

# JACK VANCE

---

## LÁMPARA DE NOCHE

---



La juventud de Jaro Fath transcurre marcada por varios enigmas: no conoce su verdadero origen y oye una voz misteriosa que lo atormenta. Sus padres adoptivos lo salvaron de una muerte segura en un mundo lejano y lo llevaron consigo a Gallingle. Jaro crece, casi marginado, en una cultura regida por sutiles distinciones sociales que no le importan, pues sólo piensa en llegar a viajar a otros mundos para poder investigar el misterio de su origen. *Lámpara de Noche* marca el regreso de uno de los contadores de historias más queridos y admirados de la ciencia ficción. Las personalísimas virtudes de un escritor para quien no parecen pasar los años, brillan con una insospechada intensidad en esta novela, en la que hace gala de un derroche de talento ante el que deberían palidecer de envidia varias generaciones en activo.

## Presentación

Quien haya leído algún relato de Jack Vance, se habrá dado cuenta de que es una experiencia diferente, como sin duda lo sería probar alguno de los platos o cócteles que pueblan sus libros: deja un sabor exótico, lejano, indefinible y, sin embargo, inconfundible. Se ha dicho que algunos escritores escriben siempre la misma novela, del mismo modo que algunos pintores pintan siempre el mismo cuadro. Vance, a medias entre novelista y pintor (pues para él la pluma es un pincel y el diccionario una paleta de inabarcables colores), vuelve una y otra vez sobre un mundo propio, y sin embargo inagotable. Por suerte, no se trata de uno de esos escenarios o mundos compartidos que tanto proliferan actualmente y que los autores exprimen hasta que ya la misma cáscara se ha secado: no, Jack Vance, muy alejado de esa cicatería mercantilista, nos regala con infinita generosidad, uno detrás de otro, mundos a cada cual más pintoresco y sugerente. Y, con todo, mientras saltamos con nuestras naves por los planetas del Oikumene, del Dominio Geano o del cúmulo de Alastor y asistimos sorprendidos a maravilla tras maravilla, reconocemos en todas partes, escrito con una sutil ironía, el mensaje: «Jack Vance estuvo aquí». Las características que dan a sus libros ese sabor huido, pero típicamente «vanciano», siguen reconociéndose en Lámpara de Noche. Llama la atención que esta novela sea más larga de lo habitual en las obras de Vance, pero ésta parece ser una norma de sus últimos tiempos. Tal vez se deba a que, con los años, su estilo se ha ido haciendo más reposado. Hay quien le censura haber perdido algo de su

viejo pulso narrativo; pero aunque parece necesitar más páginas para desarrollar sus argumentos, Vance sigue convencido de que hay que entretener y sorprender al lector, de modo que es muy difícil encontrar tiempos muertos o relleños en su relato. A lo largo de estas páginas apreciamos que la tradicional división entre cf «dura» y «blanda» no acaba de valer con Jack Vance. Nuestro hombre estudió física e ingeniería, y sin embargo se decantó enseguida por la ciencia ficción de aventuras, con un amor por las ambientaciones exóticas y barrocas que acerca sus obras al territorio de la más pura fantasía. Cuando se permite el lujo de describirnos una nave, como el lujoso y estilizado Pharsang que el protagonista de la novela sueña con poseer, o un extraño edificio, como la Fundancia en donde los roums crean a sus sirvientes, lo hace siempre en nombre de una ciencia imposible y pintoresca. En cambio, Vance es más dado a explayarse en campos reservados a las ciencias habitualmente denominadas «blandas», como la sociología, la antropología o la lingüística. Uno se pregunta a veces si busca una reflexión seria o si sus especulaciones están destinadas tan sólo a enriquecer el abigarrado tapiz de sus mundos. A veces él mismo parece tomárselo a broma, como en el divertido Congreso de Aguasrotas, hacia la mitad de Lámpara de Noche. Aquí, tal vez por casualidad, entronca con un autor como Stanislaw Lem, tan dado a presentarnos ciencias imaginarias, prólogos inventados y erudiciones sobre la nada. Como el polaco, parece susurrarnos que el tan cacareado conocimiento humano es poco menos que la mitad de nada. En los planetas descritos por Jack Vance, los humanos, adaptados a las naturalezas más bellas y hostiles, llevan sus civilizaciones a límites insospechados. Recrea sociedades estratificadas en complejos sistemas de castas que resultan incomprensibles para los extraños, y que obedecen a conceptos inasibles que él mismo explica en sus características notas a pie de página. Cuando aún no contaba treinta años, Jack Vance escribió La Tierra moribunda, el inicio de

una saga situada en los últimos tiempos de nuestro mundo, cuando el Sol es una estrella mortecina que en cualquier momento puede dejar de alumbrar a la decadente sociedad terrestre. Aquella obra, pese a su sentido del humor, rezumaba una melancolía, suave y rojiza como la luz de ese sol crepuscular. Ahora, el octogenario Vance nos vuelve a describir un mundo decadente, con el revelador nombre de «Fader», y una sociedad ensimismada en su refinamiento y en el recuerdo del pasado. Pero ahora lo hace con los ojos del joven Jaro y nos ofrece un mensaje luminoso: nunca es tarde para empezar a cambiar. Como si, al volver la vista atrás, no encontrara motivos para la amargura, sino para el optimismo. Como si supiera que aún quedan infinitas maravillas por descubrir. A su avanzada edad, Vance apenas ve y no tiene más remedio que dictar sus obras. A veces lo imagino como un ciego cantor de romances, señalándonos con su bastón las brillantes estampas de sus extravagantes sociedades, como si dijera con una sonrisa socarrona: «¿Veis cómo vuestro mundo, el mundo real, es aún más absurdo que los míos?». Sólo puedo decir: pasen y vean. Si la ciencia ficción es una droga adictiva, debo advertir que los mundos de Jack Vance son la quintaesencia de la droga. No es fácil desengancharse.

*Javier Negrete*

# UNO

# 1

Cerca del límite más lejano del Sector Cornu de Ofiuco, la estrella de Robert Palmer brillaba con un rutilante color blanco y su halo emitía destellos verdes, rojos y azules. Una docena de planetas bailaba formando un corro, como niños que danzan en torno a un palo de mayo, pero sólo el mundo Camberwell poseía el estrecho margen de condiciones propicias para tolerar la vida humana. La zona era remota, los primeros exploradores habían sido piratas, fugitivos y «bordes<sup>[1]</sup>», seguidos por colonos de diversa índole, dando como resultado que Camberwell estuviera habitado desde hacía muchos miles de años.

Camberwell era un mundo de paisajes dispares. La topografía estaba definida por cuatro continentes, separados por océanos. Como siempre, la flora y fauna habían evolucionado hacia formas únicas, particulares; la fauna había alcanzado una variedad tan absurda, con hábitos tan asombrosos y destructivos, que dos continentes fueron destinados a reservas, donde las criaturas, grandes y pequeñas, bípedas o de cualquier otro tipo, podían saltar, botar, moverse pesadamente, correr, arrastrarse, acechar y reducir a otros a cachitos, según lo exigieran sus necesidades. En los otros dos continentes se había suprimido la fauna.

La población humana de Camberwell descendía de una docena de razas que, en lugar de mezclarse, se habían concentrado en varias unidades tercamente inconexas. Con los años, la diferenciación había producido un revoltijo pintoresco de sociedades humanas, con lo que Camberwell se

había convertido en uno de los destinos favoritos de xenólogos y antropólogos de otros mundos.

Tanzig, la ciudad más importante de Camberwell, se había construido de acuerdo a los dictados de un plan estricto. Anillos concéntricos de edificios rodeaban una plaza central, donde se alzaban tres estatuas de bronce de treinta metros de altura, de espaldas entre sí, con los brazos alzados en gestos cuyo propósito había sido olvidado mucho tiempo atrás<sup>[2]</sup>.



## 2

Hilyer y Althea Fath eran profesores adjuntos en el Instituto de Thanet, del mundo Gallingle. Ambos estaban vinculados a la Facultad de Filosofía Estética. El tema en que Hilyer se especializaba era la Teoría de Símbolos Concurrentes; Althea estudiaba la música de pueblos bárbaros o semibárbaros, ejecutada usualmente con instrumentos únicos, con escalas poco convencionales que producían rarísimas armonías. Esas músicas eran a veces sencillas, a veces complejas, generalmente incomprensibles para oídos extraños, aunque con frecuencia fascinantes. En muchas ocasiones, la vieja casa rural donde vivían los Fath había resonado con timbres extraños, así como con apasionadas discusiones sobre si la palabra «música» podía aplicarse en realidad a aquellos ruidos extraordinarios.

Aunque ni Hilyer ni Althea se consideraban jóvenes, mucho menos admitían ser de mediana edad. Los dos eran conservadores por naturaleza, aunque no necesariamente convencionales, ambos suscribían los ideales del pacifismo y las jerarquías sociales les resultaban indiferentes.

Físicamente, Hilyer era menudo, más bien enclenque, cetrino, de cabello color gris ratón que raleaba mientras más se alejaba de su ancha frente; sus modales mostraban una fría urbanidad. Su nariz larga, sus cejas altas y su boca de labios finos, caídos en las comisuras, le conferían una expresión levemente despectiva, como si percibiera un olor desagradable. En realidad, Hilyer era apacible, cuidadosamente cortés y ajeno a cualquier forma de vulgaridad.

Al igual que Hilyer, Althea era esbelta, aunque más alegre y enérgica. Sin que ella misma se diera cuenta, era casi hermosa gracias a sus ojos brillantes, de un castaño verdoso, su expresión placentera y las ondas castaño oscuro que rodeaban su rostro y que siempre llevaba sin un estilo definido. Su temperamento era alegre y optimista y no tenía problema alguno con los contados momentos de leve ira de Hilyer.

Tanto Hilyer como Althea se mantenían al margen de los considerables esfuerzos para alcanzar prestigio social que dominaban la vida de la mayoría de la gente; no pertenecían a club alguno y, por lo tanto, no manifestaban «comportura» ninguna<sup>[3]</sup>. Sus áreas de conocimiento se complementaban tan bien entre sí que habían podido emprender expediciones conjuntas de investigación fuera de su mundo.

Una de esas expediciones los llevó al semicivilizado mundo de Camberwell, junto a la estrella de Robert Palmer. Al llegar al infrautilizado puerto espacial de Tanzig, alquilaron un deslizador aéreo y partieron enseguida hacia la ciudad de Sronk, cerca de las colinas de Wyching, al borde de la estepa Wildenberry, donde planeaban estudiar el estilo de vida de los gitanos Vongo; dieciocho tribus recorrían la zona.

Los gitanos eran gente fascinante en muchos sentidos. Los hombres eran altos, fuertes, con largos brazos y piernas, atléticos e intensamente activos, orgullosos de su habilidad para saltar sobre arbustos espinosos. Tanto los hombres como las mujeres eran más bien feos: sus cabezas eran largas y carnosas, su piel de un color rosa ceniciento, sus rasgos bastos, su cabello crecía en mechones de un negro brillante, del mismo color que las cortas barbas de forma afilada. Los hombres se dibujaban círculos blancos en torno a los párpados para destacar el brillo de sus ojos negros. Las mujeres eran altas, de busto grande, mejillas redondas, narices prominentes y cabellos cortados abruptamente al

nivel de las orejas. Tanto hombres como mujeres vestían ropajes pintorescos, a los que cosían los dientes de los enemigos muertos, el botín de las reyertas intertribales. Entre ellos el agua se consideraba un fluido irritante, despreciable, que se debía evitar a toda costa. Ningún gitano permitía que lo bañaran, desde su infancia hasta la muerte, por temor a perder un unguento mágico personal que brotaba de la piel y era la fuente de maná. Lo que bebían con más deleite era una especie de cerveza basta.

De acuerdo con fórmulas intrincadas, que incluían asesinatos, mutilaciones y el jubiloso rito de tatuar a cuchillo a los niños capturados, con el fin de hacerlos viles ante los ojos de sus padres, las tribus eran hostiles entre sí. Con cierta frecuencia, esos niños eran abandonados por sus horrorizados padres y vagaban solos por las estepas, donde se convertían en asesinos y músicos expertos en tocar una flauta doble que estaba prohibida a los demás artistas. Esta casta de músicos-asesinos incluía tanto a hombres como a mujeres, que estaban obligados a vestir pantalones amarillos. Cuando las mujeres quedaban embarazadas y daban a luz, abandonaban sigilosamente a la criatura en la guardería de su tribu natal, donde era criada con tolerancia de la manera más adecuada.

Las tribus gitanas se reunían cuatro veces al año en campamentos acordados de antemano. La tribu anfitriona proporcionaba la música, con la orgullosa intención de amedrentar a los músicos de las tribus rivales. Éstos, después de mofarse de la música de sus anfitriones, recibían permiso para tocar, junto a los asesinos y sus flautas dobles. Cada tribu tocaba su música más poderosa y secreta, y los músicos de las otras intentaban repetirla, para obtener el dominio sobre las almas de la tribu a la que se le había robado la melodía. Por ello, todo el que era descubierto grabando la música era estrangulado al momento. A fin de grabar la música en condiciones seguras, los Fath llevaban pequeños dispositivos internos imposibles de detectar me-

diante una revisión externa. Tales eran las desgarradoras exigencias a las que debían someterse los musicólogos entregados a su trabajo, se decían los Fath con muecas de amargura.

Para alguien de otro mundo, la visita a un campamento Vongo podía ser una experiencia inquietante, pero las reuniones tribales eran aún más intensas. Uno de los pasatiempos favoritos de los jóvenes era secuestrar y violar a las chicas de otra tribu, lo que causaba gran alboroto que rara vez llegaba hasta el derramamiento de sangre, ya que tales hazañas se consideraban travesuras juveniles, realizadas probablemente con la connivencia de las chicas. El secuestro de un jefe o de un chamán, seguido por un baño para él y sus ropas en agua tibia jabonosa, a fin de privarlo de su sagrada secreción, era un delito mucho más serio. Tras el baño, la víctima era despojada de su barba y le ataban un ramo de flores blancas en los testículos, después de lo cual quedaba libre para que regresara a hurtadillas a su propia tribu, ahora desnudo, lavado y carente de maná. El agua del lavado era destilada con cuidado hasta que se convertía en un litro de una sustancia apesada, amarillenta y pegajosa, que se utilizaba en la magia tribal.

Los Fath, después de repartir regalos en forma de terciopelo negro, fueron autorizados a visitar uno de esos encuentros y lograron evitar toda trifulca, cuya amenaza espesaba el aire en torno a ellos. Vieron cómo se encendía una hoguera al atardecer. Los gitanos celebraban un banquete de carne hervida en cerveza con brotes de cebolla silvestre y hojas de anón. Pocos minutos más tarde, los músicos se agruparon junto a un carromato y comenzaron a emitir extraños ruidos chirriantes en lo que parecía ser el proceso de calentar y afinar sus instrumentos. Los Fath se sentaron a la sombra del carromato y pusieron en marcha sus grabadoras. Los músicos empezaron a tocar frases estridentes, insistentes, que se fundían gradualmente con las severas permutaciones y los graznidos aparentemente superfluos que

producía un asesino de pantalones amarillos con su flauta doble. El proceso se repitió como reacción al sonido de gongs. Mientras tanto, las mujeres habían comenzado a bailar: oscilaciones sin gracia alguna en una ronda de sentido antihorario en torno a la hoguera. Las faldas negras barrían la tierra, los ojos negros brillaban sobre unas curiosas medias máscaras, también negras, que cubrían boca y barbilla, y sobre las cuales había una gran boca lasciva pintada con pigmento blanco. De cada una de las bocas pintadas colgaba una lengua simulada, de unos quince centímetros de largo y color rojo brillante. Las lenguas se agitaban mientras las mujeres movían la cabeza de un lado a otro.

—Esto aparecerá en mis pesadillas —gruñó Hilyer entre dientes.

—¡Mantente firme en aras de la ciencia! —le dijo Althea.

Las bailarinas avanzaron deslizándose, agachándose y adelantando primero la pierna derecha, doblándola y haciendo rotar la gruesa nalga derecha, dejando caer hacia delante el hombro derecho para continuar el movimiento, y repetir después el proceso por la izquierda.

La danza de las mujeres acabó y se fueron a beber cerveza. La música se volvió más estridente y enfática: uno por uno, los hombres se adelantaron para bailar, lanzando patadas primero hacia delante, a continuación hacia atrás y contorsionándose después de forma extraña, con los brazos en jarras y los hombros temblorosos, a lo que siguió un salto hacia delante y la repetición del movimiento anterior. Finalmente, ellos también se marcharon a beber cerveza y a jactarse de sus saltos. La música comenzó de nuevo, y los hombres Vongo iniciaron una nueva danza, girando caóticamente, inventando asombrosas combinaciones de patadas, saltos y acrobacias, y cada uno de los bailarines lanzaba un grito de triunfo al concluir una evolución particularmente difícil. Finalmente, cayéndose de fatiga, retornaron a los barriles de cerveza. Pero todavía no habían terminado. Al poco tiempo los hombres regresaron a las inmediaciones

de la hoguera, donde se dedicaron a la curiosa actividad de «alaridear».<sup>[4]</sup> Primero, permanecían de pie, tambaleándose como borrachos, mirando al cielo y señalando las constelaciones que intentaban denigrar. Después, por turno, alzaban los puños y, gritando, lanzaban pullas y provocaciones hacia sus distantes adversarios: «¡Venid, ratas lavadas, arribistas, comedores de jabón! ¡Os esperamos! Estamos preparados para recibirlos. ¡Nos comeremos vuestras mollejas! ¡Atreveos, traed a vuestros guerreros de nalgas rollizas. ¡Los haremos picadillo! ¡Los pondremos en remojo! ¿Miedo? ¡Nunca! ¡Os desafiamos!».

Casi de inmediato, un rayo relampagueó en el cielo y comenzó a caer un súbito diluvio. Chillando y maldiciendo, los Vongo corrieron a protegerse en sus carromatos y la zona quedó desierta, con excepción de los Fath, que aprovecharon la oportunidad para correr hacia su deslizador. Volvieron a Sronk, satisfechos con el trabajo realizado esa noche. Por la mañana fueron a pasear al bazar de Sronk, donde Althea adquirió un par de candelabros poco corrientes para añadir a su colección. No hallaron instrumentos musicales de interés, pero les dijeron que en el mercado de la aldea de Latuz, a unos ciento cincuenta kilómetros al sur, se podían encontrar instrumentos gitanos de todas clases, algunos nuevos y otros antiguos, buscando en los desvanes de las tiendas. Nadie quería semejante porquería, por lo que los precios serían bajos, salvo para los Fath: a ellos los reconocerían como procedentes de otro mundo y los precios subirían al momento.

A la mañana siguiente se marcharon al sur, deslizándose a baja altura sobre la carretera que bordeaba las desoladas colinas de Wyching, mientras la estepa se extendía hacia el este.

A cincuenta kilómetros al sur de Sronk, se tropezaron con una escena desagradable. Abajo, en la carretera, cuatro jóvenes campesinos armados con estacas golpeaban a muerte a una criatura que se retorcía en el fango a sus pies.

A pesar de la sangre que perdía y de los huesos rotos, la criatura intentaba defenderse y peleaba con un valor desesperado que iba más allá de la mera valentía y que a los Fath les pareció nobleza de espíritu.

Los Fath hicieron descender el deslizador en la carretera, saltaron a tierra y apartaron a los jóvenes de su víctima, que según pudieron ver entonces era un granujilla, de cinco o seis años de edad, escuálido de hambre y vestido con harapos.

Los chicos campesinos se apartaron con resentimiento. El mayor de ellos explicó que la criatura era un salvaje, casi un animal, y que si se le permitía crecer se convertiría en un ladrón o un depredador de cosechas. Lo único inteligente que podía hacerse era exterminar a aquellas alimañas cuando surgía una oportunidad, como era el caso, por lo que si los viajeros tenían la bondad de apartarse, ellos proseguirían con su trabajo.

Los Fath reprendieron a aquellos campesinos de mandíbulas laxas y después, con gran cuidado, levantaron al niño vapuleado y lo metieron en su vehículo, mientras los chicos los miraban con desconcertada desaprobación. Más tarde, contarían a sus padres el absurdo comportamiento de aquella gente extraña que vestía ropa rara y probablemente venía de otro mundo, a juzgar por su forma de hablar.

Los Fath llevaron al niño semiinconsciente hasta la clínica de Sronk, donde los doctores Solek y Fexel, los médicos residentes, cuidaron de la temblorosa vitalidad del chico hasta que su estado se estabilizó y pareció quedar fuera de peligro.

Solek y Fexel se apartaron del paciente con los rostros macilentos y los hombros caídos de cansancio, pero satisfechos por su éxito.

—Ha sido duro —dijo Solek—, pensé que lo perdíamos.

—Todo el mérito es del chico —repuso Fexel—. No quiere morir.

Ambos contemplaron el cuerpo inmóvil.