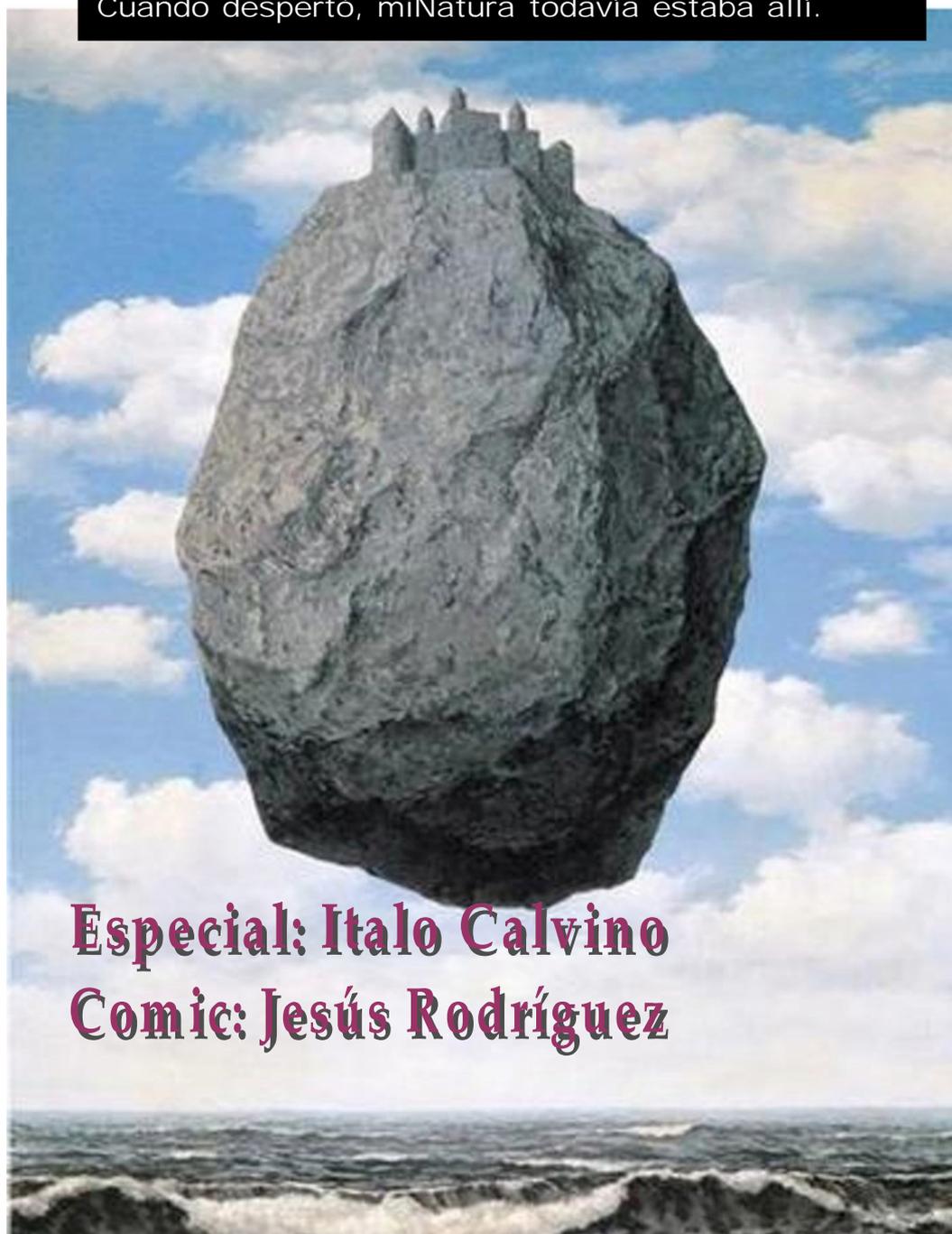


miNatura

Cuando despertó, miNatura todavía estaba allí.



Especial: Italo Calvino
Comic: Jesús Rodríguez

Dirección general: Ricardo Acevedo E. **Portada:** El Castillo en Los Pirineos (1959) por René Francois Ghislain Magritte (Bélgica 1898-1967) Pintor surrealista. **Enviar colaboraciones y críticas a:** minaturacu@yahoo.es

Especial: Italo Calvino

Editorial

No es que Kublai Kan crea en todo lo que dice Marco Polo cuando le describe las ciudades que ha visitado en sus embajadas, pero es cierto que el emperador de los tártaros sigue escuchando al joven veneciano con más curiosidad y atención que a ningún otro de sus mensajeros o exploradores.

De esta misma forma escuchamos las narraciones de Italo Calvino¹ (fundamentalmente de su libro *Las ciudades invisibles*²) como nos muestran un universo improbable pero perfectamente definible en nuestra imaginación.

El Gran Kan ya esta hojeando en su atlas los mapas de las ciudades amenazadoras de las pesadillas y las maldiciones: Enoch, babilonia, Yahóo, Butúa, Brave New World.

Dice:

¹ Italo Calvino (Santiago de Las Vegas (Cuba), 1923-Siena (Italia) 1985). Licenciado en literatura, escritor, articulista y analista político, combatió con los partisanos en la Segunda Guerra Mundial, hecho que plasmó con profusión en sus primeras creaciones. A lo largo de su existencia, compaginó sus colaboraciones en medios de comunicación escritos con su producción literaria que, si bien comenzó siendo realista, derivó hacia un estilo cuyo sello de identidad fue una original mezcla de fantasía, curiosidad científica y especulación metafísica.

² © Biblioteca Calvino Ediciones Siruela.

- Todo es inútil si el último fondeadero no puede sino ser la ciudad infernal, y donde, allí en el fondo, en un espiral cada vez más cerrada, nos absorbe la corriente.

Es sólo al final en que comprendemos la sutileza: el joven Marco nos engañaba a nosotros y no al Gran Kan.

Sumario:

2/ Editorial.

2/ *Las ciudades y la memoria 1* /

3/ *Las ciudades y los ojos 2.* / *Las ciudades y los cambios.* / *Las ciudades y los ojos 1.* /

4/ *Las ciudades escondidas 1.* /

5/ *Las ciudades y la memoria 2.* / *Las ciudades y el deseo.* /

6/ *La leyenda de Carlomagno.* / *El caballero inexistente (fragmento)* / **Italo Calvino.**

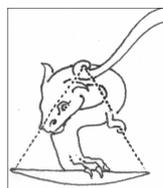
6-7/ *Retoños:* / *Mis dragones* / **María M. Scicchi.** / *La maqueta* / **Manu Sánchez Vicente.** / *El juego* / **Carmen R. Signes Urrea.** / *Mundo subterráneo* / **Silvia Estela M..**

8-9/ *Comic:* "Encuentro fatal" **Jesús R.**

10/ *Los Otros:* **Alex Ross.**

11/ *La Biblioteca del Nostromo:* *Bóvedas de Acero;* *Los propios Dioses;* *Estoy en Puertomarte sin Hilda;* *Anochecer.*

Las ciudades y la memoria 1



artiendo de allá y andando tres jornadas hacia levante, el hombre se encuentra en Diomira, ciudad con sesenta cúpulas de plata, estatuas

de bronce de todos los dioses, calles pavimentadas de estaño, un teatro de cristal, un gallo de oro que canta todas las mañanas en lo alto de una torre. Todas estas bellezas el viajero ya las conoce por

haberlas visto también en otras ciudades. Pero es propio de ésta que quien llega una noche de septiembre, cuando los días se acortan y las lámparas multicolores se encienden todas a la vez sobre las puertas de las freidurías, y desde una terraza una voz de mujer grita: ¡uh!, se pone a envidiar a los que ahora creen haber vivido ya una noche igual a ésta y haber sido aquella vez felices.

Las ciudades y los ojos 2



Si el humor de quien la mira el que da su forma a la ciudad de Zemrude. Si pasas silbando, con la nariz levantada detrás del silbido, la conocerás de abajo para arriba: antepechos, cortinas que se agitan,

surtidores. Si caminas con el mentón apoyado en el pecho, las uñas clavadas en las palmas, tus miradas quedarán atrapadas el ras del suelo, en el agua que corre al borde de la calzada, las alcantarillas, los espinazos de pescado, los papeles sucios. No puedo decir que un aspecto de la ciudad sea más

verdadero que el otro, pero de la Zemrude de arriba oyes hablar sobre todo a quien la recuerda hundido en la Zemrude de abajo, recorriendo todos los días los mismos tramos de calle y encontrando en la mañana el malhumor del día anterior incrustado al pie de las paredes. Para todos, tarde o temprano, llega el día en que bajamos la mirada siguiendo las canaletas y no conseguimos volver a

despegarla del pavimento. No está excluido lo contrario, pero es más raro; por eso seguimos dando vueltas por las calles de Zemrude excavando con los ojos debajo de los sótanos, de los cimientos, de los pozos.

Las ciudades y los cambios

A ochenta millas de proa al viento ancestral el hombre llega a la ciudad de Eufamia. donde los mercaderes de siete naciones se reúnen en cada solsticio y en cada equinoccio. La barca que fondea con una carga de jengibre y algodón en rama volverá a zarpar con la estiba llena de pistacho y semilla de amapola, y la caravana que acaba de descargar costales de nuez moscada y de

pasas de uva ya lía sus enjalmas para la vuelta con rollos de muselina dorada. Pero lo que impulsa a remontar ríos y atravesar desiertos para venir hasta aquí no es sólo el trueque de mercancías que encuentras siempre iguales en todos los bazares dentro y fuera del imperio del Gran Kan, desparramadas a tus pies en las mismas esteras amarillas, a la sombra de los mismos toldos espantamoscas, ofrecidas con las mismas engañosas rebajas de precio.

No sólo a vender y a comprar se viene a Eufamia sino también porque de noche junto a las hogueras que rodean el mercado, sentados sobre sacos o barriles o tendidos en montones de alfombras, a cada palabra que uno dice - como «lobo», «hermana», «tesoro escondido», «batalla», «sarna», «amantes»- los otros cuentan cada uno su historia de lobos, de hermanas, de tesoros, de sarna, de amantes, de batallas. Y tú

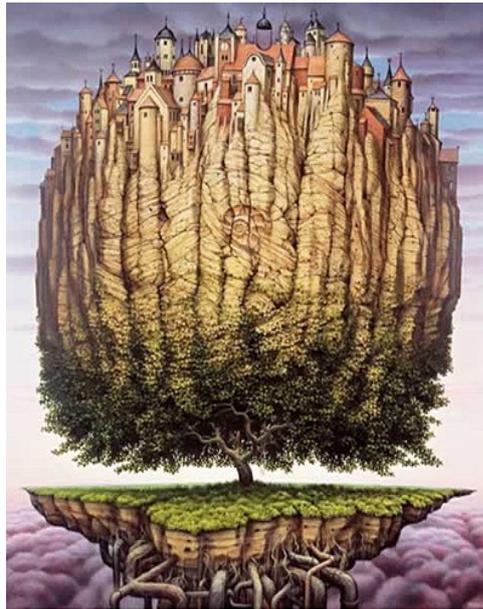


sabes que en el largo viaje que te espera, cuando para permanecer despierto en el balanceo del camello o del junco se empiezan a evocar todos los recuerdos propios uno por uno, tu lobo se habrá convertido en otro lobo, tu hermana en una hermana diferente, tu batalla en otra batalla, al regresar de Eufamia, la ciudad donde se cambia la memoria en cada solsticio y en cada equinoccio.

Las ciudades y los ojos 1



Los antiguos construyeron Valdrada a orillas de un lago, con casas todas de galerías una sobre otra y calles altas que asoman al agua parapetos de balaustres. De modo que al llegar el viajero ve dos ciudades: una directa sobre el lago y una de reflejo, invertida. No existe o sucede algo en una Valdrada que la otra Valdrada no repita, porque la ciudad fue construida de manera que cada uno de sus puntos se reflejara en su espejo, y la Valdrada del agua, abajo, contiene no sólo todas las canaladuras y relieves de las fachadas que se elevan sobre el lago, sino también el interior de las habitaciones con sus cielos rasos y sus pavimentos, las perspectivas de sus corredores, los espejos de sus armarios. Los habitantes de Valdrada saben que todos sus actos son a la vez ese acto y su imagen especular que posee la especial dignidad de las imágenes, y esta conciencia les prohíbe abandonarse ni un solo instante al azar y al olvido. Cuando los amantes mudan de posición los cuerpos desnudos piel contra piel buscando cómo ponerse para sacar más placer el uno del otro, cuando los asesinos



empujan el cuchillo contra las venas negras del cuello y cuanta más sangre grumosa sale a borbotones, más hunden el filo que resbala entre los tendones, incluso entonces no es tanto el acoplarse o matarse lo que importa como el acoplarse o matarse de las imágenes

límpidas y frías en el espejo. El espejo acrecienta unas veces el valor de las cosas, otras lo niega. No todo lo que parece valer fuera del espejo resiste cuando se refleja. Las dos ciudades gemelas no son iguales, porque nada de lo que existe o sucede en Valdrada es simétrico: a cada rostro y gesto responden desde el

espejo un rostro o gesto invertido punto por punto. Las dos Valdradas viven la una para la otra, mirándose constantemente a los ojos, pero no se aman.

Las ciudades escondidas 1



En Olinda, el que lleva una lupa y busca con atención puede encontrar en alguna parte un punto no más grande que la cabeza de un alfiler donde, mirando con un poco de aumento, se ven dentro los techos las antenas las claraboyas los jardines los tazones de las fuentes, las franjas rayadas que cruzan las calles, los quioscos de las plazas, la pista de las carreras de caballos. Ese punto no se queda ahí: al cabo de un año se lo encuentra grande como medio limón, después como una gran seta, después como un plato sopero. Y hete aquí que se

convierte en una ciudad de tamaño natural, encerrada dentro de la ciudad de antes: una nueva ciudad que se abre paso en medio de la ciudad de antes y la empuja hacia afuera. Olinda no es, desde luego, la única ciudad que crece en círculos concéntricos, como los troncos de los árboles que cada año añaden una vuelta. Pero a las otras ciudades les queda en el medio el viejo cerco de murallas, bien apretado, del que brotan resecos los campaniles las torres los tejados las cúpulas, mientras los barrios nuevos se desparraman alrededor como saliendo de un cinturón que se desanuda.

En Olinda no: las viejas murallas se dilatan llevándose consigo los barrios antiguos que crecen en los confines de la ciudad, manteniendo sus proporciones en un horizonte más vasto; éstos circundan barrios un poco menos viejos, aunque de mayor perímetro y menor espesor para dejar sitio a los más recientes que empujan desde dentro; y así hasta el corazón de la ciudad: una Olinda completamente nueva que en sus dimensiones reducidas conserva los rasgos y el flujo de linfa de la primera Olinda y de todas las Olindas que han ido brotando una de otra; y dentro de ese círculo más interno ya brotan -pero es difícil distinguir las- la Olinda venidera y las que crecerán a continuación.

Las ciudades y la memoria 2

Al hombre que cabalga largamente por tierras agrestes le asalta el deseo de una ciudad. Finalmente llega a Isidora, ciudad donde los

palacios tienen escaleras de caracol incrustadas de caracolas marinas, donde se fabrican con todas las reglas del arte largavistas y violines, donde cuando el forastero está indeciso entre dos

mujeres siempre encuentra una tercera, donde las riñas de gallos degeneran en peleas sangrientas entre los que apuestan. En todas estas cosas pensaba el hombre cuando deseaba una ciudad. Isidora es, pues, la ciudad de sus sueños; con una diferencia. La ciudad soñada lo contenía joven; a Isidora llega a edad avanzada. En la plaza hay un murete desde donde los viejos miran pasar a la juventud: el hombre

está sentado en fila con ellos. Los deseos ya son recuerdos.

Las ciudades y el deseo

Al cabo de tres jornadas, andando hacia el sur, el hombre se encuentra en Anastasia, ciudad bañada por canales concéntricos y en cuyo cielo planean cometas. Debería ahora enumerar las mercancías que se compran a buen precio: ágata ónice crisopacio y otras variedades de calcedonia; alabar la carne del faisán dorado que se asa sobre la llama de leña de cerezo estacionada, y espolvoreada con mucho orégano; hablar de las mujeres que he visto bañarse en el estanque de un jardín y que a veces -así cuentan- invitan al viajero a desvestirse con ellas y a perseguirlas en el agua. Pero con estas noticias no te diré la verdadera esencia de la ciudad: porque mientras la



descripción de Anastasia no hace sino despertar los deseos, uno tras otro, para obligarte a ahogarlos, a quien se encuentra una mañana en medio de Anastasia los deseos se le despiertan todos juntos y lo rodean. La ciudad se te aparece como un todo en el que ningún deseo se pierde y del que tú formas parte, y como ella goza de todo lo que tú no gozas, no te queda sino habitar ese deseo y contentarte. Tal poder, que a veces dicen maligno, a veces benigno, tiene Anastasia, ciudad engañosa: si durante ocho horas al día trabajas tallando ágatas ónices crisopacios, tu afán que da forma al deseo toma del deseo su forma y crees que gozas de toda Anastasia cuando sólo eres su esclavo.

La leyenda de Carlomagno



El emperador Carlomagno se enamoró, siendo ya viejo, de una muchacha alemana. Los nobles de la corte estaban muy preocupados

porque el soberano, poseído de ardor amoroso y olvidado de la dignidad real, descuidaba los asuntos del Imperio. Cuando la muchacha murió repentinamente, los dignatarios respiraron aliviados, pero por poco tiempo, porque el amor de Carlomagno no había muerto con ella. El Emperador, que había hecho llevar a su aposento el cadáver embalsamado, no quería separarse de él. El arzobispo Turpín, asustado de esta macabra pasión, sospechó un encantamiento y quiso examinar el cadáver. Escondido debajo de la lengua muerta encontró un anillo con una piedra preciosa. No bien el anillo estuvo en manos de Turpín, Carlomagno se apresuró a dar sepultura al cadáver y volcó su amor en la persona del arzobispo. Para escapar de la embarazosa situación, Turpín arrojó el anillo al lago de Constanza. Carlomagno se enamoró

del lago Constanza y no quiso alejarse nunca más de sus orillas.

El caballero inexistente

(fragmento)



os colegas tan nombrados, los gloriosos paladines, ¿qué eran ahora? La armadura, testimonio de su grado y nombre, de las hazañas llevadas a cabo, de la fuerza y el valor, héla aquí reducida a una envoltura, a chatarra vacía; y las personas roncando, con la cara aplastada en la almohada y un hilo de baba que caía de los labios abiertos. A él no, no era posible descomponerlo en piezas, desmembrarlo: era y seguía siendo en cada momento del día y de la noche Agilulfo Emo Bertrandino de los Guildivernos y de los Otros de Corbentraz y Sura, armado caballero de Selimpia Citerior y Fez... y poseedor de la más bella y reluciente armadura de todo el campamento, inseparable de él. Y mejor oficial que muchos que se jactan de insignes: es más, el mejor de todos los oficiales. Y sin embargo, paseaba infeliz en la noche.

Ilustraciones:

Jacek Yerka (Polonia, 1958).

Pág. 3 "Ladowaine Miasta"

(?)

Pág. 4 "Europa"

Pág. 5 "Zamek z Atestem" (?)

Retoños:

Mis dragones

Hay dragones rondando, será cuestión de cerrar la puerta, que se queden afuera, piensa algo preocupada mientras ajusta las posibles entradas.

Ella los ha creado, los dejó crecer en su casa, en su jardín, sin la certeza de cuánto daño podrían hacerle con el tiempo.

Ahora, los mira a través de una hendidura. Juega a lo que no es, a la valiente, pero en verdad se aguanta en una lucha silenciosa, en la que disimula, porque nadie los ve, sólo ella.

Un día sale, mejor afrontarlos de una vez. Horribles, gigantes, con garras que podrían hacerle añicos el cuello...teme, llora, intenta un gesto audaz para espantarlos.

A lo lejos dos dragones la miran indiferentes...es sólo un pequeño dragón, dicen.

- María M. Scicchi (Argentina)

La maqueta

El hipermercado había quedado a oscuras. A las 10:49 volvió la luz. Ana recibió un extraño sms: "Huye o morirás". Miró el remitente y se quedó perpleja. Se lo había enviado ella misma dentro de veintidós minutos. Aterrada, dejó allí sus compras, pero se detuvo frente a una maqueta del supermercado. Una sobrecogedora miniatura. Duplicaba cada estante, cada persona, los mostradores, los productos, el aparcamiento, los letreros, incluso el reloj de pared, que marcaba las 10:54. También estaba aquella anciana que gritaba improperios a la cajera. "Rapidito, inútil", gruñía. Ana reparó en una figurita similar a la señora y la golpeó contra la tarima a las 10:57. La sangre brotó de los ojos de la mujer antes de caer al suelo a las 10:58. Ana palideció y tiró sin querer otra copia a escala, un joven calvo con camiseta gris. Miró alrededor y vio al chico, que clavaba los ojos asustados en su réplica, hecha añicos. El hombre comenzó a echar espuma por la boca entre convulsiones. A las 11:01, Ana descubrió un diminuto doble de ella en el súper. Asustada, barrió con la mano todas las figuras y cayó al suelo. Cuando se

agarró a la mesa a las 11:04 para incorporarse, la maqueta se estrelló contra las baldosas. Se hizo añicos y un terremoto sacudió el edificio a las 11:05. Las vigas cedieron y las paredes se derrumbaron a las 11:07. El ruido de los cascotes tapaba los gritos de pánico mientras el rojo de la sangre teñía la terrible escena a las 11:08. Ana vio el pequeño reloj de pared entre dos cadáveres y gateó hasta él. Marcaba las 11:09. Lo retrasó veintidós minutos. Luego se envió un sms para salvar su vida. A las 11:11 se fue la luz. El hipermercado había quedado a oscuras.

- Manu Sánchez Vicente (España)

El juego

Miró a uno y otro lado. Cruzó. Entró a formar parte del tanto por cien afortunado.

En la ciudad sitiada la vida es un juego de estadística.

- Carmen Rosa Signes Urrea (España)

Mundo subterráneo

La rejilla rezumaba vapores verdosos y azulados. Aguce la vista, y un ligero resplandor llegó del fondo. Un leve chapoteo fue aumentando con el correr de los minutos.

Atine a ver el candado colocado en la reja, un instante antes que saltara la esclusa por el aire, rozándome la cara al tiempo que algo emergía de la boca de tormenta.

Sentí mis hombros atenazados y un fuerte tirón me arrastro hacia las entrañas de la alcantarilla. Mi cuerpo rebotaba en el piso con cada zancada de mi captor.

Estoy enterrado en el fango hasta el cuello y escucho los gritos de los que me precedieron, y los desenterraron para llevarlos.

Parece que la tierra húmeda y los gusanos dan una maceración especial a la carne

- Silvia Estela Mottes (Argentina)



Los Otros:

Alex Ross

Nelson Alexander "Alex" Ross³ nació en Portland, Oregón y de muy pequeño se trasladó a Lubbock, Texas donde a los tres años (según Lynette C. Ross, su madre) dibujo de una vez a todos los personajes de una serie de TV.

Inspirado por ilustradores de cómic como Jorge Pérez y Berni Wrightson comenzó con sus primeras tiras cómicas.

A los 17 Ross ingresa en la *Chicago's American Academy of Art* y estudia a los surrealistas clásicos como Salvador Dalí. El estilo "fotorealista" de Alex mejoro bajo la influencia de Normand Rockwell y J.C. Leyendecker.

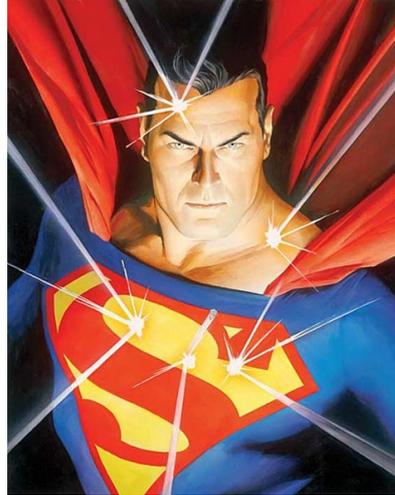
Después su graduación de la *American Academy of Art* en 1993, Alex colaboró con Kurt Busiek editor de la *Marvel Comic* para crear "Marvels", una novela gráfica, La serie limitada, vio la luz en 1994, narrando mucho sobre el Universo Marvel... viendo el realismo y el impacto que tenían estos "Marvels" (refiriéndose a los héroes), desde la perspectiva de una persona ordinaria y común.

Desde el punto de vista de un fotógrafo, conoceremos cómo es su vida y visión del mundo, al verse rodeado de héroes y villanos, la maravilla y terror de este mundo.

Busiek, Ross y el dibujante Brent Anderson crearon *Astro City*, publicado por primera vez por *Image Comics* en

1995, y luego por *Homage Comics*.

La serie exploraba un mundo original de super héroes que continuaba con la temática de Marvels, explorando como la gente ordinaria, y superhéroes... y villanos también, reaccionan a un mundo donde lo fantástico es algo común. Ross pintaba las portadas y ayudaba con los trajes y el look general de la serie, que fue publicada esporádicamente en años recientes por problemas de salud de



Busiek.

En 1998 *Warner Bros. Studio Store Galleries* comienzan a promover la obra de Alex entre las bellas artes.



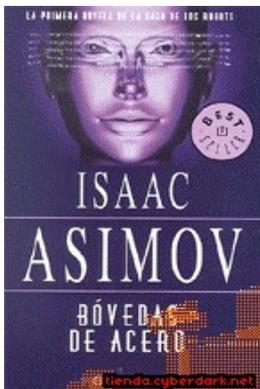
En el 60 Aniversario de Superman ((Peace on Earth), Batman (War on Crime), Capitán Marvel (Power of Hope) y Wonder Woman (Spirit of Truth), Alex (junto al escritor Paul Dini) termina un tabloide con formato libro para celebrar el cumpleaños de cada superhéroe. El talento de Alex se a puesto otra vez en

evidencia en la creación de la edición limitada promocional del póster para el 2002 de los Premios Oscar de la Academia.

Sus numerosos premios incluyen el premio Will Eisner en 1997 por *Kingdom Come* (con Mark Waid) y en 1998, *National Cartoonists Society Comics Book Award* por *Superman: Peace of Earth*.

³ Las ilustraciones de esta página son © de Alex Ross.

La Biblioteca del Nostramo



Autor: Isaac Asimov

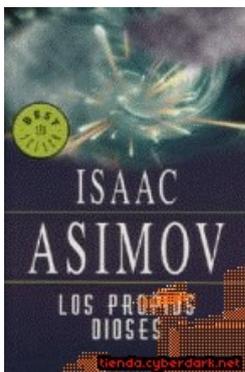
Título: Bóvedas de Acero (1954)

Título original: The Caves of Steel.

Sinopsis: Presionada por la necesidad creciente de recursos, la población de la Tierra se ha refugiado en las Ciudades,

enormes aglomeraciones subterráneas en un precario equilibrio. Colectivizados, agorafóbicos y temerosos de los robots, los terrestres miran con recelo a sus parientes espaciales descendientes de la oleada de colonización estelar, individualistas, longevos y en perfecta simbiosis con sus robots. La situación se complica cuando en el Enclave Espacial, en las afueras de la Ciudad de Nueva York, aparece asesinado un científico de los Mundos Exteriores. El detective neoyorquino Elijah Baley tiene que resolver este caso antes de que sus consecuencias destruyan a ambas sociedades, pero para ello debe aprender a trabajar con aquello que más odia: un robot humanoide, R. Daneel Olivaw.

Saga: El Sol desnudo (The naked Sun, 1957). Los Robot de Aurora (The Robot of Dawn, 1983). Robot e Imperio (Robots and Empire, 1985). Fundación y Tierra (Foundation and Earth, 1986).



Autor: Isaac Asimov

Título: Los Propios Dioses (1972)

Título original: The Gods Themselves

Sinopsis: El futuro. En un universo paralelo, con leyes físicas ligeramente distintas a

las nuestras, sus habitantes descubren la forma de intercambiar materia con nosotros. Materia que, una vez en el universo de destino, y merced a las diferencias físicas entre ambos, comienza a

desprender energía de forma espontánea. Una vez consumida la capacidad energética del material puede volver a ser intercambiado, para recomenzar el ciclo. ¿Qué podríamos hacer con un suministro de energía gratuita e inagotable?

Premios: Hugo, Nebula Locus.



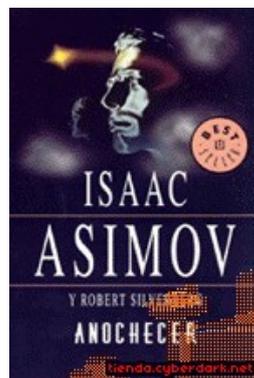
Autor: Isaac Asimov

Título: Estoy en Puertomarte sin Hilda (1968)

Título original: I'm in Marsport Without Hilda.

Sinopsis: *Estoy en Puertomarte sin Hilda* sirvió a Asimov para renovar este género de

forma brillante y sustancial combinándolo con la ficción científica, pero sin abandonar nunca su convención básica: la lealtad del autor hacia los lectores, que pueden encontrar en el texto las posibilidades de anticipar el desenlace gracias a las pistas y datos que se les suministran.



Autor: Isaac Asimov y Robert Silverberg

Título: Anochecer (1990)

Título original: Nightfall.

Sinopsis: Basado en un cuento del mismo nombre escrito en 1947. El planeta

Kalgash está al borde del caos, pero sólo unas pocas personas se han dado cuenta de ello. Kalgash conoce únicamente la luz diurna perpetua, pues, durante más de dos milenios, la combinación de sus seis soles ha iluminado el cielo. Sin embargo, ahora empieza a reinar la oscuridad. Pronto se pondrán todos los soles y el terrible esplendor del anochecer desencadenará una locura que marcará el final de la civilización.



Título: El laberinto del fauno **Año:** 2006 **País:** México-España **Director:** Guillermo del Toro
Actores: Sergi López, Maribel Verdú, Ivana Baquero, Álex Angulo, Doug Jones, Ariadna Gil, Federico Lupi **Guión:** Guillermo del Toro **Música:** Javier Navarrete
Fotografía: Guillermo Navarro **Montaje:** Bernat Vilaplana.