

BOOTING UP...



CYBERPUNK

2023

Luis Saavedra
Soledad Véliz
J. Y. Zafira F.
Ernesto Garratt Viñes
J. L. Flores
Javiera Descouvieres
Aldo Berríos
Alberto Rojas M.
Inti Carrizo-Ortiz
Javier Fontecilla
Carlos Reyes González
Francisco Ortega
Sofía Ramos Wong
Sergio Alejandro Amira
Ignacio Fritz
Jorge Baradit
0101



Áurea Ediciones

© Cyberpunk 2023

Sello: Soyuz

Segunda edición: Mayo 2023

© Varios autores

Edición general: Aldo Berríos

Ilustración de portada: José Canales

Corrección de textos: Aldo Berríos

Diagramación: Marcela Bruna

© Áurea Ediciones

www.aureaediciones.cl

Errázuriz 1178 of #75, Valparaíso, Chile

ISBN: 978-956-6183-36-5



Este libro no podrá ser reproducido, ni total ni parcialmente,
sin permiso escrito del editor.

Todos los derechos reservados.

Sueños de cromo y neón


Prólogo de Francisco Ortega



Dicen que William Gibson se deprimió. Corría 1982 y el escritor canadiense afilaba sus primeras armas en la literatura. Sus cuentos de ciencia ficción, donde la tecnología era el conflicto y la trama, le estaban pavimentando una carrera cada vez más interesante, impulsada por la revista OMNI, que lo había nombrado su “narrador oficial”. Con este espaldarazo, Gibson acababa de firmar contrato para su primera novela, que vería la luz en 1984. Mas aquel día de mayo de 1982, algunas cosas iban a cambiar. La revista OMNI lo envió a un pase de prueba de la nueva película de Ridley Scott, un *neo-noir* futurista basado en *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*, una novela corta de Philip K. Dick que llevaba por título *Blade Runner*, nombre robado de un guion escrito por William Burroughs que nunca fue rodado (y que nada tenía que ver con el relato de Dick, ni con la película de Scott).

Terminada la proyección, William Gibson caminaba pensativo por las calles de Los Ángeles. Sucede que se le habían adelantado. Acababa de ver una transcripción casi literal del universo que él llevaba creando y recreando en doscientos folios tamaño carta. ¿Qué iba a pasar cuando apareciera su novela? ¿Lo iban a acusar de plagio, lo iban a apuntar con el dedo de la más fácil de las críticas, aquella que desprecia todo por esa falsa idea de no ser original? ¿Qué demonios es ser original, existe algo así? Quiso el






destino que *Blade Runner* terminara siendo despreciada por el público y la academia (aunque los años dirían otra cosa), mientras su obra, aparecida bajo el nombre de *Neuromancer*, marcara un antes y un después en la ciencia ficción de los ochenta, inaugurando más que un subgénero, una estética: ciudades superpobladas, rascacielos kilométricos, sexo, noche, neón, lluvia, dirigibles, redes universales, consolas, inteligencia artificial, conglomerados comerciales más importantes y poderosos que los países, realidad virtual y dos términos/ideas que se tatuaron en el inconsciente colectivo: Matrix, como una simulación producto de la unión de la “mente” de todas las computadoras del mundo y China, como la superpotencia absoluta. Un futuro de cromo redactado con máquinas de escribir.

Aunque lo que hoy entendemos por *cyberpunk* canónico surge con estas dos obras hermanas, *Blade Runner* y *Neuromancer* en 1982 y 1984, no es menos cierto que sus fuentes aparecen ya en 1968. Por una esquina, la *new wave* de la ciencia ficción británica, encabezada por Michael Moorcock y J. G. Ballard; autores que pusieron en escena un nuevo protagonista para la anticipación científica, un sujeto lejano a la idea del héroe y deconstruido (sí, el término tampoco es nuevo) como un tipo común y corriente que se rebelaba contra el futuro hostil que se le venía encima, heredero directo de la figura del *punk* que empezaba a florecer en la cultura popular. A la inyección británica se le añadió el ingrediente tecno paranoico que en la costa oeste de los Estados Unidos estaban sazonando Samuel Delany, William Burroughs y el omnipresente Philip K. Dick, todos bajo la declaración de principios de darle una estocada tanto a la ciencia ficción dura como a los santos padres de la *space opera*, representados en Isaac Asimov, Arthur C. Clarke e incluso Ray Bradbury. En una metáfora de lo ocurrido en la música popular en 1977, esta nueva generación mató con rabia y cuatro acordes la grandilocuencia

y los espacios exteriores del rock progresivo. Ya no había que ir a las estrellas para proyectar el futuro, lo interior tomaba el relevo de lo exterior. No es casual que los albores del *cyberpunk* coincidieran con el surgimiento del *synth pop* en Europa; si las máquinas podían cantar, también podían hacer literatura.

Fue en 1986, cuando en las páginas de la antología *Mirrorshades*, el escritor Bruce Sterling bautizó oficialmente al movimiento como *cyberpunk*, contracción que definía lo común que tenían las obras que estaban emergiendo a partir de *Blade Runner* y *Neuromancer*, historias de antihéroes (*punk*) en un futuro distópico e hipertecnológico (*cyber*). Hoy este es un futuro pasado que suele mirarse de reojo y con cierta distancia, días de cromo que finalmente no fueron tal. Aunque la primera ola del *cyberpunk* fue un movimiento muy popular a inicios de los ochenta, que derivó al comic, al animé japonés, a la música, al cine e incluso a la moda, acabó sepultado en sus propios excesos. Historias demasiado similares, personajes que parecían un calco de Case (el protagonista de *Neuromancer*) o de Deckard (el de *Blade Runner*), y una sobrepoblación de subgéneros (más de treinta) que iban desde el *steampunk* (lo mismo, pero con tecnología de la época de vapor) y el *dieselpunk* (con tecnología de los años treinta), al *mannerpunk* (con magia y dragones reemplazando la tecnología), que acabaron por ponerle paladas de tierra cada vez más pesadas al género, al punto que hasta el mismo padre fundador, William Gibson, optó por virar al thriller político, agotado de las metrópolis de cromo y neón.

Mas el *cyberpunk* no estaba muerto y hoy es incluso más popular y masivo que a inicios de la década de los ochenta. El renacer fue a mediados de los noventa, cuando Neal Stephenson lo reinventó en las páginas de su maravillosa novela *Snow Crash*, mitad parodia y mitad declaración de amor a lo iniciado por Gibson en 1982. Stephenson



construye su obra como una relectura de *Alicia en el país de las maravillas*, pero en clave *cyberpunk*, en la que un anónimo llamado *Hero Protagonist* (en serio) se desliza en una motocicleta supersónica por las autopistas reales y virtuales de un futuro tan imperfecto como divertido, donde ya no solo cabe la herencia del *new wave* inglés de los sesenta, sino también el legado *made in Japan* con sampleos de *Akira* y *Ghost in the Shell*, par de pilares fundamentales de esta segunda ola. Suspendido hacia el siglo veintiuno de la mano de *Matrix*, versiones tercermundistas o franquicias de videojuegos acabaron devolviendo una narrativa que tal vez nunca se había ido, sino que simplemente se convirtió en literatura realista. No es casual que estemos parados en el 2023, unos pocos años después de *Blade Runner* y *Neuromancer*. Estamos hechos de cromo y neón.


Bienvenidos a *Cyberpunk 2023*, una muestra de la forma en que los escritores de este lado de la cordillera abordamos este género.

Índice

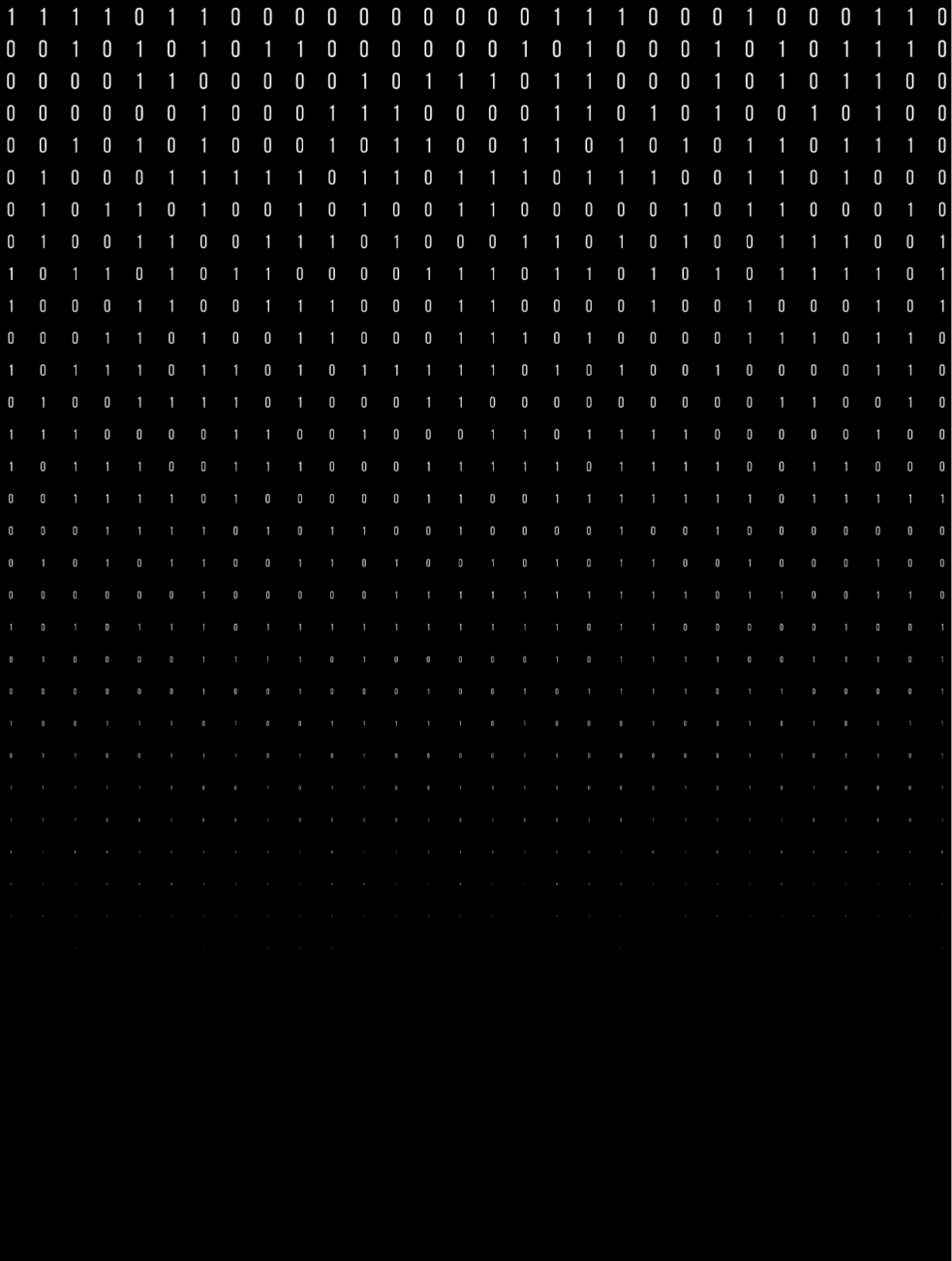


Prólogo	7
Luis Saavedra	11
Soledad Véliz	29
J. Y. Zafira F.	37
Ernesto Garratt Viñes	43
J. L. Flores	57
Javiera Descouvieres	71
Aldo Berríos	75
Alberto Rojas M.	93
Inti Carrizo-Ortiz	115
Javier Fontecilla	133
Carlos Reyes González	145
Francisco Ortega	161
Sofía Ramos Womg	175
Sergio Alejandro Amira	195
Ignacio Fritz	213
Jorge Baradit	225
0101	237





Este libro se imprimió en Donnebaum,
Henry Ford #1410, Maipú.
Primera edición 300 ejemplares.
Segunda edición 300 ejemplares.



SYSTEM FAILURE . . .

