

REFORMA SIGLO XXI

Reseña: “Mundo sin dioses” (trilogía), de Benito Taibo

■ ■ Ricardo Moncada de la Cruz*
 ■ ■ Clemente Apolinar Pérez Reyes**

Benito Taibo (1960) es uno de los escritores mexicanos más leídos de la actualidad. Hijo del escritor México-hispano Paco Ignacio Taibo y hermano del también reconocido escritor Paco Ignacio Taibo II, actual director del Fondo de Cultura Económica (FCE), y del cineasta Carlos Taibo Mahojo.

Su inicio en el mundo de las letras fue en el género lírico, en el cual alcanzó a publicar cuatro libros, antes de dar el giro definitivo hacia la narrativa: *Siete primeros poemas* (1976), *Vivos y suicidas* (1978), *Recetas para el desastre* (1987) y *De la función social de las gitanas* (2002). Ya en el campo de la narrativa ha publicado: *Polvo* (Planeta, 2010), *Persona normal* (Destino, 2011; Booket, 2012), *Querido Escorpión* (Planeta, 2013), *Desde mi muro* (Planeta, 2014), *Cómplices* (Planeta, 2015) y *Corazonadas* (Planeta, 2016).

Sus más recientes publicaciones exploran el género que él mismo denomina “fantasía”, en donde se inventan mundos nuevos, que deben guardar una coherencia interna por lo que se inventan ciudades, artefactos, personajes, juegos, situaciones y demás, inexistentes en la realidad. Solo lo esencialmente humano sigue intacto, y por lo tanto, las pasiones.

Las publicaciones a las que nos referimos forman la trilogía “Mundo sin dioses”, constituida por tres novelas: *Camino a Sognum* (2019), *La razón y la ira* (2019) y *Caos y destino* (2020).

Veamos de qué tratan cada una de estas tres novelas “fantasía”, cuya característica principal debe ser precisamente recrear un mundo nuevo, al estilo de Tolkien, pero por razones comerciales poseen brevedad, a fin de que los jóvenes lectores puedan adquirirlos, a un precio promedio de doscientos pesos, en lugar de los quinientos y hasta setecientos que costaría una novela de más de 400 páginas.

Un elemento muy importante en la edición de las tres novelas es la ayuda o apoyo de los dibujos que preceden a cada capítulo, pues ayudan a recordar quien es cada personaje; así, por ejemplo, en el capítulo correspondiente a Miranda Naat, aparecerá una flecha disparada hacia arriba; si aparecen los cuatro personajes principales, aparecerán los cuatro dibujos o símbolos que los identifican (como se muestra en la siguiente imagen). Esto ayuda al lector a identificar qué personajes intervendrán en las acciones de cada capítulo, pues los nombres que tienen éstos, son algo difíciles de recordar.



* Licenciado en Letras Españolas por la Facultad de Filosofía y Letras de la UANL y máster en Educación Superior por el IUSAM. Docente de Español y Literatura de la Preparatoria Núm. 3.

** Licenciado en Letras Españolas por la FFyL de la UANL. En 2019 la UANL lo nombró Profesor Emérito. Se desempeñó como docente de secundaria y de preparatoria, simultáneamente. Desarrolló puestos administrativos y académicos en ambos niveles. Actualmente maestro jubilado de ambos sistemas educativos. Fundador y actual editor responsable de *Reforma Siglo XXI*.

Camino a Sognum

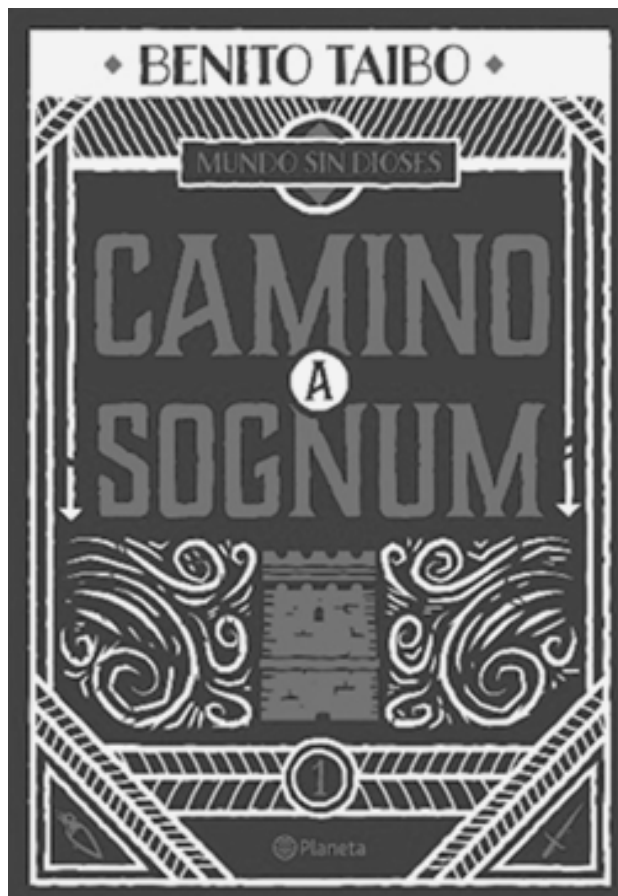
Camino a Sognum es la primera parte de la trilogía “Mundo sin dioses”, debida al escritor Benito Taibo. En esta primera novela se nos narran en paralelo cuatro historias. La primera es la de Miranda Naat, hija de una de las cuatro familias del poblado de Almirán, el cual es invadido por los Balbuz, quienes atrapan y hacen prisionera a la madre de ésta. Como Almirán, el poblado donde habitaban, fue completamente arrasado, Miranda y su hermano Yago se proponen viajar a Sognum, que es donde tienen esclavizada a la madre de éstos, Desdémona Naat, para liberarla.

La segunda historia es la de Azzur Banná, un matemático que es hecho prisionero por Abú Karmán, amo y señor de la ciudad de Arbitria, por tocar a una “intocable” y por ganarle en el juego de *crimm*. Aunque todos los personajes están excelentemente delineados, el matemático Azzur Banná es recordado por los lectores por aportar soluciones prácticas, gracias a sus conocimientos de esta ciencia.

La tercera historia es la de Rovier Dangar, que vivía en una isla desierta y tiene como encargo asesinar a Aka Ilión, amo de Sognum, quien mantiene al pueblo esclavizado y víctima de sus atrocidades. Y la cuarta historia que hasta esta primera parte corre independiente de las otras tres, es la de Milka Unduas, quien administra “leche de ypnos” a los guerreros que mantienen dormidos en la ciudad de Sognum, los cuales están en reposo y entran en acción en cuanto se requiera atacar una ciudad o defenderse de una posible invasión.

En esta primera parte las cuatro historias se van alternando a lo largo de 30 breves capítulos. El destino común de tres de los cuatro personajes es la ciudad de Sognum (Miranda Naat, Azzur Banná y Rovier Dangar). Milka Unduas ya vive en Sognum, pero como los viajeros también tiene un destino o una misión que cumplir, por lo tanto desde esta primera parte el autor le asigna el desarrollo de un papel protagónico en la trama, pues es un personaje muy determinante en la historia narrada.

Los tres libros son de una lectura sencilla, amena y absorbente. Son aventuras inverosímiles narradas con una prosa ágil, sin complicaciones. Como ya dije, el apoyo gráfico nos ayuda a



orientarnos en la lectura; dada la alternancia de personajes, son los dibujos los que identifican los capítulos de cada uno de los protagonistas principales.

La razón y la ira

La trilogía de Benito Taibo pertenece al género fantástico. Nosotros la catalogamos como LIJ (Literatura Infantil y Juvenil), y no creemos equivocarnos, pues a los chicos de secundaria y preparatoria, que además de leer sus libros de texto académicos, gustan de leer obras de ficción literaria, les agrada este tipo de literatura de aventuras fantásticas. Cuando el autor ha visitado las escuelas secundarias y preparatorias de nuestra ciudad, para promoción de la lectura, se ha visto gratamente sorprendido del éxito que tienen sus obras entre los jóvenes. Una secundaria técnica de Guadalupe, incluso, a petición de los alumnos, le impuso el nombre de este autor a su biblioteca.

El argumento de la segunda parte de “Mundo sin dioses”, es sencillo: Los personajes al fin han hecho justicia derrocando a Aka Ilión tirano que oprimía Sognum, cumpliendo, además de un anhelo del pueblo que clamaba por derrocar al tirano, así como sus metas y propósitos personales. Así, por ejemplo, Miranda y Yago Naat, logran recuperar a su madre, Desdémona Naat; Azur Banná, “El matemático” y Rovier Dangar, conocido como “Sombra”, así como la lectora de sueños, logran también los suyos. Habría que valorar la técnica escritural de esta novela juvenil para juzgar en su exacta dimensión esta obra de Benito Taibo, realizada muy al estilo de “El Señor de los anillos”, pero que al final queda demasiado lejos de la inmortal obra de J. R. R. Tolkien, a la que si bien no trata de imitar, sí está en la misma línea. De igual manera, la obra es adecuada para despertar en los jóvenes el gusto por la lectura, muy al contrario de tratar de iniciarlos con *El conde Lucanor* o *El cantar del Mio Cid*, sin demérito por supuesto de éstas.



Caos y destino

Con este libro se pone fin a la breve saga de “Mundo sin dioses”. Inicia la narración de esta tercera entrega con el episodio de Azur Banná, quien ya está con Aria, la mujer que desde aventuras anteriores lo volvió intocable. Se encuentran en su casa. Banná, “El matemático”, lee un libro llamado *El pasado*, que describe una civilización extinta, muy parecida a la civilización contemporánea al lector, en donde se iniciará la narración de los hechos que la llevaron a su extinción. Al mismo tiempo, en Sognum, Suuri el guerrero, le propone matrimonio a Milka Unduas. Recordemos que Suuri es uno de los guerreros dormidos del ejército que tenían en la ciudad de Sognum. Mientras tanto, Rovier Dangar, el asesino a sueldo se entera que hay nuevas noticias sobre el misterioso personaje llamado Amat Zadri, quien ha tomado posesión de Orbis y sigue avanzando y pronto estará en Sognum. Los seguidores de este nuevo rey hacen estatuillas de yeso a la imagen y semejanza de Amat Zadri, a las que prenden incienso y veneran a este nuevo líder, quien asegura que ha venido a salvarlos. Además, tiene otro rasgo: hace milagros.

En el cuarto capítulo se reúnen por primera vez Desdémona (ya recuperada) y sus hijos, Miranda y Yago Naat. Además, Miranda salva la vida de Suuri, pues descubre a tiempo que un hombre está a punto de descargar su espada sobre éste. Empiezan a reunirse los cuatro destinos de los personajes que desde el comienzo de la saga habían sido destinos individuales, pero en Sognum sus destinos no solo empiezan a coincidir, sino que se establece entre ellos el compromiso de salvar a la ciudad de Sognum. Azur Banná se incorpora al grupo que ya habían formado con Miranda Naat, el guerrero Suuri, Milka, Kovier Dangar y comentan acerca de los nuevos acontecimientos que está provocando la aparición del nuevo personaje llamado Amat Zadri, “El todopoderoso”, por lo que sienten que deben prepararse para enfrentarlo. Se preparan para lo peor, pues no quieren volver a ser esclavos de nuevo, ahora que se han liberado de Aka Ilión, el depuesto tirano de Sognum.

Azur Banná, que había sido nombrado bibliotecario de Sognum observa cómo una sábana se infla y eleva con el aire cálido e infiere que aplicando dicho principio podría realizarse un artefacto bélico aéreo. Lo anterior gracias a que

observa, escribe y pone a prueba sus observaciones. En el interregno de la guerra que se avecina, se nos describen las actividades diarias de la ciudad. Milka desea ver una estatuilla de Amat Zadrí, pero el joven dueño de ésta dice que solo se la mostrará si ella a la vez intercambia algo con él, por lo que le confía un secreto a voces: su próximo matrimonio con el guerrero Suuri. El pastor Sagan, que es el poseedor de la estatuilla se la muestra y Milka comprueba que es la figura de la que tanto se ha hablado últimamente: la de Amat Zadrí. Entre tanto Rovier Dangar extraña su vida de pescador ahora que vive en medio del desierto. Un joven le muestra peces frescos, conservados en hielo, que en Sognum es desconocido. El guerrero Suuri lo encuentra y le pide que construya un bote.

Mientras tanto Miranda Naat sale de cacería y conoce a Amarna, una chica cazadora como ella, habitante del desierto. Ambas han tirado al mismo tiempo a un ciervo, por lo que se lo dividen amistosamente y prometen hacerse amigas. Nuestros cuatro personajes se reúnen con Suuri para planear la defensa de Sognum. Se proponen construir botes de pesca, los cuales serán elevados por globos de aire caliente. Como armas descartan las flechas: les lanzarán petróleo o alguna sustancia inflamable a las tropas de Amat Zadrí.

En el capítulo once aparece por primera vez Amat Zadrí, quien a un náufrago le roba un atado de piel. Cuando está inmerso en este recuerdo acontecido en su niñez, entran dos de sus colaboradores y le informan los pueblos que han caído bajo su dominio. Amat Zadrí grita enfurecido que quiere la caída de Sognum, pero le dicen que está lejana en pleno desierto. No obstante, es uno de sus máximas aspiraciones pues oculta un deseo de venganza contra esta ciudad, que en el pasado le había infligido una humillación. Amat Zadrí, obra milagros gracias a una colección de piedras de varios colores que en una ocasión robó a un náufrago. Una sirve para curar, otra para volverse invisible, otra para volver de la muerte, poderes que aprovecha en su beneficio y así ir conquistando adeptos para ir apoderándose de ciudades y culminar su sed de conquista hasta ver sometida a Sognum.

Llega al fin el día de la batalla y gracias a los inventos de Azur Banná logran defender a la asediada ciudad. En uno de los capítulos anteriores, Rovier Dangar había muerto, pero todo había sido

una estratagema para engañar al enemigo, pues cuando Amat Zadrí está por tomar la ciudad, aparece de pronto y mata a Amat Zadrí, pero éste revive gracias a una de sus mágicas piedras y ahora sí muere Rovier Dangar. Desde lo alto de una torre observan que en una de sus manos sostiene una piedra de la cual deducen es la que le otorga el poder y Miranda Naat, de un certero flechazo que le traspasa la muñeca, por lo que la piedra cae y se hunde en la arena del desierto. Yago Naat acude a aniquilar al ambicioso falso profeta, pero una lanza le traspasa por la espalda, pero como lectores no olvidamos que de cuatro vidas que tiene le quedan dos, por lo que cuando le extraen la lanza revive, se le borra la herida, pero también la tercera marca de su brazo, lo cual indica que solo le queda una.

Bibliografía comentada

- Taibo, B. (2019). *Camino a Sognum*. Planeta (220 páginas).
Taibo, B. (2019). *La razón y la ira*. Planeta (211 páginas).
Taibo, B. (2020). *Caos y destino*. Planeta (201 páginas).

