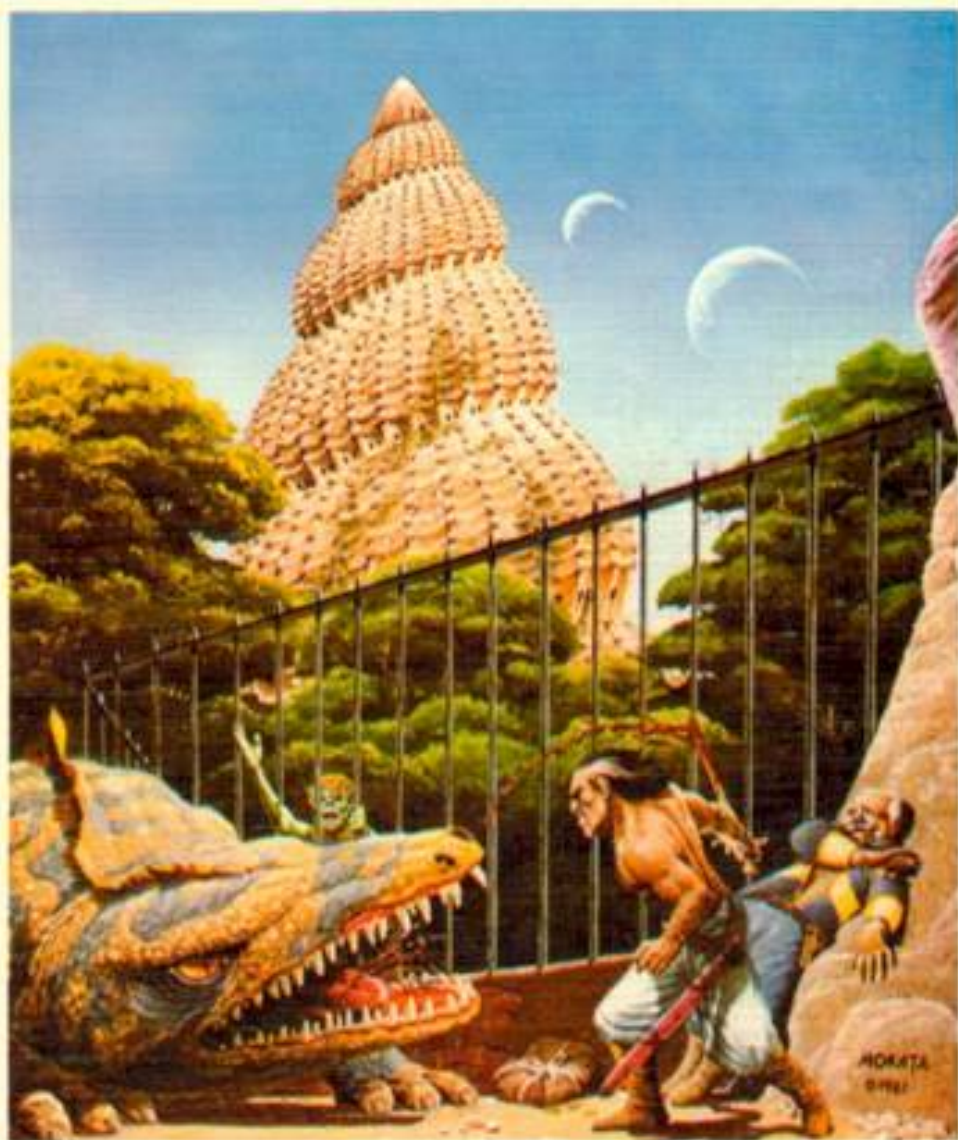


# SPACE OPERA

FANZINE DE CIENCIA FICCION



## LA TORRE DE ZANID

L. Sprague de Camp

Es el año 2168... y los hombres se han convertido en vagabundos estelares.

El tratado consiste en que ni terrícolas ni otros cualesquiera visitantes mostrarán técnicas ni instrumentos más avanzados que el nivel cultural de los habitantes de otros planetas.

Así acontece en el planeta Krishna, semejante a la tierra en su geografía, clima y población, cuando el aventurero Anthony Fallon decide arriesgarse a conquistar un reino. Con suficiente dinero quizás pueda contratar un ejército mercenario...

Sin embargo existe un riesgo que duda en correr. ¡Solo bajo pena de muerte explorará los misterios de la temible Torre de Zanid!

Agradecimiento especial para:

JOSÉ BENAVENTE, por sus dibujos

JUAN MARTÍNEZ, por su ayuda y colaboración  
en la parte técnica

ANTONIO JESÚS MORATA, por sus dibujos y  
portada

CARLOS SÁIZ CIDONCHA, por la traducción y  
los trabajos introductorios

JULIO SEPTIÉN, por la contraportada

A todos ellos mi gratitud por su trabajo desinteresado y entusiasta en la realización de este número.

SPACE OPERA es un fanzine especializado en ciencia ficción que se edita sin ánimo de lucro y como medio de difusión cultural. Tirada: 300 ejemplares. Se terminó: Mayo 1984

Los autores y dibujantes conservan todos los derechos sobre sus trabajos.

## EDITORIAL

Debo reconocer que la idea de publicar esta novela de L. Sprague De Camp no partió de mí, sino de Carlos Sáiz Cidoncha, el traductor de la misma. Pero aunque yo no conocía esta novela en particular de De Camp, ya había tenido contacto en anteriores ocasiones con la obra de este autor; en especial sus colaboraciones en algunos relatos de CONAN (incluso escribiendo cuentos de este personaje totalmente nuevos en base tan sólo a simples notas o bosquejos dejados por su creador, Robert E. Howard) y dos más de sus novelas pertenecientes también al ciclo de Krishna, aunque, eso sí, protagonizadas por distintos personajes. Me refiero a *The Hand of Zei* (La Mano de Zei) y *The Search for Zei* (La Búsqueda de Zei), novelas a las cuales ya hice referencia en el prólogo-Editorial del número 4.

Pues bien, no necesité leer TOWER OF ZANID para aprobar su inclusión en un número de SPACE OPERA, me bastó mi conocimiento de la indiscutible calidad de su autor y las buenas referencias que de ella me dio Carlos Cidoncha.

Pero claro, no basta con decidir que se quiere publicar tal o cual novela; decisión que en este caso concreto se tomó a finales de 1981... Hace falta llevarla a cabo. Y en el caso de un fanzine esta no es una labor fácil ni rápida.

Primero por supuesto hace falta la traducción; luego se precisan una serie de copias del original mecanografiado que se envían a los dibujantes para que vayan preparando las ilustraciones interiores, la portada y la contraportada; y por último hay que componer los textos, reproducir las ilustraciones y compaginarlo todo antes de pasar a la etapa final: la imprenta y la encuadernación.

Quizá se me tache de repetitivo, pues siempre destaco el esfuerzo y el trabajo que han sido precisos para sacar a la calle un nuevo número. Pero este esfuerzo que en una editorial comercial no es destacable precisamente por ser *su trabajo*, en un faneditor y su equipo por el contrario es un factor decisivo precisamente por no serlo.

Dado que todos los pasos iniciales (traducción, dibujos y clichés de estos) son hechos en ratos libres, por personas que se dedican a otras actividades para obtener su sustento, es fácil darse cuenta del tiempo que transcurre hasta que Vd. amigo lector, tiene este libro entre sus manos<sup>[1]</sup>... y recuerde además que está pagando por él *sólo* un poco más de su estricto precio de coste (composición más papel más impresión más encuadernación).

Pasando al tema de las ilustraciones que complementan y enriquecen tan magníficamente la novela de L. Sprague de Camp debo hacer constar dos cosas:

La primera es que para esta novela, como para la aparecida en el número 4 de R. Silverberg, la idea original era que las ilustraciones fueran hechas por tres dibujantes; pero desgraciadamente no fue posible contar con el estupendo trabajo del valenciano José Grimalt, eso sí, por motivos estrictamente personales y laborales; aunque esperamos que más adelante pueda volver a ilustrar alguna otra novela.

La otra es que precisamente esta cuestión de ser *tres* los dibujantes que ilustraron REVUELTA EN ALFA DE CENTAURO, cada uno con su peculiar visión de los personajes y el entorno fue ampliamente aplaudida, hallando sólo escasos detractores que en cualquier caso se limitaban a criticar a uno u otro de los dibujantes, *pero no al hecho de estar ilustrada*.

Así pues, siempre que sea posible, las futuras novelas que se publiquen dentro del fanzine como tal, se procurará que estén ilustrada por más de un dibujante, contando, claro está, con la buena disposición de estos.

Mención aparte, y muy especial, creo, merecen los dos espléndidos mapas, obra de Antonio J. Morata, que ayudarán al lector a situar la acción de la novela y que pasarán a formar parte con todos los honores de esa cartografía de los mundos fantásticos que SPACE OPERA viene ofreciendo a lo largo de sus números "normales".

Quiero también llamar la atención del lector sobre el subgénero<sup>[2]</sup> de la ciencia ficción conocido como "space opera" en el cual y como genuinas muestras representativas están encuadradas las dos novelas aparecidas hasta la fecha haciendo honor al nombre del fanzine. Pero eso no significa que sólo se vayan a publicar obras que pertenezcan a este "apartado" de la ciencia ficción (apartado por otra parte muy amplio y con unos límites muy imprecisos, como por otra parte le ocurre a la propia SF) sino que también tendrán cabida todas aquellas obras, por supuesto, tanto españolas como de autores extranjeros, que por sus características de calidad e interés lo merezcan.

Y aquí para finalizar quiero hacer un llamamiento a los lectores para que escriban y propongan aquellas novelas que desearían ver traducidas o los autores que gozan de sus preferencias. Haremos caso de sus opiniones.

MIGUEL A. MARTÍNEZ

## LYON SPRAGUE DE CAMP: EL FANTASMA DEL SPACE-OPERA

Lyon Sprague de Camp nació en Nueva York el 27 de noviembre de 1907. Sus comienzos no fueron los de un modesto emigrante autodidacta como Asimov, ni los de un casi indigente como Jack Williamson. Sprague de Camp fue desde los primeros años un científico, un aprovechado estudiante, lo que en nuestros pagos llamamos un *empollón*. Inició sus estudios en California, donde obtuvo el título de Ingeniero Bachiller en Ciencias Aeronáuticas por el Instituto Tecnológico de California. Más tarde, como no podía ser menos, pasó a estudiar en el célebre Instituto de Tecnología de Massachussets, y en 1933 obtuvo diploma de Economía en el Instituto Stevens de New Jersey.

Ingeniero, profesor y periodista, fue también por un tiempo director de la Escuela de Invención y Patentes, perteneciente a la intrincada red de Escuelas Internacionales de Enseñanza por Correspondencia.

En 1937 empezó a escribir ciencia ficción nuestro hombre, pero su tarea se vio interrumpida durante la guerra, cuando el autor pasó a desempeñar labor de experto para la Marina de los Estados Unidos. Aunque Sprague de Camp se muestra discreto acerca de este período de su vida, a menudo gusta de dejar entrever actividades secretas muy de ciencia ficción, con un atisbo de armas terroríficas o sistemas imparables de tecnología bélica que sólo la falta de alguna materia prima impidió pasar a la realidad. De un modo u otro, Sprague de Camp terminó la guerra con el grado de comandante.

Terminada la contienda de nuevo volvió nuestro hombre a la ciencia ficción, donde su firma no tardó en ser conoci-

da y apreciada. Cultivó una clase de space-opera distinta, casi picaresca, a mitad de camino entre el humor de un Sheckley y el barroquismo de un Vanee. Los personajes de Sprague de Camp suelen ser antihéroes, movidos casi siempre por el interés y el dinero, aunque no incapaces de realizar ocasionalmente tal cual acción caballerosa. Son personajes que el lector encuentra por lo general simpáticos, interesándose por sus mil hazañas y trapisondadas a lo largo de los caminos del tiempo y del espacio.

En la producción literaria de Sprague de Camp entran igualmente algunas obras de vulgarización científica, entre ellas *De la Atlántica a Eldorado*, escrita en colaboración con el célebre ingeniero espacial Willy Ley. Igualmente, en esta ocasión en compañía de su amigo y compinche Schuiller Miller, ejerció la más despiadada y temida crítica en las páginas de *Astounding*, poniendo en solfa a los principales autores de la era Campbell, y sin respetar ni al mismísimo Van Vogt.

Dentro del espectro político fantacientífico, se le suele incluir en el bando de los "halcones". Bien es verdad que tal naturaleza, de existir, muy raramente se permite aflorar en sus obras, con lo que sin duda el lector sale ganando.

## ENTONANDO EL HARE KRISHNA

Lyon Sprague de Camp ha escrito obras ambientadas en los más diversos escenarios, desde los planetas de la Galaxia a los universos paralelos, pasando por la Roma otrogoda visitada por un despiadado viajero temporal. Pero quizá el más significativo de sus ciclos, y también el descrito con mayor detalle, es el que se suele mencionar como "serie de Krishna" o "serie de Viagens Interplanetarias".

Presenta dicha serie una Tierra federada donde, tras un período de guerras nucleares, la potencia predominante resulta ser el Brasil. Brasileños han sido los científicos y astro-



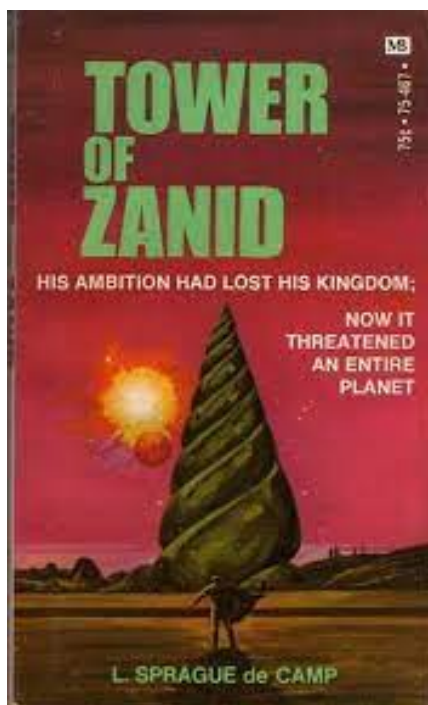
nautas que han establecido comunicaciones con los planetas de las más cercanas estrellas de la Galaxia, hallando en ellos las más diversas razas humanoides.

Dentro del sistema de nomenclatura terrestre, dichos planetas han sido bautizados con nombres de antiguos dioses, reservándose para cada estrella una mitología distinta. Así pues, los planetas de Procyon adoptan los nombres de los dioses egipcios Osiris, Isis y Thoth, los de la Lalande 21185 los de los persas Ormazd y Ahrimán, los de Tau Ceti los hindúes de Krishna y Ganesha, y así sucesivamente.

Krishna, escenario de la mayoría de los relatos de la serie (aunque algunos otros se desarrollan en otros mundos de dicho entretenido universo) es un planeta de aventura y riesgo, no muy diferente en esencia al Barsoom de Edgar Rice Burroughs. Poblado por humanoides parecidos a los habitantes de la Tierra, se halla dividido en numerosos reinos e imperios de costumbres culturalmente dispares, pero unánimemente guerreros y expansionistas. Sin embargo, en esto acaba toda la semejanza entre ambos mundos de la ciencia ficción. Los krishnianos utilizan como armas la traición, el engaño, el soborno y la picaresca. Sus reyes y emperadores están más cerca de Maquiavelo que de Arturo. Una cosa, desde luego, es común en todos ellos, el deseo de llegar a poseer la tecnología terrestre (en especial en su versión armamentista) para someter con ella a sus vecinos. Pero tal deseo no es nada fácil de cumplir, puesto que el Consejo Interplanetario, con muy bien sentido, ha declarado el bloqueo tecnológico en el planeta, en espera de que el normal camino civilizador siga adelante hasta alcanzar un estado en el que la tecnología terrícola pueda ser entregada sin riesgo de catástrofe. Incluso la compañía de transportes espaciales *Viagens Interplanetarias*, único lazo entre Tierra y Krishna, se ocupa de administrar a todo viajero llegado de la primera al segundo, un tratamiento hipnótico que le prohíba entregar ningún secreto tecnológico peligroso a los indígenas.

Deben estos, por tanto, intentar por sí solos copiar los inventos terrestres basándose en lo poco que conocen de ello, y en tal labor, aunque todos se afanan, no descuella ninguno tanto como el progresista príncipe de Sotaspé, Ferrian, que en una de las novelas llega a idear y construir nada menos que una especie de galera-portaaviones con vistas a dominar los mares del planeta.

*The Tower of Zanid*, la novela que aquí se presenta, es clásica dentro del ciclo krishniano. A diferencia de la serie de Zei, que se desarrolla en los campos y las selvas del planeta Krishna, esta es inmensamente urbana, y nadie como Sprague de Camp para describir la vida cotidiana de los habitantes de Zanid, capital del reino de Balhib, sus fiestas, sus costumbres religiosas, su peligrosa delincuencia nocturna, y los extravíos y excentricidades de su rey, el demente Kir.



El protagonista, Anthony Fallon, tiene la curiosa particularidad de haber sido el "malo" de la novela anterior *Cosmic Manhunt*, del mismo ciclo. Pero no por ello deja de hacerse simpático al lector, puesto que ni los héroes de Sprague de Camp son totalmente héroes, ni los villanos irremisiblemente villanos. Fallon se nos presenta como un simple aventurero, antiguo rey derrocado de una isla krishniana, alegre, juerguista, chapucero, bebedor, al mismo tiempo leal guardia cívico de Zanid y espía al servicio de sus enemigos, capaz de batirse a espada con el lucero del alba, pero discretamente temeroso de su formidable oponente femenina, la temible y gruñona, pero también coqueta y siempre irresistible Gazi.

Junto a tal pareja se verá desfilar toda una serie de personajes fantásticos y pintorescos: el pequeño y eficiente Herculeu Castanhoso, agente terrestre del puerto y la

aduana de Krishna, ya conocido en otras novelas, el sapientísimo y colosalmente despistado doctor Julian Fredro, el sibarítico millonario indígena Kastambang, el aparentemente fanático misionero Welcome Wagner... toda una verdadera Corte de los Milagros a la búsqueda del secreto de la misteriosa Torre de Zanid, aventura que acabará en la logradísima batalla campal entre las huestes de Balhib y Qaath, cuya descripción hace recordar la de Borodino en *Gueerra y Paz* e incluso la de Bailén en los *Episodios Nacionales* de nuestro Galdós.

Abranse pues ante el lector las compuertas de la astronave de línea de *Viagens Interplanetarias*, y encuéntrese en pleno planeta Krishna, donde la realidad se mezcla con la fantasía, y cualquier cosa puede ser posible, con excepción del aburrimiento.

CARLOS SAÍZ CIDONCHA

## BIBLIOGRAFÍA EN ESPAÑOL DE LYON SPRAGUE DE CAMP

### NOVELAS

*Que no caigan las tinieblas (Lest darkness fall)*. Ed. Diana (Méjico), col. Halcón, núm. 89.

*La torre de Zanid (The Tower of Zanid)*. Fanzine Space Opera, núm. 8.

### RELATOS CORTOS

*Un rifle para el dinosaurio (A gun for dinosaur)*. Producciones Editoriales Infinitum. También MAS ALLA (Argentina), núm. 43.

*Cuando sopla el viento nocturno (When the night wind howls)*. Pomaire Realismo Fantástico.

*El hombre dirigido (The guided man)*. ENIGMAS (Méjico), núm. 16.

*Combustión interna (Internal combustion)*. Lidiun Ciencia Ficción (Argentina), núm. 5.

*La lámpara (The lamp)*. Bruguera Libro Amigo núm 425. Selección CF, núm. 24.

*La jirafa azul (The blue giraffe)*. EMECE (Argentina), núm. 11. También Ultramar Ciencia Ficción.

*Hereje en globo (Heretic in a balloon)*. Revista Isaac Asimov núm. 4.

*Las brujas de Manhattan (The witches of Manhattan)*. Revista Isaac Asimov núm 5.

*Cuestión de costumbres (A thing of customs)*. Revista NUEVA DIMENSION núm. 37.

*El ojo de Tandyla (The eye of Tandyla)*. A.T.E. Selección "Tiempo Maldito". También Ed. Molino, Biblioteca Oro, núm 610.

*El hombre retorcido (Thegnarly man)*. Erus Ciencia Ficción núm. 6.

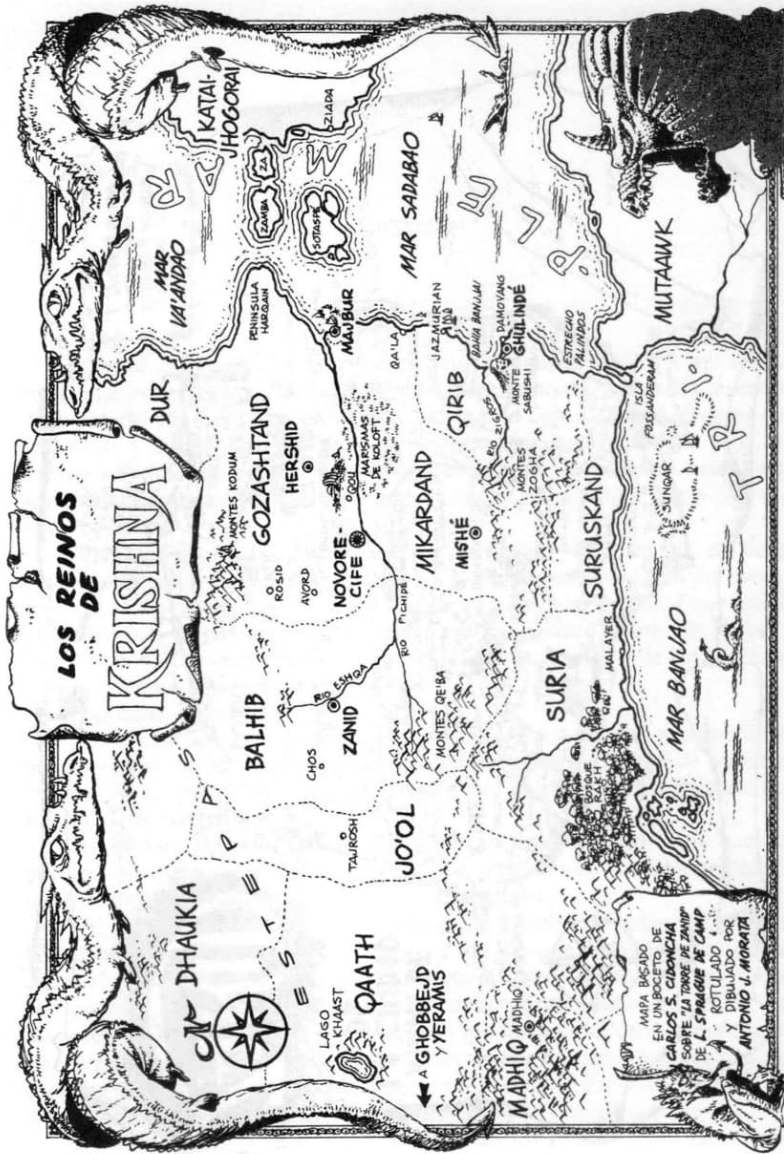
*El hechizo más fuerte (The stronger spell)*. Bruguera Libro Ameno Sel. "Héroes Bárbaros".

*Regresión*. Selecciones Acervo núm. 12.

*La orden*. Antología Rumeu de Ciencia Ficción.

*Una estancia en Osiris*. MAS ALLA (Argentina) núm. 17.

*También ha intervenido Sprague de Camp, como autor o coautor, en numerosos relatos relativos a Conan el Bárbaro, en gran parte publicados en español por Editorial Bruguera.*



Mapa: los reinos de Krishna