

# Guía de viaje por países imaginarios - Jot Down Cultural Magazine

*Javier Bilbao*

16-21 minutos



El jardín de las Delicias, El Bosco.

Hace ya algunos años tuve un trabajo como becario que consistió entre otras labores en escribir rutas turísticas por diversas ciudades del mundo. Ciudades en las que, por supuesto, jamás había estado. Ya podía hablar de Johannesburgo, Cancún o Heidelberg que en todas partes los monumentos eran impresionantes y majestuosos (y del siglo XVII como mínimo), la gente hospitalaria, la comida deliciosa

aunque muy picante... y qué decir de los atardeceres, siempre me ponían la carne de gallina. Eran ciudades reales —procuraba documentarme, ojo, aún hoy las ubicaría en un mapa con un margen de error de apenas varios cientos de kilómetros— pero para mi experiencia resultaban tan imaginarias como el País de Jauja. Lo cual me hace pensar de acuerdo a la lógica aristotélica si no podría ocurrir lo mismo en sentido opuesto. Puesto que uno nunca puede estar seguro de no acabar despertando a la manera de Gulliver en una región ignota y rodeado de las criaturas más extraordinarias, aquí va esta pequeña guía que espero sirva para cubrir dicho vacío.

### **Cómo llegar**

En primer lugar hemos de ser conscientes a la hora de planear un viaje a un destino de este tipo que es posible que no logremos llegar a él. Así que para no quedar en evidencia convendría abstenerse de uno de los grandes placeres que proporciona un viaje, como es el de anunciar a todos nuestros amigos, compañeros de trabajo y familiares a dónde tenemos pensado ir (el otro consiste en decir a dónde hemos ido). Las descripciones sobre la ubicación de tales sitios tienen la fastidiosa costumbre de resultar muy vagas, cuando no directamente inexistentes y los medios de transporte que requieren suelen ser poco ortodoxos. Pueden ser por ejemplo una madriguera o un armario, pero no valen cualquier madriguera o armario, cuidado. En el primer caso tiene que ser una ubicada en un margen del Támesis, entre Folly Bridge y Godstow. En el segundo debe ser uno hecho con la madera de un manzano cuya semilla provenga de Narnia. Dado que lo que pueden ser varios días o semanas en este reino creado por un león llamado Aslan apenas suponen unos segundos en nuestro mundo, cabe concluir que ese lugar debe viajar a velocidades

muy próximas a las de la luz y constituye un destino ideal para quienes dispongan de muy pocos o directamente ningún día de vacaciones. Y de dicho armario de madera de manzano mágico, claro. Al menos uno de los dos requisitos parece bastante factible en estos tiempos de precariedad laboral. Otro método de transporte poco habitual consiste en tirarse al suelo desde un carrito de bebé, lo que nos permitirá llegar al País de Nunca Jamás. Es recomendable hacerlo cuando no haya mucha gente mirando dado que no siempre se logra al primer intento, y puesto que desconocen el motivo por el que lo haces podrían llegar a tomarte por loco. Los más discretos pueden también esperar a que se les aparezca Peter Pan y los lleve de la mano volando o a que un tornado arranque la casa de cuajo para llevarlos al País de Oz (y procuren mirar dónde aterrizan).

Además de por el aire también es posible llegar a un país imaginario por el mar. Buena parte de los que han sido descritos en diversas narraciones a lo largo de la historia son precisamente islas —desde la Atlántida a Barataria, pasando por Utopía—, lo que explicaría la evolución y persistencia de sus peculiaridades, al no recibir apenas influencias externas. Hay muchas que podrían mencionarse, como Awdyoo, también llamada la isla del Periodismo, cuyo culto religioso es al Ego y puede verse desde lejos debido a sus nocivas emanaciones (1). Curiosamente hay otra isla que atribuye un notable papel al periodismo, Aleofane, donde los delincuentes son obligados a hacerse eclesiásticos o periodistas y en cuyo idioma las palabras pueden significar una cosa y la contraria (2). En Balnibarbi (3), precisamente para evitar los malentendidos e imprecisiones del lenguaje hablado, parte de sus habitantes tienen por costumbre cargar con un saco de objetos, de forma que cuando se cruzan con algún amigo o conocido extraen el

objeto al que quieren aludir en lugar de pronunciar el término que lo define. También buscan convertir el hielo en pólvora, investigan la creación de una oveja que no produzca lana e intentan extraer rayos de sol de los pepinos. En la isla de los Filósofos (4) por su parte construyen las casas empezando por el tejado con catastróficos resultados y dedican el resto del tiempo a pesar el aire y a comparar dos gotas de agua. Claro que en llevar a cabo proyectos en principio poco provechosos tampoco que se queda corta la isla de Entelequia (5), donde se dedican a extraer agua de la piedra pómez, cosechar uvas entre espinos y blanquear etíopes. Quizá habría que plantearles la creación de un aeropuerto sin aviones, aún a riesgo de que lo tachen de proyecto descabellado. En cualquier caso, tenga cuidado el lector en no acabar en la isla de Cabalusa, habitada por mujeres que en vez de piernas tienen patas de asno y obligan al incauto forastero a acostarse con ellas, luego lo emborrachan y finalmente se lo comen. Esto lo contaba **Luciano de Samostata** en una obra titulada *Relatos verídicos*, así que será verdad.

Pero no nos distraigamos con entelequias, hablábamos de cómo llegar. Y una buena forma para alcanzar tales islas es sufriendo un naufragio. Puede sonar bastante arriesgado pero a Gulliver le funcionó en varias ocasiones. Aunque en este punto es necesario explicar con qué clase de gente podemos encontrarnos. Mencionábamos antes la elasticidad del tiempo y la velocidad de la luz y es que puede haber países endiabladamente extraños en su organización, costumbres o aspecto de los seres que lo habitan, sin duda, pero las leyes físicas son constantes en todo el universo. De manera que si tuviéramos la suerte de llegar a Liliput nos encontraríamos a gente muy pequeñita, mientras que en Brobdingnag toparemos

con auténticos gigantes... pero no estoy seguro de si tanto como Gulliver decía. Veamos, de acuerdo a la llamada “ley del cubo-cuadrado”, alguien diez veces más grande es diez veces más alto, pero también diez veces más ancho y otras diez más largo, luego su peso aumentaría  $10 \times 10 \times 10 = 1000$  veces. Pero los huesos que lo sostendrían serían diez veces más anchos y diez veces más largos, es decir, tendrían una superficie solo 100 veces mayor para soportar ese peso 1000 veces superior... Así que una persona a partir de cierto tamaño y por culpa de la gravedad —en ocasiones cruel pero nunca arbitraria— acabaría convirtiéndose en cuanto diese un paso en un pudín de carne y huesos quebrados muy poco bonito de ver. Algo similar puede aplicarse a Alicia cuando toma la pócima para poder entrar al País de las Maravillas. En este caso además se da el agravante de que el sujeto cambia de tamaño, encogiéndose y agigantándose. Y mire, no. Para preservar su funcionalidad como organismo vivo debería conservar su número de átomos, no cabría quitarle parte de ellos. El tamaño de estos no puede reducirse porque están sujetos a varias constantes y reducir el espacio entre ellos tampoco es una opción dado que las nubes de probabilidad de los electrones y, muy especialmente, los núcleos de cada uno, se repelen mutuamente. Y si a pesar de todo se continuara apretando, según el doctor en Física **José Vallés**, se podría llegar a traspasar el [límite de Chandrasekhar](#) hasta llegar a un fenómeno llamado “repulsión por degeneración neutrónica” que no le sentaría nada bien a la niña. Así que no es por malmeter, pero dado que siempre debemos leer con espíritu crítico he de señalar que quizá parte de lo que narró **Lewis Carroll** no fuera del todo cierto... Aquí dejo sembrada la duda.





Pantagruel dibujado por Gustave Doré.

Por último, cabe señalar rutas aún más arduas si cabe, como la requerida para llegar a la Ciudad de los Inmortales. Primero hay que atravesar el país de los trogloditas, luego el de los garamantes y a continuación el de los augilas. Posteriormente se cruzan desiertos de arena negra hasta que en la etapa final se llega a un laberinto, cómo no. Se ve que para **Borges** los laberintos eran como el lupus para los guionistas de *House*. En el caso de poder superarlo llegaríamos por fin a nuestro destino. Tampoco debemos dejar de mencionar en este

apartado el Paisalquenuncallegas (6), situado en un entorno idílico y que puede entretenerse al observar algún objeto querido de la infancia... pero al que no hay manera de llegar.

### **Dónde comer y dormir**

No hay guía que se precie que no incluya dicho apartado, y en este caso hemos de estar realmente dispuestos a abrirnos a nuevas experiencias gastronómicas. ¡No seamos vulgares turistas, sino intrépidos aventureros como **Bear Grylls**! En una isla del Pacífico llamada Kradak podremos degustar lengua de vaca a la vainilla, queso de cabra con sardinas o café con pepinillos en vinagre (7), mientras que en la región de los Mlch, al norte de África, se alimentan de reptiles y de leche de gato y de murciélago (8). En la isla de Anostus (9) encontraremos el río del Placer y el del Dolor; si el viajero prueba los frutos de los árboles que crecen en los márgenes del segundo se pasará el resto de su vida llorando, pero si prueba los del primero sin embargo rejuvenecerá y morirá como un niño recién nacido. En la Syldavia de Tintín la exquisitez nacional es un plato llamado szlaszeck, que es la pata trasera de un perro en salsa picante. Por su parte, en la comarca de Carnavalia (10) hay una montaña de queso parmesano por la que ruedan cuesta abajo ñoquis y raviolis, y donde también encontrará el visitante un riachuelo de vino. Mientras que en un pueblo belga llamado Ququendone (11) la fabricación de gas oxhídrico ha traído diversas mutaciones como alcachofas del tamaño de melones, hongos como paraguas, calabazas como campanas de iglesia y una sola pera puede alimentar a cuatro personas. Aunque si uno va con mucho apetito mejor que no se siente a la mesa del rey de Bacemerán (12), hombre muy devoto que acostumbra a rezar 400 veces antes de cada comida. Y desde luego que no se le ocurra probar en la Ciudad de los Números (13) el

estofado de restas, del que cuanto más se come con más hambre se queda uno. En la capital del Reino de los Sueños, llamada Perla (14), adoran como a dioses a los huevos, el pan, el queso, el vino, las nueces, la leche y la miel. Por lo que mejor andarse con cuidado con qué se lleva uno a la boca para no ser acusado de sacrilegio. Como experiencia gastronómica original aunque no demasiado nutritiva tenemos finalmente a Ruach (15) cuyos habitantes se alimentan del viento. De hecho los banquetes los celebran poniendo las mesas junto a los molinos y en sus viajes en lugar de provisiones llevan simplemente un fuelle.

En lo que se refiere a lugares donde dormir, sin duda una buena opción es la isla de Nora-Bamma (16) cuyos visitantes al llegar caen dormidos en una siesta de la que solo se despiertan al anochecer. Por el contrario deberemos evitar rigurosamente la Ciudad Insomne (17) puesto que allí los lugareños jamás duermen, si ven a algún visitante hacerlo pensaran que se ha muerto y procederán a enterrarlo.

### **Qué visitar**

Escoger bien qué lugar a visitar es, a fin de cuentas, la parte más importante de un viaje, junto a elegir con qué personas viajar y qué filtros usar de Instagram. Tenemos que planificar bien qué impresionantes y majestuosos monumentos recorrer y qué coloridas tradiciones folclóricas queremos contemplar con la boca abierta. Mi principal recomendación es la ciudad judía de Chelm (18), donde conservan una ancestral tradición para distinguir un pato de una pata. Para ello tiran un trozo de pan y si el pato corre a comerlo, es pato. Pero si es la pata la que va a buscarlo, entonces es pata. Aunque no es menos impresionante de ver lo que ocurre en Gran Euscaria (19), donde habita una manada de mamuts que habla en vascuence y consumen una

droga que les hace ser muy sinceros y moralistas. Claro que difícilmente podrán superar en virtuosismo e inteligencia a los caballos que Gulliver visitó en el país de los Houyhnhnms, aunque el turista ha de tener cuidado en no ser confundido con los salvajes de aspecto humano llamados yahoos que pululan por allá. En el País del Espejo descrito por Carroll, además de poder recordar el futuro, el visitante podrá realizar un particular safari contemplando unicornios escépticos y mosquitos amantes de los juegos de palabras.



Gulliver Taking His Final Leave of the Land of the Houyhnhnms, Sawrey Gilpin, 1769.

En la isla de Kradak que mencionábamos anteriormente sus habitantes le han cogido el gusto al masoquismo, de forma que si el viajero está dispuesto a experimentar nuevas sensaciones, le enseñarán allí lo que se siente tumbado en una cama de clavos mientras es golpeado por valkirias. Más exótica aún puede resultar la isla del Termómetro (20) donde los penes y las vaginas tienen distintas formas geométricas (incluso de

paralelepípedo) de manera que cada uno debe buscar a una pareja compatible. Pero si hablamos de deseos y parafilias singulares, quizá algún lector haya fantaseado alguna vez con vivir en un lugar donde la multiplicación  $8 \times 6$  dé el resultado que él desee. Pues bien, tal lugar existe y está en el País de los Miles de Deseos (21).

Por último, otra atracción muy singular es la de Eusapia. Se trata de una ciudad cuyos habitantes han construido una réplica bajo tierra en la que depositan los cadáveres de aquellos que mueren, de tal forma que continúan ejerciendo la misma profesión... aunque no faltan aquellos que pretenden cambiar de rutina en el más allá y piden ser enterrados ejerciendo profesiones como cazadores de leones, mezzosopranos, banqueros, violinistas o generales. Lo curioso del asunto es que al final no se sabe qué ciudad es réplica de de la otra.

### **Costumbres, qué propina dejar y otros datos de interés**

Conocer los hábitos de la población autóctona nos evitará más de un apuro fruto del choque cultural. En el País de los Adoradores de Cabras (22), por ejemplo, para darte las gracias te escupirán en la cara. En Liliput para hacer un juramento se debe sujetar el pie derecho con la mano izquierda, poner el dedo corazón de la mano derecha en la coronilla y meter la punta del pulgar en la oreja derecha. No parece sencillo, así que le aconsejo que practique un rato donde esté leyendo esto ahora. En el País de la Verdad (23) deberemos cumplir todo aquello que prometamos y la reciprocidad y justicia hacia cada uno de nuestros actos es tan directa que si tiramos un papelito al suelo este volverá propulsado hacia nosotros. Por ese motivo se recomienda viajar sin mascotas. En la isla de Caura (24) sus nativos adoran lo primero que ven por las mañanas. Todos los que visiten Dicciónópolis (25) deben tener razón —en caso

contrario no se les deja entrar— y una vez dentro está prohibido sembrar la confusión y no tener pelos en la lengua. En la isla flotante de Laputa (26), si alguien le atiza con una vejiga llena de guijarros no se altere, se tratará de un zurrador, un criado dedicado a evitar que los habitantes de la isla —tan propensos a ensimismarse en especulaciones— vuelvan momentáneamente a la realidad cotidiana.

Muchas veces cuando estamos en otro país tenemos la duda de cuánto dejar de propina, de si debemos regatear, si hay que deslizar alguna mordida a algún funcionario local... Bah, no deje nada, ya decía el señor Rosa que bastante tienen con su sueldo. Pero si desea realizar una buena acción sin coste, en la capital de Rutabaga (27) encontrará a un mendigo invidente con varios recipientes para recibir limosnas. Uno de ellos está diseñado para que los pobres también pueda darlas, dado que tiene un agujero en el fondo de manera que se puede echar en el una moneda y recogerla con la otra mano. Por último, en el País de los Juguetes (28) es importante tener en cuenta a la hora de planificar el viaje que allí la semana tiene seis jueves y un domingo, de manera que si escogemos otro día de salida podríamos quedar atrapados.

Y aquí concluyo este breve repaso, confiando en que la información suministrada sea de gran utilidad. En estos tiempos que corren sospecho que para muchos serán las únicas propuestas realistas para el verano, aunque también hay otras que no requieren salir de España, como las recogidas en [este número 4](#). Como no podía ser de otra forma y para que no me despidan no me queda más remedio que recomendar a los lectores que lo compren... Aunque no puedo ocultar cierta decepción tras leerlo y comprobar que sus autores realmente han visitado aquellos lugares que recomiendan. Bah.

---



El país de Jauja, Pieter Brueghel el Viejo, 1567.

---

### **Notas:**

(1) *Riallaro, the Archipelago of Exiles*, **Godfrey Sweven**

(2) *Ibíd.*

(3) *Los viajes de Gulliver*, **Jonathan Swift**

(4) *Le nouveau Gulliver*, **Abbé Pierre François Guyot Desfontaines**

(5) *Gargantúa y Pantagruel*, **François Rabelais**

(6) *Le Pays où l'on n'arrive jamais*, **André Dhôtel**

(7) *Die Inseln Der Weisheit*, **Alexander Moszkowski**

(8) *El informe de Brodie*, **Jorge Luis Borges**

(9) *Historia varia*, **Claudio Eliano**

(10) *Decamerón*, **Boccaccio**

(11) *Une Fantaisie du Docteur Ox*, **Julio Verne**

(12) *Viajes de Juan de Mandeville*, **anónimo**

- (13) *The Phantom Tollbooth*, **Norton Juster**
- (14) *Die Andere Seite*, **Alfred Kubin**
- (15) *Gargantúa y Pantagruel*, **François Rabelais**
- (16) *Mardi, and a Voyage Thither*, **Herman Melville**
- (17) *Hausa Superstitions and Customs*, **A. J. N. Tremearne**
- (18) *The Wise Men of Chelm*, **Samuel Tenenbaum**
- (19) *Le mammouth bleu*, **Luc Alberny**
- (20) *Les Bijoux indiscrets*, **Denis Diderot**
- (21) *Le Pays des trent-six mille volontés*, **André Maurois**
- (22) *Le Compère Mathieu ou les bigarrures de l'esprit humain*,  
**Abbé H. L. du Laurens**
- (23) *Voyage au Monde Vrai*, **Pierre Carlet de Chamblain de  
Marivaux**
- (24) *Viajes de Juan de Mandeville*, *anónimo*
- (25) *The Phantom Tollbooth*, **Norton Juster**
- (26) *Los viajes de Gulliver*, **Jonathan Swift**
- (27) *Rootabaga Stories*, **Carl Sandburg**
- (28) *Le aventure di Pinocchio*, **Carlo Collodi**

#### **Bibliografía destacada:**

*Los viajes de Gulliver*, **Jonathan Swift** (Ed. Valdemar)

*El viaje del profesor Caritat*, **Steven Lukes** (Ed. Tusquets)

*Las ciudades invisibles*, **Ítalo Calvino** (Ed. Siruela)

*Breve guía de lugares imaginarios*, **Alberto Manguel y Gianni  
Guadalupi** (Ed. Alianza)

*Geografía y viajes imaginarios*, varios autores (Ed. Electa)

