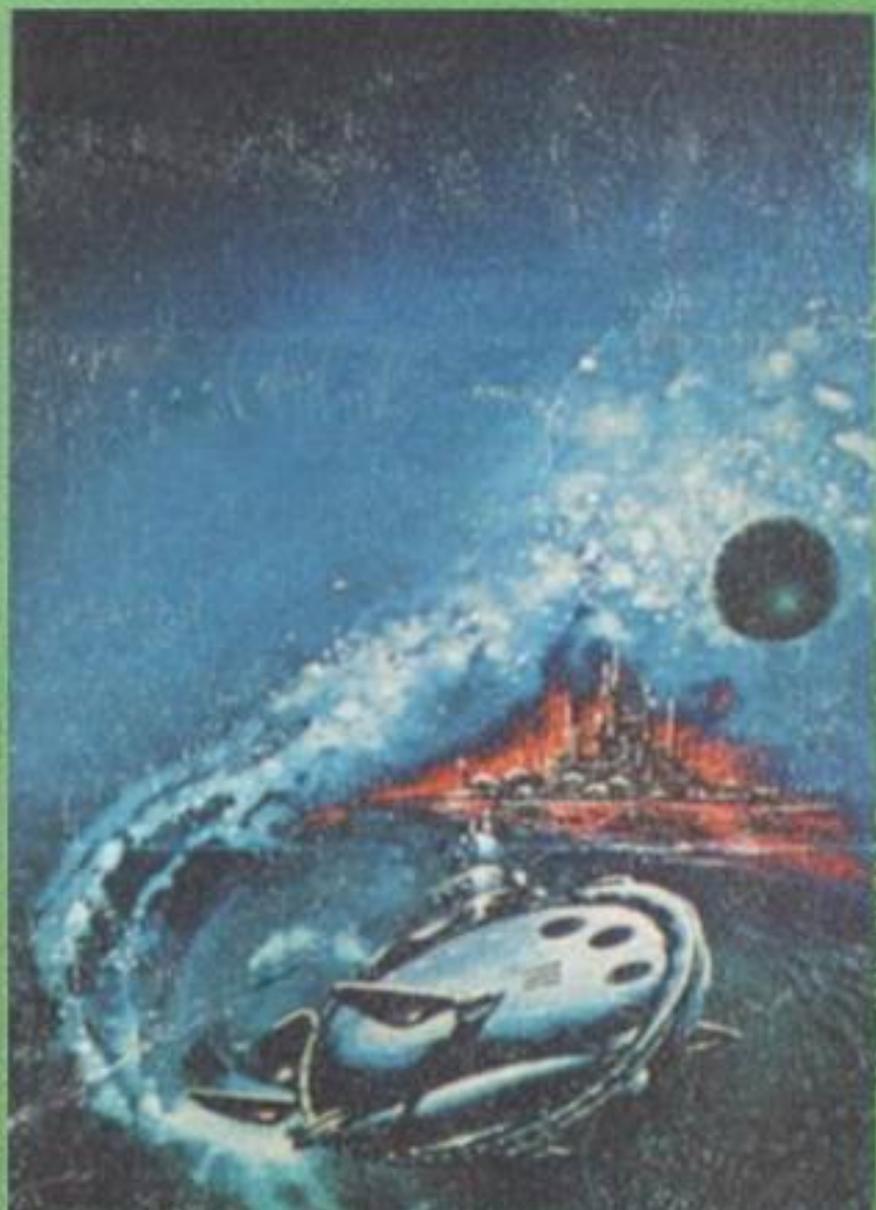


IMPERIO GALACTICO

SELECCION:
BRIAN W ALDISS

3



Algunas historias han sido inmerecidamente olvidadas desde su publicación las ahora desaparecidas revistas de ciencia ficción; las otras son de clásicos reconocidos. Todas ellas han sido colocadas con cuidado de modo que encajen lógicamente en la saga total de conquista del hombre de la galaxia, las guerras de Imperio, la disolución final y destrucción del mayor esfuerzo de la humanidad.

Dentro de la vertiente de la ciencia ficción llamada *Space Opera* tiene una importancia primordial el tema de los imperios galácticos. Colosales imperios que abarcan cientos de mundos y miden sus dominios por parsecs. Imperios cuyo esplendor rivaliza con el de las propias estrellas y cuyo derrumbamiento las hace estremecer.

Presentación

Los relatos de este tercer tomo de nuestra antología en cuatro volúmenes dedicada al apasionante tema de los Imperios Galácticos, se agrupan en dos secciones cuyos títulos son suficientemente expresivos: No se puede imponer la civilización por la fuerza y La otra cara de la moneda. En estos relatos se pone de manifiesto que no todo es grandeza en los imperios, y que el esplendor de los triunfadores tiene su contrapartida en el dolor y la rebelión de los vencidos. James Blish, Fredric Brown, Algis Budrys, A. E. van Vogt, entre otros, son los grandes autores de la ciencia ficción encargados de mostrarnos, a escala cósmica, la otra cara de la moneda imperial.

Introducción

No hay ninguna base para pretender distinguir las narraciones de imperios galácticos como un género. En general, estas narraciones forman parte de lo que se conoce como «Space Opera». El imperio galáctico es una clase de cristalización de la ópera del espacio; hay otras, de las cuales una es la «Sword and Sorcery». (Espada y brujería).

Algunas narraciones usan el fondo imperial para una enseñanza de tipo moral; la enseñanza de tipo moral es perennemente popular en ciencia ficción, y Mark Reynolds nos da un buen ejemplo en este volumen. Pero es el aspecto aventurero del imperio galáctico el que mayormente impresiona al lector.

Este aspecto lleva a muchos lectores, incluyendo una gran cantidad de fanáticos de la ciencia ficción, a despreciar la ópera del espacio y la escena galáctica. Ahora bien, hay buenas razones literarias de que un amplio lienzo, como el que estas historias necesitan, derrote a todos menos a los Miguel Ángel de la ciencia ficción —y hay demasiado pocos de esta categoría—, de modo que los escritores más reflexivos (y quizá los que podemos decir que son los mejores artistas) rehuyen la forma galáctica. Pero desentendernos de ella sólo porque es aventurosa, no es una razón lo suficientemente buena.

Los dos editores que han ejercido más poder desde la aparición de la ciencia ficción son, sin lugar a dudas, Hugo Gernsback, fundador de *Amazing Stories* y de este modo de la revista de ciencia ficción, y John Campbell, que editó *Astounding Science Fiction* (más tarde *Analog*) durante más

de treinta años. Estos dos hombres influyentes tomaron una cierta actitud hacia la humanidad y hacia las actividades de la humanidad. Su filosofía era utilitaria. Campbell poseía un intelecto formidable, pero creía, no menos que Gernsback, que las grandes unidades humanas llevan a una más grande humanidad, antes que a la pérdida de humanidad.

Ambos editores toleraban, o mejor, alentaban la ópera del espacio en sus páginas, pero era la ópera del espacio orientada hacia la máquina. Campbell veía al hombre como un animal productor de herramientas; gustaba hablar del pulgar como del dedo oponible que distingue al hombre de los demás primates y le ofrece un mejor dominio de las armas, y de este modo le orienta en el camino de las estrellas. Su influencia fue muy fuerte en los escritores que, como Arthur C. Clarke, escribían para él. El gran momento imaginativo del filme Kubrick-Clarke, *2001:Odisea del espacio*, cuando un hueso usado por el hombre primitivo como un arma mortal es lanzado triunfalmente hacia el aire, para transformarse en una estación espacial, es una imagen de Campbell, la imagen del *homo faber*.

Esta visión del hombre que tenía Campbell naturalmente le predisponía a abogar por dosis de tecnología cada vez mayores. O quizá fuera al revés, su creencia en las dosificaciones le hacía ver al hombre sobre todo como un trabajador. De la forma que fuere, *Astounding* raramente admitía relatos que mostraban a la humanidad creciendo alejada de la tecnología. La tecnología, después de todo, puede ser meramente una manifestación de pubertad racial, algo así como los ciclomotores, que podrían dejar de lado el resto de nuestras especies, en la extensión de la vida. Otras razas pueden ascender a un alto y creativo nivel de civilización sin llevar sus técnicas más lejos que el torno de alfarero. Pero esta especulación habría sido herejía en *Astounding*. Los heterodoxos suelen ser particularmente creyentes en sus propias ortodoxias.

Campbell era brillante e inteligente. Aun así, él prefería —y esta preferencia trajo su eventual declive como editor— ignorar el hecho de que el contenido de su hermosa revista eran juegos, juegos de la mente, y en el momento de apogeo de Campbell, los mejores juegos de la mente que había en el mercado. Sus escritores, siguiendo su ejemplo, gustaban también de justificar la ciencia ficción en términos de cuan exactamente se cumplían sus predicciones, o lo bien que servía como propaganda para la carrera del espacio, o cuan fuertemente influía en los niños americanos para ser físicos cuando fueran mayores. Esto era ciencia ficción concebida como una función, como apenas otra herramienta.

Los escritores que escribían para otras revistas sentían a menudo de otra forma. Creían que la ciencia ficción debía ser un juego, si bien serio, que su interés estaba en sí misma y no en sus aplicaciones. Entendían al *homo ludens*; y, por lo tanto, sus productos eran denigrantemente denominados «escapismo» por el grupo de los *faber*.

Algunos filósofos han argumentado que el *homo ludens* ha jugado un papel supremo en la historia, un rol que el advenedizo *homo faber* ha tendido a obviar. La más distinguida contribución a esta teoría es el *Homo Ludens* de J. Hui-zinga, que ha recibido recientemente una gran ayuda de Lewis Mumford, con su *El mito de la máquina*. En general, la ciencia ficción ha sido acercada y evaluada desde el punto de vista utilitario, y enrolada obligatoriamente bajo la bandera de los *faber*. El resultado ha sido el excesivo fomento de una ciencia ficción cimentada sobre una mínima filosofía gris del hombre agitándose hacia el futuro como una unidad de una tecnología amorfa. Por lo menos, éste ha sido más o menos el punto de vista oficial —tanto en Nueva York como en Moscú— y uno de los motivos que han contribuido a acelerar, probablemente, la notoria revuelta de la ciencia ficción, la Nueva Ola, de la mitad de los años sesenta, que pone su énfasis en hacer cada uno sus

propias cosas, de la forma que sea. Pero es de hacer notar que cuando un loco entra en el campo de la ciencia ficción, intentando sólo divertirse a sí mismo, genera una inmediata y entusiasta corriente. El primer A. E. van Vogt, Alfred Bester, Michael Moorcock y R. A. Lafferty son claros ejemplos de esto. Mientras recorría el país hablando en público, me he convencido de que probablemente el escritor de cuentos cortos más famoso no sea Ray Bradbury, como se supone generalmente, sino Robert Sheckley, un bromista imaginativo cuyos desvencijados mundos y sus resquebrajadas naves del espacio tienen un atractivo inmediato.

Un imperio galáctico, en pocas palabras, no ha de entenderse como el retrato de una utopía futura. Esto puede no ser muy divertido, aunque sin duda unos pocos sociólogos tendenciosos lo recomendarían a sus alumnos. Un imperio galáctico es desvencijado y anacrónico, lleno de mundos misóginos, destartaladas naves del espacio y desnudos esclavos trabajando a la luz de antorchas en minas de uranio. Un imperio galáctico le debe más a Cecil B. de Mille que a Einstein: es el «Colossal» de la ciencia ficción.

El escapismo descarado no es incompatible con la profundidad de pensamiento. Aquí podemos traer a colación la pregunta que J. R. R. Tolkien hizo a C. S. Lewis: «¿Qué clase de hombres cree usted que están más preocupados con —y son más hostiles a— la idea de escape?». Y respondió a su propia pregunta: «Los carceleros».

Cité la observación de Tolkien en la introducción del primer volumen de esta antología. Esta introducción ha sido un intento de reafirmar lo que dije en la otra con diferentes términos.

Hay más de una manera de matar a un gato, o de deslizarse en un imperio galáctico.

5 NO SE PUEDE IMPONER LA CIVILIZACIÓN POR LA FUERZA

Él resultado de estas contiendas en las mentes de estos antiguos Imperialistas dependía de la medida en que la especialización para el imperio les hubiera afectado. En unos pocos mundos jóvenes, en los cuales la especialización había calado demasiado profundamente, un período de caos era seguido por un período de reorientación y planificación mundial, y, en el momento preciso, por una sana utopía. Pero en la mayor parte de estos mundos no había escape posible. O el caos persistía hasta que comenzaba la decadencia de la raza, y el mundo caía en el estado humano, sub-humano o al meramente animal; o de otra forma, y sólo en pocos casos, la discrepancia entre el ideal y la situación real era tan angustiada que toda la raza se suicidaba.

OLAF STAPLEDON: Hacedor de estrellas

Una cosa es cierta. El hombre se une solamente para adquirir fuerza, sea la fuerza de la religión, del saber o del poder. Y las uniones llevan hacia varias enfermedades; una vez que se han unido, se adaptan a estar unidos, lo quieran o no.

La unificación también lleva hacia la complejidad, y en esta sección los imperios maduros reflejan esa complejidad. Nuestros cuatro distinguidos autores, Van Vogt, John D. MacDonald, Algis Budrys y James Blish, escribían para deleite de sus lectores en revistas populares generalmente menospreciadas, aunque se acercaban a un fantástico tipo de verdad. Un amistoso crítico del primer libro de estas series dijo: «La Opera del espacio es buena, sencilla y noble diversión, aunque uno no pueda demostrar, pero sí sospechar, que estos cuentos tocan algo del arquetipo mitopoético que fluye profundo en cada individuo». Grandes palabras, pero estoy de acuerdo con ellas; aunque todo dependería de los diagramas de circuito del id de cada uno. Estas narraciones me parece que tienen la cualidad descrita.

Hablando de los diagramas de circuito del id, ningún escritor de ciencia ficción podría hacer alarde de circuitos más elaborados que el último. James Blish. Toda forma de saber era un tema para él. Era grande estableciendo conexiones. Su espléndida epopeya de las Ciudades en Vuelo explora una de las conexiones elementales de la era moderna: la estrecha relación entre el espacio y el tiempo; y su formidable biografía de Roger Bacon, Doctor Mirabilis, examina las múltiples relaciones entre ciencia y religión, un tema desarrollado en su contrapunto de ficción en la más famosa novela de Blish, *Un caso de conciencia*, y más tarde en *Pascua Negra* y en *El día después del juicio*. Estos hilos también pueden ser rastreados a través de *Beep*, el fragmento de historia galáctica que presentamos aquí.

Una de sus preocupaciones era el problema del pecado, que a veces parecía tratar como si fuera meramente una pregunta intelectual. Tardíamente, podemos observar que el pecado en *Beep* brilla por su ausencia. La historia puede interpretarse como si fuera la de una máquina que suprime el pecado, raíces y ramas; el pecado en hecho, el pecado como concepto.

Beep es una pieza para pensar, y juega un papel clave en este volumen. Es un relato que admiro grandemente. La primera vez que lo leí en *Galaxy* me impresionaron menos sus cualidades intelectuales que una imagen obsesionante, que encarna mucho de la fascinación de la ciencia ficción, la imagen contenida en estas líneas:

«He oído al comandante de un crucero de línea mundial, viajando de 8873 a 8704 a lo largo de la línea mundial del planeta Hathshepa, que gira alrededor de una estrella en el borde de NGC 4725, pidiendo ayuda a través de once millones de años luz..., pero qué clase de ayuda estaba pidiendo, o pediría, está más allá de mi comprensión». Este pasaje fue escogido por Emsch, quien lo ilustró en su primera aparición. Hizo una ilustración que mostraba un remolino de espacio-tiempo, con el crucero atrapado en su espiral.

Una de las ingenuidades de *Beep* reside en su título, y en la correspondencia de ese título con el efecto de la historia, que desata un mundo de implicaciones a partir de un pequeño sonido sin sentido. *Beep* acomete temerariamente con uno de los problemas centrales de los imperios galácticos: el problema de cómo afrontar, y si es posible superar, líneas inmensamente largas de comunicación. El transmisor Dirac supone una respuesta marcadamente efectiva; y Blish nos muestra qué buenos y paradójicos efectos secundarios genera, incluyendo el hecho de que uno de los personajes principales estaba casado casi a la fuerza con una dama travestida de ascendencia mixta, matrimonio del que por cierto disfruta.

Mientras escribía esta historia, quizá Blish pensara que quitando el libre albedrío de los asuntos humanos no habría más pecado. Sus suposiciones acerca de la predestinación son interesantes e incómodas (muchas de las líneas de pensamiento de Jim son muy interesantes e inquietantes). Describe la conciencia humana «sólo como compañía durante el paseo»; en otro lugar es descrita como «desvalida». Los hechos son los que gobiernan. Yo una vez escribí una

narración (Not for an Age) en la cual describía la conciencia como incapaz de interferir con los hechos. Era, y continúa siendo, mi idea del infierno. Aunque Blish se las arregla para convertirlo casi en una utopía. El mundo que retrata en *Beep* es un mundo extremadamente feliz, el más feliz de toda la antología; como uno de los personajes dice, «Las noticias son siempre buenas».

Pero establecer una conexión entre la comunicación instantánea y la redención (ausencia de pecado) significa un salto notable. Blish lo resume simbólicamente en el tierno cuidado que se toma para que los amantes se encuentren tal como estaba planeado. Todo esto es aún más importante cuando consideramos que la mayoría de los escritores de ciencia ficción usan la posibilidad de la comunicación instantánea para propósitos de conquista y agresión. En *Beep* trae paz. Blish intentó igualar comunicación instantánea con perfección. ¿De qué otra forma se puede explicar por qué su todopoderoso servicio es incorruptible? Los relatos de ciencia ficción normalmente dejan extrañas huellas de humo en los cielos de nuestras mentes. Me he encontrado a mí mismo admirándome de la forma en que Blish ha colocado a dos personas enmascaradas, una en el interior y otra en el exterior de la narración; aunque ellos asumen los disfraces para propósitos tortuosos, ninguno se encuentra con la censura o con algo más fuerte cuando son descubiertos. Quizá sea de esta forma como debe ser en una utopía. Si se quitan las razones para la agresión, ¿desaparecería la agresión? Pero no nos podemos hacer esta pregunta en la construcción de Blish, puesto que causa y efecto son probadamente inoperantes para el transmisor Dirac.

Si afirmamos que *Beep* es una narración utópica, aun así debemos afirmar que de todas formas es un tipo raro de relato. Aunque las utopías y las antiutopías son tradicionalmente asociadas con la ciencia ficción, ningún imperio galáctico que yo conozco puede ser considerado, ni remotamente, como una utopía. *Beep* es la única excepción. En su

sabiduría, Blish ha hecho una gran cantidad de cosas extrañas.

Los primeros cuentos cortos de Algis Budrys mostraban saber. Después dejó de escribir. Recientemente ha reaparecido en la ciencia ficción como crítico; quizá esta experiencia le tienta a volver a la ciencia ficción, para enseñarnos a todos cómo se debe hacer. Mientras tanto, les aviso a los lectores a que busquen su novela. *¿Quién?* (recientemente filmada) y, especialmente, *Rogue Moon*. Una línea de Civilizar se mantiene en mi memoria: «No se puede imponer la civilización por la fuerza». Esto es algo que la gente, y no sólo los escritores de ciencia ficción, tienden a olvidar.

Estas narraciones están almacenadas en oscuras revistas, algunas de las cuales nunca han sido publicadas en Gran Bretaña: *Super Science Stories* apareció aquí en una edición debilitada. Sobre las escenas de la cubierta, que mostraba tales deleites como Nueva York en llamas, se veía su orgulloso lema: «Léalo hoy; vívalo mañana». Es poco probable que el mundo de *Escapar al caos* se convierta alguna vez en realidad, pero ése no es el problema. John D. MacDonald —famoso por sus narraciones de suspense— propone una civilización asombrosamente compleja, rodeada por otras galaxias de probabilidad semejante. Entre ellas se mueve la espléndida Ciudad de Transición. El mismo Van Vogt puede envidiarle una concepción tan grande.

No es que el Viejo Maestro tenga nada que temer. Su Crucero de Batalla Imperial Racimo de Estrellas se mueve a través de una galaxia habitada por muchas razas con muy diferentes habilidades. ¿Verá el futuro tales cosas? La pregunta se mantiene abierta. Pero no hay que olvidar que el viaje por el espacio fue una vez un loco sueño similar; los lectores de ciencia ficción eran de los pocos que creían en esa posibilidad. Van Vogt, en este estadio de su carrera, siempre lleva implícito el poder de convicción, aunque el tema que aborde parezca francamente increíble. Después

de casi treinta años, la magia perdura, aunque ahora seamos menos capaces de impresionarnos.

En este relato y en otros similares, Van Vogt ha logrado una entrañable interpretación del espacio que se conecta no sólo con el futuro, sino también con las primeras experiencias del hombre con el cosmos. Las inmensas tormentas en el espacio de Van Vogth, sus arroyos de partículas que miden años-luz —tan «modernas» cuando aparecieron— nos llevan hacia atrás, hacia edades en las que nuestra vida de cada día estaban menos separadas de los elementos y los cielos nocturnos eran omnipresentes. La tecnología nos ha separado de la Madre Naturaleza; la electricidad y los retretes han oscurecido el ojo de la mente. Ahora tenemos los viajes espaciales, y ya no creemos en ellos, excepto como un ejercicio casi militar.

Pero alguna vez creímos en ellos, antes de que construyéramos baluartes impermeables al agua contra el cielo y los páramos, y el bosque y el mar. Mucho antes de que se pensara en la ciencia ficción, los grandes viajes eran de extensión cósmica, y mentes receptivas se alzaron para arrojar al viajero y su cuento. Hornero, la primera voz de la psique Occidental, nos lleva al principio del saber, en donde los dioses y diosas formaban parte del acontecer del Hombre, extendiendo las dimensiones de su experiencia. El antiguo Poema Épico de Gilgamesh plasmaba la creencia de que si hacías navegar tu barco hasta el borde de los océanos podrías unirte a los arroyos de estrellas y navegar hacia arriba, hacia los cielos, en donde se hallaba el secreto de la Creación. Los nombres familiares de las constelaciones nos hablan de una antigua e íntima relación entre el hombre en la Tierra y las lejanas estrellas.

Uno de los impulsos que subyace en la moderna ciencia ficción es extremadamente antiguo. Y espero que sea inextinguible.

ESCAPAR AL CAOS

(Escape to chaos; 1951).

John MacDonald

¡Luchaba solo contra los cielos desatados, el último campeón de una decadente dinastía de las estrellas que nunca existió, huyendo de la muerte!

El tercer hijo de Shain, el hijo rebelde, el traidor al Imperio, fue perseguido tres veces a través de la Galaxia, fue atrapado cinco veces y cinco veces se escapó. Ahora estaba de pie en el azul y eterno crepúsculo de una ciudad de cobalto en Zeran, uno de los viejos planetas, un planeta de muchas historias, de mucha gente, de la tristeza de las cosas perdidas más allá de toda posibilidad de recuperarlas. Zeran mantenía siempre su rostro hacia el sol inmenso y de un tono rosa-anaranjado que lo taladraba, desde ochocientos millones de kilómetros.

Tres años antes, Shain había oído los informes de las actividades de su tercer hijo, Andro. Shain yacía en un canapé y comía de la fruta que le habían traído las mujeres. Escuchaba. «Andro le dijo a Telka de Vereen: "¿Cuánto tiempo permitirás que mi padre te oprima?" Andro le dijo a Clangeron de Lell: "Cuando sobrevenga el levantamiento, debes estar listo para unirme a nosotros"».

—¡Suficiente! —dijo Shain en nombre del Imperio. Escupió las semillas al suave suelo de ámbar, seleccionó otra fruta. Hubo un pequeño y húmedo ruido cuando la fragmentó. Masticó, tragó y bostezó—. Matadle —ordenó lánguidamente.

Tres años después, Andro se encontraba solo en el crepúsculo de la ciudad del azul sin fin. Estaba solo con sus pesados hombros recostados en una pared al final de una olvidada callejuela. Sus quemaduras supuraban y le debilitaban, pero su mano estaba firme en la empuñadura del arma. Hubo cuarenta naves, y ahora no había ninguna. Siete mil habían jurado lealtad hasta la muerte, y de los siete mil el último, la chica, Daylya, había muerto cuando él la arrastraba fuera de las ruinas de lo que fue la última nave.

Era un gran hombre y esperaba con la paciencia de un gran hombre. Esperaba y era el odio lo que le daba fuerza para mantenerse erguido, a pesar de sus quemaduras. Una vez sonrió mientras pensaba en lo que les había costado. Cuatro veces siete mil. Cinco veces cuarenta naves. El rumor corriendo entre los planetas del Imperio haría que aumentaran esas cantidades. Los hechos de Andro serían murmurados en los lugares tranquilos. Y algún día otro se atrevería y ganaría. Andro les había enseñado, les había enseñado a todos ellos que la rebelión, incluso la rebelión que no tuviera éxito, era posible, y a muchos les parecería una buena forma de morir.

Las guerras de naciones en la antigua Tierra habían sido el pretexto para la fundación de lo que se había convertido en el Imperio Galáctico. Durante siglos, mientras el hombre había volado a través de estrellas desoladas, el Imperio había sido débil. Y entonces, cuando las guerras galácticas comenzaron, estrella contra estrella, constelación contra constelación, el Imperio había recuperado su antigua fuerza por el mero hecho de parecer necesario.

Y la Casa de Calvin había gobernado el Imperio durante bastantes siglos. Shain no era peor ni mejor que la mayoría, y Andro lo sabía. La Casa de Calvin no se había permitido volverse débil. Los hombres fueron lejos, hasta los planetas salvajes para encontrar las fuertes madres del Imperio. Los hombres de la Casa de Calvin eran grandes. Pero la Casa había gobernado durante demasiado tiempo.