

# Las dos ciudades imaginarias intercaladas en la novela *2000* (1982), de Gheorghe Săsarman: estudio y traducción

Mariano MARTÍN RODRÍGUEZ

martioa@yahoo.com

## Resumen

Gheorghe Săsarman es el autor de *Cuadratura cercului* (1975 y 2001), una de las colecciones más interesantes de geoficciones urbanas posmodernas. En las geoficciones, la narración se subordina a la descripción de un espacio que determina esencialmente el tenor del texto. Săsarman extrajo dos ciudades de la colección citada (Sah-Harah y Moebia) y las intercaló en su novela de ciencia ficción *2000* (1982). Al hacerlo, amplió esas geoficciones con elementos narrativos hasta convertirlas en cuentos genuinos, donde las peripecias de unos protagonistas individualizados frente a esas ciudades configuran parábolas del conocimiento y su significado ético, articuladas en torno a ciudades de aire legendario. Completa este trabajo la traducción de ambos textos.

**Palabras clave:** Săsarman, geoficción, ciudades, parábola, traducción.

**Title:** The Two Imaginary Cities Inserted in Gheorghe Săsarman's Novel *2000* (1982): Study and Translation

## Abstract

Gheorghe Săsarman is the author of *Cuadratura cercului* (1975 and 2001), one of the most interesting collections of postmodern urban geofiction. In the genre of geofiction, the story is subordinated to the description of a space that defines essentially the text's purport. Săsarman extracted two cities of the above-mentioned collection (Sah-Harah and Moebia) and inserted them in his science fiction novel *2000* (1982). When doing this, he expanded these geofictions with narrative elements which turned them into genuine stories, where the adventures of the individualized characters faced to these cities shape parables on knowledge and its ethical meaning around legendary looking cities. A Spanish translation of both texts completes this work.

**Keywords:** Săsarman, geofiction, cities, parable, translation.

## Índice

1. Estudio
2. Bibliografía
3. Traducción
  - 3.1. *2000*, primera parte, capítulo 10
  - 3.2. *2000*, segunda parte, capítulo 10

## 1. Estudio

Aunque su colección de geoficciones<sup>1</sup> *Cuadratura cercului* (*La cuadratura del círculo*) (Săsarman 1975) se ha traducido al francés (Săsarman 1994) y, parcialmente, a varios

<sup>1</sup> Tomamos prestado el término del libro *De New York à Coruscant, essai de géo-fiction* (Musset 2005), cuyo autor pretende asentar una disciplina consistente en estudiar las ciudades tal como aparecen en la ficción cinematográfica, especialmente la científica, para entender mejor el urbanismo real de las ciudades contemporáneas y las relaciones entre "imaginarios urbanos y ciudades imaginarias", como él mismo escribe en un artículo suyo en español (Musset 2007). Sin embargo, el planteamiento de Musset no es filológico, y no solo porque su estudio se centre en las ficciones cinematográficas. Nuestro propósito, centrado en la literatura, es muy distinto, así como nuestro corpus de obras clasificables en esta modalidad ficcional, pero el término parece afortunado: su prefijo remite tanto a la geometría como a la geografía, las dos disciplinas del espacio que han dado lugar a las dos ramas principales de la geoficción, las cuales incluso llegan a fundirse en ocasiones, por otra parte. Así pues, mediante el término de geoficción designamos todos los textos configurados principalmente como descripción de un espacio, a la que se subordina los demás elementos estructurales del texto, incluidos los eventuales pasajes narrativos. Por ejemplo, el innominado protagonista de *La biblioteca de Babel* (1941), de Jorge Luis Borges, solo existe

idiomas más, la figura de Gheorghe Săsărman (1941) sigue siendo casi desconocida fuera del ámbito de la ciencia ficción, a la que este autor aportó algunos de los relatos mejor escritos en Rumanía<sup>2</sup>. Esta fama, originada sobre todo en una modalidad literaria marginada tradicionalmente por los guardianes del canon, no ha debido de ser ajena a la escasa atención que se ha prestado a su abundante producción no fictocientífica, con obras tan interesantes como la distopía anticomunista simbólica al modo kafkiano *Cupa cu cucută* (*La copa de cicuta*) (2002) y, sobre todo, la mencionada *Cuadratura cercului*, cuya fortuna accidentada estudiamos en el prólogo a nuestra traducción de este libro (Săsărman 2010). Un diccionario de escritores rumanos lo describe sintéticamente como sigue:

El texto ofrece, a la manera de Jorge Luis Borges, una colección de bosquejos pretendidamente *documentados* de unas ciudades imaginarias. En este formato narrativo-ensayístico se integran de manera óptima diversos núcleos parabólicos, con una fábula (que hace hincapié en la degradación de lo humano) sugerida o hasta marcada<sup>3</sup>. (Iovănel 2007)

La mención a Borges parece feliz, pues Săsărman aprendió de él, entre otras cosas, a conjugar el rigor intelectual en el desarrollo impecablemente racional de una hipótesis imaginaria, hasta el punto de generar una impresión de realidad que compensa lo especulativo de la premisa, con la calidad estilística de una prosa medida hasta en los más mínimos detalles, cuya facilidad aparente oculta una elocución compleja, donde cada palabra ocupa el sitio que le corresponde y en que los tropos y las figuras retóricas animan discretamente un discurso sobrio, pero cuidado al extremo. Asimismo, el ejemplo borgiano puso servirle de acicate para explotar literariamente la descripción de un espacio imaginario como metáfora de la realidad, sea del universo, como en *La biblioteca de Babel* (1941), sea de la configuración que tomó aquel una vez que los seres humanos fueron capaces de crear su propio hábitat artificial, las ciudades, objeto de *Cuadratura cercului*. Săsărman, arquitecto de formación y comentarista de urbanismo en la prensa rumana durante muchos años, hasta su exilio a Alemania en 1983, recurrió a su amplísima cultura en la materia para servirse de la imagen de la ciudad, de los distintos tipos de ciudades que se han sucedido en el mundo o en la literatura, para proceder a un análisis implacable de las aberraciones que puede llevar a las sociedades el concentrar todos sus esfuerzos en un único sentido, sea ideológico, sea de otra índole. Desde

---

en función de la biblioteca que lo alberga, o aprisiona, y que informa todos sus actos. Asimismo, en el subgénero fictocientífico de la literatura sobre las distintas dimensiones del espacio, cuyo inicio inigualado es *Flatland* (1884), de Edwin Abbott, lo fundamental es la descripción, con fines satíricos (como en Abbott) o de juego intelectual, estando supeditada a dicha descripción la intriga, por lo general rudimentaria y determinada también por las características del espacio en que se desarrolla. Desde este punto de vista, se trata también de geoficciones, mientras que su encasillamiento general en la ficción científica se debe seguramente a su fuerte componente especulativo, que también parece predominar en *La biblioteca de Babel*, en que las consecuencias mencionadas de la disposición del espacio se desprenden racionalmente del mismo. En cambio, en otras geoficciones muy famosas, como *Le città invisibili* (1972), de Italo Calvino, que parecen más bien recreaciones líricas, poemas en prosa con un contenido intelectual secundario en su economía textual, la geoficción pierde espesor de ideas en favor de la visión poemática. No obstante, todas estas obras tienen un elemento estructurador común, la descripción, sea ésta de un espacio geométrico, como en Abbott y en Borges, sea de uno geográfico, de geografía humana, como en Calvino y, anteriormente, en los informes sobre las curiosas costumbres de los habitantes de Grande Garabagne, cuyo absurdo Henri Michaux describe con objetividad irónica y sin apenas interferencias narrativas en *Voyage en Grande Garabagne* (1936).

<sup>2</sup> El más famoso y antologizado es, quizá, *Evadarea lui Algernon* (*La evasión de Algernon*), de la colección *Himera* (*La quimera*) (1979), que se puede leer en español en nuestra traducción (Săsărman 2010).

<sup>3</sup> La traducción es nuestra.

este punto de vista, las ciudades descritas por Săsărman se prestan a una interpretación distópica, algo que respalda el hecho de que la crítica a los regímenes comunistas adoptase a menudo ropajes de apólogo esopiano e incluso que la censura se cebara en *Cuadratura cercului*, amputándole una cuarta parte, luego recuperada en la edición definitiva (Săsărman 2001). No obstante, esta lectura no solo es coyuntural, sino reductora en demasía, aun ideológicamente: algunas ciudades remiten a los tópicos de la cartilla marxista, tal como se entendía en el socialismo real, pero otras recuerdan más bien a las ciudades del capitalismo tardío y hasta a las ciudades virtuales de la era de internet, como *Verticity*, cuyos habitantes viven encerrados en sus casas entregados a la informática y a los simulacros, algo que, escrito en 1975, llama a la admiración. Por otra parte, muchas de las ciudades de la colección responden sobre todo a estímulos libresco, de forma que *Cuadratura cercului* alberga una verdadera enciclopedia de motivos y modos literarios que introducen variedad en el procedimiento común de desarrollo de una hipótesis urbana hasta sus últimas consecuencias. Así, algunas ciudades parecen de ciencia ficción, como la nave generacional de *Cosmovia*; sobrenaturales, como la de los fantasmas, *Oldcastle*; oníricas, como *Arcanum*; históricas, como *Vavilón*, trasunto irónico de la antigua Babilonia, y un largo etcétera. Todos los temas que el autor toma prestados los adapta a su propósito de crear una urbanística imaginaria que ayude a entender mejor la sociedad y al ser humano, mediante la parábola, de forma semejante a lo que hizo por esa misma época Italo Calvino en *Le città invisibili* (1972). No obstante, el planteamiento de Săsărman, predominantemente especulativo y borgiano, está muy lejos del lirismo, quizá algo artificioso, de las ciudades del escritor italiano, cuyo mayor subjetivismo en el tono lo aparta en cierta medida de la tradición racionalista más frecuente en la geoficción, aunque esta especie no excluya, naturalmente, la pintura de un espacio escandaloso para la razón. Así, el mismo Săsărman aprovecha en *Sah-Harah* el motivo del aventurero occidental (inglés, para más señas) que explora valientemente territorios ignotos a la búsqueda del conocimiento, simbolizado en la ciudad perdida, a través de una serie de pruebas por las que va acrisolando su carácter y demostrando que merece llegar a la meta anhelada, la urbe fabulosa rebosante de tesoros. Pero el lord aventurero no vuelve triunfante a casa cargado de las joyas, obras de arte y saberes encerrados en la tumba situada en el centro de Sah-Harah, sino que acaba muriendo en ella, como le estaba misteriosamente destinado. No hay explicación alguna; ni la ciudad ni lo que le ocurre al protagonista en ella obedecen a una lógica filosófica, urbanística o histórica, a diferencia de la mayoría de las ciudades de *Cuadratura cercului* (incluida *Kriegbourg*, que guarda algunas semejanzas temáticas con *Sah-Harah*). Queda la sugestión, poderosamente expresada en su final, de la ineluctabilidad del destino, el cual merece tras innumerables trabajos y que no es otro sino la muerte.

Otra ciudad que difiere también por su carácter menos especulativo de la tonalidad general de *Cuadratura cercului* es *Moebia*, cuyo motivo principal es el del enigma que el protagonista debe resolver para poder acceder a un lugar determinado, so pena de perder la vida si su respuesta no es correcta. Este motivo es universal, aunque parece proceder en este caso de cuentos orientales, especialmente de *Las mil y una noches*, donde no faltan los relatos en los que el protagonista fracasa y lo pierde todo por no haber sabido medir sus fuerzas intelectuales, a diferencia de Edipo y la Esfinge o de los héroes de los cuentos maravillosos. Al fracasar en su intento, el viajero no accede a la ciudad anhelada y, con ello, tampoco el lector sabe cómo es. La urbe sigue envuelta en un misterio que puede excitar la imaginación, pero que contrasta con las descripciones detalladas, determinantes, de la mayoría de las ciudades de *Cuadratura cercului*. Săsărman renuncia ahí a la especulación en favor de la sugerencia, de manera análoga a como había dejado una página en blanco en *Arca* para espolear la fantasía de los lectores en el ecuador de aquel libro, además de ilustrar de ese modo las distintas posibilidades que podía ofrecer la geoficción, desde su estado más puro de descripción espacial

objetiva hasta su combinación con modalidades ficcionales diversas, en dosis variables, hasta su dilución en un discurso narrativo en que el espacio, la ciudad, es sobre todo el marco en que se desarrolla una acción, con unos personajes individualizados, tal como ocurriría en una novela o un cuento. Pero estas ciudades en forma de relato son, repetimos, más bien excéntricas respecto al modelo geoficcional de *Cuadratura cercului*, donde la narración se suele supeditar a la descripción y no al revés. En cambio, la geoficción se transforma en ficción narrativa propiamente dicha al abandonar estas dos ciudades el conjunto de *Cuadratura cercului* para integrarse, reescritas, en la primera novela del autor, titulada *2000* (Sășărman 1982).

*2000* es, en primer lugar, un buen ejemplo de ficción prospectiva<sup>4</sup>, entendiendo por tal aquella que presenta las consecuencias de una serie de fenómenos contemporáneos extrapolados de forma especulativa a un futuro próximo, con efectos satíricos o admonitorios y, en general, con ánimo crítico más o menos expreso. La novela versa sobre un experimento de física de partículas que provoca rupturas aleatorias del espacio-tiempo, de manera que aparecen áreas a través de las cuales se puede acceder a otras épocas y viceversa, o perderse en ellas. Las repercusiones no tardan en ser catastróficas y, en consecuencia, se cuestiona la validez ética de la investigación científica y la oportunidad de poner término a experimentos peligrosos como el descrito en el libro, aun a riesgo de frenar el avance del conocimiento. Un tribunal "intertemporal", en el que participan personalidades como Sócrates, Isaac Newton, Immanuel Kant o Albert Einstein se pronuncia sobre el asunto (cuál es la sentencia lo averiguará el curioso lector si lee el libro, sea en rumano, sea en su traducción alemana, cuya versión es la única completa<sup>5</sup>).

La novela se divide en tres partes, tituladas respectivamente "Experiența" (La experiencia), "Rătăcirea" (El extravío) y "Judecata" (El juicio). Las dos ciudades procedentes de *Cuadratura cercului* constituyen los últimos capítulos de las dos primeras partes, de modo que su aparición en medio de una narración prospectiva, ambientada en un futuro cercano, puede causar sorpresa. No obstante, la inserción de ambas escenas de un pretérito localizado a principios del siglo XX, pero que se metamorfosea en intemporal al contacto de sus protagonistas con unas ciudades que parecen estar fuera de cualquier tiempo cronológico, desempeña una función importante en la economía de la novela. No se trata únicamente de reflejar la irrupción del pasado en el presente narrativo que se produce en varios episodios de *2000*, como la escena en que el ejército de Alejandro Magno se enfrenta con un tren de pasajeros. Tampoco se pueden reducir a una función de valorización estética gracias a un excursus de aire mítico, con un estilo más connotativo que el resto de la obra, cuyo relato parece más funcional o, al menos, mucho más sobrio retóricamente, de manera que se introduce así una variedad en el tono que enriquece la novela y la aleja de una narratividad convencional. Además de todo esto, los dos cuentos

---

<sup>4</sup> Adoptamos el término definido en el estudio teórico sobre la ciencia ficción de Fernando Ángel Moreno (Moreno 2010), aunque reducimos en alguna medida su alcance, que es más amplio en el trabajo del profesor Moreno, al objeto de distinguirla de otras especies de la literatura especulativa, incluida la ciencia ficción convencional que se desarrolla en el cosmos y, en general, en un futuro lejano. La ficción prospectiva ha tenido, y sigue teniendo, un gran predicamento en el posmodernismo, del que Gheorghe Sășărman puede considerarse integrante por su empleo ecléctico de los modelos literarios, por su culturalismo (aunque esto último se circunscriba más bien a la primera fase de la corriente, con Umberto Eco como figura más famosa) y por su desconfianza de las grandes construcciones ideológicas, como las que tuvo que padecer su país, entre otras características. Sin embargo, tampoco hay que olvidar que no comparte con el posmodernismo el relativismo moral ni la desconfianza hacia el humanismo universalista de muchos de los escritores posmodernos.

<sup>5</sup> Sășărman 1986. En esta traducción falta un pasaje prosoviético que el autor tuvo que intercalar por imposición política y, en cambio, aparecen un prólogo y un epílogo metaficcionales que constituyen, tal vez, uno de los aspectos más intrigantes y atractivos de la novela, además de relacionarla en mayor medida con el posmodernismo y su gusto por la metaliteratura. Existe, además, un par de valiosos análisis sintéticos de la novela (Opritiță 2007: 257-258, y Robu 2008: 176).

urbanos intercalados plantean en forma de parábola el tema central de *2000*, que no es, en nuestra opinión, sino el del conocimiento y los sacrificios que ésta exige, esto es, la dimensión moral de la búsqueda constante del saber, que es lo que se ventila, de forma tal vez demasiado literal, en el juicio de la última parte de *2000*.

Los protagonistas de cada una de las dos fábulas, que se conocen y han mantenido contacto epistolar, presentan rasgos comunes que explican esa amistad. Ambos son exploradores y pretenden ir rellenando los espacios en blanco restantes de los mapas, lord Knowshire mediante la exploración directa, en innumerables expediciones descubridoras, y el barón von Kennengau por medio de la investigación documental, libresca, de los testimonios de los viajeros del pasado. Tenemos, por una parte, un personaje caracterizado por su actividad práctica, cuyo resultado, no solo simbólico, es la proverbial delgadez del inglés, correspondiente a su actividad imparable, y, por otra, un ratón de biblioteca, sedentario y amante de la buena mesa, reacio a cualquier esfuerzo físico, con la consiguiente gordura gargantuesca. Sin embargo, a ambos los consume una misma pasión: acceder a una ciudad desconocida, legendaria, que se presenta con los visos de una quimera que solo se dejará poseer y, eventualmente, dar a conocer al mundo, por aquellos que la merezcan. Sah-Harah solo aparece ante la vista en pleno desierto, después de que el explorador haya dado una vuelta completa, como si fuera una primera prueba de perseverancia, que luego se exagera en la espiral inmensa que el lord debe recorrer hasta el agotamiento total, hasta un estado de dominio tal de las miserias del cuerpo que el galardón final acaba por ser el descanso de la muerte y no los tesoros que lo rodean, cuyo valor es secundario frente al conocimiento trascendente sugerido por la sonrisa que se le queda fijada, para la eternidad, al explorador que ha alcanzado su destino, en los dos sentidos de la palabra. En cuanto a la Ciudad Prohibida del Gran Moeb, solo se puede entrar en ella después de resolver correctamente una serie de enigmas, lo que nadie parece haber conseguido a juzgar por el montón de cráneos que se acumulan al lado de la puerta y a los que se sumará el del barón germánico, quien no había reparado en ellos, porque solo había pensado en superar el obstáculo, en vez de en entenderlo.

Aunque ambos relatos acaban en la muerte de sus protagonistas, los finales son en el fondo tan opuestos como lo son físicamente lord Knowshire y el barón von Kennengau. El primero muere en una suerte de transfiguración, donde se funden el logro de haber alcanzado la meta y el cumplimiento de una misión, única, en el mundo, mientras que la decapitación del barón solo trunca inútilmente su destino, en medio de la vulgaridad macabra de las cabezas cortadas, como un aspirante fracasado más. Pero el lord había asumido su tormento, había afrontado con valor todas las dificultades en pos del ideal perseguido, mientras que el barón camina por el laberinto que precede a la Ciudad Prohibida con fastidio, cansado de todas esas contrariedades y preguntas que se le presentan como otras tantas molestias enfadosas que lo separan de lo único que tiene valor para él, acceder a la ciudad y recoger el fruto del conocimiento con el menor esfuerzo posible. Así parecen contraponerse dos visiones de la ciencia, una en que importa casi más el camino, la búsqueda y el compromiso que el propio resultado, y otra en que cuenta éste último ante todo y pese a todo. Se diría, entonces, que es la investigación pura, desinteresada, la que se sugiere como más adaptada a la realización del ser humano, frente a un pragmatismo científico que puede llevar al desastre, tal como ocurre en la fábula principal de la novela. Pero no hay que olvidar que no se trata aquí de un juicio racional, sino de parábolas, que se prestan esencialmente a multitud de interpretaciones. Si hemos dado cierta prioridad a ésta ha sido por el lugar que ocupan los textos considerados dentro de la novela, pero caben muchas otras. Por ejemplo, una existencial: ambos exploradores acaban muertos, como hemos de terminar todos, pero la muerte de uno supone la plenitud, por así decir, mientras que la del otro parece absurda. Esta oposición refleja, como una especie de justicia poética, la diferencia abismal entre

la actitud estoica del primero y la egoístamente hedonista del segundo. Sabemos que las cosas no funcionan con tal simetría en la vida real, pero la parábola no es un arte mimético, sino ejemplar, aunque sin los inconvenientes posibles del didactismo. En efecto, no se ofrece una lección magistral, sino una historia que el lector (u oyente) puede entender a su albedrío, buscándole el sentido que más le convenga o, incluso, dejándose embargar simplemente por el encanto de la narración, que lo transporta a un mundo posible de ensueño, a una geografía imaginaria cuya coherencia facilita el ensimismamiento de la fantasía, por una parte, y el estímulo del intelecto que persigue aprehender el misterio, por otra. En cualquier caso, no existe una explicación unívoca, lo que contrasta con la claridad exigida por la ficción prospectiva, al igual que la ciencia ficción, para alcanzar su mayor efecto, sea éste satírico, admonitorio o, a menudo, epistemológico; esto es, la iluminación conceptual que abre nuevos horizontes a la inteligencia y la sobrecoge, en los mejores casos, con un sentimiento de lo sublime.

Los cuentos de lord Knowshire y el barón von Kennengau funcionan de otra manera y amplían las potencialidades de parábola de las geoficciones de *Cuadratura cercului*, distinguiéndose por el hincapié hecho en el proceso vital de los protagonistas. En esa colección, *Sah-Harah* y la Ciudad Prohibida constituyen el núcleo del texto, al que se subordinan las peripecias de los personajes, cuya actuación tiende a realzar el protagonismo de unas ciudades cuya presencia atractiva y ominosa, descrita con todo detalle, queda realizada por contraste con las figuras humanas, que parecen más bien servir de meras marcas de referencia –análogamente a como en las fotografías de excavaciones arqueológicas suele retratarse también una persona para dar idea del tamaño real de los muros–. En cambio, en *2000*, son las ciudades las que sirven de piedra de toque para aquilatar el valor humano de unos personajes cuyos antecedentes, además, se nos cuentan con bastantes pormenores, frente a lo poco que se dice de lord Knowshire en *Sah-Harah* y al anonimato del visitante de *Moebia*. En *2000*, la parábola adopta el aspecto de una narración, de una evolución de unos personajes individualizados en el tiempo, mientras que en *Cuadratura cercului*, es la descripción de la ciudad la que vehicula el sentido, la que hace conjeturar sobre las formas en que el espacio condiciona la existencia, de modo que la parábola se transforma formalmente en geoficción.

La comparación entre ambas versiones de unas mismas fábulas puede contribuir entonces a una mejor determinación de unas modalidades de escritura que se suelen meter sin más discernimiento en el amplio saco de la narrativa, sin atender a sus características formales y estructurales esencialmente distintas. Por eso, y si bien se trata de textos que se puedan gustar como cuentos perfectamente autónomos, recomendamos que su lectura se haga teniendo presentes los textos de *Cuadratura cercului*, es decir, de *La cuadratura del círculo*, a cuya versión española sirve de complemento necesario lo que sigue, completándose así en nuestra lengua el conjunto de las ciudades imaginarias ideadas por Gheorghe Săsărman, cuya calidad estará a la vista de todos los que tengan la suerte y el placer de leerlas, aunque sea a través del tamiz de una traducción que apenas podrá dar una pálida idea de la maestría estilística del original<sup>6</sup>.

## 2. Bibliografía

- IOVĂNEL, Mihail (2007): "Gheorghe Săsărman", en Academia Română, *Dicționarul general al literaturii române*, vol. VI, pp. 87-88. București: Univers Enciclopedic.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, Mariano (2010): "Los azares de la recepción o cómo (no) reconocer una obra maestra: Gheorghe Săsărman, *La cuadratura del círculo* y la crítica", en SĂSĂRMAN, Gheorghe, *La cuadratura del círculo*, pp. 7-19. Colmenar Viejo: La biblioteca del laberinto.

---

<sup>6</sup> Conste nuestro agradecimiento a Gheorghe Săsărman por su amable autorización a publicar la presente traducción de estos dos textos suyos.

- MORENO, Fernando Ángel (2010): *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal.
- MUSSET, Alain (2005): *De New York à Coruscant, essai de géo-fiction*. Paris: PUF.
- (2007): "Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el lado oscuro de las ciudades americanas". *Eure* XXXIII, núm. 99, pp. 65-78.
- OPRIȚĂ, Mircea (2007): *Istoria anticipației românești. Un capitol de istorie literară*. Iași: Feed Back.
- ROBU, Cornel (2008): "Gheorghe Săsărman", en *Scriitori români de science-fiction*. Cluj: Casa Cărții de Știință.
- SĂSĂRMAN, Gheorghe (1975): *Cuadratura cercului*. Cluj: Dacia.
- (1982): *2000*. București: Eminescu.
- (1986): *Die Enklaven der Zeit*. München: Heyne.
- (1994): *La Quadrature du cercle*. Paris: Noël Blandin.
- (2001): *Cuadratura cercului*. Cluj: Dacia.
- (2010): "La evasión de Algernon". *Delirio*, 6.

### 3. Traducción

#### 3.1. 2000, primera parte, capítulo 10

No, era imposible equivocarse: ese trozo de madera lacada era la culata de la carabina que, dos días antes, había clavado en la arena para que hiciese las veces de cruz a la cabecera del pobre Ohris. Sin balas, tampoco le habría servido de nada. Solo había hincado el cañón, pero el viento había enterrado entre tanto también el gatillo, y el cerrojo, y la correa, no dejando a la vista que el extremo amarillento de la culata. No tenía sentido gastar sus fuerzas en sacarla; en la placa de acero que reforzaba la base de la culata estaban grabadas sus iniciales y su blasón, pero aun sin ese indicio inconfundible habría sido capaz de reconocer su arma hasta en la oscuridad. Así pues, no cabía duda de que, durante dos días, se había limitado a dar una vuelta colosal a través del desierto. Conocía muy bien este efecto de la asimetría del cuerpo en el avance sin puntos de referencia seguros y había intentado aplicar una corrección constante que le garantizara un desplazamiento en línea recta, pero la corrección había sido demasiado pequeña, o demasiado grande, de manera que la recta deseada había acabado redondeándose en una circunferencia. En parejas o en un grupo más numeroso, el riesgo de tal error era casi inexistente, porque los desvíos se compensaban recíprocamente; por lo demás, mientras funcionó la brújula, ni siquiera se planteó el problema. Lord Knowshire sintió, acaso por primera vez, que perdía el dominio de sí mismo. Una intranquilidad irreprimible turbaba ahora la calma y la tenacidad que lo habían ayudado a sobrevivir a todos los peligros. No podía dejar de pensar con una vaga nostalgia que su buen amigo Ohris estaba libre de cualquier desilusión en aquel sueño irremediable bajo el ánimo de la carabina.

Pero, ¿le quedaban fuerzas bastantes para continuar solo? Y, ¿para qué? Aun admitiendo que caminase hasta la meta, que descubriera lo que buscaba, ¿de qué le serviría su triunfo solitario? La voz jesuítica de la duda le desagradó. ¡Todavía no se daba por vencido! Mientras pudiera mantenerse en pie, tenía que avanzar. Se lo debía a Ohris, a todos los demás, incluso a los que lo habían vendido, porque traicionar a los muertos habría sido infinitamente más grave que renegar de los vivos. ¡Había perdido dos días caminando en círculo, pero aún no todo estaba perdido! Podía dudar de todo, pero no del sentido de su propia existencia, deudora de demasiados sacrificios como para vacilar. Su vida ya no le pertenecía, solo era su custodio.

Continuó su camino. Los años de numerosas expediciones habían perfeccionado su adaptación al duro ambiente del desierto; se movía lentamente, pero con eficacia asombrosa, como un camello de dos piernas, sin gestos superfluos, con respiración apenas perceptible y parpadeando muy de cuando en cuando. Sus pisadas eran ligeras y las

suelas de sus botas enormes dejaban en la arena finas huellas superficiales, que borraba inmediatamente el soplo inextinguible del viento. Escrutaba el horizonte entre los párpados entreabiertos, con una mirada penetrante de águila. Cubría su piel cobriza un vello incoloro que lo protegía en igual medida del calor y del frío; no sudaba casi en absoluto y podía caminar un día entero sin beber siquiera una gota de agua.

Intentaba ahora mantener la dirección de su marcha de manera más consecuente. Al principio, repitió el mismo camino que había recorrido dos días antes, y el lord consiguió reconocer algunas de las suaves colinas que le habían servido de referencia, aunque se parecían tanto unas a otras en la monotonía del desierto. Desde tal dorso de cetáceo exploraba las inmediaciones, más por costumbre que con la esperanza de divisar algo en concreto, de manera que, al principio, ni siquiera quiso dar crédito a sus ojos, creyéndose víctima de un espejismo, o presa de las alucinaciones. ¡Si ya había pasado una vez por allí y solo había visto dunas! Pero el espejismo no se desvanecía. Según avanzaba, la realidad de la percepción se consolidaba, hasta convencerlo. Y, aunque era imposible que la gigantesca construcción hubiera surgido de las arenas de la noche a la mañana, renunció a hacerse preguntas sin respuesta.

Apenas pudo refrenar su emoción cuando, frente a él, a solo unas millas, las murallas rojas de Sah-Harah brillaban tentadoras a la luz del mediodía. Olvidó por un momento las peripecias trágicas del viaje, olvidó el destino infeliz de sus compañeros y la deserción de los guías, olvidó hasta la muerte espantosa de Ohris, olvidó todo, salvo la fascinante imagen que, por fin, podía contemplar a sus anchas. Había soñado con ella durante años, repitiendo unas citas de Abu-Abbas, que llegó a aprenderse de memoria en el original, comparando las tres interpretaciones de la inscripción copta de la estela 36H de Abidos con el papiro, dos milenios más antiguo, descubierto en el sepulcro anónimo de Deir-el-Bahari y sin explicar con certeza hasta entonces. Se había consagrado a ella pese a todas las adversidades, preparándose meticulosamente y con paciencia para su avance tenaz, previendo todas las trampas del azar y todos los sacrificios. ¡Y ahora había llegado a su destino! Se permitió probar un momento el raro sabor de la victoria tan anhelada; aquellos instantes de goce los había pagado caros. Se echó a la espalda la mochila donde llevaba todo lo que le había quedado de su fortuna fabulosa y se puso a caminar con decisión hacia los muros brillantes de granito, que le lanzaban desde lejos un último e irresistible reto.

Según se iba acercando, la forma circular de la ciudad se volvía cada vez más clara. El lord calculó con la vista su diámetro; no podía ser menor de dos millas. Por fuera, Sah-Harah presentaba a su solitario visitante una muralla continua, formada por bloques de piedra perfectamente pulidos, ensamblados sin falta, de una altura de entre sesenta y setenta pies, sin ningún relieve, sin entrantes ni salientes, sin desniveles. Desde lejos, la ciudad parecía consistir en un único edificio colosal, cilíndrico y coronado por un casquete esférico, bastante achatado. A medida que el lord se acercaba, la muralla, que parecía alzarse en primer plano por un efecto de perspectiva, le ocultaba el casquete. Llegó exactamente junto a la muralla y tocó con la palma la piedra roja, caliente por el sol. Dejó definitivamente de sentirse presa de alucinaciones; pese a su lógica rigurosa, admitió la posibilidad de que el acceso se hubiera planeado de forma que solo tuvieran la oportunidad de descubrir la ciudad quienes, trazando un círculo perfecto, regresaran sin esperanza al lugar de la revelación prometida. El fondo místico de tal idea no parecía molestarlo. Con la palma tocando todavía la muralla, apreció fascinado la increíble perfección de su ejecución. Empezó luego a rodearla en busca de una puerta, convencido de que no podía faltar por lo menos una. Según sus cálculos, había recorrido casi un cuarto de la circunferencia del enorme cilindro cuando, por fin, descubrió una abertura alta y estrecha, tan estrecha que solo una persona muy delgada se habría atrevido a colarse dentro. Aquí se detuvo, arrojó la mochila y reflexionó sobre lo que había de hacer.

La entrada (porque no se podía decidir a llamarla puerta) era de una simplicidad chocante. Una abertura, una grieta larga y oscura, que interrumpía la continuidad de la muralla en su tercio inferior. Nada espantoso, ningún elemento dirigido a atemorizar o a detener a quien se atreviese a avanzar: ni rastro de puertas atrancadas, de cerrojos, esfinges ni quimeras. Y, con todo, al mirar la entrada, el temerario lord Knowshire sintió cómo un escalofrío desagradable lo sacudía de la cabeza a los pies. La inexistencia de cualquier amenaza visible parecía impregnada del presentimiento de unos peligros desconocidos y, por ello, más temibles. Pero era demasiado tarde para echarse atrás y, después de vacilar unos instantes, franqueó el umbral invisible.

Pese a su esbeltez proverbial, a pesar de que las jornadas de marcha por el desierto tórrido lo habían enflaquecido aún más, se vio obligado a avanzar de lado, con la barbilla clavada en un hombro y arrastrando la mochila de la correa. A diferencia de todas las leyendas que circulaban sobre esa clase de lugares, no guardaban la entrada esas trampas o celadas pérfidas que pierden hasta a los asediadores más prudentes e ingeniosos. Al contrario, la abertura aplastante se ensanchaba en seguida y se convertía en un corredor no demasiado amplio, es verdad, pero que permitía caminar cómodamente. La luz procedía de algún sitio de arriba, el aire era respirable, el piso subía en una pendiente apenas perceptible, las paredes eran lisas y el corredor viraba ligera y constantemente hacia la izquierda: su curvatura parecía seguir estrechamente el contorno de la muralla exterior.

Tras varias horas de marcha, el lord comprendió que la forma del corredor no era completamente circular, porque, de serlo, habría tenido que llegar de nuevo, según todas las probabilidades, a la entrada o a un punto por donde ya hubiese pasado. El corredor seguía constantemente su trazado, girando siempre un poco hacia la izquierda. No se equivocaba: el camino se torcía en una enorme y suave espiral, cuyo extremo seguía siendo imprevisible para él, porque no podía calcular exactamente su curvatura, no sabía cuál era el grosor de los muros ni tampoco podía distinguir si la espiral se prolongaba justo hasta el centro de la colosal construcción o se terminaba antes. Solo le quedaba una posibilidad, seguir adelante en consecuencia, girando de hecho en torno a las murallas.

Las tardes eran muy breves en esa latitud y, como la luz del corredor venía de fuera, el lord se vio de pronto en una secreta penumbra. Tuvo todavía tiempo de echar al suelo el peso que llevaba a la espalda y de preparar el saco de dormir, por si la noche fuera tan fría como al raso. La oscuridad era completa. Durante horas no le había llegado otro ruido que el de sus propios pasos, amplificado por el eco. Entonces aguzó el oído, pero fue en vano: ni el más leve sonido hizo vibrar sus tímpanos. En la tranquilidad inalterada de la noche, la respiración y los latidos espaciados, rítmicos, de su corazón eran las únicas señales de vida. Cerró los ojos. La imagen del corredor, balanceándose en la cadencia de los pasos, no salía de su cabeza. Después, roto de cansancio y de dominar sus nervios, el hombre se durmió profundamente, sin soñar.

La noche transcurrió sin novedad. Al amanecer, por primera vez desde que salió en su expedición, el lord se despertó con una sensación aguda del paso fatal, irreversible, del tiempo. Exploró una vez más el contenido bastante sumario de su mochila: un binóculo, un mapa, una brújula rota, un diario en el que no había anotado nada desde hacía tiempo, un libro del que no se había separado nunca, unos cuantos cuartuchos para el revolver colgado de la cintura, una cantimplora medio llena de agua estadiza, bizcochos, chocolate, latas de conservas, un cuchillo y... eso era todo. Escatimándola mucho, la comida le alcanzaría para unos días. El agua, como mucho, para tres. La situación no era tranquilizadora en absoluto. Se puso a andar. Tenía que seguir. Durante un instante temió haberse equivocado de sentido, pero solo había sido una impresión: el camino viraba suavemente hacia la izquierda, de manera que todo estaba en regla.

La dificultad de este camino cómodo solo empezó a manifestarse entonces: pasó un día, pasaron dos y, ya antes de acabar la semana, el hambre y, sobre todo, la sed lo atormentaban. Sus pasos, ágiles antes, se volvieron inseguros, se le turbó la mirada, antes tan penetrante, la curvatura vaga del corredor llegó a obsesionarlo. Lo abandonó el sueño y ni siquiera paraba durante la noche. En el interior de la masa de granito, la temperatura era prácticamente constante; después, pese a la oscuridad, la imagen del camino se le quedó grabada tan profundamente en la retina, siempre igual, que la tenía constantemente ante los ojos, sirviéndole de guía durante la noche. No dejaba de caminar, sin distinguir el día de la noche, sin contar las jornadas, con el pensamiento fijo en el final del corredor, que se empeñaba en seguir siendo imprevisible. La cólera lo dominaba, por el miedo a volverse, aunque sabía que habría muerto de sed mucho antes de llegar a la salida. Y lo horrorizaba la idea de que, impotentes, sus piernas se negaran a seguir llevándolo, de que se derrumbaría, se arrastraría un tiempo y perecería sin haber llegado al cabo del maldito corredor.

Se tropezó y cayó, golpeándose dolorosamente en las rodillas. Solo entonces se dio cuenta de que caminaba en las tinieblas más completas. Tendió la mano, tanteando en busca de la pared, donde quería apoyarse. Los dedos encontraron los huesos de un esqueleto. Se levantó con dificultad: tenía que seguir. Estaba convencido de que, si permanecía en ese sitio para descansar, no podría volver a levantarse. Lamentaba no ser de verdad víctima de una alucinación, de la que habría podido librarse, pero la pesadilla que estaba viviendo era real, irremediablemente real. Avanzó unos pasos, con cautela, evitando cuidadosamente cualquier obstáculo, para no volver a tropezar. En seguida, cuando aclaró del todo, se encontró con nuevos esqueletos. Una chispa de lucidez le permitió observar que el radio del círculo en que giraba se había acortado, mientras que la curvatura del corredor había aumentado considerablemente. ¡Ya le quedaba poco para llegar al centro! Respiraba con mucha dificultad, se le había hinchado la lengua, el hambre retorció sus entrañas. Decidió librarse de la mochila que había transportado hasta entonces y que ya no le servía de nada. Tiró las botas, luego sus prendas, una tras otra. La sensación de algo irreversible, con la que se había despertado al empezar la mañana, se había apoderado, mientras tanto, de todo su ser.

Cuando se coló, completamente desnudo, en la sala circular del centro de la numulítica ciudad Sah-Harah, lord Knowshire había sobrepasado el límite de sus fuerzas. Se apoyó en la pared y, antes de dejarse deslizar, despacio, sobre el piso, alcanzó a abrazar con una mirada la habitación entera. Lo que vio habría bastado a asombrar a cualquier mortal: rodeaban la sala doce tronos de oro macizo sobre los que se alzaban estatuas, de marfil y piedras preciosas, de Osiris. Las paredes de alabastro, esculpidas en bajo-relieve, componían un friso gigantesco, en el que se sucedían escenas del libro de los muertos, con hileras de jeroglíficos intercalados. En el centro de la habitación, entre mesas de bronce cargadas de vasijas y cestas, llenas de miel, cereales, vino y dátiles, se levantaba un espléndido sarcófago de plata. La tapa del sarcófago se apoyaba en dos varas de madera de cedro. Al lado, en una silla cuya sencillez contrastaba con el fasto de todo el cuarto, colgaban vestiduras de púrpura.

Embrujado, el lord se puso en pie, como si flotara. Su cuerpo ya no sentía dolor alguno, se habían desvanecido su sed y su hambre, ya no lo atormentaban o había dejado de notarlas. Había olvidado completamente lo que lo había llevado hasta allí o, quizás, ¿había acabado por averiguar el verdadero sentido, oculto hasta el último momento, del camino irreversible? Con la mirada perdida, como en trance, se acercó al sarcófago y, sin prestar atención a las mesas opulentas que lo rodeaban, miró dentro para convencerse de que el sarcófago estaba vacío. Se movía despacio, con gestos lentos, hieráticos, como si cumpliera un ritual sagrado. Su extraño modo de caminar en el desierto sin esfuerzo visible alguno parecía haber sido exclusivamente una larga, ascética preparación para este acto solemne. Cogió las prendas de púrpura y se vistió.

A continuación, con mucho cuidado, para no derribar la tapa, se tendió en el sarcófago. Una sonrisa extraña, de asombro y sabiduría, se pintó en sus labios. Se moría despacio, sin notar el confín entre los dos mundos, como si tal confín no existiera.

Falleció.

Las varas podridas se resquebrajaron, arrojando fino polvo; la pesada tapa del sarcófago se derrumbó con un ruido ensordecedor. Sobre la tapa habían esculpido el rostro, transfigurado por una sonrisa inefable, de lord Knowshire.

### **3.2. 2000, segunda parte, capítulo 10**

Como lord Knowshire, con quien había mantenido, por otra parte, una copiosa correspondencia, el barón von Kennengau era un viajero apasionado, aunque, a diferencia del temerario lord, el barón no había abandonado nunca el castillo solitario en cuyos aposentos, siguiendo el ejemplo de una larga serie de antepasados ilustres, transcurría su atribulada existencia. Sus viajes, aunque imaginarios, podían rivalizar de todos modos con las aventuras más espectaculares de la historia, porque, igual que los grandes exploradores, descubría nuevos países, que revelaban sus secretos unas veces de manera explosiva y otras cicateramente. Había leído ya en su adolescencia miles de volúmenes, encuadernados en tapas gruesas, con diarios, memorias, notas de viaje, informes confidenciales y ponencias científicas, anotaciones enigmáticas y reportajes exuberantes, todo lo que habían reunido con ahínco sus antepasados, a lo largo de generaciones, en las estanterías monumentales de la biblioteca del castillo. Manuscritos e incunables, portulanos y mapas, muchos de los cuales completamente desconocidos o que se creían perdidos sin remedio, completaban esta colección única, con cuya consulta cotidiana hizo su aprendizaje. Había agotado hacía mucho la geografía real, que consideraba falta de verdadero interés, demasiado sujeta al azar como para poder satisfacer las exigencias de los espíritus selectos. Naturalmente, el juego de la casualidad no guardaba ya para él ningún secreto y se divirtió un tiempo proporcionando por anticipado a los organizadores de expediciones destinadas a borrar las últimas manchas blancas del globo descripciones minuciosas de las comarcas aún vírgenes de cualquier pisada humana elegidas como meta. Para indignación y estupefacción de algunos académicos venerables, sus descripciones quedaban confirmadas hasta en el más mínimo detalle. Sin embargo, sea que la escasez de lugares no hollados lo deprimiese, sea que la fama de adivino llegara a molestarlo (en definitiva, él no predecía, sino que sabía), renunció pronto a esa preocupación. Ahora exploraba los territorios imaginados. Los mundos paralelos, los países utópicos y las ciudades imposibles, cuyo número, desde Atlántida hasta Tlön, aumentaba sin cesar con sus propias invenciones, guiaban los pasos de su pensamiento de forma irreversible hacia el soñado imperio de la armonía perfecta, donde la ley era número y la geometría, paradoja. Se entrenaba con asiduidad, se preparaba durante toda su vida para el viaje grande y decisivo a la Ciudad Prohibida, la ciudadela sagrada del Gran Moeb.

Los repetidos cambios de atmósfera, clima, altura, le despertaban un apetito pantagruélico: rodeado de fanegas de empanadas, de hatos de salchichas, de quintales de cerveza, el barón engullía sin parar, alimentando metódicamente su obesidad y ahondando sin fin las profundidades de su estómago. Sus formidables aventuras se consumaban entre dos jarras de cerveza, ingurgitando y regurgitando, entre hipos, ruidos de masticación y regüeldos. De temperamento sensible, el barón von Kennengau reaccionaba violentamente ante las emociones de sus largas peregrinaciones, vivía con todas las fibras de su ser los miedos y los deleites, se resentía cada vez más de los peligros afrontados. Y un buen día, la llamada de la perfección lo llevó de nuevo a ponerse en camino, al viaje más arriesgado de todos.

Había leído una vez en el diario de un monje anónimo que formaban la famosa capital varios recintos concéntricos, comunicados entre sí mediante puertas monumentales

con tejadillos superpuestos, como los de las viejas pagodas budistas. El primer recinto, el más amplio, rodeaba la Ciudad Exterior o azul. Seguía la Ciudad naranja, o del Medio, y la Ciudad Interior, dorada, apodada la Ciudad Imperial. Por último, en el centro de esta última se hallaba la Ciudad Prohibida, la Ciudad Sagrada, donde todavía no había penetrado ningún extranjero. El guía le había advertido muchas veces de la inutilidad de sus tentativas, pero no pensaba renunciar precisamente entonces, cuando por fin se había decidido a partir. El primer extranjero en visitar la Ciudad Sagrada sería él, el barón von Kennengau...

—Muy bien —le dijo entonces el guía—. ¡Sígueme!

Atravesaron el primer recinto sin demasiadas complicaciones. Las calles eran rectas, mientras que las casas, por lo que podía él distinguir, reproducían a escala reducida el plano de la ciudad, con sus murallas concéntricas. Los transeúntes, que se parecían tanto que solo se diferenciaban por la indumentaria, iban a lo suyo, sin que parecieran darse cuenta de su presencia. En la puerta siguiente le pidieron que presentara sus cartas de acreditación. La firma de lord Knowshire resultó conocida para el oficial, que aprovechó la oportunidad para pedirle detalles sobre las circunstancias de la desaparición del famoso explorador.

—Yo lo avisé —dijo el barón—, de que le esperaba una muerte segura...

La Ciudad del Medio no parecía muy distinta de la Exterior, si no era que sus habitantes se mostraban aún más indiferentes al paso del extranjero. Tan solo tras una larga espera pudo franquear la entrada a la Ciudad Imperial, con sus palacios y jardines maravillosos, pero le hicieron saber, con este motivo, que el mismo Gran Moeb lo iba a recibir en su residencia.

El ilustre soberano lo acogió, con un ceremonial digno hasta del enviado de una gran potencia. Se le sirvió una comida de dos docenas de platos, cocinados según las recetas de los más refinados gastrónomos del imperio y acompañados por el mismo número de clases de bebidas extraordinarias. Su largo entrenamiento permitió al barón enterrar serenamente en su panza enorme una cantidad que habría acabado con otro mortal, pero él seguía con buen humor el espectáculo de pantomima presentado en su honor por un grupo de actores disfrazados y enmascarados de forma grotesca y, al aparecer las bailarinas que, al ritmo de una melodía extraña, ejecutaron una danza llena de gracia, habló al intérprete al oído y le pidió en un susurro otra ración del penúltimo postre. Su deseo fue satisfecho de inmediato; estimó llegado el momento oportuno para exponer su atrevida solicitud.

—Seguro, seguro —aprobó el Gran Moeb, mientras seguía con su sonrisa imperturbable los movimientos hipnóticos de las bailarinas—. A nuestro huésped no lo molestará el hecho de que, en su camino hacia la Ciudad Sagrada, tenga que atravesar varias puertas...

—Oh, en absoluto, he empezado a acostumbrarme.

—Era de esperar —siguió sonriendo el soberano—. Nuestro huésped no tomará a mal que en cada puerta se le haga una pregunta, debido a la exigencia de que solo a los elegidos, iloado sea Dios!, se les permita el acceso a la Ciudad Sagrada.

—Me parece normal —respondió con flema el barón, mientras seguía masticando.

—Ni tampoco le parecerá injusto ofrecer su cabeza como fianza por las respuestas que dé —concluyó el Gran Moeb.

El viajero calló. Un estremecimiento helado le petrificó el grueso cogote.

—Nuestro huésped todavía puede cambiar de idea —lo miró, sonriente, aquel en cuyo poder se encontraba.

—Acepto cualquier condición —dijo von Kennengau, limpiándose con la mano grisienta las gotas de sudor frío que perlaban su frente por el miedo.

El Gran Moeb golpeó suavemente con un martillito un gong de bronce. Aparecieron inmediatamente dos soldados armados, que acompañaron al huésped hacia la serie

de puertas por donde se le había dicho que debía pasar. Rodeado por una verdadera escolta, llegó frente a la puerta donde iba a empezar la temible prueba. Coronaba la puerta, hecha de mármol blanco, entre paredes de ladrillo esmaltado, un triple tejado con los caballetes hacia arriba. Debajo de las tejas doradas, deslumbrantes bajo el sol, sobresalían las cabezas de unas ciervas de madera de pino cubierta de laca roja. Los dos batientes de la puerta, cerrados, eran de bronce fundido. Delante, sentado sobre una estera y vestido de blanco, un viejo canoso, de barba rala, lo esperaba sonriente. Su cara se parecía mucho a la del Gran Moeb, a la de los soldados, a la del intérprete, a la del guía y a la de todos los varones encontrados en ese país, pero el barón, atormentado por la idea de la pregunta no formulada por cuya respuesta se jugaba la cabeza, dejó de extrañarse.

—¿Cuántas puertas te separan de la Ciudad Sagrada? —dijo el viejo.

Los soldados sopesaron las espadas, listos para sacarlas de las vainas. El intérprete seguía el temblor de los labios pálidos del extranjero, atento a cualquier sonido.

—Si respondo —pensó en voz alta—, ¡me quedará, claro, una puerta menos!

Los batientes de bronce se abrieron sin ruido, ¡había adivinado! La escolta lo siguió entre los muros, a lo largo de los cuales se extendían, en bajorrelieve, escenas con animales fabulosos. Le gustaron los colores vivos de los ladrillos esmaltados. Los muros eran altos, seguían un contorno sinuoso y torres de guardia idénticas los coronaban cada cierta distancia. Después de una hora de camino, el barón barrigudo perdió cualquier interés por los unicornios y los colores esmaltados, notando en su lugar una sensación de agotadora monotonía. Cuando llegó otra vez delante de una puerta cubierta con tejas doradas, vigilada por un viejo de barba rala, le pareció natural observar que lo recibían la misma sonrisa enigmática y los mismos batientes de bronce. Pero, esta vez, el traje del sabio que interpretaba el papel de esfinge era de color púrpura. Si no fuera por este detalle y por el camino penoso que había recorrido, habría jurado que aún tenía que afrontar la primera prueba.

—¿Qué te trae a mi presencia? —preguntó el sabio.

Los soldados se movieron rápidamente y se oyó el sonido de las hojas de acero deslizándose por el bronce de las vainas.

—Me trae la benevolencia del Gran Moeb —contestó el extranjero.

Una vez más se abrieron los batientes de bronce y de nuevo se vio caminando con temor sobre el empedrado, entre los muros esmaltados. Jadeaba silbante, arrastrando a duras penas su cuerpo maloliente y jurando que renunciaría para siempre a sus viajes si escapaba sano y salvo. Se halló por tercera y por cuarta vez frente a una puerta y cada vez encontró la respuesta más oportuna a las palabras indagadoras del sabio de la barba rala. A veces, ya sin fuerzas, se dejaba dominar por una desesperación tranquila: entonces se decía que le bastaba con negarse a seguir torturando su mente con esas charadas y los verdugos le proporcionarían el descanso definitivo, pero a la vista de las terribles armas, se sentía espoleado por el terror. Y se vio por séptima vez delante de una puerta, y luego otra y otra, hasta diez. Y cuando, tras una caminata agotadora, los soldados con las espadas preparadas lo llevaron una vez más ante la puerta y un anciano vestido de negro le hizo la pregunta debida, el extranjero se confundió tanto que no entendió nada. Los soldados desenvainaron.

—¿Por cuántas puertas has pasado? —repitió el intérprete, vigilado por la mirada sonriente del anciano.

Las espadas se levantaban lentamente, destellantes los filos.

—Por diez puertas he pasado —dijo rápidamente el extranjero.

Los batientes de bronce permanecieron inmóviles. Los brazos armados de los soldados se alzaban muy por encima de las cabezas. El barón von Kennengau se preguntó aterrorizado si no tenía que haber contado también las tres puertas que había franqueado antes de llegar al Gran Moeb.

—¡Trece! —gimió, suplicante.

El sabio sonreía, acariciándose la barba rala. Y, mientras el acero se cimbreaba fulminante, dijo:

—Diez veces has pasado, es verdad, pero por una única y misma puerta...

Luego levantó de las losas la cabeza chorreante de sangre y la arrojó sobre el montón de cráneos en que el extranjero no había reparado.