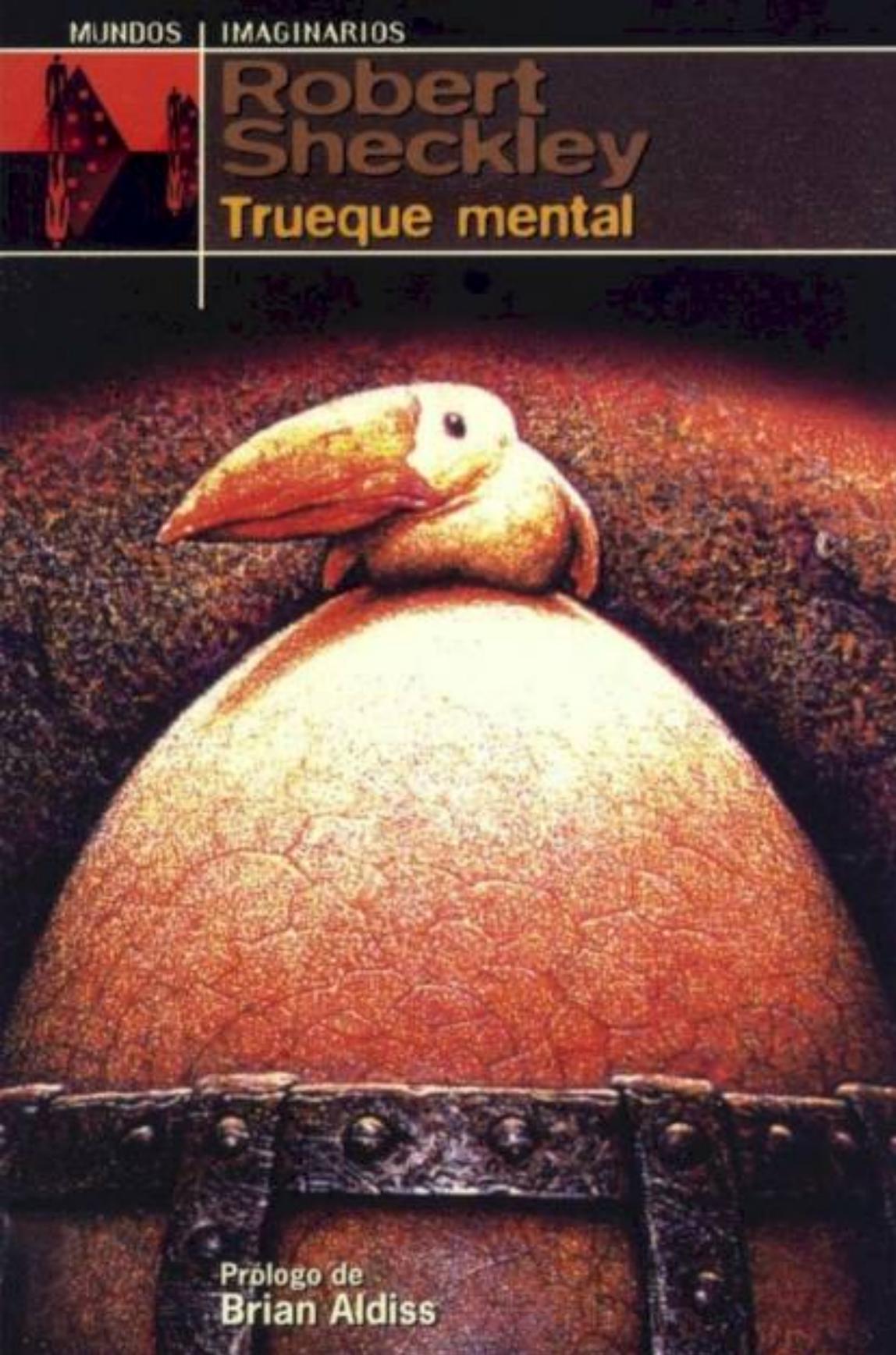


MUNDOS | IMAGINARIOS



**Robert
Sheckley**
Trueque mental

Prólogo de
Brian Aldiss

Esta novela describe un futuro cercano en el cual la manera más barata de viajar por el universo consiste en intercambiar el cuerpo con un ser de otro planeta: el trueque permite pasar unas vacaciones en otro mundo, viviendo en el cuerpo de un nativo. Pero no todos los participantes en el trueque juegan limpio y a veces la recuperación del propio cuerpo y el regreso al propio mundo se convierten en una verdadera odisea.

PRÓLOGO

Recomiendo este libro. Lo recomiendo sobre todo a los que tienen gripe o temperatura alta. Durante esos interludios febriles, los procesos mentales normales se toman unas tonificantes vacaciones, como caballos de tiro desenganchados del carro. Estos cuadrúpedos liberados trotan por el brezal, mordisqueando plantas, olvidándose por completo de los problemas inerciales que implica tirar de un carro.

Y si nos acercáramos a una de estas bestias trotadoras, y por descuido mencionáramos los carros, quizá corcovearían sobresaltadas, preguntando: «¿Carro? ¿Qué carro?».

Esto es lo que llamamos delirio.

Sospecho que si le preguntáramos a Robert Sheckley acerca de la realidad, corcovearía como un equino sobresaltado y preguntaría: «¿Realidad? ¿Qué realidad?». En este libro se propone llevarnos tan lejos de la realidad como es posible sin cerrar el círculo y terminar en un cuarto acolchado. Por lo visto, Sheckley es el principal exponente de lo Extremadamente Improbable. Ha llevado hasta el límite la máxima de Philip K. Dick de que la ciencia ficción no debería consistir en «¿Qué pasaría si...?», sino en «Por Dios, pero ¿qué pasaría si...?», puntos suspensivos incluidos.

Mientras la mayoría de los autores de estos cuentos de hadas futuristas hacen un gran esfuerzo —usando un lenguaje cotidiano y métodos realistas tomados de aquellas novelas que describen la vida mundana— para asegurarnos

que tienen los pies sobre la tierra aunque sus cabezas estén en el espacio galáctico, el corazón de Sheckley está con lo Insólito. Su principal objetivo es lo Increíble. Un brinco de su ordenador inicia la secuencia que suspende nuestra incredulidad. Todo se desmoronaría si no fuera porque en el espacio de Sheckley no hay gravedad. *Trueque Mental* es el Reino del Absurdo. O, en la jerga de *Trueque Mental*, está más allá del Umbral de Filologicidad Humorística. Sheckley se especializa en esto.

Robert Sheckley alcanzó notoriedad en la década de los cincuenta. Su período de auge fue quizá la década de los sesenta, cuando era una de las estrellas de *Galaxy Science Fiction*, junto con otros autores satíricos de temple similar: expertos en lo estrambótico como Cyril Kornbluth, Damon Knight y el brillante William Tenn. Sin embargo, es evidente que estos autores obtenían mejores resultados en dosis breves. Sus novelas son escasas y esporádicas y carecen de la mordacidad de su material más corto. Esta reserva se aplica particularmente a Sheckley, cuyas «novelas» suelen consistir en episodios, como si hubiera enlazado varios cuentos.

Aunque esto también se aplica a *Trueque Mental*, la premisa de la narración casi exige un tratamiento episódico, con lo cual evita hasta cierto punto que la critiquemos por algo que podría verse como una flaqueza. La premisa de la narración es que la mente se puede separar del cuerpo, y mediante una permuta se puede instalar en otros cuerpos: no sólo cuerpos humanos, sino los cuerpos de las exóticas formas de vida que suelen poblar las galaxias de papel de Sheckley.

La explicación de este logro no científico está a cargo de una parlanchina enciclopedia, que dice lo siguiente:

Veamos la mente, pues, como una entidad electroforme o subelectroforme. Tal vez recordéis, por nuestra charla anterior, que se considera que la mente comenzó como una

proyección de nuestros procesos corporales, y que evolucionó hasta ser una entidad casi autónoma. Ya sabéis qué significa eso, amigos. Es como tener un hombrecillo en la cabeza... un coco en el coco.

Aquí hablamos de imposibilidades. Y con frecuencia las imposibilidades se expresan en una florida lengua vernácula, como la sagaz picardía que encontrarnos en el capítulo 28: «No me convences, pues el acero del presuntuoso siempre es blanda hojalata, de apariencia lustrosa pero muy flexible al tacto».

Los idiolectos fracturados congenian con los escalofriantes y estropeados planetas adonde viaja el protagonista, Marvin Flynn, después de alquilar —o tratar de alquilar— el cuerpo de un marciano llamado Ze Kraggash. Cuando su mente llega a Marte, descubre que el cuerpo que le destinaban ya fue alquilado a Aigeler Thrus, un habitante de Aquelses V A partir de entonces, Flynn es juguete de las circunstancias y se ve obligado a salir en busca de huevos de gánzer. Flynn es una víctima de los acontecimientos, como muchos otros «héroes» de Sheckley. Hasta los huevos de gánzer están contra él.

Afortunadamente, estos acontecimientos son amenos, y de ellos se desprenden aforismos como los siguientes: «Es extraño, pero la mente humana siempre se niega a aceptar lo inaceptable»; «Quienes venden placer deben ser la representación de la alegría» (hablando de una prostituta); «Cuando aceptas ayuda, debes estar dispuesto a tomar lo que te pueden dar, no lo que quieres recibir».

Encontramos al extraño príncipe que era impopular. «Tampoco se granjeó las simpatías de los burgueses de Gint-Loseine, cuya orgullosa ciudad hizo sepultar bajo seis metros de tierra, "como regalo para futuros arqueólogos"». La trama abunda en crónicas estrafalarias y en personajes extraños que proponen teorías extrañas, y quizá la más interesante sea la Teoría de la Búsqueda, explicada y adopta-

da por Valdés cuando Flynn se enamora de Cathy. La conversación cobra un cariz típico de *Alicia en el País de las Maravillas*.

—Tomemos la proposición «Marvin busca a Cathy». Eso parece describir bien nuestra situación, ¿verdad?

—Creo que sí —dijo Marvin cautelosamente.

—Bien, ¿qué implica esa proposición?

—Implica... implica que yo busco a Cathy.

Valdés sacudió con fastidio la cabeza castaña.

—¡Sé más profundo, mi impaciente y joven amigo! ¡La identidad no es inferencia! La proposición expresa tu búsqueda activa, y por tanto implica la pasividad de Cathy en su estado de perdida. Pero esto no puede ser verdad. Su pasividad es inaceptable, pues en última instancia uno se busca a sí mismo, y nadie está exento de esa búsqueda. Debemos aceptar que Cathy te busca a ti (a sí misma), tal como aceptamos que tú la buscas a ella (a ti mismo). Así llegamos a nuestra permutación primaria: «Marvin busca a Cathy que busca a Marvin».

—¿De veras crees que ella me está buscando? —preguntó Marvin.

—Claro que sí, aunque ella no lo sepa. A fin de cuentas, es una persona en sí misma, no se la puede considerar un Objeto, un mera cosa perdida. Debemos concederle autonomía, y comprender que si la encuentras, ella te encontrará por igual.

—Nunca lo pensé —dijo Marvin.

—Bien, es bastante simple una vez que entiendes la teoría —dijo Valdés—. Ahora bien, para garantizar nuestro éxito, debemos decidir sobre la forma óptima de búsqueda. Obviamente, si ambos practican una búsqueda activa, las probabilidades de que se encuentren uno al otro se reducen bastante. Piensa en dos personas que se buscan en los largos y atestados pasillos de una gran tienda, y compara eso con la mejor estrategia de que una busque mientras la otra permanece en una posición fija, esperando a que la encuentren. La matemática es un poco intrincada, así que tendrás que aceptar mi palabra. Habrá más probabilidades

de que tú la encuentres o ella te encuentre si uno busca mientras el otro se deja buscar. [...] Por tanto debes reprimir tu instinto y esperar, permitiendo así que ella te encuentre.

Y en efecto, después de estos sofismas, muchas personas encuentran a Flynn, entre ellas su tío Max y su madre.

Así, el Principio de Confusión de la Lógica Alternativa nos lleva a una conclusión. Es justo y correcto que esta conclusión descansa sobre un cruce de malentendido con paradoja, de modo que Marvin Flynn está totalmente perdido y a la vez totalmente a sus anchas. Siempre es grato que un desenlace nos aseste un golpe de genio.

Trueque Mental es una de las fabulaciones más satisfactorias (y más delirantes) de Sheckley. Quizá no podamos definirla como novela, pero su encanto de diablura inocente nos lleva al corazón de esa inaccesible comarca dominada por gente como Jorge Luis Borges y Lewis Carroll.

BRIAN W. ALDISS
Oxford, enero de 1999

1

Marvin Flynn leyó el siguiente anuncio en la sección de clasificados de la *Stanhope Gazette*:

Caballero de Marte, 43 años, apacible, culto, estudioso, desea trocar cuerpos con caballero de la Tierra de inclinaciones similares. 1.º de agosto a 1.º de septiembre. Intercambio de referencias. Representantes protegidos.

Este común anuncio bastó para acelerar el pulso de Flynn. Trocar cuerpos con un marciano... Era una idea estimulante, aunque también repelente. A fin de cuentas, nadie querría tener en su cabeza a un marciano escarbador de arena que le moviera los brazos y las piernas, mirara por sus ojos y escuchara con sus oídos. Pero a cambio de esta desagradable experiencia, Marvin Flynn podría ver Marte. Y podría verlo tal como se debía ver: a través de los sentidos de un nativo.

Así como algunos desean coleccionar pinturas, libros o mujeres, Marvin Flynn deseaba asimilar la sustancia de todo esto mediante los viajes. Pero lamentablemente nunca había podido satisfacer esta imperiosa pasión. Había nacido y vivido en Stanhope, Nueva York. Físicamente, su pueblo estaba a doscientos kilómetros de la ciudad de Nueva York. Pero espiritual y emocionalmente la distancia entre las dos ciudades era de un siglo.

Stanhope era una grata comunidad rural situada en las estribaciones de los Adirondacks, engalanada con huertos y constelada de vacas pardas en ondulantes prados verdes. Bucólica a ultranza, Stanhope se aferraba a sus costumbres tradicionales; afablemente, aunque con cierta belicosidad, la ciudad mantenía distancia frente a la megalópolis del sur y su corazón de pedernal. El metro que iba de IRT hasta la Séptima Avenida había subido al norte hasta llegar a Kingston, pero allí se había detenido. Gigantescas autopistas extendían sus tentáculos de hormigón por la campiña, pero no podían apropiarse de la calle mayor de Stanhope, bordeada de olmos. Otras comunidades mantenían un alto horno; Stanhope se aferraba a su anticuada pista de jets y se contentaba con un servicio de tres vuelos semanales. (Muchas noches Marvin se acostaba en la cama y escuchaba ese conmovedor sonido de un mundo rural en extinción, el gemido solitario de un avión de pasajeros).

Stanhope estaba satisfecha consigo misma, y el resto del mundo parecía muy satisfecho con Stanhope y no se proponía turbar su romántica añoranza de una época menos febril. Marvin Flynn era el único que no estaba conforme con esta situación.

Había realizado las excursiones habituales y había visto las cosas habituales. Como todos los demás, había pasado muchos fines de semana en las capitales de Europa. Y había buceado en la ciudad hundida de Miami, admirado los jardines Colgantes de Londres, adorado en el templo bahai de Haifa. En sus vacaciones más largas había atravesado a pie Marie Byrd Land, explorado el bosque tropical de Ituri, cruzado Sinkiang en camello y vivido varias semanas en Lhasa, capital internacional del arte. En todo esto, sus actos eran típicos de su edad y posición.

Pero estos viajes no significaban nada para él; eran las actividades típicas del turista, lo que haría cualquier viajero. En vez de disfrutar de lo que tenía, Flynn se quejaba de lo

que no podía tener. Quería viajar *de veras*, y eso significaba ir a otros mundos.

No parecía mucho pedir, pero ni siquiera había ido a la Luna.

Todo se reducía a una cuestión económica. El viaje interestelar era costoso; en general, sólo estaba al alcance de los ricos, o bien de los colonos y administradores. Era inaccesible para el ciudadano común. A menos que deseara aprovechar las ventajas del Trueque Mental.

Flynn, con su innato conservadurismo pueblerino, había eludido este paso lógico pero inquietante. Hasta ahora.

Marvin había tratado de conciliarse con su posición en la vida, y con las muy aceptables posibilidades que le ofrecía esta posición. A fin de cuentas, era libre y apenas tenía treinta y un años. Era un joven alto y agradable de hombros anchos, bigote negro bien recortado y afables ojos castaños. Era sano, inteligente y sociable, y no carecía de atractivos para el sexo opuesto. Había recibido la educación habitual: primaria, secundaria, doce años de universidad y cuatro años de trabajo de postgrado. Estaba bien preparado para su trabajo en la Reyck-Peters Corporation. Allí examinaba la estructura de juguetes de plástico, sometiénolos a análisis de tensión y estudiando su propensión al microencogimiento, la porosidad, la fatiga de texturas y cosas similares. Quizá no fuera el trabajo más apasionante del mundo, pero no todos podemos ser reyes ni pilotos espaciales. Era un puesto responsable, teniendo en cuenta la importancia de los juguetes en este mundo y la necesidad de atenuar las frustraciones de los niños.

Marvin sabía todo esto, pero se sentía insatisfecho. En vano había acudido al consejero del vecindario. Este hombre amable había tratado de ayudar a Marvin mediante el Análisis de Factores de Situación, pero Marvin no había respondido con perspicacia. Él quería viajar, y se negaba a abordar con franqueza las implicaciones ocultas de ese deseo, y no aceptaba ningún sustituto.

Y ahora, al leer ese mundano pero emocionante anuncio, similar a muchos otros pero único en su particularidad (pues en ese momento era él quien lo leía), Marvin sintió un nudo en la garganta. Un trueque de cuerpos con un marciano... ver Marte, visitar la Madriguera del Rey de la Arena, viajar por el esplendor aural de La Herida, escuchar las arenas cromáticas del Gran Mar Seco...

Había soñado antes. Pero ahora era distinto. El nudo que sentía en la garganta anunciaba una decisión. Marvin tuvo la prudencia de no forzarla. Se puso la gorra y fue al centro, a la botica de Stanhope.

2

Como había esperado, su mejor amigo, Billy Hake, estaba en la fuente de sodas, sentado en un taburete y bebiendo un alucinógeno suave conocido como LSD frappé.

—¿Qué tal tu lío, tío? —preguntó Hake, en la jerga popular de la época.

—Excelente, demente —respondió Marvin, con las palabras indicadas.

—Du koomen ta de la klipje? —preguntó Billy. (El furor de ese año era una jerigonza que mezclaba el español con el afrikáans).

—Ja, Mijnheer —respondió Marvin de mala gana. No estaba de ánimo para agudezas.

Billy captó el tono de fastidio. Lo miró inquisitivamente, plegó su ejemplar de *James Joyce Comics*, se metió una pastilla Keen-Smoke en la boca, la mordió para liberar el fragante vapor verde y preguntó:

—¿Por qué tan cabizbajo?

La pregunta, aunque un tanto incisiva, era obviamente bien intencionada.

Marvin se sentó junto a Billy. Apesadumbrado, pero reacio a revelar su infelicidad a su jovial amigo, alzó ambas manos y procedió a hablar en el lenguaje de señas de los indios de la llanura. (Muchos jóvenes con inclinaciones intelectuales aún estaban bajo la influencia de la sensacional producción Projectoscope del año anterior, *Diálogo en Dakota*, con la actuación estelar de Bjorn Rakradish como

Caballo Loco y Milovar Slavovivowitz como Nube Roja, y hecha totalmente con gestos).

Marvin movió los dedos en gestos paródicos pero serios que expresaban corazón-que-se-rompe, caballo-que-vagabundea, sol-que-no-brilla, luna-que-no-sale.

Lo interrumpió el señor Bigelow, propietario de la botica. El señor Bigelow era un hombre maduro de setenta y cuatro años, con una calvicie incipiente y una barriga pequeña pero visible. Aun así, afectaba modales juveniles.

—Eh, Mijnheer —le preguntó a Marvin—, ¿querenzie tomar la klopje inmensa de la cabeza vefrouvens in forma de ein skoboldash sundae?

Era típico del señor Bigelow y otros de su generación exagerar la jerga juvenil, perdiendo así todos los efectos cómicos, salvo los que eran patéticamente involuntarios.

—Schnell —rezongó Marvin, con la desconsiderada crueldad de la juventud.

—Bien, no quise molestar —dijo el señor Bigelow, y se alejó hurañamente, con los pasos cortos que había aprendido en el programa *Imitación de la vida*.

Billy notó el dolor de su amigo. Era embarazoso. Él, con sus treinta y cuatro años, era un poco mayor que Marvin, casi un hombre. Tenía un buen empleo como capataz de la línea de montaje número veintitrés de la fábrica de cajas de Peterson. Se apegaba a las costumbres adolescentes, pero sabía que su edad le imponía ciertas obligaciones. Así que se sobrepuso a su embarazo y encaró a su viejo amigo sin rodeos:

—Marvin... ¿qué sucede?

Marvin se encogió de hombros, torció la boca y tamborileó con los dedos.

—Oiga, hombre, ein Kleinnachtmusik es demasiado, nicht wahr? —replicó—. El Todt que ruveas tocar...

—En cristiano —dijo Billy, con una serena dignidad que iba más allá de sus años.

—Lo siento —dijo Marvin, hablando con claridad—. Es sólo... Oh, Billy, me muero por viajar.

Billy asintió. Conocía la obsesión de su amigo.

—Claro. Yo también.

—Pero no tanto como yo, Billy... Necesito irme.

Llegó su skoboldash sundae. Marvin ni lo miró, y desnudó el corazón ante su viejo amigo.

—Mira, Billy, esto me tiene más tenso que el resorte de un perdiguero de plástico. Pienso en Marte y en Venus, y en lugares realmente lejanos como Aldebarán y Antares y... qué diablos, no me los puedo sacar de la cabeza. Sitios como el Océano Parlante de Proción IV, y los hominoides tripartitos de Allua II... creo que me moriré si no llego a verlos.

—Claro —dijo su amigo—. A mí también me gustaría ver esos lugares.

—No, no entiendes. No es sólo verlos... es... es algo más... No puedo vivir en Stanhope el resto de mi vida, aunque sea divertido y tenga un buen trabajo y esté saliendo con chicas guapas. No me conformo con casarme con una chica, criar hijos y... ¡Tiene que haber algo más!

Luego Marvin cayó en balbuceos adolescentes. Pero algunos de sus sentimientos afloraron en el caudaloso torrente de palabras, y su amigo cabeceó sabiamente.

—Marvin —murmuró—, te entiendo perfectamente, te lo juro. Pero hombre, el viaje interplanetario aún cuesta una fortuna. Y el viaje interestelar es imposible.

—Todo es posible —dijo Marvin—, si usas el *Trueque Mental*.

—¡Marvin! ¡No hablarás en serio! —exclamó su amigo, tan alarmado que no pudo contenerse.

—¡Claro que sí! ¡Y por el Cristo Malherido, lo haré!

Esta exclamación los sobresaltó a ambos. Marvin nunca maldecía, y su amigo comprendió que debía estar muy nervioso para usar semejante expresión, aunque fuera en jerga. Y Marvin, habiendo dicho estas palabras, reconoció que

su decisión era ineludible. Y habiéndolo reconocido, tuvo menos miedo del paso siguiente, que consistía en hacer algo al respecto.

—Pero no puedes —dijo Billy—. El Trueque Mental es... bien, es obsceno.

—La obscenidad está en la mente obscena.

—No, hablo en serio. No querrás que un marciano escarbador de arena entre en tu cabeza. Que mueva tus piernas y tus brazos, que mire por tus ojos, que te *toque*, y hasta...

Marvin lo interrumpió antes que dijera alguna indiscreción.

—Mira, recuerda que yo estaré en *su* cuerpo, en Marte, así que él pasará la misma vergüenza.

—Los marcianos no tienen vergüenza —dijo Billy.

—Eso no es verdad —dijo Marvin. Aunque era menor, en ciertos sentidos era más maduro que su amigo—. Había obtenido buenas calificaciones en Ética Interestelar Comparada. Y su intenso deseo de viajar lo hacía menos provinciano en sus actitudes, lo predisponía mejor para adoptar el punto de vista de la otra criatura. Desde los doce años, cuando había aprendido a leer, Marvin había estudiado los modos y modales de muchas razas de la galaxia. Siempre había procurado ver a esas criaturas con los ojos de ellas, y comprender sus motivaciones según su singular psicología. Más aún, había alcanzado un noventa y cinco por ciento en Empatía Proyectiva, demostrando así su potencial para las buenas relaciones extraterrestres. En una palabra, estaba tan preparado para viajar como le era posible para un joven que se había pasado la vida en un suburbio de la Tierra.

Esa tarde, a solas en su habitación del desván, Marvin abrió la enciclopedia, que era su compañera y amiga desde que sus padres se la habían comprado a los nueve años. Sintetizó el nivel de comprensión en «simple», la velocidad de