le obligó a salir de las sombras. Mientras se precipitaba con él al interior de un volcán que escupía lava, soñó con haber sido, durante toda su vida, un hombre completamente normal.

*Carlos Díez (España)*

## **Sujeto X**

Todo el planeta recuerda y celebra el día en que se salvó de la completa destrucción. Este día se encomia el coraje de un héroe que se enfrentó y derrotó a la amenaza de toda la humanidad; el primer

superhéroe. Un ejército de androides indestructibles invadió la Tierra con la intención de genocidio. Las máquinas exterminadoras eran comandadas por una gigantesca inteligencia artificial inexpugnable, que flotaba en el firmamento.

La génesis de este breve superhéroe era un misterio... hasta ahora. Avanzadas y carísimas investigaciones retrocronométricas han dado luz a la siguiente conclusión: el Sujeto X (pues todavía hoy se desconoce su identidad), la mañana de autos, despertó bruscamente aquejado de una fuerte resaca y bajo los efectos residuales de varios psicotrópicos. Provocado por los fuertes temblores que causaba la devastación, su distorsionado instinto de supervivencia le instigó a huir. Al saltar de la cama, sólo acertó a cubrirse con unos calzoncillos rojos, modelo slip, aunque con la premura olvidó despojarse de su pijama azul. Huyendo de alguna alucinación lisérgica atravesó el pasillo de la vivienda, para darse de bruces contra la puerta de otro dormitorio, al parecer de una mujer. A causa del aparatoso tropiezo, descubrió un par de katiuskas rojas que optó por calzarse. En algún momento descubrió la ventana abierta de par en par y, tras unos pasos de carrerilla, saltó. Como no se molestó en apartar la cortina de hilo también de color rojizo, se enganchó en ella y se la llevó detrás en la caída.

Inexplicablemente voló. Dando bandazos y a merced de los flujos de aire movidos por las explosiones, el Sujeto X se elevó por los aires. Fuera por azar o con premeditación, el errático vuelo fue directo al cerebro electrónico flotante. Posiblemente, al ser considerado desarmado e insignificante, no fue detectado por los sistemas defensivos. Se estampó, descontrolado, contra el sistema vital de la máquina provocando un



cortocircuito, con la consecuente destrucción del invasor.

Y también su propia aniquilación.

*Pere J Martínez Marqués (España)*

### Con método

Segundos después de recibirse el aviso en la central de llamadas, se tramitó el mismo, enviándose a la sección de “Peticiónes Urgentes”. Un operario escuchó el mensaje, e inmediatamente la incluyó en el listado a priorizar. En poco más de un minuto, tres técnicos puntuaron el caso de 0 a 5 en diferentes categorías, como “Gravedad”, “Distancia desde el punto actual de operaciones” o “Consecuencias de una respuesta tardía”. Seguidamente se introdujeron los datos en el programa de “Priorización y Gestión”. Tras acabar los cálculos matemáticos, la solicitud obtuvo una puntuación de 4,5 sobre 5, colocándose en segundo lugar de la lista de tareas.



En ese momento se recibió la llamada de Superman

- Ya está. Ya he evitado el derrumbe. ¿ahora que toca?

- Si, señor. Debe ir a Barcelona donde hay 5 personas atrapadas en el incendio de un edificio. Y luego acudir a Ucrania, donde una banda mafiosa ha secuestrado un avión

- Vale, gracias

Superman cerró la comunicación, y volvió a pensar que había sido un gran idea la de gestionar sus misiones. Antes tenía numerosas peticiones de ayuda simultáneamente en diferentes puntos del mundo, y no sabía cuál atender, cuál era más urgente, qué itinerarios seguir para compatibilizar distancia y gravedad. Desde que empezó a aplicar procedimientos de gestión, centralización y priorización de tareas era mucho más efectivo en su súper-trabajo.

- Gracias Superman

- Ah, y si les viene bien me rellenan esta encuesta de satisfacción. Es para el departamento de calidad. La pueden enviar a [atencionalcliente@superman.com](mailto:atencionalcliente@superman.com)

Y Superman se elevó en el cielo gran velocidad.

*Ricardo Manzanaro (España)*

### El traficante de kryptonitas

...Una noche desalentadora en la ciudad; llueve a cántaros, y las calles se han quedado desiertas; las tenues luces de los rascacielos titilan difuminándose en lo alto, zarandeadas por la tormenta. De pronto los cielos tiemblan, sacudidos por el fogonazo del aparato eléctrico, y revelan fugazmente la presencia de una silueta vigilante en la cúspide de la gigantesca Torre McArthur, con los brazos en jarras y la capa ondeando al viento.

— Maldito entrometido...— murmura una sombra de rasgos angulosos, oteando las alturas a través de la ventanilla de la parte de atrás de una limusina que cruza la ciudad —... pronto se le van a acabar las ganas de meter los narices en mis asuntos.

El vehículo se detiene frente a un almacén, quince minutos después, en la zona de muelles del puerto. Un cartel mal iluminado anuncia un simple depósito de piezas de recambio para barcos.

La persiana se levanta poco a poco, y la limusina rueda quietamente hacia el interior de una nave espaciosa, completamente vacía. En el centro aguarda tan sólo una camioneta, con tres hombres apostados frente al parachoques; el del centro achaparrado, y de apariencia excéntrica; los que lo flanquean fornidos, sus esbirros. Se detiene la limusina clavando frenos frente al grupo, y al momento se abre la puerta trasera: con maneras enérgicas emerge la silueta encorvada de un anciano hosco, apoyado sobre un bastón.

— Me alegro de verle, Señoría.— sonríe el individuo extraño, adelantándose para recibirle — Siempre es un placer tratar con usted. Dígame, ¿qué le trae hoy por aquí?

— Como bien sabrás, tenemos nuevo héroe en la ciudad. Un tal Eléctrico-Man...un verdadero incordio. Necesito que me consigas algo que me ayude a pararle los pies.

El sujeto sonríe de nuevo, esta vez con malicia, y le hace una seña a sus hombres.

— Evil Di Marco siempre tiene algo para sus mejores clientes... Si le conseguí suficiente kryptonita para escarmentar a Superman, ¿qué no tendré para darle una lección a este novato?

*David Castejón Ferrer (España)*

## Los Colores Azules del Cielo

El cielo es tan azul, mamá. Pero no es todo del mismo azul; hay diferentes tonalidades que las escasas nubes bañan con una pátina blanquecina. Aunque sigue siendo tan azul, mamá.

Me encuentro a gusto, y nada me importa ahora. Todos mis sentidos se han marchado, como si alguien les esperase en algún otro lugar. Solo quedan mis ojos, que no pierden ni un detalle de ese firmamento que tengo encima. Tan lejano y al que he querido llegar con ardor infantil.

Siento bajo mi cuerpo la capa azul turquesa que cogí del viejo ropero de la abuela. Una capa grande, hermosa, con dos lacitos de algodón en su extremo que me vinieron bien para atármelos alrededor del cuello.

Ese cielo, mamá... ese cielo tan lejano. Yo quise volar; emular a mis ídolos de los tebeos y de las películas, rescatar a chicas en apuros y detener a los villanos que amenazaban el mundo.

Pero la capa no me sirvió, mamá. Y el cielo, que tiene muchos azules diferentes, está lejos, cada vez más. Porque ahora está oscureciendo. Mamá ¿Qué es toda esa gente que me rodea? ¿Y no escuchas el sonido de las ambulancias?

Quise volar, como mis amados superhéroes, pero ni la capa ni mis brazos de niño lo consiguieron. Quise volar, mamá, y por eso me arrojé desde nuestro balcón del sexto piso...

¡Esos cielos tan azules, tan azules...!

*Francisco José Segovia Ramos (España)*

## La Pira es Sueño

### El Décimo Tercer Trabajo de Hércules

Cuando se encuentran, su visión de rayos equis ya sólo busca los informes de El

Jefe, la identidad secreta bajo la que se esconde su eterno rival. Ignora la ropa interior de la secretaria. Aunque nunca han tenido una cita, la rutina de la oficina les ha robado la emoción. Siempre creyó que había tiempo: se dedicaría a ellos tras acabar con el mal. Pero el mal parece eterno. Piensa en esos labios cansados de esperar y siente un terrible pudor. Un tipo de su edad, de la edad que no aparenta, no debería llevar mallas al salir del trabajo. Qué dirían los nietos que – no puede seguir engañándose – jamás le darán los hijos que nunca tendrá con ella. Mira al cielo: gris. Su perpetuo enemigo le espera. Deberían dirimir sus diferencias con una baraja en el Hogar del Jubilado. Nada tiene sentido. Toca las cicatrices de su antebrazo: la primera, la más profunda, y las que llegaron después, al descubrir que alguien le mantenía suspendido contra su voluntad de un hilo invisible. Sigue sin saber quién es realmente ni cómo ha llegado hasta allí. Nadie parece dispuesto a ofrecer respuestas, así que dejó de hacer preguntas hace tiempo.

Lo mataría. Lo mataría por piedad: de un tiro como a un asno viejo de glorioso pasado que sigue dando vueltas en la noria por inercia. Le remuerde la conciencia verlo torturarse. A sus años sigue llevando los calzoncillos por fuera de la ropa. Lo mataría por dignidad o por celos: porque hace décadas que él es sólo el padre de la criatura. Lo mataría para recuperar la libertad, para dar vida a todos esos personajes que –no puede seguir engañándose ya nunca saldrán de su cabeza. Inventaría un virus o un arma secreta. Pero él no puede morir; es un superhéroe. Sus lectores no se lo perdonarían.

Ve cómo su hijo escruta con melancolía los nubarrones negros en los que ha ido apretando mecánicamente el carboncillo mientras reflexionaba sobre su sino. Sobre

el sino de ambos, ineludiblemente ligado. La goma de borrar rebota contra las paredes: no puede renunciar a él. Para ocultar su vergüenza, apaga el flexo y cierra el bloc de dibujo. Y la amenazadora oscuridad se cierne un día más sobre el solitario superhombre.

*Salomé Guadalupe Ingelmo (España)*

## Viejos Rockeros

- *¿Qué sintió cuando vio que todo estaba perdido?* - dijo Luisa, la joven periodista

- Nada está perdido hasta que lo damos por perdido – dijo Súper Rayo -. Mucha gente estaba en peligro y había que hacer algo. Pero reconozco que tuve suerte.

- *¿Suerte? Después de desmontar a los abogados-robots asesinos, de sortear las trampas financieras y de superar los engaños del maquiavélico Doctor Sartén Verde, no puede hablarse de suerte.*

- Me halagas, pero no hice nada que otro no hubiera hecho en mi lugar – dijo el súper héroe con un brillo de humildad en sus ojos grises -. Sólo cumplí con mi deber.

- *Su velocidad es legendaria pero, ¿cómo hizo para reflotar el barco semihundido, evitar el vertido de petróleo y sellar la quiniela, todo el mismo día?*

- Oh, muy sencillo. Verás...

- ¡Te he dicho que no toques mis cosas! – tronó la Chica Luz tras ellos – ¡He visto como leías el periódico y esta semana me toca a mí! – dijo blandiendo una nevera.

Spider Boy entró en la sala precedido de su habitual ataque de tos.

- Mich gafach. ¿Dónde lach habré puechto? ¡Ah! Ya recuerdo

- Señores, a cenar - dijo la enfermera-. No creo que sus gafas estén el en techo,

Spider Boy, bájese. Deje, la nevera en el suelo, querida. Hoy tienen tarta de queso.

- ¡No te atrevas a volver a robármela! - dijo la Chica Luz -. O te reduzco a polvo.

- Siento la interrupción, tesoro - se disculpó Súper Rayo -. ¿Por dónde íbamos?

- *No importa abuelo, ya conocía la historia. Creo que quedará muy bien para el trabajo de clase. Mañana nos vemos otra vez.*

Después de un beso cargado de cariño, Luisa se despidió. Súper Rayo se volvió a sus compañeros de la Residencia de Súper Jubilados.

- No sabéis qué hacer para demostrar que aún estáis en forma.

- Hay que aprovechar la oportunidad. Por cierto, ¿hach vichto mich gafach?

*Joseba Iturrate Gil (España)*

## Sordo

Abre la boca en pleno vuelo y devora miles de insectos. Las cenas *gourmet* en la mansión fastuosa son una ironía de la pantalla. Luego contrae la laringe y emite ultrasonidos. La recepción del eco —no una máquina estrafalaria— lo guían en su búsqueda. Las señales se suceden hasta unirse en un zumbido que revela cercanía. Su monstruosidad innata, puesta al servicio de la Justicia, le ha permitido localizar al enemigo. Está allí, al final de un túnel, en la bóveda del Banco. Aprovecha entonces la galería de tierra abierta por el villano, y entra. Al



acceder al recinto escucha una risotada histérica —lo único parecido a la ficción—, y enseguida una explosión que dispara la alarma. La nube de polvo se disipa. El ladrón observa el agujero en la pared, suficiente para entrar y salir dando pasos de baile, y alarga aún más su sonrisa pintada. La exclamación silenciosa que hay en su rostro se vuelve pregunta cuando descubre al superhéroe al costado del boquete. Más que su presencia, lo sorprende su comportamiento. Se contorsiona y chilla de dolor con las manos en las orejas. La detonación ha penetrado en sus oídos con la saña de un bisturí de mala praxis. Está sordo; o sea ciego. Es un Hombre Murciélago de verdad. Se mueve a pasos cortos, desorientado, como un fantoche ebrio. El malo, sin comprender qué sucede, aprovecha para atacar. El héroe en tinieblas tira golpes sin destino y recibe una paliza incontenible. Intuye el desenlace y grita, mostrando el filo de sus caninos fileteados con sangre. El otro saca un revólver. Apunta. No habrá extraños mecanismos para la muerte. La realidad no da tantas oportunidades. Dispara. Espera un segundo y alza la vista, incrédulo ante una victoria tan simple. Es un rey recién coronado.

Exultante, recoge el dinero sin dejar de mirar al rival abatido, su verdadero botín. Huye.

La policía iguala realidad y ficción llegando tarde una vez más.

*Fernando Figueras  
(Argentina)*

## La Impostora

“Me llaman Gata Negra. Domino las artes marciales, soy ágil, fuerte, resistente... Si necesitas

una heroína en tu vida, ponte en contacto conmigo. Mi e-mail es: gatanegra@heroína.com...”

¿Quién había escrito aquellas palabras en el periódico?, se preguntó Felicia Hardy, alias Gata Negra, al leer la sección de anuncios breves del New York Times. Sólo dos personas sabían su verdadera identidad y su correo electrónico: Peter Parker y el Doctor Extraño. Llamó a los móviles de sus amigos, pero no los localizó y en el diario tampoco le pudieron decir quién había puesto aquel anuncio. Felicia decidió enfundarse en su traje de superheroína y salió al exterior.

Como siempre la oscuridad se convirtió en su aliada, en la compañera especial que la protegía de sus adversarios y en la amiga que potenciaba sus sentidos felinos. Saltó por los terrados, rastreó los lugares a los que solía acudir, vigiló a los transeúntes, pero nada halló. Contempló el Empire State desde un edificio próximo. Sus vellos se erizaron avisándole del peligro. Se giró. Una mujer vestida igual que ella le salió al encuentro y sin mediar palabra la atacó. Felicia la inmovilizó después de unos minutos de lucha brutal.

-¿Quién eres, impostora?

-¡Soy la que ha puesto el anuncio en el New York Times!, exclamó ésta maliciosa.

Felicia Hardy le quitó el antifaz y, estupefacta, musitó:

-¡No puede ser...! ¡Soy yo!

Felicia despertó y comenzó a hojear el periódico matutino. Las páginas cayeron al suelo cuando leyó:

“Me llaman Gata Negra. Domino las artes marciales, soy ágil, fuerte, resistente...”

*María José Domínguez García (España)*

## **Illuminante**

Cabalgando velozmente, mientras una feroz tormenta se abatía indolente, apenas veía el camino, entre los latigazos de la lluvia que marcaba con furia mi rostro, con dedos helados de agua. Los truenos se sucedían a cada instante, y los relámpagos iluminaban a cada momento el sendero, difuminando las sombras que tomaban formas grotescas. Pero todo pasaba tan rápido, que casi no tenía tiempo de pensar. De pronto, un fulgor intensísimo me cegó por completo y caí al suelo, mientras mi caballo tropezaba dando vueltas. Todo mi cuerpo lo sentía sacudido por descargas y de mis manos salían haces de luz. No sé cómo llegué a casa. Temblores me envolvieron toda la noche y al amanecer, cuando el cielo se despejó, estaba tendido en el centro de la sala. Ese día fue confuso para mí, sentía una intensa energía. Por ese tiempo, El oscuro atacó de nuevo, ataviado con sombras, desangraba salvajemente a sus víctimas. Y entonces, una noche me vi arrastrado a un callejón, donde El Oscuro estaba a punto de cometer una fechoría más, cuando me acerqué lentamente. De mis manos, fuertes haces de luz se emitieron, y el grito del asesino hendió la noche, quebrándolo en miles de trozos negros fragmentos en el suelo. Había nacido El Iluminante, y desde ese momento, definiendo la causa del bien, iluminando a los malvados y destruyendo sus tinieblas, con una luz azulada que brota de mis manos.

*Jesús Quintanilla Osorio (México)*

## **La Furia del Héroe**

A pesar de sus esfuerzos por liberarse de la cuerda que lo mantenía atrapado en aquella silla metálica, Garth Ennis solo había conseguido lacerar aún más sus muñecas y tobillos. Peor aún; su captor, enfundado unas ridículas mallas y una

camiseta de licra de color amarillo chillón, no mostraba intención alguna de entrar en razón.

-¡Basura! –gritaba agitando con violencia un ejemplar de *The Boys*-. ¡No es más que pura bazofia!

-Mira, tío...-intentó decir él.

-¡Cierra tu puta boca! –lo interrumpió el perturbado a la vez que le propinaba otro puñetazo en el rostro-. Antes la gente nos respetaba, nos idolatraba. ¡Joder, hasta el presidente nos recibía! Y ahora, por tu culpa, todo el mundo cree que no somos más que un hatajo de borrachos pervertidos. ¡Nos has convertido en unos parias! Pero ahora vas a pagar por ello, te enseñaré como acaba la gente de tu calaña. ¡Mira!

Y entonces fue cuando Garth Ennis supo que estaba definitivamente perdido.

Lo supo en cuanto reconoció la melena y la barba larga y enmarañada de Alan Moore en aquella cabeza cercenada que el asesino sostenía ante él.

*Juan Ignacio Vidal (España)*

## Renegado

En las afueras de la ciudad, Mohammed bin Jor-El (nombre que adoptara al convertirse al islamismo) practicó un millar de veces su acción punitiva contra los “infielos”. Cuando se convenció de que el ataque suicida sería perfecto, le añadió kryptonita al explosivo y, pensando en las huríes, voló hacia Metrópolis.

*Claudio G. del Castillo (Cuba)*

## Nuevos Superhéroes

*Vuduman*: Superhéroe Que Para Darle Un Golpe Al Villano, tiene Que Hacérselo A El Mismo, trata Siempre Que El Villano No Muera.

*Tempoman*: Superhéroe Que Su Único Poder Es Viajar Al Futuro Por 5 Segundos, Y Regresar.

Su Eterno Villano Viaja Por 7 Segundos, Así Que El Héroe Deberá Combatir en El Presente Con Desventaja.

*Boyman*: Superhéroe Que Mata A Niños Que En Un Futuro Serán Villanos. Los Niños Una Vez Descubiertos Se Defienden En Grupo.

*%-Men*: Superhéroe Que Para Poder Utilizar Sus Poderes Tiene Que Convocar A La Votación De Su Pueblo.

Si El Pueblo Vota Menos Del 50% No Los Usa Y Gana El Villano, Para Agilizar La Acción los Habitantes Votan A Través De Sus Teléfonos Y El Computo Esta En Una Pantalla Gigante

*Súper-Súper*: Superhéroe Que Vive En El Infierno Y Se Dedicar A Matar A Los Villanos De Otros Superhéroes que Van Llegando, A Veces Lucha Contra El De Superman Y El De Spiderman A La Vez

*Tri-Man*: Superhéroe Que Tiene 3 Personalidades Dentro De La Vida Normal, Estos Nunca Logran Ponerse De Acuerdo.

Porque Ven El Lado Bueno Del Villano Y Lo Dejan Ganar, Siempre Se Aclara Al Final que Para El Próximo Capitulo Si Llegaran A Un Acuerdo Los 3 Y Aparecerá El Superhéroe

*Stop-Man*: Superhéroe Que Su Poder Radica En No Moverse, Ni Actuar, Ni Hacer Nada, los Villanos Hacen Todo Lo Posible Por Moverlo Para Crear El Caos pero El Pueblo No Se Lo Permite Y Mantienen Al Superhéroe Intocable, la Única Vez Que Se Movié Fue Hace Muchos Siglos Y Fue Desastroso.

*Yolyanko William Argüelles Trujillo (Cuba)*

## Eloisa

—Recuerdo... —la voz entrecortada, extrañamente dulcificada, con apariencia femenina, surgió con naturalidad del amplificador acoplado junto al oído izquierdo —la multitud alborotada; el estruendo repetido no sé cuántas veces; el dolor,... el horror.

—Gracias Eloisa, funciona a las mil maravillas.

—Ahora permítame borrar de todo mi memoria. — Le resultaba extraña su voz, no sentir cómo el aire salía fuera de sus pulmones, vibraba en sus cuerdas vocales

y surgía desde su garganta modulada en su boca. La técnica permitía a aquellos que habían perdido el habla —el disparo dañó la parte de su cerebro encargado de generarla —, subsanar aquella discapacidad mediante un dispositivo conectado al cerebro, similar al que devuelve la vista a los ciegos. Un chip que traducía los impulsos de su voluntad trasmitiéndolos a un aparato que lograba sintetizarlo en sonidos muy similares al tono y la cadencia de la voz del paciente

—Eloisa ha sobrevivido a un atentado, una bala le atravesó el cerebro. Y el juicio está ahí. Saldrá adelante.

Eloisa sollozaba, y, mientras lo hacía, entre aquella mezcla de masa cerebral y cableado electrónico se creaba un vínculo que no solo amplificaba el volumen de su voz sino también el de sus pensamientos, esos que ahora la atormentaban de una forma brutal.

—Eloisa, cálese, me va a matar.

Desde el dispositivo de Eloisa no había salido ningún sonido, fueron sus pensamientos los que fueron trasmitidos. Se sintió poderosa. El doctor, que a duras penas lograba salir del aturdimiento, no consiguió darle una explicación lo relacionó con un malfuncionamiento del amplificador y así quedó registrado.

El día del juicio, Eloisa era consciente de la importancia de su declaración para la condena del culpable de su atentado, pero no pudo abrir la boca aunque si que habló. Y lo hizo con toda la fuerza que le dio la rabia acumulada y el odio que había crecido en ella. Cuando terminó su elocución, un hombre yacía muerto en el banquillo.

*Carmen Rosa Signes U. (España)*

## Superhéroe

*Estás buscando direcciones en libros para cocinar  
estás mezclando el dulce con la sal.  
Vas procurando informaciones en unas cajas de metal  
estás comprando al mundo en un bazar.  
Mirando superhéroes, superstars  
te sientes superloca, supermal.*

*Charly García.*

Mi primer superhéroe, naturalmente, fue papá, por supuesto. A su lado me sentía protegida, a salvo de cualquier mal. En verdad es posible que la única heroína de toda la historia de mi vida haya sido mamá, pero yo no estaba capacitada para verlo, estaba obnubilada por los brazos fuertes de papá, por los dejes de inmensa ternura que tenía para mí, un animal pletórico como él, incapaz de tener un gesto de amor para con nadie.

Pero no tardé mucho en darme cuenta de que apenas si era un pobre tipo, tratando de causar miedo en los demás, especialmente en mamá y en mí.

El miedo es como un velo que distorsiona las cosas, hace que se vean diferentes, exacerbadas.

Un superhéroe es antes que nada un ser solitario, escondido detrás de la capa del anonimato y la medida. Papá era todo lo contrario, trataba de estar rodeado de sus amigos para que le festejaran sus hazañas.

Eso lo puso al descubierto antes los demás, sus semejantes, los otros tipos que podían vencerlo. Y eso fue exactamente lo que pasó; lo vencieron, repetidas veces. Cuando le tomaron el tiempo, ya era tarde para recapitular e intentar maniobras evasivas. Porque eso hay que reconocerlo, nunca arrugó. Siempre fue para adelante, obstinadamente, por más que hubiera una pared infranqueable. Ese tipo de cosas

hicieron que yo misma lo empezara a ver diferente, que le empezara a perder el respeto, y que finalmente, le tuviera un poco de lástima y compasión; sentimientos que históricamente y dentro de los lineamientos del género, no pueden tenerse para con un superhéroe. Y un superhéroe principalmente, nunca se muere; resucita, resurge como el ave fénix; y papá se murió solo y retorcido por un infarto, miserablemente.

*Marcos Almada (Argentina)*

### **La razón por la que no existen los superhéroes**

Había nacido como superhéroe, con poderes ilimitados. De niño sus padres lo disfrazaban con atuendos muy audaces y lo enviaban en las noches a los rincones más peligrosos de la ciudad. Le habían inculcado ayudar a los indefensos, la diferencia entre el bien y el mal, la necesidad del débil de ser sostenido en los momentos de flaqueza, la urgencia del herido por conservar la salud, el ajusticiamiento anónimo para los injustos.

Creció recorriendo las calles, alumbrado por farolas amarillentas y la compañía solitaria de la luna. Saboreó la sangre del derrotado y la humillación del atormentado, extendió su mano a la prostituta ultrajada, cobijó al desamparado y vigiló al malviviente drogado. La adolescencia lo encontró meditabundo. Sentía cansancio. Sabía que no era su

cuerpo, sino su mente. Conocía cada calle, cada vereda, cada callejón oscuro y sin embargo, se decía, no conocía nada.

Combatía en la sociedad aquello que el hombre volvía a instalar una y otra vez, como el polvo que se limpia de un mueble, que vuelve constante, permanente.

Derrotaba a unos, pero aparecían otros. Se multiplicaban como cucarachas. No alcanzaba el esfuerzo, no servían las gracias.

Las noches dejaron de verlo recorrer las calles. La luna comenzó a extrañarlo. Los transeúntes notaban su ausencia y los crímenes crecían como la marea tras un maremoto. El héroe escupió su propia sangre y maldijo su esencia. Los ojos enrojecidos eran testigos del llanto que nacía en sus venas, preso de rabia.

Comprendía que su destino era en vano, todo esfuerzo, inútil y que por más que luchara, el mal siempre estaría un paso adelante. Coronó su tristeza alzando el puñal en alto.

Lloró desconsolado cuando la hoja de metal rebotó como si fuera de goma al chocar contra su pecho. Se dejó tendido en el suelo, mientras la noche se retiraba y los sonidos inevitables de la ciudad llegaban a sus oídos.

*Ernesto Antonio Parrilla (Argentina)*

### **¿Superman el 1º Superhéroe?**

Superman apareció por primera vez en *Action Comics #1* (Junio, 1938) el más antiguo de los superhéroes (Legalmente, sólo los personajes pertenecientes a *Marvel Comics* o *DC Comics* pueden hacerse llamar "superhéroes", ya que es una marca registrada en Estados Unidos) tiene un héroe que reclama dicho título para sí... ¡Dick Fulmine! Creado en Italia por Vincenzo Baggioli y Carlo Cossio en 1938 para el Semanario *L'audace*. La acción transcurre en un Chicago imaginario colmado de terribles gansters. Esta publicación provocó muchas reacciones pues los críticos consideraron que la serie era demasiado racista y le reprocharon que fuera abiertamente fascista.





# EN LAS CALLES DE LA LOCUJA

ARTE: JAVIER PAUNER  
TEXTO: ERNESTO PARRILLA

HABÍA NACIDO SUPERHÉROE,  
CON PODERES ILIMITADOS.  
DE NIÑO SUS PADRES LO DISFRAZABAN  
CON ATUENDOS MUY AUDACES...



Y LO ENVIABAN AL ANOCHECER A LOS  
RINCONES MÁS PELIGROSOS DE LA CIUDAD



LE HABÍAN INCULCADO  
AYUDAR A LOS INDEFENSOS,  
LA DIFERENCIA ENTRE EL  
BIEN Y EL MAL, EL  
AJUSTICIAMIENTO ANÓNIMO  
PARA LOS INJUSTOS.





CRECIÓ RECORRIENDO LAS CALLES, ALUMBRADO POR FAROLAS AMARILLENTAS Y LA COMPAÑÍA SOLITARIA DE LA LUNA.



SABOREÓ LA SANGRE DEL DERROTADO Y LA HUMILLACIÓN DEL ATORMENTADO.



¡HAY VAY!

LA ADOLESCENCIA LO ENCONTRÓ MEDITABUNDO. SENTÍA CANSANCIO.

SABÍA QUE NO ERA SU CUERPO, SINO SU MENTE.

CONOCÍA CADA CALLE, CADA VEREDA, CADA CALLEJÓN OSCURO Y SIN EMBARGO, SE DECÍA, NO CONOCÍA NADA.



COMBATÍA EN LA SOCIEDAD AQUELLO QUE EL HOMBRE VOLVÍA A INSTALAR UNA Y OTRA VEZ, COMO EL POLVO QUE SE LIMPIA DE UN MUEBLE, QUE VUELVE CONSTANTE, PERMANENTE.



DERROTABA A UNOS, PERO APARECÍAN OTROS.



SE MULTIPLICABAN COMO CUCARACHAS. NO ALCANZABA EL ESFUERZO, NO SERVÍAN LAS GRACIAS.



SU PACIENCIA NECESITABA DE UNA VÁLVULA DE ESCAPE QUE NO POSEÍA.

ESO LE COSTÓ UNA  
DESGRACIA,  
PUES SU RABIA DEJÓ  
UN INOCENTE.

¡¡HAS  
MATADO A  
MI HIJO!!

# THE WORLD

## NUESTRO HÉROE: ¿CONVERTIDO EN ASESINO? LA BATALLA CONTRA ROBOTS ACABÓ CON LA VIDA DE UN INOCENTE.

Por Albert Pascual

Sobre las 19:00 horas, unos robots de fabricación desconocida, atacaron la ciudad de Liberty King. Una vez más nuestro héroe salió volando a capar por interceptar a los invasores y darles su merecido, pero tras destruir a varios de los killer-robots, se produjo un accidente.



la víctima fue Carlos Pascual, un niño de apenas once años que salió de su academia de estudios como cada martes. La madre, Ileana Pascual, una conocida profesora de la escuela Prestige College, está devastada y pide justicia. Cuando el héroe fue a consolar a la madre, ésta le escapó y le empezó a apretar el pecho. La mujer fue hospitalizada después del shock que recibió.

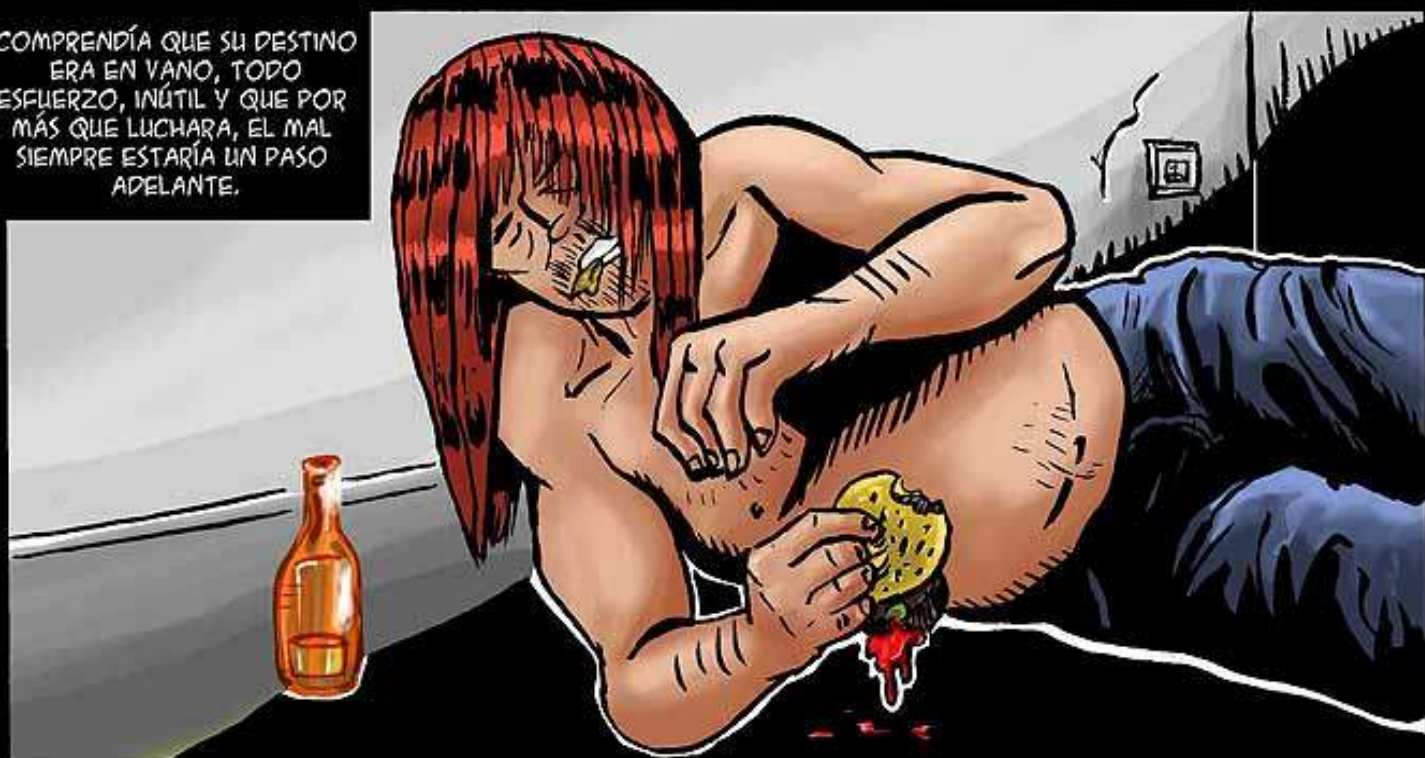
Foto: Juana González

Los policías piden tranquilidad pero los vecinos de la zona ya han salido a la calle para luchar contra el

LAS NOCHES DEJARON DE  
VERLO RECORRER LAS  
CALLES Y LOS CRÍMENES  
CRECÍAN COMO LA MAREA  
TRAS UN MAREMOTO.

EL HÉROE ESCUPIÓ Y  
MALDIJO SU ESENCIA.

COMPENDÍA QUE SU DESTINO ERA EN VANO, TODO ESFUERZO, INÚTIL Y QUE POR MÁS QUE LUCHARA, EL MAL SIEMPRE ESTARÍA UN PASO ADELANTE.



CORONÓ SU TRISTEZA ALZANDO LA NAVAJA EN ALTO...



PERO LA HOJA DE METAL REVENTÓ COMO SI FUERA DE PORCELANA AL CHOCAR CONTRA SU PECHO.



SE DEJÓ TENDIDO EN EL SUELO, MIENTRAS LA NOCHE SE RETIRABA Y LOS SONIDOS INEVITABLES DE LA CIUDAD LLEGABAN A SUS OÍDOS.



**FIN**

**Artículo:**

## Análisis Semántico Del Cómic Book En La Misteriosa Llama De La Reina Loana De Umberto Eco

### 1.- INTRODUCCIÓN

El presente artículo tiene como finalidad analizar semánticamente la presencia del cómic book dentro de la obra narrativa *La misteriosa llama de la Reina Loana* de Umberto Eco. Específicamente se intentan detallar aspectos sociales y dialécticos de aquellos héroes de historietas que forman parte del ideario y memoria del protagonista de la novela. Para ello se utiliza como marco teórico la obra *Fundamento de la teoría de los signos* de Charles Morris, *S/Z* de Roland Barthes y desde luego los planteamientos de Eco expuestos en su *Tratado de semiótica general* y en el texto *Apocalípticos e integrados*.

Es importante destacar como motivación del presente trabajo, la ineludible referencia que Eco hace al comic book en su quehacer tanto creativo como teórico al remitirse al noveno arte como un universo textual complejo, gracias al cual se pueden abordar múltiples facetas de la cultura al punto de pensar en términos de un nuevo discurso mítico.

En el caso de *La misteriosa llama de la Reina Loana*, Eco alude a una gran galería de personajes e historias provenientes de diversas partes del mundo, aunque principalmente de Norteamérica. Éstas se acompañan a lo largo del texto con fotogramas de las portadas o viñetas respectivas y se les ubica a la par con textos canónicos como las novelas de Dumas y Salgari. Hay que añadir también que la gran

mayoría de historietas revisadas son un producto cultural situable dentro del contexto de la primera mitad del siglo recién pasado, bajo el alero de las guerras mundiales y el surgimiento del fascismo en Italia. Esto determina el fin comunicativo que muchos de los materiales tuvieron en su momento, lo cual sólo varía de acuerdo al autor, país de procedencia y filiación política. Hay algunos con un claro afán propagandístico, otros de corte social, satírico o llana entretención, lo cual arroja un panorama fértil de intertextualidades provenientes del mundo pop que tributarios de un código en clave kitsch, se complementan con el llamado arte culto y la novela de sillón en la tarea de educar sentimentalmente a toda una generación de eventuales destinatarios.

En tal medida, los receptores de esta novela podemos acceder por medio de la trama y sus estrategias tanto textuales como visuales a otra mirada del desarrollo cultural de la península itálica, Europa y el occidente de la contemporaneidad. En este caso, se nos da a conocer la realidad bajo el prisma de un adulto que situado en un presente despersonalizado producto de la pérdida de su memoria emocional o episódica, busca en base a una extensa enciclopedia sin contexto inmediato dar sentido a su existencia, revalorando así esos productos populares y masivos que descansan como retazos de su pasado en el abandonado hogar infantil ubicado en una ruinoso residencia en Solara, la que junto a fragmentos de intrahistoria guarda testimonios del mundo entre artículos vintage y de colección.

Las historietas aludidas por Eco en su obra, cumplen un papel indispensable al determinar quién fue Bodoni; tal como dice Barthes: “yo no es un sujeto inocente, anterior al texto, que lo use luego como un objeto por desmontar o un lugar por investir Ese ‘yo’ que se aproxima al texto es ya una



*pluralidad de otros textos, de códigos infinitos, o más exactamente perdidos (cuyo origen se pierde)” (1986:6).*

Por tanto, la voz principal de la novela se nos presenta como un sujeto cruzado por una diversidad de textos en la medida que creció viéndose afectado, como tantos otros, por la recepción, carácter icónico, rupturismo, censura o utilidad propagandística de estos medios de masas y forma particular de arte.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO DEL COMIC BOOK COMO REFERENTE INTERTEXTUAL EN LA REINA LOANA.**

El trabajo busca en concordancia a la clasificación que Charles Morris hace en su libro *Fundamentos de la teoría de los signos*, estudiar la dimensión semántica del cómic book. Se prioriza la relación signo-objeto del noveno arte y su preponderancia textual y no en menor medida visual dentro de la narrativa de Eco. Para ello partimos de la siguiente definición técnica del comic: “*Los cómics pueden definirse como una secuencia espacial formada por pictogramas separados gráficamente, pero estructuralmente relacionados, en los que pueden integrarse signos alfabéticos, para articular una descripción o una narración. Puesto que los cómics muestran imágenes y narran historias al mismo tiempo sus convenciones pertenecen a la vez a códigos iconográficos y a códigos narrativos*” (Gubern 1979:104).

Conceptualizado el objeto se procede al estudio detallado de ámbitos que componen el nivel del significado. El aspecto social privilegia la relación de las historietas con el periodo en que Bodoni edifica su sensibilidad, la segunda guerra mundial con todo lo que ello conlleva comunitaria e individualmente. En cuanto al aspecto dialéctico se procura destacar la estética del kitsch y su influencia en la formación del fuero del sujeto así como también la preeminencia de lo textual como realidad, incluso por encima del mundo tangible y de los sentidos. De este modo se espera consignar una mirada general del fenómeno cultural que la obra comunica, así como también el reconocimiento que Eco otorga al comic, priorizando desde la

semiótica una valoración positiva de la multiplicidad de discursos que el noveno arte recoge al igual y por encima de aquellas disciplinas y discursos que tradicionalmente han sido considerados prestigiosos.

### **2.1.- NIVEL SOCIAL.**

El aspecto social tiene como factor medular el periodo de entreguerras, el cual es revisado a través de los recuerdos que el actante protagonista busca redescubrir en Solara, asociando los elementos que componen su enciclopedia con su experiencia vital. El siguiente pasaje presente en la segunda parte del libro; *Una memoria de papel*, resulta revelador de la condición del actor principal y su confrontación con el mundo de la niñez: “*Es embarazoso volver a visitar un mundo donde llegas por vez primera: como sentirse de vuelta de la guerra o del exilio en casa ajena*” (Eco 2005: 269).

Conforme a la situación peculiar de su personaje Giambattista Bodoni, también denominado *Yambo*, Eco construye una verdadera estrategia semiótica, postura que el crítico José García Landa comparte: “*(...)como estrategia narrativa es ciertamente sugestiva, y está magistralmente llevada por Eco. Claro que inocente del todo no es la estrategia... lo que nos encontramos es un personaje diseñado a medida para ejemplificar algunas de las ideas de Eco sobre el conocimiento enciclopédico, o más exactamente sobre el conocimiento público de la Comunidad*” (2007:3).

De este modo, el autor italiano logra desde múltiples intertextos (entre ellos el cómic), introducir una serie de fenómenos propios de este periodo clave en la historia de la humanidad. El principio del siglo pasado se enfoca desde variadas ópticas, las cuales van desde lo macro histórico a lo intrahistórico y subjetivo.

Analizaremos primero los factores sociales en un nivel amplio y masivo. En esta medida, las historietas, sus personajes y tratamiento, develan el intervencionismo de los poderes de facto y el proceder de un gobierno totalitario. La manipulación que Bodoni denuncia en la

Italia de aquellos años. La historia nos habla de la década de los treinta y principios de los cuarenta, de esto modo el personaje expone descarnado cómo el material de su pasado, específicamente las historietas de su niñez, estaban afectadas en estructura, presentación y contenido por el fascismo y su discurso mítico: *“Las páginas italianas eran de 1939, así que fue por aquel entonces cuando se impuso la italianización de las historietas extranjeras”* (Eco 2005: 269). Bodoni luego da cuenta de los cambios que debió apreciar con su consciencia infantil, pero no por ello menos vulnerable y despierta a la censura y manipulación: *“Puesto que evidentemente resultaba difícil enviar al punto una escuadrilla de SS o de Camisas Negras a que ocuparan Nueva York, se empezó por la guerra a la historieta, desde hace algunos años, los bocadillos habían desaparecido, sustituidos por leyendas debajo de la viñeta”* (Eco 2005: 257).

El cambio en la estructura y presentación, eliminando los diálogos por narraciones a pie de página, era una forma de alejarse del formato impuesto por el cómic americano y un retorno al cómic strip europeo. Bajo tan simple cambio se oculta un primer rechazo a las formas que una cultura foránea. Se asume esto como un acto de respuesta y repudio al otro.

Gubern en su obra *El lenguaje del cómic*, agrega una serie de antecedentes que van desde imágenes pictográficas hasta la eclosión de la caricatura como medio de sátira y destrucción del prestigio de figuras públicas en los albores de la revolución francesa. Por tanto, antecedentes sobran en materia de lo que será la imagen y luego la constitución del cómic como medio de propaganda o influencia política.

Dentro de la novela, Eco no ignora el tema en lo absoluto y lo aborda de lleno al referirse al plano del contenido, aludiendo a mensajes ocultos o subliminales, verdaderos vehículos de un ideario político que pretende exaltar al tipo humano que el discurso de Mussolini esperaba concretar en las masas, sobre todo en los más jóvenes: *“Extraño, dado que existía*

*la radio, y al final se vería que el mensaje no era para nada secreto porque decía <<Resistir y vencer>>, como si el duque de Aosta se estuviera rascando la tripa”* (Eco 2005: 255).

Al respecto Natalia Malavé agrega: *“En cualquier caso, las posibilidades de introducción del mensaje fascista entre la juventud a través del tebeo se habían experimentado ya en la Italia de Mussolini con el suplemento El Corriere dei Piccoli distribuido con el Corriere de la Sera”* (2004:2).

*El Corriere dei Piccoli* es aludido por el personaje de Eco en más de una ocasión, de modo que el tráfico de ideas, la censura y la modificación del material original contrario a lo que podría pensarse afecta en gran medida la conciencia y actitud de toda una generación, entre ellos, Bodoni, que rememora los efectos producidos en ese momento por ligeras alteraciones en las facetas de sus entrañables personajes de infancia: *“Pero precisamente en algunos volúmenes de Topolino he podido notar el cambio que se verificó hacia 1941 cuando en diciembre Italia y Alemania declararon la guerra a Estados Unidos, he ido a comprobarlo en los periódicos del abuelo, y así fue, exactamente”* (Eco 2005: 257) *“(…) Luego como he podido ver en otros tebeos, con el tiempo se desvanecieron en el aire los personajes americanos, reemplazados por imitaciones italianas y, por último, y creo que fue la última y dolorosa barrera en caer, mataron a Mickey, a Topolino”* (Eco 2005: 257).

Del mismo modo, al otro lado del océano se libra la misma guerra, las historietas norteamericanas toman un giro y mucho material se produce pensando en el combate que el pueblo americano debe hacer tanto en las trincheras como en el sentimiento general de sus ciudadanos (incluidos los más pequeños) dirigiéndolos en contra del nazismo, fascismo y poderío japonés. Al respecto Coma comenta: *“Así mientras muchos personajes tradicionales vestían el uniforme y marchaban al frente para*



*combatir al enemigo (y otros lo hacían en la retaguardia como Carlie Chan o Dick Tracy, persiguiendo a espías y saboteadores), la coyuntura bélica sirvió para alumbrar el nacimiento de nuevos héroes, surgidos al amparo de aquellas circunstancias. El más famoso iba a ser Captain America), escrito por Joe Simon y dibujado por Jack Kirby” (1984:25).*

La mente juvenil como receptora de este tipo de mensajes, si bien puede percibir estéticamente los efectos materiales que alteran las historias desde la estructura más superficial, la calidad del dibujo, el papel y el formato, comprendiendo la disposición de las viñetas, los bocadillos y la continuidad de un universo; su mente, sin embargo, no parece asociar aún del todo el trasfondo soberano, dominante y demagógico que impera en un régimen de facto, menos aún puede asociar las aventuras y jocosidades propias de sus primeras impresiones e incursiones en mundos de fantasía, ante hechos concretos y materiales propios del mundo adulto y sus preocupaciones. De modo que la operación surge como Freud señala en relación al chiste, en un ámbito subliminal y subconsciente que se cimentará en la edad adulta como un comportamiento esperable, una predilección o predisposición del ánimo: *“Es que lo infantil es la fuente de lo inconsciente, y los procesos del pensar inconsciente no son sino los que en la primera infancia se establecieron en forma única y exclusiva. El pensamiento que a los fines de la formación del chiste se zambulle en lo inconsciente sólo busca allí el viejo almacigo que antaño fue el solar del juego con palabras” (1905:20).*

Bodoni así lo constata al evaluar su uso de razón a los diez años: *“¿Cómo acogería yo ese derrumbamiento de un mundo? Quizá con la mayor tranquilidad, dado que de un momento a otro los americanos se habían vuelto malos. Pero ¿era consciente, entonces, de que Topolino era americano?” (Eco 2005: 257)*

### 2.1.- NIVEL DIALÉCTICO.

Este nivel de sentido, lo dialéctico, lo abordaré atendiendo en una primera instancia

a la erotización que genera el objeto en su calidad de significante al entrar en tensión con el aprendizaje, percepción y sistema de valores que el protagonista ostenta como representante de su generación. Bodoni señala al respecto: *“¿Y yo? Los tebeos de la Capilla me decían que había tenido la revelación del sexo, pero ¿y el amor?” (Eco 2005: 300).*

La identificación, descubrimiento y cambio que Yambo realiza en torno a su identidad sexual se da en un ámbito que altera tanto sus relaciones interpersonales con sus padres y pares como a un nivel más abstracto, en el cual se generan en su fuero estereotipos y modelos de conducta que le permiten afianzar la noción de belleza y la distinción de roles, masculino y femenino acorde a lo que la sociedad impone: *“No podía decir si ésa era la imagen mas erótica que hubiera visto nunca, pero sin duda (...) era la primera (Eco 2005: 271)(...) Una pierna que asoma de una largo y suave vestido casi transparente y pone de relieve las curvas del cuerpo. Si aquélla había sido una imagen primordial, ¿habría dejado una huella?” (Eco 2005: 271).*

El despertar sexual de Yambo va de la mano con la alteración del nexo materno y como en la práctica ciertas conductas varían al concebir a la madre como otra mujer, como un objeto de deseo, lo cual le permitirá el tránsito a su propia identidad, ya sea frente al mundo femenino en general, otros hombres o frente a imágenes estereotipadas de belleza acordes a lo que se entiende por cuerpo femenino. *“(...) pero desde luego esa imagen habría sido para mi la primera revelación del eterno femenino, tanto que me preguntaba si después pude acurrucarme todavía contra el seno de mi madre con la inocencia de antes” (Eco 2005: 271).*

En el ámbito de las fantasías, por ende, aparecen lógicamente las heroínas, las *femme fatale*, las mujeres sumisas, todos tipos humanos expuestos por las historietas del mismo modo que la literatura lo hiciese antes; estableciendo referentes y luego quiebres a los mismos arquetipos. Frente al modelo de mujer decimonónica podemos señalar como ejemplo la aparición de una Emma Bovary que obliga

a la sociedad francesa del momento a tomar cartas en el asunto y condenar el escándalo y el libertinaje que se asocia al personaje, del mismo modo, esto se vislumbra en las historietas, con la creación de significantes femeninos, claramente identificables: “Y encontré una serie de piernas desnudas que se dejan ver a través de las aberturas de mucha ropa femenina, con abertura los atuendos de las mujeres de Mongo, tanto Dale Arden como Aura, hija de Ming, y las odaliscas que alegraban los festines imperiales; con abertura los lujosos negligés de las señoras con las que se encontraba el Agente Secreto X9” (Eco 2005: 271).

También hay que destacar en este aspecto dialéctico, el ámbito de los valores patrios o las creencias cívicas. La primera parte de la obra se esfuerza en mostrarnos a un Yambo conscientizado y principalmente influido por las creencias que en él marcó la educación escolar de aquel periodo, los libros de clases de corte nacionalista alentaban la muerte por la patria como el último valor redentor de un ser humano integro. Yambo explica su adhesión a ese ideario al contar la leyenda de Valente y como su final trágico era una inspiración heroica en sus primeros años, sin embargo, Eco muestra una fisura en ese proceso de edificación moral y ética lineal y jerarquizada a través de lo que su personaje señala sobre los comics y la ambigua y relativa influencia que generan en su personalidad al constituirse en una asertiva posibilidad de apertura mental: “Está claro que en estos álbumes tan poco respetuosos con la gramática, encontraba yo a héroes distintos de los que me proponía la cultura oficial, y quizá en esas viñetas con sus colores vulgares (pero tan hipnóticos) me inicié en una visión distinta del bien y el mal” (Eco 2005: 265).

Con esa base podemos detallar una serie de quiebres que el mismo narrador protagonista expone dentro del maniqueísmo tradicional de su patria en la medida que el descubrimiento de realidades desterritorializadas y polisémicas le afecta tanto como el viaje de aquel que sale de su tribu y reconoce en otras

latitudes y grupos humanos, que parte de las creencias y el lenguaje que consideraba absolutos, son distintos. De este modo cambia su percepción y por ende su cosmovisión: “Y, por lo tanto, con Flash Gordon debería haber tenido la primera imagen -está claro que podía decirlo sólo ahora, al releer, no entonces- **de un héroe de guerra de liberación combatida en un Dondequiera Absoluto**, donde se hacían estallar asteroides fortificados en lejanas galaxias” (Eco 2005: 260 los destacados son míos).

El personaje descubrirá eventualmente que muchos de sus cuestionamientos surgen de su experiencia sensible con el cómic book y la influencia que sobre su vida tendrá el contacto con la censura efectuada en las revistas y la presencia de un símbolo de libertad impensable hasta ese momento, representado en la figura de Flash Gordon: “En las novelas decimonónicas del abuelo, si ya las leía por aquel entonces, los héroes eran forajidos, que se batían contra la sociedad casi siempre por interés personal o vocación hacia la maldad, exceptuando, tal vez, al conde de Montecristi” (Eco 2005: 260). “Gordon no, él luchaba por la libertad contra un déspota (...)” (Eco 2005: 260).

### 3.- A MODO DE CONCLUSIÓN

Eco demuestra cómo social y dialécticamente el arte influye sobre la vida tanto en la lectura o goce estético infantil al moldear la sensibilidad del hombre como en la vida adulta al ser una fuente de liberación y autodeterminación. Trátese de arte culto o masivo, la respuesta que se establece en la consciencia por medio de la sensibilidad y el placer va determinando creencias y valores y superando ideas que pueden venir de una cultura oficial. El arte mantiene así para el autor Italiano, una preponderancia en la apertura del criterio y la superación de los totalitarismos.

Puedo agregar en ese sentido que el cómic book y el mundo posible que cada historieta propone, llena de criaturas del espacio, animales antropomorfos, superhombres, magos y megalómanos interplanetarios, lejos de tener un trivial o curioso objetivo como

presencia dentro de la trama que Eco estructura, pretende, tal como expuse desde un principio y a lo largo de todo el trabajo, dar a conocer a través del protagonista y su problemática personal, una situación que más bien afecta a toda una generación, la del personaje que en gran medida se condice con la experiencia del autor empírico o de carne y hueso.

De este modo, el noveno arte cobra un sentido mítico y existencial dentro del mundo en que vivimos. Esta afirmación, lejos de ser exagerada y arbitraria, es consecuente con la noción que el semiólogo italiano sostiene. Umberto Eco ha intentado en su obra una definición mucho más amplia que la lingüística, que concibe la historieta como un sistema que constituye un orden secundario, es decir, un sistema parasitario de signos connotativos, que funciona dentro de un primer sistema denotativo: “*el del habla y la imagen*” (Baur 1978: 23). Desde el punto de vista de la semiótica en cambio, Eco nos provee un concepto más preciso; “*la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. “(…), así, los comics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes” (Eco 1985:299).*

Podemos entonces entender esta postura frente al comic como una visión que parte bajo la mirada de las teorías de la semiótica para adentrarse en las intenciones político-sociológicas de una cultura, aproximación que nos da pie a indicar la relación directa entre significantes y los valores e ideologías sociales que subyacen en una determinada época. Eco por tanto, nos invita a entender el noveno arte como una realidad semiótica no desprovista de una intencionalidad cultural y formativa implícita.

En síntesis, la suma de todos los factores revisados demuestra una mirada extensa y persuasiva que Eco nos quiere dar en torno al

comic y su importancia formativa y expresiva para el hombre contemporáneo. El mismo creador señala lo siguiente: “*El mundo del Comic influyó fuertemente en lo diferentes medios de comunicación y en el pasar de las vidas de sus adeptos, ilustrando de forma certera y enfática lo que el dibujante desea mostrar, observación de la realidad desde balcones o ángulos imposibles*”.

Esta aseveración nos propone al sujeto como texto, plagado de intertextualidades que aluden a nuestro pasado en común, presente y futuro. Por ello es válido evaluar desde la visión teórica y literaria de Eco nuestra propia experiencia y realidad. La historia no se cierra al finalizar la lectura, se hace extensible a otros contextos y vidas. En ese sentido, podemos pensar la experiencia estética como “*participación y curiosidad desde la diferencia*” (Eco 2005: 489).

#### 4.- OBRAS CITADAS

Baur, Elizabeth. (1978) *La historieta como experiencia didáctica*. México: Nueva imagen, Pág. 23

Barthes, Roland (1986) *S/Z*, 3a edición. México: Siglo XXI

Coma, J (1984) *Historia de los cómics*; Josep Toutain editor; Barcelona.

Eco, Umberto (1985) *Apocalípticos e integrados*. Lumen, Barcelona, 8ª, pp 83-299

Eco, Umberto (2005). *La misteriosa llama de la reina Loana*. Barcelona, España. Editorial Lumen.

Freud, S. (1990) *El chiste y su relación con el inconsciente*. Madrid. España. Alianza Editorial. (Octava reimpresión).

García Landa José Angel (2007) *La identidad intertextual: La misteriosa llamada de la reina Loana*. Universidad de Zaragoza.

Gubern, Roman (1979) *El lenguaje de los comics*. Península, Barcelona, 3ª, pp. 13-14, 104-108.

Malavé, Natalia (2004) *Humor gráfico y cómic ante la guerra: entre la propaganda y la contestación*, Tebeosfera, España.

Morris, Charles. (1985) *Fundamentos de la teoría de los signos*. Editorial Paidós. España.

Urban, W.M (1952) *Lenguaje y realidad. La filosofía del lenguaje y los principios del simbolismo*, México, FCE.

Daniel Rojas Pachas (Chile)

**Artículo:****Superhéroes y Mitos***[Una brevísima apología del plagio]*

Es fácil advertir, y así se ha hecho en múltiples ocasiones, la íntima relación que existe entre los superhéroes de los cómics y la mitología greco-romana. Algunos arquetipos son recreados de manera más o menos subliminal, como es el caso de Superman: un niño enviado desde los cielos, con una nave cuál cesto río abajo, acogido por un matrimonio que desconoce su origen y grandeza; un niño que crecerá para pronto descubrirse capacidades sobrehumanas, lo que le conllevará cargar con el destino de los humanos: como Atlas sosteniendo la Tierra. Otros personajes de cómics han adoptado, directamente, figuras mitológicas: la Wonderwoman es una amazona desterrada, Thor el Dios del trueno, Chico Neptuno, o el Ángel propuesto por la compañía Marvel, son unos pocos ejemplos.

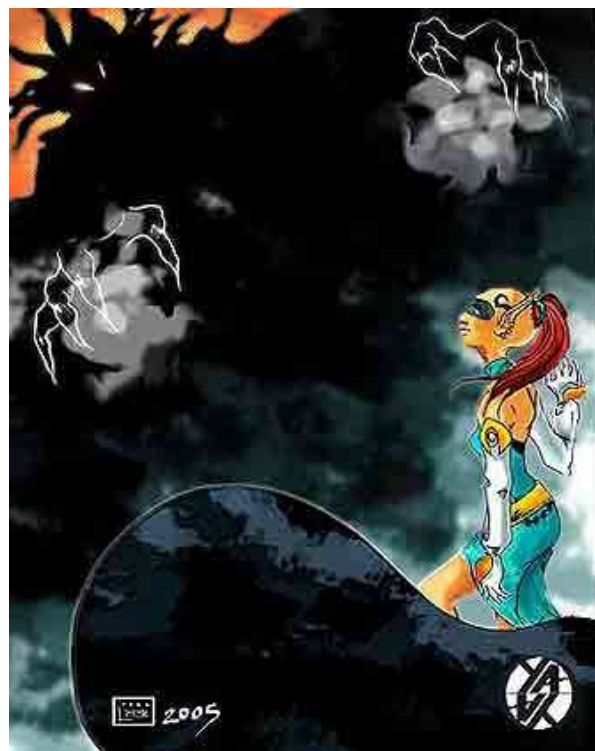
Pero, entendemos que existe una asociación mucho más profunda y trascendental entre superhéroes y mitos, una hermandad genética. Se halla ésta en la genealogía de ambos ciclos. Es muy probable que los personajes de los cómics deban su desbordante riqueza al hecho de que sus historias se desarrollan al margen de la figura del Autor. Esas tramas se ven salvadas del estorbo impertinente de la autoría, y bendecidas por la suerte del plagio honesto.

No es absurdo pensar que bajo el nombre de Homero se escondieran diferentes narradores, que los siglos concretaron en uno sólo; hoy, nuestro Homero serían las compañías editoriales, como Marvel o DC Cómics. Bajo la tutela de esas multinacionales, centenas de amanuenses han reescrito personajes, han reinventado

génesis, han asesinado superhéroes para resucitarlos después. Bruno Díaz ha visto morir a sus padres de infinitas maneras; en aquel callejón de Gotham, el asesino ha intercambiado su rostro, sus motivos, el arma, ha sido un criminal común y también ha sido Joker. Superman ha llegado a la Tierra y ha manifestado sus capacidades en versiones contradictorias. Peter Parker o Jack Murdock han adquirido sus poderes por diferentes caminos, dependiendo de cada época en la que se han narrado sus vidas.

No existe la versión correcta; tal vez ésta sería una superposición de todas las existentes, igual que ocurre con los Mitos, idéntico que sucede con la Historia, o incluso con la Realidad.

*Colectivo Juan de madre*



**Artículo:****Esos Tipos en Disfraces  
Estrafalarios**

*El culto al heroísmo existe, ha existido y  
existirá*

*para siempre en la conciencia de la  
humanidad.*

Tomas Carlyle.



Ray Bradbury en su libro “El zen en el arte de escribir”, cuenta como de niño y bajo la crítica adversa de sus amigos destruyó su colección de comic books, luego arrepentido por lo que había hecho empezó de nuevo a coleccionarlos y mandó al diablo a sus amigos. Es una anécdota que me hace pensar en cuantas veces me dijeron que hiciera algo más productivo que leer cómics de superhéroes.

Como me habría gustado ser uno de esos niños que allá en 1938 tuvo ante sus ojos la portada del “Action Comics” número

uno, debe haber sido un momento para recordar toda la vida; en colores fuertes y trazos simples un hombre ataviado con unas ajustadas mallas y capa levantaba un auto con sus manos desnudas. Ahora estamos más que acostumbrados a personajes coloridos y super poderosos, pero en ese entonces fue algo impactante y fue el origen de los superhéroes.

Creo que nos gustan las historias de superhéroes porque alimentan la imaginación, así lo nieguen quienes sufren de esnobismo intelectual, los superhéroes son la modernización de los grandes héroes míticos, encarnan las fantasías y sueños de los seres humanos y son una referencia obligada de la cultura pop; han sido objeto de variados e interesante estudios por parte de intelectuales como Humberto Eco y también han sufrido ataques encarnizados por parte de quienes les niegan su lugar en el arte.

A pesar de su origen norteamericano, los superhéroes tienen éxito en todo el mundo porque no importa dónde vivas o qué idioma hables, la eterna lucha del bien contra el mal, la exaltación de los ideales y el altruismo es algo que puede entender cualquiera.

Luego de Superman vino Batman quien apareció por primera vez en el número veintisiete de “Detective cómics” en 1939; en un período de tres años la cantidad creció ya que el éxito alcanzado por estos dos personajes interesó a los editores que comenzaron a solicitar a sus escritores y dibujantes la creación de más personajes disfrazados y con extraños poderes.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial los cómic de superhéroes inician un descenso en las ventas. En 1949, Gershon Legman escribe el libro “Love and death” donde ataca a los cómic, acusándoles de

distorsionar la visión que tenían los niños de la realidad y en 1954 una estocada casi mortal para los editores de historietas vino de la mano de un médico de ascendencia alemana; Frederic Wertham y su libro “*Seduction of the innocence*”, que junto a las audiencias en el senado de los Estados Unidos casi matan a la industria del comic book.

Entre las opiniones que daba en su libro el eminente doctor Wertham estaba la de que como Superman volaba, daba ideas equivocadas a los niños sobre las leyes de la física, y la ya clásica de la supuesta homosexualidad de Batman y Robin.

Gracias a esto surgió el “comics code authority”, que ejercía censura a cualquier contenido que pudiera ser perjudicial para los jóvenes lectores. Las historias de superhéroes tuvieron su renacimiento en 1961 cuando Stan Lee y Jack Kirby utilizando conceptos de personajes ya existentes en la editorial para la que trabajaban y uniéndoles en un equipo crearon a los “*Fantastic four*”. Aunque hoy podemos considerar esas historias bastante ingenuas, los aportes de Stan Lee y sus héroes agobiados por problemas personales, conflictivos y angustiados por su carnadura supernatural fue toda una innovación frente a los pulcros personajes de la competencia.

A los superhéroes entre otras cosas, siempre se les ha tildado de fascistas, sin tener en cuenta, como muy acertadamente observan Carlos Maroto y Luis Alboreca, este tipo de historias se rigen por un código narrativo propio que las desconecta de la realidad, y por ende de cualquier referencia “realista”.

Los argumentos de las historias han alcanzado gran madurez y profundidad, ya son míticos, títulos como “*Watchmen*” y

“*Return of the dark knigth*”; más recientemente hemos disfrutado con “*Planetary*” y “*Kickass*”, que nos demuestran que aún hay muchas historias por contar acerca de esos tipos con disfraces.

#### Bibliografía:

MAROTO D. Carlos y ALBORECA F. Luis  
“*Batman*; de Bob Kane a Joel Schumacher. Nuer Ediciones, 1999, Madrid, España.

OSSA Felipe “*Los Héroes de papel; Homenaje a los cien años del comic*”. Altamir Ediciones, 1996, Bogotá, Colombia.

“*La Enciclopedia Marvel: la guía definitiva*”, 2007, Pearson Education, Madrid, España.

*Ariel Carlos Delgado (Colombia)*

**Artículo:****El Cine de los cómics, el Pasado y el Por Llegar**

Desde que en aquel lejano 1978 Mario Puzo escribiera el argumento de “Superman”, film dirigido por Richard Donner, los aficionados a los superhéroes creímos que el cine no volvería a ser lo mismo. No en vano, en la publicidad de dicho film se podía leer: “*usted creará que un hombre puede volar*”.

Posteriormente, en 1989 otro icono superheróico llegó a las pantallas, de la mano de Tim Burton: “Batman”.

Sin embargo, dejando aparte sus obvias continuaciones, el cine de superhéroes o de personajes basados en cómic ha permanecido bastante estancado hasta la llegada del siglo XXI. No es que no existiesen películas basadas en estos personajes, sino que los medios con los que se contaban -escasos-repercutían negativamente en la calidad del producto final. Eso, o que directamente eran productos televisivos que dado su éxito en la pequeña pantalla, algunos de sus capítulos más largos y autoconclusivos fueron camuflados como películas para el cine: Spiderman, Hulk, Wonder Woman, Superman, Batman, etc.

Como comentamos, a esos capítulos alargados artificialmente se les une una serie de películas realizadas con muy bajo presupuesto, y menos imaginación. También hay que comentar que en esos momentos ciertas editoriales, debidos a graves problemas económicos, deciden vender a las productoras cinematográficas los derechos de explotación de sus personajes, con lo que pierden toda capacidad de influir en el resultado final. Asistimos así a una serie de películas que, por su baja calidad, realmente no hacen más que producir un cierto rechazo hacia el género basado en personajes de cómic, tales como:

-Flash Gordon (1980, a pesar de contar con reconocidos intérpretes, es más famosa por la banda sonora de Queen).

-La Cosa del Pantano, de Wess Craven. 1982.

-Conan, el Bárbaro. Dirigida en 1982 por John Millius, escrita por él mismo y por Oliver Stone. Con Arnold Schwarzeneger como Conan. Sé que su inclusión aquí será polémica, pero personalmente la considero una pésima adaptación. Su continuación, Conan el Destructor es aún peor, a pesar de estar escrita por Roy Thomas y Gerry Conway.

-Supergirl (1984; obviamente, subiéndose al carro de su primo Superman)

-Masters del Universo (1987. Con Dolph Lundgren. De la serie de dibujos basados en los muñecos que en principio iban a representar la película de Conan)

-The Punisher/El Vengador (traducción española, en vez de El Castigador. 1989. Con Dolph Lundgren también)

-Los Cuatro Fantásticos, de Roger Corman (1994)

-La Sombra (1994. protagonizada por Alec Baldwin)

-The Phantom (El Hombre Enmascarado, con Billy Zane de protagonista. 1996)

-Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D (1998, en principio para TV, con David Hasselhoff como Fury)

- Y podríamos seguir con otros personajes de cómic y novelas gráficas adaptados a la pantalla como Howard el Pato (1986), Las Tortugas Ninjas (1990), The Rocketeer (1991), Tintín (1964), etc.

-Y los comentados capítulos de series de TV pasados a cine: Spiderman, Batman, Superman, Hulk, Wonder Woman, etc.

Pero el verdadero *boom* del cine basado en el mundo del cómic parece que ha llegado en el siglo XXI, asociado al avance de la tecnología en el mundo del cine. Sin embargo, la idea de adaptar los universos superheróicos data como mínimo de mediados de los años 80, aunque el resultado obtenido son las películas comentadas un poco más arriba. Sin



embargo, el gran avance de las tecnologías a veces no va asociado a un aumento de la calidad de las películas. Si anteriormente comentábamos que muchas veces los escasos medios iban acompañados de una patente falta de imaginación, hoy en día que los medios son mucho más amplios, esa falta de imaginación (o de buen saber hacer), cuando se da, es mucho más visible.

Las películas de superhéroes o de personajes basados en cómics en general, van dirigidas, evidentemente, sobre todo al conocedor del personaje. Sin embargo, muchas veces se traiciona el material existente, dándole así al público conocedor un producto que no suele ser de su agrado. Y lo que es peor, el producto final tampoco suele agrandar al neófito en el tema, por lo que curiosamente se acaba con una película a mitad camino de ninguna parte. Y, teniendo en cuenta que existe un material previo que se podría aprovechar, es una verdadera pena que se malogren este tipo de productos, pues dan, como decíamos al principio, una imagen al desconocedor de los cómics de productos como mínimo mediocres.

Y, sin querer entrar en la discusión en cuanto a editoriales de cómic y productoras de cine, esto suele ser mucho más frecuente cuando la editorial ha perdido sus derechos en beneficio de alguna productora. Como ejemplo, veamos algunos personajes de Marvel Cómic:

- Daredevil: producida por la Fox
- Spiderman (y sus continuaciones), de Sony
- The Man Thing; varias productoras
- Los Cuatro Fantásticos (I y II); de la Fox
- Iron Man I y II; Marvel Studios
- X Men origins: Lobezno; Fox
- X Men y continuaciones : Fox (la tercera ya la coproduce Marvel Studios)
- The Incredible Hulk (2008 Marvel Studios)
- Hulk (2003 Universal), etc.
- The Punisher (2003, Columbia)
- Punisher War Zone (2008; directamente a video. Lionsgate Films)

Se puede comprobar, los que las hayáis visto, las diferencias de calidad según estudios.

Por otra parte, DC Cómic (así como el sub sello Vértigo) es propiedad de Warner Bros., por lo que las películas basadas en sus cómics las suele realizar esta productora.

Hoy en día, DC Cómic sigue siendo propiedad de Warner Bros., y Marvel ha sido comprada por la compañía Disney; de todas maneras, algunos de sus personajes siguen siendo propiedad de otros estudios, teniendo estos la obligación de realizar películas basadas en ellos si no quieren perder los derechos. Y eso es justamente una de las causas de que surjan productos mediocres; las prisas por producir una película sea como sea antes de perder los derechos.

Con todo este panorama, las próximas películas por venir basadas en personajes de cómics (la mayoría de los denominados



“superhéroes”) serían, hasta el 2012/2013 aproximadamente:

Por parte de MARVEL CÓMICS/DISNEY

- THOR
- CAPITÁN AMÉRICA: EL PRIMER VENGADOR
- LOS VENGADORES (en preparación. Estreno 2012)
- MASACRE/DEADPOOL (el personaje, a pesar de ser Marvel, apareció en la película de X Men Origins: Lobezno, de la Fox)

Además de las continuaciones seguras de las tres primeras, y de IRON MAN (algunos de sus principales protagonistas han firmado por 9 películas para Estudios Marvel).

- MOTORISTA FANTASMA ( de SONY. reinicio)
- SPIDERMAN (Sigue bajo el control de la SONY). Un reinicio del personaje situándolo en los años de instituto (muy a lo Ultimate Spiderman).
- X-MEN FIRST CLASS (Sigue bajo el control de la Fox). Otro reinicio, situándolo en los primeros años del grupo, adolescentes con superpoderes en la escuela para mutantes.

En negociaciones; SHIELD, VIUDA NEGRA, MÁQUINA DE GUERRA (ahí entran alguno de los personajes de los que sus intérpretes han firmado por nueve películas), y una serie de películas de bajo presupuesto de personajes “más secundarios”: Ant-Man, Doctor Extraño, Kazar, Powerman, etc. Y también se habla de series de televisión de personajes como Capa y Puñal, Hulk, etc.

Por parte de DC CÓMICS/WARNER:

Hasta ahora, aparte de las películas de BATMAN dirigidas por Christopher Nolan, y la de SUPERMAN, de Brian Singer, el tándem Warner/DC se había centrado prácticamente en series y películas de animación, incluso para la competencia. Ahora parece que se han puesto las pilas y, siguiendo el ejemplo de MARVEL, van a

irrumper con fuerza en la pantalla grande, con obras como:

- GREEN LANTERN
- JONAH HEX (directamente a videoclub en España)
- FLASH (en los preliminares)
- BATMAN 3 (confirmado por C. Nolan el final de la trilogía, comienza rodaje en marzo 2011.)
- SUPERMAN (supervisada por el propio Nolan, aún no se sabe seguro si reinicio o continuación de la de Brian Singer. Dirige Zack Snyder).
- THE LOSERS
- Y ya se habla de adaptaciones de otras obras como LA COSA DEL PANTANO, SANDMAN, FÁBULAS, etc, bien en películas o series de televisión. Realmente, aunque estas obras son propiedad de DC, pertenecen al subsello de Vértigo.

A todo ello se añaden producciones recientes o en preparación de otras editoriales, tales como KICK-ASS (del subsello Icon, propiedad de Marvel), CONAN (actualmente del sello Dark Horse), Tintin, y series de TV basadas en personajes de cómics: “The Walking Dead”, “The Phantom”, “Smallville”, “Flash Gordon”, etc. También existen otras series de televisión con superhéroes no basados directamente en los cómics, aunque con claras reminiscencias de ellos, como pueden ser las recientes “The Cape” y “No Ordinary Family”, así como la finiquitada “Héroes”.

*J. Javier Arnau (España)*

**Artículo:****De mutantes y superhéroes  
anodinos**

La editorial Duckworth ha publicado el libro “101 useless superheros”, escrito por Richard Powers; un ensayo donde repasa el testimonio de un centenar de personas que dicen poseer poderes, de escasa funcionalidad. Resumimos aquí algunos de los personajes del libro:

- Cuando Max Orwell camina por la ciudad, todos los semáforos de peatones están verde a su paso. Al parecer, el suceso se produce como por azar; cuando el implicado intenta hacer uso del poder a conciencia, entonces no funciona.

- Una variante de este primero es aquella neoyorquina que nunca tiene que esperar la llegada del metro; ya que siempre baja a la estación justo cuando el metro aparece por el túnel.

- El profesor de Literatura comparada en Harvard, de origen

colombiano, Mario Pilar Ceballos Bismarck, predice el resultado de cualquier juego de azar: conoce el número ganador de cada lotería diaria y el caballo que vencerá en cualquier carrera. Cuando hace público ese conocimiento, o hace uso de él, entonces yerra en su predicción.

- A Jennifer Preston le detectaron en una ecografía que tiene diez milímetros de su arteria pulmonar bañada en oro.

- El dentista Joao Adolfo Do Santos alivia el dolor de los callos de los pies mediante la imposición de sus manos.

- William Mayer Dalton, un indigente de L.A de 61 años, tiene 5.475.214 hijos debido a su capacidad de fecundar a cualquier mujer con el sólo uso de su pensamiento. Es virgen.

El libro, con ambición internacional, destaca algunos casos españoles:

- Una murciana que siempre acierta en la cocción de la paella; y no por atino de buena cocinera, ya que bien puede dejar el arroz al fuego diez minutos como tres horas que siempre le queda al punto perfecto.

- Un joven andaluz que nunca ha perdido un partido al Proevolution Soccer cuando juega con el Mérida CF a los mandos. Llevando al FC Barcelona, al Real Madrid o al Chelsea es derrotado con frecuencia, ya que su habilidad en el juego es escasa; en cambio, con el Mérida CF, sus partidos se cuentan por victorias.

*Colectivo juan de madre*

## Glosario: Superpoderes y otras habilidades

Habilidades que consisten en el uso de fuerzas sobrenaturales para modificar variables físicas (ambientales o internas), mentales y metafísicas. Frecuentemente usados para simular otros poderes, como control mental y ataques elementales. Cabe destacar que no todos los superpoderes "sobrenaturales" son en realidad sobrenaturales (por ejemplo, las habilidades de Mr. Mxyzptlk se basan en un sistema físico diferente al de nuestra dimensión), pero de todas formas se encuentran más allá de nuestra comprensión científica y son consideradas complet y otras habilidadesamente inexplicables.

### Aspecto físico no-humano

El poder puede provenir de un rasgo no-humano de la constitución física del sujeto (una criatura completamente formada por fuego, o roca, por ejemplo). Esto frecuentemente es el caso con los alienígenas.



### Ojos controladores

Los ojos tienen poder también por la mente no la clarividencia aunque parece, hace movimientos de cejas, pupila o iris controlando a la persona, animal u objeto, o algunos ataques de ojos sirven como hipnotismo la mas

popular es de los vampiros al parecer tiene telequinesis que se conecta pero a los ojos como para controlar.

### Tecnopatía

Habilidad para manipular tecnología. Puede manifestarse como una forma particular de manipulación eléctrica, una forma especial de polimorfismo, o incluso una forma especial de percepción extrasensorial.

### Tecnoquinesis

Habilidad para construir o formar máquinas a través de un material. Esto se ha visto en películas como Escuela de Súper Héroes, donde la villana podía con un bloque de metal, crear una arma letal o en X-Men donde una persona transforma su brazo en una máquina de reparación.

### Ciberpatía

Habilidad para conectarse a Internet inalámbricamente, mandar mensajes e infectar con virus a las computadoras, todo desde la mente. Hay mayor recepción cuando se encuentra en lugares libres y a gran altura.

### Telequinesis

Habilidad para manipular y controlar objetos con la mente, frecuentemente de forma no visibles para el ojo humano normal. Una telequinesis extremadamente poderosa podría controlar incluso átomos individuales.

### Telequinesis Orbital

Habilidad para manipular y controlar objetos con la mente, este es de forma visibles ya que permite trasladar los objetos y seres en orbitas de luz. Al igual que la telequinesis cuando es extremadamente poderosa podría controlar incluso átomos individuales.

### Clarividencia

Es la habilidad de encontrar a cualquier persona, aún sin haberla visto, teniendo como referencia algo de la persona o una foto. Si la otra persona tiene poderes mentales este puede funcionar como una especie de telepatía o visión compartida pero a diferencia de cualquiera no es lo mismo controlar.

### Multiplicación

Consiste en crear ilusiones exactas de uno mismo que al ser golpeadas desaparecen dependiendo del poder que se gaste se pueden crear cientos de copias.



### Encandilamiento

Concepto relativamente nuevo ya que se ha usado muy poco. Esta habilidad hace que cualquier persona se sienta atraída ya sea físicamente o de cualquier otra manera a la persona poseedora del poder. Como por ejemplo intentar hacer que en todo momento esa persona esté contenta como si de un hijo o algún pariente muy estimado se tratara.

### Sinestesia Realzada

Capacidad para ver los sonidos como luces hermosas y coloridas. El portador puede fusionar esta habilidad con sus emociones y crear una onda de choque sonora a través de las melodías que realice, por ejemplo al tocar guitarra, chelo o violín se tiene la posibilidad de hacer una fuerte

explosión de audio. A sí mismo, con concentración, se es capaz de atraer a otras personas mediante las resonancias que uno crea. Por otra parte viene incluido generar música bella y calmante sin aparente practica.

### **Canalización del alma**

Los personajes pueden transferir poderes de su cuerpo a anillos, balones y mandarlos o atraparlos con ilusiones creadas Voluntariamente por el usuario



### **Transformador material**

Puede transformar los materiales en otros

### **Transformador de ser**

Cuando uno puede transformarse o transformar a alguien en una criatura, ser vivo, animal, insecto, etc.

### **Transformación por evolución**

Aquellos personajes que se transforman para evolucionar su especie, algunos de ellos evolucionan como etapa de su vida, pero algunos de ellos pueden no decidir cambiar, y prevalecer tal como eran en un principio.

### **Transformación por nivel de poder**

Estos son transformaciones, posiblemente naturales, que se otorga a ciertos personajes

para amplificar su poder, al alcanzar cierto nivel de experiencia.

### **Transformador de material a ser y viceversa**

Cuando uno puede transformar materiales(cualquier cosa piedra, arena, plantas) a seres con vida, o convertir seres en un material,(por ejemplo petrificar a una persona). Ejemplos: Medusa, en la película la llave mágica, este poder permitía convertir cualquier figura de juguete en seres vivos de verdad, y estas podían sangrar o Piedmon de la saga Digimon Adventure.

### **Transformación a Fantasma**

Este es una habilidad que permite al ser humano transformarse en fantasma.

### **Concesión de poder**

Habilidad para conceder poderes a otros o activar poderes en estado latente de otras personas.

### **Mimetismo o empatía mímica**

Habilidad para copiar o absorber poderes o habilidades de otros. Este poder puede usarse, en algunos casos, sólo si se está cerca de alguien con algún poder y volver a usarlo pensando en la persona que tenga la habilidad, o absorber la habilidad tocando la piel de quien tenga la habilidad.

### **Copiar o Imitar Poder**

Habilidad de poder copiar (imitar) los poderes que sean usados en contra de uno; quien tiene este poder puede estar cerca de un ser mágico o en todo caso alguien con alguna habilidad pero no poder utilizar el poder de quien este cerca hasta que la habilidad sea emitida por el poseedor.

### **Negación de poder**

Habilidad para suprimir o anular los poderes.

### **Anulación de poder**

Habilidad de dañar la red de energía de alguien no permitiéndole usar sus poderes.

### **Percepción de poder**

Habilidad para sentir y reconocer poderes superhumanos.



### **Amplificador de poder**

Habilidad de recargar y aumentar la potencia de los poderes de otras personas con habilidades, el contacto prolongado puede causar una sobrecarga de poder que puede dañar a una persona hasta matarla.

### **Intercambio de poder**

Habilidad que consiste en intercambiar los poderes de los individuos unos con otros. Quien posee este poder también tiene la capacidad de intercambiar sus poderes con otra individuo. El elevado manejo de esta habilidad permite robar el poder de los demás Individuos. Este poder no es intercambiable pero si puede ser robado por otros individuos.

### **Robo de poder ("Vampirización" o "Vampirismo Psíquico")**

Habilidad que permite substraer las habilidades y/o superpoderes de otros seres dejando al individuo sin superpoderes.

### **Alteración de poder**

Es la habilidad de modificar por corto periodo alguna

habilidad de otros seres, generalmente tiende a modificarla de tal modo que sea inofensiva para los demás.

### **Deflexión**

Habilidad que consiste en reflejar los poderes que se usan en contra del usuario.

### **Amnepatía**

Habilidad para borrar la mente de las personas. Se puede llegar a borrar de su cabeza cualquier dato personal o simplemente unos instantes de su vida.

### **Recuperación mental**

Habilidad contraria a la amnepatía. Permite al individuo hacer que cualquier persona recupere, desde fragmentos o completamente, la memoria y/o recuerdos previamente borrados.

### **Manipulación de la memoria**

Concede la amnepatía y la recuperación mental, además ver los recuerdos de la gente y si se quiere proyectarlos en imágenes visibles para todos. También se puede aturdir a la gente mediante confusiones mentales dejándolos como "Enfermos mentales". Es muy difícil usar esta capacidad sin contacto ya que se requiere de mucha experiencia.

### **Manipulación del subconsciente**

Habilidad para manipular la memoria Subconsciente. Sería algo más discreto que manipular memoria o recuerdos en sí, ya que con esto se podría realizar que la gente realice acciones "subconscientemente" como ir a cierto lugar o realizar cierta acción, sin que la persona en sí se de cuenta que está siendo manipulada.

### **Manipulación de la Fusión Nuclear**

La habilidad de dividir y fusionar átomos para recrear

la reacción que lleva a cabo una explosión nuclear de enormes magnitudes

### **Manipulación de energía cósmica**

La habilidad para manipular y o absorber energía cósmica con diversos propósitos.

### **Rayos de energía**

La habilidad para generar o transformar diversas formas de energía en un rayo de energía "sólido" destinado a impactar violentamente un objetivo.

### **Estallidos de energía**

Variadas formas de energía que son expelidas violentamente desde el cuerpo.

### **Constructos de energía**

Similares a los campos de fuerza, pero mucho más intrincados; es la habilidad para crear complejas formas (tales como gigantescos guantes de boxeo o jaulas) o incluso maquinaria funcional (como extintores de fuego o rifles láser) hechas de energía solidificada.

### **Conversión de energía**

Convertir una forma de energía en otra, en varias formas e intensidades.

### **Manipulación de energía**

La habilidad de controlar y generar diversas formas de energía.

### **Por energía cósmica**

Por energía que fluye naturalmente por la Naturaleza (valga la redundancia), y la interrupción de su libre flujo en el cuerpo es la base de los trastornos físicos y psicológicos.

### **Por energía espiritual**

Controla la energía de el alma.

### **Control atómico**

Controla la energía de los átomos.

### **Campos de fuerza**

Escudos de energía, frecuentemente invisibles o translúcidos, producidos como mecanismo de protección.

### **Eoloquinesis o aeroquinesis**

Habilidad para controlar, generar o absorber aire o viento también llamado, También conocido como Aire Control en la Serie Avatar: la leyenda de Aang.

### **Crioquinesis**

Habilidad para reducir la energía cinética de los átomos y así reducir la temperatura, frecuentemente usada para controlar, generar o absorber hielo.

### **Geoquinesis**

Habilidad para controlar el elemento clásico de la tierra: arena, piedra, roca, lava o polvo; También conocido como Tierra-control en la Serie Avatar: la leyenda de Aang.

### **Electroquinesis**

La electroquinesis es la habilidad de controlar, generar o absorber campos eléctricos. Esto permite a algunos personajes usar la electricidad como forma de ataque.

### **Piroquinesis**

La piroquinesis es la habilidad de generar, controlar o absorber fuego, o como es conocido en la serie Avatar: la leyenda de Aang el Fuego-control.

### **Citoquinesis o cloroquinesis**

Habilidad para acelerar el crecimiento, controlar o animar la vida de las plantas.

### **Hidroquinesis**

Habilidad para controlar o como es conocido en la

serie Avatar: la leyenda de Aang el Agua-control, generar o absorber agua. También deshacerse o derretirse en agua en ciertos casos.

### **Atmoquinesis**

Habilidad para controlar o afectar mentalmente al clima.

### **Sintetización**

Capacidad para crear caminos, rocas, montañas, muros, tec

### **Manipulación de fuerzas fundamentales de la realidad**

Estos poderes pueden manifestarse de varias maneras, tales como: alguna forma de control molecular, un traslado parcial o total hacia otra dimensión, la manipulación de las dimensiones geométricas de tiempo y espacio, o algún otro método no nombrado.

### **Estampación**

Capacidad para marcar objetos psíquicamente; usualmente usada para escribir o dibujar. La mayoría de las veces no se necesita contacto físico con la cosa en la que se efectuara para poder activarse. Los colores varían al igual que sus usos y variantes.

### **Animación**

Poder de dar vida a objetos inanimados o liberar a una persona de un estado de petrificación.

### **Intangibilidad o Fase**

Habilidad de entrar en fase y poder atravesar cualquier objeto sin recibir ningún daño, también es utilizado para caminar por el aire

### **Control de densidad**

Habilidad de alterar la densidad de los objetos o incluso de uno mismo. Se manifiesta típicamente de dos formas: intangibilidad (baja densidad) e invulnerabilidad (alta densidad).

### **Mimetismo animal**

Habilidad para imitar cualquier tipo de acción animal, como por ejemplo el vuelo de un pájaro, la fuerza de grandes animales, la vista de un águila o lince, etc.

### **Mimetismo muscular**

Habilidad para imitar con elevada exactitud movimientos físicos que se hayan visto con anterioridad, sin necesidad de alterar el estado físico o molecular de quien imita la acción. Puede ser desde un salto, una composición musical entera, una llave de artes marciales, una manualidad, etc

### **Transmutación de tejidos o elementos**

Habilidad para alterar los elementos químicos, cambiando una sustancia por otra. Puede estar limitada a la autotransmutación de tejidos es decir que absorbe las moléculas de un material haciendo que su piel se transforme en este, piedra, metal, madera, cemento, entre otros.

### **Manipulación de la gravedad**

Habilidad para manipular o generar gravitones, u otros tipos de interacciones gravitacionales.

### **Manipulación de la antimateria**

Habilidad para manipular o generar anti-materia, la cual puede ser utilizada para destruir seres o universos hechos de materia positiva

### **Inmortalidad o Regeneración Celular**

Habilidad que consiste en vivir por siempre. Esto puede ser una inmortalidad completa en la cual el personaje no puede ser matado de ninguna forma, una inmortalidad en la cual el personaje aparentemente muere pero

resucita, simplemente una incapacidad para envejecer de forma normal o incluso una inmortalidad condicionada, en que el personaje sólo puede ser eliminado de maneras específicas (por ejemplo, decapitación. También puede darse como consecuencia de otros poderes, como la sanación acelerada.

### **Fotoquinesis**

La fotoquinesis es la habilidad de controlar, generar o absorber fotones (partículas de luz).

### **Magnetoquinesis**

La magnetoquinesis es la habilidad de controlar o generar campos magnéticos y controlar metales.

### **Manipulación de la masa**

Habilidad para incrementar o disminuir la masa en un objeto o una persona.

### **Vibrador molecular**

Habilidad que permite al poseedor poder hacer que las moléculas vibren por ejemplo: puedes hacer terremotos o maremotos , o bien, poder hacer pasar tus moléculas a través de objetos sólidos.

### **Manipulación molecular**

Habilidad para mentalmente manipular moléculas y objetos a un nivel molecular. Ejemplo clave y especial, es el caso de la bruja Piper Halliwell, la cual puede acelerar las moléculas o desacelerarlas, pudiendo "congelar el tiempo" o "explotar cosas".

### **Absorción de aura**

Habilidad que consiste en ver el Aura de las personas, y absorberla mediante el contacto físico o a distancia, así como la habilidad que posea esa persona.

### **Control de aura**

Habilidad que consiste en poder usar la propia Aura para

potenciarse a sí mismo o utilizarla como arma o poder.

### **Estasis temporal**

El éxtasis temporal es la habilidad de desacelerar las moléculas hasta el punto de detenerlas, causando que a lo que sea que se enfoque (ser vivo o no) se "congele" por un tiempo y sea incapaz de moverse.

### **Omnipotencia**

Habilidad que consiste en la posesión de poderes ilimitados.



### **Manipulación de la probabilidad**

Habilidad para alterar la probabilidad de los eventos, causando que cosas infrecuentes sucedan, o que cosas probables no ocurran. Esto frecuentemente se describe en términos de "bendiciones" y "maldiciones".

### **Radioquinesis**

Habilidad para manipular la radioactividad a través del espectro electromagnético, o generarla desde el propio cuerpo.

### **Distorsionar la realidad**

Habilidad para cambiar o manipular la realidad. Es un forma más avanzada que la ilusión.

### **Proyección de pensamiento**

Permite volver realidad sus deseos sin el uso de pociones o hechizos.

### **Proyección de escritura**

Consiste en darle vida (hacer realidad) a lo que hemos escrito o en su caso estamos escribiendo. Este poder se ha visto en algunas programas como: Las aventuras de Jackie Chan, Xena la princesa guerrera y en uno de los programas de Escalofrió o Le temes a la oscuridad.

### **Sonoquinesis**

Audioquinesis, sonoquinesis o ecoquinesis son los distintos nombres que recibe la habilidad de manipular mentalmente las ondas sonoras enviando ondas de choque, siempre y cuando estas estén direccionadas.

### **Cronoquinesis**

Habilidad para afectar el flujo del tiempo, ralentizándolo, acelerándolo o incluso deteniéndolo.

### **Hipnoquinesis**

Habilidad para controlar los sueños de las personas y poder hacerles ver en su mente lo que se desee. También tiene este control sobre las pesadillas y el poder alterarlas a peor o mejor. Se puede hacer dormir a su enemigo por un tiempo determinado

### **Combustión espontánea**

Habilidad de crear de forma inesperada en un objeto y/o persona deseada la aparición brusca de llamas; las cuales son muy intensas y en un lapso de tiempo muy corto el cuerpo queda completamente destruido y reducido a un pequeño montón de cenizas. Esta es una variante de la piroquinesis en este caso no se ve el transcurso de las llamas, ya que estas vienen desde dentro del objeto y/o persona

### **Manipulación del oxígeno**

Habilidad para transformarse en oxígeno y crear a partir del cuerpo. También esta habilidad permite oxidar los metales e incluso la piel humana, es decir, se puede oxidar todo o simplemente controlar el oxígeno para beneficio propio.

### **Manipulación del destino**

Habilidad de manipular el destino de cualquier cosa, sea un objeto, un ser vivo o uno no vivo. Esto puede traducirse como manipular ciertos eventos del destino de algo y cambiarlos a voluntad, como el destino final de alguna cosa, sea su destrucción, salvación, muerte o ciertos eventos futuros. Manipular el destino no significa que se pueda saber lo que le sucederá a algo en el futuro, solo se encarga de cambiarlo.

### **Transportación o viaje**

Son habilidades que permiten la transportación a largas o cortas distancias sin necesidad de un vehículo o el movimiento del cuerpo.



### **Umbrakinisis**

Habilidad para crear o usar la oscuridad, frecuentemente accediendo mentalmente a una dimensión de energía oscura (la dimensión Darkforce en Marvel Comics, y las Shadowlands en DC Comics) y manipulándola. Un personaje con este poder podría crear formas sólidas o viajar por medio de esta dimensión. (Para la habilidad de crear la ausencia de luz, o controlar la intensidad de ésta,

ver Manipulación de Luz, más arriba).

### **Transportación eléctrica**

Habilidad para viajar a través de los conductos eléctricos (tales como cables de poder, o líneas telefónicas), frecuentemente entrando a través de dispositivos como televisores, polos eléctricos, tomas de corriente o computadores.

### **Omnipresencia**

Habilidad que consiste en la simultánea presencia en todas partes.

### **Dimensión de bolsillo**

Habilidad para crear dimensiones de bolsillo temporales, o acceder a "pequeñas" dimensiones permanentes.

### **Creación de portal**

Habilidad para crear agujeros de gusano en el tiempo o el espacio.

### **Invocación**

Habilidad para invocar objetos o seres para la propia asistencia.

### **Velocidad sobrehumana**

Habilidad para moverse a una velocidad mucho más rápida que un humano normal. En algunos personajes, aproximándose a la velocidad de la luz.

### **Teletransportación**

Habilidad para moverse de un lugar a otro sin ocupar espacio o masa en el trayecto.

### **Orbitación**

Habilidad de transportarse mediante luces celestes (partículas volátiles)

### **Fluctuar**

La capacidad de teletransportarse entre llamas

### **Viajar por el tiempo**

Habilidad para viajar a través del tiempo.

### **Poderes físicos personales**

Poderes que tienen algún efecto en la constitución física de un individuo.

### **Sanguijuela Humana (hemaiquinesis)**

Habilidad que permite al usuario una vez que este en contacto físico directo con la piel de otra persona puedes drenar su sangre (o devorar su cuerpo completo como el caso de Alex Mercer). Puedes controlar la sangre fuera del cuerpo y expulsarlo de tu cuerpo, Debido a la necesidad del contacto de la piel-a-piel te hace un blanco fácil.



### **Sanación acelerada (factor de curación)**

Habilidad para curar rápidamente de cualquier lesión. El tiempo de recuperación varía según el personaje, también puede resultar en inmortalidad o al menos en longevidad.

### **Desarrollo de un alter-ego**

Habilidad para desarrollar un alter-ego interior o doble personalidad sea de forma natural o por medio de algo externo (rayos gamma, pociones especiales). Esta segunda personalidad tiene, aparentemente, superfuerza.

### **Bioquinesis**

Habilidad para controlar la vida. Los Manipuladores Biológicos pueden curar, matar, alterar la composición del cuerpo y pueden hacer otras cosas relacionadas con el cuerpo vivo, pueden hacerlo mediante el tacto o desde cierta distancia como en el caso de Elixir

### **Sustitución de partes del cuerpo**

Habilidad para reemplazar una propia extremidad u otra parte del cuerpo por la misma extremidad u otra parte diferente. También hacer que la parte del cuerpo se regenere, por ejemplo, que un brazo amputado vuelva a crecer.

### **Ecolocación**

Habilidad para determinar la ubicación de objetos en el espacio mediante el uso de las reflexiones de las ondas sonoras, sean estas producidas por el sujeto o sonidos ambientales. (También conocida como Sentido Sonar).

### **Sentidos aumentados (mejorados)**

Aumento de percepción en los sentidos de la vista, el olfato, el gusto, el tacto y la audición.

### **Invisibilidad**

Habilidad para mostrarse u ocultarse al ojo humano normal.

### **Ingestión de materia**

Habilidad para consumir cualquier clase de materia sin que esto provoque malestar o enfermedad en el sujeto.

### **Armadura natural**

Una inusual, resistente y perdurable coraza externa de piel.

### **Armas naturales**

Atributos físicos tales como garras, dientes afilados, púas, redes y otras cualidades



usualmente asociadas con animales.

### **Manipulación de feromonas**

La habilidad de generar y controlar las propias feromonas, que provocan el comportamiento.

### **Reflejos fotográficos**

Habilidad para imitar cualquier acto atlético o movimiento de arte marcial luego de haberlo visto sólo una vez. En otros casos es la habilidad para esquivar cualquier acto físico con mayor rapidez que la humana.

### **Envenenar**

Habilidad para atacar a otros con una o más variedades de toxinas, con una amplia gama de diversos efectos.

### **Arma biológica natural/virogénesis**

Habilidad que consiste en que la misma persona despidan enfermedades, virus, o le cause algún otro tipo de mal a cualquier otro factor biológico, y lo restaure a voluntad o con asistencia. El ejemplo más famoso es el veneno mental de Maya Herrera (el único no afectado por él es su hermano el cual puede absorber este y parar el efecto) o el aliento de dragón de Calliban, otro ejemplo es Elisabeth Greene la cual tiene el poder de infectar con su tacto con el virus de Blacklight a los edificios, a las personas y al agua.

### **Adaptación/evolución reactiva**

Habilidad para desarrollar una resistencia o inmunidad a cualquier cosa que haya afectado o a la que haya estado expuesto el sujeto. Este efecto puede ser permanente o temporal. También podría adaptar una parte del cuerpo exclusivamente como por ejemplo un pulmón.

### **Autodetonación o explosión**

Habilidad de explotar la propia masa corporal, y en algunos casos volver a formarla. En otros casos consiste en liberar una gran cantidad de energía del cuerpo (por ejemplo, Nitro)

### **Separación**

Habilidad para separar partes del propio cuerpo y hacer que actúen por su voluntad.

### **Fusión**

Habilidad para fusionarse con otra persona. Esto da como resultado un ser completamente nuevo y más fuerte.

### **Manipular el cabello**

Habilidad que permite utilizar el cabello como una extremidad más del cuerpo, usándolo tanto para atacar y defenderse.



### **Grito sónico**

Habilidad para usar la propia voz de forma ofensiva o defensiva.

### **Reflejos sobrehumanos**

Habilidad para reaccionar más rápido que un humano normal.

### **Fuerza sobrehumana**

Fuerza física por encima de la normal sin necesidad de tener una masa corporal elevada.

### **Adherencia**

Habilidad para aferrarse a objetos o superficies de diversas maneras y movilizarse sobre ellas.

### **Manipulación de la Masa Corporal**

Habilidad para cambiar la masa corporal de uno mismo, desde menos de 0,001kg hasta más de 10.000kg de masa, para poder ser tan ligero como para flotar o, por otro lado, ser tan pesado como para impactar con cualquier objeto/persona y destruirlo sin salir herido.

### **Habilidades animales e insectos o Mimetismo Animal Específico**

Son habilidades que se modifican en base a un animal o insecto concreto, como un lobo, un tigre o una araña. Además de ganar sus habilidades también se tienen sus debilidades, o mejor dicho, se adquiere parte del comportamiento del animal o insecto en si. Por ejemplo: Si se poseen cualidades felinas, además de ser más flexible y tener buenos reflejos, también se puede presentar el clásico desprecio que los gatos sienten por los perros. Si tiene cualidades de araña, podrá trepar los muros y hacer telarañas. Normalmente, para especificar el animal también se clasifica con "mimetismo" seguido del tipo de animal cuyas habilidades se poseen (P.E: Si se poseen habilidades de araña se clasifica como "Mimetismo Arácnido").(En One Piece las frutas del diablo del tipo zoan dan habilidades como estas.)

### **Longevidad**

Capacidad de vivir más de lo normal, este poder puede deberse por provenir de una

raza ajena a la humana, por mutaciones o por otros poderes como la sanación acelerada.

### **Agilidad sobrehumana**

Habilidad para moverse con más soltura por un sitio, utilizando brazos y piernas.



### **Regeneración celular**

Este proceso puede darse de forma natural, pero la forma sobrenatural se da en un corto período de tiempo (de forma espontánea) se define como la restauración de tejidos dañados o perdidos, ya sean órganos o extremidades. Es una forma de reparación de tejidos orgánicos. Además de describir cualquier proceso de sanación, regenerar es una forma de sanar notable por su capacidad de producir miembros perdidos, recomponer conexiones nerviosas, y otros daños. También es llamado "Regeneración espontánea".

### **Curación**

Habilidad que consiste en sanar lesiones físicas de otros seres vivos a través del tacto o a través de la ropa

### **Respiración de vacío**

Habilidad para respirar en cualquier ambiente, pero este no es inmune a cualquier tipo de agente tóxico.

### **Petrificación**

Es la habilidad de transformar cualquier cosa en piedra, esta puede ser emitida por la vista, tacto, saliva o

alguna otra forma que se les ocurra.

### **Inmunidad**

Esta habilidad consiste en no poder ser dañado por cualquiera que sea la habilidad utilizada contra uno. La habilidad en ocasiones puede ser específica, como podría ser el caso de ser inmune a cualquier superpoder que sea referente al agua, a no ser afectado algún veneno, que los poderes de cierta raza de seres o personas que tengan el mismo tipo de sangre no ocasionen algún daño, esto depende del personaje.

### **Durabilidad sobrehumana**

Habilidad de tener una fuerte resistencia a una o más formas de daño antes de ser herido.

### **Ser literalmente plano**

Esta habilidad es usada para atravesar todo tipo de obstáculos donde sus entradas son excesivamente planas, aunque en otros casos, es solo para darle forma al personaje.

### **Ser enormemente atractivo**

Esta habilidad te permite atraer o ser tan atractivo para cualquiera, o para el sexo opuesto, etc.

### **Ser enormemente horrible en aspecto**

Este poder o habilidad te permite hacer temer al adversario o torturarlo con tu apariencia.

### **Omnilingüismo**

Habilidad para descifrar cualquier lenguaje.

### **Omnisciencia**

Capacidad de saberlo todo.

### **Inteligencia sobrehumana**

Inteligencia muy por encima del nivel de genio, frecuentemente acompañada

por la habilidad de inventar increíble y avanzada tecnología, la super inteligencia puede deberse a un proceso natural ganado por el esfuerzo de la persona o por exposición a radiación o químicos que causan un extraño desarrollo cerebral (esta última puede incluir animales).

### **Memoria sobrehumana**

Capacidad para no olvidar ningún escrito, imagen, sonido, etc., asumidos anteriormente. También puede llamarse Mnemonismo. La diferencia entre la 1era es que se puede recordar todo lo percibido a voluntad, el mnemonismo no permite olvidar y no muestra un control sobre la memoria.

### **Memoria Recreativa**

Capacidad para poder manipular cualquier recuerdo almacenado. Pueden ser escritos, imágenes, sonidos incluidos en concentraciones mayores manipular el tacto y los sentidos (vista, gusto, tacto, olfato y audición). de manera que la persona manipula cualquier evento presente de manera instantánea. también poseen un amplia percepción de análisis lógico. los recuerdos de la persona, nunca son exactos. por lo que se define que su memoria es mala.

### **Aptitud intuitiva**

Habilidad que permite conocer de forma precoz, el funcionamiento de sistemas complejos y poder usarlos o manipularlos.

### **Percepción extrasensorial (PES)**

Las habilidades de percepción y comunicación extrasensorial.

### **Proyección astral**

Habilidad para separar y controlar el propio cuerpo astral, este puede ser

translucido o corporal. Normalmente el cuerpo astral no puede usar los poderes del cuerpo inconsciente, pero cuando se consigue practica si se puede e incluso pueden proyectarse con el cuerpo consciente.

### **Clarividencia y clariaudiencia**

Clarividencia es la habilidad para percibir eventos que están ocurriendo en otro lugar o sentir lugares que no están a la vista como si se estuviera presente. Frecuentemente permite ver sucesos futuros. La clariaudiencia es la habilidad auditiva equivalente a la clarividencia, permitiendo escuchar como si se estuviera en ese lugar. Otros sentidos remotos también pueden manifestarse de esta forma.

### **Conocimiento más allá de la propia dimensión**

Habilidad para detectar y tomar conocimiento de acciones y eventos en otras dimensiones. Esto ocasionalmente es utilizado en cómic como la toma de consciencia de la existencia del "cuarto muro" (un muro imaginario que separa el mundo de ficción del real) entre los personajes y el guionista o dibujante, o incluso, entre los personajes y los lectores.

### **Sentido del peligro**

Habilidad para percibir el peligro personal. Es una forma limitada de precognición.

### **Empatía**

Habilidad para leer o sentir las emociones y sentimientos de otros. En algunos casos, los empáticos que desarrollan esta habilidad pueden proyectar su empatía a otros, haciendo así que estos compartan sus emociones. En otros casos, la misma empatía permite que el personaje asuma y grabe las emociones del otro, pudiendo también acceder a sus

habilidades. O bien se puede usar para detectar a otras personas con superpoderes (Por ejemplo, el mutante Caliban posee la habilidad de detectar a otros mutantes).

### **Precognición/premonición**

Habilidad para percibir el futuro. En ocasiones solamente se expresa en la forma de vagos sueños mientras se duerme, mientras que otras veces es clara y ocurre a voluntad, mientras se está despierto, o incluso pintándolo.

### **Psicometría**

Habilidad para relatar detalles sobre la condición pasada o futura de un objeto, persona o locación, usualmente estando en contacto cercano a él/ella, o directamente mediante contacto físico.

### **Telepatía**

Habilidad para comunicarse mentalmente con otros, rompiendo las barreras de la distancia. Generalmente, permite "hablar" en un lenguaje universal. Si el grado de dominio es alto, también puede canalizar los poderes y usarlos como para leer la mente.

### **Asentamiento astral**

Habilidad para crear una proyección astral para quedarse en el plano astral, usualmente en un lugar específico.

### **Control mental**

Poder para controlar las acciones o el razonamiento de otra persona.

### **Posesión**

Habilidad para tomar control del cuerpo de otras personas mediante la proyección astral, la transferencia de mente o transformar el cuerpo físico en

un estado fantasmal y entrar en el cuerpo de otra persona o ser vivo. Otra forma de tomar posesión del cuerpo de otro es mediante el Control Mental.

### **Persuasión**

Capacidad de hacer que otras personas realicen acciones, sin que éstas puedan negarse, mediante palabras con entonación imperativa, es decir, ordenándolas.

### **Estallido psiónico**

Habilidad para sobrecargar una mente ajena, luego de haber establecido un vínculo psiónico con la mente de esa persona, causando dolor, pérdida de memoria, inconsciencia, estado vegetativo o incluso la muerte.

### **Armas psíquicas**

Habilidad para crear un arma, como un cuchillo o una granada, hecha de energía psiónica que puede dañar mentalmente y no físicamente.

### **Dojutsu**

Dōjutsu ( ? técnica ocular) es un tipo de técnica ninja. Es una especialidad dentro de los ninjutsus, son técnicas creadas por los ojos, capaces de ver el chakra y los Jutsus. Son ninjutsus de línea sucesoria. Hasta el momento, sólo se han visto cuatro de estos en el manga: el *byakugan*,



el *sharingan*, el *rin'negan* y el *dosatsugan*. Y dos en el anime: el *dōjutsu de Ranmaru*, y el de Gennosuke Kouga en el anime de Basilisk: The Kouga Ninja Scrolls.

### **Vision a absolutamente todas las cosas...**

Este tipo de visión, le sirve a nuestro héroe visión, ver cualquier cosa.

### **Visión Rayos X**

Puede ver atrás de las murallas, una persona común ve la muralla, pero con este poder, puede ver lo que está pasando detrás de las cosas o dentro de ellas.

### **Visión Viral**

Puede ver con facilidad quien ha sido infectado por un virus específico

### **Visión láser o Termovision**

Permite disparar láser sin ser dañado a través de los ojos. Esto se puede controlar o no dependiendo el tipo de visión de láser que le toque.

### **Visión de carne**

Una parodia hecha por el creador de la caricatura de Los Padrinos Mágicos a través de un juego de palabras en inglés entre Heat (calor) y Meat (carne). Lo usa Mighty Mom (Super Mamá) y Dynamo Dad (Dínamo Papá), versiones super heroicas de los padres de Timmy Turner. El poder consiste en que a través de sus ojos fabrica de la nada todo tipo de carne ya sea preparada o tal cual a donde quiera que aparezca, también perros calientes.

### **Visión telequinética**

Uno de los poderes que pocas veces apareció, y que no se usó más debido posiblemente por su poca aceptabilidad. Consiste en

mover los objetos a través de lo que ve. Más bien en la serie de Superman, la película, usa una especie de rayo que permite agarrar los objetos y moverlos a su antojo.

### **Visión Compartida y Visión Remota**

Es la habilidad de poder ver a través de los ojos de los demás o en otros casos, hacer que los demás puedan ver lo que estamos viendo en ese momento.

### **Visión nocturna**

Es la habilidad de poder ver en la oscuridad en los entornos que están en bajos niveles de iluminación.

### **Visión contaminable**

Es como la visión láser, solo que dispara a través de sus ojos la contaminación.

### **Visión Astral**

Consiste en poder crear un vínculo a través del Tiempo-Espacio con una versión de sí mismo; uno puede trasladar su conciencia a una versión de sí mismo en el pasado y/o futuro para alterar su presente, teniendo el control del cuerpo y alterar las acciones en ese momento. Una desventaja de este poder es el de recibir los daños en ambos cuerpos (al cual se traslado la conciencia y el presente).

### **Ojos Malditos**

Consiste en habilidades oculares otorgadas mediante maldiciones ya sean provocados por demonios o rituales de magia, los poderes de estos pueden variar dependiendo de diversos factores, tales como ver las almas de aquellas personas que han muerto hasta la habilidad de ver las distintas formas de destruir los objetos.

### **Volar (planear, levitar)**

Habilidad para alzarse desde el suelo, para navegar las corrientes de aire o volar por

propia cuenta a través del aire. Las diferentes formas de volar incluyen:

### **Levitación magnética**

Esta solo puede ser utilizada si el suelo del ambiente es magnético o también el héroe puede estar usando metales magnéticos en su cuerpo para usar su poder de hacer levitar los metales.



### **Ilusión**

Habilidad para alterar o engañar las percepciones de otra persona. Usualmente visual, puede ser un efecto basado en la luz, basado en el sonido, un efecto producido al afectar la mente ajena, o cualquier otro efecto que cause el percibir cosas que no necesariamente son reales. Sin embargo, el afectado puede resultar herido, a pesar de que las cosas que ve no son reales, refiriéndonos a que puede causar algún daño mental.

### **Polimorfismo**

Habilidad para cambiar la apariencia o la estructura corporal temporalmente, así como alterar la de otros seres.

### **Zoomorfismo**

Habilidad para tomar formas animales. En ocasiones también adquiere las habilidades de la nueva forma.

### **Viscofacion**

Habilidad para convertirse parcial o completamente en un estado viscoso

### **Elasticidad**

Habilidad para distender, deformar, expandir y contraer el propio cuerpo para tomar cualquier forma que el sujeto

pueda imaginar, pero en algunos casos solo consiste en estirar la longitud de las extremidades, pero sin poder cambiarla de forma.

### **Liquidificación**

Habilidad para convertirse parcial o completamente en líquido.

### **Cambio de tamaño**

Habilidad para incrementar o disminuir el propio tamaño.

### **Sublimación**

Habilidad para tomar la forma de gas o de niebla.

### **Aderiacion**

Habilidad de convertirse en el material que tocas como por ejemplo hierro ladrillo etc.

### **Habilidades innatas**

Es cuando las mismas habilidades comunes son enormemente innatas, a veces son heredadas, o obtenidas de alguna forma.

### **oído absoluto innato**

Este oído absoluto te permite reconocer las notas y crear una melodía armoniza, puedes comprender las notas aún cuando no los estas escuchando. A veces los genios de la música usaban el oído absoluto para crear sinfonías con efectos especiales, en este caso, Beethoven, emocionaba al publico, y en otras melodías como la canción que tenia Mozart, hacia dormir profundamente de esa manera.

### **Calculo innato**

Con esta habilidad puedes enumerar y contar hasta ennumerables cantidades de números. Pero que a veces se exceden y pueden llegar muy lejos con eso.

### **Dotes Humanos**

Los dotes humanos no es considerado un poder a menos de que un ser que no los posea comúnmente los tenga. Ya sea

un animal con la inteligencia promedio del ser humano, ó un conejo con el poder de la audición.

### **Memoria Fotográfica**

Capacidad de recordar todo al igual como ves una foto, puedes darte cuenta de detalles que simplemente viste y ni siquiera tomaste en cuenta, con esto puedes recordar sin siquiera haber contado antes la cantidad de objetos que se vio a través de la vista.

### **Alientos**

Estos son los tipos de aliento que algunos superhéroes tienen.

#### **Aliento de fuego**

Capacidad de formar fuego por los gases o el aliento desde su boca.

#### **Aliento de hielo**

Le dicen así por que hace congelar las cosas y no por que dispare hielo por la boca. Es como el aliento de fuego, solo que para enfriar.

#### **Aliento tóxico**

Capacidad de formar toxinas a través del aliento de su boca. En algunos villanos como en uno de Ben 10, podía esparcir algo tóxico que derretía materiales.

#### **Súper aliento**

Habilidad de que, al soplar, el soplado sea como un ventarrón de aire, llegando a impulsar objetos pesados a largas distancias.

#### **Aliento Arco iris**

Habilidad y poder que consiste en lograr hacer el soplado y aliento que tu quieras o desees, o es así como es interpretado algunas veces por el autor.

#### **Aliento de la vida**

Habilidad de poder devolver a la vida a un muerto en un periodo de 24 horas. Este

poder lo dominan las Mord'Sith de La espada de la verdad.

### **Aliento Mágico**

Muy similar al Aliento Arco iris, que consiste en poder desplazar cualquier cosa con su aliento, o hacer cualquier cosa especial con ella.

### **Posesión de objetos**

Se ha visto muchas veces esta habilidad en Ben 10, en donde una de sus transformaciones alienígenas le permitía mezclarse con un vehículo o un objeto, para así trabajar en el manipulable como su cuerpo físico, y así también trabajar en el como un objeto mejorado o modificado. El personaje podía salir de ese objeto y seguir siendo el mismo.

### **Mimetismo virtual**

Aquellos movimientos basados y obtenidos de cosas más ficticias, son un mimetismo virtual.

### **Caricaturismo**

Capacidad de actuar y hacer cosas como una caricatura de fantasía.



### **Manipulación de la gravedad**

Capacidad y habilidad, de controlar la gravedad sobre las cosas y sobre el mismo, sobre todo.

### **Determinación**

Tal vez esto no es un poder sobrenatural o adquirido, sino más bien un poder natural que se va desarrollando, este poder

te permite siempre solucionar todo, y siempre batir cualquier cosa sea como sea la situación. Por ser natural, como los sentidos, el razonamiento, y la inteligencia tampoco se puede anular como un poder.

### **Hacer que otros imiten movimientos propios**

Estos se presentan de diversas formas, es lo contrario de la imitación, ya quien imita es el afectado.

### **Poder de hacer milagros**

Este poder consiste en hacer milagros (Hecho sobrenatural debido al poder divino/suceso o cosa rara y maravillosa/Por modo inesperado de manera imprevista). Los siguientes tienen estos poderes como algo divino, mientras otros lo tienen como una habilidad.

### **El poder de que se te peguen las cosas**

Habilidad para pegar cosas encima tuyo.

### **Poder de transformar la realidad en algo perfecto**

Esto hace que ya sea con el toque de sus manos, o de alguna otra forma, las cosas se perfeccionen a su alrededor.

### **Habilidad o poder para hacer fuegos pirotécnicos**

O también Fuegos Artificiales, el personaje es capaz de hacer estos fuegos Pirotécnicos a pesar de que no sean mediante forma artificial.

### **Suerte exagerada**

Algunos personajes tienen tanta suerte, que siempre les irá perfecto, o batirán cualquier cosa, conseguirán lo que quieren, y siempre los van a querer demasiado, si así lo desean. Esto se manifiesta como suerte o buena suerte, el hecho de poder usar o tener una especie de estado para tener siempre eventos que realmente la persona llegaría a amar o querer.

### **Poder de realizar, o hacer cualquier cosa posible con la imaginación**

Hay personajes como McZee que provienen de un mundo creado por su imaginación, más que darle vida a sus artes, casos como McZee viven con aquel arte, y puede hacer según se lo imaginen.

### **Adicción inducida**

Esta adicción puede ser fuerte según cuanto influya su poder.

### **Virtudes y desvirtudes innatas en forma mística**

Es cuando, esta virtud, que tengan es tan fuerte, que misticamente hace cosas milagrosas, en el caso contrario de vez en cuando si sirven solo así en las desvirtudes, lo cual se puede dar para todas las cosas, por ejemplo, Ganondorf con el poder, que bien podría ir viéndose como una virtud de desear y anhelar, querer cosas, no siempre que sean... ya sabes de esa forma...

### **Romper la cuarta pared**

Es cuando los héroes pueden salir del universo en el que están los cuales están proyectados en una película, o en una historieta, cómic, etc... a veces estos sujetos también son capaces de darse cuenta cuando están en universos así.

### **Super inmundicia**

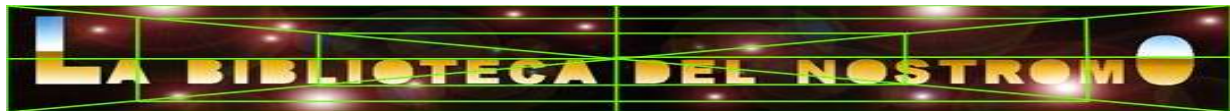
Un poder en las que se caracteriza en exagerar la habilidad de cosas inmundas. En este caso, la inmundicia podría ser entre algunos casos, un pedo explosivo y tóxico, o un eructo sónico, o También entre algunos casos moco súper pegajoso, comúnmente se caracterizan por inmundicia, y hay muchos héroes o anti héroes que alguna vez le tocaron usarlas.

### **Tener poderes a través de lo que se come basado en lo que se come**

Un poder al que se puede tener un poder basado en alguna cosa que se coma, algo parecido tenemos con el personaje Kirby de Nintendo, pero esto es literalmente comiendo cualquier cosa también.

### **Proyección**

Este poder es usado por muchos seres que no tienen un poder en especial, tales como Magos o seres mágicos que cumplen deseos o Hechiceros que usan sus varitas para hacer hechizos y otros trucos. El poder de proyección es la habilidad de proyectar lo que el usuario quiere ver, su voluntad. (Ej: Billie Jenkins de Charmed posee este poder, al descubrirlo provocó dos cosas inesperadas, quitó la vida de unas flores y convirtió a sus padres en "asesinos sin corazón"). Seres mágicos tales como Cosmo y Wanda usan este poder para cumplir deseos a su ahijado, el dice su voluntad (Ej: Deseo que ...) y ellos la cumplen con sus varitas. También los genios poseen este poder para cumplir deseos. Dependiendo de la experiencia y cantidad de poder del usuario, este poder puede usarse para cambiar la realidad totalmente.



## Mundo de dioses<sup>12</sup>

Por Sergio Mars (España)

En el mundillo literario fantástico en español las oportunidades para la novela corta son un tanto limitadas, así que no es común algo muy habitual en EE.UU.: los *fix-up* de novelas cortas publicadas secuencialmente. No es exactamente el caso que ocupa esta reseña, pero el resultado final sí que se asemeja a ese tipo de obra.



Pese a todo, y a decir verdad, “Mundo de dioses” ni siquiera fue concebido inicialmente como relato. En sus orígenes, sobre 1989, iba a ser un cómic, guionizado por Rafael Marín y dibujado por Carlos Pacheco (del que es posible localizar por Internet tres páginas). De este proyecto que no llegó a despegar, surgió una novela corta, que conquistó en 1991 el premio UPC (en su primera edición, y ya estableciendo la tradición del *ex-aequo* al compartir honores con “El círculo de piedra” de Ángel Torres Quesada), y no fue hasta 1997 que la colección NOVA publicó la historia completa, de la cual la obra original supone tan sólo la primera de cinco partes.

El planteamiento de la novela surge de cuestionar cómo se comportaría realmente una raza de superhombres ante la incuestionable certeza de su supremacía. ¿Devendrían en los héroes que todos conocemos de las historias de Marvel y DC o, por el contrario, tiranizarían a los meros humanos y se erigirían en una estirpe de

dioses, más allá de todo control y posibilidad de castigo?

La acción de “Mundo de dioses” transcurre en algún momento mil años en el futuro, sólo que el advenimiento de los superhombres, aun acabando con la guerra y las diferencias nacionales, impuso un estancamiento tiránico, nacido a partes iguales del displicente control de los dioses, ejercido desde su morada en los cielos (un anillo titánico en órbita geosincrónica con la Tierra y conectado con ésta a través de

diversos ascensores orbitales, la última gran obra de ingeniería terrestre), y de una apatía generalizada promovida por el sentimiento de inferioridad y la pérdida de propósito de la vieja humanidad. No todo es, sin embargo, inalterabilidad. De tanto en tanto aparecen derivantes, seres humanos con capacidades a medio camino entre los dioses y simples mortales, tildados de terroristas por los gobernantes del mundo y marcados como objetivo para las escuadras de centinelas, un cuerpo especial de policía (humana) que emplea armaduras potenciadoras para poder luchar contra la presunta amenaza derivante.

El protagonismo principal de la historia recae sobre Andrea Vanderbilt, una centinela con un peligroso secreto que ocultar, y Davinia Cross, una periodista nada contenta con la versión oficial acerca de por qué el mundo es tal cual es y sobre cómo se llegó a tal situación. El punto de vista, sin embargo, es múltiple, apareciendo con posterioridad varios personajes que alcanzan cuanto menos el rango de coprotagonistas y ofreciendo igualmente atisbos a los pensamientos y hechos de muchos más, entre dioses, derivantes y simples humanos, cuyas acciones conjuntas van empujando la trama hacia la confrontación final.

<sup>12</sup> Crítica publicada originalmente el 17-2-11 en Rescepto Indablog:

<http://rescepto.wordpress.com/2011/02/17/mundo-de-dioses/>

En la presentación de la novela (al menos en la edición de NOVA, no estoy seguro de si se mantiene en la nueva de Alamut), el propio autor confiesa su intención de dar forma a un cómic sin imágenes, adaptando las peculiaridades de este medio al lenguaje exclusivamente escrito. No se puede negar que se trata de un experimento exitoso, y en este éxito radican precisamente tanto sus fortalezas como sus flaquezas.

Vayan por delante las primeras: “Mundo de dioses” consigue capturar el dinamismo de cualquier álbum de superhéroes, con sus personajes más grandes que la vida, sus escenarios impactantes y su acción a raudales. Si bien es cierto que el ritmo del fragmento inicial decae un tanto en posteriores capítulos y sólo se recupera a tiempo para el apoteosis final, a todo lo largo y ancho de la novela nos encontramos con escenas trepidantes, narradas con el equilibrio justo entre descripción, fluidez y espectacularidad. De igual modo, los homenajes son múltiples y todo un aliciente para cualquier conocedor del género. Desde el empleo de determinados nombres (todos los de los dioses, aunque también otros personajes, como el centinela irónicamente bautizado como Murdock Fisk) hasta, en un proceso que se potencia a medida que van sucediéndose los capítulos, auténticas versiones alternativas de personajes tan reconocibles como Iron Man, el profesor Xavier o Bestia (existe cierta predilección por Marvel, aunque el arquetipo de los dioses, con ciertas salvedades como la incapacidad de volar y la sustitución de la invulnerabilidad por capacidad regenerativa, sería Superman, e incluso existen referencias a personajes anteriores a la introducción de superpoderes en el mundo del cómic).

Eso sí, como adelantaba, no se puede tomar lo bueno y prescindir de la malo. “Mundo de dioses” es también un buen muestrario de muchas de las flaquezas del cómic de superhéroes (que molestarán más o menos según se tienda o no a aceptarlas como parte de su particular idiosincrasia; yo he de confesar que no he sido nunca un gran fan del

medio). Así, por ejemplo, la sutileza brilla totalmente por su ausencia. Si existe alguna sublectura que hacer, algún personaje la expondrá (para otros o para sí mismo) con pelos y señales, sin dejar al lector ocasión de llegar a sus propias conclusiones. De igual modo, se abusa de la presentación de hechos a modo de narración puramente expositiva (algo especialmente notable en la explicación del origen de los superhombres). Por último, el estilo escogido, que va alternando fragmentos breves (desde unos pocos párrafos a tres o cuatro páginas) de diversas líneas de acción simultáneas, funciona a las mil maravillas en determinados puntos (cuando predomina la acción), mientras que en otros (cuando se requeriría una escena de cierta longitud, que a la postre resulta troceada) supone un serio lastre para el ritmo.

En conjunto, sin embargo, “Mundo de dioses” es una obra que se lee con facilidad y deja un buen sabor de boca (aunque existe un grave fallo de lógica hacia el final, equiparable a la famosa pregunta que se le hizo a John Ford sobre por qué los indios no dispararon a los caballos para detener “La diligencia”). Es una obra creada por un fan del noveno arte, para ser paladeada sobre todo por compañeros de afición, a quienes sin duda no dejará insatisfechos. Como novela de ciencia ficción, por otra parte, posee características notables, pero deja su especulación en un nivel muy superficial, sin llegar a explorar a fondo los conceptos que propone.



## La Gran Doris

Por Ricardo Curci  
(Argentina)

Doris Lessing: *Historia del general Dann y la hija de Mara, de Griot y del perro de las nieves* (2005)  
Hay autores prolíficos de calidad irregular, hay autores de gran calidad con obra reducida, hay múltiples variantes de





todos estos factores, tantas como escritores hay. Pero pocos, indudablemente, son los autores que reúnan calidad permanente y obra abundante, y además que pueda decirse de ellos que ninguno de sus libros es un libro menor. Lessing es una de ellos. A los ochenta y seis años publicó esta novela, que puede agruparse dentro del espacio que ella ha dedicado a la ficción especulativa. Los límites entre los géneros son de por sí irritantes, útiles y claros sólo cuando se habla de generalidades. Pero cuando necesitamos hacer encajar una obra en particular dentro de estas clasificaciones, siempre hay algo que falla, partes que no entran, partes que sobran o no coinciden, dejando espacios vacíos que no sabemos explicar. Sabía conocedora de esto, Lessing ha escrito libros dentro de la llamada ciencia ficción, pero nunca es fácil clasificar ninguno de sus libros. Aún los más realistas, comparten por analogía temática o técnica narrativa diversos estilos y planes de la realidad, incluyendo la realidad que llamamos fantástica. Ella sabe que todo se trata de planos simultáneos, adjuntos en capas superpuestas a la vez adyacentemente. Todo depende del punto de vista, y el instrumento de taladro de estas paredes es su escritura. Siempre es Lessing quien habla, es su inimitable estilo donde ella habla pero son sus personajes los que miran. Su lenguaje se involucra en la mente de los personajes, y todos ven con la destreza y la piedad de la mirada de su creadora, pero son ellos mismos siempre los autores de sus vidas.

Esta novela nos habla de un mundo, probablemente la Tierra, en un futuro muy lejano, mucho después incluso de una segunda gran glaciación, el posterior deshielo y la subsiguiente sequía. El tono simple, austero, casi de parábola, común en su narrativa, es muy apto para este tipo de ficción, porque le quita toda la artificiosidad y retórica explicativa. El gran problema de la ciencia ficción es la capacidad de verosimilitud, trampa que hace caer en las explicaciones innecesarias o en el mero absurdo. Lessing narra como si estuviese contando una historia en pleno siglo XX, en su ciudad de Londres, por ejemplo. Los

personajes hacen y piensan como nuestros contemporáneos, pero limitados por el ambiente que los rodea y la historia que ha determinado ese ambiente. En fin, la historia cuyo resultado es la vida de cada uno de nosotros.

El eje temático puede no ser nuevo: una sociedad que intenta reconstruirse, las habituales reyertas entre personajes prominentes, la pelea entre el bien y el mal, siempre sutilmente dada por la pluma elegante y austera de la autora. La alegoría sobre la naturaleza humana y la sociedad es evidente, pero no se convierte en moraleja ni pretende ser el eje central de la obra. Es un elemento más, como sabiamente lo sabe Doris Lessing. Lo importante es la historia en sí, y aún por encima de ella, la calidad de los personajes. Y ellos son primitivos, envidiosos, malvados, inocentes, resentidos, bondadosos, sabios, generosos. No hay un final ni una conclusión. No hay una guerra ni un final atronador de luchas y muertes. Hay un final apacible pero no feliz, probablemente consecuencia inevitable de una paz siempre amenazada. Esta novela nos reafirma en el hecho de que los ciclos de paz y guerra son el factor común en la vida humana. La sociedad destruida que intenta sobrevivir, los niños privados de la infancia, los niños guerreros y las mujeres guerreras son personajes que podemos encontrar también en *Memorias de una sobreviviente*, ésta es la sociedad que Lessing parece profetizar luego de su larga vida presenciando los avatares del siglo XX. Otra preocupación es el pasado, la pérdida del conocimiento que alcanzaron los hombres y se ha perdido para siempre. Recuperar el pasado es una forma de reiniciar el futuro. Es la misma preocupación que vemos en *Regreso a la inocencia*.

El futuro que nos muestra es pobre y violento, sociedades que han retrocedido e intentan reorganizarse de manera semejante a como creemos que lo hicieron los primeros hombres.

Si alguna conclusión queremos sacar de esta novela que comparte a la vez ternura y tristeza, sarcasmo y frialdad, es la eterna paradoja humana del hombre: uno y su doble (Dann el bueno y Dann el malo), bien y mal

(Mara y Kira), y los redundantes ciclos de paz y guerra, sensatez e insensatez, terribles e inevitables al mismo tiempo.



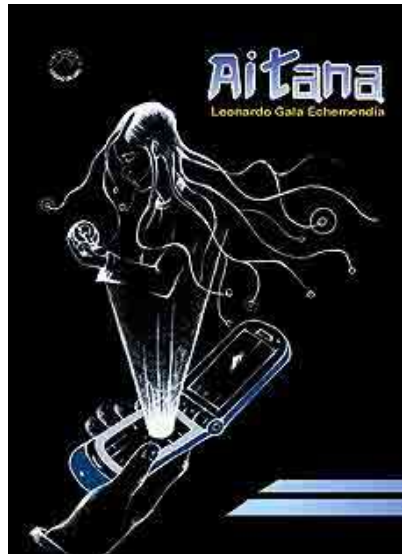
**Libro:** Aitana

**Autor:** Leonardo Gala Echemendía

**Portada:** Abenamar Bauta

**Editorial:** Gente Nueva, La Habana, Cuba, 2010

**Sinopsis:** En una Convención de Inventores, a la pequeña Alicia le regalan un inusual artilugio: una conversadora inteligente. El aparato (un equipo que semeja un teléfono móvil), contiene dentro una inteligencia artificial, y llama la atención de su padre, un poderoso ejecutivo de una Compañía tecnológica.



**Revista:** Aventurama

**Editorial:** Ediciones Argeos.

**Género:** Ciencia ficción (Space Opera, más precisamente)

**Director:** Julio de Luca (seudónimo del escritor Alfredo J. Grassi)

**Director de arte:** Adrián Díaz

**Relaciones públicas:** Gonzalo Santos

**Manager:** Christian A. Vallini Lawson

La tirada es quincenal

Contacto: [edicionesargeos@hotmail.com](mailto:edicionesargeos@hotmail.com)

**Extensión:** Las colaboraciones, en lo posible, deberían encuadrarse dentro del Space Opera. En cuanto a la extensión, los cuentos pueden tener desde 50 palabras hasta

las 9000, aprox. Y deben ser enviados en word, en lo posible letra times 12.

**Reseña:** Aventurama es una revista de ciencia ficción clásica orientada hacia la aventura, el Space Opera. Tiene un formato pulp, en honor a las revistas pioneras en el género, y en ella publican tanto autores consagrados (de dentro y fuera de la ciencia ficción), como noveles o recientes. Su director es Julio de Luca (seudónimo de Alfredo J. Grassi). Publica Ediciones Argeos.

**Datos sobre el director:** El Director de nuestra revista, Julio De Luca, ha nacido hacia fines de los años '20 en Argentina, y ya desde su juventud mostró una clara predilección y pasión por la Ciencia Ficción y la Fantasía como lecturas. Creció leyendo las legendarias revistas *pulp*, muchas de ellas en inglés, como **Amazing Stories** O **Startling Stories**. En 1946 debutó literariamente publicando una historia en la revista **Centuria** (*Ediciones Centuria*), a la cual fue invitado a colaborar por unos amigos y conocidos. Durante el resto de esa década y principios de los cincuenta colaboró solo esporádicamente con algún relato o nota breve en alguna publicación, trabajando mientras tanto como periodista y empleado.

En 1951 un par de relatos suyos fueron seleccionados para aparecer en la revista **Fantasía Y Ciencia Ficción de Publicaciones Universales** (subsidiaria de *Editorial Códex*), cuyos directores eran Salvador Alejandro Bondi y Alfredo J. Grassi, pero a pesar de estar listos sus dos primeros números, la revista nunca llegó a aparecer.

Sin embargo hacia mediados de los años cincuenta logró afianzarse en su tarea de narrador, esta vez como guionista de historietas al ser llamado por la *Editorial Acme*. De esta manera escribió sin respiro para revistas de pura acción como **Bucaneros** y **Abordaje**, con ritmo sostenido. Entre 1958 y 1963 trabajó como traductor de la famosa *Ediciones Malinca*,



vertiendo al castellano numerosas novelas de géneros populares.

Mientras tanto siguió siendo un fiel lector de CF, leyendo siempre distintas revistas y colecciones. A comienzos de los '60 la *Editorial Columba* lo contrató y allí se destacó en sus revistas **El Tony** y **D'artagnan** como guionista permanente, en especial de exitosas series de larga duración como "Malasia", siendo éste su período más activo y nutrido dentro de la literatura de géneros.

Posteriormente en las décadas del setenta y ochenta se concentró en su trabajo y su nombre permaneció casi olvidado, exceptuando por algún relato suyo aparecido ocasionalmente, hasta que en 1987 regresó fugazmente; mientras trabajaba para *Editorial Acme*, colaboró con la revista-fanzine **Acronos** (*Ediciones Acronos*), editada por fans adolescentes de la CF, retornando así al género de sus amores junto a aquellos jóvenes entusiastas. Desde allí hasta la actualidad su mutismo fue casi completo hasta que hoy, junto al *boom* de la aparición de numerosas revistas de CF y Fantasía en Argentina, regresa triunfalmente con esta revista profesional para *Ediciones Argeos*. Creemos que nadie mejor que un hombre de su experiencia y larga –aunque silenciosa– trayectoria para ser el Director de una publicación de estas características. Julio De Luca vive en Buenos Aires y quincenalmente se comunicará con todos ustedes, nuestros lectores, por medio de sus editoriales. *Ediciones Argeos*.



**Título:** Los Eternos

**Autor:** Rafael Avendaño

**Portada:** María Delgado / Grupo Ajec

**Editorial:** AJEC

**Colección:** Tangentes

**Sinopsis:** ¿Crees en la reencarnación?

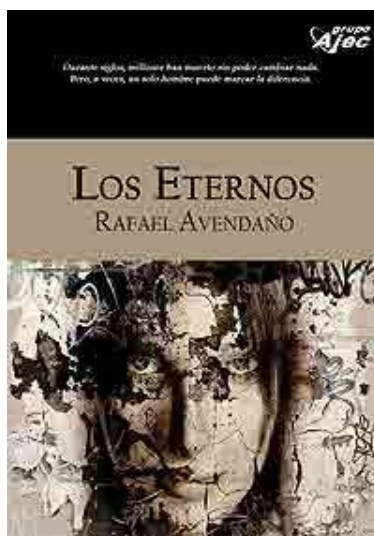
La idea de otra vida después de la muerte puede ser esperanzadora, pero no resulta tan atractiva cuando descubres que en tu vida anterior fuiste uno de los tiranos más sanguinarios del siglo XX.

Roberto Font es un anónimo estudiante de periodismo cargado de complejos, cuya única preocupación inmediata es conquistar a la chica de la que está enamorado. En una protesta estudiantil recibe un golpe en la cabeza y acaba en el hospital, donde los médicos diagnostican que está desarrollando una terrible enfermedad: la esclerosis múltiple. Desesperado y angustiado, Rob decide quitarse la vida. Entonces descubrirá que el oscuro personaje que fue en su vida anterior ha planeado su futuro por él y, de paso, le ha hecho partícipe de una guerra secreta por el control del mundo que comenzó mucho antes de la Segunda Guerra Mundial y que se extiende hasta nuestros días.

En una carrera contra reloj, Rob deberá dominar la subyugante personalidad que le invade, sobreponerse a los horrores del pasado y tomar el control de una delirante organización nazi que aguarda el regreso de su líder y el advenimiento del cuarto Reich. Todo para hacer frente a unos personajes siniestros que no vacilarán en provocar la muerte de millones para lograr sus fines.

Porque, de alguna forma, Rob sabe que en sus manos está el poder para evitar el desastre que se avecina. Aunque, ¿cuáles son las posibilidades de un solo hombre atrapado en ese mecanismo devastador llamado Historia? Durante siglos millones han muerto sin poder cambiar nada. Pero, a veces, un solo hombre puede marcar la diferencia. A veces.

*Rafael Avendaño Torres* nació en Cadiz (España), en 1973. Se inició en la escritura con relatos de ciencia ficción, algunos de los cuales han sido finalistas o han ganado diversos certámenes del género ('Sesenta y cinco instantes' fue ganador del VI Concurso de Relatos El Melocotón Mecánico; 'Piloto espacial', mención de honor del Premio Andrómeda de



Ficción Especulativa 2007; 'Horizonte de sucesos', mención de honor del II Concurso de Relatos de ciencia ficción COYLLUR). Asimismo sus cuentos se han publicado en diversas revistas como Bemonline, Alfaeridiani o la antología Mundos Desconocidos. En su blog Escritores3W difunde recursos y técnicas para escritores. En su faceta como divulgador ha escrito el manual 'El arte de novelar, sobre cómo escribir una novela', publicado dentro de la colección Página en blanco de la editorial Senzala. Actualmente imparte un taller de novela en la Escuela Literaria del Sur.

Web de la editorial: [www.grupoajec.es](http://www.grupoajec.es)



**Título:** Abismos

**Autor:** David Jasso

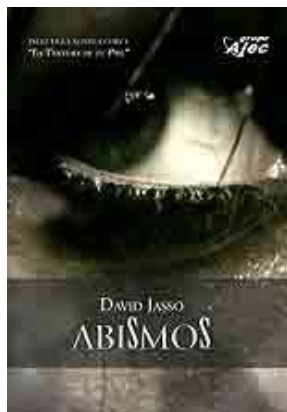
**Portada:** María Delgado / Grupo Ajec

**Editorial:** AJEC

**Colección:**  
Penumbra

**Sinopsis:** David Jasso, maestro del terror psicológico, tras publicar cinco novelas tan potentes y escalofriantes como “La silla”, “Cazador de mentiras”, “Día de perros”, “Feral” y “El pan de cada día”, nos entrega ahora, rizando el rizo, cinco impactantes novelas cortas en un solo volumen.

“Abismos” es su primera y esperada antología, y a buen seguro que se convertirá en una antología antológica, valga la redundancia. Además, a excepción de “La bruma”, que ganó el Premio Liter y se publicó en la desaparecida revista “Galaxia”, todas las historias de este libro son inéditas, para mayor suerte de sus seguidores. “El huevo”, “La bruma”, “El tubo”, “El cine” y “La textura de tu piel” están llamadas a convertirse en clásicos del terror moderno, narraciones de una subyugante intensidad que te atrapan desde la primera línea sin remisión, desembocando de forma vibrante en finales certeros y sobrecogedores. En manos de este



original y diabólico autor, por ejemplo, algo tan nimio como arrojar un huevo por la ventana puede desencadenar una tragedia de consecuencias imprevisibles.

Roberto Malo

Web de la editorial: [www.grupoajec.es](http://www.grupoajec.es)



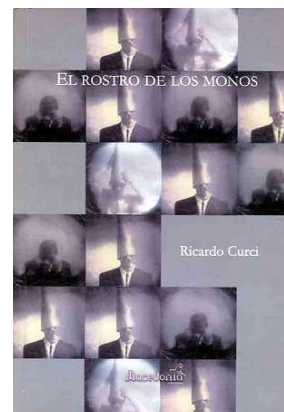
**Libro:** El Rostro de Los Monos

**Autor:** Ricardo Curci

**Género:** Cuentos

**Editorial:**  
Macedonia

**Sinopsis:** Los cuentos de este libro despliegan historias lóbregas con pulcritud. Son contundentes y despojados. Nada es previsible, pero siguen una lógica. Son objetos únicos a su vez vinculados. Son lúdicos en el preciso sentido del término: no admiten una lectura pasatista. Son, para decirlo con un solo adjetivo, inquietantes. Algo late detrás de todo ellos. Las tramas nos llevan hasta las puertas de esa otredad. Propone, como aquella novela de Céline, un viaje hacia el fin de la noche. Hacia allí van, o parece que van, porque siempre hay tensión, los cuentos de este libro. No es necesario indagar las razones del itinerario. Es sabido que hay que atravesar la oscuridad para encontrar la luz del día.



**Título:** Dorian Stark

**Autor:** Alexis Brito Delgado

**Editorial:** Babylon

**Colección:** Colección  
Distopía nº1

**Sinopsis:** En un futuro próximo, dominado por la ultra tecnología y la cibernización, Dorian



Stark es un agente ejecutor que trabaja para una poderosa Casa Madre alemana. Su finalidad consiste en exterminar máquinas renegadas, función que no termina de convencerle; dado que es un bioconstruido que tiene más en común con éstas que con los de su propia raza.

**Biografía del autor:** Alexis Brito Delgado nació en Tenerife en 1980. Es autor de las novelas Wolfgang Stark y Melancolía, editadas en formato digital por Editorial Novel Mundo y Ediciones MUZA Inc., respectivamente. Ha quedado finalista en varios concursos literarios, como I Antología de Monstruos de la Razón, I Concurso de Relato Fantástico A.C. Forjadores y el I Premio Grup Lobher de Relato Temático. Ha publicado relatos en webs y revistas electrónicas como Action Tales, Velero 25, Alfa Eridiani, Libroandromeda, Portal de Ciencia Ficción, NM, Ragnarök y Axxón.

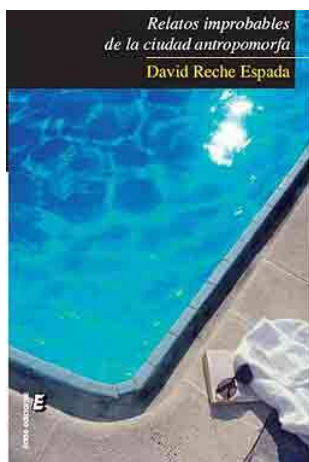


**Libro:** Relatos improbables de la ciudad antropomorfa

**Autor:** David Reche Espada (Alicante, 1977)

**Editorial:** Éride Ediciones

**Sinopsis:** "Es su primera colección de relatos, que reúne la mirada que ha ido echando al mundo en los últimos años, descubriendo que detrás de la cotidianeidad hay mucho más de lo que parece, sin que él mismo lo supiera cuando los escribió por primera vez. Luego de repasar los cuentos que integran esta colección, me animo a afirmar que es un escritor que tiene una particular forma de enfrentar lo cotidiano, logrando retratos de descarnado realismo pero con notables dosis de humor cauterizador. Podría decirse que es un cronista urbano que sabe ver aquello que a los simples mortales se nos escapa."



**Título:** Prisionero en Mauthausen

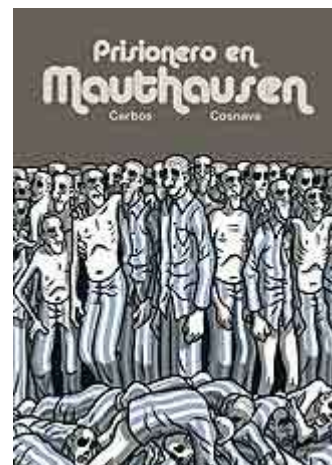
**Autores:** Toni Carbos y Javier Cosnava

**Género:** Cómico

**Editorial:** Edicions de Ponent

**Sinopsis:** Tras una fallida misión de comando tras las líneas enemigas, Juan Placambó es detenido y enviado al campo de concentración de Mauthausen. Allí será utilizado por las SS para oscuros propósitos, en el marco de un experimento que durará años y que él nunca llegará a entender por completo. Durante cinco largos años de cautiverio Juan será presa de los nazis, de su locura y de su visión deformada de la ética humana, mientras a su alrededor mueren miles de sus compatriotas y un cuarto de millón de personas. La obra está inspirada en hechos reales, y los nazis que coprotagonizan la obra existieron:

Paul Winzer fue miembro de las SS y la GESTAPO, destacado dirigente de la embajada alemana en Madrid y director del campo de concentración nazi de Miranda de Ebro, en España. Frank Ziereis (llamado en la obra Faust Dietrich zur Linde como homenaje a escritos de Goethe y Borges) fue comandante del campo de Mauthausen y responsable directo de la muerte de centenares de miles de seres humanos. Juan Placambó es un personaje imaginario, como también lo es su relación con ambos jefes nazis; alegoría de los prisioneros de todos los campos, Juan nos mostrará los recovecos del pensamiento ariosófico y nos ayudará a entender quiénes eran en verdad esos hombres que portaban la esvástica y que han escrito con sangre uno de los episodios más terribles de la historia humana.



**Sobre los autores:**

El dibujante e ilustrador **Toni Carbos** nació en Sant Boi de Llobregat. Es licenciado en Bellas Artes por la UB (Universidad de Barcelona). Durante años combina sus estudios con unos trabajos primerizos para editoriales independientes americanas. A finales de 2006 comienza la colaboración con Javier Cosnava; fruto de este empeño suman un total de 26 premios de cómic en apenas año y medio antes de pasar al mercado profesional. Juntos publican en diciembre de 2008 su primera novela gráfica: *Mi Heroína* (Ed. Dibbux), que ya había cosechado hasta 7 premios a cada una de sus partes. En el 2009 colabora en el cómic colectivo *Un Buen Hombre*, de nuevo junto a Cosnava y otros 10 dibujantes e ilustradores. Este álbum fue galardonado en el festival de cómic de Gijón con el premio Haxtur a la mejor obra (de menos de 100 páginas) publicada en España en ese año. *Prisionero en Mauthausen* es su último álbum como dibujante y su proyecto más ambicioso.

El escritor **Javier Cosnava** nació en Hospitalet de Llobregat, y reside en Oviedo. Interesado especialmente por la 2ª guerra mundial, ha cimentado su carrera en proyectos relacionados con el nazismo. Así, en septiembre de 2009 firma el guión de *Un Buen Hombre* (Glénat), cómic sobre la urbanización donde los SS vivían, al pie del campo de concentración de Mauthausen. Poco después, publica la primera parte de la biografía del padre de Adolf Hitler, titulada *De los Demonios de la Mente* (Dibbux). Paralelamente, recibe una beca de la Caja de Asturias (Cajastur) para viajar a Mauthausen y se le encarga un libro de fotografías al respecto que llevará por título *Espanoles en el Infierno*. Asimismo, parte de esa beca debe dedicarse a la finalización de la novela gráfica que ahora tienen en sus manos. Acaba de publicar la novela fantástica-juvenil: *Diario de una Adolescente del Futuro*, situada en una

España distópica en que una ideología similar al nazismo toma el poder del país.

**Sobre las Ilustraciones:**

- Pág. 1** *s/t/* José Gabriel Espinosa (España)  
**Pág. 2** *Cartel/* Carmen Rosa Signes U. (España)  
**Pág. 3** *s/t/* Fraga (México)  
**Pág. 4** *Miedo, Mentiras y tinta China: Cómo sobrevivir/* Rubert (Brasil)  
**Pág. 5** *Miedo, Mentiras y tinta China: ¿Superman?/* Rubert (Brasil)  
**Pág. 8** *Así hablo Zaratrusta/* Pedro Belushi (España)  
**Pág. 9** *Cómo descubrí al Superhombre /* Pedro Belushi (España)  
**Pág. 11** *s/t/* Fraga (México)  
**Pág. 12** *Los Grandes Descubrimientos Perdidos I /* Pedro Belushi (España)  
**Pág. 14** *Los Grandes Descubrimientos Perdidos II /* Pedro Belushi (España)  
**Pág. 15** *Los Grandes Descubrimientos Perdidos III /* Pedro Belushi (España)  
**Pág. 18** *Superman /* Toni Carbos (España)  
**Pág. 21** *s/t /* José Gabriel Espinosa (España)  
**Pág. 25** *Spiderman /* Fraga (México)  
**Pág. 30** *s/t /* José Gabriel Espinosa (España)  
**Pág. 33** *s/t /* Fraga (México)  
**Pág. 36** *s/t /* Fraga (México)  
**Pág. 41** *Cómic: En las calles de la locura /* Javier Pauner Alcázar (España)  
**Pág. 46** *s/t /* Fraga (México)  
**Pág. 52** *s/t /* Fraga (México)  
**Pág. 53** *s/t /* Fraga (México)  
**Pág. 56** *s/t /* José Gabriel Espinosa (España)  
**Pág. 58** *s/t /* Fraga (México)  
**Pág. 91** *Cómic: Un poco de nada /* Matías Chenzo- José Antonio García (Argentina)

**En el próximo número:**

**ESPADA Y BRUJERÍA**

## Sobre los autores e ilustradores

### Autores:

**Álamo J. E. (Leamington Spa, Inglaterra, 1960)** Se enorgullece de haberse criado al son de los Beatles y, casualmente, el año de su venida a España coincide prácticamente con el lanzamiento del último disco del grupo de Liverpool. Desde entonces tiene claro que es un gafe. Tras una vida de increíbles aventuras en los lugares más exóticos de la Tierra, todas ellas inventadas e imaginadas, asentó la cabeza. Lamentablemente, no recuerda dónde. En el 2005 al ver que nada de lo que su calenturienta imaginación pergeñaba se hacía realidad, le dio por escribir. Por extraño que parezca, ha conseguido publicar unas cuantas cosillas. Entre sus publicaciones destacan: - "El Enviado": es su primera novela, publicada también por Grupo AJEC en 2007. Nominada a los Premios Ignotus del 2008 en la categoría de Mejor Antología. - "Mi Diario", relato aparecido en la antología impulsada por Domingo Santos: "Fragmentos del Futuro" de la editorial Espiral (nominada a los Premios Ignotus del 2007 en la categoría de Mejor Antología) - "Secuencia", relato que Primer Accésit en el II Premio Internacional de Editoriales Electrónicas y reeditado en el Fabricantes de Sueños de 2009. - "Los Niños". Primer Premio del miNatura del 2007. Además ha publicado relatos en: Historias Asombrosas, AlfaEridiani, miNatura. NGC 3660, Aurora Biztine, Antología de Noche etc. Entre sus proyectos más inmediatos se encuentra la novela "Lado Extraño" una obra de fantasía publicada por Equipo Sirius en el 2009 formato electrónico y que aparecerá en papel en el 2010.

Blog: <http://letrasparasonyar.blogspot.com/>

**Almada, Juan Marcos (Azul, Argentina, 1976)** Estudió Ciencias de la Comunicación. Conduce el programa de radio *Acá no es por FM La tribu*. Produjo y condujo los programas radiales: *Amurados, Loco malo y Nictálopes*. Produce dos ciclos de literatura: *Naranjas Azules y Corrincho*. Produjo *Nodo*, ciclo de literatura y música experimental. Está seleccionando textos de escritores para una antología de cuentos de box. Escribió las letras de las canciones

incluidas en el disco *Una niña y un jarrón rojo*, musicalizadas por Juan Sicardi y Jerónimo Naranjo. Tiene dos novelas y una obra de teatro inéditas. Actúa y dirige teatro. Obtuvo el 4º premio en el concurso Cuentos Rioplateados, con el cuento *Embocadura rota*. La revista *Gatillo* publicó el cuento *La plaqueta*.

**Antokoletz Huerta, Daniel (Buenos Aires, 1964)** Comenzó a escribir desde muy joven y ha obtenido varios galardones tanto a nivel local como nacional. Entre los principales se encuentran el Primer Premio del certamen "Cuentos para Niños", del Consejo Argentino de Mujeres Israelitas de la Argentina, en 1993, y, en ese mismo año, la Primera Mención del Premio "Más Allá" del Círculo Argentino de Ciencia Ficción y Fantasía por su cuento breve "La sentencia". Sus narraciones fantásticas y de terror se han publicado en diversos diarios, revistas y antologías, entre los que debe señalarse el que fue seleccionado para Cuentos de la Abadía de Carfax, historias contemporáneas de horror y fantasía (2005) y Grageas 2. Para el primer trimestre de 2011 Ediciones Andrómeda anuncia la publicación de su novela *Contrafuturo*. Trabaja en investigación tecnológica relacionada con robótica y sistemas.

**Argüelles Trujillo, Yolyanko William (Jovellanos, Matanzas. Cuba, 1975)** Graduado en la escuela de bellas artes *San Alejandro*. Curso de dibujos animados -ICAIC. Ha trabajado como: diseños, guión y dirección para películas de animación, ilustración para libros y revistas, pinturas y diseños de murales, storyboards para Films, guión y dibujos para cómic.

Filmografía: 2007 - "La catedral sumergida" -dirección y dibujos premio ( FIPRESCI ) 2008, 2007- "Ex-ergo" -dirección y dibujos, premio ( FIPRESCI ) 2008, premio "after dark" south beach animation festival. 2009, 2009: Top; Opus; El dictado. Premio especial de animación. 9na Muestra de jóvenes realizadores. 2010

Exposiciones Personales: 2010 "Sumerged cathedral" "collective" gallery; 2010 "Sumerged cathedral" space "TouchMe"; 2006 "on line" "recreative center Jose A.

Hecheverría”; 1999 “siempre humano”, Casa Estudiantil Universitaria; 1998 “Primavera en la Habana”. Museo de la Educación.

Exposiciones Colectivas: 2002 “Ilustradores cubanos”, Muestra itinerante por varias galerías en Brasil; 2002 “Homenaje a Belkis Ayón”, Galería Domingo Ravenet; 2002 “Salón pequeño formato Fayad Jamis” Universidad de La Habana; 2001 “Salón Flora”, Casa de Cultura Municipal de Marianao; 2000 “Salón pequeño formato Fayad Jamis” Universidad de La Habana; 1999 “Salón Flora”, Casa de Cultura Municipal de Marianao; 1999 “40 + 30” (En conmemoración del 40 Aniversario del ICAIC), Galería Teodoro Ramos; 1990 “Taller Joven”, Galería Teodoro Ramos; 1988 “Taller Joven”, Galería Quinta de los Molinos.

**Arnau, J. Javier (Puerto de Sagunto, Valencia, España)** Novela corta “Aromas en Infrarrojo” (vvaa) (Pulsar Fanzine y traducida en la revista belga de cifi De Tijdljn). Novela Corta “Cabeza de Playa” (vvaa; Eridano/Alfa Eridiani). “Paraísos Cibernéticos” (Poemario, junto a Carlos Sueiro. Ediciones Eridano). Poemario “Paisajes de Ciencia Ficción” (Ediciones Efémeras). Antología Poética “CERCA DE TÍ” (vvaa). “Luz de Luna” (relatos compartidos, vvaa. Ediciones Hidalgo/Megagrupo de relatos). Editor de la revista PLANETAS PROHIBIDOS y ex-Coeditor de la Revista Red de Ciencia Ficción.

Además, ha publicado reseñas, poesías, artículos, relatos y microrrelatos en: Cyberdark.net, NGC3660, Alfa Eridiani, Cuentos para la Espera C30, El Parnaso, Tierras de Acero, Sedice.com, Queleohora.com, Revista Cosmocápsula, Qliphoth, MegaGrupo de Relatos, ezine Efémero, Axxon, Papirando, Necronomicón, Miasma, Químicamente Impuro, Breves No Tan Breves, Club Bizarro, revista miNatura (donde además, ha sido dos veces jurado), PulsarFanzine, Portal de Ciencia Ficción, fanzine Título, La Biblioteca Fosca, Nanoediciones, Sea Breve Por favor, Revista Red de Ciencia Ficción, Planetas Prohibidos, Universidad Miskatónica, Rock Sonora, Sequoyah Virtual, Poesía+Letras, Asociación Myrtos etc.

Más información en sus blogs:  
<http://jjarnau1.blogspot.com/>

<http://javier-obrasjavierarnau.blogspot.com/>

**Betancourt Dipotet, Yunieski (Yaguajay, Sancti Spíritus, Cuba, 1976)** Sociólogo, profesor universitario y narrador. Máster en Sociología por la Universidad de La Habana, especialidad Sociología de la Educación. Cursó el Taller de Narrativa del Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso, Ciudad de La Habana, Cuba. Ha publicado en La Isla en Peso, La Jiribilla, Axxón, miNatura, NM, Papirando, Revista Almiar, Aurora Bitzine. Finalista en la categoría Pensamiento del II Concurso de Microtextos Garzón Céspedes 2009. Premio en el género Fantasía del Segundo Concurso de Cuento Oscar Hurtado 2010. Actualmente reside en Ciudad de La Habana.

**Castejón Ferrer, David (España, 31 años)** He participado en anteriores ediciones de la revista "miNatura", en concreto en el número 106, y he resultado reconocido entre los relatos seleccionados finalistas del Cibertamen de Cuentos Sociedad del Control, Premio Hipátia de Alejandría 2010. Respecto a mis méritos académicos puedo decir que soy Graduado en Criminología y Política Criminal por la Universidad de Barcelona, y he cursado, sin terminar, la Licenciatura en Filología Hispánica, en la Universidad de Girona. Actualmente mi trabajo se desenvuelve en el sector del servicio público, en el área de gestión de emergencias ciudadanas de la Comunidad Autónoma de Catalunya

**Cinca, Víctor Lorenzo (Lleida, España, 29 años)** Publica sus microrrelatos en el blog [www.realidadesparalelos.blogspot.com](http://www.realidadesparalelos.blogspot.com). Ha ganado algunos concursos menores y publicado algunas de sus microficciones en revistas digitales y en papel.

**Curci, Ricardo (Morón, Buenos Aires, 1968)** En 1997 se recibió de médico. Editó dos libros de cuentos, *Los Casas*, en 2004 y *Los seres intermedios* en 2007. Ganó el primer premio de la Fundación Ciudad de Arena de literatura fantástica de Buenos Aires, con un jurado compuesto por Pablo de Santis, Patricia Suárez y Carlos Gardini por el relato *El desprendimiento*. Mereció el primer premio en poesía por la serie de poemas “Ciencia” en el concurso organizado por la conmemoración del 150 Aniversario de



Esperanza, Santa Fé en 2006. El cuento *El mar* fue elegido para la Antología de Narradores de Morón en 2006. Su relato *El rostro de los monos* fue seleccionado para su publicación por la Casa de las Américas en 2008. Ganó el premio Avalón de Relato Fantástico en 2008 por *Los campos ingleses*.

**Del Castillo Pérez, Claudio Guillermo (Santa Clara, Cuba, 1976)** Ingeniero en Telecomunicaciones y Electrónica. Ganador del *I Premio BCN de Relato para Escritores Noveles* en 2009. Finalista en septiembre de 2009 del *Certamen Mensual de Relatos* de la *Editorial Ferguson*. Mención en la categoría Ciencia Ficción de la *I Edición del Concurso de Fantasía y Ciencia Ficción Oscar Hurtado 2009*. Tercer Premio del *Concurso de Ciencia Ficción 2009* de la revista *Juventud Técnica*. Cuentos suyos aparecen en los e-zines: *Axxón*, *Cosmocápsula*, *NGC 3660*; así como en los blog literarios *Breves no tan breves* y *Químicamente impuro*.

**Delgado, Ariel Carlos (Bogotá, Colombia, 35 años)** Autor del género fantasía y ciencia ficción ha publicado en internet en [www.letralia.com](http://www.letralia.com), [www.yoescribo.com](http://www.yoescribo.com), revista literaria *remolinos*, revista literaria *el humo* ambas digitales.

**Díez, Carlos (León, España, 31 años)** Ha publicado microrrelatos en dos ediciones del libro anual "Libertad bajo palabras", editado por la Fundación de los Derechos Civiles" y ha obtenido el Primer Premio del IV concurso de Cartas de Amor de Caudete. Ha publicado en la revista "A viva voz" de Caudete y en los números 10 y 13 de la revista "Estadea". En 2008, uno de sus poemas ha sido publicado en el Sobre los autores e ilustradores poemario "Poemas para un minuto II", de la Editorial Hipálage. Colabora regularmente en las webs de opinión política *Austroliberales.com* y "Clases Medias de Aragón" y en la revista literaria "Alborada-Goizialdia". Reside actualmente en Madrid.

**Domínguez García, María José (Huelva, España, 1969)** La revista *miNatura* en su nº 102 me ha publicado el relato titulado: "Los Cíber". El Instituto Andaluz de la Juventud Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, me ha publicado el cuento "El ángel" junto a los de mis compañeras de la tertulia *Nuevo Horizonte 2002* de Huelva, para conmemorar el

Centenario del Edificio en el que se ubica dicha institución en la ciudad de Huelva. La editorial Hipálage ha seleccionado el microrrelato titulado: "La última palabra" en el libro "Cuentos Alígeros". 1 Premio del I Certamen Literario de El Arte de la Literatura 2010 con el relato titulado: "El espejo". Éste está publicado en la 1ª Antología Literaria de El arte de la literatura "Relatos de Terror". La revista digital *miNatura* en su nº 99, me ha publicado el microrrelato titulado: "Draco". La revista *Axxón Ficciones breves* me ha publicado el relato breve titulado "El escarabajo de la patata". He quedado finalista en el concurso "El arte de escribir" con el relato titulado "La cajita de metal". La revista digital *miNatura*, en su nº 98, me ha publicado el microrrelato titulado "Esperanza". La editorial Hipálage me ha publicado el microrrelato titulado "Crisis" en el libro "Más cuentos para sonreír". Me han publicado en la revista digital *miNatura*, en su nº 97, el relato titulado "Atalanta". He recibido la 1ª mención en la 3ª edición de los premios Eduardo de literatura 2009 de Umbrales Ediciones con el relato titulado "Istanbul". Éste ha sido publicado en la página [www.fimba.net](http://www.fimba.net) y en el libro de soporte electrónico titulado "12X12". He quedado finalista en el II Concurso de Microrrelatos 2009 dedicado al Cómic y organizado por el Ayuntamiento de Madrid. El microrrelato con el concursé se titula "Aracnofobia". Los microrrelatos ganadores y los finalistas han sido publicados en: <http://www.munimadrid.es/bibliotecaspublicas>. Quedé finalista en el 5º Certamen Internacional de Relato Breve 2008 "La Lectora Impaciente" con el relato: "El baúl de los recuerdos". Éste ha sido publicado en un libro de soporte electrónico titulado "Giramundos" con los poemas y relatos de los premiados y los restantes finalistas. Tengo publicado una antología de poemas y relatos cortos titulado "Palabras de mujeres onubenses" con la asociación literaria a la que pertenezco.

**Eijo Lopéz, María (Santiago de Compostela, España, 23 años)** Estudiante de la Licenciatura en Químicas. He publicado en *Los Condenados: El Multiverso*.

Blog personal: <http://nullien.blogspot.com>

**Figueras, Fernando (Buenos Aires, Argentina, 1970)** Antecedentes literarios: Me han publicado los cuentos "Premio" y "A su izquierda" en la revista digital Axxón, "Infancia" y "Ralph Molden", en Minatura; "Sequía" en la antología de cuentos de fútbol "De Diez" de Editorial Al Arco, al quedar seleccionado entre los diez primeros en un concurso. Además acaba de salir el libro "Ingrávido", de Editorial Muerde Muertos.

**Gai, Adam (Buenos Aires, Argentina, 1941)** Licenciado en Letras por la Universidad de Buenos Aires y Doctor en Letras por la Universidad Hebrea de Jerusalén (vive allí desde 1972). Enseñó literatura hispanoamericana en la Universidad Hebrea y español en diversas instituciones. Su tesis de licenciatura (UBA, 1970) fue sobre la narrativa de Anderson Imbert (por entonces se llamaba Valentín Gaivironsky) y la doctoral (Universidad Hebrea), sobre la narrativa de Rulfo (1980). Escribió artículos sobre narradores hispanoamericanos como Carpentier, Bianco, Bioy Casares, Borges, Cortázar. Ha publicado en algunas revistas digitales: "A dúo", que fue finalista en el concurso de la revista Axolotl, "Matar a Borges", que apareció en la revista *El coloquio de los perros* N° 15 y Axxón entre otros. Cuentos suyos han aparecido en diversas revistas digitales y en las antologías *Grageas* (Ediciones Desde la Gente, Buenos Aires, 2007), *La monstrea: Narraciones de lo innombrable* (Vavelia, México, 2008) y *Otras miradas* (Ediciones Desde la Gente, Buenos Aires 2008). Sus comentarios y artículos sobre cine pueden leerse en las revistas electrónicas [filmsdefrance.com](http://filmsdefrance.com), y [cinecritic.biz](http://cinecritic.biz).

**García Fumero, Ricardo L. (La Habana, Cuba, 1955)** Ingresó a Taller Oscar Hurtado en 1983; su segunda historia presentada al taller OH--*Juego De Una Noche de Verano*-- fue su primera en aparecer en imprenta (número del 20 aniversario de la revista Juventud Técnica (Julio, 1985) y aparece también en La antología *Astronomía se Escribe Con G* (Habana, 1989). Ganador por dos años consecutivos del Premio Plaza, categoría de SF; II° premio de la Primera (desgraciadamente fue también la última...) Bienal Nacional del Cuento, con la historia de SF *Una tragedia Americana*. Su historia *Recurso extremo* que da el título a la

antología del género publicada por Editora Abril (Habana, 1988). Comparte con el pionero Ángel Arango un cuaderno de la Colección Astral (*Cuentos Cubanos de Ciencia Ficción*), Ediciones Unión, (Habana, 1991) con su historia *Factor Cuantitativo* que también aparece en JT, noviembre 1986, y en *Astronomía Se Escribe Con G*. Contribuyo regularmente historias de SF a la JT-- *Un Numero al Azar* (diciembre, 1985), *Victoria* (febrero, 1987), *Ángeles Y Demonios* (enero, 1988), *Juguete* (enero, 1989). Agradablemente, su primera historia publicada, ya anteriormente antologada, resulta incluida en *Crónicas del Mañana: 50 Años de Ciencia Ficción En Cuba*, editada por José Miguel "Yoss" Sánchez (La Habana 2009). Lo que le hace sospechar que desde su primera historia debe haber estado decayendo la calidad de las siguientes...

**Gozaló, Rubén (España, 1978)** Ganador del II concurso de microrrelatos basketconfidencial, accésit en el I Certamen de Relato Corto Enrique de Sena y en el Premio Ediciones Beta de Relato Corto. Además, ha sido finalista de numerosos concursos de relato.

**Guadalupe Ingelmo, Salomé (España)** La autora es Doctora en Filosofía y Letras (especializada en Historia del Oriente Próximo antiguo) por la Universidad Autónoma de Madrid (tesis realizada en régimen de cotutela con la Università degli Studi de Pisa) y miembro del Instituto para el Estudio del Oriente Próximo, con sede en la Universidad Autónoma de Madrid. *Certámenes Literarios*: 2008 Ganadora del I Premio "Prologando a los clásicos" de la Editorial Nemira. 2008 Seleccionada para formar parte de la antología de mejores relatos del Premio Contra Reloj De La Editorial Hipálage. 2008 Segundo Premio en el I Concurso de Leyendas PJ SICA. 2008 Seleccionada en el II Premio Orola de Vivencias para participar en la Antología de mejores vivencias. 2008 Finalista en el I Premio Nacional de Relato Corto sobre Texto Científico de la Universidad de Murcia. 2008 Primer accésit del VI Premio "Briareo" de cuentos organizada por la Asociación de Amigos de los Molinos de Mota del Cuervo. 2008 Finalista en el I Certamen Internacional de Literatura Hiperbreve "El Rioja y los 5 Sentidos". 2008 Seleccionada en el III Concurso de Microrrelatos Literatura

Comprimida del Servicio de Juventud de la Comarca de la Sidra (Asturias). 2009 Seleccionada (mes de enero) en el I Concurso de Microrrelatos sobre Abogados organizado por El Consejo General de la Abogacía Española y la Mutualidad General de la Abogacía por su relato "A fuego lento". 2009 Seleccionada (mes de marzo) en el I Concurso de Microrrelatos sobre Abogados organizado por El Consejo General de la Abogacía Española y la Mutualidad General de la Abogacía por su relato "Testamento". 2009 Seleccionada para formar parte de la antología de mejores relatos del Premio Algazara de Microrrelatos de la Editorial Hipálage. III Certamen Literario "Paso del Estrecho" de la Fundación Cultura y Sociedad de Granada con la colaboración de la Asociación UNESCO para la Promoción de la Ética en los Medios de Comunicación. 2010 Ganadora del V Certamen de Relato Corto Aljarafesa sobre el agua. 2010 Ganadora absoluta del II Internacional de Microtextos Garzón Céspedes 2010, organizado por la Cátedra Iberoamericana Itinerante de Narración Oral Escénica (CIINOE), por su cuento de nunca acabar Oficio de Narrador.

**Guinot, Juan (Mercedes, Argentina, 1969)** Se licenció en Administración (UBA), es Psicólogo Social (Pichón Rivière) y Master en Dirección de Empresas (IAE). Estudió clown, locución y desde 2003 es discípulo del escritor Alberto Laiseca.

Escribió cuatro novelas (no editadas) y más de cincuenta relatos. Ha recibido las siguientes distinciones: Mención de Honor Fundación Lebensohn 2006, Segundo Premio Amadís de Gaula 2007 (España) y

Mención de Honor Revista miNatura 2008 (España). Su poesía *A Guarda* forma parte del libro *Do Atlántico a Oa Miño* "Vista Parcial" del artista español Modesto Vázquez Prada (Vigo, Galicia). Participó en lecturas en los ciclos Carne Argentina, Los Mudos, Naranjas Azules, NODO y Outsider (Buenos Aires), Café Bukowski y El Bandido Doblemente Armado (Madrid), donde alterna la lectura con actuación. Actualmente escribe micro relatos de ciencia ficción en la revista miNatura (Cuba- España).

**Iturrate Gil, Joseba (Zaragoza, España, 1979)** Cinéfilo prematuro y escritor vocacional, siempre ha sido aficionado a la ciencia ficción y a la fantasía. Considera "La

Guerra de las Galaxias" y "Blade Runner" como las mejores películas del género; y "El Señor de los Anillos" y "Sin Noticias de Gurb", los libros que cualquier lector, aficionado al género o no, debería leerse. Ha participado en multitud de concursos de relatos y micro-relatos. Fue finalista en el II Concurso de Relatos de Terror de la editorial Círculo Rojo, siendo su obra publicada en la antología del mismo, en enero de 2011, bajo el título "32 motivos para no dormir".

**Juan de Madre, Colectivo (Poble Sec, Barcelona, España)** Es un colectivo de escritores reunidos con el único ánimo de jugar. Uno de sus miembros publicó "Bajo la Influencia. Libro de versiones, remezclas y otras formas de Plagio" (Grupo Ajec, 2009). Hoy, juegan básicamente con tres motivos: construir libros extravagantes, que tal vez nunca salgan a la luz; componer textos para "miNatura"; y llenar de artefactos literarios el blog del myspace del colectivo: <http://www.myspace.com/bajolainfluenciabcn>

**López Manzano, Pedro (Murcia, España, 1977)** Ingeniero en Informática por la Universidad de Murcia. Tras unos años trabajando en una consultora informática decidió cambiar a otros aires más creativos y pasó a desempeñar el puesto de director técnico en una productora audiovisual, para la cual también ha realizado tareas de montador, guionista y director.

En cuanto a las letras se refiere, ha sido crítico y articulista de cine, pero es fundamentalmente un cuentista. Ha publicado el relato *El pescador soñado* en la recopilación *Murcia Joven Literatura 05*. También ha obtenido una mención del jurado en el certamen *Escritores en su Tinta*, del *Portal del Escritor*, cuya antología está pendiente de publicación en papel. Actualmente colabora en diversas webs (es un habitual de la *Red de Ciencia Ficción*, habiendo publicado un cuento en el primer número de su revista, y teniendo dos comprometidos para el segundo), además de otras revistas, fanzines y e-zines (tres cuentos en *NGC 3660*, uno en *miNatura 106*,...).

Blog Personal:

<http://creeloquequieras.blospot.com>

**López Mathé, Alejandro (Ibiza, España, 1990)** Estudia Traducción e

Interpretación en la Universidad de Granada. Ha participado en diversos proyectos literarios y publicado en algunos de ellos (por ejemplo la plaquette "Deslengua-2" editada por *El Alacrán Gafe*). Participó también en uno de los cursos de Creative Writing que imparte la Universidad Alemana de Heidelberg. Ahora dedica su tiempo a diversos proyectos creativos y a terminar la carrera.

**Manzanaro Arana, Ricardo (San Sebastián, España, 1966)** Médico. Vive en Bilbao. Por lo que respecta a la C.f. es el actual administrador de los Premios Ignotus de la AEFCFT. Presidente de la recién creada TerBi Asociación Vasca de Ciencia Ficción, Fantasía y Terror. Asistente habitual desde su fundación hace 16 años de la Tertulia de cf de Bilbao.

Blog personal: <http://notcf.blogspot.com>

**Marcos, José María (Uribe Larrea, Cañuelas, Buenos Aires, Argentina, 1974)** Magíster en Periodismo y Medios de Comunicación (Universidad Nacional de La Plata), dirige el semanario La Palabra de Ezeiza (fundado en febrero de 1995) y colabora con la revista *Insomnia*, especializada en Stephen King y la literatura fantástica. En 2007 publicó la novela "Recuerdos parásitos (quién alimenta a quién...)", escrita junto a su hermano Carlos. Su libro de cuentos *Desartamentándonos* fue finalista en el IV Premio de Literatura de Terror Villa de Maracena 2009 (Granada, España).

**MARTÍNEZ BURKETT, PABLO (Santa Fe, Argentina, 1965)** Es escritor por vocación y abogado de profesión. Desde 1990 vive en la ciudad de Buenos Aires. Es docente de postgrado en universidades del país y el extranjero. Le gusta jugar con tramas donde se ofrezca a la consideración del lector una singular articulación de retrato cotidiano y revelación anómala. Ha recibido diversas distinciones en concursos literarios de Argentina y España. Tiene relatos y poesías publicados en siete antologías. Colabora en la revista digital *miNatura*; en el portal de fantasía, ciencia ficción y terror NGC 3660 y en *Cosmocápsula*, revista colombiana de ciencia ficción. La Revista Proa y el diario *El Tiempo de Azul* (Pcia. de Buenos Aires) le vienen publicando con regularidad una serie

de relatos cortos. Está preparando el libro de cuentos fantásticos de próxima aparición.

Blog personal:

[www.eleclipsedevillenedraken.blogspot.com](http://www.eleclipsedevillenedraken.blogspot.com)

**Martínez González, Omar (Centro Habana, Cuba, 41 años)** Ha participado en los siguientes concursos: Concurso Provincial "Eliécer Lazo", Matanzas, 1998, 99, 2000(Mención), 2001; Municipal Varadero "Basilio Alfonso", 1997, 98 (Mención), 99(1era Mención), 2002; Concurso Provincial Municipio Martí 1999, 2000(Mención); Concurso Territorial "Fray Candil", Matanzas, 1999, 2000, (Mención); Concurso Nacional Alejo Carpentier 1999; Concurso Nacional C-F Revista Juventud Técnica 2002, 03; Concurso Nacional Ernest Hemingway, Ciudad Habana 2003; Concurso Centro Promoción Literaria Extramuros "Luís Rogelio Nogueras" 2004; Concurso Farraluque 2005 Centro Literario Fayad Jamás (Finalista); Evento Cuba-Ficción 2003; Premio "Razón de ser" 2005 Fundación Alejo Carpentier; Concurso Internacional "La Revelación", España, 2008-9 (Finalista), 2009-10 (Finalista); Concurso Internacional "Onda Polígono", España, 2009, Finalista; Concurso mensual Sitio Web QueLibroLeo, España, 2008-9; Concurso mensual de Microrrelatos sobre Abogados, España, 2009.

**Martínez Marqués, Pere J (Castelló de la Plana, España, 40 años)** Actor de profesión en Xarxa Teatre. Ha escrito dos obras de teatro de calle con texto: *Las Aventuras Del Escuadrón Burbuja* (2004) y *¿Qué Le Pasa A Titania?* (2005). Además de otros pequeños montajes realizados por La Companyia Del Teatre Flotant. Publicado algún poema en la revista *Soterrània* (ahora en la Red). He realizado un taller de escritura creativa on-line impartido por Atenea, Formación Literaria. Próximamente aparecerá un cuento mío en una página con los mejores trabajos hechos en los talleres.

**Martínez Reyes, Carlos Iván (México, 1988)** Cursó una carrera de agronomía, en el ámbito literario ha ubicado en la revista digital *miNatura*, también apareció un relato en la revista *Crónicas de la Forja Especial* *Improvisaciones* 2009 y 2010.

**Sergio Mars (Valencia, 1976)** Autor de cerca de medio centenar de relatos

fantásticos, publicados en distintos medios, como las antologías Artífex TE 4, Visiones 2005 y 2006, Fabricantes 2007, 2008 y 2009, Discuentos o Antología Z vol.2, así como las revistas Estel, Sable, Calabazas en el Trastero o Miasma. Ganador del premio Gandalf en 2005 y finalista los años 2001 y 2009. Finalista también en el 2006 de los certámenes Pablo Rido y UPC, con sendos textos que pasaron a formar parte de la antología de ciencia ficción dura “El rayo verde en el ocaso” (Grupo Editorial AJEC, 2008), que cosechó tres nominaciones a los premios Ignotus en el 2009, obteniendo el de mejor novela corta para “Cuarenta siglos os contemplan”. En octubre de 2010, publicó dos nuevos libros: “La mirada de Pegaso”, una segunda antología de ciencia ficción dura en Grupo Editorial AJEC, y “El precio del barquero”, una antología de terror publicada por Saco de Huesos. Como articulista, nominado a un premio Ignotus en el 2007

blog sobre literatura fantástica Rescepto Indablog <http://rescepto.wordpress.com>

**Medina Hinojosa, Sarko (Arequipa-Perú, 32 años)** Periodista de profesión, es escritor de relatos desde los 8 años. A pesar de ser completamente inédito en el tema de publicaciones de libros, cuentos suyos han aparecido intermitentemente en revistas de papel y tinta: Fantástico, Billiken, Cara de Camión, Valkiria, etc..., además de revistas y blogs digitales como Químicamente Impuro, Tanatología; Breves no Tan Breves; Ráfagas, Parpadeos, Breve antología de microrrelatos navideños de la Internacional Microcuentista, por decir algunos. Ganador del primer premio del Concurso de Cuentos la revista Fantástico en el año 2004, ha quedado mencionado o finalista en varios otros. Actualmente está próximo a editar su primer libro de cuentos: “10 cuentos Urbanos”. Pertenece a la Asociación Cultural Minotauro y escribe artículos para diversos medios de comunicación escrita (Ciudad Nueva, Los Andes, etc.), y maneja los blogs: [www.sarkadria.wordpress.com](http://www.sarkadria.wordpress.com), [www.sarkomedina.wordpress.com](http://www.sarkomedina.wordpress.com) y [www.urbaneando.wordpress.com](http://www.urbaneando.wordpress.com). Dirige el Programa Radial Usted Decide.

**Menaya Moreno, Purificación (Zaragoza, España, 1965)** Licenciada en Ciencias Empresariales. Trabaja de analista financiero en una multinacional del

automóvil. Finalista en el XII Concurso de Relatos Ciudad de Zaragoza, 1993; Finalista en el concurso de relatos “Erotismo y Gastronomía”, 2004; Publicaciones infantiles: “La bruja de chocolate” (1998), “La bruja enamoriada” (2001), “Dragón busca princesa” (2006), “Monstruo, ¿vas a comerme?” (2007); Participación en el programa “Saber Leer” del gobierno de Aragón, durante los años 2007, 2009, y 2010. Otros encuentros de animación a la lectura en diversos colegios de pueblos de Aragón y Cataluña.

web:

<http://purificacionmenaya.blogspot.com>

**Mateo, David (Valencia, 1976)** Es autor de novelas de género fantástico. Cuenta con seis títulos entre su repertorio: «Nicho de reyes», «El último dragón», «Encrucijada», «Herederos de la alquimia», la novela juvenil «El susurro del bosque» y la recopilación de cuentos «Perversa». Colaborador de la revista de cine «Scifiworld», de las páginas «Fantasymundo» y «JuegosDB» y de varios diarios de la Comunidad Valenciana. En el 2009 publica el libro ilustrado «Valencia CF, xé que bo» en el que se realiza una mirada desenfadada y dinámica a los casi cien años de historia de la institución valenciana.

Trabaja como dinamizador sociocultural y gestor de eventos literarios para diversas entidades públicas y privadas. Ha dirigido dos revistas dedicadas a la literatura fantástica y a lo largo del 2011 sus obras comenzarán a ser publicadas en el mercado francés.

**Moscarda, Esteban (Buenos Aires, Argentina)** Participo de los blog del grupo Heliconia.

**Nasello, Patricia (Córdoba, Argentina)** Ha publicado un libro de microrrelatos: "El manuscrito", 2001. Ha escrito un segundo libro de microrrelatos "Nosotros somos Eternos" que permanece inédito. Coordina talleres de creación literaria desde 2002. Ha participado en distintas ediciones de La Feria del Libro de su ciudad.

Tiene trabajos publicados en diversos blogs: Breves Pero No Tan Breves; Ráfagas, Parpadeos, Antología De Cuentos, La Esfera Cultural, El Microrrelatista Y Químicamente Impuro Y La Canción De La Sirena como así también en las revistas digitales Internacional

Microcuentista, miNatura, en Sentido Figurado y Axxón. Colaboró y colabora con diversos medios gráficos: Otra Mirada (revista que publica el Sindicato Argentino de Docentes Particulares, Cba, Arg.) Aquí vivimos (revista de actualidad, Cba, Arg.) , La revista (revista que publica la Sociedad Argentina de Escritores secc, Cba, Arg.) La pecera (revista/ libro literaria, Mar del Plata, Arg.) Signos Vitales (suplemento cultural, Mar del Plata, Arg.) La Voz del Interior (Periódico matutino, Argentina, Córdoba). Participa, prologa y presenta "Cuentos para Nietos" antología de cuentos para niños, 2009. Premios literarios: 1º Premio concurso nacional Manuel de Falla categoría ensayo 2004, Alta Gracia, Argentina; 3º Premio concurso iberoamericano de Cuento y Poesía Franja de Honor Sociedad Argentina de Escritores, 2000, Cba, Argentina; Finalista concurso internacional (Escuela de Escritores) en honor a Gabriel García Márquez, Madrid, 2004; Distinción especial concurso nacional "Diario La Mañana de Córdoba" cuento breve, 2004, Cba, Argentina.

Blogs: <http://patricianasello547.blogspot.com>  
<http://patricia-patricianasello547.blogspot.com>

**Noroña Lamas, Juan Pablo (Ciudad de La Habana, Cuba, 1973)** Licenciado en Filología. Redactor-corrector de la emisora Radio Reloj. Cuentos suyos han aparecido en la antología *Reino Eterno* (Letras Cubanas, 2000), *Crónicas del Mañana* y *Secretos del Futuro* y en las revistas digitales de literatura fantástica y Ciencia Ficción Disparo en Red y miNatura. Fue premio en el Concurso de Cuento Breve Media-Vuelta y finalista en el Concurso Dragón y Cubaficción 2001 entre otros.

**Ochoa Ayensa, Silvia (Soria, España, 1983)** A los doce años comencé a escribir cuentos infantiles, pero mi afición empezó a tomar forma a los quince años. He participado en varias antologías literarias como: "Tarta de Manzana y otros relatos" de Bohodón ediciones, concurso en el que quedé finalista, también he participado en "Atmósferas, 100 relatos para el mundo" relatos solidarios. Antología "Ser abuelo" en las dos ediciones. "Más cuentos para sonreír" gracias al concurso Premio Algazara. Helffin de relato fantástico a través de Bubok. "Corazones con esperanza" campaña solidaria

2010, para la construcción de un hogar para niños de la calle en Minas Gerais ( Brasil). Colaboro con mis poemas y cuentos en la Sociedad de escritores de literatura infantil "Estrellas para la cuna", asociación de cuentistas y poetas internacionales que donan sus obras para los chicos huérfanos del jardín "Juanito Bosco" perteneciente a la parroquia Cristo Rey de la ciudad de Mar del Plata (Argentina) con el objetivo de que sirvan de material educativo. Durante 2009 monté una plataforma literaria junto con varios entusiastas de la literatura y he publicado "Susurros del alma", "Dame alas" y "Espinass y Rosas" libros de poemas sacados del alma, una novela romántica "El mimo que atravesó mi ventana". "El armario cuentacuentos de Catalina", "Un dragón marciano en la edad media", "El mosquito trompetero y el espejo" de literatura infantil y juvenil. "La vorágine del tiempo "y "La hermandad del trébol invertido" relatos cortos y cuentos. Semifinalista con el poema "El gran azul" en Centro de Estudios Poéticos. Primer premio de poesía Sociedad de escritores de literatura infantil "Estrellas para la cuna" 2010.

**Ortuño, José Vicente (Manises, Valencia, España, 1958)** Se considera escritor, aunque para ganarse las lentejas trabaja como funcionario. Colaboró en el *Taller 7 CCF*, en el e-zine *Axxón* y en la revista *Nueva Sinergia*. En la actualidad colabora en *Químicamente Impuro*, *Breves No Tan Breves y Ráfagas y Parpadeos*. Ha publicado relatos en los e-zines *Axxón*, *Sinergia*, *La Idea Fija*, *Alfa Eridiani*, *Rescepto*, *NGC 3660*, *Red de Ciencia Ficción* y en el francés *INFINÍ*. Fue seleccionado para las antologías argentinas *Primer Anuario Axxón*, *Desde el Taller*, *Grageas*, *Grageas 2*, *Los Universos Vislumbrados 2*, en la española *Cefeidas*, la francesa *First Contact*. Finalista en 2010 en el concurso Kan de Oro 2010 (Bulgaria), con el relato *Influjo Lunar*, que se publicará en una Antología en Febrero de 2011.

Blog: <http://vialibris.blogspot.com/>

**Parrilla, Ernesto Antonio (Villa Constitución, Argentina, 1977)** Ha sido publicado en antologías del municipio de Villa Constitución (Argentina), en los años 2002, 2008, 2009 y 2010. En 2009 y 2010 fue seleccionado por Editorial Dunkun (Argentina) para sus antologías "Cantares de

la Incordura” y “Los vuelos del tintero”. Participó en los tres volúmenes de “Mundos en Tinieblas” (2008, 2009 y 2010) de Ediciones Galmort (Argentina), recibiendo una mención de honor en el tercer certamen homónimo.

En 2009 obtuvo el primer premio en el certamen “Cuentos para Cuervos” de la revista El Puñal (Chile), el mismo año una mención especial en el concurso provincial de cuentos de la Mutual Médica de Rosario (Argentina) y en 2010 una mención de honor en el 2º Concurso de Jóvenes Escritores de Ediciones Mis Escritos (Argentina).

Ha sido publicado además en la revista Redes para la Ciencia (España), Arte de la Literatura (España), Group Lobher (España), Cryptshow Festival (España), Revista Comunicar (España), Cuentos y más (Argentina), Diario Tiempo Argentino (Argentina), Antología Sorbo de Letras (España) y Revista Tintas (Argentina), entre otros.

**Quintanilla Osorio, Jesús (1966, San Cristóbal Las Casas, Chiapas, México)**

Segundo lugar nacional de escritores de teatro para adolescentes en 1993 (Puebla). Mención honorífica de la revista Katharsis con un texto de Ciencia Ficción, Deja vu. Autor del libro “Humanos sintéticos” disponible en Internet, y otros textos, uno de ellos de ciencia ficción (El umbral-día siete) bajo los sellos de bubok.com, y lulu.com. Colaborador de los portales shvoong.com y triond.com, de Israel, entre otros.

**Reche, David (España)** Participé en el Primer Certamen Microrrelato Ciudad de Elche con *La componente retrotemporal*, relato que estuvo entre los seleccionados para ser publicado junto con los finalistas. Finalista anual del Primer Concurso Relatos en Cadena de la Cadena SER (2008), con *No funcionó*, publicado por Alfaguara en el libro *Relatos en Cadena 2007-2008*. Finalista semanal de la Tercera Edición del mismo concurso en 2010, con *Un positivo*, publicado por Alfaguara en el libro *Relatos en Cadena 2009-2010*. Ganador del concurso de relatos eróticos de la web *Petardas.com* en 2009 con *Memorias de Tech Huan: De la Casa de Aprendizaz* y en 2010 con *Ámsterdam*. Autor del libro *Relatos improbables de la ciudad antropomorfa*, publicado por Éride Ediciones en 2011.

**Rojas Pachas, Daniel (Chile, 1983)**

Escritor y Profesor de Literatura egresado de la Universidad de Tarapacá, reside en Arica-Chile donde ejerce la docencia Universitaria y finaliza el magíster en Ciencias de la Comunicación. Actualmente edita la Revista Literaria virtual y Editorial impresa Cinosargo. Ha publicado el poemario Gramma en el 2009 con Ediciones Cinosargo, en investigación ha publicado Realidades Dialogantes, un análisis pragmático de cinco novelas Latinoamericanas Generacionales por el cual fue beneficiado el 2008 con el fondo nacional de fomento del libro que otorga el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile. Actualmente sus publicaciones aparecen periódicamente en revistas literarias nacionales e internacionales, en la Linterna de Papel del Mercurio de Antofagasta y ha sido seleccionado para formar parte de la Antología de poesía 2009, ediciones Jaguar de México. Ha participado como ponente en importantes congresos internacionales en Perú, Bolivia, Argentina y Chile entre los cuales se destacan el JALLA, SOCHEL y CONELIT. Además ha sido beneficiado con la beca de perfeccionamiento, modalidad apoyo a tesis de postgrado en Chile o el extranjero 2010 del fondo del libro a fin de realizar su investigación sobre la novela Ariqueña: Proyección y recepción dentro del canon nacional.

weblog Personal:

<http://www.danielrojaspachas.blogspot.com>

Correo de contacto:

[carrollera@hotmail.com](mailto:carrollera@hotmail.com)

**Saldívar, Carlos Enrique (Lima, Perú, 1982)** Estudiante de Literatura en la Universidad Nacional Federico Villareal. Narrador, poeta editor y corrector de estilo. Director de la revista impresa *Argonautas* de fantasía, misterio y ciencia ficción. Ha publicado relatos en diversas revistas del medio. También publicó el libro de cuentos *Historias de ciencia ficción* en el 2008. Actualmente se dedica a la Literatura.

**Sarmiento Ramírez, Ricardo (Jagüey Grande, Matanzas, Cuba, 16 años)** Soy estudiante y curso el oncenno grado. Escribo desde los quince años. He participado en varios concursos de literatura, resultando premiado en algunos como por ejemplo "Por un Mundo al Derecho" del 2010. Pertenezco al Taller de creación literaria de mi localidad,

de la Biblioteca Municipal Antonio Maceo. Publico también para la revista Los Zombis no Saben Leer.

**Segovia Ramos, Francisco José (Granada, España, 1962)** Licenciado en Derecho por la Universidad de Granada. Es funcionario del Excmo. Ayuntamiento de Granada desde el año 1987. Es colaborador de las revistas Kalepesia, Aldaba, y Alkaid, y también escribe en diversas revistas digitales. Miembro de honor de la Maison Naaman pour la Culture, en Beirut, Líbano (único español hasta ahora). Dirige y presenta el programa de radio “Más Madera”, en la Radio de Maracena (Granada) Ha publicado una novela, “El Aniversario” (Ediciones Hontanar, 2007), y ha visto su obra publicada en infinidad de antologías y revistas. Entre sus premios y galardones: Iº Premio en el XII Certamen de Cartas de Amor 2008, organizado por el Ayuntamiento de Lepe, Huelva; Prix d’honneur en los Premios Literarios Naji Naaman 2007, convocados por la Maison Naaman pour la Culture, Beirut, Líbano; Mención de Honor en el XI Concurso de

Cuentos Navideños de Ampuero, Cantabria, 2007; Mención especial en el II Concurso Tanatología.org, 2007, convocado por la Sociedad Española e Internacional de Tanatología, SEIT, Tenerife, España, 2007; IIº Premio en el Certamen de Relato Fantástico Gazteleku Sestao, Vizcaya, 2007; IIIº Premio en el Concurso de Relatos Víctor Chamorro, en Hervás, Cáceres, 2007.

**Signes Urrea, Carmen Rosa (Castellón-España, 1963)** Ceramista, fotógrafa e ilustradora. Lleva escribiendo desde niña, tiene publicadas obras en páginas web, revistas digitales y blogs (Revista Red Ciencia Ficción, Axxón, NGC3660, Portal Cifi, Revista Digital miNatura, *Breves no tan breves*, *Químicamente impuro*, *Ráfagas parpadeos*, *Letras para soñar*, *Predicado.com*, *La Gran Calabaza*, *Cuentanet*, *Blog Contemos cuentos*, El libro de Monelle, 365 contes, etc.). Ha escrito bajo el seudónimo de Monelle. Actualmente gestiona varios blogs, dos de ellos relacionados con la *Revista Digital miNatura* que co-dirige con su esposo Ricardo Acevedo, publicación especializada en microcuento y cuento breve del género fantástico. Ha sido finalista de algunos certámenes de relato

breve y microcuento: las dos primeras ediciones del concurso anual Grupo Búho; en ambas ediciones del certamen de cuento fantástico *Letras para soñar*; *I Certamen de relato corto de terror el niño cuadrado*; *Certamen Literatura móvil 2010*, *Revista Eñe*. Ha ejercido de jurado en concursos tanto literarios como de cerámica, e impartiendo talleres de fotografía, cerámica y literarios.

**Tynjälä, Tanya (Perú)** Escritora de ciencia ficción y fantasía. Ha publicado con NORMA “La ciudad de los nictálopes” y “Cuentos de la princesa Malva” Sus libros se utilizan como material de lectura en algunos países latinoamericanos como Perú, Ecuador, Chile y Colombia. Sus textos han sido incluidos en diversas antologías internacionales. Ha sido galardonada con premios literarios como el “Francisco Garzón Céspedes” en 2007. Actualmente radica en Filipinas, en donde se encuentra terminando su tesis doctoral en filología francesa.

**Valitutti, Juan Manuel** (Argentina) Docente y escritor. Ha publicado cuentos en Libro Andrómeda (hyperespacio), Aurora Bitzine, Axxón, NGC 3660, Cosmocápsula, Alfa Eridiani, miNatura, Exégesis, NM, Breves no tan breves, Cuentos Rain, Sensación!, Acción y fantasía, Cineficción y Aventurama. Actualmente publica su saga “Crónicas del caminante” en el Portal de Ciencia Ficción de Federico G. Witt. Ha resultado finalista en el concurso “Mundos en tinieblas 2009”. Uno de sus cuentos, “El factor Samsa”, ha sido traducido al catalán, para su aparición en Catarsi nº 3.

Blog personal: <http://caminante-cronicasdelcaminante.blogspot.com/>

**Vila Lorenzo, Eliete (La Habana, Cuba, 1976)** Escritora e ilustradora. Su cuento Tarot apareció en la antología *Secretos del Futuro: Cuentos Cubanos de Fantasía y Ciencia Ficción* (Editorial Sed de Belleza, Santa Clara, Cuba, 2005). Graduada del Centro de Creación Literaria “Onelio J. Cardoso”.

**Vidal, Juan Ignacio (Cartagena, España, 29 años)** Hasta el momento he ganado un concurso de microcuento navideño de la Federación Española de Fantasía Épica, y he comenzado también a colaborar con su revista *Imaginario*. Acaban



de seleccionarme también un relato para la antología *Monstruos Clásicos*, de Horror Hispano.

### Ilustradores:

**Págs. 8, 9, 12, 14, 15 Belushi, Pedro (Madrid, España, 1965)** Ilustrador de portadas de libros, comic y dibujos animados y fanzines tales como: *Bucanero* o *miNatura*. Su trabajo se ha exhibido en festivales internacionales tales como: *The Great Challenge: Amnesty International*, *The Cartoon Art Trust and Index on Censorship*. South Bank, Londres (1998) o Eurohumor; biennale del sorriso (Borgo San dalmazzo, Cuneo. Italia); *XIII exhibición Internacional de Humor Grafico: Fundación de la Universidad de Alcalá de Henares*. Madrid. España; *Rivas com.art*e Rivas-Vaciamadrid. Madrid, España. (2006). Premio: *Melocotón Mecánico* (2006).

**Págs. 18 Carbos, Toni (San Boi de Llobregat, España)** El dibujante e ilustrador, es licenciado en Bellas Artes por la UB (Universidad de Barcelona). Durante años combina sus estudios con unos trabajos primerizos para editoriales independientes americanas. A finales de 2006 comienza la colaboración con Javier Cosnava; fruto de este empeño suman un total de 26 premios de cómic en apenas año y medio antes de pasar al mercado profesional. Juntos publican en diciembre de 2008 su primera novela gráfica: *Mi Heroína* (Ed. Dibbuku), que ya había cosechado hasta 7 premios a cada una de sus partes. En el 2009 colabora en el cómic colectivo *Un Buen Hombre*, de nuevo junto a Cosnava y otros 10 dibujantes e ilustradores. Este álbum fue galardonado en el festival de cómic de Gijón con el premio Haxtur a la mejor obra (de menos de 100 páginas) publicada en España en ese año. *Prisionero* en Mauthausen es su último álbum como dibujante y su proyecto más ambicioso.

**Págs. 91 Chenzo, Matías (Buenos Aires, Argentina, 1989)** Durante los años 2004 y 2005 fue alumno de Mariano Navarro en la EAH. En el 2005 tuvo su primer trabajo como dibujante colaborando con el director de cine Fernando Musa. En el 2006 se recibió de Maestro Nacional de Dibujo en la Escuela de Bellas Artes Rogelio Yrurtia. En el 2007 edita su primer fanzine: "Exdúcere", seguido de "Unitarios" y "The Cum" en las cuales

participa como autor y editor. En el 2008 trabaja como ayudante del artista plástico Alejandro Ongay, participa en el fanzine "Creonte" y más tarde comienza la carrera de Cine de Animación en el IDAC. En el año 2009 participa en la revista On-Line "Forro" y en la publicación "Kahr y su Periplo Insondable". En El 2010 participa de las revistas "Tango Reporter" (USA), "Bang!", "Setro", "Desalambando Ocasos" y "Malentretenida". Actualmente trabaja junto a José A. García González en la realización de comics cortos para diversas publicaciones.

**Págs. 1, 21, 30, 56 Espinosa, José Gabriel (Murcia, España, 1979)** Se inicia su formación en el Bachillerato de Artes Plásticas, que corona con los Estudios Superiores de Ilustración y Diseño Gráfico en Murcia. Junto a ello complementa su currículum con cursos de formación y diseño gráfico, así como con otros de formación específica en el terreno de la animación, el cómic y la ilustración publicitaria.

El proyecto *Forgotten Gods* (2008), al tiempo que inicia su andadura en el mundo de la ilustración editorial. *Mundos Épicos Grupo Editorial* (2009), especializados en literatura fantástica. *Terra Incognita* (*Mundos Épicos*, 2009), el último trabajo del afamado bestseller del género Kevin J. Anderson. Ha sido recientemente galardonado como ilustrador revelación 2009 /20010, por la prestigiosa revista americana; *Heavy Metal Fantastic Fantasy Magazine*.

**Págs. 3, 11, 33, 36, 37, 46, 52, 53, 58 García Aldape, Francisco –Seud. Fraga- (Saltillo, Coahuila, México, 1964)** Es ilustrador, diseñador gráfico y monero. Actualmente publica cartón editorial y sus tiras cómicas *Don Ramirito* y *Los Cocolazos*, así como las viñetas de humor *Ondas Fraguianas*, en periódicos y revistas del país y en medios impresos de Estados Unidos. Colabora también con ilustraciones para revistas impresas y digitales de México, Estados Unidos, Argentina y Brasil.

**Págs. 91 García González, José Antonio (San Isidro, Buenos Aires, Argentina, 1983)** Escritor, guionista de historieta y blogger. Participa en concursos literarios nacionales e internacionales desde 2002 en que obtiene el primer premio en la categoría cuento del concurso 'Homenaje a Julio Cortázar 2002' de Editorial Los Cuatro

Vientos, con el cuento *La puerta*; gracias al cual edita su primer libros de cuentos, *La puerta y sus reinos*. En 2005 participa como expositor en las jornadas 'La mirada de la historia y la dimensión del futuro (o la utopía contraataca – Episodio 1)', de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. En 2006 obtiene la primera mención en la categoría poesía del concurso Troposliterato 2006 Untroposliteratoparademudarte, organizado por el Instituto Superior del Profesorado Joaquín V. González. En 2007 edita *Idiosincrasia*, libro de poemas con la editorial André Materon ediciones. Desde el 2008 desarrolla guiones de historietas en colaboración, desde el 2009, con Matías Chenzo. En el año 2009 participa en la publicación "Kahr y su Periplo Insondable". En 2010 participa de las revistas "Tango Reporter" (USA), y "Bang!" (Argentina).

**Págs. 41 Pauner Alcázar, Javier (Castellón de la Plana, España, 1984)** Graduado de Bachiller Artístico (Escuela de Artes de Castellón. 2003-2004); Ciclo de Imagen (Instituto IES Vila-Roja de Almazora. 2007-2008); Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración (2009-2010); Curso de animación con María Trénor (2005); Taller de cortos en la UJI (curso transtorn visual 2008/2009) con David Domingo; Taller de cómic en la UJI (2009/2010) con Sergio Abad. Premios: Comic Jove 2003, premio a la mejor historieta; Mejor ilustración Indiana Jones 2008, concurso de "Comunidad de fans de Indiana Jones". Literatura: 1º Premio de Cuento fantástico del Taller de Escritura Creativa 2010.

**Págs. 4, 5 Rubert, Evandro (Brasil, 1973)** No recuerda mucho más que el tren eléctrico y la montaña de cómics de su infancia. Junto con Sergio Abad y David Baldeón entre otros, fundó Otracosa Comics hace unos 15 años, y desde entonces ha estado metido de lleno en el mundo del cómic. Hoy en día es Editor Jefe de Epicentro y junto a Sergio Abad da clases de Cómics y Narrativa en Viñetas en la Universidad Jaume I de Castellón. Además pinta figuritas de plomo y toca la batería con los Panic Idols.

**Págs. 46, 52 Yaya San –seud.- (México DF, México)** Maestra de día (para pagar la renta y demás gastos súper heroicos) e ilustradora de noche. Egresada de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.

Desde niña su más grande anhelo era dominar los superpoderes contenidos dentro de un lápiz, dispuestos a salir cuando más se les necesitara para hacer el bien. Ha publicado su trabajo Ilustrativo en la revista "Gaceta DGIRE" y en el proyecto: Museo De La Democracia, del Instituto Federal Electoral. También ha participado en exposiciones colectivas ("Ilustración en la ENAP". Exposición colectiva de alumnos y ex alumnos de la misma institución en el Metro Coyoacán y "A través del cerrojo": Centro Cultural Carlos Pellicer, entre otras muestras pictóricas. Todas ellas en su ciudad natal). Buscando aumentar su potencial superheroico, ha estudiado técnicas de ilustración con superhéroes de mayor trayectoria como Chubasco, Iván Silva (Sidmi), Jorge Chuey, entre otros.

Su carrera apenas despegó, viendo hacia el futuro y con la mano derecha en su corazón, como el timón de su propio barco.

**Págs. 2 Signes Urrea, Carmen Rosa (Castellón, España, 1963)** Ver Autores

¿Cómo colaborar en la Revista Digital miNatura?

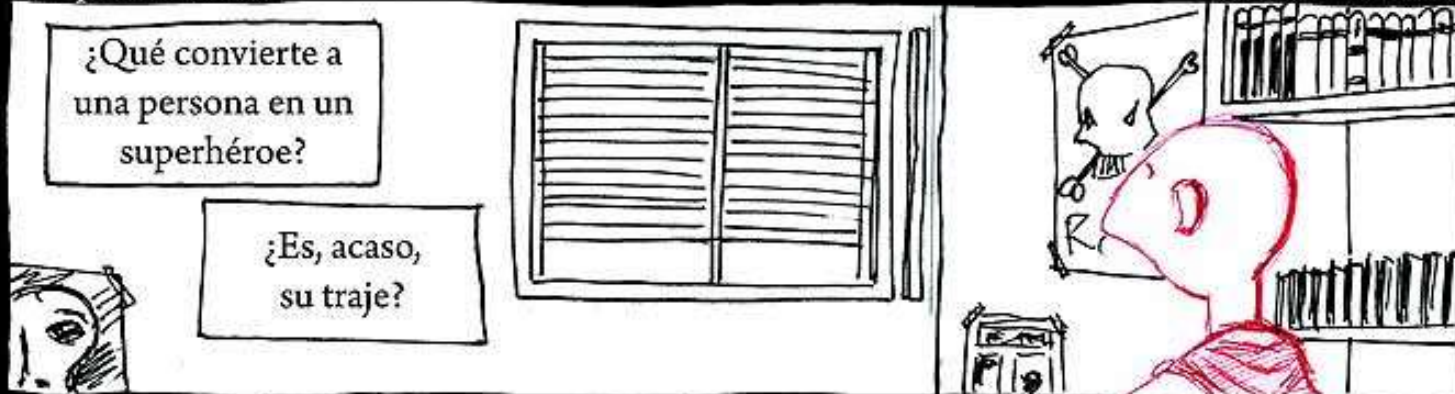
Para colaborar con nosotros sólo tiene que enviar un cuento (hasta 25 líneas), poema (hasta 50 versos) o artículo (entre 3 y 6 páginas)

Los trabajos deben responder a los monográficos (terror, fantasía o ciencia ficción)

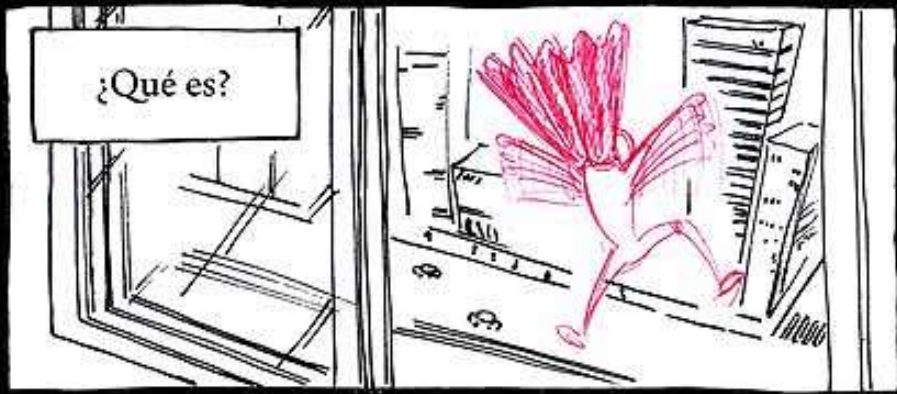
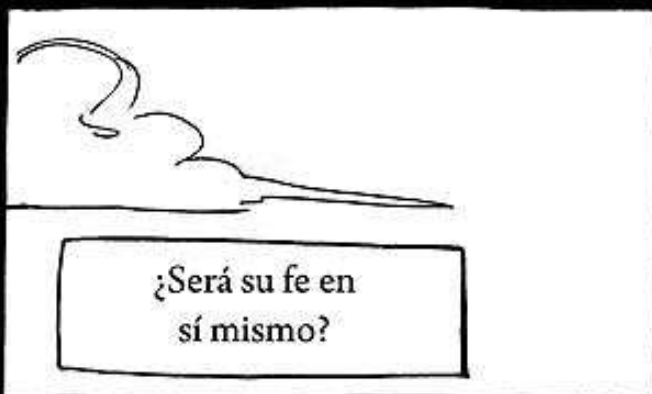
Los trabajos deben ser enviados a: [minatura@yahoo.es](mailto:minatura@yahoo.es)

Pueden seguir nuestra publicación a través:

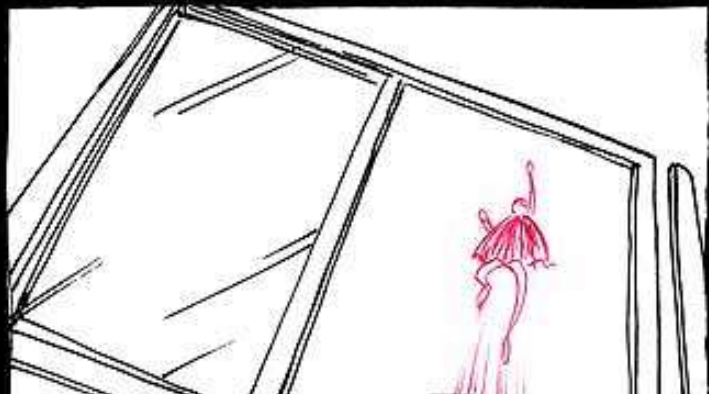
<http://www.servercronos.net/bloglgc/index.php/minatura/>



¿Es, acaso, su traje?



¿Qué es?



FIN