

# FEROZMENTE SUBJETIVO

Rodolfo Martínez



# Rodolfo Martínez

Copyright © 2012, Rodolfo Martínez

- © 2002, Rodolfo Martínez por «Picard y el Nexus, una fantasía solipsista» y «Sandman: la materia de los sueños»
- © 2003, Rodolfo Martínez por «Morrison y la JLA: Hijos del Reino» y «La Cosa del Pantano: de Louisiana al final del universo»
- © 2004, Rodolfo Martínez por «La apuesta de Asimov por la libertad: un análisis de *El fin de la Eternidad*»
- © 2005, Rodolfo Martínez por «*Dune*, el círculo cerrado de Duncan Idaho»
- © 2007, Rodolfo Martínez por «*Trilogía del imperio*, el inicio de la madurez»

Primera edición: Marzo, 2012

[www.sportula.es](http://www.sportula.es)  
[info@sportularium.com](mailto:info@sportularium.com)

Este libro es para tu disfrute personal. Nada te impide volver a venderlo ni compartirlo con otras personas, por supuesto, y nada podemos hacer para evitarlo. Sin embargo, si el libro te ha gustado, crees que merece la pena y que el autor debe ser compensado recomiéndales a tus amigos que lo compren. Al fin y al cabo, no es que tenga un precio exageradamente alto, ¿verdad?

# Contenido

---

## Imágenes en acción

Picard y el Nexus: una fantasía solipsista

## Dentro de la viñeta

Sandman: la materia de los sueños

Hal Jordan: el espectro de la llama verde

Morrison y la JLA: Hijos del reino

La cosa del pantano: de Louisiana al final del universo

## Juntaletas

Sir John Steinbeck, caballero de la mesa redonda

John le Carré, el poeta de la Guerra Fría

Yo, Claudio: el viejo rey leño

Dune: El círculo cerrado de Duncan Idaho

La apuesta de Asimov por la libertad: un análisis de *El fin de la Eternidad*

Trilogía del Imperio: el inicio de la madurez

## Sobre el autor

## Sportula

# IMÁGENES EN ACCIÓN

---

# Picard y el Nexus: Una fantasía solipsista

---

Durante siete años, los telespectadores pudieron ver cómo se iba formando el carácter de Jean Luc Picard, capitán del *USS Enterprise*, un hombre que posiblemente es, en sí mismo, un manual del perfecto oficial de la Flota: prudente, pero nunca cobarde; riguroso en el cumplimiento de las normas, pero no ordenancista; reservado, pero no frío ni inaccesible; un hombre que en todo momento sabe cuál es su lugar y su deber como oficial al mando de la nave insignia de la Federación Unida de Planetas, que nunca da un paso sin antes haber sopesado los pros y los contras de sus decisiones; que no ignora su presencia como símbolo de lo que la Federación puede aportar a los demás; y que es consciente de que, por mucho que le pese, a veces su deber consiste en permanecer en el puente de su nave y permitir que su primer oficial asuma los riesgos que él querría correr. Difícil, por tanto, estar siempre a la altura de uno mismo, y sin embargo Picard lo había conseguido durante sus siete años de singladura al frente del *Enterprise* en *Star Trek: la nueva generación*; y encima apañándose las para tener el toque justo de humanidad —de fallos y debilidades, de pequeñas miserias— para no resultar repelente.

Y de pronto todo ha cambiado. ¿El mismo Picard que acabo de describir perdería los estribos, luciría musculatura al más puro estilo Stallone y se dedicaría a ir jugando a héroe de acción por la galaxia? ¿Ese Picard se pondría en el centro mismo del peligro y dejaría el *Enterprise* a cargo de Riker mientras decide, acompañado por sus mejores oficiales, ir a darles una tunda a los malos?

Parece que sí: porque ese es el Picard que hemos visto en las últimas entregas cinematográficas de la serie de *Star Trek* protagonizadas por la tripulación del *Enterprise D* (y E). Especialmente en *Primer Contacto* y en *Insurrección* Jean Luc Picard parece haber despertado de un letargo y haber encontrado dentro de sí mismo a un héroe de cómic dispuesto a dar tanto como recibe.

Pero ¿realmente ha despertado, o sigue durmiendo?

Retrocedamos unos años: James T. Kirk es dado por muerto mientras salva al *Enterprise B* de una cinta de energía que recorre la galaxia cada cierto tiempo y que destroza a las naves bajo su influencia gravitatoria, aunque en realidad ha sido asimilado por la banda de energía y se encuentra en su interior, viviendo en un universo virtual que hace reales todas sus fantasías. Setenta y pico años después Picard se enfrenta a esa misma cinta, conocida como el *Nexus*[1] En ese momento, Guinan le revela al capitán la verdadera naturaleza de ese nexo: cuando uno está dentro de él se encuentra en un lugar capaz de satisfacer todas sus ansias y fantasías; una vez que estás allí no quieres salir. De hecho, cuando el *Enterprise B* extrajo del *Nexus* a la nave en la que ella viajaba fue el momento más traumático de su vida: el retorno a la realidad fue equivalente a ser partido en dos, y un fragmento de ella permaneció para siempre en el interior del *Nexus*. Justo antes de que Picard parta para enfrentarse con el enloquecido doctor Soran (obsesionado por volver al *Nexus* y recuperar así su vida junto a su esposa e hija muertas) Guinan le advierte bien claro de lo que puede ocurrir:

*Si va usted allí ya nunca más le importará nada. Ni Soran, ni yo. Nada. Lo único que querrá es quedarse en el Nexus. Y ya nunca querrá volver.*[2]

Afortunadamente, Picard se revela como demasiado listo para el *Nexus* (que al fin y al cabo tampoco es para tanto como Guinan había dicho: hay simulaciones del *holodeck* más conseguidas). La fantasía que éste le ha preparado para satisfacer sus deseos más ocultos no consigue engañarle y, si bien resulta tentadora, enseguida comprende que es falsa, que no deja de ser más que un sucedáneo y que su vida ver-

dadera está fuera de ahí. Encuentra a Kirk y lo ayuda a darse cuenta de eso mismo para, acto seguido, salir juntos del Nexus y enfrentarse a al villano de turno.

Como no podía ser menos tienen éxito en el intento (aunque Kirk fallece durante la aventura) y Picard está listo para reincorporarse a la Flota Estelar al mando de un nuevo *Enterprise*. La voluntad humana, la honradez intrínseca de Picard (incapaz de vivir una mentira por agradable que resulte) ha triunfado sobre el mayor y más sutil de los engaños y todo está de nuevo como debería estar.

Sólo que no es cierto.

Sólo que Picard ha caído en la trampa que el Nexus le tendía y sigue dentro de él. Jamás ha salido de la cinta de energía. Nunca ha evitado el colapso del sol de Veridian ni la muerte de toda su tripulación, varada en su superficie.

Porque, ¿quién que conozca al personaje puede creer que lo que realmente anhela es una vida insulsa rodeada de una sosa familia? ¿Cuánto tardaría el Picard que todos conocemos en sentir el prurito en su dedos y en desear estar de vuelta en el puente de su nave? En cierto modo, el Kirk que vive en el Nexus le dice a Picard lo que éste desea en realidad:

*Quizá la cuestión no sea una casa vacía. Quizá sea esa silla vacía en el puente del Enterprise. Desde que dejé la Flota no he marcado diferencias.*[\[3\]](#)

Sabemos que el Nexus es capaz de conceder lo que uno realmente desea. ¿Y después de haber fracasado en un primer intento —algo burdo, todo hay que decirlo— va a quedarse tranquilo? No, en realidad ese primer intento no es más que una prueba: el Nexus está tanteando a su nuevo huésped, está forzando sus límites y conociendo cuáles son sus deseos. Y una vez que Picard abre su mente y se rinde (justo en el momento en que cree tener éxito) el Nexus prepara la verdadera mentira y se la ofrece a Picard. Y éste se zambulle en ella con un entusiasmo casi conmovedor.

La ilusión que el Nexus ha preparado es totalmente convincente. Picard cree de veras haber regresado al mundo real a tiempo de salvar a su tripulación y el planeta en el que

están. Pero a partir de ese momento un sutil cambio se ha operado en su carácter.

No se ha convertido, de la noche a la mañana, de un oficial responsable y metódico en un marine colonial al estilo de los de *Aliens*. No, en el fondo sigue siendo el mismo personaje: continúa siendo el hombre honorable, justo y reservado que todos conocemos. Pero algo ha aflorado a la superficie, algo que antes no estaba allí, un cierto gusto por el riesgo, por la adrenalina que, posiblemente, llevase dentro de sí mismo todos estos años y que nunca había permitido que saliera a la luz. No es extraño: Picard, a pesar de su ascendencia francesa, tiene un comportamiento netamente anglosajón, es el clásico individuo que oculta buena parte de su persona, no solo a los demás, sino sobre todo a sí mismo.[4]

Y ahora esa vena de heroísmo, de amor a la aventura por la aventura misma ha encontrado un campo abonado donde florecer. Porque el Nexus le va a poner, una detrás de otra, todas las oportunidades para que ese nuevo Picard se luzca.

En primer lugar le permite acabar con el fantasma que se sienta en su silla, que se ha sentado en todos los sillones de mando del *Enterprise* en los últimos setenta años: el más mítico de sus capitanes, ese James Tiberius Kirk que salvó a la Galaxia incontables veces[5], que ha propiciado el acercamiento entre la Federación y el Imperio Klingon, que ha recorrido una y otra vez el universo conocido como un cowboy espacial, saltándose las normas a su conveniencia y alcanzando siempre el éxito. ¿Puede haber dos personajes más distintos? ¿No cabe pensar quizá que gran parte del carácter y el comportamiento de Picard viene motivado por una reacción contra el de Kirk, tal vez incluso contra esa parte de sí mismo que se parece a Kirk y a la que rechaza?

Y ahora tiene la oportunidad de desquitarse. Regresa a lo que él cree el universo real acompañado de Kirk y juntos se enfrentan y vencen al villano de turno. El capitán original del *Enterprise* muere en el proceso y, con sus últimas palabras, le pasa el testigo a Picard: «ha sido divertido». Pi-

card se ha librado de un molesto rival y encima éste ha aprobado con sus últimas palabras el comportamiento del capitán actual. El vaquero de la galaxia ha colaborado con el impoluto oficial: y lo ha encontrado divertido.

Tras esto la venganza: la mayor humillación que Picard ha sufrido en su vida ha sido a manos de los Borg, el colectivo de ciborgs que lo asimilaron en su conciencia global y usaron los conocimientos de su mente humana para derrotar a la Federación. Picard lleva más de cuatro años rumiando esa humillación en silencio, sin permitir que se exteriorice jamás. Y ahora, los Borg le ponen en bandeja la oportunidad para la venganza. No sólo va a salvar a su planeta (al ir al pasado y preservar la línea temporal en la que la Tierra se convierte en la cabeza de la Federación) sino que además tendrá su revancha contra los que una vez lo humillaron.

Su primera oportunidad de redención es evidente, casi inevitable; hace lo que no pudo hacer años atrás en *Lo mejor de dos mundos*: comandar la Flota de la Federación, encontrar el punto débil de la nave Borg y destruirla.

Pero, claro, esto no basta. Es demasiado impersonal: parte de los Borg debe sobrevivir, desplazarse al pasado y asimilar la Tierra entonces para evitar la amenaza presente. Y, por supuesto, el *Enterprise* los seguirá.

Y es ahí cuando vemos asomar por primera vez a este nuevo Picard. Perseguido por los Borg, los engaña mediante un truco holográfico y armado por una anticuada metralleta *thompson* de tambor esparce las tripas cibernéticas de sus enemigos por toda la holosala. Y su rostro mientras lo hace es espeluznante: la rabia, la frustración acumulada y el placer se descargan en una sola oleada mientras Picard crispas su dedo en el gatillo.

Él mismo dice poco después cuál será su actitud a partir de ese momento:

*Ya hemos tenido demasiados compromisos, demasiadas retiradas. Invaden nuestro espacio y retrocedemos. Asimilan mundos enteros y retrocedemos. Esta vez no, la línea debe trazarse aquí. ¡Hasta aquí, no más allá! Y yo les voy a hacer pagar por lo que han hecho.*<sup>[6]</sup>

Desde el momento mismo en que Picard mata su primer Borg, su actitud agresiva y dominante ya no le abandona, hasta el extremo de permitirse llamar cobarde a Worf sin que le tiemble la voz o negarse a aceptar, cabezonamente, la posibilidad de abandonar el nuevo *Enterprise* a su suerte desoyendo las llamas a la razón de todos sus oficiales. Apparentemente se calma poco después [7] y, llevado por la responsabilidad casi culpable que lo ha guiado durante toda su vida, emprende una misión suicida para rescatar a Data, en manos de los Borg y de su reina.

Porque de repente los Borg tienen una reina. La supuesta especie guiada por una conciencia colectiva tiene ahora una mente individual que los gobierna y, en cierto modo, los engloba. ¿De dónde ha salido esa criatura, de la que nunca antes había habido rastro? [8]

De la mente de Picard, por supuesto, de qué otro lugar. No puedes vengarte contra un hormiguero, no hay la menor satisfacción en pisotear ciborgs carentes de pensamiento individual: Picard necesita un sujeto concreto sobre el que ejercitar su ira, un ente preciso sobre el que vengarse. Así que fabrica una Reina a la que puede anular, una criatura inequívocamente femenina sobre la que el «nuevo macho» que es Picard puede ejercer su dominio, llegando incluso a ofrecérsele sexualmente a cambio de la vida de Data. Picard quiere hacer algo más que destruir a los Borg: quiere poseerlos, dominarlos.

Pero el Nexus es listo: el capitán no puede tener éxito en esa tarea, eso sería forzar demasiado la verosimilitud, dar a su huésped la posibilidad de que descubriera la impostura. No es Picard quien puede engañar a los Borg ni poseer sexualmente a su reina: como criatura completamente de carne que es está limitado. Así que deja que sea su hijo quien se alce con el triunfo: será Data el que engañe a los Borg, fingiendo fundirse con ellos, culminando la relación erótica con la reina y destruyéndolos al final (y de paso destruyendo todo rastro de ellos en su propio cuerpo: la carne humana que le había sido implantada muere cuando mueren los Borg). Y Data es, en muchos aspectos, una criatura de Pi-

card: de él ha tomado gran parte de sus características humanas a lo largo de los años, como la responsabilidad o el compromiso. Así, el Nexus le da a Picard lo que éste desea, y lo hace sin forzar la verosimilitud; pues sabe que si le da a Picard todo —y exactamente— lo que ansía se arriesga a que el humano descubra la superchería.

Y la victoria es total: arrancada la carne que cubría la parte cibernética de la Reina Borg, ésta aún sobrevive, hasta que Picard toma entre sus manos lo que queda del esqueleto de la criatura (el cráneo y parte de la espina dorsal) y le parte el electrónico espinazo. Incluso superada la amenaza se permite el lujo de alabar a su enemiga:

DATA: *Es extraño. Parte de mí siente que haya muerto.*

PICARD: *Era única [9].*

Sus enemigos, aquellos que una vez consiguieron humillarlo, y casi hasta anularlo como persona han sido derrotados totalmente. No sólo eso, Picard es responsable de que la historia haya ocurrido como debe y el primer contacto entre humanos y extraterrestres haya tenido lugar en el momento y del modo adecuados. Sin darse cuenta ha actuado como lo haría un dios: castigando a los malvados y volviendo a poner el universo en su sitio. Pero más importante aún; sin saberlo se está convirtiendo en el tipo de persona que ha tratado de evitar todos estos años: un nuevo James T. Kirk. Con métodos distintos, porque ambos son personas distintas, y desde luego sin la molesta e infantil arrogancia del primer capitán del *Enterprise*, sino con la confianza del hombre maduro y seguro de sí mismo.

Tras la venganza, el siguiente paso es obvio. Ha anulado a sus enemigos y, en cierto modo, ha asimilado lo que había de Kirk dentro de él: está listo para regresar al siglo xxiv y construirse su paraíso particular, su Shangri-La personal donde podrá dedicarse al «descanso del guerrero» entre misión y misión: y encima con una mujer esperándolo con una paciencia infinita y una juventud eterna. ¿Qué más se puede pedir?

Porque en la siguiente película de la serie, *Star Trek: Insurrección* asistimos ya a un Picard completamente a gusto con la nueva persona que ha dejado salir a la luz. Si en *Primer Contacto* lo veíamos a veces crispado, incómodo tal vez, ante esa rabia que dejaba asomar sin control, aquí está siempre tranquilo, dispuesto a la acción cuando debe estarlo, pero también sereno. Sólo que esta serenidad no es la tranquila serenidad del mando que habíamos visto durante siete años, no es la serenidad del hombre responsable y consciente de sus obligaciones: es la serenidad de quien se sabe seguro y a salvo, de quien ha aceptado sus partes más oscuras y es capaz de mirar a los demás sin avergonzarse de ello.

El Picard de *Insurrección* no tiene ningún empacho en lucir bíceps armado con un fusil phaser, como no lo tiene en marcarse un mambo o en flirtear descaradamente con una mujer varios cientos de años mayor que él y con una apariencia veinte años más joven. Y flirtea con tranquilidad, como si no hubiera ninguna prisa.

La excusa para ello es pobre: las radiaciones que pueblan el planeta en el que se encuentra [\[10\]](#) le están, hasta cierto punto, rejuveneciendo. Pero si un Picard maduro bailón y seductor resulta difícil de creer, un Picard joven con la misma actitud no resulta menos difícil. Las radiaciones del planeta no son más que la justificación para, por un lado, desatar su parte más lúdica y romántica y, por el otro, justificar a su nueva novia «eternamente joven».

Incluso se permite ser un dios magnánimo. En el universo que él mismo (con ayuda del Nexus) está recreando a su imagen y semejanza puede permitirse desembarazar a Geordi del molesto visor (e incluso concederle el regalo de la vista «natural») o hacer que el romance entre Deanna y Riker (congelado durante casi dos décadas) empiece a funcionar de nuevo como si nada hubiera pasado.

Y es feliz. Quizá no lo sepa (en el fondo posiblemente no quiere saberlo, porque entonces la impostura de cuanto le rodea se le haría evidente) pero ha conseguido exacta-

mente lo que desea: el nivel exacto de placidez y riesgo que quiere para su vida.

Está allí, en «la grupa de las galaxias» como una vez le dijo a Kirk el doctor McCoy. Y posiblemente lo estará eternamente.

Al fin y al cabo tiene todo el tiempo del mundo.

# DENTRO DE LA VIÑETA

---

# Sandman:

## La materia de los sueños

---

*Chuang Tzu soñó que era una mariposa. Al despertar ignoraba si era Tzu que había soñado que era una mariposa, o si era una mariposa y estaba soñando que era Tzu.*

Chuang Tzu (circa 300 a. C.)

### LA INVASIÓN BRITÁNICA

Se suele decir que una cosa lleva a la otra. Así, para hablar del *Sandman* de Neil Gaiman hemos de hablar primero de la *Cosa del Pantano* de Alan Moore. O quizá, yéndonos algo más lejos, podríamos hablar de un muchachito de Liverpool de aspecto angelical llamado Clive Barker que, en un momento en que la literatura fantástica de terror parecía condenada al callejón sin salida en el que la había metido la psicología de salón de Stephen King, sacudió por completo el género poblándolo con algunas de las imágenes más aterradoras, inquietantes y fascinantes de los últimos años.

Barker es un escritor de escenas, de secuencias. Quizá por eso sus cuentos cortos son casi perfectos y sus novelas resultan fallidas en su mayor parte, pese a algunos momentos de indudable brillo. Su primera obra larga, *El Juego de las Maldiciones* (*Damnation Game*), con un principio y un final soberbios, vaga sin rumbo sin embargo durante las casi quinientas páginas restantes. Algo similar sucede con *Sortilegio* (*Weaveworld*) y *El gran espectáculo secreto* (*The great and secret show*), novelas indudablemente infladas y lastra-