El monstruo de las galletas

(The Cookie Monster (2003)- Fast times at Fairmont High (2001))

Vernor Vinge

Grupo Editorial A.J.E.C.

Colección Albemuth de Bolsillo nº13

Traducción: Claudia de Bella

ISBN: 978-84-96013-29-2

Febrero 2007

210 páginas / 9.50 €

Pily B.

Según sabemos por Ramón G. Delagua (prologador de este volumen número trece), es posible que aquel lector que aún desconozca la obra de Vernor Vinge (matemático y profesor de la materia hasta hace unos pocos años), se lleve una grata sorpresa y descubra algo nuevo; o al menos a otro de los grandes, ya que, por desgracia, Vernor Vinge aquí en nuestro país no está siendo tomado muy en cuenta (¿cambiará esto? Grupo A.J.E.C. parece querer intentarlo).

"**El monstruo de las galletas**", el volumen trece (¿dije ya que era el trece?), contiene dos novelas cortas ganadoras ambas del premio Hugo, y en el caso de la novela que da título al volumen, también del premio Locus en el año 2004.

Bien, en el número trece, además de dos obras reconocidas y valoradas allende los mares, también podemos encontrarnos una curiosa visión (más en la segunda entrega que en la primera) del género denominado como *cyberpunk*.

En la primera entrega, nos damos de bruces con el cambio en la vida de una chiquilla que, harta de una existencia insignificante y sin rumbo, y queriendo cambiarla partiendo de su nuevo universo laboral, comienza a trabajar en el departamento de Atención al Cliente de una importante compañía tecnológica; Lotsa Tech. Pero el primer día (¿para qué esperar más?), recibe un correo misterioso (y algo obsceno), tanto por su semioculta procedencia como por la no-identidad de su autor.

Dixie Mae, que así se llama la protagonista, ni corta ni perezosa se dispone a averiguar quién es aquel que no solo quiere provocarla, sino que además sabe

perfectamente secretos que nadie más conoce… Para ello, echa mano de alguno de sus amigos y va hilvanando pistas que, a simple vista, parecen más una locura continuada que otra cosa.

A partir de este momento, el momento en que Dixie Mae se empecina en no dejarse amedrentar —procurando averiguar al mismo tiempo qué sucede—, la historia va tomando rápidamente un cariz distinto, y a medida que vamos ahondando en el misterio, nos ayuda también a conocer personajes floridos e interesantes enriquecedores de su trama…

Sí, es cierto que estoy de acuerdo con su prólogo; "**El monstruo de las galletas"**, no comienza de una manera demasiado pausada, puesto que no tardamos mucho en ver la arroba del autor del mail, y también es cierto que en un abrir y cerrar de ojos, ésta empieza a coger velocidad y cuando queremos darnos cuenta, estamos metidos hasta las orejas en una complicada historia informática donde nadie es lo que parece y el mundo está siendo monstruosamente manipulado (¿cuándo dejó de estarlo?)... y es que la realidad informática que aquí se nos presenta es muy distinta a la que imaginamos a día de hoy, sobre todo si tenemos en cuenta esa manipulación que está siendo llevada a cabo…

En cuanto a la manera de Vinge de llevarnos a través de las conspiraciones y averiguaciones de sus personajes, desde luego ésta es de lo más original; "**El monstruo de las galletas**", se desarrolla de diálogo en diálogo, y ciertamente aquí no caben las grandes disertaciones y tampoco las descripciones ilustrativas. Vinge, va al grano, siempre al grano, y su forma de llevarnos a "ese grano", desde luego es simple hasta el momento en que da algún que otro salto mortal en la trama (no quisiera pasarme de lista, pero a pesar de que es uno de sus puntos fuertes, la aparición de un segundo personaje conocido, me dejó descolocada incluso unas pocas páginas más adelante). Por lo demás, la historia es atrevida, entretenida, sin demasiado enrevesamiento tecnológico (si se está algo versado en el género), y obviamente juvenil. Sí, "**El monstruo de las galletas**", a mi modo de ver, no deja de ser una historia de aventuras, para jovencitos, donde el final tal vez se precipite un poco y ande escaso de sobresaltos.

"**Acelerados en el instituto Fairmont**", aquella novela que ganó el Hugo en 2002, ya es harina de otro costal. En esta ocasión, nos encontramos con una historia de jovencitos para jovencitos (y algo más adultos, pero que al menos no está tan disfrazada —si es que la primera lo está— como aquella que le precede). Asimismo,

y al contrario que ocurre en la primera, ésta se recrea algo más en las descripciones tanto del escenario como de sus particulares actores.

… Y es que en "**Acelerados en el instituto Fairmont**", descubrimos a unos inquietos adolescentes dispuestos a llevar a cabo un examen de lo más insólito; se trata de un examen local o examen al desnudo. Dicho examen, aclaremos por si las mentes calenturientas, tendrá lugar solo con los recursos informáticos mínimos, y debe ser asimismo asistido; los examinados, estarán presentes físicamente en el lugar donde decidan llevar a cabo su prueba y ésta deberá aportar algo original al menos.

Así, entre extrañas relaciones entre padres e hijos, recreándonos en los recursos informáticos que Vinge proporciona; viviendo a veces momentos sacados de un capítulo de *Buffy Cazavampiros* (pero sin vampiros y sí con mucho pertrecho informático y oscuridad), nos parapetamos a un singular descubrimiento por parte de los protagonistas, al mismo tiempo que cargamos con una personalidad manipuladora y llegamos a un final con algo de moraleja.

¿Se puede pedir más para este volumen trece? Mmmmm, tal vez. ¡Una de galletas, por favor!