

Cyberspace Everting:

***Spook Country* de William Gibson**

José Angel García Landa

Universidad de Zaragoza

garciala@unizar.es

<http://www.garcialanda.net>

Abstract:

Cyberspace Everting: William Gibson's *Spook Country*

William Gibson's novel *Spook Country* (2007) is analyzed with reference to contemporary discussions of the impact of technology on everyday life and on the articulation of reality and of subjectivity. The stylistic analysis of the novel is related to its conception of technologically mediated perception and thought. (Language of the paper: Spanish).

Analizamos la novela *Spook Country* de William Gibson (2007) en relación a la problemática contemporánea sobre el impacto de la tecnología en la vida cotidiana y en la estructuración de la realidad y de la subjetividad. El análisis estilístico de la novela se pondrá en relación con las nociones del propio autor sobre la mediatización tecnológica de la percepción y el pensamiento

Una bonita novela sobre la experiencia de la tecnología es *Spook Country*, como todas las de William Gibson, sin por ello encumbrarse a las alturas de su Neuromante, algo que estaría difícil. Otra vez, como en sus novelas más recientes, nos ambienta en un presente cyberpunk, como si fuese un novelista de ciencia-ficción de los años 60 intentando imaginar la Red en 2007 (algo que allá por los 60 no se dedicaban mucho a hacer—y así hay que hacer deberes retrospectivos). Gibson es un tecnófilo, lo que se llama un friki, pero tiene que hacer una novela legible para el público no friki (por tanto tampoco le conviene serlo mucho). Las experiencias de los personajes están aquí supeditadas, como en toda ciencia ficción clásica, a la experiencia de la tecnología. Y ahí está la sustancia del libro, básicamente en la experiencia de la tecnología a través de la lectura, y en el desarrollo de un estilo que permita representar de un modo artísticamente eficaz la experiencia vivida de la realidad infiltrada por la tecnología, o de la realidad *siendo infiltrada* por la tecnología.

Porque la sustancia del argumento no queda en mucho, así resumido (ningún argumento queda en mucho, supongo). Una periodista debutante, ex cantante de rock, Hollis Henry, es contratada para seguir la pista a un movimiento extraño detectado por la red, en una baliza de las que se controlan con GPS. Esto por una curiosidad de su jefe, otro friki Arquetípico, detector de tendencias y curioso profesional (Hubertus Bigend, personaje ya introducido en la anterior novela de Gibson, *Pattern Recognition*). Se trata de un contenedor errante. ¿Qué contendrá? Descubrimos al fin que está lleno de dinero negro procedente de desvíos de fondos de la guerra de Irak; y aterrizamos con Cayce, digo, con Hollis, en medio de un complot para marcar ese dinero radiactivamente, y que se pueda trincar a los traficantes. Las motivaciones y decisiones de por qué hacer eso precisamente están cogidas con alfileres, y son la parte

decepcionante de la novela—un ejercicio de *wishful thinking* en el que hay frikísimos justicieros profesionales que se dedican a chafarles el plan a los que se enriquecen con la guerra. Vamos, un entretenimiento que de puro supercalculado, superfinanciado y supereficaz nos pasa (ahora sí) a un mundo de fantasía. Sea como sea, Hollis da con los desbaratadores del blanqueo de dinero, y elige no desbaratarles el plan a su vez. Son una especie de bromistas de vanguardia (bueno, al menos lo es su líder, "the old man"), que necesitan supertecnología y tradiciones locales de gangsterismo especializado y subcontratado, para llevar a cabo su plan. Mientras, Hollis se reúne con los antiguos miembros de su grupo rock (a estas alturas disueltos y de culto), y parece que van a rehacer su mayor éxito artístico en versión anuncio de coches: esto también para Hubertus, que no se sabe por qué ha perdido repentinamente el interés en seguir la pista a los contenedores errantes, y ahora quiere promocionar coches chinos. Pero siempre con la pasta a punto, como un caballero benefactor de Dickens que tuviese un toque tecnosatónico.

Este es el argumento central, que se alterna con dos líneas argumentales periféricas: la de Milgrim, un yonki especializado en traducciones extrañas, y que es reclutado a la fuerza como ayudante para el contraespionaje que usan los blanqueadores de dinero negro (contraespionaje incompetente, por mucho que se crean superespías). Milgrim es aquí el Mortadelo o sirviente irónico del matón Brown, que se hace pasar por agente del gobierno para intentar proteger de posibles intrusiones el contenedor de dólares sableados. No lo consigue. Al menos hacen buena pareja (desavenida) para el lector, una especie de Amo y Esclavo hegelianos muy bien dibujados.

No lo consigue, decíamos, por arte del arte de sus contraespías rivales, mucho más eficaces y precisos. Son una extraña familia chino/cubana

pasada por Rusia, ahora agentes especiales a sueldo de "The Old Man", que mezclan tradiciones de guerra fría con protocolos de seguridad familiares, algo así como una *cuisine* local insuperable para gourmets del espionaje. "Spook country", país de espías, se refiere a estas superposiciones de maniobras de espionaje y contraespionaje, vigilancia de la vigilancia, y tráfico y manipulación de datos. Es, como tantas otras novelas de espías, una novela sobre el *topsight* o la mejor información. Tienen en la familia protocolos probados de vigilancia, planes organizados al milímetro, habilidades gimnásticas sobrehumanas, sistemas especializados de doble espionaje a los espías, y hasta una religión local de *orishas*, divinidades afrocubanas que los inspiran y ayudan en sus misiones. Representan esta familia las realidades superpuestas que puede crear la información especializada—esta vez sin mediación tecnológica, o con pura tecnología de *procedimientos*, lo que Bigend llama "breakbulk":

"Breakbulk. Noncontainerized freight. Old-fashioned shipping. Crates, bundles. What shipping used to be. I've thought that in terms of information, the most interesting items, for me, usually amounts to breakbulk. Traditional human intelligence. Someone knowing something. As opposed to data mining and the rest of it." (*Spook Country* 201)

El protagonista de esta línea argumental hispana, Tito, es un chaval encargado primero de sembrar pistas falsas y luego de disimular los agujeros del balazo radiactivo que le han dado al contenedor para marcarlo. Una vez seguido este contenedor de marras hasta la costa oeste de Canadá, donde converge una acción que empieza con Hollis en Los Angeles y con Milgrim y Tito en Nueva York.

Parte del encanto del libro, quizá algo más fácil de leer que otros de Gibson, está en extraer el sentido de cada frase o percepción de los personajes y relacionarlos con este argumento que, claro, sólo poco a poco va cogiendo forma. Por ejemplo, cada capítulo tiene un título críptico ("Into the Locative", "Eleggua's Window", "Glocking", etc.) que sólo se hace legible una vez el lector ata cabos, tras leer el capítulo. Es una manera estratégica de limitar la legibilidad de cada frase, percepción o escena. El libro desarrolla así un cierto culto a la propia oscuridad, o a sus propios protocolos especializados, o a las experiencias y tradiciones locales que crea, de manera que requiere atención ligar los pensamientos o palabras de los personajes a la situación. No por complejidad psicológica, a menos que sea el retrato de un cierto tipo de complejidad psicológica la ligazón de la atención a la semiótica intensa de cada momento (pasada a veces por distintas gramáticas culturales y filtrada por tecnologías de la representación). Es esa la experiencia más peculiar de la lectura de las obras de Gibson, más intensa (me parece) en *Neuromante* o *Idoru*—quizá porque ahí las tecnologías son futuristas e inexistentes, y aquí en cambio son actuales. Hace Gibson lo posible, sin embargo, para que nuestra actualidad esté en perpetuo desfase consigo misma¹: siempre habrá una tecnología que no conocemos, y que podemos creer que es futura cuando resulta que ya se inventó el año pasado, o hace diez años, pues no puede uno estar en todo: y ese es el papel de Hollis Henry, relativamente al día la chica, pero indocumentada cuando se trata por ejemplo del *locative art*, a saber, esculturas virtuales en 3-D que son invisibles para quien no lleve puestos los cascos adecuados. Este *locative art* es el hilo por donde empieza a salir el ovillo de la novela.

¹ Ver también sobre esta cuestión mi artículo (2007) sobre *Pattern Recognition*.

La novela termina con una vuelta al *locative art*, con Hollis y sus amigos mirando una representación virtual en 3-D del Gusano Mongol de la Muerte, encarnación quizá de los temores irracionales e informes ante la tecnología digital, y ejemplo él mismo de esta tecnología que nos invade subrepticamente. Está este Gusano enroscado alrededor del rascacielos del millonario friki Hubertus Bigend: invisible para todos, menos para quien tiene la tecnología adecuada para verlo.

Con el mundo invadido y controlado por la red, el ciberespacio ha pasado a estar fuera del ordenador, a ordenar más bien y a virtualizar la realidad en la que habitamos, como le dice a Hollis el hacker Bobby Chombo:

"Someone told me that cyberspace was 'everting'. That was how she put it."

"Sure. And once it everts, then there isn't any cyberspace, is there? There never was, if you want to look at it that way. It was a way we had of looking where we were headed, a direction. With the grid, we're here. This is the other side of the screen. Right here. (...) The world we walk around in would be channels." (*Spook Country* 64)

Podríamos contraargumentar, con Erving Goffman (1986), que el mundo siempre está hecho de "canales" o de "marcos" invisibles a través de los cuales nos movemos. Y nos contestaría Bobby que esa complejidad estructural del mundo humano se va haciendo cada vez mayor, pues cada vez más de estos marcos o niveles de realidad superpuestos son accesibles sólo mediante tecnologías especializadas: con lo cual las estructuras de la realidad que habitamos están constituidas por tecnologías selectivas que mantienen fuera a los no iniciados o a los que no disponen de ellas. Sea como sea, estas diversas tecnologías de estructuración de la realidad

(procedimientos, representaciones interiorizadas, medios de comunicación especializados) son otros tantos ingredientes de la comunicación externa que pasan a modificar, de hecho a constituir, la interioridad del sujeto.²

Y ese es el *spook country* en el que vivimos de momento: una época de intrigas avanzadas, con tecnologías especializadas e inaccesibles para unos u otros, usadas para fraguar planes secretos, para organizar el caos a favor nuestro—el efecto percibido por quien no tiene las gafas 3-D o la información privilegiada en forma de *breakbulk* seguirá siendo el de no ver nada, o ver caos, donde otros sí pueden percibir un *pattern*, una imagen, o una secuencia relevante de información (estas cadenas de información detectables en el ruido de la sobreinformación eran ya de hecho el punto de partida de *Neuromante*, el *data mining* a que alude Bigend).

Pero hasta los planes perfectos de los espías más avanzados pueden torcerse, y también producir más caos en lugar de la comprensión que prometían. No podemos enterarnos de todo, ni procesar toda la información que circula por las ondas ahora mismo, en el aire que hay entre la pantalla y el ojo. Y así el final de la novela es imperfecto—Nos queda, sí, el consuelo marginal de que quizá algún malo haya sido castigado, una solución entregada a la probabilidad. Pero deducimos que el arte (el arte de culto del glam rock) se va a vender al márketing chino, y no parece muy halagüeño el futuro, anunciado por ese Gusano Mongol de la Muerte como emblema de la vigilancia online y del ubicuo Hubertus—quizá trasuntos de Google y de Bill Gates, o variaciones sobre ellos. Hollis parece desorientada al final,

² Ver mi artículo sobre Erving Goffman (2008), sobre la constitución de la interioridad del sujeto mediante la interiorización de esquemas de interacción "externos" y sociales.

y Gibson a través de ella, y yo. Una historia ésta, la entrevista en el argumento, que queda a medias—como tantas en la vida.

Claro que Hollis, tan similar a la Cayce de *Pattern Recognition*, fuerte y frágil a la vez, también está desorientada desde el principio: es un ex-icón del pop sin futuro claro, atrapada en una flotación postmoderna que no sabe dónde la lleva... Veamos un párrafo ambientado en la California multicultural:

There was a cab, she saw, the driver reclining behind the wheel, possibly asleep, dreaming perhaps of the fields of Azerbaijan. She passed it, a weird exuberance rising in her as the wind, so wild and strangely random, surged along Sunset, from the direction of Tower Records, like the back-draft from something straining for takeoff. ("White Lego", *Spook Country* 4)

El pasado rural queda doblemente atrás, ficcionalizado y precarizado por representaciones intermedias: filtrado no sólo por los sueños de este taxista inmigrante y desubicado, sino también por la percepción que de él tiene Hollis, todavía más desenraizada a su vez de un pasado en el que (si está marcada por algo) es por su momentáneo estrellato (allí la alusión a Sunset Boulevard) que la mitifica,³ y por su presencia atemporal ahora en lo que Leonard Cohen llama la Tower of Song⁴—pues el ser la antigua cantante de

³ ... sic transit Gloria Swan Song... Ver *Sunset Boulevard*, una película fundamental sobre el yo mediatizado por las tecnologías de la representación.

⁴ Leonard Cohen, "Tower of Song." In *YouTube*
<http://es.youtube.com/watch?v=wYJf4J7VBaY> (2008).

La canción recoge, entre otras, la experiencia de la propia voz "inmortalizada" por la tecnología y los medios de comunicación.

The Curfew le va abriendo puertas en este argumento que ahora se esfuerza por despegar. Obsérvese también el viento, cuyo efecto es hacer que no nos sintamos en casa; aquí tampoco es una fuerza de la naturaleza sin más, pues está tecnológicamente mediado por la experiencia de los reactores, que tanto nos desubican, y que aportan la experiencia del jet-lag como emblema de la sensibilidad postcontemporánea. El lenguaje de Gibson está especialmente atento a esta sensibilidad, como atestigua esta otra metáfora gibsoniana para el cielo, comparable a aquella famosa que abre *Neuromante*, del cielo como la pantalla de la tele sin programa: aquí, "The sky had a Turner-on-crack intensity" (*Spook Country* 151).

Y ¿el futuro? ¿el famoso futuro de la ciencia ficción, indistinguible del presente en Gibson? ¿Qué nos sugiere sobre él esta visión postcontemporánea? Promete una mayor integración de la percepción y la red. No de una red global, sino redes locales, selectivas, círculos, canales... Esta es la anticipación de Gibson, o su atención al presente.

The locative (...) lots of us are already doing it. But you can't just do the locative with your nervous system. One day, you will. We'll have internalized the interface. It'll have evolved to the point where we forget about it. (*Spook Country* 65)

Al parecer, gran parte de lo ya hecho ya está internalizado y lo llevamos dentro, o encima, y lo vamos olvidando.⁵ Así la escritura interiorizada—y los estilos de representación ficcional de la percepción de los personajes, tan hábilmente usados por Gibson. Así, también, otra tecnología

⁵ Sobre la interiorización de la tecnología, ver McLuhan, *La Galaxia Gutenberg*, y mi comentario (2007). Ver también mi nota (2005) sobre *Orality and Literacy* de Walter Ong.

interiorizada, o si se prefiere *everted*, vuelta de adentro del ordenador hacia fuera, para constituir el mundo en que vamos aprendiendo a habitar: la información instantánea de la era de la Búsqueda en red, que ha traído al lector hasta aquí. O bien este otro fenómeno, inquietante—

The net of telephony, all digitized, and all, she had to suppose, listened to. (*Spook Country* 158).

REFERENCIAS

García Landa, José Ángel. "El lenguaje como tecnología interiorizada." In García Landa, *Vanity Fea* 5 July 2005.

<http://garciala.blogia.com/2005/070502-el-lenguaje-como-tecnologia-interiorizada.php>

- - -. "William Gibson's *Pattern Recognition*: Jet-Lagged Intimations of the Present / *Pattern Recognition* de William Gibson: El presente presentado con jet-lag." (2005). PDF en red en *Social Science Research Network* 7 nov. 2007.

<http://ssrn.com/abstract=1027211>

2007

- - -. "Por la Galaxia Gutenberg." En García Landa, *Vanity Fea* 10 sept. 2007.

<http://garciala.blogia.com/2007/091001-por-la-galaxia-gutenberg.php>

2007

- - -. "Goffman: Reality as Self-Fulfilling Expectation and the Theatre of Interiority / Goffman: La realidad como expectativa autocumplida y el teatro de la interioridad." PDF en red en *Social Science Research Network* (April 2008):

<http://ssrn.com/abstract=1124990>

2008

Goffman, Erving. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. 1974. Boston: Northeastern UP, 1986.

McLuhan, Marshall. *La galaxia Gutenberg*. 1962. Barcelona: Círculo de Lectores, 1998.

Sunset Boulevard. Dir. Billy Wilder. USA, 1950.

William Gibson. *Neuromancer*. 1984. London: HarperCollins-Voyager, 1995.

- - -. *Idoru*. 1996. Londres: Penguin, 1997.

- - -. *Pattern Recognition*. 2003. Nueva York: Berkley Books, 2004.

- - -. *Spook Country*. Nueva York: G. P. Putnam's, 2007.