

La voz de Quaremyr

Laura Ponce y Néstor Darío Figueiras

Sólo en las mañanas
Cuando las avecillas rojas
Vuelan hinchidas hacia el sol
naciente
Ebrias de sangre y luz.

lagrax

Sólo entonces el Gran Quaremyr
devela el secreto
Que se esconde en el ulular del
viento.

lagrax

Quien ha pasado la noche en vela
Aguardando entre los riscos de
Jynwutassa
Para ver cómo la tierra hastiada de
oscuridad pare un sol enfermo.
Quien ha vencido al terror nocturno
Y ha dado su sangre a las avecillas
sedientas
Y aún tiene fuerzas para oír el ulular
del viento matutino
Escuchará la voz del Gran
Quaremyr
Y sabrá dónde está el Atrio de los
Nacientes Moribundos.

(Cántico de los Noctívagos de Quaremyr, Uhsné 14, versos 1 al 5)

Leyenda primera del ciclo de Uhsné: Diálogo Entre Mara y El Colibrí Vampiro

Una niña llamada Mara llegó junto a las puntiagudas rocas de Jynwutassa antes del alba, y se sentó entre los farallones a llorar desconsoladamente.

El más madrugador de los colibríes vampiro que acudió a los riscos la vio y se lanzó ferozmente sobre ella. Pero al contemplar su tristeza desistió, y mientras aleteaba velozmente para mantenerse suspendido frente a la niña, habló con voz aflautada, como no podía ser de otra manera, puesto que el filoso pico succionador hacía las veces de un *piccolo*:

—Si acaso deseas escuchar el ulular del viento del amanecer, para lo cual antes debes darme tu sangre (y estoy muy hambriento), para lo cual antes debes pernoctar entre las rocas, para lo cual antes debes vencer al terror nocturno, entonces tendrías que estar alegre de verme, dispuesta a que beba de ti. Pero si no deseas escuchar el sonido del viento, para lo cual antes debes procurarme tu sangre (y ya te dije que estoy realmente hambriento), para lo cual antes debes pasar la noche entre los peñascos, para lo cual antes debes triunfar sobre el temor a las tinieblas, entonces no tendrías que estar aquí. Por esto tu llanto es incomprendible para mí.

La niña sentada sobre el suelo polvoriento levantó la cabeza despeinada. Parecía más sorprendida que asustada y su cara redonda y sucia maravilló al colibrí.

—¿Quién eres?

—No tengo nombre. Las aves no usamos nombres: es que la mayoría de nosotras andamos en bandadas. Es una gran ventaja no poder ser individualizado. Pero a fin de mantener un diálogo con todas las de la ley, me inventaré uno. Llámame... Suk. Sí, Suk me gusta. Y tú eres...

—Mara.

—No me has dicho por qué lloras, Mara.

—No me has preguntado, Suk.

—¡Sí lo he hecho! He preguntado sin interrogantes, pero he preguntado.

Las aves no podemos interrogar.

—Ah...

—Entonces...

—¿Entonces qué?

—¡El motivo de tu llanto, por Quaremyr!

—¡Los wums nos atacaron, y mis padres han desaparecido en medio de la lucha! No sé como volver a Buenaventura... Estoy perdida y asustada. ¿Tú podrías ayudarme, Suk?

—Si deseas oír el bramido del viento matutino, para lo cual antes debes darme tu sangre, para lo cual antes debes dormir entre los riscos, para lo cual antes debes imponerte al miedo nocturnal, entonces podría ayudarte. Tu me dirás si quieres evitarte una profunda y dolorosa incisión (en el cuello, por ejemplo) permitiéndome ingresar a algún orificio de tu cuerpo que esté plagado de capilares, dentro del cual la herida no te haría ni cosquillas.

Si no hubiera tenido una lengua tan larga, pilosa y acanalada, el colibrí se hubiera relamido. La niña se incorporó de un salto y retrocedió, temerosa.

—¡No! —chilló— ¡No lo harás! —Y repentinamente comenzó a lanzar furiosos manotazos hacia el diminuto y desprevenido colibrí rojizo, que a duras penas escapó revoloteando del aluvión.

—¡No lo haré, está bien, no lo haré! Pero cálmate... Tú me dirás la clase de ayuda que buscas.

—¡Ayuda para encontrar a mis padres, Suk! ¿Qué esperabas?

—Chuparte la sangre.

—¿Es que no piensas en otra cosa?

—No veo por qué debiera hacerlo. Soy un colibrí vampiro, un chupador de sangre. Vienen a mí aquellos que buscan el Atrio, y por eso se entregan gustosamente a mis picaduras una y otra vez hasta que quedan exánimes, implorando sobrevivir para ver el amanecer. ¡Deberías vernos cuando arrasamos en bandada a los peregrinos!

Mara comenzó a llorar nuevamente. La belleza de la cara pecosa de la niña y su irritante llanto se habían conjugado para hacer desistir al colibrí famélico de su intención primaria. Éste, sabiendo que la bandada todavía no había despertado, y que la oscuridad siempre es buen cómplice, se atrevió a cometer un crimen sacrílego.

—Mara, sígueme. Te ayudaré a buscar a tus padres.

—¿Dónde los buscaremos, Suk?

—En el Atrio. ¿Dónde más podrían estar si fueron atrapados por los wums?

La avecilla comenzó a volar hacia el oriente, deteniéndose en el aire de a ratos para no dejar atrás a la niña, flotando como por arte de magia entre dos borrones: sus alas en movimiento.

Tal como lo es hoy, entonces el amanecer en Luzúr era moroso, lleno de una luz turbia, como si la oscuridad perezosa intentara diluirse en un cuenco de leche, pero sin lograrlo definitivamente. Carecía de belleza, en él no había contrastes ni sombras alargadas. Sus lívidos colores no irrumpían, sino que sedimentaban, macilentos, sobre el horizonte. Con gran esfuerzo, el sol pequeño del sistema Valamteer terminaba imponiéndose en medio de ese cielo que nunca llegaba a estar del todo límpido, un cielo impotente que nunca era capaz de exaltarlo a uno bajo una gloria celeste y diáfana.

En medio del alba descolorida, Suk guió a Mara a través del camino de los peregrinos sin conocer con exactitud el lugar donde se hallaba el Atrio de los Nacientes Moribundos. Era consciente de su pecado, pero la fascinación que le producía esa niña humana —una mezcla de tentador deseo y ternura mimosa— era más fuerte que la culpa y el temor. Entonces, cuando la luminosidad lechosa indicaba que Valamt trepaba esforzadamente a través del cielo de Luzúr, el viento de la mañana comenzó a soplar.

Haciendo un esfuerzo desmedido, Suk se elevó tratando de no ser arrastrado por la ventisca matinal que barría el polvo de Jynwutassa y permaneció en medio del vendaval hasta que pudo intuir la voz de Quaremyr; y entonces supo por primera vez dónde se hallaba el lugar tan ansiado por los

peregrinos que venían a los riscos para pasar la noche y luego entregarse lascivamente a su feroz pico, con el cual succionaba hasta sentirse hastiado.

Pero los farallones de Jynwutassa tronaron en agrietados rezongos:

—¡Herejía! ¡Herejía!

A Suk, agotado y débil a causa del hambre, la revelación lo golpeó un instante antes que el viento. Mara vio cómo era arrojado igual que una bola de plumas rojas contra las rocas ocres y aturquesadas, que se rieron a carcajadas del impío colibrí. Corrió desesperadamente a auxiliarlo.

—¡Suk! ¡Suk! —la niña creía que la única esperanza de encontrar a sus padres había muerto. Llegó hasta donde yacía el ave, al pie de unas peñas de extrañas formas— ¡Suk! ¿Puedes oírme?

El colibrí apenas movió la cabeza, pequeña como la yema de un pulgar.

—Mara, debes seguir hasta ese escollo que tiene la forma de un cráneo de wum, detrás de esa roca se halla el Atrio de los Nacientes Moribundos; allí tienen que estar tus padres... —La vida se escapaba del cuerpo de Suk.

Sin dudarle, la niña se postró en tierra, ofreciendo su cuello al pico filoso.

—Bebe, Suk, bebe... ¡No te mueras!

Instintivamente, el colibrí vampiro clavó su pico. El sonido de la carne perforada —un susurro atronador— se confundió con el gemido de Mara. De la herida manó la sangre, mientras Valamt comenzaba a bañar el suelo rocoso con esa luz mortecina. Mara se estremeció ante la voracidad de Suk, y a medida que se iba sintiendo vaciada, la inundó una oleada de estremecimientos desconocidos para su cuerpo de púber. Lentamente fue olvidándose de la angustia y de sus padres. Suk dejó que la lenta explosión de éxtasis colmara las fibras de Mara, y fue succionado despacio, despacio. Nunca había sentido algo como eso. ¿Acaso la voz de Quaremyr lo había trastornado? ¿Acaso la inocencia de la chiquilla lo había enloquecido? No lo sabía, pero su sangre era como un elixir que no sólo le devolvía la vida, sino que lo iniciaba en un sinfín de sensaciones ajenas al instinto indiferente y sórdido que lo había guiado hasta ese momento.

La niña perdida y el ave hereje se enamoraron, enredándose en un juego sensual que duró todo el día. Suk exploró el cuerpo de Mara a su antojo,

picando, sorbiendo y devolviendo el rojo fluido a los vasos agujoneados, a fin de prolongar el placer que ambos sentían.

Los peñascos crujían:

—¡Milagro! ¡Milagro!

Finalmente, la naturaleza de ambos había cambiado, y al anochecer descubrieron que no querían, que no podían separarse nunca más.

Mara y Suk cruzaron el Atrio durante la mañana siguiente, luego de pasar la noche en vela en Jynwutassa. Al estar ambos provistos de sangres y humores mezclados no murieron ni resucitaron, desafiando a Quaremyr. Al traspasar el umbral siendo simbioses vislumbraron pasado, presente y futuro simultáneamente, transformándose en una deidad simbiótica, abrazados por la eternidad.

Entonces el pedregullo de Jynwutassa chilló, con ríspido escándalo:

—¡Paradoja! ¡Paradoja!

NOTA DEL TRADUCTOR:

Los Noctívagos se cuidan escrupulosamente de utilizar el término «amor» para referirse al vínculo existente entre sus adorados Mara y Suk, y amonestan airadamente a quien así lo hace, tildándolo de ignorante, en el mejor de los casos. Dicen que la relación que los une podría definirse como una «simbiosis pasional», pero que el amor es un sentimiento que no alcanza a abarcar las sutilezas de los lazos fisiológicos y espirituales existentes entre ambos semidioses.

Sin detenernos en esta inútil cuestión de nomenclatura, iniciada por los detractores de Zyan Alesser, creemos que lo más destacable es la candidez con la que los siglos han ocultado los rasgos visiblemente perversos de este mito, transformando la historia en un cuento para niños. Esta «suavización», esta «adaptación» de leyendas irreverentes es algo que ocurre con frecuencia

en las sociedades altamente tecnificadas y mayormente incrédulas que colonizan mundos primitivos (entendiendo el concepto de «irreverente» por aquello que es vil, punible y vergonzoso de acuerdo con los valores de esa misma sociedad). Suele suceder que las colonias que no llegan a convertirse en centros neurálgicos de las rutas más o menos conocidas, olvidan las costumbres y creencias de sus orígenes, cambiando o mixturándose con la cultura de las sociedades locales.

Se sabe que los wumstrilianos (o wums, como se los llama habitualmente) descienden del primer grupo de colonos enviado a Luzúr y que eligieron el camino de las mutaciones inducidas para adaptarse a los rigores del planeta. Se cree que fueron los primeros en toparse con la vida inteligente nativa. Eso explicaría la enorme profusión de extrañas pinturas halladas en las cuevas de Jynwutassa, en Kammar, y en otros parajes desérticos que cercan a las Montañas de los Murmullos; vestigios que nunca han sido hallados en Bahía Buenaventura. La hostilidad de los wums hacia los nuevos colonos, llegados décadas más tarde y que aún hoy se niegan a someterse al Ajuste, es bien conocida. Este desprecio está basado en la firme creencia wum respecto de su condición de «seres superiores», la cual, según sostienen, es alcanzada a través de las mutaciones.

Hoy pueden verse en los todos los feudos de Wumstrilia numerosas imágenes de la niña de encrespada cabellera llevando al colibrí rojo sobre su hombro. El mutado dios simbiote. Mara y Suk son patronos de los desaparecidos y los enamorados, y es costumbre que los wums les dediquen sus hijos, a fin de obtener cuidado y protección sobre ellos. Para muchos, el culto a esta divinidad simbiótica se ha convertido en una inocente costumbre con rasgos folklóricos, pero se sabe que aún cuenta con muchos fieles. Bajo el nombre de «Noctívagos de Quaremyr», se agrupan en sectas según su grado de compromiso. Los más conocidos son los Puristas, que alcanzaron notoriedad a principios del milenio, cuando se supo de su retiro masivo a la altiplanicie de Kammar. Aparentemente, aún hoy sus miembros se someten a terapias morfogenéticas con el propósito de hibridar sus genes con los de pájaros hematófagos y otras criaturas del desierto, para exacerbar de este

modo sus cualidades no humanas. Se rigen por la máxima de Ushné:
«Adáptate o perece. Herejía, milagro o paradoja, cualquier medio es válido para el ajuste».