

## 1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Título: *Donde surgen las sombras*.  
Autor: David Lozano Garbala.  
Editorial: SM, colección Gran Angular.  
Lugar de edición: Madrid.  
Fecha de edición: 2006, 1ª edición.  
Páginas: 281.

## 2. EL AUTOR

### Datos biográficos

Nació en 1974 en Zaragoza. Estudió Derecho y durante un tiempo ejerció como abogado, trabajo al que renunció para dedicarse a escribir. Esta es su gran vocación, una actividad que actualmente simultanea con su trabajo como profesor de Secundaria.

Para más información, consúltese la página electrónica del propio autor: [www.davidlozano.net](http://www.davidlozano.net)

### Obras

*El último huésped*, Mira Editores, 1998.  
*La senda del ébano*, Mira Editores, 2001.  
*Donde surgen las sombras*, SM, Premio Gran Angular, 2006.

## 3. ANÁLISIS

### Género

Novela juvenil de misterio, intriga y terror.

### Temas

Quizá el tema principal de esta novela sea la reivindicación del valor de la amistad como móvil para enfrentarse al mundo de la maldad y la muerte. Hay en la obra muchas referencias al hecho de que los amigos de Álex continúan sus investigaciones y arriesgan sus vidas por la amistad que sienten hacia el amigo desaparecido. He aquí algunas alusiones a la importancia de la amistad en la vida de los jóvenes protagonistas: "...y en ese tiempo, de aquel traumático mundo, Gabriel descubría lo mucho que le importaba su amigo" (p. 16); "y es que fastidiaba decirlo, pero queríamos mucho a Álex" (p. 27).

En las antípodas, y desplegando sus mortales actividades en el submundo tétrico del alcantarillado de Zaragoza, se halla el mal y la muerte gobernadas por los miembros de una hermandad de criminales que convierten en juego de rol el sufrimiento real de los secuestrados.

Y frente al mal y el dolor, hay que destacar la búsqueda esperanzadora del bien, siempre contra el "enemigo al que asediaban con optimismo de soñadores" (p. 203).

## Argumento

0. Mientras el joven Álex se entretiene una noche con su juego de ordenador favorito, *Camelot*, recibe un mensaje de LOVECRAFT que le invita a que entre en una dirección concreta. El conocimiento que Álex tiene de este autor de terror hace que se sienta tentado (quien se lo envía lo firma como Lovecraft pero utiliza el *nick* de Tindalos). Álex está agotado, pero ha accedido a la página que le proponían, y ha visto imágenes tan desagradables que incluso ha vomitado. Exhausto, se inquieta cuando la luz se va y siente presencias a su alrededor, oye la puerta de su casa y descubre que no son sus padres.

1. Paralelamente, el mismo día en que Álex desapareció, su amigo Gabriel tuvo un terrible sueño, en el que era convocado por unas voces a acudir a una especie de cráter, donde podría ser devorado... (p.15). Gabriel no cree que su amigo haya desaparecido sin más, y decide ir a hablar con los padres de Álex y ver, de paso, la habitación de su amigo.

2. Gabriel cita a Mateo y a Lucía (que llega más tarde) en el lugar habitual del bosque donde solían reunirse. Gabriel les comentó que en cuatro minutos había recibido cinco llamadas de Álex, señal inequívoca de que éste necesitaba contactar con su amigo Gabriel ante un peligro inminente. Este hecho es prueba suficiente para que Gabriel sospeche que su desaparición no es una decisión personal. Acuerdan solicitar a Mateo que su padre interceda para que ellos puedan hablar con un inspector de policía, al que esperan confiar todas estas reflexiones.

3. Mientras ayuda a su padre a servir los desayunos en el bar, Gabriel recibe un mensaje de Álex, que acaba con una despedida suplicante: "Por favor, ayúdame" (p. 38). Al mismo tiempo, Mateo y Lucía se entrevistan con el inspector Garcés, quien les hace ver que necesita pruebas con más fundamento. Gabriel no asiste a la comisaría con sus amigos porque ha decidido ir en solitario al km. 22,5 de la autopista a Barcelona, donde le espera una sorpresa: en vez de encontrar a Álex, lo reciben unos siniestros personajes.

4. A través de una llamada trampa se convocó al arqueólogo Antonio Valls en un desolado paraje de viejas naves industriales. Se requería su presencia para ver los restos hallados en el transcurso de la realización de unas obras. Todo era mentira. Se asustó cuando oyó: "Doctor Valls, por aquí, le estamos esperando". La voz procedía del interior de un antiguo matadero. Valls, profesor titular de universidad que frisaba casi los setenta años, se encontró de repente en el interior de la nave. No podía volver atrás. Todo era penumbra a su alrededor. Una mano anónima que salió de una ventana le clavó un garfio en el cuello y lo condujo al interior oscuro. [A partir de este momento, las acciones se superponen. Al letal desenlace del profesor Valls se unen las pesquisas que Mateo y Lucía han obtenido en el cuarto de Álex, mientras Gabriel se enfrenta en solitario a la cita trampa de los sicarios de Álex].

En casa de Álex, Lucía y Mateo han descubierto que el historial de Internet del ordenador de su amigo ha sido borrado para que no se sepa en qué páginas había estado poco antes de su desaparición. Mientras la informática Lucía se emplea a fondo para reconstruir el acceso a las páginas que Álex había entrado, el narrador omnisciente traslada la acción al área de descanso de la autopista a Barcelona: Gabriel se dirige al encuentro con Álex. Paró el coche y, antes de bajar, tuvo un último reflejo de lucidez: alguien distinto de Álex había escrito el mensaje en el que le pedía ayuda porque éste nunca ponía comas en sus mensajes de texto. Salió cautamente del coche y caminó unos pocos pasos; de repente, las luces del vehículo se apagaron; iluminado por su linterna, Gabriel arremetió desesperado contra una sombra cuchicheante. Logró llegar al coche, las llaves estaban puestas, herido (un rasguño superficial

en el brazo) y conmocionado. Había perdido el móvil, la única prueba que podría esgrimir ante el inspector Garcés. Paralelamente, Mateo y Lucía llegan a la conclusión de que el ordenador de Álex ha sido modificado (han borrado el historial y los archivos temporales) para no dejar rastro del desaparecido. Los tres amigos sienten miedo y buscan apoyo en el inspector Garcés.

5. Gabriel, a pesar de su estado, decide encontrarse con sus amigos en el chalé de Mateo para ver cuál era la última dirección de Internet que visitó su amigo Álex. La madre de Gabriel le informa de que acaba de venir Raquel, la “novia” de Álex, para hacerle una visita, a su juicio, inoportuna. Al rato, Mateo, Lucía y Gabriel se proponen entrar en la maldita dirección. Pero dudan, saben que quizá sea un viaje sin retorno, de consecuencias imprevisibles. La amistad los mantiene unidos. Pulsan *enter*, y con la imprescindible ayuda de la informática Lucía, acceden a la página web. La calidad de la imagen les hace sospechar que se trata más bien de una fotografía de la realidad que de una imagen de la realidad virtual: están viendo una partida de un sangriento juego de terror en tiempo real, en directo. De repente, les aterroriza la idea de que desde el primer momento que han accedido a esa página han sido localizados y saben que irán a buscarlos. Mateo, conocido como *pijo* por sus gustos y su alto poder adquisitivo, cree haber reconocido a Álex debajo de una túnica recorriendo con su cojera unos tenebrosos túneles. De repente, un estridente ruido de cristales rotos en el chalé les recuerda que están en peligro. Al poco, mientras Mateo y Lucía huyen, unos hombres con guantes y pasamontañas negros reducen a Gabriel. Asustado, éste oyó las amenazas: “Olvidad a vuestro amigo...Olvidadlo todo... O nadie será capaz de identificar vuestros cadáveres” (p. 82).

6. Después del ataque de los “hombres sombra” los tres amigos se lamentan de que siguen sin tener pruebas evidentes que ofrecer al inspector Garcés. Gabriel perdió el móvil y los cristales rotos en el chalé de Mateo no convencen todavía al inspector. Paralelamente, y antes de que los tres amigos acudan a ver a Garcés, éste ha iniciado su propia investigación: trata de confirmar que los apagones que precedieron a las dos desapariciones no se debieron a fallos fortuitos, sino a la intervención de alguien muy experto en informática, que accedió a los ordenadores centrales de la compañía eléctrica.

Acto seguido se cuenta el asalto de los “hombres sombra” (luego sabremos que se trata de una hermandad de criminales que viven en los túneles de alcantarillado de Zaragoza). Se cuenta el asalto y asesinato por envenenamiento de Juan Balmes, el mayor experto municipal de la red de alcantarillado. Juan Balmes siempre quiso jubilarse porque aseguraba que en una zona concreta, en el subsuelo del Callejón de las Once Esquinas, cerca de la plaza de España, se oían gritos de dolor, como si estuvieran desollando a una persona. Su desaparición se atribuyó al suicidio propio de quien tiene alucinaciones esquizofrénicas. Además, hubo investigaciones, pero nunca se supo nada y el expediente fue archivado.

Ante Garcés, Mateo le confirma la identidad de la persona que aparece en el juego de ordenador (Álex). El inspector les cuenta las averiguaciones que ha realizado sobre los apagones y se compromete a reforzar la investigación si aparecen más datos. El descubrimiento a través del ordenador del propio inspector que en los últimos cinco años han desaparecido diez personas en idénticas circunstancias les sirve de acicate para seguir adelante.

7. Los tres amigos emprenden una nueva misión: hablar con conocidos y familiares de las personas desaparecidas. No sacan nada en claro. Sólo faltaba visitar a uno que vivía en la calle Mayor, el universitario Carlos Román, un joven introvertido que compartía piso con otros estudiantes. Y es Mar, una antigua amiga, quien les informa de todo. Al salir, se encontraban un poco desmoralizados, pero de nuevo la aguda observación de Gabriel abre una puerta al optimismo: éste descubre que las trapas del alcantarillado de la zona centro tienen un diseño diferente. Es una incógnita nueva que hay que

despejar. El interrogante queda aquí detenido porque el narrador se dispone a informar del asesinato de Ramón Alonso, un importante arquitecto que (como luego se sabrá) trabajó en un estudio sobre los subterráneos puentes romanos de Zaragoza. Los hombres sombra lo rodean en su casa, lo emborrachan y lo empujan desde el tercer piso simulando un nuevo suicidio.

8. Provistos de mochilas perfectamente equipadas, una madrugada los tres amigos van a realizar una excursión temeraria al reino de las tinieblas al que se accede a través de la red de alcantarillado de la zona centro. Se introducen por la trapa del Callejón de las Once Esquinas. Tras avanzar en la oscuridad, descubren unas grietas que dan acceso a... Una vez más se interrumpe la acción para intercalar datos nuevos sobre la investigación que Garcés está desarrollando. Éste acude a Ernesto Abad, responsable municipal en la red de alcantarillado, quien le informa de que hay dos redes: una que se construyó en el año 1890 y otra, tras la guerra civil. Su interés por saber más, le hace preguntar por Juan Balmes. Ernesto le confirma que Balmes antes de morir decía que escuchaba gritos de dolor en la zona centro. Su desaparición en extrañas circunstancias le permite establecer la siguiente conexión: las muertes de éste, del arqueólogo Valls y del arquitecto Alonso tienen algo que ver, ya que los tres conocen la red de túneles romanos de Zaragoza. Alguien tiene interés en que nada se sepa de ese lugar oculto...

Mientras tanto, los tres amigos recorren las galerías del alcantarillado, al tiempo que se manifiestan las primeras muestras de desánimo. De repente, como engullida por la oscuridad, Lucía desaparece, porque un individuo de túnica negra le tapó la boca y la arrastró por un túnel. Atravesó corredores y una puerta grande de madera. Astutamente, Lucía le propinó una patada en sus partes al gigante de negra túnica que le acompaña y huyó. Gabriel y Mateo siguen desorientados dentro del laberinto.

9. Mientras Lucía es de nuevo atrapada, y Gabriel y Mateo siguen desorientados, Garcés comienza a intranquilizarse porque no recibe llamadas de los jóvenes y porque tampoco puede contactar con ellos. Y para avanzar en su investigación acude a la universidad con el fin de recabar datos sobre los túneles romanos. Por su parte, Lucía reconoce espacios y personajes que antes había visto a través del ordenador. Se confirma su tesis de que el juego se basa en el sufrimiento real de las personas secuestradas. Es un juego de rol real. Mateo y Gabriel deciden seguir con prudencia a un individuo vestido con túnica negra; al final le golpearon para quitarle la llave. Ellos mismo se sorprendieron de la violencia con la que arremetieron con él, pero se trataba de una cuestión de supervivencia.

Por su parte, Garcés ha acudido a la universidad para visitar a Elena, la experta bibliotecaria de Geografía e Historia, con el propósito de recabar información sobre los túneles romanos. Nada encuentran. Pero al final, teclean el nombre de Caesaraugusta (topónimo de Zaragoza en tiempos de los romanos) y descubren un plano sobre los túneles. Pero no hay ningún ejemplar en la biblioteca ni ningún dato en el apartado de históricos del servicio de préstamos del ordenador de la biblioteca. Se diría que hay alguien interesado en destruir la información relacionada con esa realidad laberíntica.

10. Lucía es conducida a una celda, en cuyo interior sólo hay un colchón de espuma gastado y un agujero que hace las veces de letrina. Se sorprende cuando ve grabadas en una roca las iniciales de su amigo Alejandro Urbina Luzán (A.U.L. 8-10-2005). Lucía intenta no ceder a la desesperación. Ha descubierto que es capaz de comunicarse con golpecitos a la pared con su compañero de celda (cada golpe se corresponde con el orden de las letras del alfabeto). Uno de los sicarios de negro abre con ímpetu la puerta de su celda.

Mientras tanto, Mateo se ha disfrazado con la túnica negra de quien anteriormente habían golpeado, y Gabriel le sigue de cerca en la penumbra. Antes de abrir la puerta, se encuentran en el suelo la pulsera verde de Lucía.

Tras cruzar la puerta de madera, una cegadora luz los recibe. Advierten cámaras en el techo y se sienten derrotados, sin escapatoria posible.

El inspector Garcés, preocupado por la falta de noticias de los tres amigos, se dirige a casa de Aurora Blanco, la esposa del arquitecto Ramón Alonso. Ella le confirma que su marido ha muerto, y Garcés recibe un nuevo revés, aunque es consciente que las muertes de Balmés, Valls y Alonso no son fruto del azar, necesita saber quién las ha ordenado, es preciso conocer al “cuarto hombre”, la persona que presumiblemente les encargó un estudio-proyecto sobre los puentes romanos. Y por eso, le pregunta a Aurora Blanco: “¿Recuerda quién contrató a su marido para este proyecto?” (p. 199).

Lucía sigue presa en su celda. La visita que recibe es de un alto cargo de esa hermandad criminal; su capa más lujosa y la cadena sobre el pecho así lo denuncia. Dahmer, el nombre al que responde el individuo, le confirma que a ella y a sus amigos les espera una muerte lenta y dolorosa. Luego reanuda la sesión de golpecitos con el propósito de conocer quién era su vecino de celda, y descubre que se trata nada menos que de Álex. Su amigo seguía con vida.

Por su parte, Gabriel y Mateo estaban conmocionados porque en su peregrinaje desorientado por los túneles se han enfrentado con dos hombres de túnica negra, con el resultado de uno muerto y otro herido. Se trataba de una cuestión de supervivencia.

11. Garcés está atascado en sus investigaciones porque no puede saber quién ordenó la redacción del proyecto de los túneles, pero también está turbado porque sigue sin tener noticias de los jóvenes. Además, la llamada del padre de Gabriel para informarle de la desaparición de su hijo le sume en una honda preocupación.

Garcés recurre a su compañero, el inspector Ramos, para que le ayude en la búsqueda de los jóvenes. Éste acude a la zona centro, en concreto al Callejón de las Once Esquinas. Pero Garcés, encerrado en su despacho, ha establecido interesantes deducciones: ha descubierto que la novia de Javier Murillo, un muchacho desaparecido hace cinco años, es la misma que la novia actual de Álex. Raquel es la punta de un ovillo del que Garcés se dispone a tirar. En este sentido, Garcés se pregunta: “¿Acaso era ella el cabo que conducía a las potenciales víctimas a su perdición?” (p.216).

En los túneles, Mateo y Gabriel han utilizado la túnica negra del rehén y le han exigido que les acompañe hasta la salida, sin saber que se aproximan a una trampa mortal, que se concretará una vez atraviesen una puerta de madera con calaveras esculpidas.

Lucía, mientras tanto, es conducida por Dahmer a la sala central de ordenadores. El jefe le va suministrando información sobre las claves del juego y sobre la realidad de esa secta criminal, porque cree que Lucía se convertirá pronto en una víctima.

En la realidad exterior, Garcés interroga a Raquel y ve en ella a una joven fría e inteligente. Descubre que trabaja en un ciber, lugar ideal donde capta a los jóvenes que luego secuestran. Ella se muestra irónica y distinta, pero accede al interrogatorio de Garcés cuando éste le confirma que está implicada en la desaparición de Álex. Capta su atención un colgante que ella lleva al cuello: en él puede leerse la palabra *Obscuritas* y una guadaña que simboliza la muerte.

Argumentalmente, tras la “declaración” de Raquel, Garcés realiza una inquietante deducción: su compañero, el inspector Ramos, está colaborando con la red de *Obscuritas* al ocultar de modo reiterado información, pues archiva los expedientes de los jóvenes desaparecidos para confinarlos al olvido. Ramos y Raquel son cómplices, ya que trabajan para una organización criminal, en la que no se duda en sacrificar vidas con el fin de obtener beneficios a través de un juego de ordenador, que convierte en realidad virtual el dolor real de sus personajes.

12. Lucía se dispone a ver el juego que Dahmer ha preparado. En la sala de

ordenadores, la joven escucha aterrorizada las explicaciones que le facilita Dahmer. No se ha repuesto de lo que acaba de ver: un hambriento rottweiler ha destrozado al rehén que guiaba a Mateo y Gabriel, cuando se disponía a abrir la puerta de las calaveras. Los dos amigos salen corriendo mientras la fiera se entretiene con el rehén, a tiempo que intentan evitar los disparos que proceden de un individuo que ellos ignoran: se trata del inspector Ramos, quien se ha introducido en los túneles con el propósito de acabar con los jóvenes. Se oyen cuatro tiros, los utilizados por Ramos para librarse del ataque del rottweiler, aunque sale malherido.

Garcés, Julio (su ayudante informático) y Raquel, ésta esposada, acuden al domicilio de Ramos. El descubrimiento cierra perfectamente el caso: por un lado, en la casa del inspector Ramos encuentran el mismo colgante con la palabra *Obscuritas* y la guadaña que simboliza la muerte; y, por otro, concluye que el cerebro de todo era el empresario Arturo Ramos, tío del inspector Garcés.

Entre los túneles, y observados en todo momento por Dahmer y Lucía a través de las pantalla de ordenador, ven que Mateo está herido en un brazo y que Gabriel le hace un torniquete. Dahmer le dice a Lucía que no puede detener el juego y que sus amigos van directos a la muerte: sus clientes piden más carnaza en vivo, más sadismo. De repente, Mateo y Gabriel quedan atrapados en una sala. Cientos de ratas se aproximan hacia ellos, ratas que caen de la techumbre, ratas que los acorralan; entre los dos, subido uno encima de otro, consiguen coger una antorcha para mantener alejados a los roedores. La llegada del inspector Ramos con su ropa manchada de sangre tras el forcejeo con el perro atrajo hacia sí a los roedores, hasta que cubrieron todo su cuerpo; los chillidos del inspector fueron apagándose a medida que las ratas lo fueron devorando. Aprovechando el festín, Gabriel y Mateo huyeron desorientados, antorcha en mano, por los túneles.

El inspector Garcés acudió a casa de Arturo Ramos, en la calle Boggiero, en el centro de Zaragoza. Según el narrador, el edificio del arquitecto “era, en realidad, un templo erigido a la Muerte” (p. 255). La sorpresa surge cuando Dahmer es informado de que el inspector Garcés se encuentra en su casa. Descubrimos que estamos ante Arturo Ramos, el creador de esa organización criminal. En verdad Arturo Ramos y Dahmer son la misma persona: el centro de oraciones informáticas está debajo de la vivienda del conocido empresario. Por su parte, Lucía ha conseguido quedarse sola en la sala de ordenadores. La conversación entre Garcés y Arturo no avanza, pero al final el inspector advierte que el empresario también lleva el colgante con *Obscuritas* y la guadaña. Arturo era el cuarto el hombre.

Lucía ha conseguido acceder al ordenador central, y llama por megafonía a sus amigos. Estos dudan de si es cierto el saludo y la indicación de Lucía para que acudan en una determinada dirección en busca de la salida. Sospechan que no se trata de una trampa porque Lucía le dice a Gabriel que recuerde el beso que ella le dio. Saben que ya no se trata de ninguna trampa.

Paralelamente, Garcés se entrevista con Arturo. Éste se muestra amable e inteligente a la vez. De repente, mientras Garcés se acerca para ver el medallón, Arturo le lanza una cuchillada que le provoca una herida superficial. Garcés tiene las fuerzas suficientes para pronunciar la frase “hace calor” (contraseña para que los policías entraran en la vivienda en caso de peligro) y para disparar contra un hombre de túnica negra que intentaba matarle.

Desde el ordenador, Lucía dirigió a Mateo y Gabriel hacia la salida, hacia la libertad. Le quedaba ayudar a Álex y ajusticiar a Arturo. Y el juego seguía: un animal terrible, una bestia humana llamada Thor estaba frente a Arturo. Varios hachazos de Thor fueron suficientes para matar al empresario, pero antes Arturo se percató que todo era obra de Lucía, que estaba al frente de la sala de ordenadores.

13. La policía descendió masivamente al alcantarillado. Encontraron a Álex y a Lucía. Algunos hombres de túnica huyeron por los túneles. Más adelante, los

tres amigos visitaron a Garcés en el hospital. Álex se comprometió a asistir a un programa de rehabilitación psicológica. Los cuatros amigos surgieron, al fin, de las sombras hacia la luz.

## Personajes

► Sin lugar a dudas, los cuatro jóvenes son los personajes protagonistas. Aunque ellos se autodefinen por su forma de actuar y hablar, en ocasiones es el propio autor quien se encarga de plasmar sus cualidades más sobresalientes: “Curiosa unión la suya, teniendo en cuenta lo distintos que eran a pesar de tener todos la misma edad, cosecha del ochenta y siete: Gabriel, el camarero intelectual; Lucía, la informática repleta de energía; Mateo, el pijo vago, con un físico envidiable y una portentosa red de contactos. Y, claro, luego estaba Álex, el aventurero optimista. Vaya ‘patrulla’ de adultos recientes” (p. 21). Además, de ellos se realizan pequeñas descripciones físicas. De Lucía se resalta su melena pelirroja y su firme determinación por ir más allá; de Álex, su cojera que hasta el propio Mateo es capaz de reconocer a través del ordenador; de Gabriel, se resalta su inteligencia (“me gusta cómo funciona la cabeza de ese chico”, dice Garcés, p. 31) y su capacidad para razonar, así como ciertas carencias físicas que le impiden moverse con diligencia; de Mateo, aparte de su buen físico, queda patente su obsesión por la estética, aunque al final es uno de los personajes que contribuyen, impulsados por el valor de la amistad, a esclarecer la desaparición de su amigo y a dismantelar la red criminal.

► En el lado de los personajes adultos, sobresale el inspector Garcés. Demuestra una gran humanidad, es comprensivo, inteligente y eficaz. Desea ayudar a los jóvenes: “Traedme algo. Algo sólido. Y os ayudaré” (p. 37). Al final, emprende en solitario la búsqueda del “cuarto hombre”, el individuo que encargó el estudio para conocer la existencia de los túneles de Caesaraugusta. Garcés casi muere acuchillado en el cuello por el empresario Arturo Ramos. Es éste el principal responsable de la hermandad criminal que capta a jóvenes adictos a los ordenadores para convertirlos en personajes reales de un juego mortal. Arturo Ramos (hombre de elegante postura) es, en el subsuelo, el terrible Dahmer encapuchado de negro, un apodo con el que se conocía al Carnicero de Milwaukee. En los túneles viven algunos sicarios de oscuro y otros que están en las celdas dispuestos a morir.

Entre los colaboradores de la red de *Obscuritas* se encuentran Raquel, la pseudonovia de Álex, a quien se define como fría e inteligente. El narrador la describe así: “Observó los ojos grandes, el pelo rizado, el gesto algo hostil en un rostro bello” (p. 216). Y también desempeña un papel importante para la resolución de la historia el inspector Ramos, policía y colaborador de Garcés, que resulta ser sobrino de Arturo Ramos, y cuya misión es archivar los casos de desapariciones que se producen en la ciudad.

## Tiempo

El tiempo real de la historia se sitúa en el presente: se nombran marcas de ropa y de entidades bancarias, entre otras referencias a la actualidad. En concreto se habla de una ciudad (Zaragoza), en cuyo subsuelo habitan malignos y asesinos personajes. El tiempo narrativo dura una semana escasa, desde el momento en que los amigos del desaparecido Álex deciden emplearse plenamente en la búsqueda de su amigo. En la página 15 se afirma: “Catorce largos días habían transcurrido desde la inesperada marcha de Álex aquel ocho de octubre”.

## Espacio

Como consecuencia del planteamiento argumental, la novela se desarrolla en dos espacios antitéticos: por un lado, la *claridad* con sus sombras de la realidad; y, por otro, la *oscuridad* del subsuelo, del laberinto de túneles donde se juega a morir. El propio autor es muy explícito a la hora de situar la acción en esos espacios, pues está claro que la acción transcurre en Zaragoza (la realidad real) y en el mundo de las alcantarillas de la *Caesaraugusta* (la malévola realidad pseudovirtual, el “satánico laberinto”). En este sentido, son elocuentes las siguientes palabras: “Gabriel no pudo evitar recordar aquella creencia del pasado en virtud de la cual el Infierno se encontraba en las profundidades de la Tierra” (p.153).

### Perspectiva y estructura

La obra en su totalidad está contada en tercera persona por un narrador omnisciente, que, en pocas ocasiones, evidencia el pensamiento de algún personaje, fundamentalmente de Gabriel: “Qué te ocurre Álex. ¿Qué acontecimiento poderoso te ha forzado a cambiar de vida?” (p. 18).

Aunque de modo secundario, puede leerse fragmentos del diario de Gabriel, una perspectiva que también contribuye a atar cabos del argumento.

Hay, asimismo, un predominio de la narración sobre el diálogo, lo que ocasiona que muchas veces los personajes sean definidos por el autor-narrador más que por los diálogos y actuaciones de los propios protagonistas.

En cuanto a la estructura, la novela se divide en 13 capítulos en los que se narra linealmente la historia. Quizá haya que aludir al hecho de que el autor desarrolla en algunos capítulos acciones paralelas, con las que crea una mayor intensidad argumental hasta la resolución de las incógnitas planteadas.

### Lengua y estilo

El tratamiento estilístico de esta novela está presidido por una idea inicial muy clara: el lenguaje sencillo y el estilo ágil persiguen atrapar al lector. No hay, pues, dificultades ni una presencia de un estilo literario.

Sobresale, por otra parte, la presencia de expresiones que sugieren suspense y terror: el temor que siente Álex ante la presencia desconocida que entra en su cuarto (p. 13); el miedo inevitable de Arturo Valls cuando experimenta la presencia inexorable de la muerte en las naves industriales abandonadas; o el miedo que siente Ramón Alonso ante los seres de negro que se aproximan a él (p. 144). Y estas situaciones están literariamente muy eficazmente narradas.

Asimismo, conviene resaltar la presencia e importancia de vocablos pertenecientes a la jerga informática: “nick, usuario, contraseña, Chat, CPU, Windows, Word, Internet, programas...”. Las palabras perteneciente a la jerga juvenil tienen también una presencia algo escasa, aunque su misión es la de caracterizar a los personajes que las emplean: “mierda, mola, háblame en cristiano, la cosa está jodida, eres una máquina, tía”.

## 4. CUESTIONES DE COMPRENSIÓN LECTORA

1. Justifica el título de la novela.
2. Reflexiona sobre la importancia que la amistad tiene en la obra.
3. Intenta definir a los cuatro amigos. ¿Cómo son física y psicológicamente?
4. ¿Por qué crees que Gabriel guarda en silencio la información del mensaje que Álex le envía?
5. ¿Cómo definirías al inspector Garcés (véase p. 35)?
6. ¿Quiénes son y qué papel desempeñan en la novela el arqueólogo Antonio Valls, el experto en alcantarillado Juan Balmes y el arquitecto Ramón Alonso? ¿Cómo mueren asesinados?



7. ¿Qué descubren los tres amigos cuando entran en el ordenador para ver la página de la hermandad criminal de los hombres de túnica negra?
8. ¿Qué le sucedió a Gabriel cuando aparcó el coche en la zona de descanso para encontrar a Álex?
9. Mientras acceden, a través del ordenador, al laberinto donde viven los hombres de sombra, ¿a quién cree reconocer Mateo?
10. ¿Por qué razón desea jubilarse Juan Balmes? ¿Qué información vital le suministró a Garcés el empleado municipal Ernesto Abad?
11. Cuenta las peripecias que vivió Lucía desde que entró en el laberinto de los túneles hasta que se encontró al final de la novela con Álex.
12. Intenta resumir las andanzas de Mateo y Gabriel por los túneles. ¿Cómo se libraron de ser devorados por las ratas? ¿Qué les sucedió cuando, sin saberlo, les esperaba el rottweiler?
13. El inspector Ramos desempeña un papel importante en la novela. ¿Quién es, para quién trabaja de manera ilegal, a quiénes pretende matar, cómo muere?
14. ¿Quién era la persona que estaba en la celda contigua de Álex y cómo se comunicaba Lucía con ella?
15. ¿Qué descubre Garcés respecto a Raquel? ¿Quién era ésta en realidad?
16. ¿Qué hay en el colgante de Raquel? ¿Qué otros personajes lo poseen? ¿Y qué simboliza?
17. ¿Quién es, en verdad, Dahmer? ¿Quién es el cuarto hombre? ¿Quién es Arturo Ramos?
18. Cuenta la entrevista que Garcés tuvo con Arturo Ramos y las consecuencias que de ella se derivaron. ¿Qué le hizo Arturo al inspector Garcés?
19. ¿Cómo actuó Lucía cuando astutamente se quedó sola en la sala central de ordenadores?
20. ¿Quién era Thor y qué hizo?
21. Aunque se habla reiteradamente de la amistad como móvil que une a los tres jóvenes protagonistas de esta novela, ¿te parece creíble que estén dispuestos a arriesgar sus propias vidas para salvar a su amigo Álex?

## 5. CITA (S) Y REFLEXIONA

A partir de los textos que se proponen, redacta en unas cinco líneas tu opinión sobre el contenido que se expresa en ellos. Si se exponen ideas antagónicas, convendría hacer un debate.

P. 63: “Uno ignora su propia fuerza interior hasta que la pone a prueba”.

P. 122: “No puede establecerse la rutina después de la desaparición de alguien querido”.

P. 201: “Muy pronto. Uno a uno --la voz del individuo adquiriría ahora una inflexión tan dramática que casi resultaba teatral--, todos os arrepentiréis de haber cruzado el umbral que separa la luz de la oscuridad. Y descubriréis lo lenta que puede resultar la muerte. Aprenderéis a desearla, la llamaréis a gritos. Aunque aquí ni siquiera la muerte puede oírlos”.

## 6. VOCABULARIO

Como indica el propio título, hay abundante léxico que se utiliza para explicar ese mundo de tinieblas. Se trataría de organizar un campo semántico concerniente a lo “lúgubre” y al “dolor”; incluye, entre otras, “mundo tétrico”, “sicarios de lo oscuro”, “hermandad criminal”, “feo muñón”... Por otra parte, recuerda palabras que incidan en la “claridad” y en la “luz”.

Campo semántico: OSCURIDAD	Campo semántico: LUZ

Asimismo, incorpora a tu diccionario en soporte informático aquellas palabras cuyo significado desconozcas. Sigue el tipo de tabla que te propongo (es sólo un ejemplo) para que con la lectura de libros sucesivos puedas enriquecer tu caudal léxico:

A	
Amilanarse	Asustarse...
B	
C	
Cerciorarse	Asegurarse...

## 7. TALLER DE CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

► El juego que manejan los jóvenes amigos se conoce con el nombre de *Camelot*. Documentate sobre este personaje artúrico y medieval. Ten en cuenta, no obstante, estos datos básicos: “Camelot es el nombre de la fortaleza del legendario Rey Arturo, desde donde libró muchas de las batallas que jalonaron su vida. Su situación concreta se desconoce actualmente y podría ser una provincia romano-británica ficticia de la Bretaña postromana. La ciudad fue mencionada por vez primera en el poema *Lancelot, el Caballero de la Carreta* de Chrétien de Troyes”.

► En la página 105, se establece una relación entre la vida terrorífica que viven los personajes adolescentes y la realidad de Teseo en el laberinto. Documentate sobre este mito.

► Imagínate la red de túneles romanos y dibuja un plano, en el que se nombre cada túnel y se sepa con claridad en qué salas y celdas entran y salen los personajes. Sería un mapa muy útil para utilizarlo durante la lectura.

► Escribe en una extensión que no exceda las quince líneas una redacción con el título: “Nada bueno se oculta en la oscuridad” (p. 61).

► Debate acerca de si es creíble que, en nombre de la amistad, los amigos de Álex estén dispuestos a descender a la red de alcantarillado para encontrar a su amigo. Lee la página 126: “Todos sabían cuál era la auténtica razón de aquellas prisas: si se lo pensaban dos veces, no bajarían. Era como el *puenting*: había que lanzarse sin dar tiempo a que la mente procesase lo que proponía hacer. El miedo anulaba la voluntad”.

► Escribe un correo al autor en el que le digas tu opinión sobre la novela. Explica los aspectos que, a tu juicio, son los más destacados. Asimismo, visita

la página electrónica de David Lozano para conocer otros aspectos de la personalidad creadora de este autor.

## 8. OTRAS CUESTIONES

### Opinión

Novela muy recomendable para jóvenes lectores. Quizá el aspecto más sobresaliente sea la destreza que demuestra el autor para dosificar el desarrollo argumental, con acciones paralelas contadas linealmente. El acierto también radica en la novedad de la historia: desapariciones, juegos de rol, informática y el terror siempre amenazante.

---

[Guía realizada por Julián Montesinos Ruiz]