

# Safari Imaginario

*Incluye el anexo  
"Bichos del microcosmos"*



**Luis Fernando Escalona**

Copyright© 2021, by Luis Fernando Escalona.

Foto de cubierta: Luis Fernando Escalona.

Diseño de portada: Luis Fernando Escalona y Paulina Quiroz.

Publicado por Ala de Avispa Editores, 2022.

Este libro no podrá ser reproducido  
ni total ni parcialmente por ningún medio,  
sin previo permiso escrito del autor.

Todos los derechos reservados.

[www.aladeavispa.com](http://www.aladeavispa.com)



*“¿Por qué no pensarán los hombres como los animales?”.*

**La Pantera Rosa.**

## INICIA EL RECORRIDO

Estimado explorador: sea usted bienvenido a la aventura más original del planeta: el zoológico de la imaginación. Esta innovadora expedición está inspirada en obras como *El libro de los seres imaginarios* de Jorge Luis Borges, *Los animales prodigiosos* o *El bosque de los prodigios*, ambos de René Avilés Fabila; incluso, podríamos pensar en *El origen de las especies*, de Darwin. El objetivo es invitarle a imaginar; para tal propósito, se ha incluido una serie de ejercicios didácticos con cada uno de los fabulosos animales que verá a continuación. Para poder iniciar el recorrido, deberá resolver lo siguiente:

Encuentre el origen de las especies  
y dibuje un animal prodigioso.

## EL AVE FÉNIX

Se dice que era un ave cuyo plumaje iba del rojo al amarillo. Sus garras eran fuertes y según la mitología, se le encontraba en la región del Oriente Medio, donde competía con las estrellas en cuanto a su duración de existencia. Se dice que cuando Adán y Eva fueron expulsados del Paraíso, surgió una chispa de la espada del ángel que los desterró, la cual, prendió fuego al nido del Fénix. Sin embargo, como el Ave Fénix se había negado a probar la manzana del árbol prohibido, fue bendecida con varios dones, entre ellos, la inmortalidad, renaciendo de sus propias cenizas. Así, cuando le llegaba la hora de morir, hacía un nido con hierbas especiales, donde ponía un único huevo. Entonces, el Fénix se quemaba por completo y al quedar reducido a cenizas, rompía el cascarón y regresaba a la vida, con un plumaje más hermoso que antes.

Viaje a la región del Oriente Medio  
y dibuje al Ave Fénix compitiendo con las estrellas.

## EL MINOTAURO

De nombre Asterión, el Minotauro era un monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro que vivía encerrado en el laberinto de Creta. Había sido concebido entre Parsifae y Poseidón disfrazado de toro. Murió a manos de Teseo, el héroe griego, ayudado por la joven Ariadna, quien le brindó el extremo de un hilo muy largo para que pudiera volver a la entrada del laberinto. El Minotauro ha sobrevivido gracias a la Literatura, los juegos de rol y el cine. Se dice que tiene relación directa con el relato *La bella y la bestia* e incluso ha tomado fuerza gracias al poder de la animación digital.

Cuando salga del laberinto,  
dibuje el poder de la animación digital.

## EL CENTAURO

Los centauros eran una raza de seres con el torso y la cabeza de humano, y el cuerpo de caballo. Las femeninas recibían el nombre de centáurides. Se consideraba a Ixión como un gran ancestro directo. Las luchas entre los hombres y los centauros representaban la guerra entre la civilización y los pueblos bárbaros. En general, se les consideraba como seres salvajes, esclavos de sus pasiones, grandes astrólogos y aficionados de la adivinación. Sin embargo, existían dos centauros que eran la excepción: Folo y Quirón, quienes eran sabios y amables. Otro centauro de gran importancia en la mitología era Neso, quien raptó a la prometida de Heracles: Dejanira. Dicha escena inspiró al escultor flamenco Giambologna, con espléndidas oportunidades de concebir composiciones de violenta interacción. Se especula que los centauros son productos de la reacción en una determinada cultura que no conocía la equitación. A los ojos del ignorante primerizo, los jinetes bárbaros parecían mitad hombre mitad caballo.

Visite alguna determinada cultura  
y mencione tres espléndidas oportunidades  
de concebir composiciones de violenta interacción.

## EL CANCERBERO

Era el perro guardián del Hades, un monstruo de tres cabezas y con una serpiente en lugar de cola. Vigilaba la entrada del mundo de los muertos y se aseguraba de que ninguno de ellos saliera ni de que los vivos entraran. Se le relaciona con Garm, el perro ensangrentado de la mitología escandinava. Can Cerbero aparece en las doce tareas de Hércules, quien debía luchar contra el monstruo para salvar a Teseo. Existen varias versiones sobre su captura; una es que Orfeo usó su música para dormirle. Otra es que Hermes usó agua del río Lete y en la mitología romana, Eneas lo durmió usando tortas de miel con droga.

Viaje a la entrada del mundo de los muertos  
y dibuje la música para dormir.

**NOTA IMPORTANTE:**

No cruce el umbral.



## MEDUSA

Hay versiones que muestran a Medusa como un monstruo; otras afirman que era una mujer muy bella y que, por envidia de Atenea, fue castigada convirtiéndose en piedra a todo aquel que osara mirarla. Se cree que era la única mortal de las tres gorgonas (Medusa, Esteno y Euriale), que eran monstruos despiadados con cabelleras de serpientes venenosas. Medusa fue decapitada por Perseo y de su sangre brotó su descendencia: Pegaso, el caballo alado y Crisaor, el gigante. Perseo usó la cabeza de Medusa para salvar a Andrómeda y la ofreció a Atenea, quien la colocó en su escudo.

Cuando llegue a la galaxia de Andrómeda,  
explique qué tipo de serpientes eran los cabellos de Medusa.

## LA HIDRA

En el lago de Lerna, habitaba la Hidra, que era un monstruo acuático con forma de serpiente. Tenía tres cabezas y cada vez que se le cortaba una, salían otras tres. En una de las doce tareas, Hércules la asesinó. En una de las versiones se dice que el héroe fue ayudado por su sobrino Yolao. Así, mientras Hércules cortaba una de las cabezas de la Hidra, Yolao quemaba el muñón del cuello para evitar que crecieran otras tantas cabezas. Al final, Hércules tomó la única cabeza inmortal y la enterró bajo una gran roca. Después, mojó sus flechas con la sangre venenosa de la Hidra y completó su segundo trabajo.

Deténgase en la orilla del lago  
y dibuje la única cabeza inmortal.

## EL UNICORNIO

Se le representaba usualmente como un hermoso caballo con un cuerno en la frente. Se decía que su cuerno podía purificar las aguas contaminadas para volverlas potables. Según el médico e historiador griego Ctesias, quien exploró la India, describió al animal con la apariencia de un caballo; la cabeza era púrpura y los ojos de un intenso color azul. Su cuerno era negro con la punta roja y la base blanca, y tenía propiedades medicinales que ayudaban a sanar problemas estomacales, epilépticos y envenenamientos. Era un animal solitario pero agresivo, por lo que resultaba difícil de cazar. Los nobles de la antigüedad pagaban cantidades astronómicas por los remedios que proporcionaba el cuerno contra la muerte. Ante el asombro y descubrimiento de un nuevo animal, la descripción podría adjudicársele al rinoceronte de la India.

Mencione con cuáles números  
podría formar cifras astronómicas.

## EL PEGASO

El caballo blanco y alado, Pegaso, nació de la sangre derramada por la cabeza de Medusa cuando Perseo la cortó. Se dice que cuando vuela, mueve las patas como si en realidad estuviese corriendo a lo largo de los cuatro vientos. Belerofonte consigue montar a Pegaso y lo obliga a ascender hasta el Olimpo para convertirse en un dios, pero Zeus envió a un mosquito para que picara el lomo de Pegaso y cayeran hasta el vacío. Pegaso es uno de los equinos más célebres de la Literatura, junto con el Unicornio, el caballo de Don Quijote, Rocinante, y el caballo de Troya.

Corra a lo largo de los cuatro vientos  
y dibújese cayendo hasta el vacío.

## LA SIRENA

En su forma original, las sirenas eran seres híbridos de mujer y ave, aunque la representación más común es la de una mujer joven con cola de pez. Su voz era prodigiosa y bella, y se cree que encantaban a los navegantes para hundir sus barcos. Se dice en la leyenda de Jasón y los Argonautas, que los marineros habían sido hechizados por la voz de las sirenas, pero se salvaron gracias a la habilidad de Jasón. Derrotadas, las sirenas se convirtieron en piedra y su canto dejó de existir.

Deténgase en medio del mar  
y argumente en qué nota musical está afinado  
el Canto de las Sirenas.

## LA REINA DE LAS FOCAS

Sedna es el espíritu marino que vive en el fondo del mar, en una región llamada Adliden, donde llegan las almas de los muertos para ser enjuiciadas. Es la creadora de todos los animales marinos. Se muestra hostil a los seres humanos cuando actúan de manera maligna; les envía mal tiempo, fracaso en la caza y enfermedades. Su mito proviene del pueblo Inuit, perteneciente a los esquimales y no es muy conocido en Occidente. Cuenta la leyenda que, en una isla lejana, una hermosa joven vivía con su padre viudo. Cuando tuvo la edad suficiente, todos los hombres quisieron desposarla, pero ella no quería a ninguno de ellos. Un buen día, vio en el horizonte un barco, cuyo capitán, un apuesto extranjero, la sedujo y se marchó con ella. Se dice que, en realidad, era un hechicero o un ave mágica disfrazada de capitán humano. El padre se enteró de que su hija sufría los maltratos del ave. Cuando huyó, el ave se enfureció y ordenó al mar que se abriera en una tempestad. Atemorizado, el padre comprendió que era el mar quien la reclamaba. Entonces la arrojó al agua. Ella intentó aferrarse al barco y el padre le cortó los dedos, que fueron convirtiéndose en morsas, focas, ballenas y diversos animales marinos. El océano calmó su furia y desde entonces, Sedna reside en el fondo, como la diosa del mar.

Cuando tenga la edad suficiente,  
dibuje la furia del mar.

## FÉNIRIS

En la mitología nórdica, nacieron tres monstruos de Loki y Angrboda: la diosa de la muerte, Hel; la serpiente gigante Jörmungandr; y el gran lobo, Fenrir, también llamado Fénris. Ante la impotencia de los dioses de Asgaard para controlar a la bestia, pidieron a los enanos una cadena irrompible para dominarla. Fenrir reaparece en el Ragnarok, donde mata a Odín, pero será Vidar quien termine con el lobo.

Compre una cadena irrompible  
y dibuje la impotencia de los dioses.

## LA ESFINGE

En la mitología griega, la Esfinge era un demonio de mala suerte y destrucción, representada con rostro de mujer, cuerpo de león y alas de ave. Se cree que la Esfinge propuso al rey de Tebas que si alguien resolvía uno de sus enigmas, se marcharía para siempre, pero mientras tanto, seguiría matando a cuanto ser se cruzara en su camino. Se dice que fue Edipo quien resolvió el misterio. Como recompensa, se casó con la reina Yocasta, su verdadera madre. El acertijo era más o menos así: “¿Qué ser provisto de voz es de cuatro patas, de dos y de tres?”. La respuesta era muy sencilla: el hombre, que cuando es bebé anda en cuatro patas, cuando crece en dos y cuando es anciano y se apoya de un bastón, tres. Al final, la Esfinge se arrojó desde su monte hacia el vacío para encontrar la muerte en algún lugar de Tebas.

Suba al monte  
y dibuje la muerte en algún lugar de Tebas.



## LEUCROTA

Es un mamífero mitológico que tiene gran parecido con las hienas. Parece tener su origen en Etiopía o India y llegó a occidente por los trabajos de Ctesias. Se le representa comúnmente como una criatura híbrida del tamaño de un asno, cabeza de caballo o tejón, cuello y patas delanteras de león, cuartos traseros de ciervo y una columna vertebral muy fuerte; tenía cuernos y se dice que nunca cerraba los ojos. Lo que más llamaba la atención era su larga boca que se extendía de oreja a oreja, sin dientes; sólo un hueso único e irrompible. Imitaba los sonidos de la voz humana, lo cual, hacía creer que atraía a los humanos a sus escondites en el bosque. Así, cuando los hombres llegaban a la distancia adecuada, los atacaba por la espalda y se dice que también desenterraba cuerpos de difuntos. Se le ha relacionado con la hiena por su capacidad de emitir ruidos similares a la voz humana, como su famosa risa, además de su inteligencia y sagacidad.

Ría como hiena  
y dibuje los sonidos de la voz humana.

## LOS CRONOPIOS

Son personajes de una serie de cuentos escritos por Julio Cortázar. Junto con los famas y las esperanzas integran el mundo. Cortázar afirmó que la palabra no tiene relación con el concepto tiempo (por el prefijo “crono”), sino que la concibió como resultado de una visión fantástica de pequeños globos verdes, flotando en el teatro semi-vacío donde se encontraba. El escritor argentino evita dar una descripción física de los cronopios y se refiere a ellos como “seres verdes y húmedos”. En general, son presentados como creaturas ingenuas, idealistas, desordenadas, sensibles y poco convencionales, en claro contraste con los famas, que son rígidos, organizados y sentenciosos; y las esperanzas: simples, indolentes, ignorantes y aburridas. A grandes rasgos, se pueden considerar como símbolos de las clases alta, media y baja.

Flote en un teatro semi-vacío  
y dibuje grandes rasgos.

## UN ANIMAL SOÑADO POR ESCALONA

Me encontraba en esa casa, parecida a un laberinto que se expande sobre sí mismo. El sótano, como una enorme fosa, era tan grande que le daba la vuelta al infinito. Las criaturas habitaban ahí. El lugar era como una especie de gruta azul verdosa con pequeñas lagunas, hechas del agua que se filtraba de arriba. Esta criatura se siente invadida si bajas a visitarla; es agresiva y su piel tiene una sustancia extraña que se quema al contacto con la piel. Es tan rápida que difícilmente podrás encontrar un lugar para esconderte; su mordida es mil veces más fuerte que la de un tiburón. Este reptil tiene cuatro patas y su cola es extensa. Es de color verde con ligeros destellos amarillos. Sus patas delanteras están provistas de garras que le ayudan a despedazar a su presa. Su cara es alargada, como la de que aquellos raptos del pasado, y tiene agudos y filosos dientes alineados de manera perfecta. Sus ojos son dorados, ideales para que habite el fuego en su interior.

Dé la vuelta al infinito  
y dibuje el contacto con la piel.

## ACHO, EL BILIBRAMBO

Es una especie de mapache, con el cuello largo y los ojos amarillos, muy inquietos. Aparece en *La Torre Oscura*, novela escrita por Stephen King. En su andar por el Camino del Haz, Roland, Eddie, Susannah y Jake, encuentran un bilibrambo perdido, al cual rescatan gracias a la insistencia de Jake. Sus ladridos son casi como palabras articuladas. En algún momento de la historia, Jake le dice en inglés: "Come on, Boy", a lo que el bichito responde con un ladrido que suena como "Oy". La traducción sería: "Vamos, Muchacho", y la respuesta del pequeño animal es "Acho". Esas palabras, una para el inglés y otra para el español, se convertirían en su nombre. Es valiente, cariñoso y leal. El escritor Luis Fernando Escalona lo tomó prestado para que acompañara al protagonista de su novela *La comedia de Dante*. Luego lo devolvió y le dio las gracias, como solían hacer los pistoleros.

Suba a lo alto de la torre  
y dibuje la insistencia de Jake.

## EL KRAKEN

Pertenece a la mitología escandinava y se representa como un pulpo o calamar gigantesco. Cuentan que cuando dormía, parecía una isla donde los navegantes desembarcaban, encontrando una muerte terrible. Se le ha relacionado directamente con Leviatán, Tiamat y hasta con Cthulhu, el monstruo marino de Lovecraft. La terrible alusión de que Cthulhu se encuentra “muerto pero soñando” hace estremecer, ya que algún día regresaría para destruir el mundo.

Cuando se encuentre bajo el mar,  
dibuje al Kraken muerto pero soñando.

## EL DRAGÓN

Es un animal fabuloso que aparece en varios mitos a lo largo y ancho del mundo, y sin duda alguna, ha sido elemento clásico de la Literatura Fantástica. Hay muchas versiones que se parecen entre sí dentro de la mitología, pero la más común es la del dragón chino. Es un ser con gran sabiduría y tiene relevancia espiritual. Se le representa como una enorme serpiente, con cuatro patas llenas de garras y, en algunas ocasiones, hasta con cuernos y escamas. Esta representación ha sido recreada en la Literatura. No es raro encontrarse dragones que escupan fuego o hielo de las fauces. Se le relacionó en algún momento con los dinosaurios debido a los extraños hallazgos arqueológicos que se han hecho en los últimos siglos.

Después de realizar un hallazgo arqueológico:

1. Dibuje al dragón con gran sabiduría.
2. Dibuje, con gran sabiduría, al dragón.
3. Dibuje la gran sabiduría del dragón.

## LOS DINOSAURIOS

Han asombrado a miles de personas y han sido recreados en la Literatura, el cine y los cómics. Un ejemplo de ello es el fabuloso cuento de Augusto Monterroso, que, para muchos, es el cuento más breve de la Historia: “Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí”. Un hecho que genera el interés de chicos y grandes es el que se refiere a la extinción de los dinosaurios, que está lleno de hipótesis. Una de ellas, bien conocida por la mayoría, es la del enorme asteroide que chocó con la Tierra, hundiéndola en una especie de invierno nuclear que acabó con la vida animal y vegetal en el planeta.

Según el cuento de Monterroso:

- a) Quién despertó.
- b) Qué tipo de dinosaurio estaba allí.
- c) Por qué seguía allí el dinosaurio.
- d) Dónde es allí.

**ANEXO:**  
**BICHOS DEL MICROCOSMOS**



## ¡DETENGAN A LAS MANTAPANTAS!

La conspiración inicia y cada una de esas cosas sonrientes que aparecen en el microscopio deben desaparecer. Se multiplican y evolucionan. Ya hasta tienen celular. Las Mantapantas deben ser detenidas porque si no, conquistarán cada fragmento del átomo. Harán que los protones les declaren la guerra a los electrones y que los neutrones hagan eso: mantenerse neutros para no generar discordias. ¡La Tabla Periódica podría desaparecer! Las Mantapantas han excedido el límite de la imaginación. Yacen ahí, en el lugar donde la luz y la noche no difieren; permanecen riéndose como hienas endemoniadas, con esas voces que parecen campanitas navideñas y que te perforan el cerebro con agujitas de metal. Las Mantapantas son un halo de luz muy pequeño, casi tan fugaz como el brillo ingenuo de una luciérnaga. Ese instante de destello puede fingir empatía por los hombres, tan sólo para captar su atención. Pero cuidado. Si se ganan la simpatía de quienes las llegan a observar podrían pasar por alto sus espirales intenciones. Es verdad lo que se dice: ¡debemos detener a las Mantapantas!

Confiese sus espirales intenciones.

## LAS GARNALIAS

Duermen en el lado derecho de tu sonrisa. Se detienen a escuchar la melodía de tu boca cuando ríes y suspiran al saber que puedes soñar con un momento. El sonido del color azul que habita en la comisura de tus labios, puede dejarlas *tontarinas* y les cuesta trabajo regresar a su estado natural. Además, se dice que cuando imaginan, le salen galaxias nuevas a una célula. Ve tú a saber si eso es cierto. Lo que es fascinante es que cuando sus ojitos permanecen cerrados, parece que les brincara el infinito en la conciencia. Es inevitable sonreír cuando escuchas sus voces diminutas; pareciera que incluso pronuncian tu nombre.

Dibuje el sonido del color azul.

## LAS ANAIRABAS

Viven en la espalda de las hormigas. Permanecen ahí, muy quietecitas y se dedican a despojarles los malos pensamientos. Su forma es muy parecida a los vínculos que hay entre la luna y el sol, y de vez en cuando, buscan algún prodigioso micromiligramo en el silencio.

Dibuje a una hormiga  
sin sus malos pensamientos.

## LOS OBLONDOS

Habitan en la diagonal del tiempo y su forma es como la de Pi por radio al cuadrado. Son muy curiosos y se impresionan ante los avances tecnológicos del ser humano. Se dedican a administrar, en cantidades iguales, los segundos que conforman al minuto y suelen hacer reír a Cronos con bromas de *tictac*. Cuando las manecillas de un reloj se detienen significa que los Oblondos están tristes, porque a alguien de los suyos se le terminó el tiempo de estar en este mundo y guardan un minuto de silencio, minuto que se recupera cada cuatro años cuando al calendario le crece un día en el mes de febrero.

Describe una broma de *tictac*  
y ejecútela.

## LOS MARAMBOLOS

Son seres redondos que rebotan como si fueran pelota. Algunos de ellos son peludos y otros son tan lisos como el agua. Hay una especie rara que se caracteriza porque su textura es tan resbaladiza como el tiempo, tanto que se les puede confundir entre sí. Habitan en las gónadas de un dinosaurio con anteojos y se ríen como cuando cae la lluvia en un árbol, cerca del manantial.

Dibuje la risa cerca del manantial.

## LOS HOYOTES

Son seres delgados y muy pequeñitos que, como su nombre lo dice, se dedican a saltar y a hacer hoyos en la tierra. Visten uniforme de soldado raso y usan bigote a la antigua. Están en peligro de extinción y al parecer se tiene conocimiento de un solo ejemplar vivo y en resguardo, con el fin de preservarlo y de buscar a su semejante femenina para que puedan reproducirse. Se ha comenzado a trabajar en una campaña para recaudar fondos y que la especie subsista, evolucione y se regenere en su hábitat natural, el cual, sin duda alguna, ha sido víctima también de las alteraciones al ecosistema causadas por el hombre y la mujer, o sea, por el género humano por igual.

Regenérese en su hábitat natural.

## LOS FULIMBOS

Habitan en lo más profundo de un arroz. Pareciera que un fideo sueña cuando los Fulimbos caminan en los deseos que se le desprenden a un momento. Están siempre observando y juzgando el exceso de sal en la comida. Nadie los escucha, pero se valen de artimañas para ocasionar críticos de gastronomía.

Dibuje lo más profundo de un arroz.

## LAS EPAZAYACAS

Cualquiera que las escuchara, diría que es la voz de un aracuán, el chismear de una urraca o la risa de un dodo sin peinar; pero la realidad es que las Epazayacas habitan el colmo del vuelo en los pájaros carpinteros. Se dice que nacieron en las cercanías de Epazoyucan, aunque no tienen nada que ver ni con los zorrillos ni con el epazote. Prefieren la sopa de cilantro en el alcázar de una nube y discuten sobre matatenas cuando deja de llover.

Discuta sobre el colmo del vuelo  
y hable con la voz del aracuán.



## LAS MIRIADAS

Viven en el punto donde se une el púrpura con el azul. Son tan finas y delgadas como la línea que divide el antes y el ahora, tan exactas en su conformación que, cuando se juntan para cantar y bailar, parecen una fórmula matemática sin la base por altura sobre dos. Huyen de la lluvia porque temen desaparecer, pero son juguetonas con las hojas bañadas de rocío. Les encanta soñar en los charcos y de vez en cuando nadan en el oleaje de la luna.

Dibuje un sueño en los charcos.

## LAS PLUNETAS

Viven en la esquina superior derecha de la galaxia de Andrómeda y, generalmente, se les confunde con el polvo cósmico. Se escurren entre ácidos y bases y son de color rojizo, similar a la timidez en invierno. Aún no se descubre cuál es su función en el espacio, pero descartada está la tesis de que deben detener a los cometas, pues la investigación científica sobre su evolución ha dado un paso agigantado en la teoría. ¿Cuál? La que sea.

Dibuje la timidez en invierno.

## LOS HERBALIOS

Existen en el polvo del mañana. Nosotros no podemos verlos, porque para nosotros el mañana aún no existe; por eso siempre van un paso adelante de nuestro presente. Quien vive preocupado por el futuro ha podido verlos en forma de rombitos verdes que bailan en las hojas de los árboles, de esos que hoy vemos como una pequeña hoja con un tallo firme, que brota de la tierra con la esperanza de existir.

Dibuje un paso adelante del presente.

## LOS PÁRBOLES

En la intersección de los hábitos, viven los Párboles. Demoran el concepto de la existencia y lo expanden en una red que conocemos vulgarmente como eternidad. Son creaturas hechas de azul, de luz y de instante, tan peculiarmente parecidos al asombro que causan unas lindas piernas al caminar.

Dibuje la intersección de los hábitos.

## LOS CUSITOS

Son seres divertidos y escandalosos, pero solamente el oído de una avispa es capaz de percibirlos. Se ríen como si le hicieran cosquillas al viento y tienen la forma de pelotitas suaves parecidas a una bolita de algodón. Sonríen con las esferas que se ven en el aire y se maravillan cuando alguno de ellos logra unir las dos puntas de un momento.

Dibuje la capacidad de percepción.

## LAS MALACONDAS

Se les encuentra en los sueños de los protozoos y cuando mueren, les cantan adioses chiquititos. Son como la forma de un globo que vuela por el cielo y se parecen a las sonrisas de las células durante el apareamiento. Procuran estar alerta de las bacterias y suelen mudar uno o dos dientes cada determinado tiempo. Si alguien las pudiera mirar, se augura una exclamación de sorpresa acompañada de un “¡Ay, ternurita!”, con una sonrisa boba y llena de miel.

Dibuje el sueño de un protozoo.

## LAS BACTOVASAS

Estos animalitos son grandes cavadores y pueden llegar al fondo del asunto. Antes de atacar a su presa, cincelan su veneno y lo escupen después como si fuera una ofensa al buen gusto, en cualquier estrato social.

Dibuje el fondo del asunto  
y descanse.

## Semblanza del autor

Luis Fernando Escalona es escritor mexicano, autor de las novelas *Viajeros en el umbral*, *La comedia de Dante* y la trilogía fantástica de los Guerreros Celestiales.

Es editor de libros y revistas desde hace más de 20 años, especialista en análisis y mejoramiento de procesos, así como pionero en publicaciones digitales y redacción de contenido web.

Es fundador de Ala de Avispa Editores y miembro de la Academia de Poesía, perteneciente a la Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística.

Página web: [www.luisfernando.org](http://www.luisfernando.org).





# Cursos por Zoom

## **Martes**

Narrativa permanente

\$500 (al mes)

## **Miércoles**

Autobiografía

\$1,200 (8 sesiones)

## **Jueves**

Narrativa I

\$1,200 (8 sesiones)

**\*Pregunta por fechas de inicio.**

**\*Visita mi web para temarios y más información.**

**\*Recibe un descuento de \$200 en cursos de Autobiografía y Narrativa I, presentando el código CURZOOM en un correo dirigido a [escritor@luisfernando.org](mailto:escritor@luisfernando.org).**

**[www.luisfernando.org](http://www.luisfernando.org)**