



# La Puerta Secreta

Edward Page Mitchell /  
Herbert George Wells / Anton Chéjov /  
Wardon Allan Curtis  
Ilustraciones ~ Fabián Mezquita

Cuentos con-ciencia



**COLECCIÓN** La puerta secreta  
**REALIZACIÓN:** Letra Impresa  
**AUTORES:** Edward Page Mitchell, Herbert George Wells,  
Wardon Allan Curtis, Anton Chéjov  
**ADAPTACIÓN:** Elsa Pizzi  
**EDICIÓN:** Elsa Pizzi  
**DISEÑO:** Gaby Falgione **COMUNICACIÓN VISUAL**  
**ILUSTRACIONES:** Fabián Mezquita

Wells, George

Cuentos con-ciencia / George Wells ; Wardon Allan Curtis ; Anton Chéjov ; adaptado por Elsa Pizzi. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Letra Impresa Grupo Editor, 2021.

Libro digital, EPUB

Archivo Digital: online

ISBN 978-987-8933-19-1

1. Cuentos de Ciencia Ficción. I. Curtis, Wardon Allan. II. Chéjov, Anton. III. Pizzi, Elsa, adapt. IV. Título.  
CDD 863

>© Letra Impresa Grupo Editor, 2021

Guamini 5007, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Teléfono: +54-11-7501-1267 Whatsapp +54-911-3056-9533

contacto@letraimpresa.com.ar

www.letraimpresa.com.ar

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida la reproducción parcial o total, el registro o la transmisión por un sistema de recuperación de información en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa y escrita de la editorial.

## LA PUERTA SECRETAS

Esta colección se llama **La puerta secreta** y queremos invitarlos a abrirla.

Una puerta entreabierta siempre despierta curiosidad. Y más aún si se trata de una puerta secreta: el misterio hará que la curiosidad se multiplique.

Ustedes saben lo necesario para encontrar la puerta y para usar la llave que la abre. Con ella podrán conocer muchas historias, algunas divertidas, otras inquietantes, largas y cortas, antiguas o muy recientes. Cada una encierra un mundo desconocido dispuesto a mostrarse a los ojos inquietos.

Con espíritu aventurero, van a recorrer cada página como si fuera un camino, un reino, u órbitas estelares. Encontrarán, a primera vista, lo que se dice en ellas. Más adelante, descubrirán lo que no es tan evidente, aquellos “secretos” que, si son develados, vuelven más interesantes las historias.

Y por último, hallarán la puerta que le abre paso a la imaginación. Dejarla volar, luego atraparla, crear nuevas historias, representar escenas, y mucho, mucho más es el desafío que les proponemos.

Entonces, a leer se ha dicho, con mente abierta, y siempre dispuestos a jugar el juego.



## LA LLAVE MAESTRA

La escena muestra una nave espacial donde seres de distintas galaxias conviven y luchan contra enemigos que quieren dominar el Universo. Guiados por supercomputadoras, saltan al hiperespacio y se trasladan hasta los límites de lo conocido. En otra, se ven robots haciendo los trabajos peligrosos o desa-gradables que los humanos ya no realizan. Algunos, más capacitados, son los indispensables colaboradores de sus jefes, los hombres.

En una tercera escena, el experimento sale mal: la criatura se vuelve agresiva y mata a su creador. Y en la cuarta, el conflicto se produce con seres que tienen habilidades extraordinarias: telepatía o telequinesis, o con los que dominan el espacio-tiempo o con los que vuelan.

No les resultan extrañas estas escenas, ¿verdad? Parecen extraídas de películas como *La guerra de las galaxias*, *Hombres de negro*, *Marte ataca*, *La guerra de los mundos*, *Matrix* y tantas más. O quizás pertenezcan a series de TV como *Viaje a las estrellas*, *Los expedientes secretos X*, *Los 4400*, *Héroes*, *Stargate SG-1*. A esta lista incompleta podríamos agregar *Superman*, *El hombre araña* o *Los cuatro fantásticos*, basadas en historietas. O series animadas como *Las chicas superpoderosas* y *Ben 10: Fuerza alienígena*, o el videojuego desarrollado a partir de este último, u otros: *Halo*, *Prototype*, *Apocrypha*, *Mass Effect*.

¿Qué tienen en común las escenas, las películas, las historietas y los videojuegos? Que presentan un mundo en el que la imaginación de sus creadores nos lleva a lugares alejados o inexistentes, poblados de seres extraños, amigables y no tanto, con máquinas que ayudan o atacan...: el mundo de la ciencia ficción, en el que los avances de la ciencia y la tecnología nos permiten vivir aventuras increíbles.

Pero este mundo tan extraordinario nació hace muchísimos años, en los libros, cuando la gente leía para entretenerse; cuando el cine apenas estaba naciendo y ni la televisión, ni las computadoras existían; cuando hasta el teléfono era un lujo para unos pocos privilegiados. Por ejemplo, *La guerra de los mundos*, que ustedes quizás conozcan por la película o por el video-juego, originalmente es una novela de H.G. Wells, publicada en 1898. Sí, hace ya muchos años que estas historias nos asombran y, aunque hoy manejamos con

naturalidad aparatos cada vez más sofisticados, no dejamos de admirar la fantasía de los primeros autores de este género, que fueron capaces de imaginar sucesos imposibles en su tiempo... y también en el nuestro.

Prepárense para asombrarse con estos cuentos en los que la ciencia juega un papel importantísimo y a disfrutar de las increíbles historias. ¿Están listos?

# CUENTOS CON-CIENCIA

VERSIÓN

Elsa Pizzi



ILUSTRACIONES

Fabián Mezquita





## EL HOMBRE MÁS CAPAZ DEL MUNDO

Basado en el cuento del mismo nombre  
de Edward Page Mitchell

El señor Fisher, un rico caballero estadounidense, fue a pasar las vacaciones de verano en Baden-Baden. Esta ciudad de Alemania era la preferida por la aristocracia europea para descansar. Cuando llegó al hotel, acompañado por su esposa, se registró como "Profesor Doctor Fisher", aunque no era ni médico ni profesor universitario. Lo hizo para no parecer inferior a los otros pasajeros, que eran todos nobles. Y pensó que esa pequeña mentira no tendría consecuencias.

Una tarde, Fisher estaba contemplando el agua desde uno de los puentecitos que atravesaban el diminuto río Oosbach, cuando el portero del hotel donde se alojaba se le acercó corriendo y le gritó:

—¡Herr Doktor Professor! Le ruego que me perdone, pero Su Alteza, el Barón Savitch, sufrió un terrible ataque y corre peligro de muerte.

En vano Fisher trató de decirle que él no era médico y que la única ciencia que conocía era la del póquer. El portero ni siquiera lo escuchó y prácticamente lo empujó hacia el hotel.

Al llegar a la puerta del cuarto del Barón, un criado salió rápidamente a recibirlo. Nuevamente Fisher intentó aclarar su situación, pero el criado no lo dejó hablar y le dijo:

—¡Herr Doktor Professor, ayude a mi señor, se lo ruego! Agoniza y no podemos ubicar a su médico personal, el doctor Kässer. ¡Le suplico que no pierda tiempo en palabras inútiles y que corra junto a su lecho!

Fisher se sintió acorralado y siguió al criado. El Barón Savitch yacía sobre la cama, con el cuerpo doblado por el sufrimiento. Una mueca de dolor le

deformaba la cara y un escalofrío sacudía sus miembros.

—¿Puede curarlo, *Monsieur*? —murmuró el sirviente, aterrorizado.

—Tal vez —respondió Fisher secamente.

De inmediato redactó una nota para su esposa y le pidió al botones del hotel que se la llevara. El muchacho regresó con gran rapidez, trayendo una botella negra y un vaso. Fisher la tomó solemnemente, como si se tratara de una potente medicina y no de whisky (que era lo que en realidad contenía), y le comentó al criado:

—Todavía hay esperanzas de salvar al Barón.

Vertió la mitad del precioso líquido en el vaso y se lo dio al paciente. Pocos minutos más tarde, el Barón se incorporaba con una mirada de satisfacción.

Entonces Fisher lo observó detenidamente. Se trataba de un hombre joven, de unos treinta y cinco años, muy apuesto. Pero su cabeza resultaba muy peculiar: en su parte superior, era perfectamente redonda, es decir, el semicírculo frontal parecía igual al posterior. Y esta redondez se hacía más notable porque carecía de cabellos y porque estaba cubierta por un casquete de seda negra muy ceñido al cráneo. Fisher vio que una peluca colgaba de uno de los barrotes de la cama y se dio cuenta de que el Barón la usaba para ocultar su rara cabeza.

Cuando Savitch se recuperó lo suficiente como para reconocer la presencia de un desconocido, saludó a Fisher con una cortés reverencia.

—¿Cómo se siente ahora? —le preguntó el supuesto médico.

—Mucho mejor, gracias a usted —contestó el Barón con una voz encantadora. Y agregó, apretándose la frente con la mano—: Aunque aún estoy débil.

De pronto, se puso blanco como la nieve, comenzó a sacudirse con tremendas convulsiones y, señalando la parte superior de su cabeza, murmuró:

—Hay algo que anda mal... aquí.

—Pero, yo no soy... —tartamudeó Fisher.

—No diga una sola palabra —ordenó el Barón—. Actúe sin demora. ¡Desatornille esta parte de mi cabeza!

Savitch se arrancó el casquete de seda y lo tiró a un costado. Fisher se quedó helado: el casquete ocultaba que la parte superior de la cabeza de Savitch era una cúpula de plata pulida.

—¡Desatornillela! —repitió Savitch.

Muy a su pesar, Fisher colocó sus manos sobre el cráneo de plata y ejerció una ligera fuerza hacia la izquierda. La cúpula cedió, girando suave y