

Ursula K. Le Guin

CUENTOS DE
TERRAMAR



Los cinco cuentos reunidos en este libro exploran o extienden el mundo establecido en Los Libros de Terramar.

«El Descubridor» tiene lugar en un tiempo oscuro y turbulento, y revela cómo se originaron algunas de las costumbres e instituciones del Archipiélago. «Los Huesos de la Tierra» trata sobre los maestros que le enseñaron al mago que a su vez enseñó a Ged, y demuestra que se necesita más de un mago para detener un terremoto.

«Rosaoscura y Diamante» podría tener lugar en cualquier época durante los últimos doscientos años en Terramar. Después de todo, una historia de amor puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar.

«En el Gran Pantano» es una historia que sucedió en los breves pero movidos seis años durante los cuales Ged fue Archimago de Terramar.

Y la última historia, «Dragónvolador», que tiene lugar algunos años después del final de Tehanu, muestra cómo la determinación de una mujer puede romper el férreo control masculino sobre la magia de Terramar.

Los cuentos se completan con un ensayo sobre las gentes, las lenguas, la historia y la magia de Terramar.

Esta aclamada continuación del reino mágico de Terramar confirma a Ursula K. Le Guin como una de las más brillantes escritoras de nuestro tiempo.

INTRODUCCIÓN

por Ursula K. Le Guin

AL FINAL DEL CUARTO LIBRO de Terramar, *Tehanu*, la historia había llegado a lo que yo sentía era *ahora*. Y, al igual que en el *ahora* del supuesto mundo real, no sabía qué sucedería después. Podía adivinar, predecir, temer, esperar, pero no lo sabía.

Incapaz de continuar la historia de *Tehanu* (porque todavía no había sucedido) y asumiendo tontamente que la historia de Ged y de Tenar había alcanzado su final feliz, le di al libro un subtítulo: «El último libro de Terramar».

Oh, tonta escritora. El *ahora*, se mueve. Incluso en los cuentos, en los sueños, en los «había una vez», *ahora* no es *entonces*.

Siete u ocho años después de que *Tehanu* fuera publicado, me pidieron que escribiera una historia que tuviera lugar en Terramar. Me bastó con echarle una breve mirada al lugar para darme cuenta de que habían estado sucediendo cosas allí mientras yo no estaba mirando. Ya era hora de regresar y descubrir qué estaba sucediendo *ahora*.

También quería conseguir información acerca de varias cosas que habían sucedido *entonces*, antes de que Ged y Tenar nacieran. Muchas cosas sobre Terramar, sobre los magos, sobre la Isla de Roke, sobre los dragones, habían comenzado a intrigarme. Con el fin de entender los acontecimientos actuales, necesitaba realizar ciertas investigaciones

históricas, pasar algún tiempo en los Archivos del Archipiélago.

La manera cómo uno investiga una historia inexistente es contar la historia y descubrir qué sucedió. Creo que esto no es muy diferente a lo que hacen los historiadores del supuesto mundo real. Incluso si estamos presentes en un acontecimiento histórico, ¿lo comprendemos —podemos siquiera recordarlo— antes de contarlo como una historia? Y en lo que respecta a acontecimientos que tuvieron lugar en épocas o lugares ajenos a nuestra propia experiencia, no tenemos nada para continuar más que las historias que otra gente nos cuenta. Los acontecimientos pasados existen, después de todo, únicamente en la memoria, que es una forma de imaginación. El acontecimiento es real *ahora*, pero una vez que es *entonces*, su continua realidad depende totalmente de nosotros, de nuestra energía y de nuestra honestidad. Si permitimos que se escape de la memoria, únicamente la imaginación puede restablecer un mínimo atisbo de ese acontecimiento. Si mentimos acerca del pasado, obligándolo a que cuente la historia que queremos que cuente, que signifique lo que nosotros queremos que signifique, éste pierde su realidad y se convierte en una falsificación. Traer el pasado con nosotros a través del tiempo, en los bolsos de viaje del mito y de la historia, es una tarea muy dura; pero como dice Lao Tzu, la gente sabia sigue su camino con el equipaje a cuestas.

Cuando se construye o se reconstruye un mundo que nunca existió, una historia enteramente ficticia, las investigaciones son de un orden un tanto diferente, pero el impulso y las técnicas básicas son bastante similares. Se observa lo que sucede y se trata de ver por qué sucede, se escucha lo que la gente de allí tiene que decir y se observa lo que hacen, se piensa seriamente en todo esto y se intenta contarlos honestamente, de modo que la historia tenga peso y sentido.

LOS CINCO CUENTOS QUE contiene este libro exploran o extienden el mundo establecido por las primeras cuatro novelas de Terramar. Cada uno es una historia por sí mismo, pero resultarán más provechosos si se los lee después, no antes, de las novelas.

El descubridor tiene lugar alrededor de trescientos años antes de la época de las novelas, en un tiempo oscuro y turbulento; la historia revela cómo se originaron algunas de las costumbres y de las instituciones del Archipiélago. *Los huesos de la Tierra* trata sobre los magos que le enseñaron al mago que primero le enseñó a Ged, y demuestra que se necesita más de un mago para detener un terremoto. *Rosaoscura* y *Diamante* podría tener lugar en cualquier época durante los últimos doscientos años en Terramar; después de todo, una historia de amor puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar. *En el Gran Pantano* es una historia que sucedió en los breves pero movidos seis años durante los cuales Ged fue Archimago de Terramar. Y la última historia, *Dragónvolador*, que tiene lugar algunos años después del final de *Tehanu*, es el puente entre este libro y el próximo: *El otro viento* (que será publicado en breve). Un puente dragón.

Para que mi mente pudiera moverse de aquí para allá por los años y los siglos sin desordenarlo todo, y para mantener las contradicciones y las discrepancias en el nivel más bajo posible mientras estaba escribiendo estas historias, me convertí en alguien (un poco) más sistemático y metódico, y reuní mis conocimientos de los pueblos y de su historia en *Una descripción de Terramar*. Su función es la misma que la de aquel primer mapa que tracé de todo el Archipiélago y de los Confines, cuando comencé a trabajar en *Un mago de Terramar* hace más de treinta años: necesitaba saber dónde estaban las cosas y cómo llegar desde aquí hasta allí, tanto en tiempo como en espacio.

Debido a que esta clase de información ficticia, como los mapas de reinos imaginarios, les resulta realmente inte-

resante a algunos lectores, he incluido la descripción después de las historias. También tracé nuevamente los mapas geográficos para este libro y, mientras lo hacía, felizmente descubrí uno muy antiguo en los Archivos de Havnor.

POR SUPUESTO QUE HE CAMBIADO a lo largo de los años que han pasado desde que empecé a escribir acerca de Terramar, como también ha cambiado la gente que lee los libros. Todas las épocas son épocas de cambio, pero la nuestra es una de transformaciones masivas, rápidas, morales y mentales. Los arquetipos se convierten en lastres, las grandes simplicidades se complican, el caos se convierte en algo elegante, y lo que todo el mundo sabe que es verdad resulta ser lo que algunas personas solían pensar.

Es inquietante. Para deleitarnos completamente con lo cambiante, con el rayo de esperanza que nos ofrece la electrónica, también anhelamos lo inalterable. Adoramos las viejas historias por su permanencia. Arturo sueña eternamente en Avalon. Bilbo puede «ir hasta allí y volver una y otra vez», y «allí» es siempre la querida y familiar Comarca. Don Quijote se empeña siempre en matar a un molino de viento... Así es que la gente acude a los reinos de fantasía en busca de estabilidad, de antiguas verdades, de simplicidades inmutables.

Y las fábricas del capitalismo se las proporciona. La oferta satisface la demanda. La fantasía se convierte en un producto, en una industria.

La fantasía hecha producto no acarrea riesgo alguno: no inventa nada, sino que imita y trivializa. Comienza por privar a las viejas historias de su complejidad intelectual y ética, convirtiendo su acción en violencia, a sus actores en muñecos, y a la verdad que revelan en un cliché sentimental. Los héroes blanden sus espadas, sus láseres, sus varitas mágicas, tan mecánicamente como cosechadoras, reco-

giendo las ganancias. Las elecciones morales profundamente perturbadoras son descafeinadas, transformadas en «encantadoras» y seguras. Las ideas apasionadamente concebidas por los grandes contadores de historias son copiadas, estereotipadas, reducidas a juguetes, moldeadas en plásticos de colores llamativos, anunciadas, vendidas, rotas, tiradas a la basura, reemplazables, intercambiables.

Con lo que los productores de fantasía cuentan, y lo que explotan, es la insuperable imaginación del lector, niño o adulto, que da vida incluso a esas cosas muertas —cierto tipo de vida, y sólo durante un rato—.

La imaginación, como todas las cosas con vida, vive *ahora*, y vive con, desde y en, un verdadero cambio. Como todo lo que hacemos y tenemos, puede ser cooptada y degradada; pero sobrevive a la explotación comercial y didáctica. La tierra sobrevive a los imperios. Los conquistadores pueden dejar un lugar desierto donde había bosques y praderas, pero la lluvia seguirá cayendo, los ríos seguirán fluyendo hasta el mar. Los reinos inestables, mutables y falsos del «había una vez» forman parte de la historia y del pensamiento del ser humano tanto como las naciones que aparecen en nuestros atlas, y algunos son más perdurables.

Hemos habitado ambos, los reinos reales y los imaginarios, durante mucho tiempo. Pero en ningún lugar hemos vivido como nuestros padres o nuestros antepasados lo hicieron. El encantamiento cambia con el paso del tiempo y con la edad.

Ahora conocemos una docena de Arturos diferentes, todos ellos verdaderos. La Comarca cambió irremediablemente, incluso en la época de Bilbo. Don Quijote se fue a caballo hasta la Argentina y se encontró allí con Jorge Luis Borges. *Plus c'est la même chose, plus ça change.*

Ha sido un placer para mí regresar a Terramar y encontrarla todavía allí, totalmente familiar, y sin embargo cambiada y aún cambiando. Lo que pensé que iba a suceder no es lo que está sucediendo, la gente no es quien —o lo

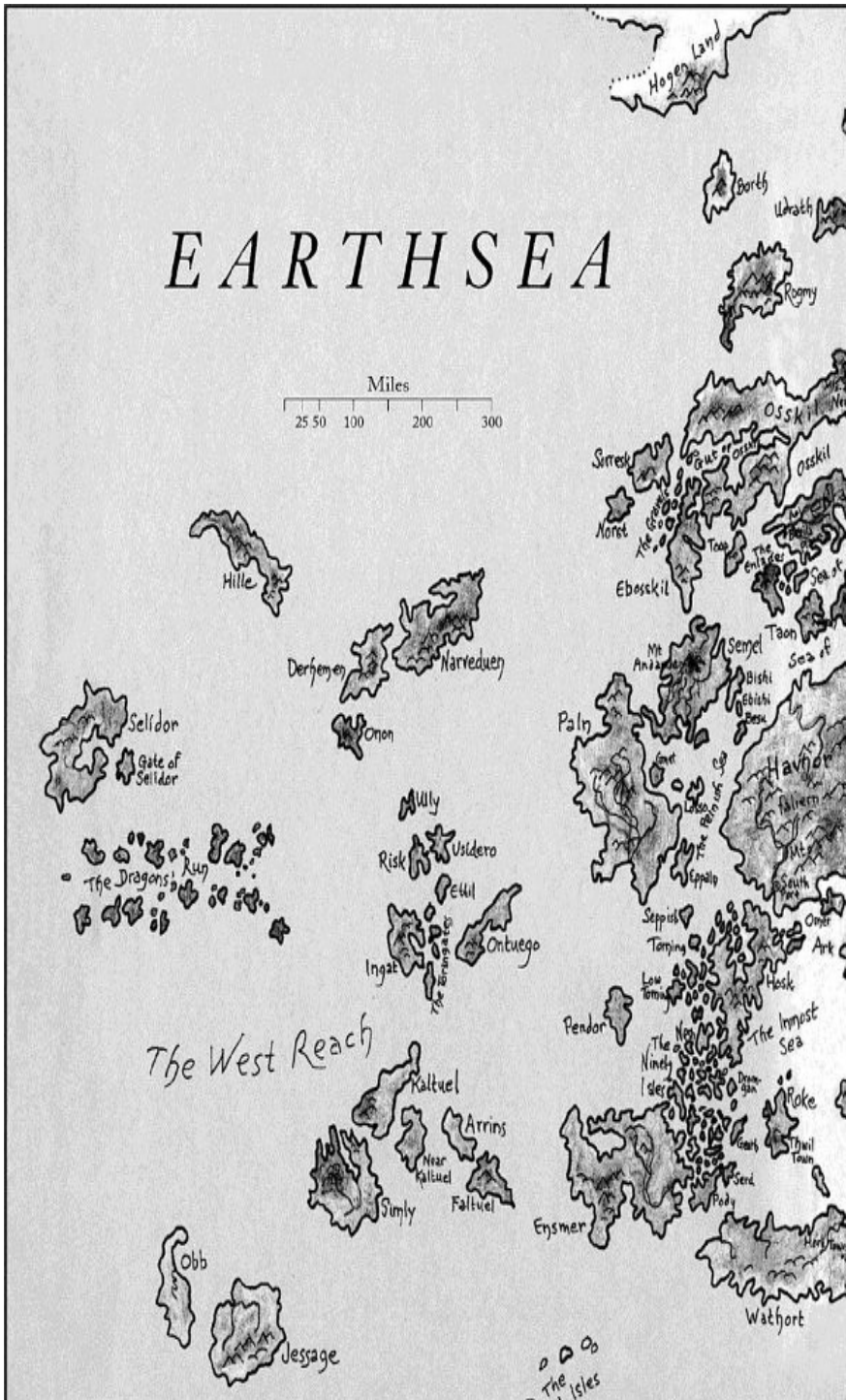
que— pensé que era, y me perdí en islas que creía conocerme de memoria.

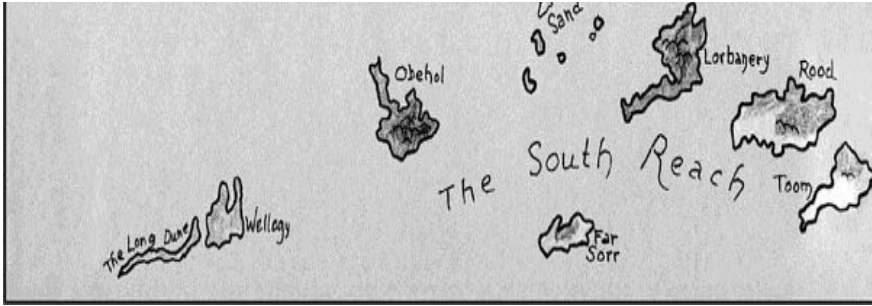
Así que éstos son informes de mis exploraciones y descubrimientos: cuentos de Terramar para aquellos a quienes les ha gustado o para quienes piensan que podrían gustar del lugar, y están dispuestos a aceptar estas hipótesis:

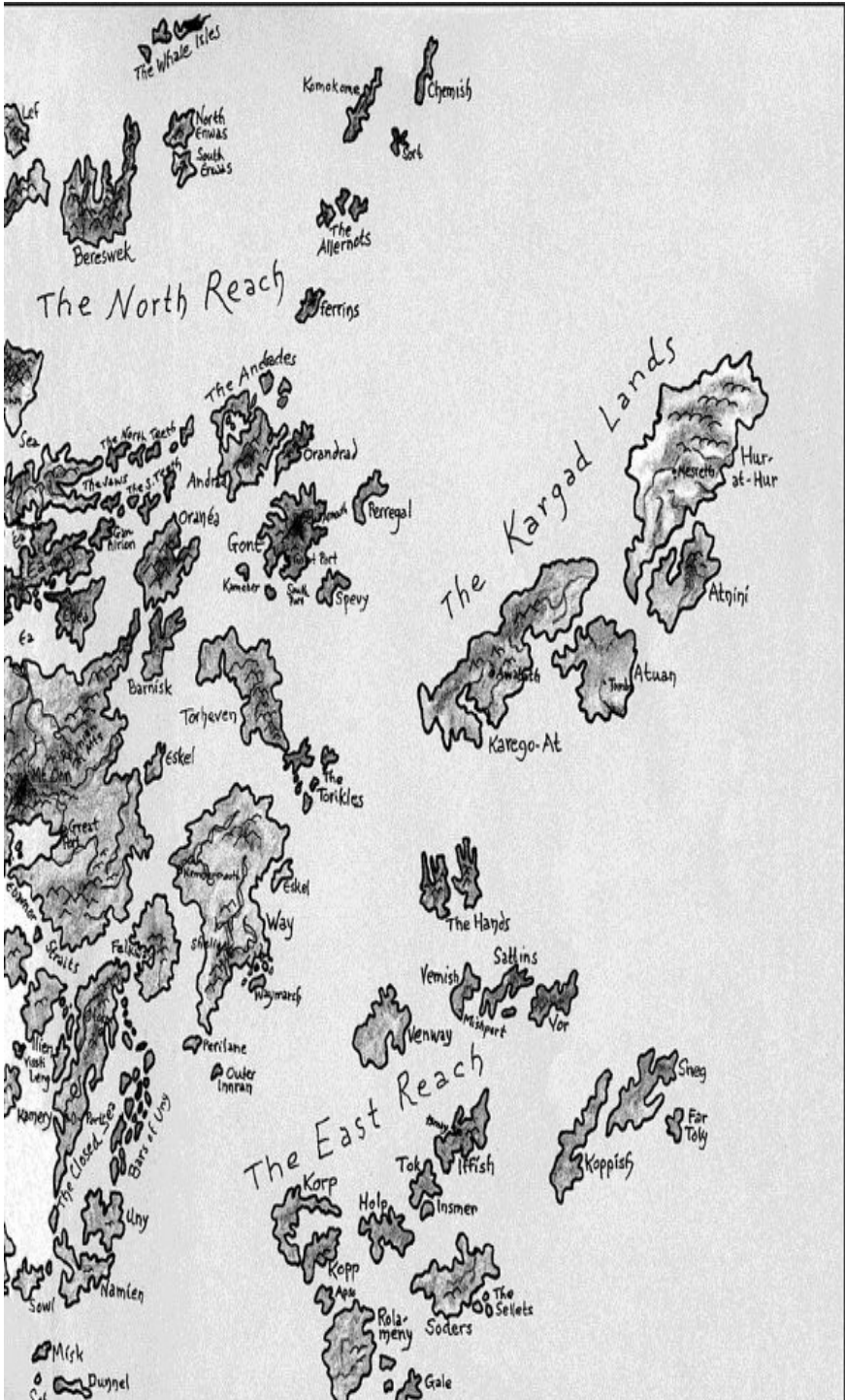
las cosas cambian:

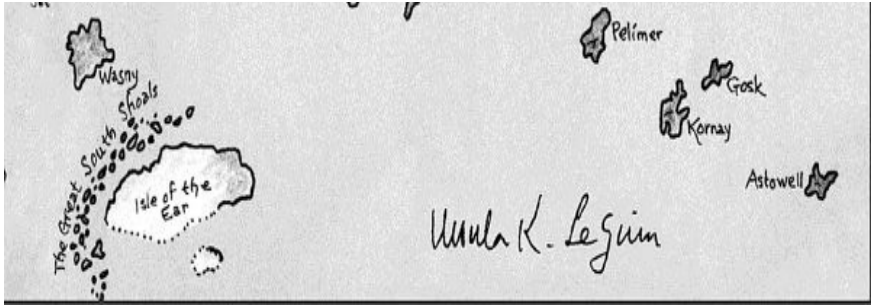
no siempre se puede confiar en los autores y en los magos:

nadie puede explicar un dragón.









CUENTOS DE TERRAMAR





EL DESCUBRIDOR

I. En la Época Oscura

ÉSTA ES LA PRIMERA PÁGINA de *El libro de la oscuridad*, escrito hace aproximadamente seiscientos años en Berila, en Enlad:

Después de que Elfarran y Morred fallecieran y de que la Isla de Soléa se hundiera bajo el mar, el Concilio de los Sabios gobernó en lugar del niño Serriadh hasta que éste se hizo cargo del trono. Su reinado fue esplendoroso pero breve. Los reyes que le siguieron en Enlad fueron siete, y su reino aumentó en paz y en riqueza. Luego, los dragones vinieron por sorpresa a atacar las tierras del oeste, y algunos magos salieron en vano a luchar contra ellos. El Rey Akambar trasladó la corte de Berila en Enlad a la Ciudad de Havnor, desde donde ordenó a su flota que atacara a los invasores desde las Tierras de Kargad, y la condujo de regreso hacia el este. Pero todavía entonces enviaron barcos atacantes incluso hasta el Mar Interior. De los catorce reyes de Havnor, el último fue Maharion, que hizo las paces tanto con los dragones como con los kargos, aunque sufriendo por ello muchas pérdidas. Y después de que el Anillo de las runas se rompiera, y de que Erreth-Akbe muriera con el gran dragón, y de que Maharion el Valiente fuera asesinado por traición, parecía que nada bueno podía suceder en el Archipiélago.

Muchos reclamaban el trono de Maharion, pero ninguno pudo conservarlo, y las disputas de los pretendientes dividieron todas las lealtades. No quedó nada de aquella mancomu-

nidad, ni nada de justicia, únicamente la voluntad de los ricos. Hombres de casas nobles, comerciantes y piratas, cualquiera que pudiera contratar soldados y magos se llamaba a sí mismo un Señor, reclamando tierras y ciudades como de su propiedad. Los señores de la guerra convertían a aquellos a quienes conquistaban en esclavos, y aquellos a quienes contrataban eran realmente esclavos, que servían a sus señores únicamente para que los protegieran de los rivales que se apoderaban de las tierras, y de los piratas que atacaban los puertos por sorpresa, y de las bandas y las hordas de hombres anárquicos y miserables quienes, desposeídos de su medio de vida, habían sido impulsados por el hambre a asaltar y a robar.

El libro de la oscuridad, escrito a finales de la época sobre la cual cuenta, es una recopilación de historias contradictorias, biografías parciales y leyendas confusas. Es el mejor de los informes que ha sobrevivido a los Años Oscuros. En busca de alabanzas, no de historia, los señores de la guerra quemaron los libros de los cuales los pobres y los débiles podrían haber aprendido el significado del poder.

Cuando los libros del saber popular de un mago llegaban a manos de un señor de la guerra, éste seguramente los trataría con cuidado, guardándolos bajo llave para mantenerlos fuera de peligro o entregándoselos a un mago contratado por él para que hiciese lo que él quisiera con ellos. En los márgenes de los hechizos y de las listas de palabras, y en las guardas de estos libros del saber, un mago o su aprendiz podían dejar constancia de una plaga, de una hambruna, de un ataque, de un cambio de señores, junto a los hechizos practicados en tales acontecimientos, y su éxito o su fracaso. Tales registros, sin orden ni concierto, revelan un momento de claridad aquí y allá, aunque todo lo que hay entre esos momentos es oscuridad. Son como atisbos de un barco iluminado a lo lejos en el mar, inmerso en la oscuridad, bajo la lluvia.

Y hay cantares, antiguas trovas y gestas de islas pequeñas y de las tranquilas tierras altas de Havnor, que cuentan