

HACKEANDO EL FUTURO

Arthur y Marilouise Kroker
Hackeando el futuro: Estética de choque, teoría pulp y ciberpunk
Primera edición: Septiembre de 2021
© Holobionte Ediciones 2021 – Saturnalia y Rosa Atómica, S.L., Barcelona, España
De la traducción: © Federico Fernández Giordano, Inga Pellisa y Rubén Martín Giráldez
2021
ISBN: 978-84-123170-9-1
Depósito legal: B 14806-2021
Impreso en: Imprenta Kadmos S.C.L., Salamanca, España

De las ediciones originales: © Arthur y Marilouise Kroker • *Hacking the Future: Stories for the Flesh-Eating 90s*, Montreal, New World Perspectives & CTheory Books, 1996
• *Spasm: Virtual Reality, Android Music, and Electric Flesh*, Montreal, New World Perspectives & CTheory Books, 1993 • *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, con Michael A. Weinstein, Montreal, New World Perspectives & CTheory Books, 1994
• *The Last Sex: Feminism and Outlaw Bodies*, Montreal, New World Perspectives & CTheory Books, 1993 • *The Hysterical Male: New Feminist Theory*, Montreal, New World Perspectives & CTheory Books, 1991 • *The Postmodern Scene: Excremental Culture and Hyper-Aesthetics*, con David Cook, Montreal, New World Perspectives & CTheory Books, 1987 • *Panic Encyclopedia: The Definitive Guide to the Postmodern Scene*, con David Cook, Montreal, New World Perspectives & CTheory Books, 1989 • *Life in the Wires: The CTheory Reader*, Victoria, Canadá, New World Perspectives & CTheory Books, 2004 • *Code Drift: Essays in Critical Digital Studies*, Victoria, Canadá, New World Perspectives & CTheory Books, 2010.
Reproducidos por cortesía de Arthur y Marilouise Kroker.



Dirección editorial, diseño de colección, edición y corrección
Federico Fernández Giordano

Diseño de cubierta y maquetación
Neus Armengol

Edición técnica y ejecutiva
Luis R. Plaza

Hackeando el futuro: Estética de choque, teoría pulp y ciberpunk fue concebido y editado por Holobionte Ediciones en colaboración con Arthur Kroker, entre marzo de 2018 y julio de 2021. La editorial quiere dedicar este libro a la memoria de Marilouise Kroker (1943-2018).

www.edicionesholobionte.com
edicionesholobionte@edicionesholobionte.com

HACKEANDO EL FUTURO

ESTÉTICA DE CHOQUE, TEORÍA PULP Y CIBERPUNK

ARTHUR Y MARILUISE KROKER

**TRADUCCIÓN DE FEDERICO FERNÁNDEZ GIORDANO, INGA PELLISA
Y RUBÉN MARTÍN GIRÁLDEZ**


HOLOBIONTE
EDICIONES

ÍNDICE

PRÓLOGO DE ARTHUR KROKER	9
INTRODUCCIÓN: EL ALGORITMO AMERICANO	11
HACKEANDO EL FUTURO: HISTORIAS DE LOS «COMECARNE» AÑOS NOVENTA	17
1. Carne digital // 17	
2. Piel Conectada // 40	
ESPASMO: REALIDAD VIRTUAL, MÚSICA ANDROIDE Y CARNE ELECTRÓNICA	45
Prólogo de Bruce Sterling: Premonición de espasmo, o por qué leo a Arthur Kroker // 45	
1. Espasmo // 48	
2. Órganos sin cuerpo: La ideología líquida de la realidad virtual // 64	
BASURA DATA: LA TEORÍA DE LA CLASE VIRTUAL	87
1. La teoría de la clase virtual // 87	
2. Las cuatro funciones soft de la realidad virtual // 96	
CUERPOS RECOMBINADOS	101
1. Escenas del último sexo: Feminismo y cuerpos proscritos // 101	
2. El macho histérico ¿una libido? // 110	
PÁNICO Y ESCENA POSMODERNA	117
1. ¿Pánico por qué? // 117	
2. El abecedario del pánico // 118	

LAS PUERTAS DE LA DESPERCEPCIÓN 133

1. Las puertas de la despercepción // 133

2. Hackeando el futuro // 139

LA VIDA EN LOS MEDIOS Y CÓDIGO A LA DERIVA 145

1. Tres remixes de la vida en los medios // 145

2. Derivando el código // 152

PRÓLOGO DE ARTHUR KROKER

CUANDO LOS PROFETAS VAGABAN POR LAS CALLES, LA REBELIÓN ERA CONTAGIOSA, Y LA CREATIVIDAD ERA COMO UNA EXPLOSIÓN EN EL VÓRTICE DEL SIGLO XXI

La década de los años noventa fue la más profética y emblemática de todas las décadas, tanto pasadas como futuras. Todo estaba allí: ángeles y demonios, el espíritu del ciberpunk por doquier, el sexo pánico, el auge de la clase virtual, la política de izquierda en las calles, los primeros signos incipientes del populismo de derecha, la gran explosión del vórtice que fue la incontenible creatividad humana derribando todos los viejos estandartes del género, la sexualidad, las divisiones raciales y étnicas, y, sobre todo, una enorme tensión haciendo metástasis en todas las cosas y en todos los lugares.

¿Y por qué no? No precisamente una década cualquiera, los noventa marcaron tanto el ocaso del siglo xx como el pistoletazo de salida de la carrera al nuevo milenio. Eso es un montón de anticipación y nostalgia colectiva, un montón de alegre rebelión y avances nerviosos hacia estados intensos de ansiedad creativa. Definitivamente una época en la que los trovadores deambulaban por las calles y los adivinos podían encontrarse en cada rincón oscuro; los profetas estaban aprendiendo a leer los nuevos códigos del universo digital, y todos los grandes signos de lo real (el poder, el sexo, la conciencia, la verdad, el género, los cuerpos

y la identidad) sencillamente fueron embestidos por toda aquella presión, estrujados y exprimidos en formas nuevas y fabulosas, extrañas configuraciones y descendencias delirantes. Y, sin volver la vista atrás, los años noventa despegaron hacia la nueva frontera del siglo XXI. Así que aquí estamos ahora, viviendo en medio de los escombros culturales y políticos de la década de 1990, todo soplando a nuestro alrededor como polvo cósmico del pasado: pánico moral, contagio viral, cultura data, el ascenso y caída de neofascismos, las plataformas tecnológicas totalitarias, los agravios étnicos, los movimientos de justicia social, la guerra de drones... Todo ello con una nueva generación de cuerpos bellamente mezclados, los de la juventud en ascenso, simplemente llenos de esperanza, brillando con energía y dándose de bruces una y otra vez contra el viejo orden, pero con un espíritu ciberpunk de rebelión existencial que se abre camino en casi todas las cosas interesantes de hoy en día.

Hackeando el futuro quiere tomar la década de 1990 por lo que realmente fue. No sólo una década más en el torbellino del tiempo, sino un momento de veras especial: un tiempo para la profecía, una década de espectáculo y de pavor, vivida con plena certeza de la belleza y del horror del apocalipsis que se avecinaba con el nuevo milenio.

Victoria (Canadá), julio de 2021

ARTHUR KROKER

INTRODUCCIÓN: EL ALGORITMO AMERICANO

Going up the country

Es 1968 y voy conduciendo desde Boston, en dirección a la frontera de Canadá. «¡Hace un día fantástico en América!», me digo, mientras reviso mis papeles de inmigración para salir de Estados Unidos. Canned Heat suena en la radio: «Incluso podríamos largarnos de Estados Unidos...»

Y eso es lo que hice.

Marilouise

Era 1968 y acababa de dejar el seminario para dirigirme a Estados Unidos (¡Un día fantástico para mí!). No a la Costa Oeste, ni a la Costa Este, sino al corazón del corazón de Lafayette en Indiana, con sus aparceros de Kentucky vagando hacia el norte para trabajar a destajo en las fábricas de maquinaria; con sus toques de trompeta que atraviesan la noche y hacen confesar a todos los *hoosiers* del mundo su derecho de nacimiento en Indiana. Y con toda la locura y la tristeza y el aburrimiento que tenía Lafayette en mi mente. Iba hacia el corazón muerto de Estados Unidos, y todavía me quedaba mucho por aprender.

Cuatro años después, cansado de la guerra y los asesinatos, presiento que se avecinan tiempos de violencia y de ajustes de cuentas. Estoy preparando mi Mustang para emprender el viaje de regreso

a Canadá y volver a pensar en todo ello. Alguien me ha pegado un adhesivo en el guardabarros trasero: «América. Ámala o déjala.»

Y eso es lo que hice.

Arthur

Escribir código en Estados Unidos

¿El algoritmo americano? Eso es Estados Unidos como el Sistema Operativo de la cultura global en el alba del tercer milenio. Algunos países se especializan en tecnología de hardware, otros en wetware digital. Pero Estados Unidos produce el software para la cultura contemporánea. Y no se trata únicamente del software informático: Estados Unidos también produce los códigos tecnológicos clave que dirigen la cultura mundial, la economía y la sociedad. Cuando se reprograma el algoritmo americano (para pasar, por ejemplo, del liberalismo tecnológico de la primera administración Clinton al fundamentalismo conservador del «contrato con Estados Unidos» de Gingrich), entonces el mundo no solamente estornuda, sino que se apresta a actualizarse digitalmente con la última generación del código americano. El tecno-optimismo del futurismo liberal puede tirarse a la basura, y el mundo se refugia en el búnker durante un período lo bastante largo y mezquino mientras la tecnocultura se reorganiza en torno a las políticas de racionalización y la economía spenceriana. En la lengua vernácula estadounidense, esto significa que las historias acerca de la realidad digital ahora pasan directamente de las páginas comerciales a la portada de los periódicos. Lo que aparece *on-line* en las webs comerciales es aquello que está codificado, o que está a punto de ser codificado, en la mentalidad estadounidense. Para mediados de la década de 1990, las empresas estadounidenses ya se dedican a practicar política exterior de una manera activa y sin tapujos, por ejemplo al separar las cuestiones comerciales de los derechos humanos (es decir, la tortura de los beneficios). A la tecnocultura le gusta decir que el comercio fomenta la posibilidad de los derechos humanos estableciéndose en sociedades externas. Lo que nunca mencionan es que el comercio también legitima y, en la mayoría de los casos, prolonga los gobiernos de la tortura. Pero aun

así, en Estados Unidos lo que manda es la tecnología (y especialmente la tecnoempresa). El primer código software de Estados Unidos es aquel que dice que la tecnología es vida, y, en consecuencia, que ser tecnológicos es la mentalidad estadounidense.

Microamérica

Como una suerte de código que proporcionase un sistema operativo para la cultura global, Estados Unidos impulsa el siglo XXI. Cuando McLuhan dijo que Estados Unidos es el medioambiente mundial, esto debe ser tomado literalmente. El hardware tecnológico puede proporcionar prótesis externas para la adicción digital, y el *wetware* puede interactuar con el cuerpo y la red; pero el software es la inteligencia distribuida que ha creado el sistema. Pregúntale a IBM, cuyos antiguos monolitos de hardware-mainframe (supuestamente inmunes a cualquier desafío) eran como dinosaurios digitales chocando con la cultura de fibra óptica, justo antes de que se abrieran las puertas cibernéticas de Bill Gates liberando velocirraptores en la cadena alimentaria. El resto es historia virtual.

A comienzos del siglo XXI, el software es el principio de poder. Y es aquí donde los estadounidenses tienen una ventaja especial. A diferencia de otros países que se acercan a la escritura de software como una habilidad técnica aprendida, los estadounidenses adoptan el software como si se tratara de una comida al aire libre con fuegos artificiales el 4 de julio. Escribir software, en realidad, es como escribir en código lo que significa ser estadounidense. El genio del software se dedica a codificar, decodificar y recodificar. Al ser autor tanto de la lógica de los sistemas operativos como de los sistemas de terminales, Estados Unidos conecta los extremos y sigue adelante con la diferencia. Esa *diferencia* es lo que se llama «reinventar América» y «renovar América». Muchas cosas se quedan atrás cuando Estados Unidos avanza con cada giro de la rueda (del software), pero no pasa nada, porque uno de los principios básicos del ciudadano americano es que nada debe obstaculizar la voluntad de la tecnología. Podemos implementar redes de seguridad, mandar a terapia a aquellos que

no quieran o no puedan asumir los rápidos cambios tecnológicos, y distribuir ansiolíticos para el resto.

La base de la identidad americana es la voluntad de tecnología. Sólo los estadounidenses han sido lo bastante valientes, o lo bastante locos, como para pagar el precio por la llegada de la realidad virtual. Son los sujetos experimentales de Nietzsche que se transforman a sí mismos en cascanueces del alma, objetos de conciencia y cuerpo viviseccionado. Estos príncipes del reino virtual pueden ser contemplados desde Asia y Europa con una mezcla de adulación, desprecio y superioridad cultural, pero no sin un persistente sentimiento de profunda admiración y asombro.

Estados Unidos es el país más estetizado del mundo. No la estética en el sentido melancólico de *fin-de-siècle* o en el sentido modernista de separar el arte elevado de la cultura popular, pero sí como *homepage* de la cultura americana en tanto cajón de sastre en el que se mezclan la tecnología digital y la cultura popular para producir identidades-web, cultura tecnológica, economía virtual y políticas recombinantes. Lo que los sociólogos de finales del siglo XIX llamaban «conciencia colectiva» se ha transformado en la «conciencia en red» de la América virtual. *Ser digital* significa conocer tu lugar telemático en la *homepage* americana y crear, realmente crear en la posibilidad utópica de reinventar tu destino mediante la tecnología del hipertexto. Los canadienses pueden permitirse el lujo de ver las telecomunicaciones como una obra de arte, pero los estadounidenses prescinden de filtros de ningún tipo: las telecomunicaciones son la guerra.

La página de inicio americana

En Estados Unidos, la World Wide Web no es únicamente una cuestión de hiperlinks o de hipertextos, sino la llegada tecnológica tardía en una sociedad que, en el sentido más profundo, siempre había sido una red (tal vez la «red de la araña» de Nietzsche capturando todo lo que cae en su fina seda, pero tal vez algo más que eso). La mentalidad estadounidense nació como un hipertexto, y lo sigue siendo: una conciencia virtual que desde la época de los primeros

colonos hasta los astronautas ha gozado de una capacidad telemática única para hacer vínculos sin esfuerzo entre la red de los medios y la historia personal. Estados Unidos siempre ha estado *on-line*, porque los primeros derechos de sus ciudadanos implicaban dejar en la puerta la propia historia y el lenguaje del pasado, recreando la identidad personal dentro del panteón de la mitología americana. Si rehúsan a estar *on-line* en Estados Unidos, a mezclar tu destino personal con los grandes acontecimientos públicos, y rehúsan a pensar en América como «el mejor país del mundo» y verte a ti mismo como uno de los elegidos, sin importar si eres de izquierdas o de derechas, no habrá lugar para ti en la *homepage* americana.

¿La *homepage* americana? Teclea «sueño americano» en el servidor con estrellas y barras de la página del MediaLab en el MIT, y verás brotar un montón de imágenes multimedia fantásticas. Con el sonido de fondo del Himno de Batalla de la República, la pantalla se vuelve roja, azul y blanca a la vez que nos adentramos en un lento bucle de imágenes en *slideshow*: los Padres Fundadores (lo sentimos, no se permiten madres); héroes tradicionales de la Revolución Americana; presidentes de Estados Unidos en el pasado, el presente y el futuro virtuales; imágenes de estrellas de Hollywood salidas de *Regreso a Babilonia* de Scott Fitzgerald; asesinos en serie, madres y padres en serie, niños edípicos, decapitados, quemados, exiliados, colocados, muertos por sobredosis o en pleno subidón, y los artilugios tecno favoritos de todos los tiempos: camionetas Chevy del 54' con paneles de madera; Mustangs del 65' azul marino con ese tapizado blanco en plan *cógeme y házmelo en el asiento de atrás, tipo duro*, y altavoces estéreo independientes ideales para los suburbios; electrodomésticos Cuisinart, trituradoras de cocina, cortadoras de césped estilo carromato, ordenadores PC y Mac para las casas hiperinteligentes de todos los condados Marin en la Autopista de la Información Americana.

Evidentemente, América es el futuro digital, sólo que ya no tienes la opción de tomarlo o dejarlo. América es más que una presencia física. Es un lugar virtual.

La tercera derecha. Hackeando el estilo de vida americano

Eso es la *Magna Carta para la Era del Conocimiento* de Newt Gingrich, en la que Newt y sus colegas declaran su intención de hackear el futuro.

Quieren domarlo, entrenarlo
y hackearlo para sacar beneficio
donde Alvin Toffler quiere su tercera generación
para ahogarnos a todos
y así poder irse a pescar al ciberespacio
unos cuantos cables coaxiales, fibra óptica negra y hardware digital.
«Es nuestro turno», cantan todos
para descargar, cargar, recargar
y explotar lo que ellos llaman «el ciberespacio y el nuevo sueño americano».

Pero nosotros lo llamamos pesadilla.

No queda nada en medio de la clase baja y la clase virtual.

Ningún control público,
tan sólo élites virtuales.

Ciertamente no *liberty for all*

tan sólo Newt y sus colegas

en una perfecta tecno-burbuja

limpia, esterilizada e inmunizada

contra la degradación de los cuerpos americanos.

Conéctate, dicen.

Hay que desregularizarse y actualizarse.

Ponte a punto y en línea.

Entra en modo multi-tarea, desmaterializado y un poco enredado,
httpeteado, monitoreado y retroiluminado.

Naveguemos, fusionemos y purguemos.

Es hora de dejar atrás la primera y la segunda generación
y dar la bienvenida a la famosa tercera generación.

HACKEANDO EL FUTURO: HISTORIAS DE LOS «COMECARNE» AÑOS NOVENTA

1. CARNE DIGITAL

¿Carne digital? Eso es la vida en los años noventa como una época de transición. Nos adentramos en el siglo XXI pero todavía estamos atrapados en la carne del siglo XX. Mentes hipertextuales. Alternativamente aterrados y emocionados, tal vez seamos los últimos seres humanos nacidos sin piel de datos y ciberórganos. A diferencia de la generación *fin-de-siècle* de 1980, que experimentaba sentimientos de ansiedad y melancolía por el amanecer de la época moderna, la generación *fin-de-millennium* se abandona voluntariamente a un sentimiento de frío romance. ¿Por qué ahogarse en el wetware del cuerpo orgánico cuando con un poco de vaciado, endurecimiento y secado (como le gusta decir a Stelarc) el cuerpo telemático puede aparecer en escena listo para la vida en el tercer milenio? Nuestra generación no puede sentir nostalgia por la desaparición del cuerpo porque, a diferencia de la década de los ochenta, nunca hemos vivido con la ilusión de lo real. Para nosotros, la «realidad» de la carne fue la primera víctima de la vida en el siglo XX.

La nostalgia por el cuerpo es una cosa terrible, sobre todo porque hace tiempo que perdimos de vista dónde se encuentra realmente el cuerpo. Habitado por corrientes electrónicas y pulsantes,

inscrito por el lenguaje, limitado espacialmente por las presiones de la clase, la ideología y la raza, vigilado por el «No» de papá, el cuerpo se rompe en un espectro de fragmentos brillantes de carne helada y reluciente. El cuerpo deseante, el cuerpo sexuado, el cuerpo tecnológico, el cuerpo listo para el consumo, el cuerpo narcotizado, el cuerpo del trabajo, el cuerpo disciplinado: ¿qué es real o irreal? ¿Quién posee el cuerpo? Y ¿quién es poseído por los sueños prohibidos de un cuerpo que flota a lo largo de sus múltiples difracciones?

Tal vez la utopía perdida de un cuerpo que nunca existió es la causa de la seducción de la realidad digital: ya no una voluntad por abandonar el cuerpo que nunca existió, pero sí una voluntad por reunir toda la nostalgia por el referente perdido del cuerpo y ponerla en una nueva arquitectura del cuerpo virtual. Un Shangri-la virtual: eso es el algoritmo digital. El deseo nostálgico de recuperar el cuerpo desapareció en una nueva combinatoria de sentidos emergentes. Definitivamente no el producto del deseo por salir del cuerpo, la carne digital es justo lo contrario: es el deseo de reubicar la certeza del cuerpo, aunque sea virtualmente, como manera de oponerse a la creciente dispersión de la carne en sus vectores de velocidad. Rutilante manifestación de la voluntad de pureza, el algoritmo digital es una búsqueda inútil, pero no menos trágica, de un cuerpo puro equipado con su repertorio electrónico de sentidos emergentes.

La cultura digital continúa en realidad una historia muy antigua, la lucha entre dos elementos irreconciliables del drama humano: la realidad implacable de la descomposición de la carne, y la anhelada tierra prometida que consiste en escapar desde el cuerpo orgánico hasta el cuerpo tecnológico puro. Entre la inexorabilidad de la corrupción de la carne y la salida del cuerpo humano, esa es la utopía y la futilidad de la realidad digital.

Ahora bien, esta historia se ha contado antes. Es algo endémico a la mitología humana. Todos pasaron por el mismo camino antes: la ilustración en Grecia, la confesionalidad cristiana, los atomistas de la cultura, la eugenesia fascista, la ingeniería social, el cuerpo

estetizado de los platónicos, los panteístas, el positivismo racionalista, o la pura lingüística.

En el futuro, cuando la realidad digital sea sólo otro triste CD-ROM multimedia de los noventa en el estante histórico, la gente podría mirar atrás y asentir con una mezcla de asombro y desprecio por las pretensiones de la cultura de *fin-de-millennium*, que, durante un momento breve, utópico y futurista, pensó que podía hacer lo que ninguna otra época había logrado antes: escapar de la maldición de la historia sujeta al tiempo, y finalmente desbloquear el enigma de la Esfinge.

Patinando por los años noventa

La década de 1990 simplemente pasó patinando.

La chica iba vestida de negro monocromo: camiseta sin mangas, pantalones cortos de licra, Ray Bans y un peinado a lo *Pulp Fiction* bien amarrado bajo un casco Hammerhead color esmeralda labrado a mano. Y todo esto como una pieza de teatro corporal para recorrer el escenario de la calle sobre unos *rollers Oxygen* de aspecto muy molón, deslizándose dentro y fuera del atasco de tráfico y ante la mirada de los conductores con la cara roja bajo el sol.

Me encontraba en la parada del bus, esperando al nuevo milenio, cuando ella se detuvo para preguntarme la hora.

—El tiempo corre —le dije.

—Oye, no seas un maldito crío tocapelotas —replicó—. Si es tiempo lo que necesitas, siempre puedes conseguir un poco más en el club Full Throttle. Échale un vistazo.

Cosa que hice esa misma noche.

El Full Throttle es una versión hiperglitter de los clubs tecno-ambient en alguna parte de Londres, y se promociona con el eslogan «Velocidad, poder... y la búsqueda de la felicidad». El tipo de sitio donde puedes despachar tus patines en la puerta, unos gorilas peso pesado te ponen un sello de tinta verde fluorescente en el brazo, caminas hasta la barra y pides una botella de cerveza que empuñas con toda la mano. Cerveza perfecta para pelear o amar, tal vez incluso beber (o al menos eso dicen los anuncios de la tele).

Terminas la cerveza y fusionas tu cuerpo con la multitud que baila a todo trapo. Música tecno de Italia con DJ's de Holanda, pinchando una machacante pista 4/4 para la carne sudorosa mientras intentas volar hacia ese lugar feliz y reconfortante en los cielos. Sabes que nunca vas a salir de tu piel por tu cuenta, así que te diriges a la farmacia veinticuatro horas que hay en el sótano, pagas el peaje a la dominatrix con cable que hay en el mostrador, y cuando ella saca sus mercancías semejantes a una familia edípica de metadona y cristal («hermana Éxtasis», «papi H», «hermano Crack»), te zambulles de pleno en el amor sororal y te llevas tus placeres celestiales.

Una chapa con «la droga del mes» fue la favorita entre las máquinas de videojuegos esa noche en el Full Throttle. La claridad desciende de los mega-altavoces de graves profundos. De repente, la música tecno se canaliza directamente a tu torrente sanguíneo como una ráfaga de destellos de sonidos multisampleados. Ya ni siquiera parece que estuvieras escuchando tecno, los muros de sonido simplemente flotan como pedazos brillantes de cristal líquido, adquiriendo tonalidades relucientes verde acero, ocre y rojo fuego, y el ritmo repetitivo comienza a saber igual que carne procesada en un viaje ultrarrápido a través de un carnaval de píxeles.

Más tarde, por la mañana, cuando el sol pega fuerte y tu cuerpo finalmente está de bajón, recuerdas cómo empezó todo: con los años noventa sobre patines y aquella ingeniosa visionaria diciéndote que, si es tiempo lo que quieres (e incluso si lo necesitas), mejor mueve tu culo hacia el club Full Throttle. Ella tenía razón, y nunca tuve oportunidad de agradecerse. Así que tal vez esto es una pequeña nota de agradecimiento, dondequiera que estés, patinando en algún lugar del bulvar de humo y hielo.

El vestido de novia

Ella era hermosa. Él era apuesto. Ella llevaba un vestido de novia de satén blanco, y él un esmoquin igualmente blanco.

Estaban cerca de lo que parecía un gran vehículo militar de camuflaje. Pero no se trataba de un vehículo militar normal,