

La Espada de Welleran



LORD DUNSANY

La espada de Welleran es una antología de relatos fantásticos, algunos de ellos ambientados en la Inglaterra o la Irlanda de su autor, mientras que otros se sitúan en un lejano pasado, quizás del oriente exótico imaginado por Dunsany, o en mundos por completo ficticios.

Welleran y sus heroicos compañeros mantienen a raya a los enemigos de Merimna, la ciudad que protegieron en vida y siguen cuidando tras su muerte. La minuciosa rutina diaria del faraón de la ciudad de Babbulkund se ve truncada por la caída de esta, una tragedia incluso para el profeta del dios que la provoca. Una criatura feérica desea ser mortal para compartir las costumbres más espirituales de los humanos, aunque para hacerlo tenga que conseguir un alma artificial. Un héroe pone todo su empeño en destruir la fortaleza invencible (salvo que Sacnoth la ataque) de un mago y su hueste de dragones y arañas gigantes.

Hay también historias de fantasmas, de ensoñaciones y de viejos dioses. Todo ello en un libro breve en extensión, pero muy amplio en alcance y contenido. El tipo de historias que nos ayudan a recordar lo que significa el término «fantasía» en su más pura y prístina acepción.

Lord Dunsany fue un pionero decisivo del género de la fantasía heroica, y tuvo una profunda influencia en autores como H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien, Jack Vance, Arthur C. Clarke, Michael Moorcock, Ursula Leguin y Neil Gaiman.

Lord Dunsany, el escriba de los sueños

Hace casi medio siglo, mientras cenaba entre amigos y familiares, Lord Dunsany se sintió mal. Se acercaba a los ochenta años de edad pero había lucido hasta entonces una salud envidiable, digna de su pasión por los deportes más diversos, como el tenis o el críquet. El médico diagnosticó un ataque de apendicitis aguda. Hubo que operarlo de urgencia y murió en Dublín, Irlanda, el 25 de octubre de 1957.

La obra literaria de Dunsany está hoy muy lejos de la inmensa popularidad de la que gozó alrededor de 1920, tras la publicación de algunos de sus libros decisivos como *The Gods of Pegana* (1905), *Time and the Gods* (1906), *La espada de Welleran* (1908), *Cuentos de un soñador* (1910), *The Book of Wonder* (1912), *Fifty-One Tales* (1915) o *Tales of Wonder* (1916), en lo que se estima su década de plenitud creadora. Hijo de un ingeniero que inventó su propio aparato de Rayos X y que instaló el primer tendido telefónico en Irlanda, Dunsany se llamaba en realidad Edward John Moreton Plunkett y tuvo una educación militar que lo llevó a participar en la guerra anglo-bóer, en Sudáfrica. Se sabe que fue un hombre relativamente alto (medía alrededor de 1,80), que se coronó campeón irlandés de ajedrez para aficionados y que enfrentó nada menos que al famoso gran maestro cubano Capablanca. Aficionado a la caza, efectuó diversos viajes por Europa, África y Asia, y volcó buena parte de estas experiencias en tierras exóticas a la hora de escribir sus relatos de atmósfera oriental o incluso su primera

novela, *Don Rodrigo* (1922), ambientada en España en tiempos del Renacimiento.

Aunque nacido en Inglaterra (Londres, 1878), aunque de convicciones unionistas y contrario a la independencia de Irlanda (llegó a hablar con amargura del «Reino Desunido», en vez del Reino Unido), Dunsany siempre fue visto como un autor irlandés; su obra fue contemporánea de las de William Butler Yeats, George William Russel (alias «AE»), James Stephens o Caradoc Evans, entre otros representantes del «Irish Renaissance», en su mayoría poetas o dramaturgos. Varios estudiosos han afirmado que la prosa narrativa no fue el género preponderante del renacimiento irlandés (ni, más ampliamente, del así llamado «renacimiento céltico» de inicios del siglo XX). Al igual que en la de otros proscistas de origen celta, en la obra de Dunsany abundan las anécdotas excepcionales o al borde de lo verosímil, los finales asombrosos, una atmósfera legendaria y, ante todo, cierto gusto por lo misterioso, por lo sobrenatural o, incluso, por las ciencias ocultas. Debido a algunas de estas características, Dunsany no está lejos del galés Arthur Quiller Couch (alias «Q») o incluso de Arthur Machen (hijo de padre galés).

Borges incluyó a Dunsany en su heterogénea lista de «precursores de Kafka», al lado de Kierkegaard, Zenón, Han Yu, Robert Browning o Leon Bloy. No es lo único en lo que podría tildárselo de pionero, puesto que su obra ha sido postulada como antecesora de las corrientes más diversas. Sus cuentos de espada y brujería («La espada de Welleran» es acaso el más célebre) marcaron el género de la fantasía heroica. Hay quienes piensan que su dramaturgia prefigura el teatro del absurdo. Y, sobre todo, muchos consideran a Dunsany como precursor de Tolkien o incluso de H. P. Lovecraft por su fantasía mitológica, por cierta idealización del pasado rural o, aun, por su afición a los nombres de resonancia legendaria como Soorenard, Akanax, Mommolek o Babbulkund.

«Dunsany ha influido más en mí que ningún otro escritor vivo. El primer párrafo de *The Gods of Pegana* me impactó como una descarga eléctrica; no había leído ni dos páginas cuando ya era un fanático para el resto de mi vida», dijo Howard Phillips Lovecraft, quien de inmediato lo tomó como su gran modelo literario, al lado de Edgar Allan Poe. La influencia se advierte en muchos de los primeros relatos de Lovecraft: «La nave blanca» (1919), «Los gatos de Ulthar» (1920) o «El Árbol» (1921). Dunsany también aparece nombrado en un ensayo de Lovecraft (*El horror sobrenatural en la literatura*), como uno de los maestros de la última hornada, junto con Algernon Blackwood y M. R. James.

Lo que Dunsany logra en *The Gods of Pegana* (y en su secuela: *Time and the Gods*) es crear un panteón imaginario, una cosmogonía completa. «Para Dunsany, que probablemente era ateo, el dios Mana-Yood-Sushai no fue un sustituto del celoso dios del Antiguo Testamento, ni del generoso dios del Nuevo, sino un símbolo de lo fugaz y lo efímero de toda creación», escribió S. T. Joshi en su prólogo a una antología publicada por Penguin, donde afirma asimismo que Dunsany leyó a Nietzsche hacia 1904 y que en su obra temprana pueden rastrearse conceptos y elementos estéticos que remiten a *Así habló Zaratustra*.

En cuanto a *Fifty-One Tales*, se considera a este libro, con razón, una pieza decisiva en la consolidación del relato ultracorto dentro de la tradición en lengua inglesa, al lado de las microfábulas de Stevenson, los cuentos muy breves de Lafcadio Eran y Oscar Wilde o las *Fábulas fantásticas* de Ambrose Bierce. Allí Dunsany echa mano a varios recursos tradicionales que le dan, no obstante, gran singularidad al libro. Ciertos textos son dignos de un bestiario; otros son apólogos de evidente moraleja; otros remiten a esas enmiendas de mitos (Pan, Ulises) a las que eran tan aficionados Kafka, el joven Brecht en sus relatos breves o incluso el Marco Denevi de *Falsificaciones*. Hay alegorías sugestivas, como la del obrero que cae —con andamio y todo— del úl-

timo piso de un gran hotel y se dedica, en plena caída, a tallar con un cuchillo su nombre en la madera del andamio; al narrador le extraña este gesto, pero el fantasma del obrero se le aparece por la noche y se ríe de verlo trabajar, sentado a su escritorio, ya que pronto su vida se esfumará «como un soplo de viento» y «su estúpida civilización habrá desaparecido en pocos siglos».

En buena parte de estas pequeñas fábulas, Dunsany toma elementos concretos y los redefine (un profeta dice que la niebla es una multitud de almas que nunca vieron el amanecer) o, principalmente, recoge conceptos (Eternidad, Tiempo) y los pone en acción convertidos en personajes: Fama y Notoriedad mantienen un diálogo, al igual que Viento Norte y Neblina. El más recurrente de estos personajes es Death (Muerte), nombrado de forma explícita o presentado como un fantasma. Eso último acontece en «The Guest», que en menos de 600 palabras narra el caso de un joven que va a cenar a un restaurante y llega solo, si bien ha reservado una mesa para dos. Un mozo le pregunta por el otro comensal. «No creo que lo vea usted hasta que llegue el café», responde el joven, así que empiezan a servirle. De las mesas adyacentes advierten que el joven mantiene una especie de diálogo (o de monólogo) con la silla vacía. «Tenemos varios conocidos en común», dice el joven, entre otras cosas. Al rato pide café, vierte una pastilla en él, le dice a la silla: «Espero no estar robándole mucho tiempo», y cae al suelo. «Un médico que estaba allá cenando se arrodilló ante él y le anunció al dueño la visible presencia del otro comensal», concluye Dunsany.

La importancia de la elipsis narrativa y de la sugerencia es fundamental en varios cuentos de Dunsany (y un recurso clave en el relato hiperbreve, en general). En uno de los mejores estudios consagrados a Dunsany (y en particular a *Fifty-One Tales*), Juan Ramón Vélez García afirma, de forma acertada, que «la prosa de Lord Dunsany se revela fundamentalmente poética, lo que se manifiesta en el gusto por

aliteraciones, anáforas, en la preocupación por el ritmo y la musicalidad, o en la utilización de recursos arcaizantes».

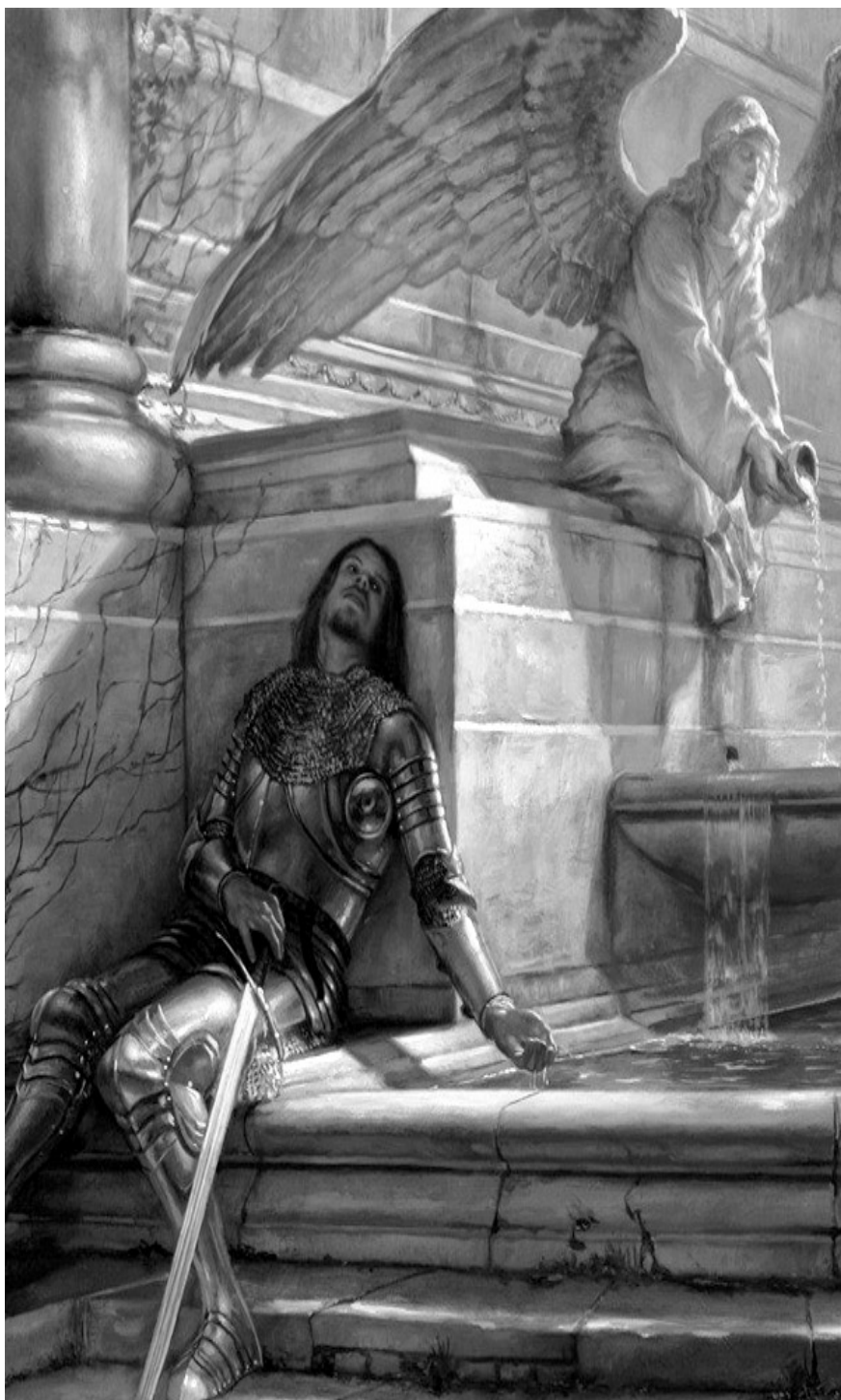
«No escribo nunca sobre las cosas que he visto; escribo sobre las que he soñado», proclamó Dunsany en 1921. En uno de sus cuentos más ingeniosos, unos extraterrestres vienen al planeta Tierra en busca de lo más extraordinario que haya en él. Han oído hablar del mamut y de otras maravillas, pero concluyen que nada puede compararse con los sueños de los seres humanos.

Dunsany suele partir menos de personajes o conflictos humanos que de ideas o situaciones originales. En una breve novela llamada *My Talks with Dean Spanley* (1936), cierto personaje está convencido de que en una vida anterior fue un perro. En el cuento «El secretario del club» el narrador (el *gentleman* Joseph Jorkens, actor central de varios relatos ambientados en clubes de toda clase) cae en un «club para poetas de todas las épocas» (Club Elíseo) y alcanza a ver entre sus miembros a Pope, a Tennyson, a «Swinnburne charlando con Herrick», a Milton y Shelley, a Homero «acariciándose la barba majestuosamente». En otro cuento («El bureau d'échange de Maux») el narrador visita un pequeño local donde los clientes intercambian entre ellos «desgracias»: una mujer sin hijos hace un trueque con «una criatura empobrecida y medio loca que tenía doce».

W. B. Yeats, uno de los máximos impulsores de la obra de Dunsany, escribió en 1912 un texto que sirvió de prólogo a sus más tempranas creaciones. Allí afirmaba que su primer deseo, al leer a Dunsany, fue que «trasladara» su imaginación de «esas tierras mágicas de Oriente» al viejo mundo irlandés, pero que enseguida advirtió que Dunsany no podría hacerlo sin correr el riesgo de perder su «rica belleza» formal y su poder de sugestión. Hubo algo profético en aquellas palabras, según S. T. Joshi. Con los años, Dunsany fue ideando tramas más universales, mientras abandonaba los escenarios exóticos en pos de su Irlanda natal. Una de sus piezas teatrales dio origen al film *It happened*

tomorrow (*Sucedió mañana*, 1944), de René Clair. En cuanto a sus últimas novelas, *Rory and Bran* (1936), *Guerrilla* (1944) o *His Fellow Men* (1952), «no hay en ellas nada fantástico ni sobrenatural», sostiene Joshi, y sin embargo presentan el sello inconfundible de Dunsany: la elegancia de su prosa, que supo seducir a colegas tan diversos como Graham Greene o Ursula K. Le Guin. No en vano Catherine Lucille Moore, una de las primeras mujeres consagradas a la ciencia ficción, afirmaba en 1936, en una carta dirigida a Lovecraft: «Nadie puede imitar a Dunsany, si bien probablemente todos quienes lo leyeron lo han intentado».

EDUARDO BERTI





Donde la gran llanura de Tarphet asciende, como el mar por los estuarios, entre las Montañas Ciresias, se levantaba desde hacía mucho tiempo la ciudad de Merimna, casi a la sombra de los riscos. Nunca vi en el mundo una ciudad tan hermosa como me pareció Merimna, cuando soñé con ella por vez primera. Era una maravilla de chapiteles y estatuas de bronce, de fuentes de mármol, fabulosos trofeos de guerra y amplias calles consagradas a la belleza. En el centro mismo de la ciudad se abría una avenida de quince estadios de ancho, y a cada uno de sus lados se alzaba la imagen en bronce de los Reyes de todos los países de los que hubiera tenido noticia el pueblo de Merimna. Al final de esa avenida se encontraba un carro colosal tirado por tres caballos de bronce y conducido por la figura alada de la Fama, y tras ella se erguía en el carro la talla formidable de Welleran. El antiguo héroe de Merimna estaba de pie con la espada en alto. Tan perentorios eran el porte y la actitud de la Fama, y tan altiva la pose de los caballos, que se hubiera jurado que en un instante el carro arrollaría a los viandantes y el polvo velaría el rostro de los Reyes. Y había en la ciudad un poderoso recinto en el que se almacenaban los trofeos de los héroes de Merimna. Allí estaba esculpida bajo un domo la gloria del arte de los mamposteros, desde hacía ya muchas generaciones muertas, y en la cúspide del domo se alzaba la imagen de Rollo-ry, que miraba por sobre las Montañas Ciresias hacia las anchas tierras que habían conocido su espada. Y junto a Rollo-ry, como una vieja nodriza, se erguía la figura de la Victo-

ria, que a golpes de martillo forjaba para su cabeza una dorada guirnalda con las coronas de los reyes caídos.

Así era Merimna, ciudad de Victorias esculpidas y guerreros de bronce. Empero, en el tiempo del que escribo, el arte de la guerra se había olvidado en Merimna y su pueblo estaba casi adormecido. Durante el día recorrían las calles, contemplando los monumentos conmemorativos de los triunfos logrados por las espadas empuñadas por quienes en tiempos remotos habían amado a Merimna. Durante la noche soñaban con Welleran, Soorenard, Mommolek, Rollory, Akanax y el joven Iraine. Nada sabían de las tierras de más allá de las montañas que los rodeaban por doquier, salvo que habían sido teatro de las terribles hazañas de Welleran, ejecutadas con su espada invencible. Desde hacía ya mucho, estas tierras habían vuelto a ser posesión de las naciones flageladas por los ejércitos de Merimna. Nada les quedaba ahora a los hombres de Merimna, salvo su ciudad inviolada y la gloria del recuerdo de su antigua fama. Por la noche apostaban centinelas que se adentraban un buen trecho en el desierto, pero estos se dormían siempre en sus puestos y soñaban con Rollory; y, tres veces cada noche, en torno a la ciudad marchaba una guardia ataviada con vestidos de color púrpura, velas encendidas y cánticos consagrados a Welleran. La guardia estaba siempre desarmada, pero cuando el eco del sonido de la canción llegaba a través de la llanura hasta las oscuras montañas, los ladrones del desierto oían el nombre de Welleran y se refugiaban silenciosos en sus guaridas.

A menudo la aurora avanzaba por el llano, resplandeciendo maravillosa en los chapiteles de Merimna y abatiendo todas las estrellas, y encontraba todavía a la guardia entonando el cántico a Welleran, y cambiaba el color de sus vestidos púrpuras y empalidecía las luces que portaban. Pero la guardia volvía a cruzar las murallas inconquistadas, mientras uno a uno los centinelas del desierto despertaban y Rollory desaparecía de sus sueños, y regresaban ateridos

y fatigados a la ciudad. Entonces parte de la amenaza se desvanecía del rostro de las Montañas Ciresias —la del Norte, la del Oeste y la del Sur—, que miraban hacia Merimna, y en la mañana se levantaban radiantes los pilares y las estatuas de la vieja ciudad inviolada. Puede resultar asombroso que una guardia inerme y unos centinelas dormidos fueran capaces de defender una ciudad en la que se atesoraban todas las glorias del arte, que era rica en oro y bronce, una altiva ciudad que otrora oprimiera a sus vecinas y cuyo pueblo había olvidado el arte de la guerra. Ahora bien, esta es la razón por la que, aunque todas las otras tierras le habían sido arrebatadas desde hacía ya mucho, la ciudad de Merimna se encontraba a salvo. Las feroces tribus de más allá de las montañas creían o temían algo muy extraño: que en ciertos lugares de las murallas de Merimna todavía rondaban Welleran, Soorenard, Mommolek, Rollory, Akanax y el joven Iraine. Sin embargo, iban a cumplirse ya cien años desde que Iraine, el más joven de los héroes de Merimna, había librado la última de sus batallas contra las tribus.

A veces, a decir verdad, había jóvenes en las tribus que dudaban y decían:

—¿Cómo es posible que un hombre escape por siempre a la muerte?

Pero hombres más graves les respondían:

—Escuchadnos, vosotros de quienes la sabiduría aún se halla alejada, y conoced cómo es posible que un hombre escape a la muerte, como a menudo hizo Welleran, cuando dos veintenas de jinetes cargan contra él blandiendo espadas, juramentados todos para matarlo, y juramentados todos para hacerlo por los dioses de su país. O sabed por nosotros cómo dos hombres solos pueden entrar en una ciudad amurallada por la noche y salir de ella con su rey cautivo, como hicieron Soorenard y Mommolek. Sin duda, hombres que han escapado a tantas espadas y a tantas dagas voladoras sabrán escapar a los años y al Tiempo.

Y los jóvenes quedaban humillados y guardaban silencio. Con todo, la sospecha cobró fuerza. Y a menudo, cuando el sol se ponía en las Montañas Ciresias, los hombres de Merimna discernían las formas de los salvajes de las tribus que, negras y recortadas contra la luz moribunda, atisbaban la ciudad.

Todos sabían en Merimna que las figuras de las murallas eran solo estatuas de piedra. No obstante, unos pocos aún abrigan la esperanza de que algún día sus viejos héroes volverían, pues, por cierto, nunca nadie los había visto morir. Ahora bien, había sido costumbre de estos seis guerreros de antaño, al recibir cada uno la última herida y al saberla mortal, cabalgar hasta cierto barranco profundo y arrojar su cuerpo en él, como hacen los elefantes, según he leído en alguna parte, para ocultar sus huesos de las bestias menores. Era un barranco empinado y estrecho en toda su longitud, una gran hendidura a la que nadie tenía acceso por sendero alguno. Hacia allí cabalgó Welleran, solitario y jadeante; y hacia allí cabalgaron más tarde Soorenard y Mommolek: Mommolek estaba mortalmente herido y no pudo regresar, pero Soorenard se encontraba ileso y volvió solo, después de dejar a su querido amigo descansando junto a los poderosos huesos de Welleran. Y hacia allí cabalgó Soorenard cuando llegó su hora, con Rollory y Akanax, y Rollory iba en el medio y Soorenard y Akanax a los lados. Y la larga cabalgata fue dura y fatigosa para Soorenard y Akanax, porque ambos estaban heridos mortalmente; pero la larga cabalgata fue sencilla para Rollory, pues ya estaba muerto. De modo que los huesos de estos cinco héroes se blanquearon en tierra enemiga, y permanecieron inviolados aunque en vida fueran destructores de ciudades, y nadie sabía dónde yacían excepto Iraine, el joven capitán, que solo contaba veinticinco años cuando corría cabalgando con Mommolek, Rollory y Akanax. Y entre ellos estaban esparcidas sus monturas y sus riendas y los avíos de sus caba-

llos, para que nadie los encontrara nunca y fuera luego a decir en una ciudad extranjera:

—He aquí las riendas y las monturas de los capitanes de Merimna, ganadas en la guerra.

Pero a sus fieles caballos amados los dejaron en libertad.

Cuarenta años más tarde, con ocasión de una gran victoria, la última herida se le abrió a Iraine, y esa herida era terrible y de ningún modo quería cerrarse. E Iraine era el último de los capitanes y cabalgó solo. Era largo el camino hasta el oscuro barranco, e Iraine temía no llegar nunca al lugar de descanso de los viejos héroes, por lo que espoleaba a su caballo para que fuera más de prisa y se aferraba con las manos a la montura. Y a menudo se adormecía mientras cabalgaba, y soñaba con los días de antaño y con los tiempos en que por vez primera cabalgó a las grandes guerras de Welleran, con la ocasión en que Welleran le dirigió la palabra por vez primera, y con el rostro de los camaradas de Welleran cuando se lanzaban a la carga en la batalla. Y cada vez que despertaba, un hondo anhelo le embargaba el alma mientras esta revoloteaba en los límites de su cuerpo: el anhelo de yacer entre los huesos de los viejos héroes. Por fin, cuando vio el barranco oscuro que trazaba una cicatriz a través del llano, el alma de Iraine se escapó por la gran herida, tendió las alas y el dolor desapareció del pobre cuerpo mutilado y, aún espoleando a su caballo para que se diera prisa, Iraine murió. Pero su viejo y fiel caballo siguió galopando, hasta que de pronto vio frente a él el oscuro barranco, clavó sus pezuñas en el borde mismo y se detuvo. Entonces el cuerpo de Iraine cayó hacia adelante por el flanco derecho del caballo, y sus huesos se mezclaron y descansaron a lo largo de los años con los huesos de los héroes de Merimna.