

Cordwainer

# Smith

Los Señores  
de la Instrumentalidad, IV

*En busca de tres mundos*



*Los Señores de la Instrumentalidad* es una monumental, sorprendente e intencionada historia del futuro que maravilla por su poesía, sus personajes y su riqueza temática.

En la Era del Redescubrimiento del Hombre, Casher O'Neill, aventurero, viajero y místico, debe liberar el planeta Mizzer, víctima de un dictador sanguinario que impone la virtud mediante la crueldad. Impulsado por su sed de justicia —o de venganza—, Casher O'Neill busca armas para expulsar al usurpador. En su búsqueda en tres mundos (el planeta de las gemas, el planeta de las tormentas y el planeta de arena) encuentra no sólo un arma, sino un secreto que la humanidad había olvidado. Las peripecias de Casher O'Neill constituyen la extraña historia de una aventura épica que culmina en una iniciación mística. Una búsqueda, en definitiva, de la libertad que se desarrolla en esos mundos maravillosos y sorprendentes que sólo supo imaginar un autor irrepetible como Cordwainer Smith: Pontoppidan, donde las gemas carecen de valor y la tierra es preciosa; Henriada, con sus ballenas aéreas y su gente de los vientos; etc. Mundos extravagantes pero convincentes. Un clásico indiscutible de la ciencia ficción.

Completan el volumen los relatos de Cordwainer Smith que no se pueden encuadrar directamente en la serie de la Instrumentalidad de lo Humano y que resultan imprescindibles en esta edición, la primera en todo el mundo que ofrece ordenada y completa toda la obra narrativa de ciencia ficción de un autor excepcional como Cordwainer Smith.

## PRESENTACIÓN

Este cuarto y último volumen de la edición íntegra de *Los Señores de la Instrumentalidad* de Cordwainer Smith incluye las cuatro narraciones protagonizadas por Casher O'Neill. Completan el volumen y esta edición los otros relatos del autor que difícilmente pueden encuadrarse en el gran ciclo de la Instrumentalidad de lo Humano. La narrativa de Cordwainer Smith va precedida por una introducción escrita en 1978 por John J. Pierce para la edición en inglés de *En Busca De Tres Mundos* y que, lógicamente, no se refiere a los relatos que cierran nuestra edición. Dichos relatos se incluyeron, en inglés, en la antología *The Instrumentality of Mankind*, presentada por Frederick Pohl y publicada por Ballantine Books en 1979.

Con ello logramos dar por culminado nuestro empeño editorial de ofrecer, completa y ordenada, toda la ciencia ficción de un autor irrepetible como es Cordwainer Smith. Una edición de la que no podemos por menos que sentirnos francamente orgullosos: es la primera en todo el mundo que rinde este merecido y necesario homenaje a la obra de un autor excepcional en la ciencia ficción de todos los tiempos.

Los otros tres volúmenes de la serie aparecieron en esta colección, en 1991, con los títulos *Piensa azul, cuenta hasta dos* (NOVA ciencia ficción, número 37) y *La Dama muerta de Clown Town* (NOVA ciencia ficción, número 59). De todo ello se habla con detalle en el Apéndice donde se incluyen los datos necesarios para situar la serie y el contenido de

esta novela, incluso para el lector que no haya leído las narraciones de los primeros volúmenes.

Un comentario final. El título de este cuarto volumen es *En Busca De Tres Mundos*, ya que hemos decidido mantener el que usó Nebulae cuando publicó por primera vez en España las aventuras de Casher O'Neill. Como no podía ser menos, en esta edición hemos traducido de nuevo todos los relatos, principalmente para proporcionar un estilo uniforme y único incluso en la versión traducida de la obra de Cordwainer Smith. Como en otros casos anteriores y que ya comenté en sus respectivas introducciones, nuestro traductor, Carlos Gardini, ha propuesto algunas innovaciones y, en este caso en concreto, un nuevo título de estas aventuras de Casher O'Neill. Aunque no lo hemos recogido, sí conviene decir que el original *Quest of the Three Worlds* ha sido traducido por Gardini como *Búsqueda en tres mundos* que, a mi parecer, recoge mucho más certeramente el sentido de las aventuras de Casher O'Neill: una misma búsqueda que se desarrolla en tres mundos distintos y no tanto la búsqueda de tres mundos como sugiere el título utilizado en su día por Edhasa.

Quisiera que el hecho de mantener el título tradicional en España de las aventuras de Casher O'Neill, no lleve a engaño sobre el contenido de este volumen. Dado que en nuestro caso se trata, como se ha dicho, del cuarto volumen de la edición completa y ordenada de la obra de ciencia ficción de Cordwainer Smith, que, además de las aventuras de Casher O'Neill, incluye seis relatos más escritos por Cordwainer Smith y que, por acuerdo de todos los especialistas en su obra, difícilmente pueden encuadrarse en la gran saga de *Los Señores de la Instrumentalidad*.

Será un tópico, pero concluir al fin esta edición, la primera en el mundo de sus características, es un verdadero orgullo para todos los que hemos intervenido en su realización. Cordwainer Smith es un autor que merecía el home-

naje implícito en esta edición completa y ordenada de su obra de ciencia ficción.

MIQUEL BARCELÓ

## INTRODUCCIÓN

### Tres mundos por descubrir

Conozcan ustedes a Casher O'Neill: aventurero, peregrino, místico. Y tal vez una calle de El Cairo.

Paul Myron Anthony Linebarger (1913-1966) —quien, como ustedes ya deben de saber, fue secretamente Cordwainer Smith hasta poco antes de su muerte— se deleitaba en decorar sus cuentos con retruécanos crípticos y alusiones, tantas que todavía no se han aclarado todas.

Qasr El Nil es una calle del centro de El Cairo. Y si ustedes saben que los lugareños llaman a su país *Misr*, no Egipto, no tendrán ningún problema en comprender qué es Mizzer. Kuraf, Wedder y Gibna son, sin lugar a dudas, anagramas de los nombres del rey egipcio y los dos coroneles que lo derrocaron. ¿Y por qué Qasr El Nil se convirtió en Casher O'Neill? Smith deseaba sugerir que se trataba de un aventurero, y un nombre irlandés le pareció apropiado.

Se puede perdonar que los lectores no lleguen a advertir por qué Casher considera apropiado que el planeta Pontoppidan tenga una capital llamada Andersen (Henrik Pontoppidan era un autor danés, y Andersen un héroe de su novela *Suelo*, un bien escaso en el planeta de las gemas). O que el tormentoso mundo de Henriada está inspirado en un recuerdo de infancia de Smith, que tuvo una experiencia con un huracán en Biloxi, Mississippi. O que manifestó preocupación por la violencia de los años 60, creando párrafos donde las primeras letras de cada oración forman las frases KENNEDY SHOT y OSWALD SHOT TOO<sup>[1]</sup>.

Afortunadamente, tales esoterismos no son imprescindibles para disfrutar de *En busca de tres mundos*. Pues la historia de Casher O'Neill, como casi toda la ciencia ficción de Smith, forma parte del vasto ciclo de la Instrumentalidad de lo Humano, que ha fascinado a los lectores durante más de veinte años. Genevieve, la viuda de Linebarger, colaboró con él en varios cuentos y ha escrito otros basados en manuscritos inconclusos o en ideas que ambos habían comentado. Además, Linebarger dejó notas grabadas para nuevos cuentos.

En cualquier caso, los cuentos de Casher O'Neill se sitúan hacia el final de un ciclo de relatos y leyendas que estaba terminado cuando murió Linebarger. Corresponden al segundo siglo del Redescubrimiento del Hombre, una vasta empresa de los Señores de la Instrumentalidad y sus aliados encubiertos del subpueblo para desbaratar (al menos en parte) la sofocante utopía bajo la que los propios Señores habían sometido a la humanidad durante milenios.

Como la Instrumentalidad de esta época se dedica a recrear culturas del Mundo Antiguo como parte de su programa para restaurar la libertad y la diversidad de la existencia humana, el uso de nombres alusivos como Mizzer, Kuraf, Wedder, Gibna y otros está perfectamente justificado desde el punto de vista de la ciencia ficción. Pero además, Cordwainer Smith creó mundos que no se parecen a nada preexistente: Pontoppidan, donde las gemas carecen de valor y la tierra es preciosa; Henriada, con sus ballenas aéreas y su gente de los vientos. Los mundos de Smith son extravagantes pero convincentes.

Como siempre, hay alusiones a figuras y episodios de épocas pasadas: el capitán de viaje Magno Taliano, héroe legendario de «El abrasamiento del cerebro»; y el Efecto Kaskaskia, una destructiva arma de la Edad Oscura de la Tierra. También hay alusiones a cuentos que Paul Linebarger no había llegado a escribir cuando murió: uno de ellos

se relacionaba con «el robot, la rata y el copto», cuyas visiones se mencionan aquí.

Pero en el centro de *En busca de tres mundos* subyace la personalidad de Casher O'Neill. La cuarta parte (originalmente titulada «Tres a una estrella»), con la parodia de las culturas derivadas de animales creadas por el propio Smith, es tangencial, pero el tema de casi todo el libro es la búsqueda espiritual de Casher más que el viaje o la aventura en sí mismos.

Paul Linebarger, como alguien ha dicho, era profundamente religioso, y en casi todos sus relatos de ciencia ficción intentaba conciliar el cristianismo con la ciencia, la evolución con la Revelación. Quizá nunca sepamos si llegó a desarrollar plenamente sus ideas sobre el destino de la humanidad. De un modo u otro, *En busca de tres mundos* es más la historia de una salvación personal que la del destino del hombre.

Esta obra es comparable, hasta cierto punto, con el *Pilgrim's Progress* de John Bunyan. Los Señores de la Instrumentalidad, como utopistas materialistas, habían perseguido durante milenios la erradicación de lo espiritual, y en tiempos de Casher todavía mantenían una prohibición sobre la religión. Las subpersonas, algunas de las cuales tienen nombres obviamente simbólicos como P'alma y T'ruth<sup>[2]</sup>, son prácticamente los únicos custodios de la Vieja Religión Fuerte, y por lo tanto los guías apropiados para esta peregrinación.

Desde luego, la simbología no es lo único importante.

Hasta el Redescubrimiento del Hombre, pocos seres humanos han enfrentado el tormento de la conciencia moral y la opción moral: la Instrumentalidad ha tomado todas las decisiones por ellos. Casher O'Neill, como otros de su época, debe redescubrir lo que significa ser un hombre libre; si también descubre los secretos del cristianismo, éstos sólo pueden significar algo para él en cuanto hombre libre.

Sin duda se podrían encontrar algunos paralelos con Bunyan en personajes grotescos como Murray Madigan y John Joy Tree, así como en el papel de los guías espirituales del subpueblo. Casher se parece mucho al peregrino de Bunyan cuando deja atrás las tentaciones de la Ciudad de la Esperanza Sin Esperanza, Kermesse Dorgüeil, y el Hondo Lago Seco de la Maldita Irene. Pero no forcemos los paralelismos; el Decimotercer Nilo no es necesariamente el paraíso, y se comprenderá mejor como una alegoría, como un estado del alma.

En todo caso, no se dejen ustedes intimidar por los paralelismos. *Pilgrim's Progress* apareció una vez en una lista de «clásicos» que habían aburrido a la mayoría de los lectores, pero Cordwainer Smith nunca resulta aburrido. Como el resto de sus obras, *En busca de tres mundos* rebosa de inventiva, desde el gracioso robot que no sabe cómo interpretar el objeto «impropio» que emerge del Hippy Dipsy, hasta el emocionante viaje por Henriada a bordo de un tanque que se ancla al suelo para evitar que lo arrastre el viento.

Si ustedes han leído alguna otra obra de Smith, no necesitan esta introducción para saber lo bueno que puede ser. Pero si *En busca de tres mundos* es su primer contacto con el exótico y maravilloso futuro imaginario de este singular creador de mitos, no querrán dejar de leer el resto. Tarde o temprano, el universo de Smith tiene que ser experimentado en su totalidad.

JOHN J. PIERCE  
Berkeley Heights, New Jersey,  
7 de junio de 1978

# En busca de tres mundos

# Parte I

## En el planeta de las gemas

### 1

Pensad en el caballo. El caballo trepaba por entre las grietas de un cerro de gemas; la fuerza que lo impulsaba era el amor al hombre.

Pensad en Mizzer, el planeta de recreo, donde el coronel Wedder, su dictador, reformó la cultura tan bruscamente que la decadencia se convirtió en atrocidad.

Pensad en Genevieve, tan rica que era prisionera de su fortuna, tan hermosa que era víctima de su belleza, tan inteligente que sabía que nada podía torcer su destino.

Pensad en Casher O'Neill, un vagabundo entre los planetas, sediento de justicia pero anhelando que la «justicia» no fuera sólo un sinónimo de «venganza».

Pensad en Pontoppidan, literalmente una gema: un planeta cuyos habitantes eran demasiado ricos e industriosos para disfrutar de la buena mesa, el aire libre o mucha diversión. Sólo tenían diamantes, rubíes, turmalinas y esmeraldas.

Sumadlo todo y tendréis una de las historias más extrañas que hayan circulado de mundo en mundo.

Cuando Casher O'Neill llegó a Pontoppidan descubrió que la capital se llamaba Andersen, un nombre apropiado.

Era el segundo siglo del Redescubrimiento del Hombre. En todas partes la gente adoptaba viejos nombres, viejos idiomas y viejas costumbres en cuanto los robots, y las subpersonas rescataban la información entre los desechos de rutas estelares olvidadas o las ruinas subterráneas de la Cuna del Hombre.

Casher lo sabía muy bien por amarga experiencia. Para él la reculturación había significado revolución y exilio. Procedía del seco y bello planeta Mizzer. Era sobrino de Kuraf, el soberano derrocado, cuya colección de libros prohibidos no había tenido parangón en la galaxia colonizada; se había abstenido de intervenir cuando los coroneles Gibna y Wedder se adueñaron del planeta en nombre de la reforma; en vano había implorado auxilio a la Instrumentalidad cuando Wedder se convirtió en tirano; y en ese momento viajaba entre las estrellas, buscando hombres o armas que destruyeran a Wedder y devolvieran a la ciudad de Kaheer el lujo y la felicidad de otros tiempos.

Cuando desembarcó en Pontoppidan comprendió que su causa era desesperada. Los habitantes eran cordiales, afables e inteligentes, pero no tenían motivos para luchar, ni armas con que luchar, ni enemigos contra quienes luchar. Tenían tan poco espíritu cívico como las gentes de Mizzer. Se interesaban en nimiedades.

Cuando llegó Casher O'Neill, los pontoppidanos estaban muy entusiasmados con un caballo.

¡Un caballo! ¿A quién le importa un caballo?

Eso mismo dijo Casher O'Neill.

—¿Por qué preocuparse por un caballo? Tenemos muchos caballos en Mizzer. Son seres de cuatro manos, que pesan ocho veces más que un hombre, y con un solo dedo en cada mano.

Tienen las uñas muy gruesas y les permiten correr a gran velocidad. Para eso los tienen la gente, para correr.

—¿Para qué correr? —dijo el dictador hereditario de Pontoppidan—. ¿Para qué correr, cuando puedes volar? ¿No tenéis ornitópteros?

—No corremos con los caballos —rezongó Casher—. Los hacemos competir y luego damos premios al que corre más deprisa.

—Pero eso crea una situación muy ilógica —dijo Phillip Vincent, el dictador hereditario—. En cuanto se ha probado

a estos seres de cuatro dedos, ya se sabe lo de prisa que corre cada uno. ¿Para qué molestarse?

Su sobrina le interrumpió. Era una muchacha frágil, un poco menuda para el gusto de Casher O'Neill. Tenía los ojos grises y claros, cejas bien marcadas, un peinado artificial, cabello rubio platino y la boquita más sensible que Casher O'Neill había visto nunca. Respetaba la moda local usando un polvo o crema facial rosada con reflejos liliáceos. Esa coloración habría dado aspecto de bruja a cualquier otra mujer de veintidós años, pero en Genevieve resultaba agradable, aunque sorprendente. La hacía parecer una niña feliz que jugaba alegremente a ser adulta. Casher sabía lo difícil que era calcular la edad en esos planetas apartados. Genevieve podía ser una gran dama en su tercer o cuarto rejuvenecimiento.

Una segunda ojeada le hizo dudar. Genevieve dijo una frase sensata, juvenil y atrevida:

—Pero tío, ¿son *animales*!

—Lo sé —masculló el dictador.

—Pero tío, ¿no entiendes?

—Deja de decir «pero tío» y dime a qué te refieres —gruñó afectuosamente el dictador.

—Los animales siempre son *imprevisibles*.

—Desde luego —reconoció su tío.

—Ésa es la gracia del juego, tío —prosiguió Genevieve—. Nunca se sabe si actuarán dos veces del mismo modo. ¡Imagina la diversión! ¡Esos enormes y bellos seres de la Tierra corriendo en círculos con sus cuatro dedos, las grandes uñas arrancando las gemas del suelo!

—No estoy seguro de que sea así. Además, quizá Mizzer esté cubierto de algo valioso como tierra o arena, en vez de gemas como las de Pontoppidan. ¿Recuerdas tus macetas, con su tierra rica, tibia, húmeda y blanda?

—Claro que sí, tío. Y sé lo mucho que pagaste por ellas. Fuiste muy generoso. Y aún lo eres —añadió diplomática-

mente, echando una rápida ojeada a Casher O'Neill para ver qué pensaba el visitante de la devoción familiar.

—En Mizzer no somos tan ricos. Casi todo es arena, con tierras de labranza a lo largo de los Doce Nilos, nuestros grandes ríos.

—He visto imágenes de ríos —dijo Genevieve—. ¡Qué raro sería vivir en un mundo cubierto de relleno para mace-tas!

—Te desvías del tema, querida. Nos preguntábamos de qué serviría traer un caballo, un solo caballo, a Pontoppidan. Supongo que un caballo podría correr contra sí mismo, si tuviéramos un cronómetro. Pero ¿sería divertido? ¿Harías eso, joven?

Casher O'Neill intentó ser respetuoso.

—En mi patria teníamos muchos caballos. Mi tío cronometraba uno por uno.

—¿Tu tío? —preguntó el dictador con interés—. ¿Quién era tu tío para tener tantos «caballos» de cuatro dedos? Son animales de la Tierra, y muy costosos.

Casher temió el golpe bajo y lento que había recibido tantas veces, el puñetazo que el mundo exterior le asestaba en la boca del estómago.

—Mi tío... —tartamudeó—, mi tío... creí que lo sabías... Él es Kuraf, el antiguo dictador de Mizzer.

Phillip Vincent se levantó de un brinco con una agilidad sorprendente en un hombre tan corpulento. La joven Genevieve se aferró el cuello del vestido.

—¡Kuraf! —exclamó el viejo dictador—. ¡Kuraf! Hemos oído hablar de él, aun aquí. Pero se suponía que eras un patriota de Mizzer, no un partidario de Kuraf.

—Él no tiene hijos... —empezó a explicar Casher.

—¡Claro que no, con esas costumbres! —ladró el viejo.

—Soy su sobrino y heredero. Pero no me propongo restaurar la dictadura, aunque yo mismo me erigiría en dictador. Sólo quiero librarme del coronel Wedder. Ha arruinado

a mi pueblo, y busco dinero o armas para contribuir a la liberación de mi mundo natal.

Casher O'Neill sabía que éste era el momento en que la gente empezaba a creerle o no. Si no le creían, poco podía hacer al respecto. Si le creían, simpatizarían con su causa. Hasta ahora no había obtenido ninguna ayuda. Sólo simpatía.

Pero la Instrumentalidad, aunque rehusaba actuar contra el coronel Wedder, había dado al joven Casher O'Neill un salvoconducto intermundial, algo que un hombre común no habría podido comprar ni con cien vidas de ahorros. (Su viejo y disoluto tío se había ido a Sunvale, en Ttiollé, el planeta de recreo, para pasar sus años entre el casino y la playa). Casher O'Neill tenía la conciencia de Mizzer en sus manos. Era el único viajero estelar a quien le interesaba luchar por la libertad de los Doce Nilos. En ese momento, en aquel cuarto, se estaba produciendo un viraje decisivo.

—No te daré nada —dijo el dictador hereditario, aunque con voz cordial. La sobrina le tironeó de la manga. El viejo continuó—. Basta, muchacha. No te daré nada si eres uno de esos corruptos parientes de Kuraf, a menos...

—Lo que tú digas, señor, lo que tú digas, siempre que me ayudes a obtener ayuda o armas para regresar a los Doce Nilos.

—Bien, pues. A menos que abras tu mente. Soy buen telémeta.

—¡Abrir mi mente! ¿Para qué? —La incoherente indecencia de esa proposición escandalizó a Casher O'Neill. Hombres, mujeres y gobiernos le habían exigido muchas cosas extrañas, pero nadie había tenido el descarado impudor de pedirle que abriera la mente—. ¿Y por qué a ti? —preguntó—. ¿Qué ganarías con ello? No hay muchas cosas importantes en mi mente.

—Para cerciorarme —respondió el dictador hereditario — de que no eres demasiado franco y ferviente en tus creencias. Si estás seguro de lo que haces, podrías conver-