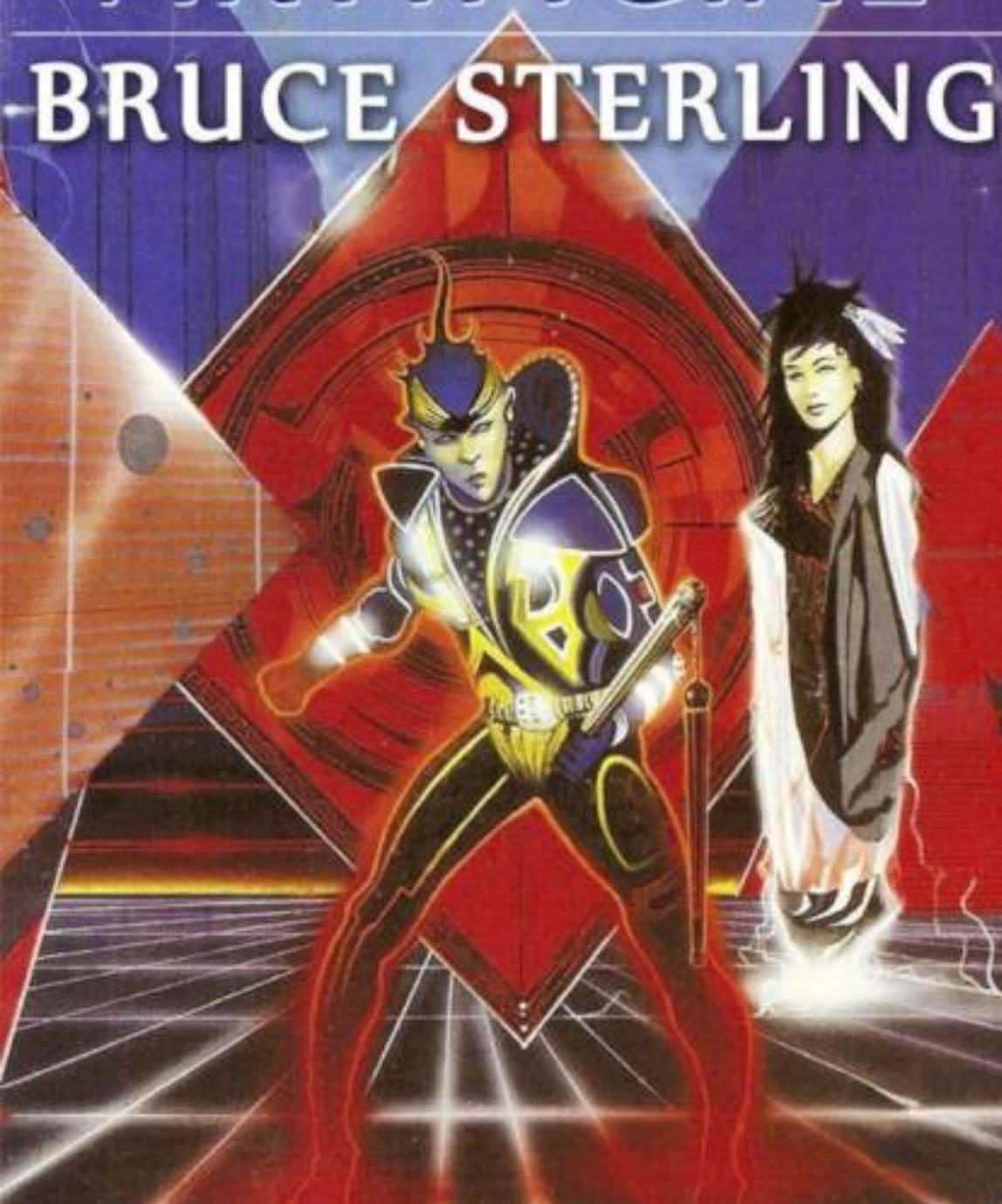


EL
CHICO
ARTIFICIAL
BRUCE STERLING



Ponte tu uniforme de combate y enfréntate al Chico...

En el planeta Reveria, la violencia es espectáculo, y el Chico Artificial ocupa el centro de la escena: su erizado pelo de plástico laminado, acorazado de cuero y pantalones de escamas metálicas, sus cámaras flotantes inmortalizando la acción...

El Chico es invencible. Hasta que se buscó algunos enemigos mortales.

INTRODUCCIÓN

Cuando Bruce Sterling publicaba su primera novela, «El Chico Artificial» (1980), se perfilaba en la década venidera una «Nueva Ola de los 80» que, como la pasada «New Wave», reiteraba la crisis de la Ciencia Ficción y la preocupación por el tiempo cercano.

El «movimiento cyberpunk» surgía como una necesidad estética para encarar el pesimismo del futuro porvenir, esta vez al borde del fin de siglo. Como sus antecesores, aparecía una cierta inquietud por lo «interior», pero como conexión psicodélica utópica entre el hombre y la máquina. El ejercicio del poder, lo social y lo cultural y la manipulación del individuo serían motivos que el nuevo subgénero reciclaría para retornar a un romanticismo trágico, donde se moverían los nuevos héroes del próximo milenio.

«El Chico Artificial» desarrolla fundamentalmente la faceta «punk» por esa capacidad del autor para sofisticar la violencia y degustar el placer del daño físico. Estamos en una cultura decadente, donde los personajes son más emblemáticos que reales, cuya capacidad de reconversión física permanente los hace inmortales. En una «Zona Descriminalizada», los gladiadores-urbanos se enfrentan en una mascarada mortal, saboreando nostálgicamente los despojos de un pasado remoto. Somos contagiados por una estética de los nuevos bárbaros del futuro. En cuanto a lo «cyber», la longevidad artificial y la lucha como escenificación imaginaria en fórmula de videocinta, suplantaría a ese «cyberespacio» adictivo del «Neuromante» de William Gibson.

Bruce Sterling ha sido el principal representante de esta «generación nexus» —como él y sus amigos también la denominaban—. Otra de sus novelas, «Squismatrix» (1985), planteaba el enfrentamiento entre los «Mechanists» y los «Shapers», entre la clase acomodada con inmortalidad implantada y aquellos que han sido alterados genéticamente y entrenados bajo condicionamiento artificial. «Mirrorshades» (1986) pretendió ser la antología definitiva sobre el cyberpunk, donde aparecían otros autores militantes del género como Gibson, Shirley, Shiner... Nos hablaban de las «sombras especulares» que se ocultan a nuestros ojos, recubiertas por el cromo y el negro mate, colores totémicos del «movimiento».

«Islas en la Red» (1988) fue, sin embargo, una novela atípica, más cercana a un «nuevo humanismo de ficción» que mantiene un hálito de esperanza por la reconstrucción pacífica del mundo a pesar de considerar que todos somos como islas en la red, y entre conexión y conexión sólo hay un gran vacío de soledad. Actualmente, Sterling ha colaborado con William Gibson para escribir «Difference Engine», una extrapolación moderna a la Inglaterra de la Revolución Industrial, donde la técnica ha pervertido el comportamiento cultural y ha hecho surgir la violencia como arma de subversión.

Si algo tiene el cyberpunk es su capacidad para evocar y provocar, utilizando el gueto de la Ciencia Ficción para romper sus fronteras. Así, posee ese carácter hambriento de reciclar diferentes géneros literarios —novela negra: «Neuromante», de Gibson; «Cuando falla la gravedad», de George Alec Effinger; novela de aventuras: «El Chico Artificial»; novela psicodélica: «Mindplayers», de Pat Cardigan, y, por supuesto, la novela romántica, el sino de estas últimas décadas—. Además, esta capacidad de utilizar nuevos estilos y formas tiene en cuenta, sobre todo, a las artes visuales. El cine, por ejemplo, sería un reflejo adecuado para considerar esta nueva visión del mundo real y actual como

ficción. Es el caso de filmes como «Blader Runner» (1982), de Ridley Scott, y «Desafío total» (1990), de Paul Verhoeven.

Alberto Santos Castillo
Enero 1991

I

Reveria brilla, el borde del planeta delimitado en una confusión luminosa producto de su atmósfera, sus mares, vastos y poco profundos, centellean, sus grandes continentes de coral sobresalen marrones, verdes y blancos entre deshilachadas nubes. El cielo sobre Telset, mi ciudad isla, es tan límpido como el cristal del zoom de una cámara; antes de pasar la proyección he tenido cuidado de conectar con los satélites meteorológicos. El efecto es hipnótico y relajante; la cámara desciende rápidamente de arriba hacia abajo, pasando de una vista general de la ciudad a un distrito y luego a una simple calle, una persona, a mí, y mi propia imagen se infla hasta llenar por completo la pantalla. El sonido proclama:

«Damas y caballeros, el Chico Artificial. Esta proyección ha sido posible gracias al señor Richer Money Manies y el Chico Artificial. Todos los derechos reservados en C. R. Y. 499 por el Chico Artificial para la Compañía del Conocimiento Disonante, Reveria.»

La mayoría de mi audiencia eran flotantes, que circunvalan nuestro coralino planeta sobre plataformas orbitales del tamaño de ciudades. Yo mismo los traje a la superficie del planeta y me encargué personalmente de captar su atención durante estos primeros treinta segundos de proyección. Los reverianos orbitales piensan en Reveria como algo querido pero lejano, en cambio los habitantes de la superficie, como yo mismo, lo consideran más bien original y dulce. Yo rompo este efecto de distanciamiento. Permanezco erguido bajo la cámara descendente, mis pequeños ojos

rasgados y delimitados por una línea negra tan fríos y malignos como los de una víbora. Desafío al espectador. Creo en los retos directos: están en el corazón del combate artístico.

Generalmente me preguntan cómo me convertí en un artista del combate y por qué me llaman el Chico Artificial. Pero dejan de hacer esas preguntas impertinentes cuando he terminado de golpearles sin piedad. Cualquier entrevista formal que he concedido la he terminado siempre «perdiendo los nervios» y vapuleando sonoramente al periodista. Pero han pasado los días en los que yo creía esto necesario de cara a crearme una reputación de furia y violencia gratuita. Ahora, intento contarlo todo.

¿Por qué, pues, la gente me llama el Chico Artificial? Mi respuesta es que todo artista del combate debe tener un apodo, y mi característica ha sido siempre el tener un aspecto juvenil y una salvaje artificialidad. «Chico», en Reveria, significa persona joven, pero la palabra también puede aplicarse a alguien irreverente y con poco respeto por los demás.

Más adelante explicaré y analizaré mi imagen en la película, una imagen que conozco bien, una imagen que, de hecho, me obsesiona. Muchas veces, me he levantado en el ocaso y trabajado sin interrupción durante las dieciocho horas que dura la noche reveriana, editando y depurando mis propias cintas para el señor Manies y el mercado. La imagen que proyecta la cinta es la de un hombre muy joven. Resistente, pero no excesivamente fuerte ni musculoso; su piel de un marrón oscuro, curtida por el sol, bajo una delgada capa de aceite verdoso. Bajo, de un metro y sesenta y cinco centímetros de altura. Sobre su torso, una gruesa cazadora de cuero con adornos metálicos, sujeta a los hombros por dos anchas correas; un rígido y pesado collar protege la parte trasera de su cuello. Viste un pantalón metálico con elásticos en la cintura y articulaciones, y lustrosas zapatillas negras de combate. Su cabeza parece la

apropiada para un cuerpo juvenil; su cara es imberbe y sin rasgos sobresalientes, de anchas mandíbulas, barbilla estrecha y puntiaguda y ojos oblicuos y rasgados, delimitados por pintura negra. Su pelo es poco común, cada hebra de cabello está individualmente laminada en plástico, formando una maraña de rígidas, negras y puntiagudas púas. Sobre él, suspendidas en el aire, seis pequeñas y silenciosas cámaras, cada una con dos sistemas de lentes y un equipo de sonido, cuidadosamente programadas. Estas cámaras flotantes van siempre con él.

En su mano derecha, descuidadamente, lleva su arma. Se trata de dos delicadas barras de cuarenta y cinco centímetros de largo cada una, cubiertas de un plástico negro almohadillado y repelente de sangre, unidas por los extremos a una reluciente cadena de metal de veinte centímetros. Agarra una de sus barras por la mitad, dejando la otra libre. El sólido relleno de metal bajo la cubierta de plástico asegura un contundente impacto, mientras que la suave maleabilidad del plástico proporciona mejores golpes contundentes que los actuales desgarramientos y destrozos producidos por los sólidos mangos de metal. Pero, sobre todo, en lo que más cree el Chico Artificial es en el arte del combate. El arte en el combate te permite tener a tus oponentes sumidos a tus pies, aturdidos, insensibles y sin conocimiento. Combatir actuando no es arrancarle a uno grandes pedazos de carne sangrante.

El Chico Artificial se mueve con gracia felina. Es perfectamente consciente en todo momento de la exacta posición de cada centímetro de su cuerpo; su arma se agita como una cosa viva, obediente a sus deseos; no en vano tiene noventa y ocho largos años de experiencia. «¿Noventa y ocho años, Chico?» Puedo oír a mi audiencia preguntar. «¿No son veinte años más de los que has estado vivo?» Exactamente. Y es *por esto* por lo que soy el Chico Artificial.

Tengo los primeros momentos de mi «nacimiento» filmados en cinta. Fueron rodados por el profesor Crossbow, mi tutor durante los primeros veinte años de mi vida, una persona con la cual tengo una profunda deuda. Era gran habilidad de eso (el profesor Crossbow es un neutro, así que me referiré a eso como «eso», siempre he preferido el pronombre) tomar planos de acercamiento a mi cara. En los primeros momentos de la cinta, resulta obvio que, aparte del hecho de que él no dice absolutamente nada, estamos mirando a Rominuald Tanglin, mi personalidad anterior. Tiene doscientos veintidós años estándares y éstos son los que aparenta. Líneas de locura surcan su cara; sus ojos se mueven rápidamente de un lado a otro como dos pelotas negras al rojo vivo; hay tensión en la pálida línea de sus fruncidos labios. Está a punto de realizar un suicidio mental. Su cabello le baja hasta los hombros y sus maneras tienen esa especie de frivolidad del viejo estilo; hay media docena de puntitos rasurados en donde los contactos metálicos tocarán su cabeza, confiriéndole un aire peculiar de artificiosidad.

La máquina que va a matarlo desciende sobre él, desplegando seis contactos relucientes. Tanglin no dice nada todavía, pero su garganta se mueve visiblemente. Se produce el contacto; hay una descarga; Tanglin muere instantáneamente y sus ojos están cerrados. Su cara reposa con total relajación. La fina barbilla se desencaja y se forma un hilillo de baba en la comisura del labio inferior; aparece la mano de Crossbow que lo limpia con una esponja. El cuerpo, momentáneamente vacío de toda personalidad, reposa en la silla, pero unos brazos de plástico transparente, difícilmente visibles, mantienen la cabeza derecha. Se forman lágrimas en los conductos abiertos de los ojos que resbalan por las mejillas sin vida. El borrador de memoria ha hecho su trabajo. La mente de Tanglin se ha ido, su personalidad ha sido arrancada. La máquina se separa de la cabeza. Enseguida, Crossbow limpia las lágrimas y quita las abrazade-

ras de la cabeza. A los pocos segundos vuelve la consciencia, he nacido y alzo mi cabeza.

«Hola», dice cortés Crossbow. Fascinado, levanto mi mano y toco la fría humedad de mis mejillas. «Hola», digo mientras me restriego los ojos con los dedos.

Crossbow: ¿Sabes quién eres?

Yo: Sí. Soy R.T. (Pausa) R.T. Arti. (Masco las palabras mientras muevo mi boca).

Crossbow: ¿Y sabes quién soy yo?

Yo: Sí. Eres mi amigo, el profesor Crossbow. Estamos en tu casa, en Reveria.

Crossbow: (con infinita delicadeza) ¡Muy bien! (yo sonrío radiante). Caminemos un poco, Arti, ¿quieres? Estupendo. (Me levanto de la silla. Soy un recién nacido, pero mi cuerpo no ha olvidado sus reflejos. Comienzo a pasear por la habitación con la antinatural seguridad y gracia de esos cientos de años de experiencia. La cámara nos sigue. Los recuerdos parecen amenazantes, voluminosos y angulares en la habitación de Crossbow, a pesar de su calidez, de los gratos paneles de madera, de su mobiliario y sus tiros de aire, de sus terrarios y acuarios de cristal, de su pantalla de proyección.) Allí. ¿Cómo te sientes ahora, Arti?

Yo: Me siento estupendamente, profesor.

Crossbow: ¡Maravilloso! Ahora bebe esto (me pasa una taza de cerámica llena de un espeso líquido negro prácticamente cristalizada con inhibidores de la testosterona) y después nadaremos en el acantilado. Más tarde cenaremos y entonces será momento de empezar con tus lecciones. ¿No estarás dormido, verdad?

Yo: (dejando a un lado la taza vacía) ¡No! (impaciente) Vayamos a nadar.

La cinta acaba cuando salimos por la puerta. Crossbow no era especialmente entusiasta de las cintas de vídeo, excepto cuando se trataba de su trabajo científico, en el cual la Academia exigía una meticulosa grabación de cada paso del proceso científico.

No así Rominuald Tanglin. Tanglin, o «el Viejo Papá» como mis amigos y yo mismo habíamos llegado a llamarle, era un fanático creyente del poder del vídeo. Era un constructor de imágenes, y en un momento determinado, uno de los más poderosos políticos del planeta Niwland (a pesar de que aquel mundo era bien conocido por la retorcida habilidad de sus intrigas). Yo no llegaba a tanto, pero sentía que había heredado algo de sus destacadas habilidades en este campo.

Para Tanglin debió ser muy duro destruir cientos de años de cintas grabadas en el ordenador personal que yo había heredado de él, pero era consciente que esa vasta carga de recuerdos podría destruir una joven personalidad en desarrollo. Aun así, me dejó las grabaciones de los dos últimos años de su vida, cuidadosamente editados, con el legado de todos sus gestos y ademanes. Este ordenador, un modelo muy desarrollado de Niwland, fue especialmente diseñado para Tanglin; él lo conocía mucho mejor de lo que yo pueda hacerlo nunca. Escondió cuidadosamente sus últimas cintas en algún sitio de la memoria, de tal forma que un programa virus las activaba de acuerdo a unos códigos variables. Las cintas iban personalmente dirigidas a mí, casi siempre precedidas por la carátula del insano rostro del Viejo Papá. Siempre me las dirigía como «Chico» o «Hijo», así que ni tan siquiera mis más cercanos amigos conocían nuestra verdadera relación.

¿Con cuánta frecuencia me he encontrado de repente con los desvaríos del Viejo Papá mientras visionaba sin descanso las cintas de mis proezas en los combates? Docenas de veces al menos; de hecho, su holograma proyectado aparecía y desaparecía constantemente por la casa. Me instruía en técnicas de política, o me hablaba de la perfidia de su esposa Crestillomeem, o de la acechante presencia de criaturas alienígenas a las que él llamaba «sanguijuelas». Estas «sanguijuelas» fueron su particular obsesión durante los últimos meses. Decía que había desarrollado sus técni-

cas en el manejo del arma para protegerse de «ellos». «Ellos», insistía, eran los degenerados supervivientes de la Cultura Antigua; de piel gris y huesos de caucho, con brillantes, huecas calaveras delineadas dentro de un tosco vestido de fibra negra. Por supuesto, estas locas afirmaciones no tenían la más mínima prueba de realidad. Según fui creciendo, dejé de creer en ello.

Había cientos de cintas. Debió haber hecho una cada día durante los dos años de descontaminación que pasó en el anillo orbital de emigración. Durante su última semana, en la casa del profesor Crossbow, en los Acantilados de Tethys, a sesenta millas de Telset, estuvo editándolas. Algunas cintas, especialmente aquellas en las que vierte detalles sobre su paranoica teoría acerca de la Cultura Antigua, emanan una intensa convicción que demuestra cómo debió haberse servido de sus habilidades para llegar a la privilegiada posición de Primer Secretario del gobierno de Niw-lind.

¿Por qué me he convertido en un luchador artista? Bien, ¿qué más hay? Era joven, aunque aún poseía la gracia habitual de la edad. Mi cuerpo todavía recordaba su antiguo tren de combate. Y el arte en el combate es algo que todo joven persigue; es necesaria la vitalidad de la juventud, su despreocupación, su temeridad. Este tiempo moderno es duro para los jóvenes. Nuestros remotos antepasados, y algunos humanos contemporáneos, eran lo bastante estúpidos como para vivir en planetas de baja tecnología y morir pronto, algunos incluso antes de un solo siglo de vida. No eran capaces de vivir una y otra vez, suprimiendo con el peso de tantos siglos de poder y experiencia a su hijos e hijas. Es difícil encontrar un sitio para respirar cuando eres joven; es difícil para alguien que tiene doscientos años entender los sentimientos de otro que tiene dieciocho. Una respuesta de Revería ha sido la Zona Descriminalizada, un área libre de toda limitación legal o social.

Cuando la Zona Descriminalizada fue abierta, hace veinte años, muchos ciudadanos se asombraron y escandalizaron por el repentino brote de violencia anárquica que surgió entre las pequeñas bandas de errantes, ociosos, peligrosos y desafiantes delincuentes. Sus violentas actividades captaron el interés y la simpatía de otros muchos que padecían una frustración similar. Las filmaciones que contenían escenas de personas golpeadas salvajemente comenzaron a tener una audiencia cada vez mayor, y no sólo entre la masa juvenil. El dinero del vidente comenzó a introducirse en la industria. Comenzaron a ponerse de moda diversas formas de arte en el combate, los indisciplinados matones comenzaron a desaparecer pronto, y el combate artístico llegó a ser una profesión.

En la casa del profesor al nordeste de Telset, sobre un acantilado del continente Aeo, yo era un devoto seguidor. Al principio, el profesor lo desaprobaba, pero poco a poco, según iba creciendo, dejó que tomase mis propias determinaciones. En cierta manera, cada vez le veía menos neutro según iba explorando los acantilados y documentando la increíblemente intrincada ecología de Reveria.

Un día dejé una simple nota al profesor y embarqué en mi bote rumbo a la ciudad. Tardé dos semanas en establecerme y volví a por mi computadora. Mi nota no estaba, pero así era el profesor. Mi partida le había liberado de su última responsabilidad. Imaginé que mi viejo tutor se había echado a la mar y que sencillamente se dejaba llevar por la superficie del Golfo de la Memoria.

Pronto descubrí que amaba Telset. Es una isla de doce millas de largo por cinco de ancho, plantada como una joya en las brillantes aguas del Golfo de la Memoria. Tiene la forma de una huella de zapatilla. La parte más norteña es Prospect Point; la ciudad original, Vieja Telset, está en el centro del acantilado este. Los orbitales pueden ver el golfo como una unidad: un lago del tamaño de un océano,

completamente rodeado por los arrecifes de coral del continente atolón que llamamos Aeo.

Hace quinientos años, los conquistadores de Reveria sumieron Telset en un estado de roja y ardiente oscuridad con sus láseres orbitales, matando a todos los nativos. Cuando la superficie se enfrió, poblaron los suelos estériles con su propia fauna y flora, la mayoría traída de Niwland. Las especies foráneas evolucionaron bien, pero según fue pasando el tiempo comenzaron a sucumbir ante las especies nativas, más arraigadas, que eran transportadas por el viento y los pájaros. Ahora la isla es una mezcla dispar de especies de una docena de planetas distintos, cada una ocupando su nicho dentro de un ecosistema caótico y cosmopolita.

Los límites de la ciudad de Telset son difusos; sus modernas villas de granito, travertina, mármol, metal o madera se dispersan por toda la isla. Ocultas en los bosques o medio enterradas entre acantilados, atisban por encima de la hierba, agazapadas en cañadas, calas y valles. Telset es como un laberinto de cables; lo cual hace de ella una ciudad poco compacta. El entretenimiento principal de sus habitantes son los vídeos: vídeos aburridos, de arte, sobre la vida, el pasado. Es nuestra forma de vivir.

He explorado Telset a pie y en zumbador. Conozco los grandes, amazacotados y desiertos edificios del Viejo Telset como la palma de mi mano; la mayor parte del Viejo Telset es ahora la Zona Descriminalizada, mi campo de acción. Conozco a la perfección los canales de los Acantilados de Telset —tal vez demasiado bien—; los he recorrido en mi pequeño esquife *Azote de los Mares* y he nadado entre ellos y explorado con zumbadores acuáticos. He visto castores marinos, pesados tragabarros, patinadores y rayas, estelantes, enmarañadores, espumeantes y cormoranes. He visto enormes holotaurios vomitando fango, tan grandes como casas, arrastrando su gomoso cuerpo a los acantilados, y los he acariciado con mis manos. He visto las vastas

costras cilíndricas de la Torre de Coral y las he escalado, zambulléndome después desde su cumbre hasta el mar. He visto Telset, la he tocado, oído, palpado, y he olido el aroma salobre de su aire oceánico. Pero ante todo, he conocido a su gente.

Aquellos de entre mi audiencia que han seguido de cerca mi carrera (y sé de algunos que han formado verdaderas bibliotecas con mis cintas) saben que comencé mi carrera como joven miembro de Conocimiento Disonante, una secta dirigida durante los últimos ocho años por una espectacular pareja: Agente Escalofrío y su Dama Hielo. Hielo y Escalofrío fueron los responsables de mi desarrollo como actor y experto en cintas de vídeo. El hecho de que a veces haya desafiado y maltratado a alguno de sus miembros (Seis Dedos, Martillo, Multimáscaras, Tortazo Feliz, Mosca Bill Flaco, Cadenas, Cerebro, Sumo, Cojo o Párpados) no quiere decir que no sienta un sincero afecto por todos esos extraordinarios artistas y luchadores.

Ellos me proporcionaron mis primeras cámaras. Me contaron innumerables trucos para la correcta representación de una obra dramática. Me ayudaron a encontrar mi primera casa. Me enseñaron cómo vestir, los rituales del combate y el Código del artista. El Código dirige nuestras vidas. Nos habríamos matado unos a otros hace tiempo si no fuese por el Código.

Tiene ocho años corrientes de existencia. Desde entonces, he escalado a lo más alto de este sangriento estandar-te.

A pesar de la tecnomedicina, los artistas de la lucha pasan gran parte de su tiempo cicatrizando sus heridas. No se puede estar luchando continuamente, hay límites: las facturas del médico y el daño físico. Esto quiere decir que, incluso los mejores en el *ranking* de luchadores, tienen unas ganancias moderadas con respecto a la clase alta de Revería. Pero el dinero no lo es todo; en mi mente juvenil, la fama y el respeto significaban mucho más. Tenía suficiente dinero