



MIRRORSHADES

UNA ANTOLOGÍA CIBERPUNK

BRUCE STERLING, EDITOR

BRUCE STERLING MARC LAIDLAW TOM MADDOX
RUDY RUCKER JOHN SHIRLEY LEWIS SHINER
WILLIAM GIBSON GREG BEAR PAT CADIGAN
JAMES PATRICK KELLY PAUL DI FILIPPO

En «Mirrorshades», Bruce Sterling propone un recorrido sobre el estilo ciberpunk a través de la lectura de varios autores del género. En la introducción Sterling plantea algunos aspectos destacables de este tipo de literatura.

«Al contrario, y en abierta oposición, la tecnología es para los ciberpunkis algo visceral. Ya no es el genio de la botella de los inventores de la Gran Ciencia. Por contra, ahora es ubicua y llamativamente íntima. No está fuera de nosotros, sino dentro, bajo nuestra piel y a menudo, en el interior de nuestra mente. La propia tecnología ha cambiado. Ya no es para nosotros esas gigantescas maravillas que escupían vapor, como la presa Hoover, el Empire State Building o las centrales nucleares. La tecnología de los ochenta se pega a la piel, responde al tacto: los ordenadores personales, los walkman de Sony, el teléfono móvil o las lentes de contacto blandas. Ciertos temas centrales aparecen con frecuencia en el ciberpunk: el problema de la invasión del cuerpo con miembros protésicos, circuitos implantados, cirugía plástica o alteración genética. Similar y quizás aún más poderosa es la invasión de la mente: interfaces menteordenador, inteligencia artificial, neuroquímica... son técnicas que redefinen radicalmente la naturaleza humana, la naturaleza del yo. Como señaló Norman Spinrad en su ensayo sobre el ciberpunk, muchas drogas, así como el rock and roll, son productos definitivamente tecnológicos. Ninguna contracultura del tipo Earth Mother nos ofreció el ácido lisérgico, sino que vino de los laboratorios Sandoz, y cuando se escapó corrió por la sociedad como un fuego incontrolable. Timothy Leary calificó los ordenadores personales como “el LSD de los ochenta”; ambos representan tecnologías de un potencial aterradoramente radical. Y, como tales, son elementos de referencia continua para el ciberpunk. Los ciberpunkis, al ser en sí mismos híbridos, están fascinados por las zonas intermedias, las áreas donde, en palabras de Gib-

son, “la calle usa las cosas a su modo”: son los sucios e irreprimibles grafitos callejeros, producto de ese artefacto industrial clásico, el bote de spray; es el subversivo potencial de la impresora, de la fotocopiadora doméstica y la música scratch, cuyos innovadores marginales convierten al propio tocadiscos en un instrumento, generando la música arquetípica de los ochenta, donde el funk se encuentra con el método de collage de Burroughs. “Todo está en la mezcla” es cierto para gran parte del arte de los ochenta, y del mismo modo también es aplicable al ciberpunk, como lo es al punk, la moda “retro” de mezclar y ensamblar, y a la grabación digital multipista. Los ochenta son una época de afianzamiento, de integración, de influencias hibridadas, de liberación de viejas nociones al sacudirlas y reinterpretarlas con una nueva sofisticación, desde una perspectiva más amplia. Los ciberpunkis buscan un punto de vista global y de gran alcance».

«Los ciberpunkis son quizás la primera generación de la ciencia ficción que ha crecido no sólo con esta tradición literaria sino que, además, vive en un auténtico mundo de ciencia ficción».

(Bruce Sterling, Mirrorshades).

Contenido

Nota Preliminar, Mirrorshades, 1998 —**Andoni Alonso & Iñaki Arzoz**

Prólogo, Mirrorshades (*Preface, Mirrorshades*, 1986 —**Bruce Sterling**). [Prólogo]

El Continuo de Gernsback (*The Gernsback Continuum*, 1981 —**William Gibson**). [Relato Corto] (Premio 24.º *Locus* 1982).

Ojos de Serpiente (*Snake-Eyes*, 1986 —**Tom Maddox**). [Relato Corto]

Rock On (*Rock On*, 1984 —**Pat Cadigan**). [Relato Corto]

Cuentos de Houdini (*Tales of Houdini*, 1981 —**Rudy Rucker**). [Relato Corto]

Los Chicos de la Calle 400 (*400 Boys*, 1983 —**Marc Laidlaw**). [Relato Corto]

Solsticio (*Solstice*, 1985 —**James Patrick Kelly**). [Relato]

Petra (*Petra*, 1982 —**Greg Bear**). [Relato Corto] (Premios: 2.º *Nebula* 1983; 2.º *World Fantasy* 1983; 6.º *Locus* 1983).

Hasta que nos despierten voces humanas (*Till Human Voices Wake Us*, 1984 —**Lewis Shiner**). [Relato Corto]

Zona Libre (*Eclipse*, 1985 —**John Shirley**). [Novela (fragmento).]

Stone Vive (*Stone Lives*, 1985 —**Paul di Filippo**). [Relato]

Estrella Roja, Órbita Invernal (*Red Star, Winter Orbit*, 1983 —**Bruce Sterling & William Gibson**). [Relato] (Premio 19.º *Locus* 1984).

Mozart con Gafas de Espejo (*Mozart in Mirrorshades*, 1985 —**Bruce Sterling & Lewis Shiner**). [Relato Corto]

NOTA PRELIMINAR[1]

— Andoni Alonso e Iñaki Arzoz —

La primera edición de *Mirrorshades*, la mítica antología ciberpunk, es de 1986, lo cual supone un lapso de doce años transcurridos hasta la presente edición en castellano; toda una eternidad para un género tan fértil y dinámico como la Ciencia Ficción (CF). Resulta un tanto incomprensible que en todos estos años no se haya editado en castellano un libro tan célebre, y eso a pesar del auge y vigor editorial que la CF ha alcanzado en nuestro país. La única excepción parcial al respecto fue la antología *Burning Chrome* (1986), no tan representativa como ésta, ya que está centrada en un solo autor, William Gibson, pero que sí ha merecido una reciente traducción (*Quemando cromo*, Minotauro, 1994), y en la cual se inclinen precisamente dos versiones ligeramente diferentes de dos cuentos incluidos en *Mirrorshades*. «Estrella Roja, Órbita Invernal» y «El continuo de Gernsback».

Por otro lado, si atendemos a la opinión del antólogo y principal teórico de esta corriente, Bruce Sterling, el ciberpunk ya no existe como tal, sus autores han seguido otros caminos literarios más personales, siendo ahora los verdaderos ciberpunkis «los libertarios de Internet, o los artistas por ordenador, o los diseñadores de videojuegos, o los críticos culturales»[2].

Estos años pasados, que en ciertos aspectos pesan en la obra, ofrecen, sin embargo, la suficiente distancia crítica co-

mo para preguntarnos, con una cierta perplejidad y escepticismo, si realmente ha muerto el ciberpunk, si ha podido desaparecer justamente en plena era de la globalización, Internet y Windows 98. Resulta muy difícil creerlo, precisamente ahora que muchas de las preocupaciones del ciberpunk parecen más urgentes y tangibles que nunca. Disentimos en parte de Sterling y estamos de acuerdo con P. Nicholls y J. Chite en que «si el ciberpunk está muerto en los noventa —como varios críticos afirman—, será el resultado de una eutanasia desde dentro de la propia familia. Desde luego, los efectos del ciberpunk, tanto dentro de la CF como fuera, en el mundo en general, han sido vigorizantes; y dado que la mayoría de estos escritores continúa escribiendo —aunque no necesariamente bajo esta etiqueta—, podemos asumir con seguridad que el espíritu del ciberpunk sigue vivo»[3].

Por todo ello hay excelentes razones para que *Mirrorshades* sea publicado en este momento, a pesar del tiempo transcurrido, porque es justamente ahora cuando, en muchos aspectos, es la sociedad, más que la propia CF, la que se está convirtiendo al ciberpunk. Esta antología, más incluso que el célebre *Neuromante*, se ha convertido en el libro de referencia del ciberpunk, al tiempo que se asienta como un «clásico vivo», pues todavía puede ofrecer sugerentes lecciones a la siguiente generación de la CF e iluminar el origen de la época en que vivimos. Es un clásico que ha logrado introducir definitivamente, por ejemplo, lo sociológico y lo artístico en la CF, rivalizando con la concepción «dura», más interesada en las ciencias positivas y en la pura maravilla tecnológica. Tampoco es extraño que esta corriente literaria se haya desarrollado paralelamente a otras vertientes «posmodernas» de la ciencia —sin darle un matiz peyorativo— de autores como Bruno Latour o Stephen Woolgar, o que también surgiera al tiempo que asistíamos al auge de los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS).

Tanto para los escritores como para «los filósofos de la tecnología», el impacto de la tecnociencia en nuestra sociedad se ha convertido en el motivo principal de reflexión. Y todos estos teóricos posmodernos parecen estar de acuerdo en lo mismo que el ciberpunk, esto es, en que vivimos en una era extraña donde una todopoderosa ciencia y una ubicua tecnología en alianza nos asaltan y transforman, por lo que una aproximación puramente racional o positivista no nos satisface ni puede tranquilizarnos en absoluto, por lo que exigimos saber mínimamente dónde estamos y qué cabe esperar o, al menos, hacernos la ilusión de que lo podemos asumir. Esos doce años pasados —catorce si contamos a partir de la primera vez que Bruce Bethke acuñó el término «ciberpunk»— han conseguido que la academia y la CF converjan, dando lugar a estudios sociales, filosóficos y culturales ciberpunk. Así, en la actualidad, por ejemplo el «cyborg», uno de los iconos del ciberpunk, se ha convertido en un horizonte especulativo real, las redes informáticas se hallan sometidas a un permanente debate o la definición de lo «humano» se ha puesto entre interrogantes[4]. ¿Cómo no nos va a interesar ya el ciberpunk si, después de la premonitoria CF, nuestro mundo y nuestro futuro, nosotros mismos, somos, aun sin desearlo, cada vez más ciberpunk?

Desde un punto de vista literario, el ciberpunk ha supuesto un revulsivo estético para la CF, al tomar prestados recursos de la novela negra, de la música pop y del cine, en un sugerente eclecticismo que, por supuesto, también puede calificarse como de perfectamente posmoderno. Y aun aplicando la ley de la CF de Theodore Sturgeon al ciberpunk —el noventa por ciento de cualquier género literario es basura—, todavía nos queda un diez por ciento para saborear y en el que sin duda se incluye esta antología. Por supuesto que hay un ciberpunk tópico y lleno de lugares comunes, de vaqueros cableados y siniestros «yakuzas», pero esto es precisamente lo que hace que algunos de estos relatos sean realmente joyas, piezas que saben equili-

brar la calidad literaria con la sorpresa tecnológica, como es de rigor en toda buena ciencia ficción.

No obstante, y como aviso al lector poco avezado en el género y en esta corriente en particular, queremos ilustrarle sobre algunos rasgos que pueden sorprenderle o desconcertarle y que Sterling no pudo advertir en aquella edición original. Así, el estilo de la mayoría de los relatos imita el de la novela negra, y a veces puede parecer demasiado sintético e incluso minimalista, al tiempo que se mezcla con jergas y argots, a menudo inventados por cada autor. La herencia de la novela negra se manifiesta también en el carácter de los protagonistas, inspirados en los detectives *hard boiled* hammettianos, caracterizados por seguir una particular pero germina ética personal en un entorno marginal. Su estructura narrativa ha sido influenciada en gran medida por el cine, y se apela constantemente a la capacidad de visualización del lector, así como a su cultura cinematográfica, todo lo cual se refleja en el aspecto de «guión redactado» de muchos relatos. La generación ciberpunk ha sido criada por el cine, la televisión y el videoclip, y eso se hace notar en su enfoque visual y narrativo hasta el punto de que sus relatos parecen proyectos de películas.

Es por esto por lo que hoy podemos hablar de una relación simbiótica entre el cine y la literatura, y por tanto de una estética cinematográfica ciberpunk —a pesar de las reticencias de Sterling—, derivada directamente de la literatura y que ha producido películas interesantes pero de desigual calidad, aparte de la pionera y siempre fascinante *Blade Runner* (Ridley Scott), como *Días extraños* (K. Bigelow), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo), *New Rose Hotel* (Abel Ferrara) —ambas basadas en relatos de W. Gibson— o *Nirvana* (Gabriele Salvatore), entre las que quizás no haya todavía ninguna obra maestra que haga justicia a sus fuentes literarias.

Los sentidos juegan también un importante papel en la estética ciberpunk, pues el propio cuerpo se convierte en

protagonista, al ser alterado por las drogas de diseño o la tecnología de los implantes y las prótesis electrónicas. Su esfuerzo por evidenciar todo un mundo sensorial, de una perturbadora sensualidad, provocado por la alteración de los sentidos a través de psicodélicos viajes al fondo de la mente, constituye una verdadera novedad en la CF y confiere un peculiar sabor surrealista a muchos pasajes. Otra de sus características genéricas es presentarnos un escenario próximo a la distopía, en el que hemos de aceptar con resignado fatalismo nuestro incierto destino y en el que el poder se encuentra en manos de las multinacionales, por lo que la supervivencia, conservando una ética elemental, es el objetivo básico. Ese tratamiento crítico de un futuro cercano, inmediato, que nos inquieta porque ya nos resulta familiar, es también un enfoque poco explorado hasta ahora en la CF. Y, como último rasgo general, y a pesar del proclamado cosmopolitismo y mestizaje ciberpunk y de su afán globalista, la presencia de la cultura norteamericana —o la visión que desde allí se tiene de estos fenómenos— se manifiesta sin ambages y en los más mínimos detalles (o es que quizás esos rasgos se han extendido por todo el globo y ya todos vivimos y pensamos en «americano»).

El contenido del libro también merece una serie de comentarios y precisiones. El prólogo de Sterling, junto a sus generosas presentaciones, se ha convertido en una magnífica pieza introductoria que tiene ese aroma clásico a manifiesto y que ha sabido retratar un momento histórico de la sociedad en la que vivimos; así que el lector no debería eludirlo, pues todavía puede iluminarle acerca del ciberpunk de entonces y el de ahora. El relato inicial, «El continuo de Gernsback», nos descubre a un Gibson diferente del autor de *Neuromante* o *Mona Lisa acelerada*. Este relato emblemático y casi fundacional del ciberpunk, según Sterling, nos muestra una actitud descreída e irónica hacia las utopías tecnológicas del pasado y nos advierte de la amenaza totalitaria que se esconde bajo cualquier espejis-

mo tecnológico del futuro. Su idea del «fantasma semiótico» es realmente brillante y sugerente, y casi nos reconcilia con un autor a menudo inconsistente y de pose, que no ha vuelto a alcanzar este nivel en sus novelas más conocidas. Tom Maddox se muestra como un convincente fabulador en «Ojos de serpiente», describiendo un tema de plena actualidad como el cyborg, pero desde la cercanía de sus sensaciones físicas y psíquicas. «Rock on», de Pat Cadigan, nos sumerge en esa otra gran influencia del ciberpunk: la estética y la mística del rock and roll, amenazada por la tecnología. Junto a «Zona libre», una de las más vívidas descripciones del rock and roll, de John Shirley —ex cantante del grupo Sacio Nation—, nos recuerda que vivimos en la era de la MTV, del videoclip y de las neotribus musicales, y que el rock alguna vez fue una cultura marginal y contestataria, toda una forma de vida fronteriza, antes de que los Rolling Stones se convirtieran en los obscenos y decrépitos millonarios de una industria más poderosa que las acerías y los astilleros. «Cuentos de Houdini», de Rudy Rucker, y «Petra», de Greg Bear, son quizás los dos relatos aparentemente más alejados de la temática ciberpunk, aunque guardan algunos curiosos puntos de contacto con la corriente. El primero es una ágil y delirante broma ucrónica que nos retrotrae al inicio del cine y está escrito como un puro guión; el segundo, una elaborada fantasía medieval escrita en un estilo arcaizante, podría equivaler a la versión ciberpunk de la película de Walt Disney *El jorobado de Nôtre Dame*, en la que las gárgolas vivas representarían a unos imaginarios antepasados de los cyborgs. «Los chicos de la calle 400», de Marc Laidlaw, nos trae a la memoria *Warriors*, la mítica película sobre bandas neoyorkinas, sólo que envuelta en un apocalipsis nuclear y con ribetes de parapsicología. «Solsticio», de James Patrick Kelly, insiste en el tema de las drogas, con intuiciones sorprendentes y originales, en el recurrente escenario ciberpunk de Stonehenge, e ilustrado con una erudición sospechosamente extraída del clásico estu-

dio de Christopher Chippindale, *Stonehenge, el umbral de la historia*. «Hasta que nos despierten voces humanas», de Lewis Shiner, nos acerca al problema político de la manipulación genética, un tema candente en la época de la oveja «Dolly» y de la amenaza del loco doctor Richard Seed. «Stone vive», de John di Filippo, condensa gran parte de las preocupaciones ciberpunk, como los implantes o la prolongación artificial de la vida bajo un enfoque crítico hacia el dominio de las grandes corporaciones multinacionales que van a controlar el mundo. Característico del ciberpunk es el trabajo en colaboración, como sucede en los relatos «Estrella Roja, Órbita Invernal» —de Gibson y Sterling— y «Mozart con gafas de espejo» —de Sterling y Shinner—, que cierran el libro. Al primero, el futuro —nuestro presente— le ha jugado una mala pasada, pues va a ser justamente este año 1998 el del fin de la estación soviética Solyut, pero ya en la Rusia poscomunista de Yeltsin, y su abandono se debe al colapso técnico y no a la falta de interés de las nuevas autoridades rusas. En este relato todavía se advierte cierto involuntario patriotismo de la guerra fría, en la que se contraponen la visión del cowboy americano por los nuevos horizontes frente a la tópica cerrazón de la ideología soviética. Por el contrario, «Mozart» es una refrescante sátira basada en el clásico viaje temporal, trufada de una sarcástica malicia, que encierra una aguda crítica contra la homogeneizadora cultura americana (si cabe más vigente en la actualidad).

En general, *Mirrorshades* quedará como una sólida antología de CF que ha sabido reunir la gran variedad de temas y registros del ciberpunk, y que nos demuestra cómo los relatos, en el ciberpunk y en la CF en general, son con frecuencia mejores que muchas novelas. Es cierto que a veces las jergas inventadas pueden resultar un tanto confusas, que las escenas eróticas parecen tópicamente pornográficas, que las referencias particularísimas a la cultura americana pueden extraviar al lector o que las brascas elipsis narra-

tivas desconciertan nuestro usual sentido del argumento, pero, al fin y al cabo, el estilo ciberpunk es así, con sus virtudes y sus excesos, un fascinante híbrido de literatura de género y de nuestra omnipresente cultura visual. Como traductores, hemos intentado reflejarlo lo más fielmente posible, sin traicionar sus, acaso ahora, innovadoras peculiaridades narrativas, ni adornar su tono provocativamente coloquial y callejero. Hemos mantenido el torturado fraseo que, en ocasiones, acota torrenciales y minuciosas descripciones con frases sucintas, lo que de hecho resulta muy alejado del estándar de la propia literatura norteamericana, y que, por ello, resulta doblemente atractivo y posee un indudable y perverso encanto. Al lector le toca a partir de ahora, según su propia jerga, conectar con el «modo ciberpunk»: visualizar, imaginar y «flipar», y lo más importante, disfrutar con esta insolente y retadora forma de entender la CF y la vida. Esperamos que esta antología de culto, largamente esperada, ahora clásica, anime al reconocimiento del ciberpunk en nuestra letárgica cultura y represente incluso un resurgimiento más maduro desde aquí. Para todos, intelectuales preocupados por la tecnología, internautas enganchados, artistas inquietos o jóvenes aficionados al manga, puede suponer todo un descubrimiento y un sugerente punto de encuentro.

Andoni Alonso e Iñaki Arzoz

[1] Entrevista a Bruce Sterling, «El futuro no está escrito», en *El paseante*; nº2 27-28, monográfico «La revolución digital y sus dilemas». —Siruela Madrid 1998.

[2] Ver al respecto el libro de Miquel Barceló García, *Ciencia ficción: guía de lectura* (Ediciones B, Barcelona 1990), en el que se hace un análisis crítico de la percepción

española «culta» de la CF, así como una completa historia de la misma.

[3] Entrada «cyberpunk», en la *Encyclopedia of Science Fiction*, de John Clute y Peter Nicholls, San Martin's Griffin, Nueva York 1993, edición revisada de 1995.

[4] Ya existen numerosos trabajos al respecto, entre los que destacan *Cyberspace, Cyberbody. Cyberpunk* (Mike Featherstone. Sage. Londres 1995) o el ya célebre «A Cyborg Manifesto» de Donna Haraway, en *On Women Simians, Cyborgs and Women. The Invention of Nature*, Free Association Books, Londres 1991.

PRÓLOGO

— Bruce Sterling —

Este libro es un escaparate con algunos de los escritores que han llegado a ser importantes en esta década. Su alianza con la cultura de los años ochenta les ha marcado como grupo, como nueva corriente de la ciencia ficción. Esta corriente pronto fue reconocida como tal, y se le dieron numerosas etiquetas: Ciencia Ficción Dura Radical, Tecnologistas Fuera de la Ley, la Ola de los Ochenta, los Neorománticos y el Grupo Mirrorshades. Pero de todas estas etiquetas, pegadas y despegadas durante los ochenta, sólo una ha permanecido: ciberpunk. No hay casi ningún escritor al que le gusten las etiquetas, y en especial la de ciberpunk, dada su peculiar resonancia. Las etiquetas literarias conllevan un extraña manera de ofender por partida doble: a los que la reciben porque se sienten encasillados, y a los que no la reciben, porque han sido olvidados. Y, de alguna forma, las etiquetas colectivas nunca encajan del todo con el individuo particular, y por ello provocan una irritación compartida. De todo esto se deduce que el «típico escritor ciberpunk» no existe; este personaje es, simplemente, una ficción platónica. Para el resto de nosotros, esta etiqueta es un incómodo lecho de Procasto[1], donde los críticos malvados nos aguardan para cortarnos y estirarnos, a fin de que encajemos.

Y, sin embargo, es posible hacer afirmaciones genéricas y amplias sobre el ciberpunk e identificar sus características

comunes. Yo voy a hacerlo a continuación, ya que la tentación es demasiado grande como para resistirme. Los críticos, incluido yo mismo, persisten en hablar colocando etiquetas, a pesar de todas las advertencias. Debemos hacerlo así porque ésta es una fuente de conocimiento muy útil, que al mismo tiempo resulta muy divertida.

En este libro espero presentar un panorama completo de la corriente ciberpunk, incluyendo desde sus primeros balbuceos hasta el momento actual. *Mirrorshades*[2] debería ofrecer a los nuevos lectores de esta corriente literaria una amplia introducción sobre las convicciones, temas y cuestiones del ciberpunk. A mi modo de ver, éstos son, hasta la fecha, los relatos emblemáticos, ejemplos muy claros, característicos de cada escritor. He evitado relatos que con frecuencia han formado parte de muchas otras antologías, de forma que hasta los devotos más fieles deberían encontrar aquí nuevas perspectivas.

El ciberpunk es producto del ambiente de los ochenta y, en cierto sentido, tal como espero mostrar más adelante, es un producto definitivo. Pero sus raíces se hunden profundamente en la tradición de la moderna ciencia ficción popular escrita en los años sesenta.

El ciberpunk, como grupo, explota la veta de la tradición de la ciencia ficción. Sus precursores son legión. Los escritores concretos del ciberpunk se diferencian entre sí por sus deudas literarias, pero algunos de los más antiguos, mejor dicho, los «preciberpunk», ejercen una clara y generalizada influencia.

Así, de la Nueva Ola tenemos que mencionar el agudo ingenio callejero de Harlan Ellison, el esplendor visionario de Samuel Delany, la vertiginosa locura de Norman Spinrad, la estética rock de Michael Moorcock, la osadía intelectual de Brian Aldiss y, siempre, a J. G. Ballard. De la tradición más clásica contamos con la perspectiva cósmica de Olaf Stapledon, la política ficción de H. G. Wells, las sólidas