

# ACUERDOS Y DESACUERDOS EN TORNO AL REALISMO DE LA CIENCIA FICCIÓN

Curwen, Bob

Villota Toyos, Gabriel

2006

Curwen, Bob · Villota Toyos, Gabriel

## Acuerdos y desacuerdos en torno al realismo de la ciencia ficción

On-line version: [http://data.constantvzw.org/s-a-s/15\\_villota.pdf](http://data.constantvzw.org/s-a-s/15_villota.pdf)

*El texto que sigue a continuación ha tenido un desarrollo complejo y un tanto errático: surgido de las notas que en errático: á su momento, en pleno desarrollo del proyecto *Stitch and Split*, Split preparé para la presentación de la película *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) dentro del ciclo exhibido en la filmoteca de Catalunya, así como de una charla que ofrecí en la Fundació Tapies de Barcelona, y en la que trataba de tender puentes entre estilos cinematográficos aparentemente tan distanciados entre cinematográficos á sí como son el Neorrealismo italiano y la Ciencia ficción, quiso después convertirse en una pieza que propiciara un diálogo dinámico con Bob Curwen, artista, traductor y gran seguidor desde hace casi treinta años de los diferentes y complejos caminos seguidos por el género de la Ciencia ficción; la erudición y la amplia visión que sobre el asunto demostró desde un primer momento Bob hicieron que, poco a poco, lo que iba a ser un diálogo tomara más bien la forma de una entrevista, en la que éste expusiera fundamentalmente los puntos más débiles de mi osada hipótesis, y la ajustara de modo más riguroso al tema de estudio tratado. La resolución final que hemos dado a la entrevista/diálogo es una mezcla de géneros, en la que hemos querido combinar intencionadamente fragmentos de las exposiciones iniciales de dichas hipótesis con elaboradas respuestas y apostillas introducidas por Bob, así como con algunas notas de carácter documental e informativo sobre autores y textos citados.*

[Gabriel Villota Toyos]

### GABRIEL VILLOTA TOYOS:

Quiero plantearte, Bob, como comienzo de este diálogo, uno de los temas que más atractivos me resultan en una película como *eXistenZ*, y es cómo dibuja un escenario de *Day After Tomorrow Scifi*, o lo que podríamos Scifi llamar Ciencia ficción de « pasado mañana », es decir, un mundo sustancialmente parecido al nuestro, pero en el que ciertos rasgos sutiles (de ambientación, de desarrollo tecnológico, por ejemplo) nos sugieren que han podido pasar algunos años, aunque pocos, respecto a nuestros días (quizás poco tiempo cuantitativamente, pero un tiempo muy significativo cualitativamente). El interés que tiene este subgénero de la ciencia ficción es que nos muestra virtualmente lo que nuestro mundo de hoy ya es en potencia, al sacar a la luz, de forma acentuada, algunas de sus características: es, en este sentido, un perfecto método anticipatorio para el análisis de ciertas tendencias sociales. En este caso la única diferencia perceptible respecto a nuestro tiempo no estriba en los modos de vestir o peinarse, en la decoración de las casas, los tipos de coches, u otros signos externos propios del modo de vida actual; sino en la muestra de un hoy por hoy inalcanzado desarrollo biotecnológico, que posibilita la fabricación de prototipos de Hardware y Software basados en principios orgánicos, y por tanto viscosos, tibios, húmedos.

Además me ha interesado este subgénero porque esta premisa le obliga, obviamente, a acercarse de modo más o menos fidedigno a unos modos de representación que, de una u otra forma, han de contemplar la idea de «realismo» como su modo de enunciación: si André Bazin dijera que el

neorrealismo era capaz de ofrecer «descripciones sociales de la vida cotidiana» con un cierto «verismo poético», mi pregunta es: ¿podríamos tal vez hablar en el mismo sentido de algunos trabajos surgidos del universo ciberpunk, especialmente aquellos que se enmarcan en el ámbito de ese «pasado mañana» descrito?

### **BOB CURWEN:**

En primer lugar, no es exacto que el concepto «*Day After Tomorrow SF*» proceda exclusivamente del ciberpunk; existe también fuera del ciberpunk, e incluye fenómenos y autores como los de la anterior «*New Wave*» (de los años 60, cuando la SF formaba parte del contra-cultura - el lema original era: «*sex, drugs, rock'n'roll and science fiction*» y el género se autodenominaba brevemente «*Speculative fiction*» [«ficción especulativa»]). Entre estos autores están J.G. Ballard (por cierto, muchos críticos, incómodos con la connotación de ficción basura que la SF tenía por entonces, empleaban el término «surrealismo» para describir sus ficciones sobre el desarrollismo de los años 60 en Inglaterra: las primeras autopistas y rascacielos, la creciente omnipresencia de la cultura cinematográfica y televisiva, el auge de las líneas aéreas), o John Brunner, quien trató temas como la superpoblación o el desastre ecológico.

Además también hay escritores del «*Mainstream*» (termino que los críticos anglófonos de la ciencia ficción emplean para referirse a «literatura culta») que han practicado la «*Day After Tomorrow SF*» como son George Orwell con 1984, o Anthony Burgess con *A Clockwork Orange*. Otros autores posmodernos del «*Mainstream*» también han incorporado elementos de ciencia ficción en sus escritos: Thomas Pynchon (la «V» que da título a una de sus novelas es una mujer-robot, mientras su libro «Arco iris de gravedad», es considerado como una obra seminal para el posterior movimiento *ciberpunk*); Don DeLillo (sus novelas *Ratner's Star* y «Ruido de fondo» son reivindicadas para el género por muchos *ciberpunks*); o Kathy Acker (*Empire of the Senseless*).

Por otro lado, creo que es pertinente indagar en el término «*cyberpunk*» (ciberpunk), dado que fue la tendencia más importante e influyente del género desde mediados de los 80 hasta mediados de los 90, aunque -aparte de las novelas de William Gibson- muy pocas obras han sido traducidas al español; parece que se maneja aquí una errónea concepción del ciberpunk que lo asocia principalmente con la informática.

Quizás es debido a este relativo desconocimiento de tan significativa tendencia la causa de un sorprendente «punto ciego» que encuentro en los textos de *Stitch and Split*: es precisamente en el ciberpunk donde su interés por los *cyborgs* y lo «poshumano» han encontrado su máxima expresión en el género. Por ejemplo, Bruce Sterling, en su serie de relatos de «las Facciones», retrata un futuro donde una casi irreconocible humanidad se ha bifurcado en los «mecanicistas» (*cyborgs*) y los «modeladores» (*shapers*) que alteran sus cuerpos a través de ingeniería biológica [1].

► Cuando hablas de «desarrollo biotecnológico» y de «la fabricación de prototipos de *Hardware* y *Software* basados en principios orgánicos» -como nos muestra *eXistenZ* con sus «biopuertas», donde los ordenadores se conectan directamente al sistema nerviosa central del usuario- estás tocando un tema preferido del *cyberpunk*. [2]

Rudy Rucker, matemático y autor de los clásicos de ciberpunk *Software* y *Wetware*, nos da una definición de los dos partes del termino:

*Punk*: obviamente relacionado con el movimiento punk no solo una rebelión antisistema, sino también contra los ya acomodados *hippies* de la generación anterior, los 60. De modo que Punk es una postura que molesta a todos los viejos, que nos hace cuestionar a todas nuestras cómodas actitudes, y es un estilo rápido y denso.

*Cyber*: relacionado con la información y la informática. En su explicación, donde emplea como metáfora el tamaño de un programa de ordenador necesario para describir un texto, habla de información por palabra en términos de bits:

« En un libro de mierda del género, generado por una inteligencia de baja complejidad y de poca longitud de duración, ó ón, la información por palabra va a ser baja, quizás tan poca como á á tres o cuatro bits. En una obra de alta complejidad la información por palabra será mas alta... Si cierto libro me resulta n ser aburrido... [el libro] tendrá una muy baja complejidad teótrico-informacional... . el punto de todo eso es que el nivel de información de un patrón es una cantidad absoluta y no relativa. El patrón puede ser un libro, un disco o la conversación de una persona. Si yo digo que algo es aburrido, no es que est esté siendo cruel. Es un hecho objetivo. Ese algo, o tiene mucha información, o no la tiene. Y si no tiene mucha información, es una pérdida de tiempo. » (Rudy Rucker) [3]

Pero enfatiza que un texto complejo repleto de información- no tiene porque ser complicado de leer.

Rucker también lo llama « SF literata, que contiene mucha información y habla de las nuevas formas de pensamiento que están surgiendo de la revolución informática » y « densa en patadas al globo ocular » (*eyeball kicks* - provocación de actividad neuronal en el lector).

Aunque los autores del movimiento ciberpunk se han dispersado, fue un fenómeno de primer orden y de gran energía creativa en la SF, y se sigue notando su influencia decisiva en el genero. La crítica habla hoy en día de « *cibercultura* » para referirse a obras pos-*ciberpunk*, como por ejemplo *Criptonomicón*, y sus secuelas del *Ciclo barroco*, de Neal Stephenson.

#### **G.V.T.:**

Si, en efecto, todo lo que decía al principio encaja muy bien dentro de lo que es el ciberpunk, aunque como dices hay ejemplos de *Day After Tomorrow SF* que no son *ciberpunk* y ni siquiera forman parte de la ciencia ficción.

Respecto a lo que identificas como un posible « punto ciego » en el planteamiento general de *Stitch and Split*, no estoy tan seguro: lo que yo creo más bien es que si de hecho el ciberpunk como tal apenas se cita de forma programática es porque, de hecho, el conjunto de la propuesta parte casi en su totalidad del ciberpunk como tal, más que de una genérica « Ciencia ficción »: quizás el « punto ciego » esté, en todo caso, en no explicitarlo...

Pero siguiendo con algunas de las diversas cuestiones que se derivan de la película y que quería comentar contigo, y coincidiendo en este caso con otras muchos relatos y películas recientes del género, está el hecho de cómo *eXistenZ* nos retrata un paisaje social conformado por grandes empresas transnacionales que son las que regulan todas las relaciones de poder en el capitalismo próximo, sea este económico, militar, sexual o político. Aunque esto no nos resulta del todo ajeno, si pensamos por ejemplo en las grandes firmas petrolíferas del presente (y no hace falta que Michael Moore nos recuerde aquí las relaciones entre estas y los actuales miembros del gobierno de los Estados Unidos), en estas películas y relatos se nos anuncia algo que ya empieza igualmente a ser un hecho: que las corporaciones que en el futuro dominarán el mundo serán las que consigan crear fuertes áreas de intersección entre tecnologías como las derivadas de la informática, la biología, la medicina, la farmacia o la química, principalmente.

#### **B. C.:**

Muchas novelas de *ciberpunk* se ambientan en una suerte de « distopía del futuro próximo » dominados por grandes corporaciones -ese « paisaje social » a que te refieres- donde el protagonista, o testigo de este distopía, suele ser un *hacker* o un detective, y suele haber mucho detalle al retratar el trasfondo de la acción. Según Rucker « [en la literatura *ciberpunk*] es la realidad y la tactilidad de la escena lo que realmente importa ». El resultado es a menudo un estilo de novela negra à la SF (como algunas obras de autores como Richard Paul Russo, G. A. Effinger, o el mismo W. Gibson) [4].

Hay otros textos o películas relevantes en este sentido, como pueda ser *New Rose Hotel*, de Abel Ferrara Hotel (basado en un relato de Gibson), la cual, con un estilo fragmentado, invitando a

diferentes interpretaciones de los hechos narrados, retrata las intrigas de dos agentes de un gran multinacional farmacéutica para hacerse con los servicios de un científico, ambientado en un mundo de pronunciado mestizaje cultural; *Brazil* de Terry Gilliam, una versión actualizada de *1984*; y, por supuesto, *Blade Runner* de Ridley Scott, cuyo retrato de la vida urbana futura fue un referente del ciberpunk posterior.

Con respeto a lo que dices de « un paisaje social conformado por grandes empresas trasnacionales », cabe mencionar las obras recientes de Richard Morgan. Tras su primera novela *Altered Carbon*, un ejemplo de novela negra/ciberpunk, sus siguientes novelas (*Fallen Angels*, *Market Forces*) retratan directamente el cinismo de las grandes empresas, que controlan desde gobiernos hasta ejércitos mercenarios operando en « planetas colonias » o, en su última novela, el tercer mundo. Este panorama no forma ya el trasfondo del relato, como en el ciberpunk clásico, pero viene a ocupar el primer plano, donde los protagonistas ahora son los mismos mercenarios o ejecutivos. El estilo de este autor es notable por su uso de una extrema y minuciosamente detallada violencia, que viene a subrayar la brutalidad de las situaciones que está narrando.

### **G. V. T.:**

De nuevo te propongo aquí, Bob, un cambio de registro en nuestra conversación. Sé que en ciertas ocasiones te ha causado sorpresa o irritación el tono en que el mundo académico se acerca a diferentes fenómenos de la cultura popular, y también me has comentado cómo te han chocado algunos de los acercamientos teóricos presentes en los textos documentales previos a la gestión de *Stitch and Split*. Aún reconociendo cómo a veces ciertas lecturas académicas que hacemos pueden pecar de ser excesivamente dirigistas y manipuladoras, sin embargo también creo que hay posibilidades de lectura e interpretación de los textos literarios y fílmicos que pueden darse « pese » a sus autofres e intenciones originales, y no por ello dejan de ser válidas y enriquecedoras como medio de acercarnos de modo diferente a mirar e intentar entender la realidad en la que vivimos. De ahí mi insistencia a hablar, por ejemplo, en términos de « realismo » en relación a la Ciencia ficción...

### **B. C.:**

¡Me hace gracia que el mundo académico se interesa ahora por la SF! Hasta mediados de los 70 era un género literalmente « intocable » para los críticos « serios »: Susan Sontag una vez lo equiparó con la pornografía, y por pornografía entonces en Inglaterra ninguna librería que se preciaba se dignó de venderlo, solo se lo podía comprar en las tiendas de periódicos realmente formaba parte de la cultura popular-. Curiosamente, uno de las pocas publicaciones que habitualmente reseñaba las nuevas novelas del género era *Tribune*, el semanario de la ala izquierda del partido laborista británico. Ahora, en cambio, hasta lo estudian en las universidades...

Volviendo a lo que decías, el hablar de « realismo » con respeto a la ciencia ficción, esto podría ser algo resbaladizo; nos plantea el problema de la « verosimilitud », precisamente una de las características que diferencia este género del *Mainstream*, y que lo hacía despreciable para los críticos « serios »; la Ciencia ficción suele prescindir de ella para poder concentrarse en la exploración de las más variadas ideas, que obviamente pueden ser satíricas.

De esa diversidad nos habla el hecho de que los temas y tratamientos vayan desde, por ejemplo, Stanislaw Lem, quién usó el género como medio para escenificar su filosofía materialista-pesimista, hasta los « *Space Opera* » de David Brin que contienen planteamientos ecologistas y antimilitaristas novelados; u otras metáforas de la vida actual, como las de K.W. Jeter (*Doctor Adder*, mostrando el *Doctor Adder* mundo del comercio sexual, o *Madlands*, donde satiriza la influencia de Hollywood); u obras de autores como Samuel Delany, en cuya novela *Dhalgren* los encuentros eróticos del protagonista bisexual podrían poner en entredicho la orientación sexual del lector; o Michael Swanwick (*Stations of the Tide*) en la que, en medio de un alucinatorio relato ambientado en un futuro lejano, se puede encontrar detallada una técnica reputadamente infalible, extraída probablemente de un texto hindú según la cual un hombre puede conseguir orgasmos múltiples sin eyacular. En la SF todo vale...

Rudy Rucker quizás se está refiriendo a ese « realismo » de que hablas cuando emplea el término « transrealismo » para describir un estilo literario donde situaciones de la experiencia real son narradas en un contexto fantástico, y da como exponente en este sentido a Philip K. Dick, quien reflejó en muchas de sus novelas (escritos entre finales de los 50 y principios de los 80) el aumento de la comercialización y el consumismo en la vida cotidiana norteamericana y el creciente peso de los medios de comunicación. [5]

#### **G. V. T.:**

Insistiendo algo más en el asunto del « realismo » y la « realidad » que antes comentábamos, y aprovechando que has entrado brevemente en esta cuestión, apuntaré que otra cosa que me interesaba destacar particularmente en *eXistenZ* es cómo esta película propone una compleja reflexión sobre cuáles son los diferentes niveles de realidad en los que transcurren nuestras vidas, en tanto que los usuarios de este programa de Realidad Virtual acaban confundiendo (y, en consecuencia, confundiendo al espectador) lo que viven virtualmente dentro del juego con lo que, fuera de él, viven en acto. Creo que de algún modo Cronenberg nos sugiere ir más allá, para que veamos reflejada, en los mismos términos de experiencia virtual que viven los protagonistas del film, nuestra situación como espectadores de cualquier tipo de ficción (incluyendo, claro está, su propia película).

#### **B. C.:**

En varias novelas de Dick (« El tiempo desarticulado », « Los tres estigmas de Palmer Eldritch », « Ubik », « La penúltima verdad », « Una mirada en la oscuridad ») [6] la técnica narrativa hace uso precisamente de esta ambigüedad entre lo que podríamos llamar una « realidad base » de la narrativa y otras « realidades » - incluso simulaciones de realidad, como en *El tiempo desarticulado* - creadas por drogas, esquizofrenia, maquinaciones del poder..

La narrativa suele arrancar en una aparente « realidad », que poco a poco va derrumbándose, para acabar siendo percibida como una realidad virtual, o falsa, a pesar de haber sido vivida como real por el protagonista y lector. A este respecto la película *eXistenZ* es puro Philip K. Dick en su estructura / / ho es abiertamente un homenaje a Dick (véase *La marca de comida basura en la escena del motel*)... Por cierto, otra película de este estilo fue « Abre los ojos » de Amenábar, o ese pretencioso bodrio á ábar, llamado *Matrix*. Aparte de Dick, creo que uno de los primeros autores en emplear con gran efectividad la realidad virtual, o simulada, fue Lem en uno de sus « Relatos de Piloto Pirx ».

#### **G. V. T.:**

En todo caso, Bob, y más allá del grado de pretenciosidad de ciertas películas o libros, creo que convendrías conmigo en que algunos productos procedentes del ámbito de la Scifi nos abren puertas para entender cuestiones del presente: porque, como ya se ha dicho, la Scifi muchas veces, más que del futuro, nos habla sobre todo de las condiciones de vida del mundo en que vivimos, aunque para hacerlo tenga que adoptar los ropajes de una cierta mirada impostada hacia un hipotético « futuro ». Y es ahí donde, como te decía, me interesaba a mi contrastar sus formas narrativas con eso que llamamos « realismo »; que, de acuerdo, es un término amplio en exceso: pero por eso proponía una comparación muy concreta en mi charla de Barcelona, con una estrategia narrativa mucho más específica, como es el Neorrealismo. Ahí, en esa comparación, es donde me encajaba bien una cita como esta de Comolli, cuando decía, a propósito de Rossellini, que su neorrealismo « es solamente, aunque con obstinación, la iniciación en la carencia, el encaminamiento a través de un mundo deshecho, agujereado, estupefacto (esa clásica figura de Rossellini de lo que va pasando, quedando atrás) [7] ». Creo que esta definición se adapta tremendamente bien a algunos ejemplos paradigmáticos de lo que estamos mencionando aquí bajo el complicado nombre de « Day After Tomorrow SF ».

Dice André Bazin [8], a propósito del neorrealismo: « Llamaremos por tanto realista a todo sistema de expresión, a todo procedimiento de relato, que tiende a hacer aparecer un mayor grado de realidad sobre la pantalla ». Cuando antes te decía cómo en *eXistenZ* se nos muestra la

constante confusión entre los distintos niveles de realidad por los que van pasando los jugadores, creo que se está planteando de hecho una auténtica reflexión sobre la idea misma de « realidad », así como sobre la idea de « representación », de la que por supuesto forma parte la propia película. Es en este sentido propiciado por Bazin, pues, un film realista. Y ante ello, deberemos también aquí seguir preguntándonos con Comolli acerca de « la posibilidad (...) que abre todo realismo: la de una confusión entre el mundo y su espectáculo. ¿Dónde comienza el teatro? ¿Dónde comienza la vida? ».

También decía Bazin que el neorrealismo mostraba « un valor documental excepcional », y que « esta perfecta y natural adherencia a la realidad se explica y justifica interiormente por una adhesión espiritual a la época », o que incluso muestra lo que él llama un « desacuerdo con la realidad »: pese a sus notables y evidentes diferencias, creo que es en este punto donde cierta ciencia ficción, de la que *eXistenZ* sería un buen ejemplo, se muestra absolutamente coincidente con los mejores productos del movimiento italiano de posguerra. Además, esta cuestión va estrechamente unida a otra que tu has sacado algo más arriba, precisamente: me refiero a la « verosimilitud », que creo que es la gran baza con la que juegan muchos textos (literarios y/o filmicos) para desarrollar esa atmósfera de gran proximidad que encontramos en ellos, especialmente en aquellos a los que nos hemos referido como « Ciencia ficción de pasado mañana ». Coincidiendo con Bazin, podríamos decir también de *eXistenZ* que « aquí estamos ante un nuevo acercamiento al realismo. Un realismo en el que las marcas de las realidades desaparecidas se hacen hiperreales... ».

### **B. C.:**

Bueno, Gabriel, no se si me atrevo a seguirte en un nivel teórico tan elevado (*Risas*). Pero aventuro lo siguiente, que podría guardar relación con lo que dices:

Por una parte, el ciberpunk -cuya influencia es palpable en *eXistenZ*- ha sido descrito por el crítico cultural norteamericano Fredric Jameson como « la expresión literaria suprema, si no del posmodernismo, del mismo capitalismo tardío » [9] (podemos leer globalización por capitalismo tardío, ambos términos se refieren al mismo fenómeno, del cual el posmodernismo, para Jameson, sería su expresión cultural); también habla en este contexto de « una estructura de sentimiento ». Por su parte, el crítico Istvan Csicsery-Ronay llama al ciberpunk « la apoteosis del posmodernismo » [10]. Creo que esto está relacionado con lo que dices de que en *eXistenZ* hay « una adhesión espiritual a la época ».

Por otro parte, tu mención de que « las realidades desaparecidas se hacen hiperreales » nos lleva directamente a las ideas de Jean Baudrillard, (un autor que se ha ocupado de la ciencia ficción en varios de sus escritos y que a menudo cita a Dick, precisamente). Me parece que sus ideas acerca de la « sociedad de simulación » y la « cultura del simulacro » guardan mucha relación con la lectura que haces aquí de *eXistenZ*.

A este respecto, podrían interesar unos extractos de un ensayo de Baudrillard, publicado en 1981, titulado « Simulacros y ciencia ficción », que pone la ciencia ficción en relación con sus «tres órdenes de simulacros»:

- « *simulacros que son naturales, naturalistas, basados en la imagen, en la imitación y falsificación, que son armoniosos, optimistas, y que persiguen la restitución o la institución ideal de la naturaleza hecha a la imagen de Dios;*

► « *simulacros que son productivos, productivistas, basados en energía, fuerza, materializados en la máquina y el sistema de producción entero - un fin Prometeico de globalización y expansión continuas, de una indefinida liberación de energía (el deseo pertenece a las utopías relacionados con este orden de simulacro)-;*

► « *simulacros de simulación, basados en la información, el modelo, el juego cibernético - operatividad total, hiperrealidad, propósito de control total -.*

« A la primera categoría pertenece el imaginario de la categoría. A la segunda corresponde la ciencia ficción, en sentido estricto. A la tercera corresponde, -¿hay un imaginario que podría corresponder a este orden?-. La respuesta más probable es que el bueno y viejo imaginario de la ciencia ficción esté muerto y que algo diferente esté en proceso de surgir (no solo en la ficción sino en la teoría también). Es el mismo destino vacilante e indeterminado el que pone fin a la ciencia ficción o también a la teoría / omo géneros específicos.

« No hay real, no hay imaginario excepto a cierta distancia. ¿Qué sucede cuando esta distancia, incluida aquella entre la real y lo imaginario, tiende a abolirse, a ser reabsorbida por parte del modelo? Bien, de un orden de simulacro al otro, la tendencia es ciertamente hacia la reabsorción de esta distancia, de este hueco que deja espacio para una proyección ideal o crítica.

*«De esta forma, la ciencia ficción ya no sería más una expansión romántica con toda la libertad e ingenuidad que le dio el encanto del descubrimiento, sino, muy al contrario, evolucionaría de manera implosiva, en la misma imagen de nuestra concepción actual del universo, intentando revitalizar, reactualizar, recotidianizar fragmentos de simulación, fragmentos de esta simulación universal que se ha vuelto para nosotros el llamado mundo real.»* (Jean Baudrillard) [11]

Baudrillard fue influyente en autores del ciberpunk como Bruce Sterling o Tom Maddox, quienes llegan a citarle en sus obras. En cambio, y significativamente, Rudy Rucker, en su prefacio a *Metrophage* de Richard Kadrey de 1988, prefirió emplear el término « espectáculo » en lugar de « simulación ». Esto fue una clara referencia a las ideas de Guy Debord (ideas que Baudrillard obviamente rechaza), y que permitió a Rucker situarse sobre otro terreno. En la « sociedad del espectáculo », por problemáticos que puedan ser los planteamientos de Debord, una distancia crítica, y una resistencia, son posibles. Por cierto, los escritos de Baudrillard acerca del simulacro son considerados por algunos comentaristas, reacios a asumir su nihilismo al pie de la letra, como « un estilo de SF iluminadora »: extrapolación y esfuerzo al extremo de una tendencia visible en la sociedad actual.

Pero volvamos a *eXistenZ*: a la vez que la película de Cronenberg nos retrata un mundo de simulación, contiene elementos que nos invitan a hacer una lectura crítica, a establecer una distancia crítica con relación a este estado de las cosas, aunque solo sea *a posteriori*. Me refiero a que los mismos protagonistas, que están jugando los diferentes niveles del juego de realidad virtual, son « realistas » que están preparando un atentado contra los autores de este juego, contra el mundo de la simulación. Este atentado cierra la película, situando toda lo sucedido anteriormente en un marco de « realidad ». Los diferentes niveles de simulación están « infectados » de referencias al atentado: el perro, por ejemplo, aparece en cada nivel del juego, y es en su piel donde los « realistas » tienen escondidas las armas que usarán en el atentado. Así que, lejos de asumir la posición nihilista de Baudrillard (« esta simulación universal que se ha vuelto para nosotros el llamado mundo real »), para Cronenberg la simulación es una « tendencia », poderosa sin duda, pero que existe en relación a una realidad objetiva; hay todavía referentes en lo real, a pesar del auge de la « cultura del simulacro » en nuestra sociedad, cada vez más mediatizada e informatizada; existe todavía esta distancia desde la cual es posible ejercer la crítica.

---

Gabriel Villota Toyos (España) es artista, escritor y desde 1996 es profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad del País Vasco (Bilbao)

---

[1] Se puede encontrar todos los relatos de las « Facciones » en: Bruce Sterling, *Schismatrix Plus* (New York: Ace Books, 1996)

[2] A este respecto, Michael Swanwick (autor de las notables novelas *The Iron Dragon's Daughter* y *Jack Faust*) nos ofrece una útil periodización de la SF: la « Old Wave » de los 50, enmarcada en la ideología de « progreso científico » imperante por entonces; la « New Wave » de los 60; y la bifurcación que se produce en la SF norteamericana en los 80

entre los « Ciberpunks » (inicialmente autores como William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, Pat Cadigan, Lewis Shiner, Greg Bear y John Shirley) que se caracterizaban por su « futuro de alta tecnología plenamente realizado, prosa densa, actitudes punk incluyendo antagonismo a la autoridad, y detalles luminosos y inventivos » y los « Humanistas » (Connie Willis, Kim Stanley Robinson, John Kessel, Scott Russell Sanders, Carter Scholz, James Patrick Kelly) que « producen una ficción literata, a menudo deliberadamente literaria, enfocada en caracteres humanos generalmente vistas como débiles y falibles, y empleando el género para explorar grandes temas filosóficos, a veces de naturaleza religiosa ». (A User's Guide to the Postmoderns en: Michael Swanwick, *Moon Dogs* [Framingham: NESFA Press, 2000], p 259.)

[3] « What is Cyberpunk? » en: Rudy Rucker, *Transreal!* (Englewood: WCS Books, 1991), pp. 459-460.

[4] Tras el impulso inicial de los autores citados por Swanwick en la nota 2 - William Gibson [*Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*, *Burning Chrome*], Bruce Sterling [*The Artificial Kid*, *Schismatrix*, *Crystal Express*, *Islands in the Net*], Rudy Rucker [*Spacetime Donuts*, *Software*, *Wetware*, *Gnar!*], Lewis Shiner [*Frontera*, *Deserted Cities of the Heart*], Greg Bear [*Blood Music*], Pat Cadigan [*Mindplayers*, *Synners*], John Shirley [*City Come A Walkin'*, *Heatseeker*, *Eclipse*]- otros autores del género también produjeron obras de ciberpunk: Richard Paul Russo [*Destroying Angel*, *Carlucci's Edge*], George Alec Effinger [*When Gravity Fails*], Marc Laidlaw [*Dad's Nuke*], Richard Kadrey [*Metrophage*], Tom Maddox [*Halo*], K.W. Jeter [*The Glass Hammer*, *Farewell Horizontal*], Walter Jon Williams [*Hardwired*, *Voice of the Whirlwind*], Michael Swanwick [*Vacuum flowers*] y Neal Stephenson [*Snow Crash*]. También cabe mencionar el « Steampunk » [Punk de vapor], novelas ambientadas en el siglo XIX: Gibson y Sterling [*The Difference Engine*], Rudy Rucker [*The Hollow Earth*] y K.W. Jeter [*Infernal Devices*]. Es relativamente fácil de conseguir ejemplares de estos libros a través las siguientes direcciones de Internet: <http://dogbert.abebooks.com>; <http://www.amazon.co.uk/>; <http://www.amazon.com>.

[5] A la vez que muchos de sus libros están siendo reeditados en español, también muchos de sus relatos han sido llevados a la gran pantalla en años recientes: aparte de *Blade Runner*, « Desafío Total » y « Asesinos Cibernéticos » (quizás la película más respetuosa con el relato en que se basaba: « La segunda variedad »), últimamente hemos tenido *Minority Report*, « Infiltrado » y *Paycheck*. Parece que Soderberg y Clooney tienen proyectado un film a partir de « Una mirada en la oscuridad » – un excelente ejemplo de la «*Day After Tomorrow SF*»; es de esperar que sean más fieles al original de lo que fueron con *Solaris* de Lem, donde el cuestionamiento del antropocentrismo de la novela original se quedó reducido a un simple relato de amor.

[6] Una excelente acercamiento a la vida y obra de Dick es: Lawrence Sutin, *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick* (London: Paladin, 1989).

[7] Ver en: Jean-Louis Comolli, *filmar para ver* (Buenos Aires: Simurg, 2002).

[8] Ver en: André Bazin, *¿Qué es el cine?* (Madrid: Rialp, 2000).

[9] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism* (London: Verso, 1991), nota a la página IX.

[10] Istvan Csicsery-Ronay, *Cyberpunk and Neuromaniticism*, en: *Storming the Reality Studio*; Larry McCaffery (ed.) (Durham: Duke University Press, 1991), p. 182.



[11] *Simulacra and Science fiction*, en Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994), pp 121-122. Aunque este ensayo no fue publicado en traducción inglesa hasta los 90, otros antologías de textos de Baudrillard habían sido publicados en Estados Unidos en los 80 por la editorial Semiotext(e) - *Simulations* (1983) y *In the Shadow of The Silent Majorities* (1983) - y formaron parte del paisaje intelectual del cual surgió el *ciberpunk*.