

ciencia ficción y fantasía

# nueva dimensión

NUMERO DEDICADO A CORDWAINER SMITH



nueva  
dimensión 22

Revista española de ciencia ficción y fantasía, fundada por Sebastián Martínez, Domingo Santos y Luis Vigil.

## REVISTA DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA

### **A cargo de:**

Sebastián Martínez

Domingo Santos

Luis Vigil

### *Director Periodista:*

José M. Armengou

### *Colaboradores:*

Joaquín Alberich

Dr. Alfonso Álvarez Villar

Luis-Eduardo Aute

Carlos Buiza

Alfonso Figueras

Carlo Frabetti

José Luis Garci

Luis Gasca

Teresa Inglés

Antonio Martín

José Luis M. Montalbán

Berit Sandberg

### *Director artístico:*

Enrique Torres

### *Ilustradores:*

Miguel Albiol

José M.<sup>a</sup> Beá

Carlos Giménez

Esteban Maroto

Jordi Paris

Enric Sió

Adolfo Usero Abellán

### *Corresponsales:*

Argentina: Andrés Balla y Héctor R. Pessina

Australia: John Bangsund

Austria: Kurt Luif

Estados Unidos: Forrest J Ackerman

Gran Bretaña: Jean G. Muggoch

Japón: Takumi Shibano

Rumanía: Ion Hobana

**Mayo 1971 / Número 22**

*On the Gem Planet*, copyright 1963 by Galaxy Publishing Corp.

*The Game of Rat and Dragon*, copyright 1955 by Galaxy Publishing Corp.

*The Lady who Sailed The Soul*, copyright 1960 by Galaxy Publishing Corp.

*The Crime and the Glory of Commander Suzdal*, copyright 1964 by Ziff-Davis Publishing Co.

*A Planet Named Shayol*, copyright 1961 by Galaxy Publishing Corp.

© the Estate of Paul Linebarger 1966. Published by arrangement with Scott Meredith Literary Agency, Inc.

© Ediciones Dronte, 1971.

**PORTADA DE**  
Enrique Torres

**ILUSTRACIONES DE**  
Ramón de la Fuente

# **nueva dimensión** **HOY**

## **EDITORIAL**

**El universo de Cordwainer Smith**

## **SE PIENSA**

**Sobre Cordwainer Smith**

## **Bibliografía**

**El mundo de Cordwainer Smith**

por Anthony Cheetham

**La filosofía de Cordwainer Smith**

por Carlo Frabetti

**Cordwainer Smith, navegante de los mares cósmicos**

por Donald A. Wollheim

**Cordwainer Smith**

por Roger Zelazny

# nueva dimensión **MAÑANA**

## CUENTOS

Planeta de joyas

El juego de la rata y el dragón

La dama que viajó en «El Alma»

El crimen y la gloria del Comandante Suzdal

Un planeta llamado Shayol

NÚMERO DEDICADO A  
CORDWAINER SMITH



EDITORIAL

# EL UNIVERSO DE CORDWAINER SMITH

All I can do is to work the symbols.

*«Todo lo que puedo hacer es trabajar los símbolos» dice Cordwainer Smith en el prólogo de su libro Space Lords.*

*Y esta sola frase podría servir para definir toda una etapa de la SF estadounidense, considerada por muchos como la etapa «de madurez» del género.*

*Durante las primeras décadas, la SF estuvo ocupada en la creación de su propio lenguaje, de sus convenciones y símbolos, de su «tradición». Una sim-*

ple extrapolación técnica, la mera descripción de una máquina maravillosa o de un fenómeno insólito eran suficientes para justificar un relato. Tras un lento proceso de decantación, realizado por los autores y antologistas más significativos, los resultados de las extrapolaciones más logradas adquieren el rango de convenciones identificables por el lector adicto. De este modo, robots, mutantes, universos paralelos, etc., adquieren una cierta fisonomía, se hacen familiares al lector, con lo que se convierten en símbolos operables.

La SF ha creado su lenguaje, y ya no puede limitarse a meros ejercicios gramaticales: debe hablarlo.

Entra así en una etapa crítica, una difícil etapa de autotranscendencia que muchos llaman «de madurez», y que yo, por el contrario, designaría como adolescencia. (Lo anterior ha sido la infancia, una infancia, por cierto, poblada de «niños prodigio»).

A la etapa del asombro (propio de la infancia) por lo maravilloso, sigue la etapa de la inquietud (propia de la adolescencia).

Y con la adolescencia, la SF se erotiza, se apasiona, se vuelve atormentada, o soñadora, o mística, o nostálgica, o mordaz, o nihilista... Y se van configurando diversas tendencias.

Bradbury, huelga decirlo, es la gran estrella de este período.

Bradbury representa la puesta de largo de la SF (de una de sus tendencias, mejor dicho), su presentación a la buena sociedad intelectual. Y la buena sociedad se muestra condescendiente: aparece así un sector (reducido y «selecto», claro está) de la SF que la cultura oficial está dispuesta a aceptar como «literatura».

*De entre los nombres que son fundamentales para el conocimiento de esta etapa-clave de la SF, tan inquietante y sugestiva, diversificada y enriquecida por multitud de tendencias, enfoques y polémicas, el de Cordwainer Smith destaca con una luz muy peculiar.*

*All I can do is to work the symbols.*

*Otros construyeron los símbolos. Smith toma esos símbolos y construye un universo, un sistema, una jerarquía.*

*Los mitos antiguos y los mitos de nuestro siglo se conjugan en un extraño mundo de resonancias homéricas, donde un inexorable olimpo tecnológico programa seres y destinos. Un mundo fascinante al que el lector no debe dejarse arrastrar pasivamente.*

*Pues en el universo cordwaineriano están todos los elementos necesarios para una meditación crítica global sobre el hombre y su entorno, sobre las estructuras que como gigantescas telas de araña aprisionan y anulan al individuo, sobre el poder y la manipulación, sobre el clasismo y la explotación de los más débiles, sobre los problemas antropológicos que plantea la tecnología avanzada...*

*Los elementos están ahí. Pero es el lector quien, sustrayéndose a la absorbente magia de los relatos, deberá contrapuntarlas con su interpretación crítica.*

*Es el lector quien, cual atento astronauta mental, deberá navegar por el fascinante universo de Smith, sin dejarse seducir por el canto de las sirenas, para extraerle todo su significado.*

# PLANETA DE JOYAS



*En el n.º 2 de NUEVA DIMENSIÓN se publicó Planeta de arena, el episodio culminante de la odisea cósmica de Casher O'Neill, narrada primeramente en varios relatos autónomos, que en 1966 fueron reunidos en un solo volumen (Quest of the Three Worlds, Ace Book F-402).*

*Planeta de joyas es la primera narración de esta serie. Un relato impregnado de extraña dulzura, en el que se nos muestra al gobierno de uno de los planetas más ricos del cosmos preocupado por atender debidamente a un viejo caballo...*

## I

Cuando Casher O'Neill llegó a Pontoppidan, se encontró con que la capital, apropiadamente, se llamaba Andersen.

Aquél era el segundo siglo del Nuevo Descubrimiento del Hombre. La gente de todos los lugares había adoptado antiguos nombres, antiguos idiomas, antiguas costumbres, tan deprisa como los robots y los subhumanos podían recuperar los datos enterrados entre los restos de las olvidadas sendas estelares o de las ruinas del subsuelo del mismo Hogar del Hombre.

Casher sabía esto muy bien, a un precio amargo. La re-culturación le había traído la revolución y el exilio. Casher provenía del seco y bello planeta Mizzer. Era el sobrino del derrocado ex-dictador Kuraf, cuya colección de libros obscenos había sido sin igual en toda la galaxia colonizada; él había permanecido a un lado, medio asintiendo, cuando los coroneles Gibna y Wedder se había adueñado del planeta en nombre de la reforma; él había implorado a la Instrumentalidad, vanamente, solicitando ayuda cuando Wedder se convirtió en un tirano; y ahora viajaba entre las estrellas, buscando hombres o armas que pudieran destruir a Wedder y hacer que Kaheer pudiera volver a ser la suntuosa y alegre ciudad que antes había sido.

Tenía la sensación de que su causa era desesperada cuando llegó a Pontoppidan. La gente era amable, amistosa, inteligente, pero no tenían ningún motivo para luchar, ningún arma con que luchar, ningún enemigo contra el que luchar. Tenían muy poco espíritu cívico, al igual que el que Casher O'Neill había visto en su planeta nativo Mizzer. Sus preocupaciones concernían a cosas sin importancia.

Justamente, en el momento de su llegada, los pontoppidanos estaban sumamente excitados acerca de un caba-

llo.

¡Un caballo! ¿Quién se preocupa sobre un caballo?

El mismo Casher O'Neill lo había dicho así:

—¿Por qué preocuparse por un caballo? Tenemos muchos de ellos en Mizzer. Son seres de cuatro patas, de ocho veces el peso de un hombre, con un solo dedo en cada una de las cuatro patas. La uña es muy grande y les permite correr rápidos. Nuestra gente los tiene para eso, para correr.

—¿Por qué correr? —dijo el Dictador Hereditario de Pontoppidan—. ¿Para qué correr cuando uno puede volar? ¿No tienen ornitópteros?

—No corremos con ellos —dijo Casher indignado—. Los hacemos correr juntos con otros y entonces damos premios al que ha corrido más deprisa.

—Pero entonces —dijo Philip Vincent, el Dictador Hereditario—, se presenta una situación muy ilógica. Cuando han probado a esos seres de cuatro dedos, ya saben lo rápido que cada uno va. Por lo tanto, ¿para qué preocuparse?

Fueron interrumpidos por su sobrina. Ésta daba una sensación de fragilidad, y era más pequeña de lo que a Casher O'Neill le gustaba que fueran las mujeres. Tenía unos lípidos ojos grises, unas cejas bien marcadas, un peinado muy artificial de cabello rubio plateado y la boca más pequeña y sensitiva que jamás hubiera visto. Seguía la moda local de aplicarse alguna clase de polvos o crema facial que era de color carne rosada pero que tenía tonos lila. En una mujer de sólo veintidós años, esa coloración hubiera hecho que la que la llevara se pareciera a una vieja bruja, pero en Genevieve era agradable, aunque un tanto alarmante. Producía el efecto de una chiquilla jugando a ser mayor y haciendo su trabajo alegremente y bien. Casher sabía que era difícil adivinar la edad en aquellos planetas apartados. Genevieve podía ser una vieja dama en su tercera o cuarta rejuvenación.

Dudó de ello al volverlo a pensar. Lo que ella dijo fue sensible, desenvuelto, y propio de la juventud:

—Pero, tío, ¿son *animales*!

—Eso ya lo sé —retumbó él.

—Pero, tío, ¿no lo ves?

—Deja de decir «pero, tío» y explícame que quieres decir con eso —gruñó el Dictador, afectuosamente.

—Los animales son siempre tan *inciertos*.

—Desde luego —dijo el tío.

—Eso hace que sea un juego, tío —dijo Genevieve—. Nunca están seguros de que uno de ellos pueda hacer la misma cosa dos veces. Imagínate la emoción... Los grandes y bellos seres de la Tierra corriendo alrededor una y otra vez sobre sus cuatro dedos, ¡las grandes uñas haciendo que las joyas sean arrancadas del suelo!

—No estoy muy seguro de que eso sea así. Además, Mizzer puede que esté cubierto con algo valioso, como tierra o arena en vez de gemas como las que tenemos en Pontoppidan. ¿Te has fijado en tus tiestos de flores con su tierra rica, cálida, húmeda y suave?

—Claro que sí, tío. Y sé lo que pagaste por ellos. Fuiste muy generoso. Y aún lo eres —añadió diplomáticamente, lanzando una mirada hacia Casher O'Neill para ver que efecto producía la devoción familiar en el visitante.

—No somos tan ricos en Mizzer. Casi todo es arena, con tierras cultivadas a lo largo de los Doce Nilos, nuestros grandes ríos.

—He visto fotos de los ríos —dijo Genevieve—. ¡Imagínate vivir en un mundo hecho enteramente de esa cosa que hay en los tiestos!

—Te estás desviando del asunto, querida. Nos estábamos preguntando por qué nadie iba a traerse un caballo, sólo un caballo, a Pontoppidan. Supongo que uno podría hacer correr un caballo compitiendo contra sí mismo, si uno tuviera un cronómetro. Pero, ¿sería eso divertido? ¿Lo haría usted, joven?