



GUILLERMO TANGELSON

La Máquina de Hacer Preguntas


azulejos

Ilustraciones de ERNESTO GUERRERO

La Máquina de Hacer Preguntas

Guillermo Tangelson

ILUSTRACIONES
DE ERNESTO GUERRERO

Coordinadora de literatura: Karina Echevarría
Corrector: Mariano Sanz
Diseñadora: Griselda Ponce
Ilustraciones de tapa e interior: Ernesto Guerrero

Tangelson, Guillermo
La máquina de hacer preguntas / Guillermo Tangelson ; ilustrado por Ernesto Guerrero. -
1a ed - Boulogne : Estrada, 2024.
176 p. : il. ; 19 x 14 cm. - (Azulejos Naranjas / 76)

ISBN 978-950-01-3355-5

1. Literatura. I. Guerrero, Ernesto, ilus. II. Título.
CDD A860.9282



COLECCIÓN AZULEJOS - SERIE NARANJA

76

© Editorial Estrada S. A., 2024
Avda. Blanco Encalada 104, San Isidro, provincia de Buenos Aires, Argentina
Internet: www.editorialestrada.com.ar
Queda hecho el depósito que dispone la Ley 11.723.
Impreso en la Argentina / Printed in Argentina
ISBN 978-950-01-3355-5

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización y otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.



**El autor
y la obra**



GUILLERMO TANGELSON nació el 9 de mayo de 1975 en Mendoza.


Es magíster en Comunicación y Cultura por la Universidad de Buenos Aires. Actualmente se desempeña como docente en la Universidad Nacional de Lanús,

donde además es director de Cooperación Internacional.

Participó como alumno de varios talleres literarios. Sus cuentos fueron publicados en dos antologías: *Nuevas Narrativas. Historias Breves* (I y II), de la Colección Clásica y Moderna. En el año 2004 ganó el Segundo Premio en el Concurso “Violencia, nunca” de la Fundación Lebensohn, con su cuento “Avestruz”. En el 2009, ganó el concurso de relatos de viaje “Moleskin”, de la Editorial Vagamundos, de España.

Algunas de sus novelas publicadas son: *Y un día el mundo se hizo desierto*, *Los días del mundo peregrino*, *El mundo que llegó tarde*, *El barrio de los chicos sin sueños*, *En el corazón de la lluvia*, *La media izquierda del campeón*, *Cuasi clones*, *Belgrano no se borra*, *Singulares* y *El peor alumno del mundo*.

La novela *Todos los colores del mundo*, finalista del Concurso “Más que lectura”, se publicó en la Colección Azulejos Serie Roja de Editorial Estrada.



La novela de aventuras

La novela de aventuras se caracteriza por una estructura particular que permite múltiples variaciones en los temas y géneros literarios.

Siempre hay un personaje “heroico” que es el protagonista del relato y, a veces, es el narrador. Este personaje suele tener algunas virtudes que permiten considerarlo como héroe, pero también algún defecto que lo vuelve más humano y un poco vulnerable. No es un superhéroe, es un ser humano común que se atreve a enfrentar un desafío. El desafío es un problema que solucionar o una meta a alcanzar. Puede ser rescatar a alguien, encontrar algo que se ha perdido o que fue robado, o alcanzar algún tipo de mérito. Entre el héroe y su meta se interponen una serie de obstáculos o dificultades que este debe superar. Los obstáculos pueden ser vicisitudes, pruebas o enemigos. A lo largo de su camino hacia la meta, el héroe puede recibir colaboración de ayudantes diversos.

Esta misma estructura se repite con variantes en todas las novelas de aventuras y también en el cine del mismo género. Un buen ejemplo son todas las películas de *Indiana Jones* o de *Star Wars*.

La novela de aventuras puede ser realista cuando todos los sucesos son verosímiles o al menos posibles en la realidad tal como la conocemos. Pero también puede ser de género maravilloso si la

magia interviene, o de ciencia ficción si transcurre en universos paralelos o en el futuro o incluye inventos científicos hoy imposibles.

Algunos de los autores más famosos de novelas de aventuras son Julio Verne (*La vuelta al mundo en ochenta días*, *De la Tierra a la Luna*, *Cinco semanas en globo*, entre otras) y Emilio Salgari (*Sandokán*, *El Corsario Negro*, *Los piratas de la Malasia*, entre otras).

En general, el desenlace de las novelas de aventuras es feliz y el héroe logra completar el desafío y alcanzar la meta.



El género de ciencia ficción

Los cuentos y novelas de ciencia ficción narran sucesos que se ubican en un futuro cercano o lejano y en el que aparecen inventos o hechos hoy imposibles pero alcanzables con el desarrollo de la ciencia y la tecnología. Los primeros temas de la ciencia ficción tienen que ver con viajes espaciales, robots y máquinas fabulosas. Sin embargo, hoy el avance científico ha impuesto nuevas temáticas como la clonación o la inteligencia artificial.

La ciencia ficción permite imaginar el futuro y aporta una mirada crítica al mostrar las consecuencias no deseadas de algunos adelantos.

En las novelas y cuentos de ciencia ficción todo lo que parece imposible debe explicarse a través del avance científico.



Primera Parte
Se buscan preguntas

1. Unas palabras acerca de las preguntas

Antes de empezar a contarles esta aventura en la que habrá viajes alrededor del mundo, bosques mágicos, oscuros enigmas y algunos inventos alocados, les tengo que decir algo muy importante acerca de las preguntas. Desde tiempos de Arquímedes, de Hypatia o incluso antes, cada época tuvo su Máquina de Hacer Preguntas. Por si no lo sabían, hay una sociedad súper secreta que elige para cada generación a los inventores que la van a poner en marcha. Nikola Tesla, Albert Einstein y Marie Curie fueron algunos de los elegidos.

¿Y quién fue el último? Déjenme que les cuente...

—Rorty, tenés que venir conmigo. ¡Se rompió la Máquina de Hacer Preguntas! —dijo mi abuelo desesperado. Lo miré con la mente en blanco—. Claro, qué tonto, no te podés hacer preguntas —dijo y me colocó una pulsera que me hizo reaccionar de inmediato. Apenas me la colocó, pude hacerme preguntas sin problemas. De alguna forma la pulsera me había desbloqueado esa capacidad.

—¿De qué me estás hablando, abuelo? ¿Por qué no me podía hacer preguntas? ¿Cómo es que ahora sí? ¿Qué está pasando?

—Rorty, querido, la Máquina de Hacer Preguntas es un artefacto que emite unas ondas que estimulan nuevos interrogantes en las personas. El problema es que alguien descubrió la Máquina y ahora nadie en el mundo puede hacerse preguntas.

—¿Y eso es grave?

—Rorty, querido, hacé de cuenta que te enfrentás con una situación nueva, inesperada, como por ejemplo un león que se escapa de un circo. Tu cerebro dispara una serie de interrogantes como qué hacer, a dónde correr, qué hace ese león ahí o cómo atraparlo. Esos interrogantes son los que generan ideas y acciones concretas: salir corriendo, buscar un lugar seguro, pedir ayuda o llamar a la policía. Ahora, imaginate qué pasa si no te sale ni una idea. Te quedás quieto, sin preguntas y, obviamente, sin respuestas.

—Supongo que el león me come.

—Precisamente por eso te necesito, colega. Acompañame al laboratorio. El mundo sin preguntas es un peligro.

—No entiendo qué está pasando, abuelo —le dije cuando llegamos al laboratorio.

—Déjame que te cuente: hace muchos años, cuando yo todavía era una joven promesa para el mundo de la ciencia, vinieron a este laboratorio un grupo de supuestos inversores. Querían que inventara un medio de comunicación diferente a los existentes. Luego de unos días, les presenté la Radio Transmisora de Pensamientos, tal vez la recuerdes.

—Sí, me encantaba, funcionaba igual que las radios comunes, pero solo comunicaba lo que estabas pensando.

—Sí —evocó el abuelo—. Las personas, frente al equipo, compartían en silencio los pensamientos de amigos, familiares, o incluso de los radiopensantes que cruzaban por la misma sintonía. Era un medio de comunicación muy íntimo que hizo posibles hermosas jornadas de silencio y reflexión. Bien, no nos distraigamos. Vos eras muy pequeño y tal vez no lo recuerdes, pero ese invento terminó mal. Leer el pensamiento de tus seres queridos puede parecer bonito al principio, pero en poco tiempo empezaron a caer las quejas. Uno se sentía mentalmente invadido, al otro no le gustaba lo que pensaban a sus espaldas. Lo quitamos del mercado en poco tiempo. Pensé que los inversores se enojarían. Pero, en cambio, me pidieron otro invento. Fue cuando hice la Cámara del Amor.

—Sí, ¡cómo olvidarla! Era esa cámara de fotos que únicamente retrataba a los enamorados, ¿verdad?

—Esa misma. La verdad es que fue un éxito —volvió a evocar el abuelo, a quien le encantaba irse por las ramas—. Cientos de jóvenes ansiosos por demostrar su amor frente a la Cámara la convirtieron en el invento más vendido de la década. Pero al poco tiempo llegaron otra vez las quejas de los usuarios, esta vez decían que sus cámaras no funcionaban. Acompañaban sus cartas con fotos en las que se veía con perfecta nitidez a un hombre que pasaba su brazo alrededor de un espacio vacío, o a una mujer que miraba embelesada una mitad de la foto que permanecía en blanco. Otras fotos solo mostraban dos sillas vacías. Y en todos los casos, decidí devolverles el dinero con una nota de disculpa. Prefería que pensarán que era la Cámara la que no funcionaba.

—¿Y qué tiene que ver la Máquina de Hacer Preguntas con eso? —lo corté en seco.

—Ah, sí. Ya llegamos a eso. Resulta que los supuestos inversores, lejos de enojarse, estaban más felices que nunca. Uno de ellos se puso de pie y me dijo: “Acaba de pasar la prueba, colega. Bienvenido a la Cofradía Secreta de los Inventores. Ahora que sabemos de lo que es capaz, tenemos para usted una misión de enorme trascendencia”. Y así, querido Rorty, nació la Máquina de Hacer Preguntas, el mejor trabajo de mi vida.



—Entonces la pusieron en marcha.

—Claro que sí. Durante muchos años funcionó a la perfección y en el más absoluto secreto, estimulando preguntas, creando nuevos interrogantes. No sabés lo bien que le vino a Stephen Hawking, a Noam Chomsky o a Gertrude Elion. Sí, funcionó muy bien, Rorty, pero alguien la descubrió y acaba de sabotearla. Por eso te necesito en mi equipo. Y vas a necesitar tu pulsera para transitar El Camino del Sabio.

—¿Para transitar el qué?

—Todo a su tiempo. Por ahora te propongo que vayamos a dormir: fue un día largo y tengo que organizar tu viaje.

—¿Mi viaje?

—No te impacientes. Mañana vas a tener todas las respuestas, o casi todas.

La Máquina de Hacer Preguntas

Guillermo Tangelson

¿Qué pasaría si nadie en el mundo pudiera hacerse preguntas? ¿Qué sería de la humanidad sin la capacidad de cuestionarse? Eso ya está sucediendo y solo Rorty, su abuelo y tres amigos pueden solucionarlo. Una aventura que te llevará a lugares increíbles y a preguntas sin respuesta.

Cód. EPB5000021

ISBN 978-950-01-3355-5



9 789500 133555 >



macmillan
education



estrada
Seguimos haciendo historia