

LOS CUENTOS DE TERRAMAR

DE ÚRSULA K. LE GUÍN



LIBRO dot .com
<http://www.librodot.com>

Prefacio

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 interesante 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, recogiendo 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 mancomunidad, 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 la historia de aquellos años.

El Gran Puerto de Havnor es la ciudad que se encuentra en el corazón del mundo, llena de torres blancas sobre su bahía; en la torre más alta la espada de Erreth-Akbe refleja el primero y el último rayo de luz del día. Por esa ciudad pasa todo el comercio, el saber y el arte de Terramar, una riqueza no atesorada. Allí se encuentra el Rey, de vuelta tras la curación del Anillo, símbolo de curación. Y en esa ciudad, en este último tiempo, los hombres y las mujeres de las islas hablan con los dragones, en señal de cambio.

Pero Havnor también es la Gran Isla, una tierra amplia y fértil; y en las aldeas que se encuentran en el interior de los puertos, las tierras de labrantío de las colinas del Monte Onn, nunca nada cambia demasiado. Allí, un cantar que merezca ser cantado es muy probable que sea cantado nuevamente. Allí, viejos hombres se reúnen en la taberna para hablar de Morred como si lo hubieran conocido cuando ellos también eran jóvenes y héroes. Allí, las muchachas que van caminando a buscar las vacas para traerlas de regreso a casa cuentan historias sobre las mujeres de la Mano, quienes han sido olvidadas en todas las otras partes del mundo, incluso en Roke, pero que son recordadas por aquellos caminos y campos silenciosos y bañados por el sol, y también en las cocinas, en los hogares, donde las amas de casa trabajan y hablan.

En la época de los reyes, los magos se reunían en la corte de Enlad, y más tarde en la de Havnor, para asesorar al rey y aconsejarse mutuamente, utilizando sus artes para ir en pos de lo que creían que era bueno. Pero en los años oscuros, los magos vendieron sus habilidades al mejor postor, enfrentando sus poderes uno contra otro en duelos y combates de hechicería, indiferentes a los males que estaban causando, o peor aún que simplemente indiferentes. Plagas y hambruna, la pérdida de manantiales de agua, veranos sin lluvia y años sin verano, el nacimiento de enfermizas y monstruosas crías de ovejas y de ganado vacuno, el nacimiento de enfermizos y monstruosos niños de la gente de las islas —se acusaba de todas estas cosas a las prácticas de magos y brujas y, por desgracia, la gran mayoría de las veces con justa razón.

Por lo tanto, la práctica de hechicería se convirtió en algo peligroso, excepto bajo la protección de un poderoso señor de la guerra; y aun así, si un mago se encontraba con otro cuyos poderes eran mayores que los suyos, podía ser destruido. Y si un mago bajaba la guardia cuando se encontraba entre la gente normal, ellos también intentarían destruirlo si podían, ya que lo veían como la causa de los peores males que sufrían, un ser maligno. En aquellos años, en las mentes de mucha gente, toda magia era negra.

Fue entonces cuando la hechicería que se practicaba en las aldeas, y sobre todo la brujería de las mujeres, adquirió la mala reputación de la que no ha podido desprenderse desde entonces. Las brujas pagaban gustosamente para practicar las artes que pensaban eran las suyas propias.

El cuidado de las bestias y de las mujeres embarazadas, los nacimientos, la enseñanza de gestas y ritos, la fertilidad y el orden de los campos y de los jardines, la construcción y el cuidado de la casa y de sus muebles, la extracción de minerales y metales, estas grandes cosas siempre habían estado a cargo de las mujeres. Una rica tradición popular de hechizos y encantos era compartida por las brujas para asegurar el buen resultado de tales tareas. Pero cuando las cosas salían mal en un nacimiento, o en el campo, sólo era culpa de las brujas. Y las cosas salían con frecuencia más mal que bien, con los magos luchando unos contra otros, utilizando venenos y maldiciones despiadadamente para ganar una ventaja inmediata sin pensar en lo que vendría después. Trajeron sequías y tormentas, plagas, incendios y enfermedades a lo largo y ancho de las tierras, y la bruja de la aldea era castigada por ellos. No sabía por qué sus ensalmos de curación provocaban que la herida se convirtiera en gangrena, por qué el niño que había traído al mundo era imbecil, por qué sus bendiciones parecían quemar la semilla en los surcos y pudrir la manzana en el árbol. Pero alguien tenía que ser culpado por estas desgracias: y la bruja o el hechicero estaban allí, allí mismo, en la aldea o en el pueblo, no en el castillo o en la fortaleza del señor de la guerra, protegidos por hombres armados y conjuros de defensa. Los hechiceros y las brujas eran ahogados en los pozos envenenados, quemados en los campos secos, enterrados vivos para hacer que la tierra muerta fuera fértil otra vez.

Así que la práctica de su tradición popular y su enseñanza se habían convertido en algo peligroso. Quienes emprendían tales tareas eran generalmente los que ya eran unos marginados, lisiados, trastornados, aquellos que no tenían familia o eran viejos, mujeres y hombres que tenían poco que perder. Los hombres sabios y las mujeres sabias, en quienes se depositaba la confianza y a quienes se veneraba, cedieron el paso al linaje de los embusteros e impotentes hechiceros de aldea con sus engaños y a las brujas arpías con sus pociones utilizadas en beneficio de la lujuria, de los celos y de la malicia. Y el don de un niño para la magia se convirtió en algo a lo que temer y esconder.

Este es un cuento de aquella época. Parte de él está sacada de *El libro de la oscuridad*, y parte viene de Havnor, de las granjas de las Tierras Altas de Onn y de los bosques de Faliern. Una historia puede componerse de tales trozos y fragmentos, y a pesar de que será un amplio edredón, hecho mitad de habladurías y mitad de conjeturas, aun así puede ser lo suficientemente verdadera. Es un cuento que habla de la Fundación de Roke, y si los Maestros de Roke dicen que no sucedió así, dejemos que sean ellos quienes nos cuenten entonces cómo ocurrió. Porque hay una nube suspendida sobre la época en que Roke se convirtió primero en la Isla de los Sabios, y puede ser que los hombres sabios la hayan puesto allí.

|II

Nutria

En nuestro arroyo había una nutria
Que la apariencia de todo mortal adoptaría,
Cualquier hechizo de magia haría,
Y las lenguas del hombre y del pato hablarían.
 Y así el agua se va, se va,
 Así el agua se va.

Nutria era el hijo de un constructor de barcos que trabajaba en los astilleros del Gran Puerto de Havnor. Su madre le había puesto ese nombre campestre; era una granjera de la aldea de Endlane, al noroeste del Monte Onn. Había ido a la ciudad en busca de trabajo, como muchos otros. Un hombre decente con un oficio decente en épocas turbulentas, el constructor de barcos y su familia no querían darse cuenta temiendo que eso les trajera algún dolor. Así pues, cuando quedó bien claro que el niño tenía un don especial para la magia, su padre intentó quitárselo a fuerza de golpes.

—También podrías golpear una nube para que lloviera —le decía la madre de Nutria.

—Ten cuidado de no metérle a golpes la maldad en el cuerpo —le decía su tía.

—¡Ten cuidado de que no haga un hechizo y te golpee él a ti con el cinturón! —le decía su tío.

Pero el niño no utilizaba trucos contra su padre. Recibía las palizas en silencio y aprendía a ocultar su don.

No le parecía que fuera para tanto. Era tan fácil para él hacer que una luz plateada brillara en una habitación oscura, o encontrar un alfiler perdido sólo con pensar en él, o enderezar una juntura combada pasando sus manos sobre la madera y hablándole, que no entendía por qué hacían tanto alboroto por esas cosas. Su padre se enfurecía con él por sus «atajos», incluso lo golpeó una vez en la boca cuando Nutria le estaba hablando a su tarea, e insistió en que hiciera su trabajo de carpintería con herramientas, y en silencio.

Su madre trataba de explicarle: —Es como si hubieses encontrado una gran joya —le decía—, ¿y qué podría hacer uno de nosotros con un diamante más que ocultarlo? Cualquiera que sea más rico que nosotros para comprarlo es lo suficientemente fuerte como para matarte con el fin de conseguirlo. Mantenlo oculto. ¡Y mantente alejado de la gente poderosa y de sus hombres astutos!

«Hombres astutos» era como llamaban a los magos en aquella época.

Uno de los dones del poder consiste en reconocer el poder. Un mago reconoce a otro mago, a menos que la ocultación sea muy hábil. Y el niño no tenía ninguna habilidad, excepto en el campo de la construcción de barcos, del cual era un alumno prometedor cuando tenía doce

años. Aproximadamente para esa época, la comadre que había ayudado a su madre en su nacimiento visitó a sus padres y les dijo:

—Dejad que Nutria venga a verme por las noches después del trabajo. Debería aprender los cantares y estar preparado para el día de su nombramiento.

No vieron ningún problema en eso, ya que había hecho lo mismo por la hermana mayor de Nutria, así que sus padres lo enviaban con ella todas las noches. Pero ella le enseñó a Nutria más que la canción de la Creación. Ella sabía de su don. Ella y algunos hombres y mujeres como ella, gente que no era para nada conocida y algunos de reputaciones dudosas, tenían todos en alguna medida ese mismo don; y compartían, en secreto, el saber y las habilidades que poseían.

—Un don sin enseñanza es como un barco sin timón —le dijeron a Nutria, y le enseñaron todo lo que sabían. No era mucho, pero había algunos de los cimientos de las altas artes entre sus conocimientos; y a pesar de que se sentía intranquilo por estar engañando a sus padres, no podía resistirse a aquel conocimiento, ni a la amabilidad y a los elogios de sus pobres maestros—. No te hará daño alguno si nunca lo utilizas para hacer daño —le dijeron, y a él no le costó nada prometerles esto.

En el arroyo Serrenen, cuando sus aguas pasaban junto al muro del norte de la ciudad, la comadre le dio a Nutria su verdadero nombre, con el cual es recordado en islas lejanas de Havnor.

Entre esta gente había un anciano a quien llamaban, entre ellos, el Cambiador. Le enseñó a Nutria unos cuantos sortilegios; y cuando el niño tenía aproximadamente quince años, el anciano lo sacó de la ciudad y lo adentró en los campos que estaban junto al Serrenen para enseñarle el único hechizo de verdadera transformación que él conocía. —Primero quiero ver cómo conviertes aparentemente ese arbusto en un árbol —le dijo, e inmediatamente Nutria lo hizo. La ilusión se le daba tan bien al niño que el anciano comenzó a alarmarse. Nutria tuvo que rogarle y camelarlo para que siguiera enseñándole; finalmente tuvo que prometerle, jurando por su propio nombre verdadero y secreto, que si aprendía el hechizo más importante del Cambiador, nunca lo utilizaría a menos que fuera para salvar una vida, la suya o la de otro.

Entonces el anciano se lo enseñó. Pero no servía de mucho, pensó Nutria, ya que tenía que ocultarlo.

Lo que aprendía trabajando con su padre y con su tío en el astillero al menos podía utilizarlo; y se estaba convirtiendo en un buen artesano, incluso su padre lo admitía.

Losen, un pirata que se llamaba a sí mismo el Rey del Mar Interior, era en aquel entonces el señor de la guerra más poderoso de la ciudad y de todo el este y el sur de Havnor. Exigía tributo de aquel rico dominio y lo gastaba en aumentar su soldadesca y las flotas que enviaba para tomar esclavos y botines de otras tierras. Como decía el tío de Nutria, mantenía a los constructores de barcos ocupados. Éstos estaban agradecidos de tener trabajo en una época en la cual los hombres que buscaban trabajo únicamente encontraban miseria, y las ratas corrían de aquí para allá en las cortes de Maharion. Realizaban un trabajo honesto, decía el padre de Nutria; para qué se utilizaba ese trabajo no era asunto de ellos.

Pero las otras cosas que aprendía estaban convirtiendo a Nutria en alguien muy susceptible en estos asuntos, delicado de conciencia. La gran galera que estaban construyendo ahora sería

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

