

# HISTORIAS DE MONSTRUOS

Juan - Jácobo Bajaría



Ediciones de la Flor

Ediciones de la Flor

Juan Jacobo Bajaría

Historias de Monstruos

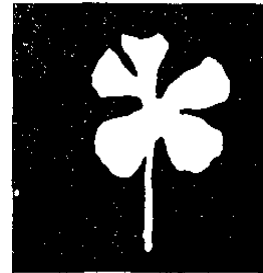


Juan Jacobo Bajarlía

# Historias de monstruos

*Prólogo de:*

Leopoldo Marechal



EDICIONES DE LA FLOR

Tapa de: Renata Schussheim

© 1969

by EDICIONES DE LA FLOR S.R.L.

Callao 449, 9° Buenos Aires

Hecho el depósito de ley

*Impreso en la Argentina — Printed in Argentina*

Edición digital de Lety y urijenny

## Prólogo:

# TEORÍA Y PRÁCTICA DEL MONSTRUO

*La construcción de un monstruo, concebida y realizada por él arte o la ciencia, es un quehacer legítimo de los humanos cuando el monstruo responde a una "necesidad" previa y a una "meditación" consiguiente a dicha necesidad: lo que no se tolera nunca es un monstruo que nace de la casualidad, por una incompetencia del artífice o del científico. ¿Qué necesidades pueden llevar al hombre hasta la construcción de un monstruo? Desde los tiempos más antiguos la metafísica debió acudir a la invención de criaturas monstruosas para simbolizar las "causas" primeras o segundas y sobre todo sus mutuas incidencias en el orbe creado, lo cual requiere una combinación de formas distintas en un solo animal. De tal modo, la Esfinge del tebano Edipo, el Querub del profeta Ezequiel o cualquiera de los monstruos que lanzó la mitología no son al fin sino claves esotéricas o símbolos metafísicos de lectura fácil para el que conoce las leyes de tal idioma.*

*Sin embargo, hay otros monstruos de creación humana que no responden a esa vieja necesidad metafísica: son los que inventó, inventa e inventará el hombre para manifestar una "extensión posible" de su propia naturaleza, tanto en el bien como en el mal, o una "puesta en acto" de sus virtualidades luminosas u oscuras. La construcción de un robot no expresaría, en última instancia, sino el anhelo que siempre tuvo el hombre de vencer sus conocidas limitaciones en el tiempo, en el espacio, en la fuerza física o en el poderío intelectual. Por ejemplo, un "cerebro electrónico" (que al fin de cuentas no es otra cosa que una útil monstruosidad) realiza el sueño de extender hacia lo indefinido una potencia de cálculo tan limitada como la del hombre. De igual modo, y en la esfera de lo demoníaco, un genio signado por la maldad concentrará en un monstruo de su invención toda la potencia de su furia destructora. Hoy día la ciencia, al admitir como posible la habitabilidad de otros mundos por seres inteligentes, estimula la imaginación de la "fanta-ciencia" que se ha lanzado a la creación de monstruos en hipótesis que obedecen a dos tendencias anímicas diferentes: si la tendencia es optimista, los monstruos extraterrestres han de ser portadores sublimes de una luz que nos falta y de una paz que no tenemos; si la tendencia es pesimista, serán monstruos crueles y de técnicas avanzadas que aspiran a dominarnos o destruirnos. La misma ley de "necesidad" actúa en todos los casos.*

*El presente libro de Juan Jacobo Bajarlía responde al segundo linaje de monstruos que acabo de referir. Al tratarlos, Bajarlía se nos presenta como un*

*"zoólogo" de la monstruosidad en tanto que ciencia: él ha rastreado en la historia de ayer y en la de hoy las huellas plántales de esas criaturas que ha engendrado el hombre como paradigmas de sus ensueños o delirios. Pero Bajarlía, además de un erudito en la materia, es un artífice que ha instalado su Museo con la gracia viviente del arte.*

Buenos Aires, mayo de 1968

**Leopoldo Marechal**

A

*Enriqueta de Bajarlía*

# ADVERTENCIA

Algunas páginas de las *Historias de monstruos* aparecieron en *Los Andes*, de Mendoza, en 1966 y 1967. Posteriormente (en 1967) se dieron a conocer por Radio Nacional. El lector debe adjudicar a esta circunstancia la reiteración de ciertas connotaciones. La segunda versión de Neferkeptah, referida al papiro de *Satni Khamois*, se halla en el apéndice de *The White Lizard* (1735). Burton la considera como la más exacta. Las historias del Golem han sido analizadas en el *From the World of the Cabbaláh* (1693), de Ben Bokser. De él he tomado sus elementos anecdóticos. La máquina genética mencionada por Norbert Wiener en *God and Golem, Inc* (1964), es sólo la posibilidad de convertir a una *andreida* en un ser mecánico-reproductor, idea que no alcanzó a desarrollar Villiers de L'Isle-Adam. Las páginas dedicadas a *Los selenitas de Luciano de Samosata* y *Nota a los seres imaginarios*, no deben interpretarse como una crítica a Jorge Luis Borges, sino como una prolongación de su concepto sobre el *zoon* fantástico. La *Leyenda de Cyrano de Bergerac* nació por oposición a la *Noticia histórica sobre Cyrano de Bergerac*, difundida por Garnier en 1902. El sueño de Mary Connally en *Micromegas y otros xenoides*, lo refiere Anthony Holland en *The Tempest* (1784). La parte I de *Sobre el fin de los tiempos*, apareció como prólogo de mi *Canto a la destrucción* (1968). La parte II (*El ciclo de las destrucciones*) retoma algunas notas del mismo libro.

El trabajo sobre *Rampsinito, Arquímedes y el absurdo gratuito*, es parte de mi estudio preliminar a los *Cuentos de crimen y misterio* (1964). Salvo alguna corrección no fundamental, agregué la verificación completa de Arquímedes en el caso de la corona falsificada. En cuanto a la parte II de mi estudio sobre *Jekyll y Jack el Destripador*, no he podido hallar bibliografía que haga referencia al *In Memorión: Jekyll the Ripper* (1894). Mi investigación es un tanto forzada e intuitiva. Y adolece (es posible) de muchas fallas que el lector advertirá en seguida.

Buenos Aires, 1968.

## POST SCRIPTUM

En las historias de monstruos no podía faltar el humor. Es el otro lado de la tragedia, tan pródiga e imprevisible en las páginas de este libro. Sin embargo, a riesgo de recibir esa ira beneplácita con que suelen regalarnos los críticos de cuya familia no formamos parte, incluyo también aquellas historias que el hombre ha reverenciado sin analizar sus consecuencias. Las dedico a los tres únicos seres que me hubieran aplaudido: a Jean-Jacques Rousseau, a Voltaire y a Swift.

**J. J. B.**

## LOS ASESINOS ("ASHASHIN")

A la secta herética de los ismaelitas, en el siglo xi, correspondió el "honor" (o la felonía) de acuñar la palabra *asesino*, nombre que derivó del *hashish* o *haxix*, droga extraída del opio que se administraban sus integrantes, como lo da a entender Marco Polo (*Líber milionis*, XXXI). Entre las víctimas de esta secta, se hallan Conrado, rey de Jerusalén, Abdul Jorasat el Inmaculado, Malabel el Silencioso, Raimundo de Trípoli, dos califas de Bagdad, el Gran Visir de Egipto, un Sha de Persia y otros prohombres del medioevo. Su jefe se llamó Aloadín, o sencillamente el Viejo de la Montaña, como lo menciona el aventurero veneciano. Pero su nombre verdadero es posible que fuera el de Hasan Ibn Al Sabbah, según anotan J. B. Nicolás (*Les quartains de Kheyarn*, 1867) y el erudito cordobés José E. Guráieb. (Este último nos dice, en la Introducción a las *Nuevas Rubaiyát*, 1959, que "Ese Hasan Ibn Sabbah, fue aquel famoso *Caudillo de la Montaña*, llamado erróneamente por el *Viejo de la Montaña*, o "Cheik Al Yabal", jefe de la secta de los ismaelitas").

Aloadín (digámoslo así para abreviar) ejercía, como jefe de la secta, funciones de califa. Había sido condiscípulo de Omar Al Jayyam y Nizam Al Mulk, en Nisapur, donde los tres estudiaban el *Qorán*, según constancias de este último en la *Wasíah* que escribió para celebrar los acontecimientos más memorables de su vida. El fue el primero que testimonió sobre el carácter de Aloadín: un hombre pendenciero e intrigante, contra el cual debió luchar a pesar de haberlo protegido siendo visir. Conspiró, por tanto, contra Nizam Al Mulk, y al ser descubierto por éste, Aloadín se refugió en la fortaleza de Alamut, en Rudbar, sobre las montañas cercanas al mar Caspio. De ahí la denominación impropia de Viejo de la Montaña.

En esa fortaleza enclavada en un valle de difícil acceso, Aloadín tenía un paraíso terrenal, donde sus iniciados muchachos de 12 años, se drogaban con el *hashish* que él ofrecía mientras impartía su enseñanza. "Matar a un malvado –decía– es una bendición de los cielos, porque ellos, los malvados, están en la tierra para usurpar el derecho de los seres bondadosos". (Acaso fue ésta la primera norma sobre el regicidio que Maquiavelo y el Padre Mariana habrían de exaltar siglos después). Cuando los heréticos estaban ebrios por el opio, Aloadín introducía un conjunto de falsas huríes, muchachas no menos jóvenes que los iniciados, y comenzaba una danza fascinante, mientras las cañerías del palacio-fortaleza, suministraban miel y vino (*Liber*, XXXI; Ibn Al Levy, II, 21). Los goces terrenales del Alamut, eran semejantes al paraíso de Mahoma. Después, Aloadín les mostraba los muros del palacio, con murales excitantes, donde la desnudez y los alimentos se concretaban en un sueño insaciable. En uno de estos muros, el que daba hacia el valle y sus jardines diabólicos, había una inscripción del poeta persa Abulkasim Firdusí (*Libro de los reyes*, c. IV), que decía:



*Todas las noches su cocinero [el de Zohak] mataba a dos jóvenes y les extraía los sesos con los que luego cocinaba un alimento para las serpientes del monarca.*

Cuando los heréticos, también llamados *hashashin* o asesinos (Baudelaire refuerza el concepto en *Le poème du haschisch*, II), regresaban del efecto del hashish y se hallaban entristecidos por haber perdido las visiones del paraíso, resolvían la eliminación del enemigo más próximo de Aloadín. Era el único recurso para volver a los goces terrenales y a las delicias de los jardines diabólicos. Entonces echaban la suerte, y el elegido salía del Alamut para confundirse, disfrazado, entre aquellos donde el sentenciado por Aloadín, habría de perecer. A la vuelta del asesino, cumplida la misión, el paraíso volvía a concretarse, y el héroe imponía su voluntad al juego de las huríes. Era un privilegio que duraba 24 horas. Después, en otro ciclo semejante, se resolvía el próximo asesinato.

Fue tan temido el Caudillo de la Montaña, que no hubo príncipe que no buscara su protección. Conocían su ira y el efecto de su fanatismo. Pero su imperio fue sofocado por la desertión de El-Haddar, uno de los *ashashin*. Denostado por Aloadín, huyó un día de la fortaleza y se unió a las huestes de Hulagu. Éste lo recibió con desconfianza. Su relato fue tan verídico y atroz, tan detallado, que el gran guerrero acabó por admitir la sinceridad del desertor. Hulagu llevó a sus hombres hacia el Alamut y le intimó la rendición al Gran Asesino. Éste desoyó las amenazas, y el guerrero estableció un cerco que duró tres años, al cabo de los cuales casi todos los defensores del Alamut perecieron por hambre. Entonces Hulagu ordenó la embestida final, y la fortaleza fue destruida en 1135. (Ibn Al Levy, II, 23, dice en 1265). Cuando el libertador entró en el reducto de Aloadín, éste, asesinado por su propia mano (autoasesinado) yacía con un puñal que le atravesaba la yugular. Se supone que quiso morir lentamente, ocho siglos antes de que Krafft-Ebing acuñara la palabra infamante extraída del nombre de Sacher-Masoch.

# HISTORIA DE UNA BLASFEMIA

Es posible que esta historia no sea original. No recuerdo si la leí o si acaso la concebí. Sólo puedo asegurar que no tiene semejanza con ese relato anónimo de la *History of the Black Door*, del siglo XVII, en el cual el protagonista le pide al Innominado el secreto para destruir el mundo. El blasfemo quedó fulminado. El Innominado apenas había esbozado una sonrisa. El indicio de un posible rictus.

En esta historia se invierten groseramente las actuaciones. El Innominado dialoga y hasta se muestra interesado por el protagonista. (Los griegos habrían dicho el agonista). Cuando llega Cun-Tai-Go le sonrío, pero el futuro blasfemo no queda fulminado.

–Sé que eres un hombre sabio –le dice el Innominado–. Pero no puedo quebrantar la ley. Todos nacen con un número determinado de palabras, cuyo guarismo invisible queda impreso en el paladar. Pronunciada la última palabra, el ser queda vaciado de su número vital y perece.

–Tú has impreso –responde Cun-Tai-Go– distintos guarismos. Algunos mueren al primer día de nacidos porque sólo has puesto en su paladar un número insuficiente de palabras. Otros, en plena juventud. Y algunos que no necesitan vivir porque no tienen nada que realizar, prolongan injustamente por años y años su vejez, su inútil permanencia en el mundo. Creo que eres injusto.

–¿Y qué es lo que te preocupa, Cun-Tai-Go, para modificar el número de palabras impreso en tu paladar?

–Sé que me faltan mil palabras y que después moriré.

Por eso vine a pedirte mil más para terminar un libro imperecedero. Las palabras que me das las he de ahorrar para decir lo necesario en mi vida vegetativa mientras me encierro para dar fin a la obra.

El Innominado pensó que se le pedía muy poco (mil palabras, acaso un instante). Y al pensarlo el Innominado, Cun-Tai-Go sintió que su paladar se llenaba de fuego. Sus ojos, de nuevas visiones.

El hombre sabio llegó a su casa. Pero tres días después regresó al recinto del Innominado. Estaba desorbitado, enloquecido. Más desnudo que el primer día. –¿A qué has venido, Cun-Tai-Go? –Mi paladar se está secando. El número de palabras que le has impreso está llegando a su fin y necesito, para terminar mi obra, que se concedan mil y una palabras más.

El Innominado observó esa ruina que declinaba vertiginosamente. Quebrantó la ley por segunda vez, y Cun-Tai-Go sintió que su cuerpo era un signo de sangre que ardía en el espacio. Entonces, con las mil y una palabras puso fin a su obra. Y cuando aquéllas se agotaron, quedó con los ojos rígidos. Nadie le

## 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:

