



Alambique. Revista académica de
ciencia ficción y fantasía / Jornal
acadêmico de ficção científica e
fantasia

Volume 1 | Issue 1

Article 6

Hibridaciones genéticas y genéricas: la representación diegética de la historia en Orescu (1999-2001) de Gabriel Trujillo Muñoz

Anaïs Fabriol

Université de Paris III-Sorbonne Nouvelle, anaïs.fabriol@orange.fr

Follow this and additional works at: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique>

 Part of the [Latin American Literature Commons](#), and the [Modern Literature Commons](#)

Recommended Citation

Fabriol, Anaïs (2013) "Hibridaciones genéticas y genéricas: la representación diegética de la historia en Orescu (1999-2001) de Gabriel Trujillo Muñoz," *Alambique. Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 1 : Iss. 1 , Article 6.

<https://www.doi.org/http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.1.1.6>

Available at: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol1/iss1/6>

Authors retain copyright of their material under a [Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 License](#).

Hibridaciones genéticas y genéricas: la representación diegética de la historia en *Orescu* (1999-2001) de Gabriel Trujillo Muñoz

Anaïs Fabriol

CRICCAL/Paris III-Sorbonne Nouvelle

La hibridación genérica es, sin lugar a dudas, uno de los rasgos más característicos de las estructuras narrativas posmodernas. Si bien las mezclas formales siempre han existido, cabe decir que es a finales del siglo XX cuando cobran un tinte particular, quizás porque la modernidad ha engendrado nuevos códigos y nuevas maneras de relatar la eterna tragicomedia humana. Surgidas a finales del siglo XIX y a lo largo del siglo XX, tanto la ciencia-ficción -y sus diversos avatares como la anticipación, el *space-opera* o el relato post-apocalíptico- como la fantasía heroica son géneros que se inscriben en códigos narrativos harto concretos, con personajes, acciones y escenarios tipificados según reglas establecidas de manera empírica, engendradas sin lugar a dudas por la acumulación de textos que se convierten rápidamente en canónicos. Ambas formas manifiestan sin embargo un apego a lo que Fredric Jameson define como “desfamiliarización” en su texto *Archaeologies of the Future* (2005): es decir, una reflexión que saca forzosamente al lector de un ámbito cotidiano para insertarlo en un universo donde su único guía es el narrador (y, cada vez más progresamos en el tiempo, el paratexto). Aunque a veces permanezcan elementos de lo cotidiano -o algo que se parece a una imitación de este cotidiano- estos funcionan en realidad engañando al lector. Y eso no es propio de la ciencia-ficción/fantasía heroica “cultas” o “clásicas”, sino que puede encontrarse incluso en obras de baja calidad creativa.

Con la llegada de la posmodernidad y el fin de los grandes relatos consagrado por Jean-François Lyotard, estos géneros estructuralmente muy definidos (a la par del relato policíaco, o en una menor medida, de la novela histórica) van a utilizarse para formar nuevos universos híbridos, en una suerte de *collage* o de cóctel literario. Sin embargo, si proseguimos con la imagen del cóctel, hemos de notar que, en general, no se suelen mezclar sabores demasiado parecidos y, paralelamente, no se suelen cruzar géneros narrativamente similares. La ciencia-ficción y la fantasía heroica, de por sí, tienen bastante rasgos comunes en sus estructuras narrativas: solamente suelen llevar apelaciones diferentes y llevar a cabo las mismas estructuras. La primera utiliza la ciencia como instrumento primero de desfamiliarización, la segunda hace estrictamente lo mismo, pero con ayuda de la magia. Hay hartas semejanzas en las figuras de científicos locos y las de magos que se propasan; en los universos de los primeros los compañeros de los humanos suelen ser androides, o al menos inteligencias artificiales; en el segundo caso pueden ser animales, objetos, o cualquier tipo de seres mágicos. Lo que hace la tecnología en el primer sistema, lo hará la brujería en el segundo. Por lo tanto, una combinación entre ambos tipos de universos parece redundante, por no decir difícil, al menos a nivel diegético.

Sin embargo, esta es una de las apuestas planteadas por el autor mexicano Gabriel Trujillo Muñoz (nacido en 1958) en la saga *Orescu* (1999-2001): pasar de un sistema de personajes -e incluso de una diégesis- de fantasía heroica a un *space-opera* casi canónico en tres tomos. Si quizás *Orescu* no es la primera novela en intentar este mestizaje -siendo la ciencia-ficción y la fantasía heroica géneros harto prolijos, es muy posible que existan antecedentes-, sin embargo la manera de la que plantea esta hibridación merece un estudio más detallado.

Construcción diegética de la saga

Orescu cuenta con tres tomos de tamaño relativamente modesto: *La Voz*, *La Sangre* y *La Luz*. Los primeros capítulos asientan, sin lugar a dudas, un universo claramente de fantasía heroica, con todos los arquetipos que este estilo conlleva: objetos y animales que hablan (entre otras criaturas un caballo y *Orescu*, el espíritu que habita la espada de la protagonista), personajes de diferentes razas (humanos, hombres-lobos, hombres-cuervos), un universo decadente, donde ya se ha originado un mal irremediable (aquí simbolizado por el intenso invierno que sufren los habitantes del planeta Thundra, y la guerra eterna que enfrenta a los lobeznos con los rusokas); también con Aralda, la heroína, que tiene todos los rasgos de la doncella guerrera o heroína activa. Se introduce por lo tanto una diégesis clásica de este género: la de la realización de una misión casi imposible pero necesaria para salvar (y/o enmendar) al universo imperfecto (y/o decadente) en la que (sobre)viven los personajes. Tampoco se olvidan los complots y las conspiraciones en familias reales o nobles con secretos inconfesables, ni las rivalidades entre miembros de estas mismas familias. Estamos en un mundo con hartos aspectos mágicos plasmados en modales de un medioevo fantástico: en fin, al parecer no nos hemos equivocado al calificar este universo de fantasía heroica de la más clásica. El pacto de lectura nos orienta claramente hacia esto, sin dejar muchas dudas. Aralda ha muerto y resucitado para permitir que vuelva la paz a Thundra, ayudada por su espada mágica: no parece haber alternativas a estos hechos. Los demás personajes perviven en una economía de guerra y de brujería, analizando a lo sumo lo que dicen las crónicas antiguas, y esperando algo que puede ser tanto el Mesías como el Apocalipsis.

Como en muchos relatos de este tipo, además, a la diégesis principal se le añade una metadiégesis compuesta por viejos mitos de Thundra; mitos fundadores que remiten a unos dioses macho y hembra, de nombre Arav y Vara, y a su creación, el dios-serpiente, que al parecer es una suerte de Prometeo que introdujo cizaña entre los dioses y los hombres, aunque esto no es seguro ya que, al menos en el primer tomo, se presentan tres versiones diferentes del mismo mito. En cada uno de ellos, la variable es la culpabilidad/responsabilidad de Narupa, el dios-serpiente. Hasta ahí, nada fuera de lo común: no olvidemos que muchas veces uno de los cimientos de la fantasía heroica, aparte del simbolismo decimonónico, han sido las leyendas medievales y los mitos fundadores de las grandes civilizaciones, y estos siempre han existido en versiones bastante diferentes, incluso en la manera de la que vuelven a aparecer en las novelas de este género. Los mitos de Narupa pueden ser vistos incluso como una variación sobre el tema de antiguos mitos mexicanos, como el de Quetzalcoatl.

La lectura del fin del primer tomo, e incluso del segundo, nos confortan en la idea de que nos encontramos frente a un sistema diegético de fantasía heroica. La guerra entre ambos bandos se intensifica y los protagonistas buscan todas las formas posibles de arrestarla; Aralda sabe que tiene que cumplir con su misión para que el universo esté a salvo. Sin embargo, la presencia de una metadiégesis cada vez más parecida a unas crónicas discrepantes altera un poco el conjunto, como si la narración ya estuviera derivando hacia otros rumbos genérico-estilísticos.

El tercer tomo es obviamente el que modifica todo. Aralda ha sido convocada por las brujas, que forman una comunidad aislada y quienes viven con normas diferentes a las de los demás thundrenses. Estas brujas le indican que para resolver los problemas de todos, tiene que encontrarse con Arav y Vara, los famosos dioses gemelos, y preguntar

por el paradero de Narupa, que al parecer ha sido un muy buen amigo suyo. Las brujas, con lo que parece ser el poder de la magia, la mandan a la fuerza (o al menos, sin pedirle su opinión) hacia la estrella donde viven los dioses. Hasta allí, ninguna discrepancia real en la narración, a no ser algunas señales de que el poder de las brujas no se debe tanto a la magia como a la tecnología. Sin embargo, en este momento, aunque no lo sepamos en una primera lectura, nos encontramos en un punto de ruptura, tanto genérico como narrativo.

Esta ruptura se consume en cuanto Aralda llega a lo que se supone que son los dioses: la estrella vista desde el suelo de Thundra no es más que una estación espacial donde pervive un científico loco (quizás el Arav de las leyendas) quien no tarda en dar a Aralda -y, claro, al lector-, una respuesta por lo menos inesperada a las preguntas que se planteaban desde el principio de la saga. Pero quizás la unión entre ambos estilos se consume justo antes, y es interesante ver cómo se manifiesta textualmente:

La puerta ovalada se abrió por sí sola.

...

Aralda sacó su espada: afuera era territorio de los dioses.

...

Ruidos extraños y luces verdes que parpadeaban.

Y runas que flotaban en el aire con mensajes sin sentido o formando palabras arcaicas: “emergencia”. “Usted está en puerto cero”. “Pulsiones de gravedad: 45% de pérdida”. “Identifíquese: códigos de reconocimiento”.

Y finalmente, una runa conocida: “Nombre y procedencia”

-Soy Aralda de Comb. Vengo de Thundra –dijo en voz alta. (Trujillo Muñoz, 2001: T3, 143)

Este pasaje es el que marca de manera más tajante la hibridación entre ambos sistemas: por una parte estamos ya en un mundo automatizado, tecnologizado (la puerta, las luces, los ruidos “extraños”), donde se manifiesta visualmente un lenguaje de ciencia-ficción (los famosos mensajes irónicamente tachados de “arcaicos”), y Aralda, que actúa todavía como un personaje de fantasía heroica (saca su espada, se nombra definiendo su procedencia). Tanto el lector como Aralda pueden estar sorprendidos tremendamente de lo que va a aparecer: un hombre que no deja de cambiar de apariencia, Arav y Vara quizás. Este hombre, como ya lo hemos visto, es el operario de esta transición brutal, el que consume definitivamente el paso hacia el *space-opera*:

- [Soy] Vara y Arav –dijo el hombre-. Se me olvidan que son mitos para ustedes, historia divina. Eso estaba incluido en el código genético. Debió ser idea de Lucas, el antropólogo, para que todos los seres de Thundra nos temieran, nos dieran su amor y nos rezaran sus plegarias. ¡Ja! Broma pesada, pero muy efectiva para el control social. ¿No crees, Aralda? [...] Has de saber que tengo mejores mascotas que tú. Y menos violentas. Sí. Soy Vara y Arav y todos los dioses que quieras. Menos Narupa, que está muerto. (Trujillo Muñoz, 144)

La transformación es pues completa. El discurso de Arav/Vara destruye completamente las expectativas que había generado el pacto de lectura inicial. Los mitos sólo son una ilusión, una información genética insertada en los códigos de los de Thundra, que pasan de ser entes libres y dotados de libre albedrío a experimentos de mal

gusto (incluso tacha a Aralda y a los suyos de “mascotas”). Toda la magia de fantasía heroica precedente se esfuma detrás de una ciencia-ficción que lo justifica todo, apoyándose en la técnica más puntera. La religión, preponderante en un universo pseudo-medieval mágico, se convierte en un elemento de control social donde, para parafrasear a Nietzsche, Dios ha muerto pero sus avatares siguen embrujando al mundo. Este personaje, de formas múltiples, está, sin embargo, realizando revelaciones que alterarán definitivamente la diégesis:

Quando llegamos aquí, nuestra misión era crear una especie de mundo de cacería. Ese era nuestro contrato. Un mundo con seres terribles para ser cazados por nuestros ciudadanos ricos. [...] encontramos este mundo sin vida. Y cumplimos nuestra parte del contrato: lo terraformamos. Pero no todos pensaban igual. Comenzaron a encariñarse con los seres creados. Abogaron por darles libertad absoluta de evolución. Hubo conflicto de intereses . . . Como ves, tampoco nosotros somos tan civilizados. (Trujillo Muñoz, 148)

La humanidad de los habitantes de Thundra en realidad es poca cosa. A la barbarie de la guerra que asedia este mundo se pospone otra barbarie, la de unos creadores -provenientes de otro planeta, los “terrasos”- totalmente despiadados. El objetivo de la creación de Thundra, además, no ha sido la investigación científica sino más bien el afán de lucro. Si el científico loco clásico del género tampoco se preocupa mucho por la ética, cabe señalar que al menos suele estar desinteresado. Aquí, además de la deshumanización inherente a la temática, transparece también cierta forma de cinismo -que sobresale en la lengua utilizada por el “dios” decaído: “mascotas”, “encariñarse”, “estar civilizado” (o no)-, un cinismo mercantilista que utiliza para hacerle a Aralda el clásico “tour para idiotas” (Trujillo Muñoz, 144). Descubrimos en su narración que a fin de cuentas la guerra en Thundra no resulta tanto de procesos mítico/mágicos sino de procesos realmente científico-tecnológicos:

. . . Narupa, el loco de Narupa, nos traicionó en nuestras propias narices. Tuvimos que eliminarlo. Fue demasiado tarde. Lasana y sus ayudantas de laboratorio escaparon a Thundra. (...) Así que nos quedamos sin manos para actuar en su mundo. O mejor dicho: en nuestro mundo. Digo, hasta ahora. Pues tu sacaste a la luz la antena guía cuando destruiste a los lobeznos en Lacustre. Bonita batalla. Rápida y eficaz. Así será la nueva terraformación de Thundra. Pero tengo una duda: ¿ cómo encontraste la antena?

En Iceborg. Me la dio Orescu. (Trujillo Muñoz, 149)

Aquí notamos muy claramente como se entrecruzan los dos sistemas narrativos. Por una parte tenemos a elementos importantes de la narración, que hasta allí aparecían como intrínsecamente vinculados con la magia, al menos a los ojos de la inmensa mayoría (Lasana y las brujas, la espada, la batalla contra los lobeznos) y por otra parte el discurso del “hombre cambiante” -como lo Aralda-, tajantemente de ciencia-ficción (la antena, la terraformación, el laboratorio). Este enfrentamiento culmina con el ataque del hombre por una Aralda enfurecida, ataque de *fantasy* en toda regla ya que “saca la espada”. El combate -y la escena- terminan por un *black-out* completo. El creador vence -temporalmente- a su criatura, que sigue calificando de “mascota”. Pero ahí no termina.

Después de una conversación con Orescu, donde éste le dice que ha llegado a otro

punto-clave de su existencia y de sus diferentes muertes, Aralda se enfrenta otra vez con el hombre cambiante. La discusión que mantienen en este fragmento (el texto está dividido en fragmentos relativamente cortos, donde alternan los diferentes personajes, como suele ser en ambos géneros) se orienta más hacia una reflexión metafísica, que termina confirmando lo que el lector ya va sospechando desde algunas páginas:

¡Ja! Los mitos se niegan a morir o se escapan de las manos de sus creadores.

Cómo los seres de Thundra, ¿no?

No seas impertinente, mascota, y escucha: cada vez que una expedición vuelve del espacio exterior trae consigo el mismo cuento: que el planeta era consciente. A eso se le llama el síndrome de Gaia. No me preguntes de dónde viene este nombre. Es cosa prehistórica. Pero así funciona el mito. Y aquí no fue la excepción. Narupa fue quién lo difundió y acabó poniéndose del lado de tu mundo. Pero no hay una sola prueba sólida que eso sucedió así. Toda esa magia que ustedes usan, o que usan sus magos, brujas o hechiceros es ciencia nuestra, tecni nuestra. No hay magia en Thundra más que la nuestra. ¿Entendiste ya la lección? (Trujillo Muñoz, 154)

Este pasaje, que marca el último enfrentamiento entre Aralda y el hombre cambiante, y que culmina con Aralda utilizando la fuerza energética -y por lo tanto, tecnóide- de éste para vencerlo, puede ser considerado como el punto de ruptura definitivo entre ambos mundos. No es posible determinar a ciencia cierta si existe o no el famoso “síndrome de Gaia”; al aludir a él, el hombre cambiante habla de “prueba sólida” sin llegar a negar completamente su existencia. La magia de Thundra no es más que un artefacto científico; la “ciencia” y la “tecní” que los “terrasos” trajeron hasta allí. Se oponen ya nítidamente ambos universos, uno siendo ontológicamente dependiente del otro. Irónicamente, es el género que más apuesta por la innovación el que puede ser visto como primerizo en la generación diegética. Un mundo pseudo-medieval como el de Thundra tan sólo puede existir a través de una creación algo maligna de unos entes hartamente tecnologizados.

Pero obviamente hace falta un último episodio en este entrecruzamiento brutal. Aralda ha conseguido huir de la nave. Ahora, el que (o lo que, es difícil definir) se enfrenta al hombre cambiante, es Orescu. Y notamos que se intercambian curiosamente los papeles:

Tú eres un mito.

Sí, según tus criterios. Según los míos soy una forma de conciencia muy común en el universo. Es raro que ustedes, los terrasos, no lo adviertan. Sus prejuicios, supongo. . . . (Trujillo Muñoz, 160-161)

Orescu es más que un espíritu, es una fuerza que parece estar presente en el universo desde un principio. El terraso lo define como “un mito”, lo que Orescu tacha de “prejuicio”: como si a fin de cuentas el lenguaje fuera más lejos que lo que la “tecní” y la “ciencia” pueden crear y formatear, como si hubiesen formas innombrables y más antiguas en el universo. Orescu termina derrotando al hombre cambiante jugando a su “jueguito de creador”, y generando un hombre-lobo que lo devora.

Después de este crepúsculo de los dioses (al menos si consideramos la opinión de

la gente de Thundra), la diégesis se acaba en un renacimiento de aquel mundo, con el regreso del calor y de la primavera, el fin de la guerra y la reconciliación de todas las especies. Aralda se destina a una vida más tranquila y casi acepta la propuesta de amor de su viejo compañero Ramul. El relato finaliza con el pueblo de Thundra, siglos después, que asiste a la celebración del día en que recuperó/obtuvo la libertad. Seguimos en un mundo mágico, aunque algunas señales nos muestran que ha llegado a una suerte de era moderna. Una era moderna que sigue venerando sus mitos; quizás una suerte de síntesis donde haya, sin embargo, triunfado lo mítico.

Sentido de la historia, sentido de la diégesis

Es harto probable que la verdadera originalidad de *Orescu* se encuentre en la manera en la que se introduce la ruptura genérica en la diégesis, y en las transmutaciones que opera, no sólo en la diégesis, sino también en el metatexto. Puede que los encontronazos civilizacionales -para retomar una definición que utiliza un personaje de otro relato acerca de la Conquista de América- finalmente permitan una nueva síntesis, aunque cueste vidas y esfuerzos. El universo de fantasía heroica no vence realmente al universo de ciencia-ficción: aunque el principio de la novela nos haga creer que se trata de una lógica guerrera, en cuanto salimos de las reglas narrativas del primer estilo ya nos encontramos fuera de ésta. En realidad, se trata de una alteración bajo forma de fusión, es decir que en el nuevo mundo permanecerán elementos de ambos. Quizás el final de *Orescu* nos muestre que si bien no existe un sentido en la Historia, sin embargo al parecer sí es posible que exista un sentido cíclico entre amos y esclavos o colonos y colonizados. A nivel de metáfora, y volviendo a situar esos elementos en la realidad fronteriza de la escritura de la saga, puede llegar a significar que aunque los habitantes de Baja California hayan sido siempre influenciados por sus vecinos norcalifornianos, esto no quiere decir que sean definitivamente como los planearon los gringos pícaros de la época de la Ley Volstead: gente destinada a surtirles el alcohol y los placeres prohibidos en la muy conservadora San Diego, sino que ahora que tienen los instrumentos intelectuales y técnicos de su independencia intelectual, pueden librarse de la vieja relación post-colonialista. Sin embargo, es imposible negar que esta relación ha sido, en ciertos aspectos residuales, benéfica. Aunque fuera mefítica, permitió a los thundrenses apropiarse su propia historia y ya no siempre estar recurriendo a mitos y magia para explicar lo que les estaba sucediendo. Es decir, el momento preciso en el que se convierten ya en una civilización adulta, que paulatinamente rebasará la de sus antiguos creadores. Poco a poco, la sociedad thundrense, este universo ficticio creado únicamente para la diversión, se convierte en una civilización con todas las de la ley, un poco como la Casablanca de decorados se transformaba en una ciudad real en *Laberinto*. Es decir, cuando la leyenda se haya convertido en un relato mejor que lo que realmente sucedió (tampoco abriremos el debate para saber como se puede realmente definir esto), es la leyenda la que se convierte en historia simbólica, probablemente por ser ya agenciada de manera diegética. Es posible que dentro de unas cuantas generaciones, *Casablanca* se transformará en una imagen de la Segunda Guerra Mundial más presente en las memorias populares que los *newsreels* de la época, por dos razones esenciales: está visualmente más asequible (a nivel de copias, por ejemplo) y sobre todo, está mucho más identificable con un período y una manera de representar -de hecho, incluso películas más realistas de la misma época nunca alcanzaron este nivel en los inconscientes públicos-.

El mensaje algo obvio del *Laberinto* encuentra otro eco en las crónicas de *Orescu*,

aunque no se haga una mención directa a referentes culturales modernos o posmodernos. Al contrario del lugar común según el que la historia siempre la forjan los vencedores, la saga nos permite ver cómo el discurso meta-narrativo (y por lo tanto, meta-histórico) construye un fondo mutante, sincrético, desmultiplicado. La edad adulta de un pueblo o de una especie llega claramente cuando es capaz de aceptar que no sólo puede existir una versión y que hasta las llamadas verdades científicas han de ponerse en tela de juicio, pues siempre llega un momento donde hay que cuestionar sus límites. Con este postulado, debemos admitir que Trujillo Muñoz no sólo plantea la importancia de un proceso interrogativo sobre un proceso afirmativo, sino que opta por el fin de los nacionalismos y, claro, la mezcla de todos los símbolos, sea cual sea la sociedad de la que provengan – después de “matar” a los dioses, lobeznos y rusokas fundan una sola sociedad que venera a sus dos fundadoras, Aralda y su vieja rival Licantra-. Y nada indica que el relato del terraso se ha de considerar a rajatabla como siendo la verdad más absoluta, como lo advierte una de las últimas crónicas que componen el tercer tomo, escrita por Licantra:

La cuestión de Thundra hay que concebirla desde el punto de vista de aquellos que llegaron, cruzando abismos estelares, a nuestro mundo y lo vieron como un objeto de estudio y manipulación. Los que venían conduciendo a Vara y Arav, las naves-luz, y que lograron orbitar nuestro planeta para efectuar la clase de cirugía que ellos creían que éste necesitaba.

Los pocos fragmentos que se han descubierto en Iceborg, relativos al tema de la manipulación de Thundra y su terraformación no explican mucho. A lo más explican la pugna que hubo entre los que no querían experimentar con ninguna clase de vida local y los que deseaban que todas las especies creadas tuvieran material genético del propio nuevo mundo para su mejor adaptación.

(...) Aquel sueño paradisiaco, como hoy sabemos, se volvió una pesadilla para creadores y criaturas por igual.

Una pesadilla con nuestros rostros.

Y nuestras garras.

Y nuestros colmillos.

Una deliciosa combinación, ¿no creen? (Trujillo Muñoz, 164-165)

Este capítulo abre tantas puertas como las cierra. Por una parte, si expone la debilidad y la fragilidad de las fuentes historiográficas (que como en toda sociedad, suelen ser fragmentarias y difusas), y corrobora en ciertos elementos la versión del terraso, por otra, Licantra parece afirmar sin dejar mucho lugar a dudas que los hombres-lobos sí eran una especie endógena en Thundra, lo que parecían negar Orescu y Lasana. Licantra, en sus memorias, reivindica la primacía thundrense en una reescritura de la historia que parece remitir a los diferentes enfoques que ha tenido la Conquista, por ejemplo, en las representaciones históricas en México. Notemos además el uso de la primera persona del plural, como si Licantra quisiese reintroducir cierta forma de nacionalismo: el *nosotros* – fuertemente definidos como hombres-lobos- contra el *ellos*, lo endógeno, lo que alguna vez llegó a Thundra y quiso creer que el planeta era totalmente virgen. Si bien considera que hay que plantear el cuestionamiento histórico por parte, si no de los vencedores, al menos del lado de los que engendraron alteraciones, también insiste en el hecho que no salieron con la suya ya que fueron atacados por algo imprevisto; algo que ella declara como nativo: su propio pueblo. Con esta crónica,

Licantra auto-proclama su pueblo como nativo y parece resolver una de las ecuaciones más litigiosas de la historia de todo país colonizado en parte de su devenir -y es imposible negar que ninguno lo haya sido-. Es decir, de cierta forma, que todos fuimos algún día nativos colonizados, pero que también todos hemos sido, sin excepción, colonizadores.

Con este final, Trujillo Muñoz vuelve a plantear que toda historia que se descubra, se cuente y se convierta en oficial terminará siendo modificada y alterada para saciar los intereses de grupos a veces marginados, a veces dominantes: todo proceso histórico sólo es parte de una narración fundadora más extensa, y no hay que sorprenderse si surgen modificaciones o que una verdad científica acaba convirtiéndose en mito. Sólo es cuestión de buscar datos esparcidos y construir la verdad propia. Aunque a veces cueste.

Los pasadizos de la evolución histórica

Pero cabe también señalar un punto que hasta allí ha sido relegado: el de las intervenciones de personajes que están en ironía espectral, es decir, que saben que este mundo de fantasía no es más que la emanación de otro: aquellos que están en lo que podríamos llamar el secreto de los dioses, y más precisamente las famosas brujas. Las brujas, dirigidas por Eselia, son vistas con recelo por la población de Thundra, quien por supuesto atribuye sus poderes a la magia. Son ellas las que mandan a Aralda de vuelta a Arav: a sabiendas de lo que puede provocar con sus ex-compañeros. De cierta forma, ellas aceleran el proceso histórico, aunque el lector nunca sabe hasta qué punto lo hacen de manera benévola y desinteresada. Lo que sí sabemos es que la historia que le cuentan a Aralda es una historia mítica, edulcorada, que no dice -aunque la prefigure- la realidad aséptica y fría que se destapará unas cuantas páginas después en la parte de ciencia-ficción:

Narupa cayó en llamas después de que les quitó el detonador de Thundra a los creadores. Su zona de impacto fue cerca de lo que hoy es la ciudad de Alabastro. El traía consigo muchos regalos para los seres de Thundra. El fuego vital, el habla instantánea y los códigos de vida/muerte. Todo lo necesario para construir una civilización global a la altura techní y ciencia de sus propios conocimientos. Fue golpeado por uno de los últimos rayos de Arav. Logró mandar, antes de caer, un mensajero que nunca localizamos. Uno o varios. No sabemos. Él se estrelló en un estruendo que aún nos duele. Narupa, el rebelde. Narupa, la serpiente. ¡Cuántas mentiras han cubierto su nombre! (Trujillo Muñoz, 76)

Si bien la bruja Lasana empieza a utilizar códigos narrativos que remiten a lo que más tarde será la parte ciencia-ficcional de la trilogía (“tecni”, “ciencia”, entre otros), es de notar que, a primera lectura, resulta difícil imaginar el giro narrativo que intervendrá más tarde, aunque ya estén instaladas todas las pruebas. Pero al leer este pasaje, por primera vez, no es lo que salta a los ojos del lector aún inocente, sino más bien la dimensión prometeica de Narupa, que se sacrificó por el bienestar de los thundrenses) -y no se habla de adelantos sino de “regalos”: entregas supuestamente desinteresadas de un personaje considerado como superior-. Pasamos entonces por el lado mítico antes de pasar por el lado racional, probablemente un enésimo espejismo de la diégesis. Lo mismo sucede cuando Eselia le cuenta a Aralda la manera en la que han poblado Thundra: utiliza un tono épico que remite más a una génesis que a una fría concepción *in-vitro*, aunque se

empleen las palabras “terraformadores” “cienzanos y tecninos” (Trujillo Muñoz, p. 139). Todavía cabe alguna duda, y no hay realmente, de momento, señas del giro genérico que va a llegar en pocos capítulos. La última (e inexplicada) revelación que le hace Eselia a Aralda es que “Thundra ya estaba habitada”, pero ante las interrogaciones de la guerrera, la bruja sólo le facilita que tiene que “conocer a los dioses falsos” y darse “a conocer con los creadores mismos de Thundra” (Trujillo Muñoz, p.140), y, como viene siendo la elegida, mandarla al espacio a encontrarse con Arav/Vara sin el consentimiento de la interesada. Obviamente, el siguiente capítulo, relativo a Aralda, dos páginas adelante, es el que ya hemos analizado en detalle: el encuentro con el hombre cambiante.

De hecho, del regreso de Aralda después de la salida de la estación espacial, así como del devenir definitivo de las brujas, no se tendrán detalles precisos. Aralda reaparece a Ramul en una choza de las montañas, dónde la está esperando. Las brujas sólo salen de su barco cuando ya se han eliminado los “ángeles” emisarios del hombre cambiante, otra muestra de la confusión genérica que prevalece en el último tercio de la novela. Estos momentos no parecen ser destinados a narrarse, y por lo tanto, a formar parte de la diégesis y de las diferentes versiones de la historia. Si no estamos quizás en este fin de la gran novela proclamado por Lyotard, bien puede que hayamos llegado a un estallido de las diferentes formas de la desfamiliarización, un estallido donde cada locutor (o cada nación) puede retomar el discurso del vencedor a sus anchas y convertirlo en propio. Los “dioses falsos” como los denominan las brujas -que en realidad no lo son- sólo son una apariencia más de un cuento, de una leyenda, de un universo dónde todo se desdibuja y se cuenta: un poco, quizás, como muchas *psyche* posmodernas.

Implicaciones genéricas

Ahora bien, cabe plantearnos el por qué de esta hibridación genérica, más allá de la simple y sencilla voluntad de mostrar los vericuetos de una historia cada vez más compleja. Si partimos de la evidencia de que nada, en una obra sigilosamente construida, es fortuito, aparece muy nítidamente la interrogación siguiente: ¿que objetivos persigue G. Trujillo Muñoz al entremezclar ambos universos? Si el postulado posmoderno es obvio (no son tan importantes las historias al lado de los símbolos que vehiculan), y si la trilogía de *Orescu* puede ser vista como un eco a otra composición ficcional suya, *Laberinto: as time goes by* (1994), donde aparecen motivos del *space-opera* y del cine más clásico en un claro sincretismo formal. De hecho, de la lectura del *Laberinto* pueden surgir los primeros elementos de explicación de éste. Entremezclar elementos de tramas narrativas diferentes, de formas opuestas sería una manera de afirmar lo mexicano. En este texto se ha reproducido el universo de la famosa película hollywoodense *Casablanca* (M. Curtiz, 1942) en un laberinto cósmico; la protagonista, que tiene muchos rasgos comunes con Aralda (también es una heroína activa, entre otras) es capturada por unos nazis. Uno le reprocha de haber sido, como todos los representantes de las razas inferiores, la causante de la ruina del mundo perfecto que imaginaron los arios: “lo que arruinó el mundo que quisimos crear, el de los Arios, fueron las mezclas. Ingrid Bergman con la Virgen de Guadalupe” (Trujillo Muñoz, 1994: 102). Es decir, el sincretismo, la transculturación o la bastardía cultural, llámese como se llame, son quizás un arma imparable contra la dictadura de una pureza que remite a una visión si no fascista, al menos anticuada del arte y de la creación formal en general. Cabe recalcar que, además, este pasaje alude directamente a una realidad muy mexicana, incluida en una realidad que se supone ya desaparecida y/o artificializada en la época del laberinto, la de la Virgen de

Guadalupe como santa patrona de México. A este nivel, el autor proclama, por una parte, que la posmodernidad conlleva forzosamente una cultura múltiple, donde el símbolo de la pureza aria -curiosamente aquí simbolizada por una actriz antinazi, y, es más, en su película más antinazi- y el de un sincretismo religioso quedan situados al mismo rango de imágenes sagradas de un pasado que se genera eternamente en un mundo ya vacío. O sea, de un imaginario mexicano convertido en símbolo absoluto de lo híbrido y posmoderno.

Si retomamos la trama de *Orescu*, ya no como un lector inocente que acepta el primer pacto de lectura instaurado en el tomo primero, sino como otro ya advertido que tiene pleno conocimiento de la báscula del último tercio de *La Luz*, ¿qué interrogaciones formales podemos plantearnos? Si decidimos que, a fin de cuentas, poco importan las divisiones entre lobeznos y rusokas y las intrigas cortesanas para saber quien accederá al poder en ambos bandos, nos encontramos entre dos universos herméticamente diferentes: uno, que se encuentra detrás de la barrera del espacio, que se esconde (por no decir que se atrinchera) en una estación espacial destartada pero aséptica; otro, que vive en el mundo violento, sucio y por no decir tremendamente humano -aunque no todos sus habitantes lo sean- de Thundra. El primer mundo ha tenido todos los poderes sobre el segundo, y aunque los haya perdido, algunas de sus prerrogativas permanecen. El viejo esquema hegeliano del amo y del esclavo, o más allá de ello, una puesta en perspectiva del sistema colonial.

Si analizamos las palabras del terraso u hombre cambiante, y aunque podamos suponer que en ellas haya una buena dosis de arrogancia y vanagloria, notamos que Thundra no existiría sin la “ciencia” y la “tecnología” - como “terraso”, parecen ser referencias alteradas a la actualidad moderna, y no directas como en *Laberinto* -: nada se inspira de la realidad del *hic et nunc* del fin de siglo XX y principios de XXI. Los terrasos son una forma de humanos, pero no sabemos a ciencia cierta de dónde provienen, sólo que son « una plaga que se ha esparcido por el universo » (Trujillo Muñoz, 2001: 148). Sin embargo, las criaturas de Thundra, lo quieran o no, provienen en parte o totalmente de sus genes y por lo tanto, aunque los terrasos los hayan generado para la cacería, son de cierta forma unos parientes alterados. Esto, al menos que el mito del “síndrome de Gaia” sea otra cosa que una creación de uno de los científicos locos, remite a cierta forma de la historia oficial de América Latina, aquella que intenta ocultar al máximo las civilizaciones anteriores a la Conquista – tal vez la visión más norteamericana de la colonización de América- y cuenta el tiempo histórico a partir de lo que Trujillo Muñoz ha definido como un “encontronazo” civilizacional: un choque, pero que como cada choque inicia el principio de una nueva era. El llamado “síndrome de Gaia” podría remitir a lo indígena, negado a la vez por los colonizadores pero también por los mestizos, que, debido al sistema de castas racistas prevaleciente en los tiempos de la Colonia, siempre han tendido hacia el blanqueamiento. Siguiendo esta lógica, los habitantes de Thundra, pueden ser vistos como estos mestizos, en el sentido en el que son seres exógenos que se definen como endógenos y que pelean por sus tierras sin saber que este combate tan sólo es la ínfima parte de un plan más extenso.

Es probable que los terrasos simbolicen al ocupante español que no supo rentabilizar ni desarrollar de manera sostenible a sus colonias americanas, ya que sólo las utilizó en una óptica de rapiña y/o de pillaje antes de perder todo control directo sobre ellas, conservando únicamente cierto tipo de control moral; sin embargo, y como en toda novela posmoderna, son obviamente más que eso, otra mezcla, otro sincretismo, un mestizaje dentro de lo que tendría que ser genuino. Y eso, muy claramente, es posible encontrarlo en los objetivos que motivaron la terraformación de Thundra.

Estos objetos fueron expresamente comerciales, capitalistas: no se ha de olvidar que el hombre cambiante habla de “un mundo de cacería”, un “contrato” que incluía la generación de seres “terribles” destinados a ser “cazados por (sus) ciudadanos ricos”, es decir, un mundo donde todo es posible, una suerte de *Mahagonny* fantástica donde el que pague podrá, en teoría, hacer todo lo que se le ocurra y antoje, cosas que, sin lugar a dudas, deben estar prohibidas en la sociedad de ciencia-ficción en la que suelen residir, por razones obvias de moral y de orden social. Es decir, donde transgredir a costas de otros queda estrictamente fuera de ley, donde los sobornos no funcionan: un universo tan organizado que necesita buscar válvulas de escape. Si los terrazos, esa “plaga” que se ha “esparcido por todo el universo”(Trujillo Muñoz, 2001: 148) son, de cierta forma, los europeos, también, más localmente pueden ser vistos como los californianos o, al menos, estadounidenses fronterizos: es necesario recordar que el auge de ciudades como Tijuana se debe en gran parte al turismo alcohólico y a las leyes secas de tipo Volstead (1919): un lugar no muy lejano, que tiene todos los rasgos de un mundo civilizado -al menos, adaptado a la civilización occidental- pero que, dominado el vecino y la inanidad de sus propias leyes -al menos en la primera parte del siglo XX- acepta que en su recinto todo sea posible. Thundra puede entonces ser vista como una metáfora globalizada de Tijuana y de la franja fronteriza: un lugar influido por un amo invisible, producto lleno de gérmenes de un amo invisible y aséptico que, en el caso de Thundra, lo ha abandonado porque se han torcido los planes de los arquitectos originales -como, cosa extraña, solió ser el caso de numerosos edificios (hoteles, casinos, mansiones) construidos por los estadounidenses en Baja California en la primera mitad del siglo XX-. La frontera entre primer y tercer mundo aquí se materializa entre un planeta y una nave, proveniente de otro mundo, pero también entre géneros literarios. Introducir la ciencia-ficción en este momento-clave de la diégesis de *Orescu* sería pues una manera de mostrar hasta qué punto ciertos universos -y por lo tanto, imaginarios colectivos- constituyen a otros, pero también hasta qué punto éstos terminan, tarde o temprano, por escaparles y reducirlos al estado de mitos o leyendas, como si no mereciesen pasar a una historia seria y escrita, verosímil y verificable.

Es pues obvio que como en todo proceso dialéctico entre un amo y un esclavo, un dominante y un dominado, un creador y una criatura, va a aparecer un punto de inversión. Vimos como el terrazo reconocía que quizás algo existía antes de sus maniobras en Thundra: el ya citado “síndrome de Gaia”; quizás *Orescu* provenga de esta energía, quizás no. Es muy probable que sí, pero la baraja está demasiado revuelta por las diversas opiniones como para establecerlo a ciencia cierta. El gran ocaso de los “dioses” terrazos, atrincherados en su nave, reducidos al hombre cambiante, que no pueden recuperar el poder sobre Thundra sin una acción involuntaria de los thundrenses, representan a un amo que ya sabe que de todas formas, y aunque intente otra terraformación y mande a sus “ángeles” a castigar a sus “mascotas”, ya tiene el combate perdido. Esto marca el inicio de una nueva era, donde esos dioses se convertirán en parte más del mito, pero un mito más tangible, más coherente, más serio. Así lo dice la última crónica que aparece en la diégesis:

Lo que Aralda hizo, lo que *Orescu* provocó, cambió por completo nuestra percepción misma de la divinidad. Tuvieron así nuestros antepasados que ampliar su visión del cosmos, hacerla más nítida y rigurosa a la hora de crecer, al momento de razonar sus dudas y certezas. Ya no pudieron aceptar nada sin ponerlo antes a prueba, sin ponerse antes a prueba. El universo dejaba de ser ajeno

a ellos mismos y se transformó en la meta del saber, en el estímulo del pensamiento y del arte. (Trujillo Muñoz, 170)

Lo que introduce esta última crónica en la diégesis (aparte de ser escrita por un denominado Radix de América, que no tiene ninguna incidencia en el resto del relato) es la llegada del cartesianismo a un mundo que antes sólo se regía por la magia. Un momento en la evolución de una sociedad -o de una especie- en el que por fin todo se ha de poner en tela de juicio antes de ser aceptado como postulado intelectual. A fin de cuentas, aunque los personajes provenientes de la mestizada Thundra han triunfado de sus progenitores terrasos, esta supervivencia no está desprovista de consecuencias. El mundo sigue siendo parecido a lo que era antes, sin embargo, la concepción de éste sí ha cambiado. De los terrasos, los thundrenses han adoptado un pensamiento más racional y han evolucionado hacia un grado de civilización mayor, donde lo importante no es tanto el culto sino la razón, donde el mito es importante no como creencia, sino como revelador de un imaginario público y de un sistema de referencias. O sea, en resumidas cuentas, hacia la modernidad y, más allá, la posmodernidad.

A fin de cuentas, poco importa el por qué de la fundación de una unidad poblacional; los orígenes más turbios pueden llevar a un destino totalmente noble. La *bordertown* caótica termina aniquilando a la ciudad ordenada que la generó, pero no por su barbarie o sus invasiones (viejo fantasma de la extrema derecha estadounidense) sino por su grado de consciencia mayor a nivel global. El terraso cambiante no cae bajo los golpes de Aralda o de otro guerrero, sino que termina atacado por una de sus propias criaturas, finalizando su propia era. Lo que relata *Orescu* es, sin lugar a dudas, una enésima versión de la muerte de (los) Dios(es), este gran ocaso que sin embargo no abre la puerta al reino de la razón pura, sino al de la razón matizada y a la integración de las antiguas culturas como figuras fundadoras de la reflexión del pueblo. Es decir, va más allá de lo que presupondría la reflexión decimonónica positivista y los pormenores de los nacionalismos o del modernismo. Pero tampoco se deja de lado la idea que todo es falsificable, alterable y modificable: si bien existen unos elementos indudables en toda la saga, algunos están compuestos para introducir dudas y obligar al lector a buscar la solución a sus preguntas páginas antes.

Ahora bien, volvamos una postrera vez sobre la cuestión de la hibridación. Es muy probable que, más allá del pastiche posmoderno, esté presente para dar al lector pistas sobre algo que de otra manera -al quedarse con las crónicas y lo dicho por las brujas- sólo hubiera sido una duda razonable, otro relato de segunda mano perdido entre otros muchos de la misma calaña. El hecho que se introduzcan elementos de ciencia-ficción en una escena presenciada y sobre todo, vivida por la protagonista, cuya trayectoria es, sin lugar a dudas, la que más interesa el lector. Si bien las confesiones de Lasana y Eselia podían ser vistas como preliminares o primicias, esta serie de capítulos de ciencia-ficción son claramente la marca de un momento clave que no podrá ser alterado del todo y que introduce las grandes cuestiones de la saga. Más allá de una puesta de realce, el cambio genérico permite demostrar que nada puede ser visto como un todo, sino que siempre habrá más piezas para armar el gran rompecabezas del universo. Poco importa finalmente quién fue el primero en Thundra (o incluso en América: ¿los asiáticos? ¿Los vikingos? ¿los atlantes, como lo pretendía, entre otros, José Vasconcelos en *La Raza Cósmica*?): hay fuerte presunciones que fue la entidad llamada *Orescu*, pero ¿importará este dato? No será una pregunta nimia al lado de otra, más capital: ¿cómo harán todos estos grupos harto diferentes para convivir? Al fin y al cabo, el mensaje final

es claro: si los criminales de guerra terminan con un castigo a la altura de sus fechorías (sobre todo Jacalk, el maléfico segundo de Licantra, o Terapio, el vendedor de esclavos, que termina en las minas), la mayoría de los personajes alcanzan una serenidad que hasta allí era sólo un sueño para muchos de ellos. Al fin y al cabo el mensaje será el mismo: no todas las colonizaciones se valen, pero sí es muy probable que en un momento de la historia colectiva todos los grupos humanos -o no, ya que hablamos de ciencia-ficción- se encontrarán en una posición u otra-. Porque sencillamente el objetivo no es buscarle un sentido a la historia, sino de saber qué historia queremos contar, y por qué. Y admitir que sea la que sea, forzosamente será algo híbrido.

Obras citadas

Booker, Christopher. *The Seven Basic Plots*. Londres: Continuum, 2001.

Lyotard, Jean-François. *La Condition postmoderne*. Paris; Les Editions de Minuit, 1979.

Jameson, Fedric. *Archeologies of the future, Tomo 2*. Londres: Verso, 2005.

Trujillo Muñoz, Gabriel. *Laberinto As Time Goes By*. Mexicali: ICBC, 1994.

Trujillo Muñoz, Gabriel. "Turbulencias" en *Tijuana City Blues*. México D.F., Sansores y Fernández, 1999. 61-115

Trujillo Muñoz, Gabriel. *Orescu, La Luz (tomo III)*. México D.F.: Times Editores, 2001.