

Acerca de esta historia

Como la mayor parte de la gente que lee este relato deduce muy pronto, "Daños Colaterales" está inspirada - que no basada - en las continuas guerras que han venido devastando la región de los Balcanes desde 1991, y en particular en el conflicto de Kosovo.

Desde la Guerra del Golfo a comienzos de 1991, nos hemos acostumbrarnos hasta tal punto a ver imágenes de guerra en la televisión, a veces incluso en directo, tan espectaculares en ocasiones que llegan a parecernos extraídas de la última película *hollywoodiense*. ¿A quién se le pueden olvidar las imágenes de los bombardeos nocturnos sobre Bagdad, por ejemplo, los impactos de bombas inteligentes en pleno centro de Belgrado o, más recientemente, los atentados contra el World Trade Center en Nueva York? Después de eso a nadie podría sorprenderle si nuestra capacidad de asombro se ha podido volver más limitada. Se han escrito millones de líneas acerca del papel que juegan los medios en estos conflictos, y tanto en los artículos de opinión como en las tertulias radiofónicas o televisadas se ha intentado dar respuesta a preguntas como éstas: ¿Dónde está la línea entre la información y el puro y simple espectáculo? ¿Serían iguales estas guerras si no estuvieran cubiertas permanentemente por las cámaras? ¿Están los medios, de algún modo, alimentando esos conflictos al ofrecer publicidad inmediata y a nivel mundial a cualquier individuo, organización o gobierno que decida perseguir sus metas por medio de la violencia? ¿Son estos medios realmente imparciales? ¿Qué sucesos son reales y cuáles han sido preparados, no necesariamente por los propios medios pero sí para ellos, para obtener su atención? Mientras debatimos sobre éstas y otras cuestiones uno puede llegar a obviar, si no a olvidar, que hay personas de verdad perdiendo sus casas, siendo apartadas de sus familias, siendo violadas, mutiladas y asesinadas, muchas veces de forma impune, y viendo como sus familiares y amigos sufren y mueren.

Empecé a desarrollar esta historia con la idea de que, incluso si muy pocas personas llegaban a leerla finalmente - me daba con un canto en los dientes si alcanzaba el centenar -, podría hacer que algunas de esas pocas, o aunque sólo fuera una, se parara a pensar en el horror y la tragedia que están sucediendo realmente, incluso en estos mismos momentos en este mundo que compartimos, y que eso le hiciera un poco menos indiferente. Y no es cosa fácil, lo sé (no en vano desde que escribí estas líneas hemos visto nuevas guerras en Afganistán y en Irak, otras que no terminan nunca como la de Chechenia o la de Colombia o la de Israel/Palestina, y a un terrorismo ciego que sigue golpeando lo mismo en Bilbao que en Bali que en Casablanca).

¿Por qué un relato de "La Guerra de las Galaxias"?

Llevo siendo un aficionado devoto de la Guerra de las Galaxias desde que con diez años vi la película por primera vez. Después de ver la trilogía original al menos un par de docenas de veces, y de leerme cada novela o libro de cómic basado en ese universo que ha pasado por mis manos, me encontré con la oportunidad de escribir mis propias historias en el seno de un club de Internet llamado Wolfshead Squadron (escuadrón Cabeza de Lobo), y añadir así mi granito de arena a la saga. Durante tres años largos me entregué de lleno a la tarea, y de ese trabajo surgieron "Joan d'Arc", "The Price" (El Precio) y algunas otras historias de menor extensión que me llenaron de satisfacción,

pero todo en esta vida tiene un final... El 15 de febrero de 1999 nació mi hija Lucía, y con su llegada mi tiempo libre se redujo de forma tan feliz como drástica. Por otro lado, y a pesar de lo bien que me lo pasaba con ello, empezaban a parecerme demasiado tiempo y demasiado esfuerzo los que tenía que dedicar a cada historia para que tan sólo las leyera un puñado de gente - el sitio de Wolfshead Squadron recibe un número bastante modesto de visitas, para qué nos vamos a engañar -, sabiendo además que por el hecho de estar ambientadas en el universo de La Guerra de las Galaxias jamás podrían ser publicadas comercialmente - hasta el nombre de cada uno de los planetas, artefactos o personajes que aparecen en las películas está sujeto a derechos de autor inalienables -, ni siquiera aunque alguna fuera (que es mucho presumir) digna de ello. Por todo ello me propuse escribir un último relato y despedirme con él de mi puñadito de lectores.

Mientras pensaba en un argumento que mereciera la pena, algo que me permitiera cerrar con una buena traca final mi periodo como escritor galáctico aficionado, la OTAN efectuaba su segunda campaña en la antigua Yugoslavia, tras las tímidas operaciones llevadas a cabo durante la guerra en Bosnia-Herzegovina y que apenas afectaron al curso de los acontecimientos. En esta ocasión se trataba de defender a los albanos-kosovares, los penúltimos en intentar independizarse de la gran Serbia - después vendrían aún los macedonios -, y reprimidos con gran dureza por el ejército del fanático y xenófobo presidente serbio, Slobodan Milosevic. A diferencia de lo que sucediera en Bosnia, la OTAN no se limitó a avisar mil veces y a destruir un tanque de cuando en cuando, sino que puso en marcha todo su poderío aéreo para obligar al dictador serbio a dar marcha atrás, o exponerse si no a que buena parte de su ejército y también de la infraestructura económica de su país resultara arrasada por la bombas. Los resultados de aquella campaña son más que discutibles, aunque a otros más entendidos que yo les corresponde juzgarlo. Lo cierto es que, como siempre, la población civil resultó la auténtica damnificada del conflicto. Es cierto que la mayoría de las víctimas cayeron a manos de los serbios y de su odiosa limpieza étnica, pero también los hubo que perdieron la vida a causa de una bomba o de un misil *aliado* que, bien por un fallo técnico, una equivocación del piloto, o por un error en la información de Inteligencia a partir de la cual se había seleccionado el blanco, terminaba cayendo donde no debía. Esos muertos son los llamados "daños colaterales", aquellos que se consideran inevitables en toda guerra, un mal menor que no puede ser evitado. Son el precio a pagar, se dice, para poder salvar a un número mucho mayor de personas.

Una noche, al ver el telediario, me enteré de que aviones norteamericanos habían bombardeado por error una columna de refugiados albanos-kosovares, a los que desde el aire confundieron con un convoy militar serbio. Pocos días después, cuando ya se empezaba a hablar del hecho utilizando la tristemente famosa expresión, empecé a escribir "Daños Colaterales".

Como ya hiciera en el caso de "Joan d'Arc", me inspiré en los hechos reales - mucho más próximos y documentados en este caso - para construir una situación similar que pudiera encajar en el universo de la Guerra de las Galaxias, manteniendo en lo posible la consistencia no sólo con las películas, sino con las novelas y los cómics publicados hasta la fecha, así como con el resto de historias del escuadrón Cabeza de Lobo. Cualquier parecido que

podáis encontrar en “Daños Colaterales” con hechos y lugares auténticos es probablemente intencionado. Todos los personajes y situaciones que aparecen en la historia son, no obstante, producto de mi imaginación, con la excepción de aquellos creados por George Lucas - con la princesa Leia a la cabeza - y el resto de sus colaboradores, especialmente los autores de las novelas y comics *oficiales* - es el caso de los dirigentes imperiales Sate Pestage e Ysanne Isard - . La mayoría de los pilotos del escuadrón Cabeza de Lobo están así mismo inspirados en miembros del club de Internet, aunque a éstos los he utilizado y desarrollado a mi antojo. Por supuesto, mientras escribía la historia - casi tres años me costó acabarla, tanto que si lo llego a saber no sé si la hubiera empezado - he estado bajo la influencia constante de las imágenes que he visto en televisión y lo que he leído en los periódicos acerca del interminable drama de los Balcanes, y por encima de todo la tragedia los refugiados, que se cuentan entre los perdedores de todas las guerras (una razón más para echarse a llorar: han hecho falta más de sesenta años para que los medios empiecen a publicar historias sobre los refugiados que provocó la Guerra Civil Española). Con semejante panorama en mente cada vez que me sentaba a escribir, no es de extrañar que algunos de los pasajes de esta historia se alejen un tanto de las clásicas historias de La Guerra de las Galaxias, más orientadas a la aventura que al drama (¿murió alguien en Naboo aparte de Qui-Gon? Ah, sí, Darth Maul ;o)).

Para cuando se publicó en el sitio web de Wolfshead Squadron el relato original en inglés (con el título “*Collateral Damage*”), “Joan d’Arc” llevaba casi un año presente en su versión en castellano en el sitio web de Los Lores del Sith (donde espero que acojan también a esta historia). En principio había renunciado a la posibilidad de traducir también “*Collateral Damage*”: demasiado trabajo para tan pocos lectores (aunque la verdad es que no tengo ni idea de cuánta gente ha leído Joan d’Arc en español, el escaso número de correos que he recibido me hace pensar que no han sido muchos, qué le vamos a hacer), con el agravante de que ahora no tengo una hija sino dos (Noelia vino al mundo, casualmente, casi al mismo tiempo que salía a la luz “*Collateral Damage*”). Pero al final, el hecho de que entre esos pocos se cuenten mi propia mujer y algunos de mis amigos más cercanos, y el que algunos de los ilustres desconocidos hayan sido tan, tan amables como para escribirme al respecto, me ha empujado a ponerme manos a la obra con la traducción. Total, si ya es la última... (¿o no?). A todos vosotros, mis selectísimos lectores, gracias. Es por vosotros que ha merecido la pena el esfuerzo.

Darío Pozo