

Alberto Manguel y Gianni Guadalupi

Guía de lugares imaginarios

Edición abreviada

Ilustraciones de Graham Greenfield
Mapas y planos de James Cook



Alianza editorial
El libro de bolsillo

Título original: *The Dictionary of Imaginary Places (Abridged Version)*
Traductores: Ana María Becció, Borja García Berceo (para las voces: Alifbay, Bosque Prohibido, Océano de las Corrientes de las Historias, Isla del Día de Antes, Gup City, Hogwarts, País del Humor Variable, Imaginación, Inglaterra, Iounalao, Mogador, Ouidah, Parque Jurásico, Simon-Crubellier) y Javier Setó (para las voces: Brandigán, Caradigán, Círceto de los Altos Hielos, Galvoie, Insulae incognitae, Logres, Maquimo y Eusebia, Maupertuis, Orquelenes, Pésima Aventura, Puente bajo el Agua, Roca de Chanpguín, Vado Peligroso, Yerma Floresta)

Revisión para la edición española de Javier Martín Lalanda y Javier Setó

La traducción de esta obra ha recibido una ayuda del Canada Council Conseil des Arts du Canada.

Primera edición: 2000

Tercera edición: 2024

Diseño de colección: Estrada Design

Diseño de cubierta: Manuel Estrada

Fotografía de Juan Manuel Sanz

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

- © Alberto Manguel y Gianni Guadalupi, 1980
c/o Schavelzon Graham Agencia Literaria
www.schavelzongraham.com
- © Graham Greenfield, 1980, por las ilustraciones
- © James Cook, 1980, por los mapas y planos
- © de la traducción: Ana María Becció, 1992, y Borja García Berceo y Javier Setó, 2000 (por las voces consignadas más arriba)
- © Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2000, 2024
Calle Valentín Beato, 21
28037 Madrid
www.alianzaeditorial.es

ISBN: 978-84-1148-634-7

Depósito legal: M. 2.855-2024

Composición: Grupo Anaya

Printed in Spain



Si quiere recibir información periódica sobre las novedades de Alianza Editorial, envíe un correo electrónico a la dirección: alianzaeditorial@anaya.es

Para Alesia, Alice Emily, Giulia, Rachel Claire
y Rupert Tobias
Qué mares qué riberas qué rocas grises y qué islas

Prólogo

Cómo se escribió la *Guía de lugares imaginarios*

Feliz es el país que no tiene geografía.

H. H. Munro, *Saki*

Gracias a Google Earth, ahora es posible ver cada detalle de nuestro planeta en nuestras pantallas. No sólo el gran globo azul que los satélites nos permitían vislumbrar desde el espacio, confirmando la intuición de Éluard de que «la Tierra es azul como una naranja»; no sólo las masas continentales, que se desplazan a una velocidad demasiado lenta para el ojo humano, y los relieves de ríos y montañas que las entrecruzan como venas y cicatrices. Hoy en día la tecnología nos da acceso a bosques y valles, ciudades y aldeas, viviendas y patios. Desde el otro lado del mundo uno casi podría observar la sala de una casa de Tombuctú o espiar una reunión familiar en Tonga. El *folle volo* que Dante atribuía a Ulises ya no es posible, a menos que sea bajo supervisión humana. Hemos aniquilado la privacidad.

Hasta el siglo pasado todavía podíamos imaginar los paisajes no descritos de algunas escasas regiones dispersas del mundo que aún no se habían explorado ni cartografiado. En el globo terráqueo que tenía en mi escritorio cuando era un niño había algunas áreas rosadas, aquí y allá, que a mí me parecían mucho más fascinantes que los países limitados por formales líneas de puntos y etiquetados en gruesas mayúsculas con sus fronteras

políticas rígidamente señaladas. En lugar de conformarme con el dictamen de que tal sección era Rumanía y ese punto Bucarest, prefería inventar mi propia geografía para los espacios coloreados e indefinidos de África y los polos, con nombres más misteriosos que Tanganica y sitios más tentadores que el lago Titicaca. Luego, apenas unos años después, en mis clases de geografía, me quitaron esa libertad y hasta los pocos lugares ignotos se volvieron conocidos y quedaron etiquetados para siempre. Mi exploración cesó, salvo en el terreno seguro de la Guide Bleu.

Entonces, a mediados de los setenta, conocí a Gianni Guadalupi. Yo había empezado a trabajar para Franco Maria Ricci en Milán, donde Gianni era editor jefe, y no tardamos en hacernos amigos. Me atrajeron su inmensa generosidad intelectual, su inteligente sentido del humor, su callada erudición, y en poco tiempo empezamos a crear métodos para subvertir nuestro trabajo editorial. A Gianni le apasionaban los atlas y las obras históricas extrañas (especialmente las ucronías, que imaginaban qué habría pasado si Napoleón hubiera triunfado en Waterloo o si los romanos no hubieran derrotado a Aníbal). Aunque no le gustaban los viajes físicos, le encantaba seguir los trayectos y las rutas desplegados en viejos mapas y en las guías de viaje Baedeker, de los que guardaba una colección espléndida, que finalmente fue a parar a un gallinero reformado en Arona, en cuyo cielorraso pintó frescos naif de las Siete Maravillas del Mundo.

Disfrutábamos mucho trabajando juntos en las oficinas de la editorial Ricci. Encargábamos (y a veces inventábamos) textos para diversas antologías; traducíamos, excediéndonos en la libertad poética, toda clase de relatos y ensayos (yo del inglés al español y a continuación Gianni del español al italiano), lanzábamos algunos ejemplares del boletín informativo de la editorial y, lo que nos causaba más placer, pasábamos horas hablando de libros y leyendo.

Un día, Gianni me habló de una novela que había descubierto, *La ville vampire* de Paul Féval, y comentó que sería divertido escribir una especie de guía turística de la Ciudad de los Vampiros, con información sobre cómo llegar, dónde alojarse, qué comer, qué sitios visitar, datos tomados de la novela misma. No inventaríamos nada. De inmediato nos pusimos manos a la obra y en poco tiempo llenamos unas cuatro o cinco páginas de consejos para viajeros a la ciudad de Féval. ¿Por qué parar aquí? –preguntó Gianni–. ¿Por qué no ampliamos la guía hacia otras ciudades imaginarias? ¿Por qué no incluir países también, y hasta continentes? Empezamos a enumerar las regiones imaginarias que recordábamos. Pronto nuestra lista alcanzó varios centenares de nombres. Así fue que empezó la *Guía de lugares imaginarios*.

Descubrimos muy pronto que la geografía de la imaginación es infinitamente más vasta que la del mundo material. Por banal que suene esa afirmación, nos permitió experimentar la inmensa generosidad que implicaba nuestra tarea: dar entidad a paisajes y criaturas que no pueden reclamar su presencia en el mundo de los volúmenes y los pesos. Como los angélicos habitantes cuyas jerarquías debatieron nuestros antepasados, como el unicornio y la mantícora, como el indescriptible éter y el misterioso flogisto, como los conceptos de democracia perfecta y buena voluntad para todos los hombres, los lugares imaginarios no necesitan ser reales para existir en nuestra conciencia. Utopía, el País de las Maravillas, la Atlántida y El Dorado están siempre presentes, aunque su ubicación no se consigne en ninguna cartografía oficial. «No está en ningún mapa. Los lugares verdaderos nunca lo están», escribió Herman Melville después de ver una buena parte del mundo llamado real. Gianni y yo coincidíamos con él.

Descubrimos que era necesario restringir nuestra búsqueda. En aras de la economía literaria, eliminamos cielos e infiernos, así como lugares que no estuvieran en el planeta Tierra. Decidi-

mos no incluir lugares imaginarios que eran meros seudónimos de sitios reales, tales como el Yoknapatawpha County de Faulkner y la Balbec de Proust. Escogimos no explorar mundos paralelos ni lugares en el futuro, puesto que, según la lógica de nuestra *Guía*, contradirían o se superpondrían con nuestros lugares imaginarios «del presente». Aun así, terminamos con miles de entradas. Por supuesto que cada año se inventan más lugares imaginarios y, desde entonces, la *Guía* se revisó y aumentó dos veces. De hecho, ésta es su tercera reencarnación.

Sin embargo, han quedado fuera muchos lugares. Desde la última revisión se ha publicado el resto de la saga de *Harry Potter*, con nuevas ubicaciones mágicas y características asombrosas. En los últimos años, autores como Joe Abercrombie (creador de la trilogía de *La primera ley*), China Mieville (y sus terroríficas *La ciudad y la ciudad*, *Embassytown* y *Rey rata*) y George Martin (cuyos libros han dado a luz el territorio de *Juego de tronos*), así como muchos otros, han extendido esa geografía imaginaria y la han enriquecido con aventuras extraordinarias. La televisión ha contribuido con la misteriosa isla de *Perdidos* y con distinguidas localizaciones urbanas como Orson, Indiana (*The Middle*); Deadwood, Arizona (*Deadwood*), y Lakestop, Nueva Zelanda (*Top of the Lake*). Los videojuegos, desconocidos cuando se publicó la primera edición de la *Guía*, son hoy un género con reglas propias, y han conjurado en la pantalla castillos encantados, ciudades guerreras, países sitiados, islas desconocidas y vastos continentes que merecerían, cada uno de ellos, una entrada en este libro. Pero, por desgracia, el tiempo y la energía del compilador determinaron otra cosa. Tal vez, en el futuro, estos lugares encuentren el lugar merecido en nuestra *Guía*. Ojalá los lectores nos perdonen que se omitan en esta edición.

Gianni murió en 2005, pero su pasión exploradora todavía deambula por las páginas de nuestra *Guía*. Cuando la escribimos, tantos años atrás, con la energía y la persistencia que sólo

los jóvenes pueden tener, nos ceñimos estrictamente a las reglas que nos habíamos impuesto —escribir las entradas como si los lugares existieran realmente y no añadir ningún hecho que no estuviera en las obras originales—, con dos excepciones. Decidimos permitirnos inventar un lugar cada uno, incluyendo su autor apócrifo y su bibliografía. El de Gianni era maravilloso: ingenioso, original, totalmente convincente. No revelaré cuáles son esos lugares «falsos», pero sí diré que, cuando salió la reseña del libro en el *New York Times*, el crítico elogió en particular una de esas entradas, añadiendo que él (el crítico) estaba especialmente complacido por su inclusión, ya que había leído el libro en cuestión en su juventud y le había encantado, pero era la primera vez que encontraba una referencia a ese texto.

Ése es el poder de la ficción, en el que Gianni, con tanta inteligencia, creía.

Alberto Manguel

Agradecimientos

Deseamos expresar nuestra más profunda gratitud a David Macey, quien con tanto cuidado e inteligencia leyó gran parte de las fuentes originales de este libro, a Louis Dennys, que creyó en el libro mucho antes de que se hubiera escrito la primera de las voces y que, con su talento y dedicación, nos permitió llevarlo a término, a Marilyn Wachtel, por su ayuda y paciencia y el sabio consejo del mejor de los amigos, y a Gianpaolo Dosena, por sus muchísimas y útiles sugerencias.

Queremos dar las gracias también a Malcolm Lester y a nuestra agente, Lucinda Vardey, que respaldaron el proyecto con tanto entusiasmo durante tanto tiempo; a los investigadores Michel-Claude Touchard, Olivier Touchard, Cynthia Scott, Trista Selous, Margaret Attack, Christine Robinson, Gillian Horrocks, Andrew Leake, Doro-thea Gitzen-Hubert, Sean, Michael y Han Wachtel, y a Gena Gorrell, que corrigió el libro; a los que nos proporcionaron claves útiles, como Marie-Noëlle y Charles-Édouard Frémy, Anne Close, Didier Millet, Rudolf Radler y John Robert Colombo; a los profesores Harold Beaver de la Universidad de Warwick y Hallstein Myklebost de la Universidad de Oslo; a Lin Salamo, director edito-

rial de los Manuscritos de Mark Twain de la Universidad de California en Berkeley; a Victor Brewer por su meticulosa comprobación de todos los mapas y dibujos; a Nick Bernays por su inapreciable consejo técnico y a Zoë Chambers por sus dos años de laboriosa mecanografía.

Agradecemos asimismo la ayuda del personal de la British Library de Londres, la Bibliothèque Nationale de París, la Metropolitan Library de Toronto, la Biblioteca Ambrosiana de Milán, el Goethe Institute de Londres, los Archivos del National Film Theatre de Londres, la Nobelsbibliothek de Estocolmo y la Biblioteca Pública de Nueva York.

No hubiéramos podido compilar nuestro diccionario sin los libros fundamentales de Pierre Versins, *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages extraordinaires, et de la Science-Fiction*, París, 1972, y de Philip Grove, *The Imaginary Voyage in Prose Fiction*, Nueva York, 1941. Consultamos mucha más bibliografía, pero estos dos libros han sido esenciales para nuestro trabajo y hacemos constar aquí nuestra deuda hacia ellos. Queremos expresar también nuestro agradecimiento a Italo Calvino, quien en su día nos dio permiso para utilizar varios textos de su libro *Las ciudades invisibles*.

Y, por último, nuestra gratitud a Polly Manguel, que exploró las bibliotecas, leyó las fuentes, anotó las voces, corrigió la copia mecanografiada y compartió dos años de una existencia nómada, desde Shangri-La hasta Ruritania.

A

Abadía, La (también llamada **Abadía de la Rosa**, aunque esta denominación es mucho más reciente). Ruinas de una abadía italiana situada en lo alto de un monte desde donde se dominan dos aldeas, hoy despobladas. Un incendio la destruyó en 1327. De las dos grandes y magníficas construcciones, sólo quedan ruinas dispersas. La hiedra cubre lo que queda de los muros, las columnas y los raros arquivtrabes que no se han derrumbado.

En sus días de gloria la abadía no era tan majestuosa como las de Estrasburgo, Chartres, Bamberg y París. Sólida y bien plantada en tierra, como una fortaleza, presentaba en el primer piso una serie de almenas cuadradas. Por encima de este piso se erguía una segunda construcción, que, más que una torre, era una segunda iglesia calada por una serie de ventanas de lí-

nea severa y cuyo tejado terminaba en punta. Su portada estaba dominada por un gran tímpano flanqueado por dos pies rectos y, en el centro, había una pilastra esculpida que dividía la entrada en dos aberturas, defendidas por puertas de roble con refuerzos metálicos. La piedra historiada deslumbraba al viajero, sumergiéndole en la visión inolvidable de un trono colocado en medio del cielo, y, sobre el trono, alguien sentado, de rostro severo e impasible; sus ojos, muy abiertos, lanzaban rayos; el cabello y la barba le caían majestuosos sobre el rostro y el pecho, como las aguas de un río, formando como regueros del mismo caudal uno a cada lado. Alrededor del sedente, y encima del trono, se veían cuatro animales terribles: un águila, con grandes alas desplegadas y el pico abierto, un toro y un león alados y

coronados con nimbos, aferrando entre sus pezuñas y zarpas sendos libros, y un hombre lleno de gracia y belleza pero, inexplicablemente, aterrador.

Excepto por su pared oriental, derrumbada, el Edificio –que es lo primero que atrae la mirada del viajero– parece mantenerse en pie y desafiar el paso del tiempo. Los dos torreones exteriores que dan al precipicio están casi intactos. En su apogeo, el Edificio era una construcción octogonal que de lejos parecía un tetragono, figura perfecta que expresa la solidez e invulnerabilidad de la Ciudad de Dios.

La más notable de todas las construcciones de la abadía era la biblioteca, que se encontraba en el interior del Edificio. Se pasaba a la biblioteca, cuyas puertas vigilaba celosamente el bibliotecario, por el osario, donde había un pasadizo secreto. La arquitectura de la biblioteca era la de un laberinto de escaleras que no conducían a ninguna parte, salas que reflejaban otras salas, espejos, hojas de vidrio con ondulaciones, corredores sin salida, puertas ciegas. Algunos dicen que sus anónimos arquitectos se inspiraron en los planos de la Biblioteca de *Babel.

De todos los tesoros que albergaba la biblioteca, el más importante era el tratado sobre la comedia, de Aristóteles, que se creyó perdido durante muchísimo tiempo. Para que el mundo no conociera esta obra, que inculcaba a los hombres el olvido de Dios, se supone que un monje, ya muy anciano,

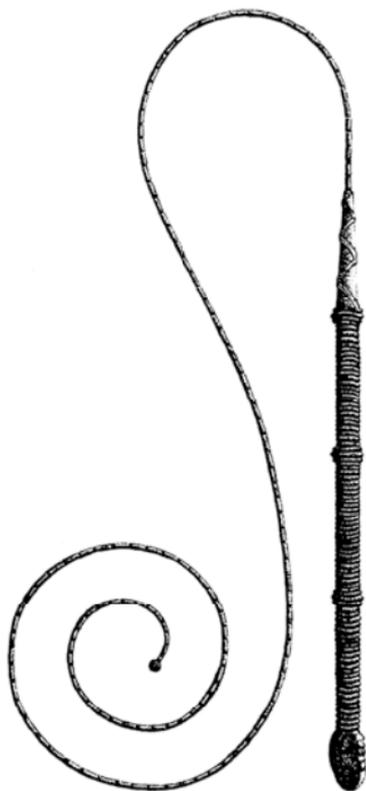
cometió una serie de crímenes atroces que culminaron con la destrucción de la abadía.

(Umberto Eco, *Il Nome della rosa*, Milán, 1980)

Abaton (del griego *a*, ‘no’, y *baino*, ‘voy’). Ciudad de localización cambiante. Aunque no es inaccesible, nadie ha podido llegar jamás hasta ella, y los viajeros empeñados en encontrarla han pasado años y años errando en su busca sin conseguir vislumbrarla. Algunos viajeros, sin embargo, la han visto elevarse ligeramente en el horizonte, al atardecer. Inexplicablemente, mientras que esta visión ha causado en algunos una alegría inmensa, ha dado lugar en otros a una pena terrible. El interior de Abaton nunca ha sido descrito, pero se dice que sus muros y torres son de color celeste o blanco o, según otros viajeros, de color rojo fuego. Sir Thomas Bulfinch avistó los contornos de la ciudad de Abaton en un viaje que hizo de Glasgow a Troon atravesando Escocia y describió los muros como «amarillentos», mencionando que una música distante, tal vez la de un clavicordio, emergía del otro lado de las puertas, pero esto parece poco probable.

(Sir Thomas Bulfinch, *My Heart's in the Highlands*, Edimburgo, 1892)

Abdales, Reino de los. Extensa área de la costa septentrional de África, colindante con el reino de Anficleoacles.



Látigo de punta de hierro empleado en la tortura judicial. Reino de los Abdales.

Muchas leyes y costumbres de los abdales pueden parecer crueles al viajero inexperto. Uno de los entretenimientos más populares es el *Lak-Tro Al Dal*, que consiste en que cuatro hombres desnudos comiencen a insultarse, para, después, golpearse, hasta que, finalmente, un quinto los azota para diversión de todos los espectadores. Acto seguido, los cuatro hombres se vuelven hacia su verdugo y le

golpean hasta dejarlo casi muerto. Luego lo sientan en una banqueta a la cual hay amarradas cuatro sogas que agitan con fuerza hasta que la víctima salta por los aires y cae otra vez sobre la banqueta, prolongándose el juego por espacio de una hora. Después lo arrojan por una ventana a la multitud que lo espera abajo y que sigue maltratándolo hasta que lo entierra dejándole fuera sólo la cabeza; luego, todos van pasando y se orinan en ella. Los otros cuatro hombres son llevados a la picota, donde les arrancan el pelo a tirones. Una crueldad similar se observa en una forma de tortura legal llamada *Gis-Gan-Gis*, poco usada en nuestros días. En ésta, la víctima es flagelada con látigos de colas de hierro hasta provocar su desvanecimiento. La reviven dándole deliciosos manjares para, después, volverla a azotar, y así hasta su muerte. El castigo es administrado por cuatro verdugos, cuyo jefe, el *Goulu-Grand-Gak*, tiene derecho a reclamar la piel de la víctima. Las pieles de los criminales así ejecutados se curten en orina y luego se venden a las damas elegantes como finísima materia prima para sus trajes.

En las bodas abdales, el personaje principal es el testigo del novio, o *Ab-Soc-Cor*. El día antes de la ceremonia, el testigo visita a la novia. Al atardecer se encierra con ella en una pieza oscura y la instruye en lo que son sus deberes sexuales y físicos como esposa, cerciorándose, además, de que es virgen.

Los ritos funerarios se caracterizan por el gran respeto a los muertos. Lavan el cadáver, lo visten con sus mejores galas y le preguntan por la causa de su muerte. Si no contesta lo colocan de pie en un ataúd grande y hondo, el *Tou-Kam-Bouk*, y le dejan aguja e hilo para que, llegado el caso, remiende su ropa. Llenan luego el *Tou-Kam-Bouk* con hierbas aromáticas para conservar el cadáver y lo cuelgan en el dormitorio del finado.

Los abdales consideran ofensivo señalar con el dedo. Este gesto se usa solamente para designar al rey y a la divinidad. Todo lo demás se señala con el codo.

En la actualidad gobierna el rey Mocatoa, o *Houcais*, para designarlo con su título oficial. Distinto del resto de la población, Mocatoa es blanco, por ser hijo de madre blanca.

Aquellos que visiten la región observarán que el árbol típico del reino de los abdales sorprende por su altura. Su fruto es grande como un melón y tan liviano que rebota al caer; su jugo transparente embriaga y su pulpa sabe a pan de arroz. A veces se ven unos enormes pájaros carnívoros que vienen del mar y anidan en los peñascos solitarios. Las crías alcanzan el tamaño de un toro y son capaces de llevarse una oveja o una vaca entre sus garras.

(Charles Fieux de Mouhy, *Lamekis, ou les voyages extraordinaires d'un Egyptien dans la terre intérieure avec la découverte de l'Isle des Silphides, enrichi des notes curieuses*, La Haya, 1735)

Abdera. Ciudad tracia del Egeo, cercada por murallas y célebre por los curiosos razonamientos de su gente. Muchas fábulas se han relatado acerca del extraño uso que hacen de la lógica los habitantes de Abdera. Por ejemplo, cuando la ciudad fue dividida en dos distritos, este y oeste, los que vivían en el oeste se lamentaron por haber perdido «su distrito este» y los del este deploraron la pérdida de «su distrito oeste».

Pero Abdera también es única por sus caballos. El templo más hermoso de la ciudad está consagrado a Arión, el caballo que Neptuno hizo surgir de la tierra con un golpe de su tridente. Los motivos hípicas son el adorno más común de las casas, las naves y las columnas; las caballerizas llegan a considerarse como una prolongación del hogar y algunos pesebres tienen frescos sencillos. Con todo, ciertos corceles aspiran a un lujo y refinamiento máximos. Una yegua exigió espejos en su pesebre, arrancándolos con los dientes de la propia alcoba de su dueño y destruyendo a coces los tres paneles cuando no aceptaron su capricho. Concedido éste, dio visibles muestras de coquetería.

Uno de los acontecimientos más señalados de la historia de Abdera fue la memorable rebelión equina. Cierta día, los caballos, cuya inteligencia había comenzado a desarrollarse pareja con su conciencia produciendo casos anormales, se sublevaron y asaltaron la ciudad. Saquearon los domicilios, mataron hombres y asnos, violaron mujeres

y sólo se rindieron cuando Hércules, el héroe, acudió a salvar a los ciudadanos de Abdera.

(Anónimo, *Fisiólogo latino*, siglo VI a.C.; Christoph Martin Wieland, *Die Abderiten*, Munich, 1774; Leopoldo Lugones, «Los caballos de Abdera», en *Las fuerzas extrañas*, Buenos Aires, 1906)

Acaire. Bosque inmenso, perteneciente al reino de *Poictesme, rodeado por una valla baja y roja. En su interior el terreno asciende hasta formar una montaña con tres cimas. Dos de ellas se hallan cubiertas de un espeso bosque y la del medio es yerma. Allí se encuentra el castillo de Brunelbois, que domina las aguas de un lago inmóvil, alimentado por fuentes subterráneas. Se entra al castillo por dos arcos ojivales, uno para peatones y otro para jinetes.

Brunelbois fue antaño la corte del rey Helmas, famoso por ser uno de los monarcas más simples del mundo. Pero una profecía había dicho que alcanzaría la sabiduría perfecta cuando un joven hechicero le trajera la pluma blanca que perdió en el bosque de Acaire el pájaro Zhar-Ptitz. A decir verdad, esta ave, la criatura más vieja y más sabia del mundo, no es blanca, sino púrpura, con collar dorado y las plumas de la cola rojas y azules. Pero Helmas recibió su pluma blanca. Se la dio Manuel, un antiguo porquerizo que estaba destinado a gobernar Poictesme. En realidad era una pluma de lo más corriente, pero Helmas la aceptó como si perteneciera realmente al

fabuloso pájaro y su pueblo no tardó en reconocerle una sabiduría infalible. Para celebrar el acontecimiento, el Día de los Inocentes fue suprimido del calendario.

Años más tarde, Helmas discutió con su hija Melusina y ésta sumió no sólo a su padre, sino a la corte entera, en un sueño mágico del que no despertarían. El viajero encontrará a Helmas en su trono, con su manto de armiño y escarlata, al lado de la reina Pressina.

Varios monstruos interesantes pueblan el bosque de Acaire: el *blep* negro, el *estricófano* con cresta y el *calcar* gris, por no hablar del *eale* parduzco, el *leucrocotta* dorado y el *tarandus* que cambia de color según su entorno. Cada una de estas criaturas es única y, por eso mismo, muy solitaria. Los viajeros que han atravesado este bosque han supuesto que eran más feroces de lo que lo son en realidad.

(James Branch Cabell, *Figures of Earth. A Comedy of Appearances*, Nueva York, 1921; James Branch Cabell, *The High Place. A Comedy of Disenchantment*, Nueva York, 1923)

Acantilados de Mármol. Nombre que recibe la cordillera que separa la *Gran Marina de la *Campana. Una escalerilla conduce a la cima, desde donde se divisan todas las regiones de los contornos. Entre los peñascos anidan halcones y lechuzas, así como lagartos y víboras de cabeza lanceolada.

(Ernst Jünger, *Auf den Marmorklippen*, Frankfurt, 1939)

Acoria. País situado al sudeste de *Utopía, de escaso interés. El rey de Acoria, apoyándose en un viejo parentesco, creyó tener derechos hereditarios sobre un reino vecino y lo conquistó en una guerra, pero pronto se hizo evidente que conservar este reino era mucho más difícil de lo que había sido conquistarlo.

Las condiciones de vida en Acoria iban de mal en peor: había aumentado el número de delitos y desaparecido por completo el respeto a la ley. Pero el rey estaba tan ocupado tratando de gobernar el nuevo territorio que no tenía tiempo para cuidar el propio. Finalmente, los acorianos se enfrentaron con su monarca y le dieron a elegir entre ambos reinos. El soberano decidió entonces ceñirse a sus deberes como gobernante de Acoria y entregó el nuevo reino a un amigo, que fue derrocado poco después.

(Sir Thomas More, *Utopía*, Londres, 1516)

Adam, País de. Región de la jungla de Borneo, donde los discípulos de Proudhon, Fourier y Cabet, fundaron una colonia hacia 1850. Se supone que la colonia ocupa una superficie equivalente a un tercio de Francia.

En la capital, las casas son espaciaosas y confortables, con agua corriente, caliente y fría, luz eléctrica, calefacción central y fonógrafo (que los pioneros inventaron antes que Edison). Existe un Ministerio de Guerra, otro de Estética Nacio-

nal y un Palacio del Placer, donde, cada semana, pueden acudir los buenos ciudadanos a hacer el amor en grupo.

Los pioneros, nada más llegar, se refugiaron en las montañas para protegerse de los aborígenes. Poco a poco fueron afianzando su posición hasta convertirse, finalmente, en los jefes de toda la población. Su ideal era el Estado social igualitario, y para llevarlo a la práctica suprimieron toda forma de oposición para que sólo hubiera una opinión. En el País de Adam el bienestar del individuo está supeditado al bienestar de la nación. El Estado decreta lo que es agradable y útil, y todos, les guste o no, tienen que aceptarlo. La religión del Estado es el culto de la Armonía Natural, y todos los años el Ministerio de Estética Nacional organiza en su honor un desfile de jóvenes y hermosas vírgenes. El dinero no existe, pues el Estado provee de todo; sin embargo, nada se puede comprar, vender ni donar. Los individuos considerados como una amenaza para el Ideal Nacional son esterilizados. Los criminales son alistados en el ejército, donde son vigilados desde el cielo por unos bombarderos inventados ya por los pioneros en 1860. Los niños pertenecen al Estado, que los educa según los principios de la doctrina nacional. Los artistas deben abstenerse de expresar emociones personales y han de producir obras que reflejen el ideal común.

Se advierte a los viajeros que no se puede entrar en el país con bebidas alcohólicas ni tabaco, ya que las

autoridades los confiscarían en la aduana.

(Paul Adam, *Lettres de Malaisie*, París, 1898)

Adoradores de Cabras, País de los. Extensa llanura en el sudeste de Rusia, rodeada de una cadena montañosa. Está parcialmente cubierta de pinares, salpicada aquí y allá de chozas de ramas y cañas agrupadas en pequeños pueblos o diseminadas entre los pinos. Los únicos muebles que hay en estas cabañas son jergones de paja.

Los Adoradores de Cabras son gente primitiva que se cubre con pieles de cabra. Pero usan lanzas con punta de hierro y hachas de metal, lo cual permite suponer que estuvieron en contacto con razas más desarrolladas. Son hospitalarios y amables, y siempre están dispuestos a compartir con los visitantes su exigua dieta de leche, cecina y queso. Cuando llega un extranjero, los jefes de familia echan suertes con guijarros negros y blancos. Aquellos que sacan un guijarro negro del sombrero del jefe regalan a los extranjeros una cabra para que les dé leche y les envíen a sus esposas para que duerman con ellos. Rechazar los favores de estas esposas es una grave ofensa. Si el viajero decide permanecer con ellos mucho tiempo, otras mujeres, también casadas, reemplazarán a las primeras.

El idioma de los Adoradores de Cabras es áspero, gutural, como el croar de las ranas. Expresan su felici-

dad y gratitud con gritos y aullidos desgarradores. Cuando el forastero entra en la choza con la esposa, los hombres se quedan fuera y vociferan y gritan animándoles y deseándoles felicidad. Para dar las gracias escupen en la cara de su benefactor y después se la limpian con sus barbas. De vez en cuando, los Adoradores de Cabras se dirigen al bosque, en procesión, guiados por hombres armados y seguidos de cuatro mujeres que llevan a sus niños. Tras poner a los niños en la frente una corona de hojas y pintarles el cuerpo, les sacan las entrañas ritualmente delante de un enorme carnero mientras la gente se arrodilla, piadosa, y observa el sacrificio.

(Abbé H. L. du Laurens, *Le Compère Mathieu ou les bigarrures de l'esprit humain*, Londres, 1771)

Aepyornis. Isla situada en medio de un pantano, a unos ciento cincuenta kilómetros al norte de Antananarivo, o Tananarive, en Madagascar. Debe su fama a ser el único hábitat conocido de los *aepyornis*, una especie extrañísima de pájaro. Las aguas saladas que rodean la isla contienen una sustancia que huele a cerusita e impide la descomposición, lo que también sirve para que se conserven los huevos que estas aves ponen en el agua.

Estos huevos, de cuarenta y cinco centímetros de largo, saben igual que los huevos de pato. Una vez abiertos, puede observarse en un lado de la yema una mancha circular de quince centímetros con

estrías de sangre y un trazo blanco, con forma de escalera. El embrión del *aepyornis* tiene la cabeza grande y el lomo curvo. El adulto alcanza más de cuatro metros de alto, tiene la cabeza ancha como una alabarda y dos ojos grandes y de iris marrón sobre fondo amarillo, más parecidos a los de un hombre que a los de una gallina. Su fino plumaje es al principio de color marrón sucio con una especie de costra gris que no tarda en caérsele, pasando después a un verde bellissimo. La cresta y la barba son azules.

Existen cuatro especies de *aepyornis*, que son, de menor a mayor, *vastus*, *maximus*, *titan* y *vastissimus*. Es aconsejable que el viajero sepa que aprenden a hablar mejor que los loros y que no es raro que ataquen a quien les enseñó si los contradice.

Ningún europeo ha visto jamás a un *aepyornis* vivo, a excepción quizá de Macer, que estuvo en Madagascar en 1745, y de un tal Butcher, que embarrancó en la isla en 1891. Se sospecha que el *aepyornis* está emparentado con el ave roc de Simbad. (*Véase* Isla del *Roc.)

(H. G. Wells, «*Aepyornis Island*», en *The Stolen Bacillus and Other Incidents*, Londres, 1894)

Afania. Reino de Europa Central. El país debe su fama a sus muchas campanas y campanarios, y a la estatua del rey Rumti, a quien un hada buena transformó en piedra porque, distraído, se había olvidado de dar limosna a un mendigo.

Afania es un país literario. Cuenta con un código especial para los delitos literarios y con un Tribunal de las Letras presidido por seis jueces que reciben enormes salarios para compensar su obligada abstención de la literatura. Los culpables de plagiar las obras de otros escritores son enviados a empujar la rueda del molino durante tres años. Las adaptaciones del francés se consideran contrabando y los errores de sintaxis se castigan con la pena capital. El presuntuoso capaz de escribir frases como «Las leyes gramaticales, originalmente promulgadas por Lindley Murray, *las cuales* ha sancionado el uso general» es inmediatamente ejecutado. Para preservar la pureza del estilo, los adjetivos se conservan en la Biblioteca Nacional, y los autores no pueden emplear más de una cierta cantidad al día, con el permiso especial de, al menos, tres de los Jueces de las Letras. A pesar de todas estas normas, se publican numerosos libros al año, la mayoría de ellos excelentes. La regulación relacionada con la actividad editorial es precisa: por cada libro que se vende, el editor se reembolsa el costo del papel, la impresión y la encuadernación del libro según un determinado porcentaje que varía entre el uno y el cinco por ciento según la clase de edición. Como nadie mejor que él puede juzgar el valor de los libros que se le ofrecen, si el libro es malo es de ley que pierda íntegramente el valor de la edición. Los escritores, en cambio, reciben toda

la ganancia (menos ese porcentaje) que producen los libros: se supone que el éxito de la obra depende de lo que ellos añadieron al papel, ya que la impresión y la encuadernación son comunes a todos los libros.

Reciben salario solamente los que no hacen nada; se supone que los demás, los que trabajan de verdad, lo hacen inspirados por el deseo de medrar, más que por un sentido innato del deber.

El Rememorador Oficial guarda la Historia y debe recordarle al rey todas las cosas. Este puesto fue creado por el rey Buffo LXI, quien había perdido el extremo superior de la cabeza –incluyendo el asiento de la memoria– en un combate contra Swashdash, el gigante usurpador.

(Tom Hood, *Petsetilla's Posy*, Londres, 1870)

Afortunadas, islas. Archipiélago situado justo a la entrada del Mediterráneo.

Debemos una descripción parcial de estas islas a un druida de Skeer a quien una voz ordenó abordar una nave misteriosa y navegó mar adentro durante siete días. Al octavo, a la luz del sol poniente vio una isla de verdes colinas y hermosos árboles que llegaban hasta el mar y picos de cuyas cimas brotaban límpidos torrentes, envueltos en brumas brillantes y transparentes. Probablemente era Ombrios, una de las islas del archipiélago. Las islas Afortunadas son cinco: de

este a oeste, Junonia, Canaria, Nivaria, Capriaria y Ombrios. Así las llamó Juba, el erudito rey de Mauritania. Canaria debe su nombre a los enormes perros errantes que la habitan, Capriaria a los curiosos y enormes lagartos que trepan por los peñascos de la costa, Ombrios al agradable estanque que se halla en medio de las montañas y Nivaria a que siempre está cubierta de brumas y nieve.

(Homero, *Odisea*, siglo IX [?] a.C.; Marco Tulio Cicerón, *Cartas a Ático*, 68-44 a.C.; Plinio el Viejo, *Historia natural*, siglo I; Plutarco, *Vida de Sertorio*, siglo I; Ptolomeo, *Geografía*, siglo II; James Macpherson, *An Introduction to the History of Great Britain and Ireland*, Dublín, 1771; Julien-Jacques Moutonnet de Clairfons, *Les Îles Fortunées, ou les Aventures de Bathylle et de Cléobule*, par M. M. D. C. A. S., París, 1778; Sir Walter Scott, *Count Robert of Paris*, Londres, 1898)

Agartha. Antiguo reino enclavado en la actual Sri Lanka, aunque algunos viajeros también lo ubican en el Tíbet. Agartha merece ser citado porque los viajeros que lo atraviesan ni siquiera llegan a darse cuenta de ello. Es posible que, del mismo modo, hayan vislumbrado Paradesa, la célebre Universidad del Conocimiento donde se conservan todos los tesoros ocultos y espirituales de la humanidad. Y también que, sin ser conscientes de ello, hayan recorrido la regia capital de Agartha, que guarda el trono de oro adornado con las imágenes de dos millones de pequeños