número

4

Gor Hispano

Revista digital en lengua española

Gor Hispano

Director
Javier alias "Matrix"

Subdirectora
Cristina del Horno

Redactor Jefe
Juan Edo

Redactores y Colaboradores
Ferdaves Aya, Flor Maurer, Lani, Carrie Dixon, Txemas, Ovelisco Flow, Paloma, Pedro alias "El Librero", Tranquilino Carrasco, Stephen Hawking, Anton Alberti, Manchego, Dave Berensohn, Humillator, Leire Martínez, Santiago Talavera, Pedro del Real,

Maquetación y Portada
Manchego

Web
http://www.gorhispano.com
manchego@gorhispano.com

Publicidad
Casa del Libro, C&N

Contacto
forogorhispano@hotmail.es

Creative Commons
Todos los artículos publicados en la revista tienen licencia CC (Bienes comunes creativos). El público tiene derecho a compartirlo libremente en otros medios, modificarlo, crear obras derivadas, pero siempre reseñando al autor/es originales en cualquier caso.

Derechos de Autor
La revista es una publicación libre y gratuita sin ánimo de lucro. No se pretende infringir los derechos de autor de la serie de Gor ©, escrita por John Norman, autor legítimo de la obra.

Si deseas guardar números anteriores de la revista, puedes encontarlos en los grupos de Facebook o en la web: issuu.com/forogorhispano/docs/

Sumario

Erotismo y espada: Gor, Las crónicas de la Contra Tierra.
páginas 3 -11

¿Recuerdas? Frank Frazetta
páginas 12 - 16

Los Pergaminos de Luther
17-18

Entrevista: JoseAntonio Matfield
páginas 19-24

Especial: Los Salvajes Rojos
páginas 25-31

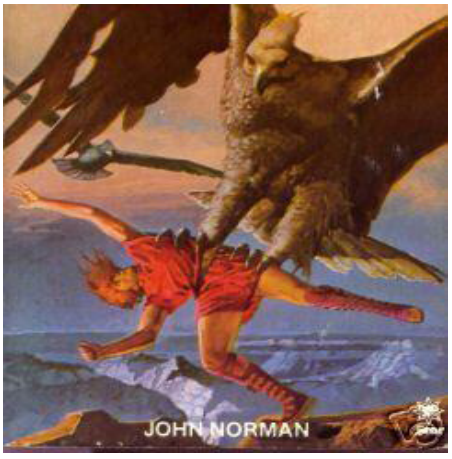
¿Qué fue de...? Javier Korda
página 32

Nuestros Lectores
página 33

Erotismo y Espada: Gor, Las crónicas de la ContraTierra.

Publicado en la revista Weird Tales de Lhork. Traducido por Daniel Jones y Heather Dowley.

1. TARL CABOT DE GOR: LA SOMBRA DE JOHN CARTER DE MARTE



En algunas obras se evidencia la continuidad de unas líneas asentadas sobre las bases que trazaron otros escritores pioneros, esquemas básicos que crean subgéneros dentro de un género; tal es el caso de Robert E. Howard y sus posteriores seguidores en la espada y brujería o J. R. R. Tolkien con la Tierra Media y sus pobladores: elfos, enanos, hobitts, etc. Entre esos seguidores los hubo muy buenos. Tal es el caso de John Norman, cuya principal creación, la serie de Gor, tiene mucho en común con las novelas de Edgar Rice Burrouhgs, cosa que trataré de demostrar, si bien la suya es una obra más compleja, ya que Norman, como también veremos, muestra su personalidad y sus represiones volcando en sus novelas su personal concepto de la ética y la vida; no en vano es profesor de Filosofía.

Edgar Rice Burrouhgs lo tenia muy fácil en los años treinta, cuando un casi total desconocimiento de nuestros planetas vecinos del sistema solar le permitía adaptar las teorías científicas y las creencias populares a sus particulares recreaciones de Marte y Venus y las características esenciales de sus respectivos héroes: John Carter se veía arrebatado en estado cataléptico de la Tierra por extrañas fuerzas magnéticas y despertaba en Marte, el cual era un enorme desierto surcado por canales y habitado por un conglomerado de las mas variadas y exóticas razas; Carson, héroe de la serie de Venus, se encontraba con que este era una selva tropical, pantanosa, donde grandes reptiles, parecidos a los antiguos dinosaurios de la Tierra, convertían en un difícil problema la supervivencia cotidiana.

La única ventaja que tenía Carson era que por lo menos no pasaba sed.

A ambos no les faltaban princesas para rescatar en sendos planetas. En cambio, John Norman, cuyo verdadero nombre es John Lange (1931), se encontró en 1967, fecha de publicación de la primera novela de la larga serie que vamos a comentar brevemente, con que los adelantos de la astronomía habían proporcionado al hombre una visión más científica, pero menos romántica del sistema solar. Descartados Venus y Marte como escenarios para las hazañas de los héroes de la fantasía heroica espacial, los autores que siguen la más pura tradición de Burrouhgs se ven obligados a buscar nuevos asentamientos para sus personajes.

Basándose en, la antigua creencia de la existencia de planetas ignorados dentro del sistema solar (citemos como ejemplo Vulcano, el planeta más próximo al Sol que Mercurio, que pretendía haber descubierto Le Verrier de donde era nativo el popular Señor Spock, de la Serie de televisión Star Trek), John Norman crea Gor, la Contratierra, un mundo a la medida de su héroe Tarl Cabot.

Tarl Cabot es profesor de Historia, se ve arrebatado de la Tierra y transportado, a Gor, un planeta cuya órbita es tal que el Sol siempre está interpuesto entre el y la Tierra, por lo cual ha permanecido totalmente desconocido de esta. Los Reyes Sacerdotes, seres procedentes de una lejana estrella, no permiten que este mundo pase de una tecnología rudimentaria, excusa válida para sumarse esta saga a la larga serie de espadachines espaciales que han precedido a Nor-

man. También el planeta es más pequeño, por lo cual la fuerza del héroe es proporcionalmente mayor —como Carter en Marte o Carson en Venus.

Queda por citar otro paralelismo que personalmente siempre me ha resultado bastante gracioso: al igual que los héroes de Burrouhgs, la dura supervivencia conseguida gracias a una dura lucha diaria con los elementos, los hombres, y las bestias, en los medios mas salvajes y primitivos, se traslucen en sus ocasionales regresos a la civilización donde despiertan el temor y la admiración entre sus amigos— que indirectamente se traspasan al lector—, por lo desmesurado de un sus reacciones; el grito de Tarzán (que plasmaron fonéticamente los técnicos de sonido de las películas de Johnny Weismuller) y algún ocasional mordisco a algún atrevido, se repiten en el Tarl Cabot de Norman. En Proscrito de Gor, segundo título de la serie, un antiguo colega suyo del instituto relata así la experiencia que tuvo al reencontrarlo tras varios años:

No había cambiado nada, o muy poco. Me acerqué a él corriendo y sin pensarlo, le así de un hombro. Lo que sucedió a continuación fue casi imposible de entender. Se revolvió como un tigre, dando un grito de rabia en una lengua extraña, y me encontré apresado por unas manos como de acero y lanzado con fuerza sobre su rodilla sin poderlo remediar, sintiendo mi columna vertebral a punto de astillarse como si fuera una rama menuda y frágil.

Me soltó al instante, disculpándose profusamente, incluso antes de reconocerme. Comprendí horrorizado que lo que había hecho era un acto tan reflejo como parpadear o sacudir la rodilla bajo el martillo del médico. Fue el reflejo de un animal cuyo instinto es destruir antes que ser destruido, o el de un ser humano condicionado para matar pronta y salvajemente, o para morir, en esas condiciones. Me encontré empapado en sudor. Sabía que había estado a un paso de la muerte. ¿Era ese el Cabot sosegado que yo conocía?

Tratamos de sacar al pobre hombre de su estupor aclarándole que los héroes burrohgnianos a la menor señal de peligro están prestos a las reacciones más dispares, como trepar a la farola mas próxima mientras prorrumpen en gritos estentóreos, o acogotan a algún despistado amigo que pretende saludarles sin darse cuenta de que están saludables....de salud, pero no de trato.

nen pruebas materiales. En El guerrero de Gor cuando Tarl Cabot interroga a su padre sobre el origen de estos seres, le contesta así:

— Quizá dioses.
—¿No hablarás en serio?
—Sí. ¿Es que acaso una criatura de inmenso poder y sabiduría, no es merecedora de que se la llame así?
Los Reyes Sacerdotes habitan en las montañas Sardar, un Olimpo inexpugnable, protegido con campos de fuerza generados por extrañas tecnologías.

La actitud de Norman hacia la religión es la que sostienen hoy día muchos intelectuales: que independientemente de las bondades de sus doctrinas, los acólitos la utilizan como un medio de vida, más concretamente de buena vida, a costa de sus fieles:

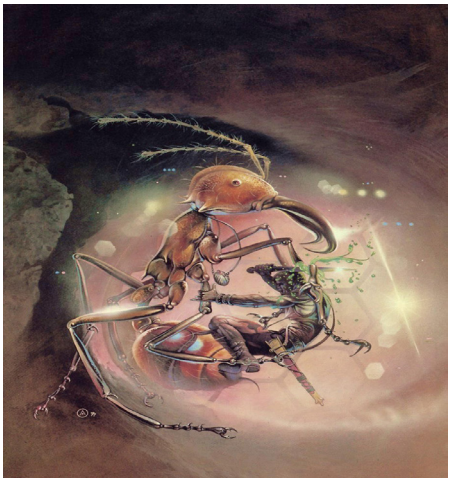
2. DIOSES Y CREENCIAS

El goreano es un hombre práctico, que no cree en mitos. Sus dioses son los Reyes Sacerdotes, cuyos orígenes ya explicábamos anteriormente —y de cuya existencia tie-

Miré en derredor. La mayoría de las gentes parecían pobres: pescadores, aserradores, porteadores, campesinos. En su Mayor parte vestían prendas de lana, o incluso de tela de reps. Muchos de ellos llevaban

pies liados en pieles. Menudeaban las espaldas arqueadas, los ojos estúpidos. Los ornamentos del templo eran harto espléndidos: colgaduras de oro, cadenas de oro y lamparillas de oro quemando el más refinado de los aceites de tharlarion importados. Miré los hambrientos ojos de una niña que colgaba de un saco a la espalda de su madre. (Los intrusos de Gor).

Otras críticas de la religión en general, y más concretamente de la católica, van apareciendo a lo



largo de sus páginas. Para señalar algunos aspectos significativos, he escogido esta obra, Los intrusos de Gor, aunque también aparecen párrafos parecidos en otras. Vamos a ver repetidas todas las iniquidades cometidas por la religión católica y analizada en la obra de tal forma que los comentarios que añadiré son prácticamente superfluos. Empiezo por la Inquisición.

A veces, los que porfiaban en conservar las antiguas costumbres, o eran atrapados haciendo la señal del puño, el martillo, sobre su cerveza, eran sometidos a tortura hasta morir. Yo sabía de uno al que cocieron vivo en una de las grandes tinas enterradas, revestidas de madera, en la que (se) cocía la carne para los criados. El agua se calienta por medio de colocar en ella piedras sacadas del fuego. Cuando la piedra ha estado en el agua, se la quita con un rastrillo. Y se la vuelve a calentar. A otro lo asaron vivo en un espetón encima de un gran fuego. Se decía que no había proferido sonido alguno. Un tercero resultó muerto cuando una víbora metida a la fuerza en su boca, le desgarró el costado de la boca para poder salir.

Afortunadamente —siempre siguiendo los criterios filosóficos de John Norman—, en este mundo una religión no ha conseguido alcanzar la misma astucia que en el nuestro, donde, como veremos mas adelante, ésta domina nuestra moral y nuestras costumbres. A tal efecto, John Norman señala en su obra:

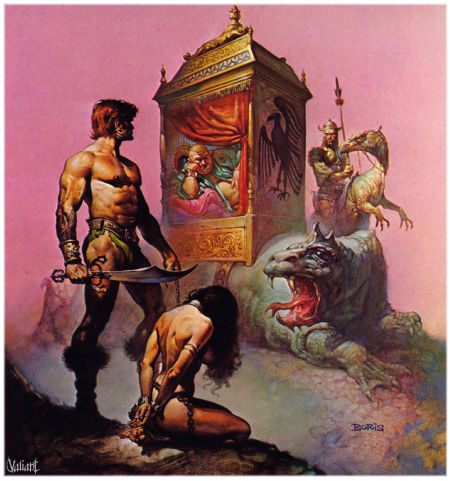
A veces se me ha antojado que los iniciados, de ser algo más astutos, podrían gozar de una mayor supremacía de la que poseen, en Gor. Si supieran, por ejemplo, fusionar sus supersticiones, su saber popular y sus mitos con un auténtico mensaje moral, tendrían mucho más atractivo para la plebe; si hablaran con mayor sensatez la gente sería menos susceptible a sus desatinos, no les perturbarían en menor medida; además, habrían de enseñar que todos los goreanos son aptos para alcanzar la vida eterna a través de la práctica de sus rituales; esto ensancharía el atractivo de su mensaje, e ingeniosamente explotaría el miedo a la muerte para avivar sus proyectos; finalmente, convendría granjearse la simpatía de las mujeres con mayor empeño, porque en la mayoría de las ciudades goreanas las mujeres de una u otra clase, cuidan e instruyen a los niños en los críticos primeros años. Este sería el momento de inculcar en ellos, mientras son inocentes y confiados, las supersticiones que podrían controlarlos sutilmente a lo largo de toda su vida.

He aquí una perfecta caricatura de todas las religiones: explotación de la credulidad infantil para grabar indelebles mensajes sublímales; promesas de vida eterna para aprovecharse del natural miedo a la muerte del ser humano; apoyo en las ancestrales supersticiones del hombre para controlarlo y dirigirlo en la consecución de sus fines. Probablemente si los dioses pudieran emitir su opinión sobre los seglares encargados de encauzar adoración de sus fieles, coincidiría con la de los Reyes Sacerdotes:

La actitud de éstos hacia los iniciados, según recordaba al haber estado en Sardar en una ocasión, es, por lo general, de desinterés. Se les juzga inicuos. Muchos reyes sacerdotes los consideran una evidencia de las aberraciones de la raza humana.

3. LA GÉNESIS DEL HÉROE

Siendo una saga de fantasía heroica, su protagonista no puede por



menos que encarnar el arquetipo del héroe: desde el primer momento destaca en el manejo de toda clase de armas, la monta de todo tipo de exóticas cabalgaduras, por su valor y arrojo desmedidos, su nobleza y todos los tópicos del héroe más puro; es curioso, sin embargo, que en Los conquistadores de Gor se trate de hacer una concesión a la moda imperante en los años se-

senta y principio de los setenta: la del antihéroe. Tarl Cabot, capturado y condenado a una muerte tan horrible como inútil, elige la más abyecta esclavitud. No obstante, a causa de los imperativos literarios al cual le encadena la serie, le hace volver a sus orígenes heroicos reafirmando su valentía en una serie de épicos enfrentamientos, tan característicos de la saga, al final de los cuales termina una vez más como héroe indiscutible, esta vez de Puerto Kar, una ciudad de piratas con induda bles paralelismos con las Antillas. Un aspecto que no he señalado anteriormente es que Cabot adopta un nombre dife rente en cada uno de los lugares donde va, donde sus hazañas terminan siendo cantadas por juglares. Una consecuencia de la traición a sus códigos de caballe ría, prefiriendo el deshonor a la muerte, es un escepticismo —cuando uno de los trovadores canta una de sus hazañas realizadas bajo otro nombre, él niega que puedan existir hombres así)— que se traduce en una mayor mezquindad.

De todas formas, las titánicas luchas que dan amenidad y emoción a la serie siguen produciéndose, paradójicamente *in crescendo*.

4. LA CARA OCULTA DEL PERSONAJE

A comienzos de los sesenta las adaptaciones cinematográficas de James Bond, el héroe creado por Ian Fleming, va provocando una paulatina avalancha de agentes secretos que hacen furor en el cine y la literatura popular.

A finales de los sesenta, y quizás influenciado por esta moda, el personaje de Norman se transforma en una especie de asesino en las sombras al servicio de los Reyes Sacerdotes. En Nomadas de Gor inicia la búsqueda de un huevo, necesario para perpetuar la casi extinta raza de los Reyes Sacerdotes.

El exotismo de la descripción de la vida de las tribus nómadas de las estepas de Gor se funde con una trama casi policíaca en la citada búsqueda.

En la siguiente, El Asesino de Gor, actúa como infiltrado para detener una conjura de los Otros apoyada por agentes humanos.

Quizás sean las dos novelas donde Tarl Cabot se convierte en un personaje más creíble y cercano de cara al lector.

5. MORALIDAD Y FILOSOFÍA EN GOR

Para John Norman los conceptos éticos y morales son fuentes de una continua controversia entre modos dispares, con un uso y abuso de la fuerza bruta. Como justificación de todos los actos: entre la mujer y el hombre debe prevalecer el hombre, pues el macho es más fuerte que la hembra —más adelante analizaremos esto detenidamente—; entre los hombres deben prevalecer los más fuertes y valientes, un concepto de Platón, que en su República nos decía que al final de la guerra se debía festejar los regresos victoriosos agasajando con música y manjares exquisitos a los héroes, apareándolos luego con las más bellas doncellas para procrear ciudadanos sanos y vigorosos que sirvan al Estado. De los posibles asentamientos platónicos de la obra de Norman nos da una idea un párrafo de su primera novela, El guerro de Gor, en la cual nos habla de la selección de las especies:

Yo había supuesto que la armadura y cota de malla, quizás, habrían sido una deseable añadidura a los arreos del guerrero goreano, pero,

había sido prohibida por los Reyes Sacerdotes. Una posible hipótesis para explicar esto es que los Reyes Sacerdotes podían haber deseado la guerra por ser un proceso biológico y selectivo en el que los más débiles y lentos perecerían y no se reproducirían.(El Guerrero de Gor)

A lo largo de la saga que comenzó hace más de tres décadas y que aun pervive, con bastante éxito en Estados Unidos, se traza una línea divisoria entre la Tierra y Gor, encarnando la primera la astucia y la segunda la fuerza.

Son numerosos en la saga los fragmentos y frases que aluden a la moral de nuestro planeta, donde las leyes son superestructuras que sustentan las bases de un sistema hecho para el enriquecimiento de los más ladinos y para protegerlos a ellos y sus riquezas. Con su astucia han montado un triunvirato formado por la religión formado por la Fuerza (el ejército), la superstición (la religión) y, por encima de todos ellos, el Capital, que con su dinero es el motor que mueve los resortes del mundo. En Gor no basta con ser astutos, sobre todo hay que ser fuertes para conservar las riquezas, pues no hay más ley que la de la espada, y ésta no tiene más fuerza que el brazo que la empuña.

En Gor la política no existe, pues política es traición, engaño, falsedad, armas de cobarde. Las ciudades se rigen por un administrador, cuya función es ésa exclusivamente. Si tiene un gran carisma, puede convertirse en Ubar, que es una especie de Caudillo. El Ubar de Ubares que reúna bajo su mando a todas las ciudades de Gor, es un sueño que algunos han perseguido... y pagado con la vida, pues cada ciudad es una polis muy celosa de su independencia.

6. LA ESCLAVITUD

Sentadas estas bases, John Norman se despreocupa de los débiles: sólo están para servir como esclavos a los más fuertes. Pero el esclavo que a su vez es fuerte, no dura mucho como esclavo; acabará matando a su amo para conquistar su libertad y tal vez incluso las posesiones de su antiguo dueño. La ley no le perseguirá, pues la única ley que existe en Gor es la del más fuerte.

En una economía tecnológicamente primitiva, inserta en una sociedad guerrera donde el trabajo es poco menos que una deshonra, la esclavitud como mano de obra es un imperativo total. Esto, que a primera vista puede parecer inmoral, lo justifica el autor en Los intrusos de Gor con estas palabras:

La Moral de la Tierra, desde el punto de vista goreano, se juzgaría más conveniente para esclavos que para hombres libres. Se valoraría en términos de envidia y resentimiento de los inferiores hacia sus superiores. Esta insiste mucho en las igualdades, en ser humilde, afable, en evitar las desavenencias, y en ser zalamero e insignificante. Es una moral que beneficia en gran medida a los esclavos, quienes ansiarían muchísimo, que se les considerara iguales a los demás.

A tenor de lo expuesto, cuando alguien nos pare en la calle para pedirnos la hora, por ejemplo, nuestra respuesta debe ser moler a palos al preguntón. Nada de contemplaciones, que la cortesía y la amabilidad son cosas de esclavos.

Termina diciendo:

Muchos conceptos morales de la Tierra empequeñecen a las personas; el objeto de la moral goreana, con todos sus defectos es engrandecer a las personas y hacerlas libres. (Intrusos de Gor)

No sé si el objeto de la esclavitud es hacer libres a las personas, pero si sé que la esclavitud se reviste de muchas formas: el esclavo griego se consideraba afortunado porque

en la antigüedad vivían en cuevas y dormían en el suelo, mientras que ellostenían sus establos y sus cómodos jergones; el esclavo romano pensaba que estaba mejor que el griego porque tenían leyes para protegerlo; el siervo creía en las promesas de la Iglesia y en un futuro de bienaventuranzas celestiales; el actual tiene coche y televisión en color para ver programas vacíos de contenido y moral y otras sandeces similares; el que no se conforma y es feliz con la porquería de vida que tiene, es porque no quiere. El autor señala a la moral de Gor como una moral de señores; la esclavitud se presenta desnuda, por la razón de la fuerza, y no la del engaño. De nuevo el síndrome de Thor y Loki.

7. PARALELISMOS CON LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

En la segunda novela de la saga, Proscrito de Gor, se narra la historia de una rebelión del pueblo contra la opresión y la injusticia, representada aquí por un férreo matriarcado, respondiendo a la "fobia" que el autor parece sentir "contra la mujer" y que después analizaremos. Es curioso constatar una serie de semejanzas con los movimientos obreros en España de principios del siglo XX que motivaron, por su anarquismo interno y radicalismo social y político, una necesaria intervención militar como único medio de recuperar el orden social perdido y garantizar la paz en el país, aunque desgraciadamente, para la Historia de España, fuera Francisco Franco, el militar menos apto y más inflexible de ese momento, quien tomara, debido a conspiraciones en las sombras, las riendas del poder al acabar la Guerra Civil. En realidad, con un sistema político más adecuado y moderado por parte de la República, y en cierta medida enérgico con los disidentes, ese levantamiento militar hubiera sido innecesario.

Entre otras semejanzas detectadas está el hecho de que la rebelión contra el sistema goreano parte de las minas, al igual que el levantamiento minero de Asturias en España en el año 1934 y que fue reprimido, por ironías del destino, por el mismo Franco, siguiendo las órdenes del siempre inepto gobierno de la República española.

Otro detalle a tener en cuenta es el himno o canción que adoptan los rebeldes, una canción de campo, una clara referencia a Los Segadores y quizás el autor hubiese sido más claro si no hubiera temido a las consecuencias de la justicia norteamericana, ya que por aquel entonces todavía estaban mal vistos en Estados Unidos a los integrantes de la Brigada Lincoln, que lucharon en España a favor de una República débil y manipulada por diversas facciones interiores y exteriores (léase la extinta Unión Soviética).

8. EL MUNDO FEMENINO EN GOR

En el mundo particular de John Norman es algo muy peculiar el comportamiento femenino, cuyas pautas de conducta responden, sin duda, a compulsiones íntimas del novelista. Si bien en algunos artículos y foros literarios se califica a estas novelas de "machistas" sin más, yo trataré de analizar el comportamiento de la mujer —siempre según el autor— en Gor y especularé sobre las posibles motivaciones del autor para haberlas reflejado de esa manera.

Norteamérica, tras Gran Bretaña, es la cuna de los movimientos feministas y el país donde mayor poder han alcanzado, extendiéndose su influencia a todo el mundo occidental. Cito, a modo de referencia, un párrafo de una novela de la época, Las siete llaves, de Earl Derr Biggers —perteneciente al ciclo del famoso detective chino Charlie Chan— publicada en 1913, cuando estaban en plena ebullición los movimientos feministas.

El personaje que habla es el eminente catedrático de Literatura Comparada profesor Thaddeus Bolton, que sufre durante una de sus clases un arrebato emocional leyendo un poema, arrebato que luego habría de pagar caro—un an-

ticipo de casi un siglo de lo que hoy día son las consecuencias de una actitud políticamente incorrecta—, ya que le cuesta su carrera:

Y al seguir leyendo, sin fijarme ya en las palabras del poeta, empecé a comparar mentalmente a la mujer de ayer con la de hoy. Los labios hechos para sonreír, no para hablar de política. Los ojos, para reflejar el azul del cielo y del mar, no para encerrarse airados al tratar de lo que ellas llaman su injusta servidumbre.

Blancas manos hechas para perderse entre las de un muchacho, bajo la luz de la luna, no para llevar pancartas por las polvorientas calles. Imaginé ver la mirada de la mujercita antigua volverse tristemente cargada de reproches, sobre sus modernas hermanas.

Cuando acabé de leer, mi corazón era un torbellino. Y, dirigiéndome a los estudiantes que estaban ante mí, les dije: He aquí una mujer, señores, una mujer que vale por un millón de sufragistas.

Aun considerando cuanto de exceso tienen los movimientos feministas, lo cierto es que como tradicionalmente el fuerte siempre ha explotado al débil, siendo la mujer físicamente menos vigorosa ha debido de sufrir todo tipo de abusos y vejaciones, discriminación en el trabajo, asaltos sexuales por parte de sus superiores, etc. Pero, como hemos visto anteriormente siguiendo el pensamiento de John Norman, actualmente el poder lo detenta la astucia y no la fuerza bruta, por lo cual lenta pero inexorablemente vemos cómo poco a poco los papeles se van invirtiendo, ocupando la mujer en la sociedad contemporánea un lugar de privilegio sobre el varón: opción igual o superior para ocupar puestos de trabajo que, sin embargo, no está capacitada

físicamente para desempeñar; un día libre al mes por trastornos de menstruación, que siguen librando aun después de la menopausia; derecho a una pensión por divorcio, a la cual no puede acceder en ningún caso el esposo, custodia de los hijos sin en tener en cuenta los sentimientos del padre, uso y disfrute sin discusión ante la ley de la vivienda conyugal y una larga serie de agravios e injusticias. Aun así, los movimientos feministas no se dan por satisfechos; su meta es ser totalmente idénticas al varón, desempeñar sus mismas tareas, probablemente incluso desearían tener su mismo aspecto físico, ser toscas, viriles, hombrunas y con pene.

No es de extrañar, pues, que una mujer terrestre, capturada para servir como esclava en Gor (Tribus de Gor) ante un reclamo a su feminidad, poniendo como ejemplo una bailarina, se exprese así:

—¡Es tan sensual! —dijo la chica con rabia—. Cuando la ven, los hombres sólo pueden pensar que es una mujer, nada más que eso.

—Aprenderás.

—¡No quiero ser una mujer! ¡Quiero ser un hombre!

Esto podría ser una sátira de los movimientos feministas, más si incluimos la contestación de Tarl Cabot:

En Gor —le dije— son los hombres quienes serán hombres. Y aquí, en este mundo, son las mujeres quienes serán mujeres.

Para John Norman la mujer es el polo opuesto del hombre, que en Gor asume el papel de arquetipo del héroe. Siendo, pues, polos de distinto signo, están destinados a atraerse, aunque Norman en esto, como en todo lo que se refiere a las relaciones hombre-mujer, carga tanto las tintas que acaba pasándose, como veremos en el siguiente párrafo y en otros; que iré comentando.

En El asesino de Gor, Tarl visita las mazmorras de un esclavista donde yacen un buen número de muchachas secuestradas en la Tierra. El médico encargado de cuidarlas y adaptarlas a su nueva situación las interpela así:

—¿Has visto cómo son los hombres de este mundo? —preguntó Flaminio—. ¿Se parecen a los hombres de la Tierra?— señaló al guardia, un hombre alto y de expresión dura— ¿Te parece semejante a un hombre de la Tierra?

—No —murmuró la joven.

—¿Que siente tu feminidad frente a los hombres de este mundo? —preguntó Flaminio.

—Son hombres —dijo ella en un murmullo.

—¿Diferentes a los hombres de la Tierra —preguntó Flarninio.

—Si —dijo Virginia— son diferentes.

—Son auténticos hombres, ¿verdad? —preguntó Flaminio.

Sí —dijo ella, los ojos bajos, confundida—.Son auténticos hombres.

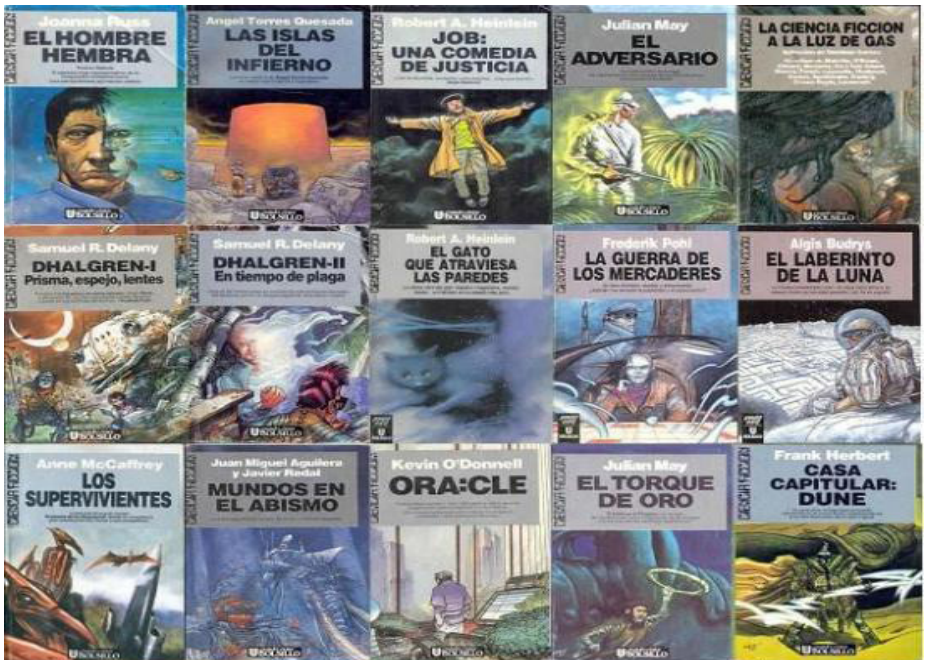
Después de este diálogo, un tanto burdo y con tanto «preguntó Flaminio» que entran ganas de estrangular al traductor, al cual supongo autor de tamaño desafuero, Cabot reflexiona sobre el varón terrestre, un poco a lo Esther Vilar con su varón domado, tímido y reprimido ante la mujer, porque la nuestra es una sociedad basada en el consumo y dominada por la mujer, es decir, una cultura basada en una ética de valores esencialmente femeninos, de la cual dice que: al haber llegado a un sistema de valores contranatura, el hombre está psíquicamente castrado y la mujer frustrada; y luego lo asevera en la continuación del dialogo:

—En presencia de un hombre así — dijo Flaminio, e indicó con un gesto al guardia— ¿que sientes?
—Siento que soy mujer — dijo Virginia y trató de desviar los ojos.

Es decir, la mujer siente una inclinación atávica, que solo logra reprimir una educación antinatural, hacia el hombre-hombre, el hombre de verdad.
Resumiendo: hacia el antiguo guerrero cubierto de sangre que, por la fuerza de su brazo y espada, conquistaba las posesiones de su enemigo, ya fueran tierras, tesoros… o sus mujeres.

La culminación de todas las obsesiones de Norman hacia el sexo femenino se concentran en Cautiva de Gor, repitiendo una serie de postulados, ya enunciados en otras novelas la feminidad, la belleza y la complacencia y la sumisión al macho hasta sobrepasar el límite de la degradación;una mujer solo se siente feliz si el hombre que es su dueño le da una patada en el trasero o abusa de ella.

Como ya escribí anteriormente, ha sido señalado lo más obvio: son novelas machistas. Pero, ¿por qué? Existen dos posibles explicaciones: o bien John Norman quizás haya sido víctima de un par de divorcios que lo han hundido económicamente de por vida, algo muy normal en Estados Unidos y que por desgracia se está extiendo a la Vieja Europa, o bien su obra está dirigida hacia un tipo de lector masculino, víctima del matriarcado americano que disfruta viendo, aunque solo sea sobre el papel de una novela, mujeres humilladas. En cualquier caso, y prescindiendo de esta notable peculiaridad, las novelas del ciclo de Gor son francamente amenas y divertidas.



9. GOR EN ESPAÑA

En la década de los ochenta y hasta principios de los noventa, la ciencia ficción y la fantasía conocieron un auge nunca vista antes ni después, patente en un elevado número de colecciones magníficamente dirigidas.

Ultramar destacó tanto por el elevado número de colecciones que sacó como por la calidad de las mismas, debido a la selección de Domingo Santos.

Los primeros 14 números de la serie de Gor fueron traducidos dentro la colección Erotic & Fantasía, un extraño híbrido de inglés y español, fruto quizás de la corrupción de nuestro idioma a causa de que todo el mundo quiere ser americano y le dice cómic al tebeo, entre otros barbarismos.

Dentro de la misma colección se publicó otra serie, Leyendas de la Luna Roja, que comenzó en el número 101 de la colección. Supongo que el resto, hasta alcanzar esta numeración, estaban destinados a la serie de Gor y a otras posibles series antes de que la editorial fuera engullida por la entropía.

En los años sesenta se produce el primer intento literario de Espada y Brujería en España con el personaje de Nomamor, un bárbaro musculoso creado por Domingo Santos y Luis Vigil, del que aparecieron dos novelas en la editorial Buru Lan.

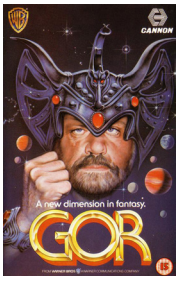
La censura franquista había etiquetado esta serie como infantil, pero era demasiado violenta y ligeramente escabrosa como para ser de cosa de niños. ¿Quién puede entender esta paradoja? Los misterios de la censura son procelosos como los mares de China. Otro título más una reunión de relatos cortos, apareció en Nueva Dimensión. Pues bien, con este nombre, Nomanor, ha aparecido un colectivo de escritores que nos presenta una nueva serie: Leyendas de la Luna Roja. En su primer título, La leyenda del esclavo, se narra la historia del jefe de una tribu que es masacrada por tratantes de esclavos y su mujer violada hasta la muerte y él humillado y marcado a fuego. Después se venga. Narración sumamente "original" y que se halla en diversos argumentos literarios con ligeras variantes: el trampero, al que los indios le violan y matan su mujer y se venga; el indio que le sucede lo mismo con los tramperos y se venga; el honra-

do padre de familia... en fin, para qué seguir.

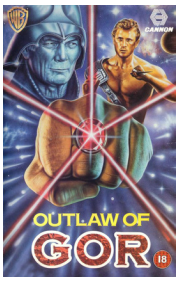
Este primer número no era otra cosa más que una especie de presentación de ambientes y personajes. Otro aspecto destacable en esta nueve serie era el erotismo, que si en Gor no pasaba de un discreto sadomasoquismo, aquí justificaba plenamente su nombre: hace años, cuando este tipo de literatura estaba prohibida y se compraban los libros verdes de ediciones mexicanas en el mercado clandestino, este libro hubiese causado furor.

10. GOR EN EL CINE

A España llegaron las dos primeras adaptaciones de la serie:



Tarmans of Gor. Director Fritz Kierch. Inter. Urbano Barberini, Jack Palance y Oliver Reed.



Outlaw of Gor. Dir. John «Bud» Cardos. Int. Urbano Barberini y Jack Palance.

La productora era la Cannon y en España se distribuyó en los circuitos de video; creo que estaban destinados a ellos, ya que son francamente malas y tienen poco que ver con el universo de John Norman, ya que en la primera vemos una reivindicación feminista y además aparecen enanos y demás. Todo muy alejado de los asentamientos platónicos de la serie, en la cual se propugna la selección de especies mediante la supervivencia del más fuerte. Eran políticamente correctas y muy asépticas, pero francamente malas y sin el menor interés y menos para los seguidores de las novelas, que se sentirían estafados y con razón.

BIBLIOGRAFÍA DE JOHN NORMAN

Gor: Crónicas de la Contra Tierra:

1. Tarnsman of Gor (1966) (El guerrero de Gor)
2. Outlaw of Gor (1967) (Proscritos de Gor)
3. Priest Kings Of Gor (1968) (Los Reyes Sacerdotes de Gor)
4. Nomads of Gor (1969) (Nómadas de Gor)
5. The Assassin of Gor (1970) (El asesino de Gor)
6. Raiders of Gor (1971) (Conquistadores de Gor)
7. Captive of Gor (1972) (Cautiva de Gor)
8. Hunters of Gor (1974) (Cazadores deGor)
9. Marauders of Gor (1975) (Los intrusos de Gor)
10. Tribesman of Gor (1976) (Tribus de Gor)
11. Slave Girl of Gor (1977) (Esclava de Gor)
12. Beasts of Gor (1978) (Bestias de Gor)
13. Explorers of Gor (1979) (Exploradores de Gor)
14. Fighting Slave of Gor (1980) (El esclavo luchador de Gor)
15. Guardsman of Gor (1981)
16. Rogue of Gor (1981)
17. Savages of Gor (1982)
18. Blood Brothers of Gor (1982)
19. Kajira of Gor (1983)
20. Players of Gor (1984)
21. Mercenaries of Gor (1985)
22. Dancer of Gor (1985)
23. Renegades of Gor (1986)
24. Vagabonds of Gor (1987)
25. Magicians of Gor (1987)
26. Witness of Gor (2002)
27. Prize of Gor (2008)
28. Kur of Gor (2009)
29. Swordsmen of Gor (2010)
30. Mariners of Gor (2011)
31. Conspirators of Gor (2012)
32. Smugglers of Gor (2012)
33. Rebels of Gor (2013) [Pendiente de publicación]

Historias Telnarianas:

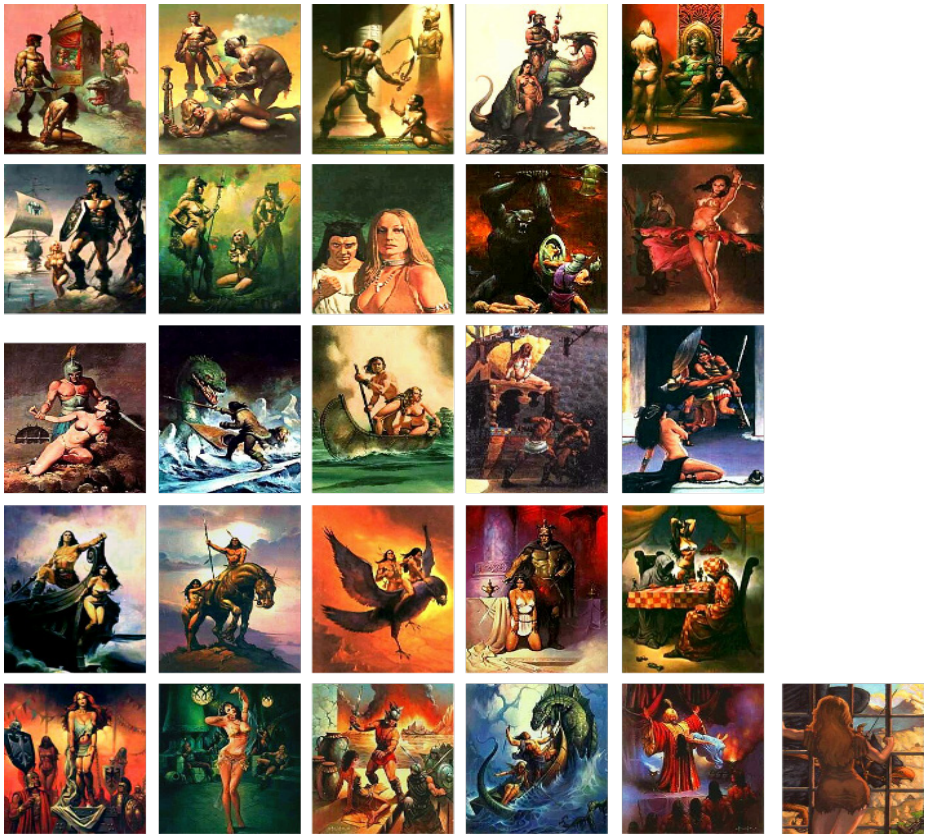
1. The Chieftain (1991)
2. The Captain (1992)
3. The King (1993)

Novelas:

Ghost Dance (1969)
Time Slave (1975)
Norman Invasions (2009)
The Totems of Abydos (2012)

No Ficción:

Valores e Imperativos: Estudios de Ética (1969)
La Paradoja Cognitiva (1970)
Sexo Imaginativo (1973)
The Philosophy of Historiography (2010)
Philosophy and the Challenge of the Future (2012)



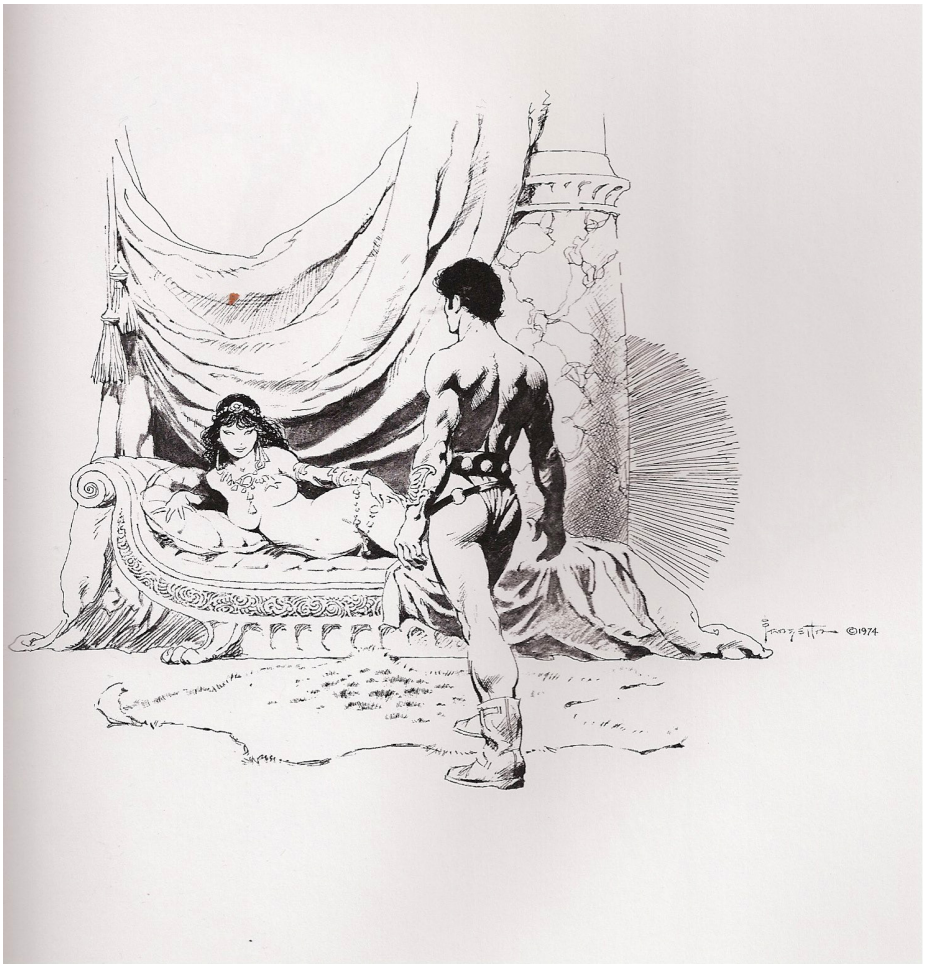
La fantasía hecha carne

Por El Tío Berni

Para los que crecimos a base de Rufus, Vampirella, Dossier Negro, Creepy y otras revistas que publicaban el material de la Warren en España, el nombre de Frazetta era algo así como la palabra del Señor. Cuando todavía el paladar comiquero se estaba adaptando y había dificultades para reconocer el estilo de otros artistas, las portadas de Frazetta no admitían confusión ni discusión. Era el mejor en su trabajo, y punto. El tiempo ha pasado, y puede que hoy en día sus desnudos, su épica, su buen gusto, estén asimilados y superados (he dicho puede), pero un vistazo a su obra sigue resultando igual de gratificante y emocionante que en su día, porque Frazetta tenía personalidad. Muchos de sus trabajos son archiconocidos, pero supongo que mucha gente ignora los detalles de las distintas etapas por las que pasó como artista y como persona. Pues bien, echando mano al excelente libro de ilustraciones Icon: A retrospective by the Grand Master of Fantastic Art (Underwood Books, 1998), del cual creo que hubo versión bilingüe en castellano, podemos hacernos una mejor idea del hombre tras los pinceles.

El 9 de Febrero de 1928 nace en Brooklyn, New York, hijo de emigrantes sicilianos, Franklyn Frazzetta, más conocido por los amantes de la fantasía y la ilustración como Frank Frazetta… ¡el genio! Hoy en día sus imágenes se han convertido en tan icónicas, están tan integradas en el subconsciente fantástico de los lectores de cómics, que casi nos pasan desapercibidas, son tan "normales"… Evidentemente, Frazetta se convirtió en la medida para los demás artistas, que trataron de emularle y pocas veces lograron alcanzar la fuerza y la intensidad de sus pinturas y sus exquisitos trabajos en blanco y negro. Y es que Frazetta había nacido con un don: a los tres años vendía su primer "trabajo" a su abuela por un penique y a los seis dibujaba sus primeros cómics (a color), "Snowman" y "The Red Devil & Goldy", muy elaborados. Para colmo, guaperas, atlético (muchas veces sería su propio modelo), mujeriego y gran jugador de béisbol, lo cual casi le cuesta al mundo de la ilustración una ilustre baja, cuando le fue ofrecido a los 17 años un buen puesto en los cadetes de los Giants con buenas perspectivas de jugar en las ligas mayores al año siguiente…

Su primer trabajo en el mundo del cómic fue para Standard, dibujando fondos, delineando viñetas, y borrando el lápiz bajo la tinta de artistas de la talla de Graham Ingels y George Evans. Ingels, director artístico de Standard, ve potencial en el joven Frank y lo alienta, pero problemas con la bebida le hacen perder el puesto. El propio Frazetta cuenta la anécdota de que el nuevo director artístico, Ralph Mayo, no estaba contento con su dominio de la anatomía, y así se lo hizo saber. Le dio un libro y le dijo: "Frank, tu material está muy bien, pero tienes que aprender algo de anatomía". Frazetta se llevó el libro a casa y se pasó toda la noche copiando los dibujos del libro de la primera a la última página. Al día siguiente se presentó a Mayo y le dijo: "Muchas gracias, ya he aprendido anatomía"



Esto da una idea del carácter de Frank, ese "lo quiero todo y lo quiero ahora". Tanto en ese momento como en el futuro, el arte sería importante para él, sí, pero no más que tener el suficiente tiempo libre para dedicar a su familia, al deporte, a los amigos, a la diversión. Muchas de sus pinturas (algunas tan conocidas como su Death Dealer) son empezadas y terminadas en una sola noche, aunque también es cierto que su afán perfeccionista le lleva después (después incluso de su publicación) a realizar muchos retoques, cambios y añadidos sobre la misma tela que transforman completamente la obra. Y tal vez es esa inmediatez en trasladar la inspiración al lienzo la que hace que sus pinturas tengan tanta fuerza. Bueno, eso y que ningún otro artista ha logrado atrapar el instante exacto como Frazetta y dotar al mismo tiempo a los personajes de movimiento, ¡vaya si aprendió anatomía!

Pero todo esto sucedería después. De momento, Frazetta sigue trabajando con Standard y también con Prize Publications, D. S. Publishing, Magazine Enterprises y National (después DC Comics), mejorando a marchas forzadas y abarcando gran cantidad de títulos y temáticas. En los primeros 50 ya publica tiras de prensa (Johnny Comet), grandes portadas para EC, Toby Press y Prize Publications, y en 1952 sucede algo que transformará la vida de Frank: conoce a Eleanor (Ellie) Nelly, la que cuatro años después se convertiría en su mujer. En 1953 es contratado como "negro" por Al Capp para su serie Lil' Abner, trabajo que ocuparía a Frank los siguientes 8 años y del que saldría escaldado. Tras su poco agradable marcha del estudio de Al Capp transcurre un período difícil en que no encuentra trabajo, según Frazetta, por estar en la "lista negra" de Capp. Además, Frank piensa que los años de trabajo en Lil' Abner han hecho perder frescura a su dibujo y se enfrenta a una intensa crisis creativa y de confianza en sí mismo. Durante ese período, George Evans le ayuda a sobrevivir dándole algunos trabajos como entintador. Las palabras de elogio de Frank hacia George como profesional y como persona muestran hasta que punto llegó a considerarlo un grandísimo amigo. Finalmente Frazetta consigue encargos de manera más estable para revistas masculinas como Cavalcade, Gent y Dude, y para los libros eróticos de bolsillo de la editorial Tower. El gran Harvey Kurtzman se fija en el trabajo de Frank y le contrata para dibujar los cuerpos femeninos en su serie para Playboy, Little Orphan Annie, aunque a Hugh Hefner no le gusta el tono realista que imprime Frank en sus dibujos y prescinde pronto de su colaboración.

En 1962 sucedería algo que marca para siempre el rumbo artístico de Frank. Su gran amigo y gran artista, Roy Krenkel, que a pesar de su impresionante calidad tiende a subestimar sus capacidades, y que se encuentra saturado de trabajo, pide a Frank que le eche una mano, lo presenta a sus editores, Ace Paperbacks, y finalmente los convence para que permitan a Frank realizar algunas portadas de libros de fantasía, entre los que hay numerosas novelas de Edgar Rice Burroughs. Hasta entonces el grueso del trabajo de Frazetta se compone de dibujos en blanco y negro y algunas acuarelas, pero no duda en emprender esta nueva etapa como pintor completo, y a pesar de no llevarse bien con el editor, Donald Wollheim, consigue acabar convenciendo, ya que cada libro con portada de Frank se convierte en superventas, y en la editorial no paran de recibir correo de los fans. A pesar de la grata acogida por parte del público, a Frazetta hay

algo que le pone furioso: la editorial se queda con los originales, que después vende en convenciones de ciencia-ficción, regala a determinados fans o incluso destruye. Como respuesta, la calidad artística de Frank va disminuyendo. Y es en ese momento, en 1964, cuando James Warren entra en la vida de Frazetta y se produce la explosión artística que le convertiría en uno de los más aclamados ilustradores de fantasía de todos los tiempos.

Warren, editor por aquel entonces de Famous Monsters of Filmland, ofrece a Frank la oportunidad de dibujar lo que quiera para su nueva revista, Creepy, pagándole lo mismo que Wollheim pero permitiéndole quedarse con los originales. Frazetta participa como dibujante en las páginas interiores de los números 1, 2 y 7 de Creepy, y además crea una serie de memorables portadas para la mencionada revista y para otras de la casa, Eerie, Vampirella y Blazing Combat, que se convertirán de algún modo en "marca de la casa" y que aún hoy permanecen en la mente de muchos aficionados. Frank vive un momento dulce, ya que tiene el trabajo asegurado, libertad para dibujar lo que quiera, los originales en su poder y el reconocimiento del público. ¿Se puede pedir más? Pues parece que sí, porque en 1965 se cruza en su camino cierto bárbaro cimmerio de ojos azules que le hará avanzar otro paso de gigante en su carrera.

Lancer Books, una editorial neoyorquina de novelas de serie B, compra los derechos de una serie de libros de Robert E. Howard con Conan el cimmerio como protagonista. Estos libros llevan tiempo reimprimiéndose con relativo éxito, e incluso se conoce una adaptación televisiva en 1961 de una de las historias de terror de Howard, tiulada "Pigeons from Hell", llevada a cabo por Boris Karloff. Lancer observa el trabajo de ilustración de Frazetta para los libros de Edgar Rice Burroughs editados por Ace Paperbacks y le ofrecen el doble por ilustrar las historias del bárbaro, además de permitirle conservar los originales. Según Frazetta, el ofrecimiento llega justo en el momento preciso, y tanto el hecho de recibir tan elevada paga como el respeto de los nuevos editores, permiten que Frank se plantee alcanzar nuevas cotas de excelencia artística. Las portadas de Frazetta para Conan impresionan al mundo editorial y a la comunidad de ilustradores, y se convierten en uno de sus trabajos más conocidos y admirados. En 1966 Frank publica su primera portada para Conan y poco después, su amigo y colega Wally Wood le da unas palmaditas en la espalda y le pregunta directamente: ¿Cómo se siente uno al ser el mejor portadista del mundo?

Un año antes, en 1966, Frazetta vive otro momento dulce. Una caricatura suya de Ringo Starr (más que caricatura es un retrato: la cara de Ringo no necesita hipérboles) llama la atención de United Artists, que contrata a Frank para realizar el cartel de la comedia What's new Pussycat? (aquí, ¿Qué tal, Pussycat?), protagonizada por Peter Sellers y Peter O'Toole y guionizada por nuestro querido Woody Allen, que también forma parte del reparto. Por este trabajo Frank cobra lo que suele ganar en un año y se siente por fin financieramente seguro y capaz de mantener a su familia con su arte. A este trabajo para el cine seguirían otros como los carteles de After the Fox (Tras la pista del Zorro), dirigida por Vittorio de Sica y también protagonizada por Peter Sellers, Hotel Paradiso, con Gina Lollobrigida y Alec Guinness, The Busy Body (Un millón en un cadáver), primera aparición cinematográfica de Richard Pryor,

y The fearless vampire killers (El baile de los vampiros) de Roman Polanski. Con las habichuelas en la mesa más que aseguradas, Frank se podrá permitir el lujo en delante de seleccionar los proyectos en los que quiere trabajar, o incluso ofrecer pinturas que crea por placer para que después los editores las adecuen a sus publicaciones.

Frazetta decide que la vida en Long Island es demasiado peligrosa para su familia y se muda a Pocono Mountains, Pennsylvania en 1971, un lugar que los suyos odian al principio pero que pronto aprenden a disfrutar. Durante los años anteriores, diversas editoras amateur han estado imprimiendo pósteres y portafolios con pinturas de Frazetta, y Lancer logra vender en 1971 la nada despreciable suma de 100.000 copias de su ilustración Conan el aventurero. Ante tal perspectiva, en 1972 Ellie, la mujer de Frank, saca de debajo del colchón 6.000 dólares que ha ahorrado en secreto, y con las piernas temblorosas se dirige a un impresor con una ilustración de su marido, Worldbeater, debajo del brazo. No tiene la menor idea sobre impresión, venta o publicidad, pero funda Frazetta Prints, una empresa que de inmediato se convierte en un éxito y en adelante aportaría pingües beneficios a la familia Frazetta y cientos de magníficos pósteres y portafolios a los aficionados, una empresa absolutamente innovadora que allanaría el camino a los posteriores editores de arte fantástico.

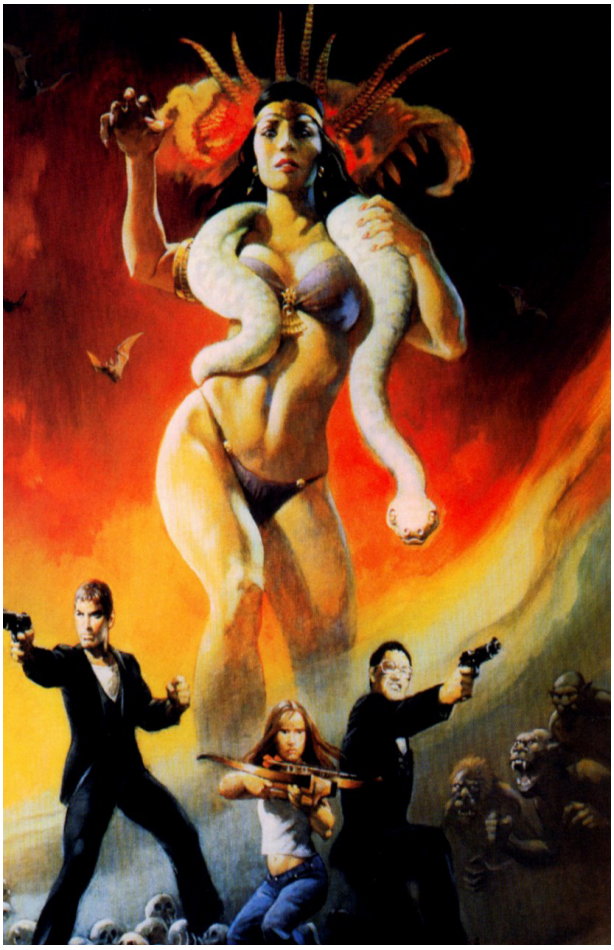
Durante mucho tiempo, los libros de arte estuvieron reservados a los grandes artistas del pasado o a pintores convencionales. En 1975 Bantam Books publica The fantastic art of Frank Frazetta, con más de 40 láminas del autor. En unos pocos meses se realizan 6 reimpresiones del libro, con un total de más de 400.000 copias impresas. La editora, Bettie Ballantine funda junto a su marido Ian la editorial Peacok Press, que publicaría libros de ilustración fantástica de autores tan importantes como Arthur Rackham y James Bama gracias al éxito inicial conseguido con Frazetta. A este primer libro le siguen otros cuatro, publicados respectivamente en 1977, 1978, 1980 y 1985. Frazetta recibe también el reconocimiento de la crítica especializada, y en 1976 la prestigiosa revista de arte American Artist le cede su portada. Los ejemplares desaparecen de las estanterías en tiempo record. Ese mismo año le entregan el World Fantasy Award al mejor artista.

En los 80 Frazetta es ya toda una leyenda viviente. Las estrellas de Hollywood (Bo Derek y su marido, Clint Eastwood…) van a visitarle para embarcarle en sus proyectos y las fans enfervorecidas le esperan en las paradas de autobús donde suponen que va a recoger a sus hijos. En el período comprendido entre 1981 y 1983, Frazetta colabora con Ralph Bakshi en la película de animación Fire & Ice, que aunque acaba siendo un auténtico fracaso en taquilla supone un interesante reto para el ilustrador. En 1985, la familia Frazetta inaugura el Frazetta Museum, un hecho sin parangón para cualquier otro artista vivo, y mucho menos para un ilustrador de fantasía. Desgraciadamente, el edificio sufre un incendio en 1995 (aunque ninguna de las pinturas sufre daños) y no reabre sus puertas hasta 1998. A finales de los 80, Frank vende los derechos de su personaje Death Dealer *(¡un personaje a partir de una simple pintura!)* a Tour Books, que produce una serie de novelas cuyas portadas serán realizadas por el artista.

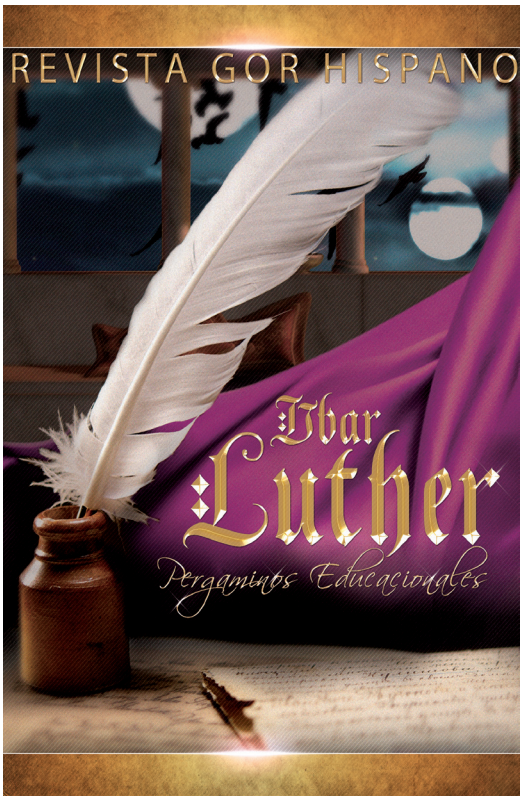
Sin embargo no todo es alegría en casa de los Frazetta. En 1986 comienzan los problemas de salud. Frank había comprado un aguarrás de muy mala calidad y estaba trabajando a pleno rendimiento, el aguarrás había impregnado completamente su estudio durante dos semanas, hasta tal punto que su familia ni siquiera se atrevía a entrar. Pero Frank confía en su fortaleza y continúa trabajando hasta que de

pronto empieza a sentir mareos, dolor, y un sabor en la boca que él mismo describe "como si hubiera entrado la Muerte". Durante los siguientes 8 años Frank visita infinidad de doctores y se somete a todas las pruebas imaginables, su ansiedad no hace sino aumentar y pierde casi 25 kilos. Finalmente a alguien se le ocurre volver a comprobar su glándula tiroides y encuentran el problema: sus niveles de producción están por las nubes. Le prescriben el tratamiento habitual en estos casos y mejora notablemente, aunque son necesarios ciertos ajustes en la dosis de los fármacos hasta que consiguen encontrar la dosis adecuada. Una vez recuperado vuelve a la carga con portadas para revistas como Mad y Shi, subasta algunas de sus obras en Sotheby's y Christie's (que alcanzan, como no, cifras muy elevadas) y finalmente en 1994 consigue exhibir por primera vez sus pinturas en una galería de arte de New York.

Robert Rodríguez y Quentin Tarantino le contratan para pintar el póster de Dusk till dawn (Abierto hasta el amanecer) y vende a Danzig (fundador de la mítica banda californiana de hardcore-punk Misfists) los derechos de su Death Dealer para la línea editorial de cómics del músico, Verotik, aunque no queda muy satisfecho con el tratamiento poco sutil que después se da al personaje. Durante la primera mitad de los 90, Kitchen Sink, Verotik y Frazetta Prints publican o reeditan gran cantidad de material del artista, y a finales de 1995 recibe el premio Spectrum Grand Master of Fantastic Art (auspiciado por Arnie y Cathy Fenner, editores de Underwood Books) en su primera edición. En 1998 se publica el libro del cual se extrae esta biografía, Icon: A retrospective by the Grand Master of Fantastic Art, que formará junto con Legacy: Selected paintings and drawings by the Grand Master of Fantastic Art (Underwood Books, 1999) y Testament: The life and art of Frank Frazetta (Underwood Books, 2001) una trilogía indispensable para cualquier admirador del artista, cuyo complemento ideal es el documental sobre su vida Frazetta: Paining with fire (2003).



Desde su problema con la tiroides, Frank Frazetta nunca volvió a ser el mismo, y algunos infartos recientes han hecho que pierda mucha capacidad de movimiento en su mano derecha y tenga que reaprender a dibujar con la izquierda. Aún así, nos deja un impresionante legado y una lucha por los derechos de autor que han creado escuela y han hecho ganar prestigio a los posteriores ilustradores de fantasía. Y qué mejor para terminar este repaso a su vida que una frase del propio Frazetta: "*Para bien o para mal, lo que sí que puedo decir acerca de mi arte, si se me permite citar a Sinatra, es que I did it my way.*" Falleció el 10 de mayo de 2010.



Los Pergaminos de Luther

http://pergaminos.gorhispano.com/

Gor, conocido como Contratierra, es un planeta ficticio supuestamente en la misma órbita que la Tierra, pero en el lado opuesto del Sol. Por lo cual, un Goreano es una persona nacida en Gor, un mundo bárbaro, dominado por el acero y preocupado por el honor. Básicamente es un mundo dominado por hombres en el que la esclavitud es una institución universal y ancestral aceptada por todos.

Gor se describe en una serie de 32 libros escritos por John Norman, pseudónimo de John Lange, profesor universitario de filosofia, que actualmente vive en Nueva York. Rebels of Gor es el título propuesto para la novela 33 de la serie. El libro está terminado y será publicado a finales de 2013.

Las respuestas más complejas que rodean Gor requieren un examen y un análisis de la serie y discernir qué es goreano y qué no lo es. Lo que suscita aún más preguntas. Muchos dicen conocer Gor, pero, ¿cuántos de ellos lo conocen realmente? ¿Cómo aprende un nuevo sobre Gor? Si roleas y deseas ser fiel a las novelas, ¿qué está permitido y qué no? ¿Cómo puedes tomar decisiones con las ambigüedades que hay en Gor? ¿Qué aspectos de Gor pueden ser utilizados en la vida? ¿Cuáles son los principios de la filosofía Goreana?

Para definir qué significa ser goreano hay que tener un gran conocimiento de las novelas. Es casi imposible tener un conocimiento pleno sin haberlas leído todas y no sólo leerlas, también entenderlas y retener el conocimiento que emana de los libros. Evidentemente ayuda mucho que hayas leído cada novela más de una vez. Un lector ocasional se perderá muchos detalles y es la riqueza de esos detalles lo que hacen que Gor sea más realista.

¿Significa esto que si no has leído los libros no puedes vivir un rp goreano? No, aún puedes. Pero no podrás juzgar todo sobre Gor. Pocos son los que poseen mucha información sobre Gor. Hay muchas bases de Gor fácilmente entendibles por todos. Pero cuando comienzas grandes debates sobre ciertos detalles, se necesita un gran conocimiento. Los lectores ocasionales no pueden debatir asuntos goreanos más esotéricos. No pueden asumir la mentalidad goreana y estos temas necesitan ser vistos únicamente desde el punto de vista goreano , no del de la Tierra.

Internet tiene docenas de páginas que tratan de describir y explicar Gor. Por desgracia, muchas de ellas contienen información errónea. Algunos de estos errores están basados en "mitos" online que han estado durante años, y que algunos tratan de derribar. Con lo cual estos errores se perpetuan. No hay garantía de que los nuevos recibirán la información correcta. Me he esforzado por hacer una página lo más exacta posible, para aclarar conceptos erróneos sobre Gor. Y continuaré mi trabajo revisando y expandiendolo para asegurar la exactitud de la misma.

Los catorce primeros libros de Gor, traducidos a español, son los más accesibles. Por ello, muchos basan sus conocimientos en esos libros. Esto puede causar problemas cuando surge nueva información en los libros posteriores que se añade o modifica la información anterior. En series largas, un autor suele cometer errores y contradecirse. También puede cambiar su mentalidad sobre ciertas materias mientras la serie progresa. Por esto, los libros más autorizados en una serie son los más recientes. Los últimos libros son más meditados y elaborados. Cuando pienses qué es goreano, tienen más peso las últimas novelas.

Pero sólo el conocimiento no es suficiente. Debes saber utilizar ese conocimiento para interpretar lo aprendido. Las novelas no incluyen cada detalle de Gor. Se omiten muchas cosas dejando zonas de claroscuros, por lo que se torna complejo definir Gor. En esta zona gris, no hay respuestas correctas, sólo opiniones bien argumentadas

con una buena base. Cualquiera interpretación puede ser incorrecta, pero el cómo basas tu opinión es muy relevante. Cuanto mayor apoyo encuentres en los libros mayor credibilidad tendrán tus opiniones.

Muchos intenta justificar sus posiciones basados en un ejemplo presente en los libros, lo que no es siempre un argumento lógico o válido. Primero hay que considerar el contexto del ejemplo. ¿Cuáles son las circunstancias que rodean el tema? Segundo, debes analizar el resto de la información del tema en cuestión y entender cómo está relatado.

Lo primordial a entender aquí es que, cuando trates de justificar tu posición utilizando un sólo ejemplo, debes entender los factores que rodean el ejemplo.

Los Goreanos de las novelas tienen una amplia variedad de costumbres y formas de ser, como todos los humanos. Pero, ¿significa esto que todos esos comportamientos son "goreanos" porque un individuo o un pequeño grupo lo siguen? Obviamente, tales comportamientos pueden ser goreanos si los definimos como tal. Pero entonces significará que casi cualquier comportamiento puede ser goreano, con lo que estaremos destruyendo la singularidad del término. Para que signifique algo, el término "Goreano" debe referirse a algo más limitado, no simplemente a cualquier conducta de cualquier persona en Gor.

Estos escritos educativos contienen muchas generalizaciones sobre el comportamiento Goreano. Por favor, recordad tener en cuenta que estos suelen pretender reflejar la norma en Gor. No significa que todos los Goreanos seguirán ese comportamiento. Debes encontrar ejemplos que no sigan las generalizaciones pero que no necesariamente discutan la validez de las mismas. Gor es un mundo cosmopolita con diversos tipos de gente. Habrá pocos que se puedan aplicar a cada individuo de Gor. No confundas una excepción con una norma general.

Me considero un estudiante de las novelas Goreanas. He integrado la filosofía de Gor en mi vida y, por añadidura, me divierto roleando en un contexto goreano. He creado mi propia ciudad Goreana online, una ciudad que intenta permanecer lo más fiel posible al espíritu de las novelas. Unos de los objetivos primordiales de mi ciudad es educar a los ciudadanos y residentes. Algunos conocen todo sobre Gor, lo que beneficia el aprendizaje mientras se rolea. Esta página web comenzó como unos simples pergaminos educativos que fueron utilizados para ayudar a enseñar a mis ciudadanos en Gor. Ahora ha crecido enormemente, hasta convertirse en una herramienta de referencia concerniente a una míriade de aspectos de Gor. Pero, ¿porqué me lees?

Creo que mis credenciales son respetables. He leido todas las novelas, muchas veces. He compilado y escrito 400 páginas de la A a la Z de la enciclopedia de Gor, con unas 2200 entradas, basadas en los libros y con referencias de páginas.

Es un libro de referencias que ayuda a mantener los pequeños detalles de Gor, en un manual fácil de utilizar. La mayoría de los otros diccionarios Goreanos son mucho más cortos, muy incompletos, no proveen de referencias de páginas y contienen errores. Continuamente añado a mi enciclopedia, y vuelvo a los libros en busca de algún detalle que me haya perdido. Creo que mi investigación me ha dado una buena idea sobre lo que es Gor. Si analizas mi página web, verás que gran parte del trabajo ha ido a su construcción y a asegurar su precisión.

También he gastado mucho tiempo y esfuerzo investigando las diversas inspiraciones de Gor, intentando de aumentar mi entendimiento. Estos esfuerzos tienen como resultado numerosos escritos detallando mis investigaciones. Todos los escritos educativos están basados en información de las novelas no de ninguna web. Tengo un escrito en el que doy una lista de libros no Goreanos que pueden ayudar a entender Gor. Mi enciclopedia Goreana es el marco de muchos de esos escritos. La mayor parte de la información está sacada de allí. Si alguien ve algo que cree un error, por favor, decídmelo.

Si alguien reclama conocer Gor muy bien, pregunta por sus credenciales. Si no han leído todos los libros, su reclamación será sospechosa. Si los han leído, pero hace años, su reclamación será sospechosa. Si todos sus conocimientos provienen de internet, su reclamación será sospechosa. Tira por tierra su conocimiento de Gor con lógica y referencias de página. Busca a alguien que realmente sepa de Gor para contestar tus preguntas. Si crees que conoces bien Gor, ¿cuáles son las bases de tu conocimiento? Haber leido los libros no es necesariamente suficiente. La memoria es frágil.

Recordad, las novelas son la única autoridad en Gor. Es muy recomendable que, quién desee realmente conocer Gor, lea los libros.

Ubar Luther

Fotografía: Milena Inaka

Jose Antonio Matfield

En un pequeño momento libre de su rl, alejándolo un poco de los números y el estrés de su trabajo, nos tomamos un tiempo para entrevistar a José Antonio Matfield. Un personaje legendario de Gor . Nos cuenta su historia, anécdotas y algunas experiencias que ha tenido que pasar como owner del Sim Hills Of Cardonicus. Habló de sus amigos, algunos amores y deja una puerta abierta para que podamos conocerlo.

por Flor Maurer

flor: ¿ Cómo llegaste a gor sl?

José: Hacia poco que había entrado a sl, iba con mi skin newbie, una ropa fea y ví a un guerrero en una tiendaque tenía a ropa parecida a un romano, y siempre me había gustado la historia y el mundo de roma , Grecia, las guerras medievales , de los cuales he leído muchos libros. Leí su tag que ponía warior o f Torcadino. Y como lo primero que empecé a usar fue el buscador, puse la palabra torcadino y llegué allí. Me presenté con mi aspecto newbie en un sim anglo. Camine por el mercado y ví tiendas de ropa, armas y luego un mercado medieval para hacer camp. Allí mismo, había un grupo de personas hablando en ingles, con una muchacha en el suelo arrodillada y me acerque a ellos a ver que hacían y allí empezaron a saludarme con el famoso Tal, yo salude en mi idioma. Les dije que me gustaba como iban, intentaron explicarme en español pero no muy bien y pude entender a una chica que estaba arrodillada, que los hombres eran amos y las mujeres eran esclavas.

Me resulto interesante y me cogió un muchacho de California que hablaba un poco de español, así fuimos comunicándonos y me explicó a dónde estaban, qué hacían allí y a qué jugaban. Si me gustaba tenia que ir a la biblioteca a leer libros, me dio una ropa negra. , también una skin y shape de guerrero. Me llevó a una silla que había en el centro de la biblioteca y me puso a leer. Había cuadros en ingles que decían, castas de gor, tribus de gor, e iba explicándome. Luego sólo me dijo lee, lee. Me comentó que use traductor. Al otro día fui al camp, tome las notas y las traducía. Una traducción que entendía lo básico pero lo complicado se perdía.

Me conectaba a las 4, James, me veía haciendo la traducción de las nota y cuando leí todo, me dijo que íbamos a practicar, me dio una espada y me dijo este será tu sargento y me enseñó como usar la espada. Empezamos a luchar, y pasamos así una semana. Más tarde, iba entrando a la ciudad, solo escuchaba y veía en la taberna.

A veces veía que se ponían nerviosos y decían que tenían que ir a rescatar a alguien y yo les decía voy, y ellos me decían: "no, aun no estas preparado".

Seguí practicando y haciendo algún rp con el que era mi mentor, James, adiestramiento, me dio el uniforme, que me había ganado. Era negro con franjas rojas. Era guardia, un escalafón inferior a guerrero

Recuerdo un anécdota en un campamento tuchuck, yo me senté allí y una kajira que empezó a servirme, cuando llego mi turno, la kajira me hacía el servicio y yo pensaba: ¿que me esta diciendo...? ¿qué quiere que haga ahora?. Risas

No entendía que me estaba diciendo y me quede sin contestar a la muchacha y el amo de ella se enojo bastante y decía: "no pueden ni coger un paga, fuera, fuera", me dijo y me echo del campamento

flor: y allí, se iban desarrollando tus días goreanos.

Jose : Luego apareció una muchacha brasilera, a la que le enseñe mas o menos como funcionaba todo y me encuentro con el mismo que me echó y nuevamente me echó.(Risas) Yo le dije: " saquemos la espada aquí, si me ganas, me voy".

"una persona que siempre va de frente, cuenta las cosas como son y las hace normalmente como las dice"

flor: ¿y quién ganó ?

José: Al final me dejo que le enseñara el campamento a la brasilera (Risas). Luego recuerdo una anéc-

dota en un bosque, que allí había una tribu de panteras muy peligrosas, que eran sádicas, te torturaban y te hacían de todo y nada más pasar de un sim al de las panteras, tenia aspecto de pantano, niebla, lianas y pirañas que si te metías en el agua te mataban y tenía mucho miedo.

Sentía el miedo de entrar a un sitio desconocido. Los pantanos con las pirañas que te quitaban vida... a las 12 no había nadie así que regrese a la ciudad.(risas)

James me decía ¿a ti te gusta esto?, yo le respondía que si. Seria bueno que busques un sitio con gente que hable tu idioma.

Así que le dije que iba a buscar un sitio. Busque un sim hispano, se llamaba rive de bois. Recuerdo que había unas italianas. Coincidí en alguna batalla con Tudu Beleza y luego llegó a estar con nosotros en Cardonicus.

Un día me regalaron a una pantera y el que estaba allí dijo: un regalo para ti. Usala.

Aquí se ve lo que te enseñan los anglos y luego lo que te enseñan los hispanos.

Flor: o sea los anglos te hacen leer y los hispanos a tener sexo con las panteras (risas)

Jose: El camino que siempre he intentado hacer, es enseñar en nuestra ciudad, dando notas. enseñando a rolear y luego cada uno luego hace lo que quiera.

En Rive de Bois estuve una semana, porque cerró el sim. Me fui a Cardonicus a hablar con James y

Fotografía: Milena Inaka

"Javier Korda, Walagon Adamski, Jose Matfield y Melho Boa: Una amistad que perdura en el tiempo"

a contarle lo que fue mi estadía en Rive de Bois . Allí estuve un tiempo y seguí buscando, había alquilado una casa y un día estaba en una discoteca, una muchacha me manda una invitación a un grupo que era "tierras de Gor". En ese grupo informaban que abría un sim y que harían Raid y rps variados. Entonces me presente allí, con mi espada de Torcadino, y mi ropa en un sim que se abría nuevo para gente hispana.

Flor : ¿ como se llamaba el sim?

José: no recuerdo el nombre porque estuvieron poco tiempo.

Flor : medio parecido a lo que pasa ahora, abren y cierran sims

José: Entonces allí me encontré con Melho Boa, dos kajiras y un amigo de mel también con sus kajiras . Me explicaron que estaban reclutando guerreros y que estaban formando un campamento de mercenarios y que tenían ese terreno para defenderlo y que si eran buenos guerreros tenían posibilidad de tener una casa. Estuvimos roleando una semana, con panteras y demás, y a la semana siguiente cerraron el sitio. Luego tomé otro grupo, Gor Hispano perteneciente a Marta Evelyn y en ese grupo anunciaban que el sim anglo de Tentis le cedía el sim al grupo de marta y a su amo. NO fui pero al día siguiente me llama James y me dice que se había ido de Torcadino porque había tenido una disputa con el Ubar de la ciudad. Yo le dije que me iba con él y que a donde iba a ir. El me dijo que iría a la ciudad de Tentis a donde el creía que un grupo de hispanos se iba a asentar y tenia a su prometida. Yo fui a visitar el sitio con james y luego estuve en la parte hispana con marta evelyn y dos o tres hispanos, me enseñaron la idea que tenían de la zona hispana. La construcción se fue demorando y mel que había

Fotografía: Acidladyhot Westland

conseguido que le dejaran servir de mercenario en Cardonicus, me estaba pidiendo que lo acompañara en esta nueva aventura, que la ciudad de Cardonicus tenía muchos amigos y que en la ciudad tenia estabilidad.

Flor: y no se equivocó.

Jose: Fui a hablar con james y le hable de mel , quien estaba enseñándome . James me dijo que haga lo que creía conveniente, que siempre seriamos amigos y así es como me fui a Cardonicus con Mel a empezar con esa nueva aventura en esa ciudad. Me gustaría reseñar que en mi unión con mi primera fc, que era sofi, hermana de mel en rp, James fue a la unión regalán dome una espada bastante simbólica.

flor: ¿ Y allí empiezan los mercenarios de Cardonicus?

José: Así es, ahí podríamos decir que empieza " La Leyenda"

"Su gran amor: Susana"

Flor: ¿Cómo se convierten en owners del sim de Hills o como llegaron a hills Of Cardonicus?

José: En cardonicus fue un año, habíamos crecido mucho, teníamos mujeres, kajiras y guerreros. Muchos se quedaron por el camino, a quienes habíamos enseñado. Y aunque el sim de cardonicus nos había dejado un pequeño campamento y nos trataron como iguales, el lugar nos había quedado pequeño. Mel hacía tiempo que tenia la idea de fundar un sim hispano, uno de los primeros y seguir con los mercenarios de Cardonicus con una ciudad grande. De enseñar y seguir jugando, así nace hills Of Cardonicus Y dijo "El que puede aportar un pequeña cantidad"…, llevados por el corazón más que por el dinero. Pusimos una aportación inicial para comprar el sim, otra aportación para la construcción del sim, que era 10000 lindes y luego pagar todos los meses

Flor: ¿Cómo conformaste tu personaje?

Jose: Creo que mi personaje empezó como un niño naciendo, aprendiendo y tomando carácter desde el momento en que el tuchuck quería echarme. Cada vez que el personaje fue actuando fue tomando personalidad.

Flor: ¿Que diferencias hay entre tu personaje de Gor y tu forma de ser en rl?

José: La diferencia fundamental es la ambientación y la época. O sea, para que nos podamos entender, es como si le estuviese preguntando a julio cesar, que es un personaje que todos conocemos, qué diferencia abría entre el Julio Cesar del siglo XXI, con la que vivió en la Roma de la República. La diferencia fundamental es el tiempo, el ambiente y la forma de actuar de las personas que interactúan a su alrededor. El personaje de Jose Antonio Matfield, interactúa, lleva 5 años de rp con una familia y una línea de rp con el mismo estilo.

Flor:¿Cuales son las características destacables de Jose Antonio Matfield?

José: José es un personaje bastante duro en algunos aspectos. Es un personaje que puede parecer bastante distante y creo que con el tiempo se ha vuelto un ...(hace una pausa), creo que lo mejor para decirle a los lectores, es que ellos mismos intenten conocer al personaje

Flor: ¿Que características tienen los owners de hills of Cardonicus? Ya que es un sim que perdura en los años.

José : La característica principal es el compromiso, que lleva al amor por el sim , a la ciudad . Y esto hace que en momento de tu rl en que entras menos, sigas pagando las cuotas aunque no disfrutes del sim como cuando entras más a menudo.

Flor: Ahora vamos a pasar a otro tema... ¿que sucedió con aquellas famosas doce panteras que baneaste de Hills?

José: Pensaba que no me ibas a hacer esa pregunta. Yo el apelativo de famosas no se los pondría. Yo las llamaría panteras con ganas de llamar la atención. A mí me importa poco lo que gente así, vaya haciendo, diciendo o llorisqueando a otros sitios, canales o medios de comunicación. Porque como he comentado, primero deberían conocer al personaje José Antonio Matfield, a la persona que esta detrás de él. Ojo que muchas veces en ooc, este que les escribe, actúa como José Antonio Matfield. Cuando juego, juego. Si entro al ordenador, es para jugar. Estas panteras por lo que después se comprobó porque tengo ims y notas, una de ellas era la famosa Carmelitas (Nota de redacción RAMONZITA, José ni recordaba su nombre).

"El compromiso, que lleva al amor por el sim, Hills Of Cardonicus" Con Javier Korda, Walagon Adamski, Jose Matfield y Melho Boa

Una de ellas me mando im diciendo que era Ramonzita y que porque la había baneado de Hills Of Cardonicus , que me iba a denunciar, a fastidiar el sim . Lo que me puso muy contento es que actué de la mejor forma posible. No hay nada mejor que actuar mal con las personas, para ver realmente como son. Aclarando que eran 12 panteras que por lo que pude comprobar, más de tres usaban un rp para joder de forma ooc a una owner de Hills Of Cardonicus. Con lo cual, vuelvo a reiterar que tendría que haberlas baneado una semana antes, quizás ese fue mi error

Flor: ¿Como esta formada tu familia RP?

José: MI familia en RP es bastante amplia. Aún ando esperando que alguien me pase un árbol genealógico actualizado.(Risas). Jose antonio Matfield tras perder en circunstancias extrañas a una posible segunda compañera, llamada Mailin, decide unirse con su amor de toda la vida, con la que se crió de pequeño en Torcadino. Una muchacha de pelo moreno y de familia bien, su madre era casta verde y el padre comerciante, Su nombre es Susana. Se unen en Cardonicus hace ya bastantes lunas, dos años y medio de rl. Con quien tiene 7 hijos.

Flor: ¿Que podrías decirnos de Melho Boa?

José: Mel es otro personaje muy, muy peculiar, también es un hombre al que hay que conocer, existe mucha leyenda sobre el, pero yo he tenido la suerte o el privilegio de conocerlo, de saber como es. Y la verdad es que solo tengo que decir que es un tipo genial. Mel por ejemplo, fue una persona que desde que lo conocí me fue ayudando, porque como he comentado antes, mi experiencia en anglo, no fue lo suficientemente enriquecedora por la diferencia del idioma y él me enseño a poner mi primer collar, rp de taberna, rp de captura, de comercio, visitas a ciudades, y que podrán decir lo que quieran, pero en Cardonicus se hace de todo. Yo recuerdo un rp muy interesante que le dieron una bebida que le

sentó tan mal, que se tuvo que ir detrás de un árbol. Con esto quiero decir que se puede hacer de todo lo que se puede con un personaje. Y eso se transmite a la ciudad

Cuando me uní con la hermana de Melho, Sofi, pase a ser un miembros mas de su familia, sus hijos me llaman tío y yo les cuido como si fueran mis hijos y el hace lo mismo con los míos. Yo soy como su hermano pequeño... risas

Qué mas decir de Mel, si es verdad que quizás el único punto negro que se le puede poner a él, es que es una persona que quiere tanto, que confía tanto en la gente, que cuando le traicionan de alguna manera o cree que le han traicionado, ya se nubla. Siente ya que esa persona no va con el, que el tiene su forma de querer y que si esa persona te traiciona…. (Hace una pausa) . Siempre hemos dado segundas oportunidades y él siempre me decía, vez José, nos han vuelto a traicionar.

Flor: ¿ Como se hace para mantener a una kajira por 3 años y pico?

José: Pues, yo creo que eso abría que preguntárselo a ella, pero podría decir que José Matfield es una persona que siempre va de frente, cuenta las cosas como son y las hace normalmente como las dice. Tiene sus momentos cariñosos(risas). Yo pienso que es un tipo adorable. Otras chicas dicen que es un cabrón adorable...

Flor:¿ que es lo que mas te gusta hacer en rL?

José: Lo que más me gusta hacer en rl, es ir a la piscina o a la playa con mi familia , ver series o películas en la tele y leer sobretodo libros de historia.

Flor:¿ Que música escuchas?

José: La música que escucho es la que pone la cadena Kiss y la que más me gusta, es la que cantan chicas (RISAS)

Flor: ¿De que cuadro sos?

José: del Real Madrid...

Flor:¿ Como vez a gor en estos días y que diferencias encontráis con el gor de cuando entraste, ya hace como 5 años?

José: El de estos días , es que llevo algún tiempo sin entrar porque quizás, el entrar me requiere una concentración mental que en estos días no tengo, por estar saturado por mi trabajo rl. Y pues, antes de eso creo que la diferencia fundamental es que hemos crecido y lo que antes unos chavales veían como una novedad o diversión, ahora somos maduros o como abuelos y lo que tenemos, es que lo vemos de otra forma, lo vemos como que estamos ahí y lo que tenemos que hacer es enseñar a generaciones futuras. Con esto quiero decir que a José Antonio no lo veo haciendo burradas como hacia de joven. Como por ejemplo tirarse contra 7 panteras el solo con el arco. O batiéndose a duelo con alguien por mirarlo mal. Y creo que no sólo pasa conmigo sino con otros jugadores también y la diferencia puede estar generalizada.

Flor: Para finalizar ¿qué consejo darías a los jugadores de estos días?

José: Antes de finalizar le preguntaría a la entrevistadora si me pasa su teléfono, es que tengo una lista corta de amantes y entonces quería tener una mas.

Flor: Por favor responda las preguntas, esto es un trabajo (RISAS)

José: El consejo que les daría a los jugadores es que tengan la paciencia que yo tuve para conocer primero por ti mismo lo que es gor, con ayuda de personas que puntualmente pueden ayudarte pero básicamente es uno quien tiene que interesarse por gor.

Flor: Te faltaría hablar de todas las kajiras que han pasado por tu historia en Gor, pero creo que a eso deberíamos dedicarle un libro entero.(RISAS)

Jose: Yo primero quería decirte que un libro no, pero quizás el ejemplar entero de la revista (Risas)

Flor: ¿podes contarnos alguna infidencia sin dar nombres... Así como destacables... que te llamaron la atención?

Silencio

Flor : lo deje mudo... (risas)

José: Puedo contar una que quizás , pues .... (Hace una pausa)Tengo dos ejemplos, Una fue una kajira que una vez capture, estaba por ahí sola. La verdad es que si veo a una kajira de la ciudad sin amo, es normal que la capture. A una de ellas le hice el rp de quitarle el collar que traía, le puse un collar nuevo y luego estuvimos roleando un día y recuerdo que al día siguiente me dice por un im que en la ciudad de donde venían se habían enojado porque la había capturado y más porque la tenia yo .”¿Y de que ciudad vienes? “ le pregunto. Y me dice: vengo de la ciudad de AR y yo para mi decía puaf no podría ser de otra .Ella me dice: bueno es que me dicen que lo tengo que anular . Y yo le pregunto: ¿ Y anular porque? ... Ella me dice : me haz hecho bien el rp , quitado el collar bien . Yo le dije: haz lo que quieras niña. Eso si , le dije, te voy a devolver pero te devolveré en rp. Te llevaré al sim y te devolveré en rp. Entregándote a tu dueño. Cuando íbamos al barco , ella me dice: “ ¿me entregaras así, tal cual? y yo le digo ¿tal cual como? . Ella me dice …hombre , así sin hacerme nada! Yo pensaba, me esta poniendo en un compromiso, entonces antes de devolverla le digo, vamos a la taberna. Total, que vamos a la taberna, empieza a servirme paga, el paga empieza a calentarse, entre paga y paga y ya pueden imaginar como terminó, en esto escucho ruidos en la puerta y allí estaba mi kajira que estaba escuchándolo todo

Flor : Y???

José: y bueno terminamos el rp y nos encaminamos a dejar a la kajira en manos de su dueño. Que al llegar, le pego dos bofetadas. Y para mi pensaba bien merecido, bien merecido. (risas)

Flor : y el otro?

José: El otro, fue una kajira que lleve a mi sótano y allí empezó a ponerse en plan rebelde entonces le pegue dos guantazos, la amedrente un poco, me manda im y me dice , la verdad es que eres el primer tío que me golpea, soy de tal ciudad y allí nadie me puso una mano encima.

Flor: OHHHHHH no hablaste de Acid en tu paso por gorrrr!!!!!!!

José: Es que acid llego después.

Flor: Cuéntanos alguna anécdota con Acid.

José: La relación con Acid puede definirse como la de dos hermanos que se quieren mucho pero la verdad es que(hace una pausa y sonrie) ahora me río porque hay una serie Dallas y dos hermanos Jr y Bobby , en nuestra relación es así , como la de esos dos hermanos, que se quieren pero se dicen de todo. Entre hermanos se puede perdonar todo pero desde afuera ven que nos odiamos a muerte pero entre nosotros nos queremos

Flor: ¿Alguna anécdota que puedas contar?

Jose: Puedo contar muchas, pero tras una idea que yo tuviese, por ejemplo la vendimia, ella enseguida se ponía a decorar el sim, o un torneo de espada. Siempre una idea que podíamos tener ella la ponía en marcha. Ella es una trabajadora incansable y se canso. También le falto un poco de cariño para que se hubiese quedado en Hills.

Flor:¿ No la querían?

José: La queríamos mucho, lo que pasa es que tuve que elegir entre ella y que no le hiciera daño a ciertas personas.

Los salvajes rojos

Los Salvajes Rojos (Eng. Red Savages) son los que habitan los Baldíos (Eng. Barrens), y se parecen en muchos aspectos a los Nativos Americanos de Norte América. Se les describe en las novelas "Salvajes de Gor" y "Hermanos de Sangre de Gor", libros 17 y 18. Muy pocos Salvajes Rojos habitan fuera de los Baldíos.

La cultura de los Salvajes Rojos es nómada, y se basa en la kaiila y el kailiauk, parecidos al caballo y al búfalo. Aunque parezca mentira, los Salvajes Rojos fueron alguna vez una sociedad agrícola. La adquisición de kaiilas les movió a convertirse en una sociedad de cazadores. La abundancia de kailiauks como presa permitió que fuera para ellos una elección viable. Esto es inusual, ya que la mayoría de las culturas evolucionan desde una cultura cazadora hacia una agraria. El cambio contrario es muy poco frecuente. Normalmente, las sociedades agrarias pueden sustentar poblaciones más numerosas en territorios menores que las sociedades cazadoras.

Tribus de los Salvajes Rojos

En los libros se mencionan varias tribus de Salvajes Rojos como los Piernas Sucias (Eng. Dust Legs), los Fleer, los Kaiila, los Kinyanpi, los Sleen, y los Cuchillos Amarillos (Eng. Yellow Knives). Éstas no son las únicas tribus de los Baldíos, si bien no se nombra ni describe a las demás tribus. Pero éstas son las tribus principales, y las demás que no se nombran serían pequeñas. Algunas de las tribus de Salvajes Rojos no han conseguido domar la kaiila, mientras que muy pocas han conseguido domar el tarn. Éstas son las más peligrosas.

La tribu Piernas Sucias es una de las más pacíficas, Suelen actuar como intermediarios y diplomáticos entre el hombre blanco y el resto de las tribus de Salvajes Rojos. Habitan en el perímetro del Ihanke y no tienen inconveniente en dialogar y hacer negocios con los blancos. La mayoría de los Mercaderes nunca se atreven a pasar más allá del territorio de los Piernas Sucias. Los Piernas Sucias suelen ser amistosos, sociables, generosos y sinceros. Pero, algunas tribus no los consideran mucho mejores que a los blancos, ya que comercian con ellos con demasiada facilidad. Los Piernas Sucias fueron la última de las grandes tribus que consiguió domar la kaiila. Quizá por ello reciben ese nom-

bre. Los Fleer son enemigos de los Piernas Sucias.

Cuando los blancos comercian con los Piernas Sucias, entre los bienes que suelen solicitar los Salvajes Rojos se encuentran las mantas, telas teñidas, lazos, espejos, cuentas, teteras y sartenes, caramelos, tartas, tintes químicos, clavos largos, remaches, hachuelas, puntas de flecha y lanzas metálicas. Cuando haces negocios con ellos no debes hacerlo de manera poco realista. Si vendes tus productos demasiado baratos, considerarán que les vendes un producto de poca calidad. También tienes que sonreír mucho mientras comercias. No les gusta que les metan prisa cuando están inspeccionando tus mercancías.

Los Piernas Sucias y los Kaiila son las más nombrados en las novelas. Algunas otras tribus sólo se nombran y describen por encima.

Los Salvajes Rojos son por lo común excelentes jinetes de Kaiila. Se les enseña a montar antes incluso de que aprendan a caminar. Si una familia es adinerada, sus hijos tendrán su propia kaiila cuando cumplan los seis años. La mayoría de Salvajes Rojos, particularmente los varones, serán diestros jinetes a la edad de siete años.

Incluso las mujeres aprenden a montar en kaiila.

EL KAILIAUK

La vida de Salvajes Rojos depende en gran medida del kailiauk, para comer, vestir, cobijarse, para hacer herramientas y armas. Lo veneran en sus historias y sus imágenes y sus reliquias figuran en su magia y su medicina. El kailiauk es una parte esencial en sus vidas. Los Salvajes Rojos sienten que si no son dignos de ellos, el kailiauk se marchará. Creen que ocurrió una vez hace mucho tiempo, y no desean que vuelva a ocurrir. El macho del kailiauk se denomina "tatanka" y la hembra "pte". Pte también es el término que se utiliza para referirse al kailiauk en general pues se le considera "la madre de las tribus". Un "cuernos suaves" es una cría. Sus cuernos aún no se han roto por la lucha o la edad. Los machos pulen sus cuernos frontándolos contra montículos inclinados y árboles. Un "cuernos rotos" es un macho viejo.

Hay varios tipos de kailiauk en Gor. En líneas generales, son rumiantes de las planicies, fornidos, peludos, similares al búfalo americano en algunos aspectos. Son temperamentales, de ojos pequeños y los machos tienen un tridente de cuernos. También tienen cuatro estómagos y un corazón de ocho válvulas. El kailiauk de los Baldíos es la variedad de mayor tamaño. Tiene una altura de unos dos metros y medio y puede llegar a pesar 1.800 Kgs. Hay innumerables kailiauks en los Baldíos y la mayoría no ha visto a un hombre o a un eslín. Es una bestia migratoria, que tiende a moverse según la estación. Viajará hacia el norte en verano y hacia el sur en invierno.

El kailiauk viaja en manadas y hay varias famosas, tales como la manada Boswel, Bento o la Hogarthe, así denominadas por previos exploradores blancos. Las cuatro o cinco manadas más conocidas cuentan con unos dos o tres millones de animales. El temblor de la tierra producido por semejante manada puede perci-

birse a cincuenta pasangs de distancia. Semejante manada puede tener unos quince pasangs de longitud y cuatro o cinco de ancho. A tal manada le llevaría dos o tres días vadear un río. Hay varias manadas menores formadas por algunos cientos o miles. Incluso las hay más pequeñas de entre unos pocos centenares y un millar. Se supone que las mujeres, los esclavos, y los blancos no deben mirar los rebaños cuando migran. Las manadas describen un patrón al pastar, normalmente una forma oval enorme que cubre miles de pasangs. Así pues, atraviesan las tierras de varias tribus, de manera que los Salvajes Rojos no tienen que salir de su territorio para cazar.

El hombre es básicamente su único enemigo. Los Salvajes Rojos normalmente los cazan montados sobre las grupas de sus kaiilas, si bien a veces en invierno, sobre la nieve pueden cazar a pie. Los Salvajes Rojos procuran hacer presa cuando están suficientemente cerca que pueden alcanzar a tocar al animal. Deben estar así de cerca para que su lanza o flecha golpee con la suficiente profundidad, bien en la cavidad intestinal detrás de la última costilla o tras el omóplato izquierdo hasta el corazón, para matarlo.

Los Salvajes Rojos se enorgullecen al matar con una sóla flecha. La caza ilegal se castiga severamente. Podrías ser públicamente denunciado, maltratado y golpeado. Se te pueden romper las armas y tanto tu tienda, como tus ropas y pertenencias podrían ser requisadas o hechas añicos y lanzadas al viento. En la primera cacería de un muchacho, entregará todas sus presas a los demás del poblado. Esto le hace pensar con la galantería y la generosidad del guerrero. Sólo se quedará con la lengua de la primera bestia, la carne más preciada, como premio a su eficacia y su valor.

Las mujeres cortan la carne del kailiauk. A los machos se les despelleja, colocándolos sobre sus vientres y con las piernas abiertas. Las hembras, que son menos pesadas, se despellejan de lado y dándoles luego la vuelta. Un traje de piel de kailiauk, incluso siendo de calidad media, puede llegar a costar cinco tarsks de plata. Cuando se escribe sobre la piel del kailiauk, no escribirán mentiras. Semejante piel es tan sagrada que nadie osaría mentir sobre ella. Los excrementos de kailiauk son un combustible común.

Los golpes militares

Los Salvajes Rojos parecen vivir para la caza y las guerras interinas. Contar golpes militares es una manera fundamental de valorar su destreza y valor. Es un asunto de suma importancia y en muchas tribus no puedes copular hasta haber conseguido golpe. Algunas tribus te permitirán copular si tienes más de veinticinco años, a pesar de no tener golpes militares, pero no puedes pintar el rostro de tu compañera hasta tener alguno. Así su vergüenza será vista por todos. El sistema de golpes militares tiende a orientar a la sociedad hacia la agresividad y la guerra. Esto permite preservar el delicado equilibrio de suministros alimenticios, territorio y población. El sistema también proporciona emoción a sus vidas. La hazaña mejor considerada no es matar al enemigo sino tocarlo o golpearlo con la mano abierta. Cuanto más peligro o riesgo implícito, mayor es la gloria que se recibe. El primer guerrero que lo consiga recibirá el primer golpe militar. El siguiente recibirá el segundo, etc. Matar a un enemigo con una flecha en una emboscada sólo otorgaría un quinto o séptimo golpe militar. Los golpes militares se representan normalmente mediante las plumas y adornos que se visten. Las marcas de golpes también pueden ponerse en la kaiila. Un Jefe necesitará muchos golpes para alcanzar su posición. Los blancos están fuera del sistema de golpes militares pues no se les considera enemigos dignos. Los Salvajes Rojos no se sienten orgullosos de matar blancos y rara vez saldrán a su caza.

Las armas

Los Salvajes Rojos usan un sinfín de armas, algunas culturalmente exclusivas, si bien las espadas le son bastante desconocidas. El canphi es un tomahawk con hoja de piedra afilada y mango largo. También utilizan garrotes de guerra que pueden tener clavos largos u hojas de cuchillo incrustadas. Usan un pequeño arco, si bien el alcance y fuerza es menor que el del arco largo o la ballesta. Sin embargo puede dispararse con mucha rapidez y probablemente ningún arma puede igualar su velocidad de disparo. Un guerrero habilidoso puede disparar diez flechas al aire antes de que la primera regrese al suelo. El arco es muy manejable y puede ocultarse fácilmente. Los Salvajes Rojos siempre tratan de estar lo más cerca posible del enemigo antes de dispararle.

La lanza kaiila es también un arma popular. Fue diseñada para ser utilizada desde la parte posterior de la kaiila y hay lanzas diferentes dependiendo de si se usan para cazar o para la guerra. Las lanzas de caza son más largas, más pesadas y más gruesas que la lanza de guerra. Las lanzas de caza suelen ser simples, excepto quizás por un penacho de plumas de fleer. Su punta es también más larga y estrecha, ya que debe penetrar profundamente apara matar el kailiauk. Un cazador no penetrará con la lanza más allá de lo necesario. Quieren poder sacar la lanza de su cuerpo de manera que puedan seguir utilizándola en la caza. Las varas de ambas lanzas están hechas de madera de tem y son de color negro, flexibles y fuertes. La madera se corta a finales del invierno, cuando la savia está abajo. A continuación, se la somete a un largo proceso, que dura varias semanas, que consiste en ahumarla y secarla sobre el fuego. Esto seca la madera y mata los insectos que pueda tener. Después del secado, las varas se frotan con grasa y se enderezan sobre el fuego. A continuación se equilibra y se le da forma con un pequeño cuchillo. Mediante el lijado con arenisca se concluye dándole un acabado suave. La punta de la lanza puede ser de metal, hueso o piedra. Se engarza a la lanza por medio de tendones, cuero crudo o remaches de metal procedentes del comercio. Por último, se añaden las empuñaduras, lazos y decoraciones. Las lanzas de tarn utilizadas por algunos Salvajes Rojos son muy similares a las lanzas de kaiila aunque son más largas y más delgadas.

Cuando se pelean, lo hacen ruidosamente, lo que aumenta su agresividad y puede llegar intimidar a un enemigo. Prefieren evitar luchar por la noche. Puede ser difícil distinguir al amigo del enemigo. También hay motivos medicinales implicados. Si uno muere por la noche, puede tener problemas para encontrar el camino al mundo de la medicina. También podría encontrarse con las puertas al mundo de la medicina cerradas. Los Salvajes Rojos no permiten que los niños luchen contra los hombres. Creen en una cierta equidad en la batalla y no esperan que un niño sea capaz de igualar a un hombre.

"En las creencias de los Salvajes Rojos, el bienestar de todos, el de la tribu, tiene prioridad sobre el bienestar de la persona. En el pensamiento del Salvaje Rojo el derecho a reducir y poner en peligro a la comunidad, no está dentro de las prerrogativas del individuo".

Los Salvajes Rojos usan escudos hechos de piel de kailiauk. Utilizan la parte de gruesa piel de la parte posterior del cuello donde el pellejo y los músculos son más gruesos. Estos pequeños escudos redondos luego son inscritos con signos de medicina. Cuando no se usan, se cuelgan de trípodes para imbuirse de sol, obteniendo poder de los rayos solares. Creen firmemente que si no son dignos o si mienten, sus escudos no los protegen.

Las señales de humo se utilizan en los Baldíos como un medio de comunicación de larga distancia, pero no es tan común como el uso de señales de espejos. Mediante los espejos, se transmite un código formado por el ritmo y el número de destellos, al igual que las señales de humo. Las señales no son un sistema de cifrado de sustitución, ya que las lenguas tribales no tienen un alfabeto estándar o silábico. Hay alrededor de cincuenta o sesenta señales estándar. La manera más común para crear señales de humo es mediante la colocación de hierba verde sobre una hoguera. El ascenso del humo se controla mediante una prenda o una manta. Por la noche, las señales se realizan mediante el número y situación de las hogueras, o mediante una única hoguera que se oculta y se expone gracias a un manto o una manta. A veces, los significados normales se reorganizan para ocultar el verdadero significado del mensaje, ya que podría ser visto fácilmente por el enemigo.

Antes de la batalla, algunos guerreros invocan a sus ayudantes del mundo de la medicina, normalmente aves y animales, para que les ayuden. Otros antes de la batalla cantarán "canciones de muerte" por si mueren durante la batalla. Un ejemplo de estas canciones es "A pesar de que me muera es cierto que el sol arderá en el cielo. Aunque me muera, es cierto que la hierba crecerá. Aunque me muera, es cierto que el kailiauk vendrá cuando la hierba esté alta". (Hermanos de Sangre de Gor, p.239). Durante una batalla, hay un portaestandartes que lleva un cayado con plumas que utiliza para dar instrucciones tácticas durante el combate. Los silbatos de batalla, hechos con huesos de ala de herlit también pueden utilizarse de similar manera durante el combate.

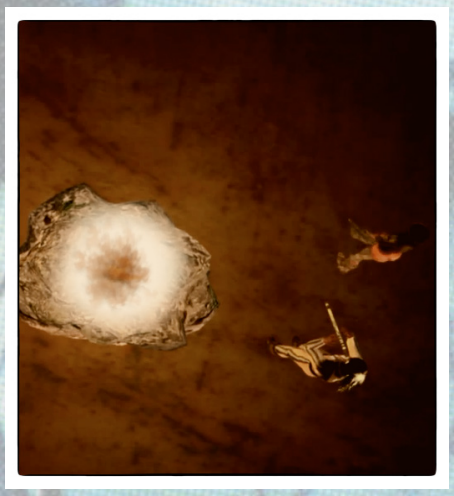
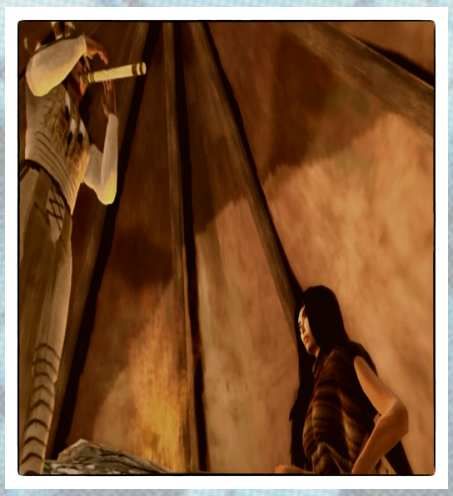
Cuando los Salvajes Rojos consiguen la victoria en la batalla, a menudo toman espeluznantes trofeos cortando los cueros cabelludos. Cortar los cueros cabelludos es algo que hacen casi todas las tribus. Se trata de una antigua tradición y sus orígenes se pierden en el tiempo. Nadie cuestiona su necesidad ni sus motivos. Algunos afirman que se hace para advertir a posibles enemigos de su poder. Otros creen que se hace para impedir la venganza de las víctimas desde el mundo de la medicina. Quizá simplemente se realiza por la alegría y el sabor de la victoria, un tipo de catarsis. Los cueros cabelludos pueden montarse en aros, unidos a postes y ser utilizados en los bailes. También pueden colgarse de postes o elementos de decoración como escudos y camisetas de guerra. Cuchillos de cortar carne, delgados de forma cóncava, así como hachas, suelen utilizarse para reclamar estos trofeos.

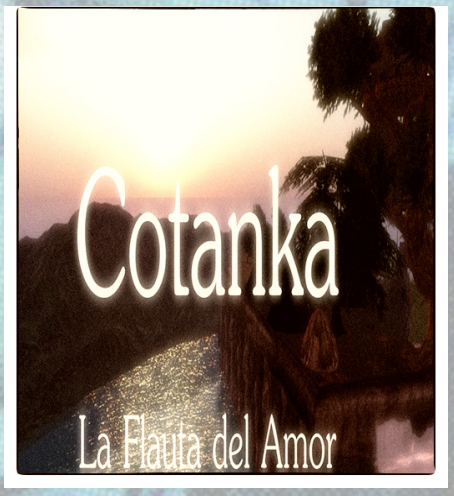
Ser hombre o ser mujer

En la mayoría de las tribus, un hombre que se niega a ir en pie de guerra ha de vivir como una mujer. Se le viste con ropa de mujer y se le da un nombre de mujer. Se dirigirán a él en género femenino, usando la forma "ella". Tampoco se le permitirá tener relaciones. Será tratado como una mujer en todos los sentidos. Habrá de hacer las tareas de las mujeres. Hay incluso un par referencias de que tendrá que satisfacer también a los guerreros. Ésta es posiblemente una referencia velada a que estos hombres han de complacer también a los guerreros. No queda claro, pero se refiere patentemente a algo más que a servir bebidas.

Traducido por Nogr Sohl del original en inglés: Luther's Gorean Educational Scrolls, scroll #44, Version 5.0, Red Savages

Si deseas cortejar a Iwoso— dijo Bloketu— puedes venir esta noche a la tienda y sentarte fuera, con las piernas cruzadas en el suelo, tocando la Flauta del Amor. Libro 18. Hermanos de Sangre de Gor



Youtube:
"Cotanka: La Flauta del Amor"

http://www.youtube.com/watch?v=o7ACHCj48xw

Publicado el 31/07/2012
"Cotanka, La Flauta del Amor"
Basado en la novela Hermanos de Sangre de Gor, escrita por John Norman
Dirigido por Juano Elcano y producido por Cris
Con la participación especial de Pepe Fetuccio
En agradecimiento a los dueños del desaparecido sim Isla de Tabor

Javier Korda

Por Dave Berensohn

Tenemos la oportunidad de conocer un poco a un veterano, uno de tantos y tantas de Gor Hispano en Second Life. Su nombre es Javier Korda. A continuación una entrevista nocturna con una persona entrañable:

Dave- Buenas figura, ¿En que año fueron tus inicios en Gor?

Javier Korda- A finales de 2007, o principios de 2008, no recuerdo exactamente.

Dave- Por así decirlo, ¿Quiénes fueron tus profesores o maestros en aquellos tiempos?

Javier Korda- Principalmente, Melho Boa y Maestromordekai Saeed. Acidladyhot Westland y JoseAntonio Matfield también me ayudaron.

Dave- Actualmente, ¿Sigues merodeando por Gor Hispano que no SL? ¿Dónde?

Javier Korda- Si, siempre he jugado en Hills, menos en mi etapa de Tau que jugue en Ar donde Ares22 Merlin nos cedió un rincón donde el grupo de los Tau montamos un pequeño campamento con la ayuda de Isabel Saenz.

Dave- Lo recuerdo bien, con el gran Zorro Giano, portugués muy locuelo y divertido.

Javier Korda- Si, Zorro ha sido mi mejor compañero de juego y mi mejor amigo. Lo estimo muchisimo.Mis mejores dias en gor sin duda los pasé con él.

Dave- ¿Hechas de menos esos tiempos pasados?

Javier Korda- Si, me divertí muchisimo.

Dave- ¿Llegaste a leer alguna novela de John Norman?

Javier Korda- No, sólo trozos relacionados con temas concretos del mundo gor.

Dave- ¿Pero por pereza, falta de tiempo o simplemente desgana? Hay muchas opiniones sobre este asunto, me gustaría saber la tuya.

Javier Korda- Empeze con el primero y me pareció muy malo. No lo acabé, lo dejé pronto.

Dave- Muchos/as no saben que tu fuiste el precursor de un estilo de vestir en los raid, ¿Lo recuerdas?

Javier Korda- Jajajajaja, si claro. Ahora esa opinión es tuya.

Dave- Hombre, ir sin pelo, calzado de ningún tipo, un simple pantalón y ni un miserable complemento salvo aquel arnés/camisa, el arco y la espada...Que no llevabas ni el ao

Javier Korda-En aquellos dias tenía un mal equipo, necesitaba quitar peso, quitar prims y si, nunca use ao, y acabé por estar agusto con el pantalón y el arnes.

Dave- En Aria aún tiemblan al mencionar tu nombre, ¿Recuerdas aquellos tiempos de shooter donde se cazaba cualquier cosa que se moviera?

Javier Korda- Si, claro que lo recuerdo en aquel tiempo llegue a ser el nº 5 de tumbar y porque no sabía que podías optimizar mejor el rendimiento.

Dave- ¿Roleas mas ahora o tienes aún ganas de hacer raids?

Javier Korda-Lo que más em gusto siempre fue hacer raids. Pero mi personaje tambien rolea. Distingo el rp corto y el largo. Es decir siempre me ha gustado tener personajes con quien seguir .Ser coherente vamos.

Dave- ¿Alguna anépdota o suceso digno de mención en tu dilatada trayectoria goreana?

Javier Korda-Cuando dejé hills, para montar el grupo de los taus, rolee mi motivo. Desobedecí las ordenes de Melho y J.A. mi personaje pidió explicaciones ya que me encargaron apresar a un mercenario que se había fugado con unas sedas blancas. Acabé encarcelado y juzgado, me quitaron los galones etc etc. Aproveché todo aquel extenso rp para tirarme al monte, hacerme Outlaw. Y no me lleve a nadie, no perjudique al sim. Sólo se vino zorro, porque siempre es-

tábamos juntos. Seguí jugando con hills y seguimos siendo amigos. De hecho cuando me capturaban les daba apuro maltratarme en exceso. Y les dimos juego en aquellos días. Cuando volví hablé con melho y le dije que rolearamos que estaba preso y que por su intervención fui liberado, poniéndome en hills como tabernero. Melho Boa siempre se ha portado muy bien conmigo. Es un gran amigo y me ha dejado siempre construir mi personaje. Ahora soy su hermanastro, porque con el tengo ese tipo de rp largo y las cosas han desembocado en ello.

Dave- Vamos a tener que ir acabando o nos tiramos hasta el alba, ¿Crees que Gor ya ha perdido su momento en SL? ¿Notas la falta de jugadores que antaño siempre era masiva?

Javier Korda- Sí, creo que Gor ha perdido su momento. Y sí, hecho de menos a muchos jugadores. Pero también es verdad que todo puede cambiar y que vine gente nueva y seria.

La revista Gor Hispano la escribes tú. Si te gustaría que se publicase en sucesivos números un ensayo, una opinión o cualquier cosa que se te ocurra, envía un email con tu material a: forogorhispano@hotmail.es

Si tienes alguna duda sobre las novelas de Gor, quieres preguntar sobre rps de Gor SL o jugar al trivial con otros lectores, envía un email a la siguiente dirección: forogorhispano@hotmail.es

NUESTROS LECTORES

Dave- ¿Has dejado tu granito de arena en gor hispano SL?

Javier Korda- Creo que una de las mejores cosas que he hecho en gor, tu lo sabes, es haber enseñado, dedicado muchas horas a estar con los nuevos enseñando lo poco o mucho que sabía, sobre todo en tiro con arco, rps de atar y similares. Zorro y yo entrenábamos muchas horas en el arena, y siempre echamos una mano con los nuevos.

Acidladyhot Westland: ***Saludos, en la revista no usen tipografias extrañas que no se ven bien, tengan cuidado cuando la forman que hay colores encontrados es mejor usar una gama de colores para una revista ejemplo numero 3 todos los detalles son en rojo , naranja y amarillo , ¿me entendes? ya que hay tantas tipografias y tantas manos es mejor dar una guia general.***

Muchas gracias por tu apreciación, Acid. En sucesivos números el aspecto de la revista irá cambiado, que sea vistosa y legible por partes iguales.

Ovelisco Flow: ***Mucho ánimo con la revista. Se os echa de menos, nos vemos en los bares ...***

Muchas gracias Ove por tus ánimos, todo lo que llegué será enviado, sin censuras.

Anton Alberti: ***¿Qué hay de los pasatiempos?***

De momento, no. Lo sentimos. A medida que se vaya ajustando la revista aparecerán más páginas y más secciones.

Nota de la Redacción:

Ante la avalancha de peticiones de entrevistadores y entrevistados, en sucesivos números se publicarán dos por orden de envío. Deseamos poder cumplir con todas las peticiones. Gracias por la comprensión de todos.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

En Portada:

Los Kurii

Entrevista Melho Boa

Conan el Bárbaro