



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE HUMANIDADES

POÉTICA DEL *CYBERPUNK* EN LA NARRATIVA BREVE MEXICANA:
SOLEDAD Y RESISTENCIA

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRA EN HUMANIDADES: **ESTUDIOS LITERARIOS**

PRESENTA:

ANA PAULA ÁLVAREZ TOSTADO GUTIÉRREZ

DRA. ÁNGELES MA. DEL ROSARIO PÉREZ BERNAL

DIRECTORA DE TESIS

DR. SAMUEL MANICKAM

CO-DIRECTOR DE TESIS

DRA. CARMEN ÁLVAREZ LOBATO

TUTORA ADJUNTA INTERNA DE TESIS



JULIO 2020

ÍNDICE

Introducción.....	4
Capítulo 1 El <i>cyberpunk</i> en la narrativa breve mexicana	9
1.1 Apuntes al desarrollo de la ciencia ficción y breve introducción al movimiento <i>cyberpunk</i>	9
1.1.1 El movimiento punk y la literatura punk	32
1.2 Historia resumida de la ciencia ficción y del surgimiento del <i>cyberpunk</i> en México.....	40
1.3 Corpus de análisis.....	51
1.4 <i>La langosta se ha posteado</i> . Difusión de los textos	64
Capítulo 2 Análisis de los cuentos.....	70
2.1. “La Compañía” como sistema de control total en “Análogos y therbligs” de José Luis Zárate.....	70
2.2 La angustia de la inmortalidad y la añoranza de la otredad en “La red” de Isidro Ávila	86
2.3 Adrenalina y nostalgia en “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” de Gerardo Horacio Porcayo	103
2.4 Ruptura de ilusiones sociales en “Soralia” de Juan Hernández Luna	113
2.5 Búsqueda del Apocalipsis y la caída de los dioses en “Radiotekhnica cantina” de Gerardo Sifuentes	130
Capítulo 3 Poética del <i>cyberpunk</i> mexicano: Soledad y resistencia.....	138
3.1 El espacio: Balcanización de las ciudades y el desierto como símbolo	140
3.1.1 La ciudad	143
3.1.2 El desierto.....	158
3.2 Los personajes principales: Individuos estoicos.....	161

3.3 El mundo virtual como narcótico	166
3.4 Soledad y resistencia	178
Conclusiones.....	189

Introducción

Dentro de los estudios críticos literarios se considera a la ciencia ficción un tipo de literatura menos atractiva o insubstancial para un acercamiento serio; poco valorada a pesar de contar con un gran número de lectores mundialmente, prevalecer a través de las décadas, no como movimiento o corriente literaria, sino una forma de escritura cimentada en las posibilidades científicas, no necesariamente comprobables, pero sí verosímiles; así como su exponencial crecimiento en cuanto a temáticas, complejidad y producción.

Más allá de una forma de entretenimiento, la ciencia ficción ha demostrado en múltiples ocasiones ser expositora de asuntos relevantes: injusticia, utopías, distopías, opresión, liberación; cuestiones, en fin, que competen a las necesidades e inquietudes de la humanidad, pero puestas a manera de símbolo o metáfora científica / tecnológica, en favor de una narración reflexiva y crítica. El resultado de este proceso es un abanico de posibilidades literarias, para ahondar en el conocimiento de la realidad a través de múltiples representaciones ficcionales, o parte de ella, y los dilemas que la circundan, aunque todo estrechamente relacionado con la materia de origen: la ciencia ficción.

Las ramificaciones de la ciencia ficción se han multiplicado de acuerdo con la suma de nuevos elementos de significativa relevancia. En el caso concreto del *cyberpunk*, estética que compete a este trabajo, se resalta el contraste entre la tecnología avanzada y un estilo de vida subdesarrollado. La propuesta del *cyberpunk* tiene una cualidad muy particular, alejada de cualquier rasgo positivo

de la ciencia ficción, opta por la reflexión en torno a una sociedad sumergida en lo que parece ser un destino irremediablemente miserable.

Quienes escribían este tipo de literatura eran los mismos que teorizaban, o, al menos, proveían de una explicación crítica acerca de esta. Los estudios en torno al *cyberpunk* estaban centrados en la producción anglosajona, mientras que en México la apertura a la reflexión sobre este tema no era de manera particular, sino en conjunto con las otras ramificaciones de la ciencia ficción. Sin embargo, esto sucedía, al igual que en los lugares donde inició el *cyberpunk*, dentro del mismo círculo de escritores.

La primera investigación académica fue la de Hernán Manuel García con su tesis *La globalización desfigurada o la postglobalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana*, en la cual hace una disertación del *cyberpunk* desde el punto de vista sociológico, además de incluir varias disciplinas como el cine o el *performance* en el análisis, para concluir en la disonancia entre el discurso de progreso y la realidad. De igual manera, dos de sus artículos: "Tecnociencia y cibercultura en México: hackers en el cuento cyberpunk mexicano", así como "Texto y contexto del *cyberpunk* mexicano en la década del noventa" (sic), son aportaciones que demuestran un trabajo de investigación valioso para el campo de los estudios de literatura *cyberpunk* mexicana, exponiendo el contexto dentro del cual se desarrolló esta narrativa, así como la peculiar figura del *hacker*, personaje típico e imprescindible en sus inicios, pero transfigurado con el tiempo.

Si bien García es el primero en abrir este campo de estudio, asume desde el inicio que la literatura *cyberpunk* se encuentra aceptada por sí misma, sin objeciones académicas, por ello se lanza de lleno a desarrollar una explicación del personaje icónico de esta estética. Es debido a esta fijación en el aspecto cultural que la cuestión literaria queda desatendida, relegando cualidades filosóficas que la tecnología en las narraciones detona, más allá de simplemente reflejar el progreso. Como consecuencia, este estudio parte desde un apuntalamiento a sus orígenes en el capítulo primero, dando una introducción a lo que se entiende por *cyberpunk* y el desarrollo de este de manera general, partiendo de sus inicios anglosajones y japoneses, puesto que es imposible negar a sus antecesores y su diálogo con la tradición de esta estética. Una vez aclarado el panorama, es posible abordar de manera particular este fenómeno en México: su aceptación, asimilación y posterior difusión. Que, si bien, se trata de un tema cultural, es también la pugna por su conservación dentro de la historia de la literatura mexicana.

A partir de lo anterior, el capítulo segundo explica las razones por las cuales se tomó solo una muestra significativa de las obras de narrativa breve, abarcando el periodo de 1990 a 1998, destacables por tratarse de textos representativos al aparecer antologados en diversas ocasiones, exhibirse en revistas internacionales, o poseer el reconocimiento de algún premio literario (varios de ellos contando con por lo menos dos de estas características). Para explicar esta situación, en este mismo capítulo se analiza cada cuento de manera individual, con una crítica que presenta una posible lectura del texto. Este aporte expresará la complejidad de

temas dentro de los cuentos, sea por elementos estéticos, temáticos e incluso filosóficos, para el enriquecimiento de la crítica literaria del *cyberpunk*. Aunado a lo anterior, mediante el análisis se podrá comenzar a perfilar la poética del *cyberpunk*.

La aportación más significativa se muestra en el tercer capítulo, el cual pretende dar cuenta precisamente de la poética *cyberpunk*. Se trata de una propuesta basada en dos aspectos fundamentales: la soledad y la resistencia, presentes tanto en el entorno, virtual o físico, como en el personaje principal. Estas características son temas especialmente enfáticos de la narrativa *cyberpunk* en México, debido a la forma en la que todos los elementos narrativos tienen la función de manifestarlas. Como consecuencia, esta poética se distingue de sus predecesoras y, a su vez, conserva los rasgos fundamentales para continuar ligada a la tradición literaria del *cyberpunk* de la “alta tecnología y el bajo estilo de vida”¹.

A pesar de la idea utópica del progreso y su insistencia en el mejoramiento continuo de las máquinas, la humanidad, representada en la sociedad *cyberpunk*, se percibe a sí misma como desequilibrada y dependiente de la tecnología, pese a esto, el espíritu *cyberpunk* de un individuo toma conciencia de este hecho, pero decide resistir. Este atributo no es una novedad en la literatura, sino que lo podemos rastrear hasta el Romanticismo, entendido desde el punto de vista de

¹ “*High tech, low life*” en García, Hernán M., (2018). "Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa" *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 5, pág. 331. Recuperado de: <http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1121&context=alambique>.

Rafael Argullol como “actitud, como visión del mundo, como conducta intelectual y vital”², frente a la noción trágica de la vida. Y, si bien, existen otros elementos en este periodo que lo caracterizó, el *cyberpunk* no los considera; sin embargo, existe el empalme con ciertos rasgos, como el espíritu *cyberpunk* por la afirmación del “yo trágico-heroico”, la sustitución del gran “Otro” divino por la tecnología, o la revolución industrial por la revolución científico-tecnológica. Compartir estas peculiaridades denota la esencia de la humanidad, la cual continúa siendo la misma, padeciendo los mismos males, muy a pesar del llamado progreso. Dentro de todas las cualidades que posee el *cyberpunk*, su evolución en cada relato hacia una aceptación heroica, no por motivos de valentía o hazañas épicas, sino por la actitud romántica de la entrega absoluta a la tragedia, pero no a sucumbir ante ella, más bien a luchar desde la única frontera no corrompida por la tecnología, la voluntad del individuo. He aquí, en resumen, la grandeza del *cyberpunk* mexicano y parte fundamental de su valor literario.

² Argullol, Rafael, (2008). *El héroe y el único*. Barcelona: Acantilado. Pág. 18.

Capítulo 1 El *cyberpunk* en la narrativa breve mexicana

1.1 Apuntes al desarrollo de la ciencia ficción y breve introducción al movimiento *cyberpunk*

Uno de los hechos históricos más impresionantes en la historia de la humanidad es la Revolución Industrial, debido a los cuantiosos cambios que trajo consigo a través de la implementación de nuevas tecnologías para la producción en masa, esto implicaba la sustitución del trabajo manual por el industrial, por lo tanto, el reemplazo del hombre por la máquina, así como y una proyección de los valores que más tarde se asentarían no solo en el aspecto industrial, sino también en la organización de las generaciones posteriores: eficiencia, productividad y optimización. Tal impacto solo podía continuar expandiéndose, buscando constantemente el desarrollo de instrumentos que representaran los valores industriales, los cuales se afincaban desde ese momento en adelante. Debido a la incesante prolongación de esta ideología sobrevino en la historia un acontecimiento equiparable a la Revolución Industrial, esto es la revolución tecnológica-científica, cuyos avances repercutieron en todos los aspectos de la vida: los hábitos, la cultura, la producción artística, la economía, los derechos y las obligaciones de los ciudadanos; entre otros aspectos que determinan el entorno de la humanidad.

Si bien desde el siglo XVIII las nuevas tecnologías reemplazaban a las obsoletas, no hubo un cambio significativo de fondo en los cánones culturales, los cuales, según Raúl Torres Martínez, son: “el de Occidente, de la lógica y del lenguaje [...],

el de la racionalidad y el de la jerarquía de valores”³, conservados desde los griegos. Con la revolución tecnológica-científica, fueron sustituidos por los de la “globalización, de los símbolos, del inconsciente y del espectro de valores”⁴. De un canon un tanto rígido y cerrado, se cambia por uno quizá más ambiguo y flexible, puesto que se incluyen propuestas desde una visión de mundo bastante diferente, adquiriendo la posibilidad de adoptar otras estructuras, ideologías, filosofías e incluso mecanismos de creación, ya no importadas previa selección de las autoridades, sino adquiridas con total libertad por el interesado.

Complementando lo anterior, Eric Hobsbawm ubica la revolución tecnológica-científica después de 1973 con base en el impacto causado en la sociedad; los cambios culturales sobresalientes comenzaron “cuando se produjeron los grandes avances de la informática y de la ingeniería genética, así como toda una serie de saltos hacia lo desconocido”⁵. En ambos acontecimientos el hombre penetra dos tipos de sistemas: la genética y la información digital. Si la revolución industrial trajo consigo avances tecnológicos de volúmenes colosales, la revolución tecnológica-científica revela posibilidades desconocidas a nivel microscópico e incluso intangible, las cuales abren el camino hacia nuevos tipos de conocimiento, el modo de aproximarse a estos, y la reflexión acerca de cómo influirá en el futuro el dramático avance de la ciencia en conjunto con la tecnología.

³ Torres, Raúl (2003), *Los nuevos paradigmas en la actual revolución científica y tecnológica*. San José: Universidad Nacional de Educación a Distancia, pág. 20.

⁴ *Ibidem*.

⁵ Hobsbawm, Eric (1999), *Historia del siglo XX*. Buenos Aires: Crítica, Pág. 272-273.

Frente al incesante cambio del panorama histórico en dirección al llamado progreso, el arte hace lo propio al continuar de manera constante la producción de obras que retratan la realidad de su época, las cuales muestran una postura particular en torno al devenir histórico. Véase por ejemplo las pinturas como *Lluvia, vapor y velocidad*⁶, de Joseph M. William Turner, quien, en el contexto de la industrialización, a diferencia de algunos de sus coetáneos⁷, demostraba en sus obras una predilección a favor de la tecnología en el plano estético; en el lienzo las formas no estaban del todo definidas, esto permitía una fusión entre naturaleza y máquina, paisajes casi siempre iluminados por luz solar, inclusive en escenas trágicas como el barco de esclavos. Por supuesto no todos los artistas con temática industrial se expresaban con admiración o apología hacia las máquinas, Claude Monet estaba más interesado en los efectos de luz creados por la ambientación y las construcciones que en los aparatos mismos.

Avanzando un poco más en la historia esta apreciación, se hace más evidente debido a la implementación de la tecnología en el arte mediante la creación del cine, pues en 1895 los hermanos Lumière proyectaron la salida de obreros de una fábrica francesa en Lyon, la demolición de un muro, la llegada de un tren y un barco saliendo del puerto⁸. Ciertamente se pueden citar diversos ejemplos de artistas cuyas obras evocan esta relación tan polifacética entre arte y tecnología, mas es preferible no desviar la discusión del tema a estudiar, el objetivo es dar cuenta de cómo la cuestión de la tecnología se vuelve un tópico de interés para

⁶ Joseph M. William Turner, (1844). *Lluvia, vapor y velocidad. El gran ferrocarril del Oeste* [óleo sobre lienzo]. Londres, National Gallery.

⁷ Dante Gabriel Rossetti o John Everett Millais

⁸ Jacques Aumont (1995). *Historia general del cine*. Madrid: Cátedra.

las artes en cuanto a su implementación temática, dicha atención despliega una amplia gama de reacciones, críticas o aceptación; lo cierto es que su impacto en la cultura no es de obviarse.

Respecto a la relación entre la ciencia o la tecnología y el arte, son disciplinas que en apariencia no tienen una relación significativa; sus campos de acción, propósitos; así como el receptor de sus producciones son algunas de las cuantiosas diferencias entre una y otra. Inclusive se puede percibir a la ciencia y la tecnología como aquellas encargadas de los datos duros, las cuestiones mecánicas; mientras el arte aborda el aspecto subjetivo, con una visión sensible de la realidad. A pesar de ello, en ocasiones suelen incursionar en el ámbito de la otra; la ciencia en un grado menor, al tomar expresiones del mundo artístico para expresar una idea con mayor claridad (como ejemplo los “quarks”, partículas subatómicas cuyo nombre fue tomado de *Finnegans Wake* de Joyce⁹), en cambio la literatura se adhiere a la ciencia para explotar las posibilidades creativas, y, al mismo tiempo, sugerir mayor verosimilitud en su propuesta.

De hecho, la literatura lo lleva un paso más adelante, a partir de su contexto trastocado continuamente por la ciencia y la tecnología, especula acerca de las posibles reacciones del hombre frente a estos cambios, inclusive hace uso de la imaginación para proponer realidades inexistentes durante la época en la cual se escribe, pero desde la mirilla de la ciencia y la tecnología. Se conjuga simultáneamente una búsqueda acerca del porvenir, así como la sensación de

⁹ Paul Sukys, (1999). *Lifting the Scientific Veil: Science Appreciation for the Nonscientist*. Oxford: Rowman and Littlefield Publishers.

incertidumbre acerca del futuro, inserto cada vez más en el terreno científico. Debido a las especulaciones en la literatura, la ciencia parece ser alcanzada, e incluso rebasada muchas veces por la imaginación de los creadores artísticos. Es así que, a escritores como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Aldous Huxley, George Orwell o Ray Bradbury se les ha llegado a llamar “profetas”¹⁰, porque encontramos cumplidas varias de sus conjeturas a lo largo de la historia hasta la actualidad. Quizá este fenómeno tiene que ver con el hecho de una reflexión profunda en torno a los hechos que los rodean y su desarrollo, incluyendo al hombre y toda su complejidad. La literatura de ciencia ficción surge de esta manera, cuestionando el modo de actuar humano frente al desarrollo de la ciencia y la tecnología, las cuales están en constante cambio a la sombra del término progreso. Por esta misma razón este tipo de producción literaria se desarrollaba con la misma fecundidad que los avances tecnológicos, configurándose como una estética creativa persistente a través del tiempo, gracias al interés fundamentado tanto en una exposición crítica de la narración, como en la figuración, positiva o negativa, del futuro, en primera instancia, pero que principalmente se trata de un discurso que apela a las inquietudes humanas de su contexto.

En la actualidad la discusión acerca del momento en que surgió la ciencia ficción es un debate continuo, puesto que existen varias posturas respecto a las fechas, o los atisbos señalados en diversas obras artísticas, pero dos de ellas se consideran más aceptables en la comunidad de escritores y lectores de ciencia ficción. La

¹⁰ Ridley Scott dirigió en el 2011 una serie de documentales con el título *Prophets of Science Fiction*; a excepción de George Lucas, el resto son escritores.

primera está expuesta por Jean Gattégno en la introducción de *La ciencia ficción*, la cual afirma que no existe ciencia ficción hasta Orson Welles o J. H. Rosny; se basa en el hecho de que anteriormente no se tiene una base científica que haga creíble un suceso desconcertante relacionado con un adelanto tecnológico y / o científico pero verosímil, como lo fue la máquina del tiempo, ajustada a la hipótesis de la cuarta dimensión de dicha época. Por otro lado, Brian Aldiss, en *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*, menciona que Mary Shelley inaugura la ciencia ficción a partir de Frankenstein, incluso antes de saber que estaba escribiendo ciencia ficción. Es posible dar una respuesta diferente, o quizá intermedia, considerando ambas aseveraciones como parcialmente aceptables. Tomando como base lo que Adiss menciona respecto a la literatura acerca de que: “*Such a thing as pure genre does not exist*”¹¹ [tal cosa como un género puro no existe], surge la inquietud de hablar acerca de rasgos o atributos que mostraban, en obras anteriores a Welles, alguna insinuación a lo que sería la ciencia ficción. De tal forma que no se puede decir que Mary Shelley escribía ciencia ficción, pero sí llegó a plantear temas importantes en su obra que desarrollarían más adelante otros autores, Wells y quienes se avocaron a escribir historias con base científica y / o tecnológica, con clara intención de configurar un tipo de literatura con estas características, contaban con precedentes como Shelley. Por otra parte, como se verá en el apartado “1.1.2 Historia resumida de la ciencia ficción y el surgimiento del *cyberpunk* en México” se puede hablar de ciencia ficción incluso anteriormente a Shelley, puesto que desde el siglo XVII surge un texto que hace alusión a viajes

¹¹ Brian Aldiss, (1986). *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. London: Paladin Books. Pág. 18.

lunares. Esta situación no derrumba la hipótesis anterior, por el hecho de compartir con Shelley la misma particularidad de la intención, aunado a esto, son apenas intentos imaginativos no consecuentes, además de que las posibilidades de conocerlos son nimias, por su escasez, así como el olvido desde su contexto de origen. Por lo tanto, la historia de la literatura de ciencia ficción es una que se ha modelado conforme al paso de los años, proveyendo de vislumbres mediante narraciones con elementos científicos o tecnológicos, hasta llegar al momento en que el escritor conoce por adelantado que su intención es la de escribir una obra de ciencia ficción, consolidándola para la posteridad.

Como tal, la denominación ciencia ficción data de 1929, fue empleada por primera vez por Hugo Gernsback¹², escritor y editor de ciencia ficción. La revista en la cual se presentó este término fue en *Amazing Stories* (1926) fundada por el mismo Gernsback. Su aparición llamó la atención debido a la moda científicista de este periodo en la historia de Estados Unidos¹³, de ahí que se popularizara el nombre de ciencia ficción para hablar de este tipo de literatura, la cual se encontraba más definida a causa de editores y publicistas como Gernsback, quienes impulsaban a escritores a participar con historias relacionadas con la ciencia y la tecnología. Así pues, los términos “ficción especulativa”, “ficción proyectiva”, o incluso lo “maravilloso científico” (como solía referirse a su obra J. H. Rosny), se convirtieron en sinónimos de la ciencia ficción, los cuales al momento continúan pugnando por volverse la denominación principal por factores como la ausencia de lo científico o

¹² Para un estudio más amplio acerca de la creación del término *ciencia ficción* se puede consultar el libro *The Mechanics of Wonder: The Creation of the Idea of Science Fiction*, de Gary Westfahl.

¹³ Fernando Ángel Moreno, (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portaleditions. Pág. 87.

una constante mirada hacia el futuro. Lo primero es debatible en cuanto a que no se somete lo narrado en una obra al método científico para poder declarar si hubo o no ciencia involucrada, o que se obtenga un tipo de conocimiento aplicable, en realidad, enjuicia dicho conocimiento que en más de las veces aspira al progreso obviando el factor humano, o usa a este para beneficios particulares; en otras palabras, no se trata de un tema específico a desarrollar para su validación sino de un motivo. En cuanto a la temática del futuro, se ha planteado en varias ocasiones una ciencia ficción ambientada en el pasado, tal es el caso del *steampunk*¹⁴ o la obra *El hombre en el castillo* (1962) de Philip K. Dick, una versión alternativa del desenlace de la Segunda Guerra Mundial donde los vencedores son Alemania, Italia y Japón.

Retomando lo dicho anteriormente acerca de los rasgos precursores de la ciencia ficción visibles en obras anteriores a la designación del término, esta perspectiva surge del entendimiento acerca de que este tipo de literatura no presenta características específicas rígidas y determinantes, sino que, conforme a su desarrollo se van acumulando elementos que impiden definirla en pocas líneas o concretar los tópicos, personajes, espacios, entre otros, imponiendo un límite. Acaso se podría mencionar de manera un tanto general que: “el fondo surreal de la historia podría derivarse de nuestro propio medio a través de los cambios correspondientes en el nivel de la ciencia y la tecnología”¹⁵. Por el contrario, es

¹⁴ Estética que refiere a la época victoriana con especial énfasis en los avances tecnológicos que permean dicho contexto, entra en el campo del retrofuturismo.

¹⁵ Isaac Asimov, (1986). *Sobre la ciencia ficción*. Barcelona: Editora y Distribuidora Hispano Americana. Pág. 10.

posible trazar un perímetro en cuanto a lo que no es ciencia ficción, puesto que “rechaza lo mágico, lo esotérico, lo mítico, lo religioso (como verdad revelada)”¹⁶. De alguna manera roza con lo fantástico, pero siempre retorna a la explicación verosímil de los acontecimientos, razón por la cual se puede hablar de entes exóticos y diferentes al hombre, pero provenientes del espacio exterior o de alguna alteración genética por parte de la ciencia. Enlistar cada fenómeno acontecido en los relatos de ciencia ficción sería de poco provecho, y está por demás mencionar que cada uno moldea la historia de forma particular, debido a esta realidad no es posible una explicación única del origen de cada elemento ajeno a la realidad de la época.

Ciertamente no existe un límite de características para definir la ciencia ficción en unas cuantas líneas, pues como se mencionó previamente la ciencia y la tecnología continúan desarrollándose, lo mismo que la literatura en torno a estas; tampoco se pretende caer en una contradicción, puesto que no la hay si se considera lo siguiente como una de las bases, subsiste un elemento esencial del cual no debe prescindir: cualquier alteración al entorno provocada por un objeto o como resultado de la experimentación científica cuestiona indudablemente la configuración de esa nueva realidad. “El efecto producido, su catarsis, es de orden prospectivo...en el sentido de que se nos obliga a reflexionar, a ahondar sobre cuestiones culturales”¹⁷. Considerando la expresión respecto a la temporalidad futura, es necesario comprenderse desde la relatividad del tiempo, pues la

¹⁶ Moreno, *op cit.* Pág. 68.

¹⁷ *Ibidem.* Pág. 89.

actualidad se puede pensar a manera de futuro para las épocas anteriores, o los años posteriores a la realidad inmediata como el futuro de esta época. En consecuencia, el contexto temporal en el cual la obra fue realizada es de suma importancia, no solo para el hombre sino para el tema u objeto en torno al cual la historia se desarrolla, pues en ocasiones el único elemento adelantado a la época puede ser este, no precisamente la civilización donde se presenta.

Con base en estas apreciaciones es posible mencionar una doble reflexión, pues a la vez que se enjuicia la obra en la lógica de su entramado, el lector evalúa su propia realidad, contrastándola, descubriendo el grado de similitud con el texto y provocando un efecto de reconocimiento o extrañamiento, y puesto que fundamentarse en una realidad familiar al lector resulta un tanto desconcertante. ¿Entonces es posible hablar de la intención del artista por buscar el extrañamiento en el receptor? Quizá en ciertas obras es bastante plausible, mas no se ha de buscar el motivo del artista sino de la misma obra, la cual, es extraña en sí misma al diferenciarse del resto de las literaturas al encontrarse entre la fantasía y el mundo real. En definitiva, resulta razonable la aceptación popular de la ciencia ficción en el contexto actual, pues existe una constante comparación entre el presente y aquello que los escritores o artistas de ciencia ficción exponen.

Una vez aclarada la postura en cuanto a la discusión de la ciencia ficción, es preciso continuar indagando respecto de la revolución científico-tecnológica y su influencia en la historia de la literatura mexicana de ciencia ficción. Durante los subsecuentes años la realidad mundial continúa cambiando a una velocidad impetuosa, por el año 1970 emerge la economía mundial, y la humanidad se

adentra a lo que conocemos como mundo globalizado. Eric Hobsbawm explica detalladamente cómo transcurre este hecho durante la segunda mitad del siglo XX, y resume la acelerada incursión de mercados extranjeros dentro de la cotidianidad en las siguientes líneas: “A finales de los años setenta los vendedores de los puestos del mercado de un pueblo mexicano ya determinaban los precios a pagar por sus clientes con calculadoras de bolsillo japonesas, desconocidas allí a principios de la década”¹⁸. Es notable especialmente si se contrasta el retraso temporal entre el acontecimiento de la invención de la locomotora, puesta sobre las vías por Richard Trevithick en 1804 (el crédito de la máquina de vapor es de Isaac Newton, pero falló en la parte del movimiento)¹⁹, y el primer viaje en esta máquina en México registrado hasta 1873, la línea iba de la ciudad de México a Veracruz²⁰. Mientras este último acontecimiento involucraba al gobierno, así como su inclusión dentro de la vida del mexicano, la cual necesitó de un tiempo para el acoplamiento de los usuarios, la calculadora se estableció como un instrumento de uso cotidiano para los individuos con bastante facilidad.

La economía mundial, así como el intercambio entre mercados internacionales, fluctuaba a una velocidad acelerada en comparación con otras épocas. Además, las personas se familiarizaban con la tecnología, la cual también se volvía más accesible a los diversos estratos sociales, debido incluso al continuo mejoramiento en la facilidad de su manejo. Dentro de los objetivos de la implementación de la

¹⁸ Hobsbawm, *op cit.* Pág. 292.

¹⁹ Charles McShane, (2007). *The Locomotive Up to Date: the Classic Reference for Steam Locomotive Engineers and Firemen*. Chicago: Griffin and Winters. Pág. 13.

²⁰ Georgette Jose Valenzuela, *et al.* (1994). *Los ferrocarriles y el General Manuel González: necesidad, negocios y política*. México: Universidad Iberoamericana. Pág. 7.

tecnología en la vida cotidiana no se encuentra el entendimiento de la misma, más bien está en su efectiva aplicación.

La distancia entre países o las barreras físicas que los separan se mantienen de la misma forma en el aspecto geográfico, sin embargo, los medios de comunicación logran una simulación particular, logrando que aquello que se encuentra remoto se perciba más cercano, una proximidad que pareciera aglomerar en un espacio la totalidad del mundo. Tal es el resultado alcanzado por Robert Metcalfe, ingeniero de la compañía Xerox, quien crea en 1973 el estándar *ethernet* para conectar las computadoras en red. En sus inicios, el objetivo de dicha red era el de una herramienta de trabajo interno, las compañías mejoraban su comunicación dentro de la organización y lograban una mayor eficiencia en la ejecución laboral. Varios años después este modelo de vinculación se llevaría a cabo a una escala mayor con la llegada del internet, el cual ampliaba sus servicios y posibilidades más allá de la sistematización interna de una compañía. La relevancia de esta creación repercute en la literatura de manera específica, al conjugarse con el escepticismo acerca de una sociedad que avanza hacia una civilización avanzada ideal a través de la tecnología, se gesta el movimiento *cyberpunk*.

El término es propuesto por Bruce Bethke en un cuento homónimo de 1983. Como se puede notar está compuesto por dos vocablos, el primero, *cyber-*, proviene de *cybernetics*, Norbert Wiener “definió esta palabra como una nueva teoría de mensajes, que significaba el control de maquinarias y sociedades, así como el

desarrollo de máquinas (computadoras) autómatas”²¹. Su enfoque es más complejo de lo expuesto, sin embargo, lo básico de la expresión refiere a un sistema de comunicación regulado. La segunda parte, *-punk*, se encuentra ligada a la actitud rebelde juvenil de los ochenta, que justamente contrasta con la primera parte de la palabra. Se trata, pues, de un movimiento antisistema de forma muy amplia, cuya peculiaridad es el estar relacionados estrechamente a la tecnología.

Philip K. Dick muestra un adelanto de lo que sería la estética *cyberpunk* en su novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968). El mundo que presenta está inmerso en lo que se conoce como alta tecnología, expresión que implica los últimos avances tecnológicos respecto de la temporalidad del relato; pero la ambientación exhibe a una humanidad en estado deplorable. La actitud de los protagonistas de este tipo de historias es desafiante, mas el grado de rebeldía *punk* es imposible de recrear, si el *punk* era un modo de vida en estado rebelde con rasgos festivos sin control alguno, en el *cyberpunk* hay una persecución constante por parte de las autoridades, obligando a la rebelión, pero carece del animado espíritu punk, reemplazado por el de pesimismo ante un escenario desolador donde todo es menos humano y más robotizado.

Blade Runner (1982²²) es el nombre de la adaptación al cine de la novela de Philip K. Dick, que inclusive obtuvo mayor éxito que el propio texto, pero su fama la adquirió con el paso del tiempo, hasta lograr filmar una segunda parte en el 2017

²¹ Mariana Mata, (21 de abril de 2015). *Cyberpunk: el futuro es ahora*. Ciudad de México: Yaconic. Extraído de <http://www.yaconic.com/cyberpunk-el-futuro-es-ahora/>.

²² Ese mismo año se estrena la película *Tron* de Steven Lisberger, otro de los grandes hitos de la cultura *pop* con referencia al ciberespacio.

con ferviente atención del público. Tuvo la primicia en impulsar hacia una forma de pensar más reflexiva, o quizá menos optimista, respecto de las bondades de los avances tecnológicos de la época a través de la literatura. Crisis y conflicto sería palabras adecuadas para describir el estilo con el cual Dick confronta a la humanidad con su adhesión a formas de vida sujetas, o, mejor aún, codependientes a la tecnología. Abordar el tema de la tecnología desde la narrativa era una manera de anticiparse a su repercusión en el futuro, pues esta busca superarse constantemente, y de manera paulatina irrumpe en espacios más personales, tales como el hogar.

IBM emprende justamente esa dirección de negocios en 1981 al construir la primera computadora personal (PC, o *personal computer*), la cual era bastante similar a las computadoras profesionales, pero esta podía adquirirla una persona para uso personal, sin previo entrenamiento, educación o familiaridad con este tipo de aparatos. Su función trascendental radicaba en ser compatible y trabajar en red, aunque es sabido que se ocupaba principalmente en programas como la hoja de cálculo, el procesador de palabras, un programa de comunicaciones y una versión del primer juego de aventuras para computadora²³.

Como consecuencia de las computadoras personales, en la narrativa *cyberpunk* de los siguientes años, se definió y concretó su rumbo hacia la parte de mayor interés y única de su estilo, debido a la observación en torno a las posibilidades literarias de un mundo decadente tecnologizado. Ejemplo de ello sería un

²³ N/a, (16 de agosto de 2006). *Computadora personal (PC) cumple hoy 25 años de vida*. San José: La Nación. Extraído de <https://www.nacion.com/ciencia/computadora-personal-pc-cumple-hoy-25-anos-de-vida/SQTOBPPZQFGPZOGVL7XMGRDRPU/story/>.

escenario donde se deja la tecnología en manos de los criminales o gobiernos autoritarios, cómo afectaría la cotidianeidad, y, sobre todo, la inquietante duda de si el perpetuo discurso del progreso resultaría falso; o acaso si la inevitable realidad era una humanidad perdida bajo los escombros de las máquinas por su presencia absoluta en el mundo. Sin olvidar la peculiaridad de situarse en un futuro próximo:

La virtud del *cyberpunk*, sin lugar a dudas, está en su exacta percepción del fin de determinados paradigmas, en la aparición de nuevas realidades muy cercanas y relacionadas con los seres humanos en general, en su discusión de la idea de Progreso —así, con mayúsculas— como sinónimo de bienestar para todos los habitantes del globo²⁴.

Decir que el *cyberpunk* es una percepción exacta del fin de ciertos paradigmas es perturbador, y, sin embargo, una realidad patente al confrontarla con las afirmaciones de la estética *cyberpunk*, como el hecho de la enajenación humana debido a la realidad virtual; o referente a la oposición entre alta tecnología y barrios marginados, tal es el caso de cierta parte de la población donde el gobierno ofrece computadoras escolares, pero carecen de instalaciones eléctricas; e inclusive el uso de la misma para un mayor control de la población.

Las respuestas a estas disertaciones crean imágenes literarias inspiradas en la realidad, pero a manera de elementos constantes de oposiciones en el *cyberpunk*. Bruce Sterling, fundador, de manera formal junto con William Gibson, de la estética *cyberpunk*, en su antología *Mirrorshades* (1986) escribe un prólogo donde

²⁴ Horacio Moreno (2003), *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino. (Colección: Universos Alternativos). Pág 7.

explica esta nueva corriente de la época, su identidad o sello, de alguna manera, son rasgos que generalmente constituyen este tipo de narraciones: los miembros prostéticos, la implantación de circuitos, alteraciones genéticas, interfaces entre la mente y el ordenador, redes, inteligencia artificial, el submundo de la cultura pop, los roqueros y los *hackers*²⁵. Todos los elementos anteriores se narran desde una postura de contracultural, aunque a la sombra escéptica de la comunión entre tecnología y humanidad. Como consecuencia, usualmente el *cyberpunk* se discurre dentro de las historias distópicas, abordándolas como problemáticas sin soluciones inmediatas o incluso ninguna completamente satisfactoria para sus personajes.

Horacio Moreno expone que: “la postura «anti-humanista» del *cyberpunk* responde más a una descripción de los hechos que a un convencimiento interno, y son justamente esos hechos los que van cambiando y se «mueven» en direcciones diferentes”²⁶. La percepción de las condiciones del mundo quedó plasmada en las obras *cyberpunk*, estas respondían a la temible inevitabilidad de la Guerra Fría, extrapolando los miedos de la población; sometida a una constante tensión por varias décadas, presenciando las pequeñas guerras provocadas por las potencias mundiales y el ultraje de los derechos humanos²⁷. Finalmente, las bombas nucleares entre otros instrumentos de destrucción masiva, es comprensible que se pensara en las terribles consecuencias del uso de la tecnología; se esperaba lo peor, el fin del mundo era una idea más plausible no por la aparición de un Dios

²⁵ Bruce Sterling, (1998). “Prólogo” en *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*. Madrid: Siruela.

²⁶ Horacio Moreno, *op cit.* Pág. 10.

²⁷ John Lewis Gaddis, (2012). *Nueva historia de la Guerra Fría*. México: Fondo de Cultura Económica.

para enjuiciar el mundo, o el prometido apocalipsis por algunas religiones, sino en manos del propio hombre.

La sensación propagada era el de la inminencia, y justamente “uno de los aportes fundamentales del *cyberpunk* fue el de la idea de inevitabilidad del futuro [...] de la prevalencia de las tendencias del presente sobre el futuro, cualquiera que este fuera”²⁸. Repitiendo, en este proceso creativo, la característica de las tragedias griegas acerca del hombre enfrentando a su destino, el cual no puede ser eludido. A diferencia de esta literatura clásica, en lugar de la intromisión de los dioses, el aspecto tecnológico hace la vez de un dios frío, el cual se encuentra en todos lados, pero no es un alivio para la humanidad sino lo contrario, se trata del “Gran Hermano”, vigilando día y noche.

Uno de los aportes de esta estética en cuanto a personaje representativo, mencionado anteriormente, es el *hacker*, un individuo marginal quien utiliza sus habilidades superiores en informática para entrar a la red, burlar la seguridad electrónica y robar información. Esta definición pertenece a la primera acepción del Diccionario de la Real Academia Española al referirse al *hacker* como un pirata informático, pues en la segunda se define como un experto en computadoras que auxilia en la seguridad de los sistemas²⁹. Hubo una resignificación de la palabra en el 2018 debido a las objeciones de algunos profesionales en seguridad

²⁸ Horacio Moreno, *op cit.* Pág. 12.

²⁹ Real Academia Española, (2001) *Diccionario de la Real Academia Española.* (22^a. ed.) Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>.

cibernética, por esta razón se optó por añadir el segundo significado³⁰. Esta actividad se normalizó hasta volverla una profesión en décadas posteriores a su creación, siendo requerida por las empresas para instalar los sistemas de trabajo virtuales, así como el reforzamiento de su seguridad contra de sus pares destructivos, los piratas informáticos. Pero en las narrativas televisivas o literarias tiene mayor difusión el sentido de pirata informático puesto que esos fueron precisamente sus inicios.

Naturalmente la concepción del *hacker* se reivindicó, al menos una parte obtuvo este logro con el favor de quienes ofrecieron sus servicios para mejorar la seguridad de las redes. A partir de la evolución de este, pasó de ser un fanático de las computadoras y posible amenaza a cualquier organización con información en un sistema, a una profesión necesaria para la protección de instituciones y compañías. No obstante, y muy a pesar del empeño por librar de la imagen negativa esta figura, la mención de la palabra *hacker* evoca la de un pirata informático, y el *cyberpunk* continúa reproduciendo este tipo de modelo: un criminal fuera de la ley³¹.

El tránsito libre del mercado entre naciones fomentaba la idea de la construcción de una sociedad compuesta parcialmente por otros países, lo cual generó la inquietud en el *cyberpunk* acerca de la fusión de ciertas propiedades culturales de

³⁰ En lugar de hacker, los expertos en seguridad informática proponen el término *cracker*, pues se ajusta a la definición propuesta. Para un informe más detallado de la noticia confróntese: <https://www.abc.es/tecnologia/informatica-software/20141022/abci-polemica-definicion-diccionario-hacker-201410211810.html>

³¹ Katie Hafner y John Markoff, (1995). *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier, Revised*. New York: Touchstone.

algunas naciones: idioma, razas, arquitectura, por mencionar algunas. Basta con enumerar los lugares donde se desenvuelve *Neuromancer* (1984), para ejemplificar la intención de evidenciar el fenómeno de la globalización: París, Ámsterdam, Estambul, Japón, Nighth City; “Eje Metropolitano Boston-Atlanta”, una megaciudad estadounidense. La última, por supuesto, es una creación de Gibson, las demás, aunque se recorren de manera fugaz, muestran la idea de la facilidad con la cual migran las personas y la cultura en el futuro. “*Cyberpunk thus suggests that space is not necessarily either sealed or boundless but rather both sealed and boundless at one and the same time*”³² [Por lo tanto, el *cyberpunk* sugiere que el espacio no está necesariamente cerrado o sin límites, sino más bien cerrado y sin límites al mismo tiempo]. Aunque existe una idea de globalidad y unión, esta convivencia dista del ideal pacífico, por el contrario, se desenvuelve en una trama violenta de guerras o enfrentamientos, pero desde el punto de vista del fugitivo, sin olvidar la fragmentación de las ciudades, de las cuales solo se toman porciones para conformar un todo.

Lo cibernético, las megaciudades, son cuestiones externas, pero el individuo también se ve afectado por esta situación, expuesta en el tema de las prótesis robóticas, el hombre y la máquina se vuelven uno solo, el fenómeno de una computadora personal es idealizada hasta el extremo de implementarla en el propio cuerpo. El término para designar a las personas con implantes robóticos es

³² Dani Cavallaro, (2000), *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press. Pág. 138.

el de *cyborg*, el cual, supuestamente sería “*the next step of following evolution*”³³ [el siguiente paso en la escala de la evolución]. Y de esta idea surge la problemática de la superioridad entre la naturaleza / el hombre y la máquina / la tecnología. Definitivamente la respuesta no se propone como una tarea fácil, la cual es retomada por los autores para fundamentar muchas de sus obras en este contexto. En ciertas ocasiones se menciona la aparición de un robot, sin embargo, la inclusión de este recurso debe ser motivo de contradicción para los personajes, nunca como un objeto de solución.

Como se observa, cyberpunk está estrechamente ligado al momento histórico, en el cual surgen temas como *hackers*, *cyborgs*, o la realidad virtual. No sería posibles involucrarlos en las narraciones, o al menos verosímil, sin la aparición de los mismos piratas informáticos, prótesis y las redes de trabajo o el internet. En más de un escrito se marca el inicio del *cyberpunk*, con una novela icónica, la cual inspiró a otros escritores para escribir con elementos similares, se trata de *Nueromancer*, mencionado previamente, novela de William Gibson publicada en 1984, ganadora de cuatro premios famosos dentro del círculo de la literatura de ciencia ficción: Premio Nébula (1984), Premio Philip K. Dick (1985), Premio Hugo (1985) y Premio Seiun (1987)³⁴. Gibson declaró haber escrito su novela sin conocer el funcionamiento de las computadoras, si bien es inevitable asombrarse de sus palabras, no le resta ningún valor a la obra, pues no se trata de mostrar exactitud científica, sino de una construcción literaria donde la tecnología está a

³³ Elías Herlander, (2009). *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporary*. Lisboa: LabCom Books. Pág. 70.

³⁴ Este último es un premio otorgado por la Convención Nacional de Ciencia Ficción de Japón.

merced de la creatividad de un escritor, cuyo tema principal es la compleja relación del hombre con el progreso del mundo en el ámbito tecnológico.

Estados Unidos no fue el único lugar de producción de *cyberpunk* en aquel momento, Japón muestra esa misma preocupación en el manga *AKIRA* (1982) de Ôtomo Katsuhiro, el cual narra la historia de dos muchachos, miembros de una pandilla, nacidos en Neo-Tokyo, ciudad construida sobre las ruinas del Tokio antiguo, quienes terminan en medio de los conflictos entre lo político, lo científico, lo militar, lo religioso y el *bôsôzoku*³⁵. Un elemento que usualmente no aparece en otros países es la inclusión de lo paranormal, ya que se habla de niños mutantes con poderes de telequinesis, pero no están desligados de la tecnología, pues son el producto de experimentos científicos. En 1988 se realizó una adaptación del manga a película, dándole más popularidad fuera de Japón, sin embargo no llega a abarcar la densidad tanto temática y como el entramado narrativo que ostenta el manga, revelado en "*issues of technological addiction, social isolation, political corruption, scientific hubris, evolutionary adaptation, religious fanaticism, juvenile delinquency, the desintegration of the family, and the power of the individual to resist the status quo*"³⁶ [problemas de adicción tecnológica, aislamiento social, corrupción política, arrogancia científica, adaptación evolutiva, fanatismo religioso, delincuencia juvenil, la desintegración de la familia y el poder del individuo para resistir el *status quo*]. Todo ello reflejado en la megalópolis de Neo-Tokyo, que va desmoronándose en su estructura arquitectónica.

³⁵ Una violenta tribu urbana japonesa de corredores de vehículos motorizados.

³⁶ Steven Brown, (2016), *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Mcmillan, Pág. 1.

Con bastante popularidad se encuentra también el manga *Ghost in the Shell* (1989) de Masamune Shirow, el cual se volvió tan notorio que contaría con varias temporadas de televisión, algunas películas de animación, y en el año del 2017 la infortunada adaptación *live-action* estadounidense. La historia sigue el modelo *cyberpunk* de una vida inmersa en la tecnología; Motoko Kusanagi es un miembro de la policía tecnológica, quienes se dan ciertas libertades en la red, se pudiera decir que son *hackers* reclutados por el sistema para coadyuvar en la solución de crímenes cibernéticos. Motoko enfrenta muchas veces problemas filosóficos acerca de los límites humanos frente a la aparente inmensidad de posibilidades operativas de los *cyborg*. Aunque la premisa trascendental sobre la cual gira el argumento está en si las máquinas pueden llegar a poseer un *ghost*, su traducción más aproximada sería la de alma.

Mientras los japoneses promovían el *cyberpunk* por estos medios, de vuelta en Estados Unidos, Bruce Sterling lo hacía mediante su *fanzine*³⁷ *Cheap Truth*, el cual tuvo 17 entregas desde 1983 hasta 1987, este tipo de publicaciones les permitían publicar sin miedo a la censura y con total subjetividad, aunque protegidos por la sombra de los seudónimos con los que firmaban. Sterling, en el último número, difundió la falsa noticia de la muerte de Vincent Omniaveritas, su *alter ego*, lo fascinante del asunto está en el esfuerzo invertido para convencer de su veracidad, basándolo en una “investigación oficial” por parte de la *Science Fiction Writers of America* y con una variedad de versiones que iban desde ataques

³⁷ Publicaciones periódicas no profesionales realizadas con pocos recursos, para fans de un tópico específico.

terroristas hasta una conjura “humanista”³⁸. Estos escritores no se dedicaban únicamente al divertimento, buscaban, a su manera, que era similar a la de sus personajes, desde su estado marginal, criticar la producción literaria, así como sentar las bases del movimiento *cyberpunk*.

La fuerza que cobró en los ochenta lo empujó a salir de su estado de exclusión, al igual que otros movimientos literarios, pasó de la ruptura a la tradición, en este caso la popularidad, aquello que justamente criticaban. A partir de la década de los noventa aparecen otros escritores de mucho menor prestigio, pero de los cuales, según Horacio Moreno, todavía producen literatura con valor estético, y no sagas juveniles que repiten el modelo establecido para su posterior venta masiva. Dan Simmons entra en la primera categoría, con su obra *Hyperion* (1989), ganadora múltiples premios de literatura de ciencia ficción: Premio Hugo (1990), Premio Locus (1990), Premio Ignotus (1991), Premio Seiun (1995), Premio Tähtivaeltaja (1998). Es la primer novela de una tetralogía *Los cantos de Hyperion*, en ella se cuentan diferentes historias basadas en un hecho: la humanidad ha colonizado parte de la galaxia y domina la teletransportación, el conflicto surge cuando los diferentes tipos de Inteligencias Artificiales (I.A.) cobran consciencia, lo cual los llevará a confrontaciones con los humanos.

Por su parte, William Gibson y Bruce Sterling continuaron publicando obras *cyberpunk* o de ciencia ficción, sin embargo, la literatura quedó relegada paulatinamente. Aunque la producción literaria y los premios a la ciencia ficción

³⁸ Moreno, Horacio, *op cit.*

continuaron, eran una sombra de la década de los ochenta. La película *The Matrix* de los hermanos Wachowski (1999) marcó un antes y un después en la industria del cine, pero para el *cyberpunk* fue el tributo a un movimiento que, por entonces, moría³⁹, dejando un legado que será retomado por los mexicanos a partir de la década de los noventa.

1.1.1 El movimiento punk y la literatura punk

Es de notar que uno de los compuestos de la palabra *cyberpunk* es la terminación punk, la cual remite al movimiento juvenil de 1970. Por ello es necesario detenerse a examinar, aunque sea someramente, este compuesto punk, primero como movimiento social y finalmente dentro del marco de la literatura. De este repaso será posible percibir en qué medida se relaciona el punk con el *cyberpunk* en la narrativa breve mexicana.

*Early punk was a proclamation and an embrace of discord. In England it was begun by working-class youths decrying a declining economy and rising unemployment, chiding the hypocrisy of the rich, and refuting the notion of reform. In America, early punk was a middle-class youth movement, a reaction against the boredom of mainstream culture*⁴⁰.

[El punk temprano fue una proclamación y un abrazo de discordia. En Inglaterra, los jóvenes de clase trabajadora comenzaron a denunciar una economía en declive y un aumento del desempleo, reprimiendo la hipocresía de los ricos y refutando la noción de reforma. En Estados Unidos, el primer punk era un movimiento juvenil de clase media, una reacción contra el aburrimiento de la cultura dominante].

³⁹ Como mencionamos, la producción de literatura *cyberpunk* ha continuado, sin embargo, no posee la misma fuerza que en sus inicios. Durante el siglo XXI, gracias al internet y las diversas plataformas de entretenimiento esto ha cambiado, pero no del lado literario sino desde las artes visuales.

⁴⁰ Dylan Clark, (2003). "The Death and Life of Punk, The Last Subculture," en, *The Post-Subcultures Reader*. David Muggleton and Rupert Weinzierl (Ed.) Oxford: Berg. Pág. 225.

El espíritu rebelde se gesta en la clase media, los hijos de asalariados que ven una actitud demasiado pasiva, como su movimiento antecesor: los hippies. Frente a situaciones de desempleo, la insulsa cultura de masas, y la apariencia de las buenas costumbres, la inconformidad se manifiesta con “enojo”⁴¹ a través de la música llena de energía, la ropa estafalaria, la actitud contestataria y el lenguaje vulgar.

Ciertamente el halo que rodea al punk es el del caos y la anarquía, pero el movimiento punk toma como propios dichos antivalores, son su bandera distintiva. Ahí radica su cualidad más admirable, pero también el signo de su ruina. El punk perdió la fuerza contestataria de sus inicios, terminó por convertirse en un producto rentable y atractivo para la juventud; una moda, justamente lo que criticó al principio: *“the decisive subcultural advantage in music and style - their innovation, rebellion, and capacity to alarm - was preempted by the new culture industry, which mass-produced and sterilized punk’s verve”*⁴² [la ventaja subcultural decisiva en la música y el estilo - su innovación, rebelión y capacidad de alarma - fue precedida por la nueva industria de la cultura, que producía en masa y esterilizaba el entusiasmo del punk]. Como producto se vuelve accesible, desprovisto de la marginalidad, la crudeza del lenguaje y sus ideologías.

A México el punk llega entre 1977 y 1978, mediante “los chicos de clase alta del DF. Ellos tenían dinero, viajaban por Europa y EU lo que les permitió ver la escena

⁴¹ *Ibídem.* Pág. 224.

⁴² *Ibídem,* Pág. 226.

y cómo se movía”⁴³, expresa (Nacho) uno de los personajes entrevistados del libro *Arde la calle!* Los inicios del punk en México carecen de la vitalidad contestataria, rebelde, violenta, de la cual se nutrían los estadounidenses o los británicos. Por tanto, se limitaba a presentar un estilo musical sin un trasfondo profundo de represión o antisistema, era una imitación que no trascendía al carecer del espíritu rebelde y de marginalidad.

El mexicano de 1977 puede sentirse identificado con este movimiento, no obstante, se paraliza en el sentido de movimiento juvenil y se instaura firme en el sentido de la moda, un estilo adoptado por los barrios marginados, quienes construyen un recinto que pareciera un mundo aparte y continúa hasta el momento: El mercado del Chopo. Se portan los colores negros y rojos, se ostentan las cadenas y los estoperoles, incluso desafían la gravedad con peinados en forma triangular apuntando al cielo; todo eso remite a la apariencia mas no al “enojo” que sale de las entrañas para expresar su desprecio por la alta sociedad.

La asimilación del punk en el ámbito mexicano acaece a principios de los ochenta, Julio Martínez Ríos explica que en el momento en que las bandas punk llevaron su música a los barrios marginados, los jóvenes se identificaron con el movimiento: “Como ninguna otra, la música punk es la música del pueblo”⁴⁴. Desde ese momento los jóvenes en México continuaron con la tradición punk que entra en las llamadas tribus urbanas, instaurándose como una comunidad, un estilo de vida.

⁴³ Julio Martínez Ríos, (2010). *Arde la calle!* México: Mondadori. Pág. 25.

⁴⁴ *Ibidem*, Pág. 73

Por supuesto, como se indicó anteriormente, sin la vitalidad de sus inicios, apegándose a la expresión mediante la ropa o la música.

Sin duda el punk está estrechamente relacionado al ámbito artístico musical, no es posible desligarlos, aunque también se vale de la esfera literaria. Se escribe con base en la experiencia y desde al ámbito social, tratando de mostrar la cultura punk. Nick Bentley indica en su investigación la forma en que el punk y los punks son representados, siguiendo dos objetivos, por principio: “*the way in which formal and literary techniques are used in fiction and writing about punk*”⁴⁵ [La forma en que se utilizan las técnicas formales y literarias en la ficción y la escritura sobre el punk], las cuales denotan la parte artística del punk que está basado principalmente en la música, en la moda y un espíritu rebelde.

También realizaron un fanzine de recurrencia mensual, el cual se mantuvo por un año *Sniffin' Glue* (1976). La manera de escribir era descuidada (en cuanto a la sintaxis, así como la gramática), se tendía a lo experimental, en efecto, no podía ser de otra manera, la pretensión era poner la marca punk en su quehacer. No obstante, del ímpetu juvenil, el punk era más conocido por la acción que por dedicarse al ejercicio apacible (en cuanto a movimiento corporal) de la escritura. La música es el arte que se privilegiaba, y aún en la actualidad, pues manifiesta estridentemente su sentir a través del ruido, el caos, la insurrección, el grito que no se permite ser ahogado.

⁴⁵ Nick Bentley *et al.*, (2018) “Punk Fiction; Punkin Fiction” en *Youth Subcultures in Fiction, Film and Other Media, Palgrave Studies in the History of Subcultures and Popular Music*. Newcastle: Palgrave Macmillan. Pág. 41.

El segundo objetivo mencionado por Nick Bentley es: “*the way in which punk has been used in fiction to indicate a transition or rupture in significant social, political and cultural discourses in Britain in the 1970s*” (sic)⁴⁶ [La forma en que el punk se ha utilizado en la ficción para indicar una transición o ruptura en importantes discursos sociales, políticos y culturales en Gran Bretaña en la década de 1970]. Las novelas que analiza Bentley retoman el tema político del conservadurismo con Margaret Thatcher⁴⁷, por lo tanto, son textos británicos. Como ejemplo de literatura punk estadounidense pone novelas como: Bret Easton Ellis *Less Than Zero* (1985), Jonathan Franzen *Freedom* (2010) y Garth Risk Hallberg *City on Fire* (2015). Pese a esto, por encontrarse en una misma línea literaria las mismas características del movimiento punk: la captura de la esencia del movimiento, un lenguaje ácido, expresiones agresivas e irreverentes:

what are we here for? / the same old questions / buzzing around in my head like
some fucking stale Marquee gig / up there it all came back/standing— swaying /
nervous up there but full of it / living on nervous punk energy / blasted out on
speed / hating the music / hating the crowd [...] punk was about being out of
control / acting on impulse / setting things up / smashing them down / being
better than the lot before but also being worse⁴⁸.

[¿para qué estamos aquí? / las mismas viejas preguntas / zumbando en mi
cabeza como un jodido concierto de Marquee rancio / allá arriba todo regresó /
parado - balanceándose / nervioso allí arriba pero lleno de eso / viviendo con
energía nerviosa punk / arremetido por la velocidad / odiando la música / odiando
a la multitud [...] el punk se trataba de estar fuera de control / actuar por impulso /

⁴⁶ *Ibidem*, Pág. 42.

⁴⁷ Algunos ejemplos que enumera Nick Bentley es Gideon Sams *The Punk* (1977), Richard Allen *Punk Rock* (1977), Hanif Kureishi *The Buddha of Suburbia* (1990) Jonathan Coe *The Rotters' Club* (2001),

⁴⁸ Mark Perry, (1996). “A Punk Life” en *Gobbing, Pogoing, and Gratuitous Bad Language: An Anthology of Punk Short Stories*, ed. Robert Dellar. Londres: Spare Change Books. Pág. 5

montando las cosas / aplastándolos / ser mejor que todos antes pero también siendo el peor]

Quizá esta manera de escribir, esta visión de mundo, no es novedad, J. D. Salinger ya proporcionaba un efecto similar en *El guardián entre el centeno* (1951) e inclusive el movimiento literario dadaísta con su búsqueda antiestética. Aunque tratándose el movimiento punk, probablemente carezca de importancia el reconocimiento en esta forma artística, se trataría en cambio, de un medio más por el cual manifestar su inconformidad.

Por lo mismo, no llega a trascender en el ámbito literario culto de manera significativa, el énfasis del movimiento se pone en el aspecto contracultural, y por supuesto la música. Son escasos los trabajos de investigación literaria académica que abordan este tema, en todo caso el ya citado *Youth Subcultures in Fiction, Film and Other Media, Palgrave Studies in the History of Subcultures and Popular Music* de Nick Bentley, de hecho, el estudio que realiza es desde el ámbito cultural, no del literario de manera exclusiva.

En México sucede algo similar, se escribe con base en el movimiento cultural, publicaciones como *Desmadernos: Crónica subpunk de algunos movimientos culturales en la submetrópoli defeña* (2001) de Pablo Gaytán Santiago o *Arde la calle!* (2010) de Julio Martínez Ríos. En el ámbito narrativo se publica *La banda, el Consejo y otros panchos* de León Diez Fabrizio (1984), del cual no se encuentra mayor información que la mostrada en un fichero.

Hay una aseveración en el libro de Julio Martínez Ríos que nos aclara el por qué aquello que se escribe desde el punk no logra una proyección en la literatura, más

allá de quienes conforman este movimiento: la comunidad punk es un ámbito cerrado, dentro de él circulan y se continúan publicando los fanzines, perpetúan la tradición punk del *Do it yourself* [Hazlo tú mismo], es decir, si aceptaran la publicación por parte de las editoriales estarían yendo en contra del principio antisistema y contracultural⁴⁹. Esto también podría trasladarse al punk británico o estadounidense.

El *cyberpunk* toma como base estos principios del punk: la actitud rebelde frente a una autoridad, la crítica ante la diferencia de clases sociales, la violencia, la afición por lo antiestético, lo urbano, las drogas. El *cyberpunk* traslada todo esto a un escenario distópico, dando por hecho que si existe un sistema, no importa la temporalidad, habrá alguien para oponérsele, o, en el caso del sujeto *cyberpunk* mexicano, resistir desde la trinchera del yo. Además de la cuestión futurista, el *cyberpunk* se diferencia del punk en tanto que prescinde de la música para expresarse, puede ser mencionado, mas no forma parte sustancial de su desarrollo histórico. En cambio, lo visual tiene mayor impacto en su estética:

*“Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts [...]. A graphic representation of data abstracted from banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...”*⁵⁰.

[Ciberespacio. Una alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores legítimos, en cada nación, por niños a los que

⁴⁹ Nick Bentley, *op cit.* Pág. 86.

⁵⁰ William Gibson, (1991). *Nueromancer*. Nueva York: HarperCollins. Pág. 51.

se les enseñan conceptos matemáticos [...]. Una representación gráfica de datos extraídos de bancos de cada computadora en el sistema humano. Complejidad impensable. Las líneas de luz oscilaban en el no espacio de la mente, los grupos y las constelaciones de datos. Como las luces de la ciudad, retrocediendo ...]

El punk se encuentra en las raíces de la literatura *cyberpunk*, de ello no hay duda, mas las reflexiones del *cyberpunk*, especialmente el mexicano, se tornan hacia el cuestionamiento de lo real y lo virtual, y los personajes tienden al aislamiento y la soledad, no a la formación de grupos de choque como sucede en la escena punk.

Si de algo puede ufanarse la narrativa *cyberpunk* mexicana es el no haberse transformado en una estética popular, siguiendo la tradición del punk, a diferencia del *cyberpunk* anglosajón. Esto pudiera haber desencadenado una serie de publicaciones hechas para comerciar, y por lo tanto inclinarse por el *best-seller*, descuidando así su intención por construir una literatura comprometida, en cambio, la búsqueda tenía la intención de proveerse de un lugar dentro de la tradición literaria. El permanecer en su marginalidad evitó la repetición de las mismas fórmulas para continuar una estética momentánea. Se ha de aclarar, sin embargo, que sí se buscaba el reconocimiento y un lugar en la tradición literaria, no como marco conceptual para repeticiones cuyo propósito fuera mercantil. Esto, además sería una paradoja del mismo *cyberpunk*. Ser una estética reconocida dentro de la tradición, en contraste, la dotaba del privilegio de ser abordada con seriedad, objetivo que la literatura punk no busca en absoluto, por el contrario, entre mayor subversión o rechazo del sistema, mejor para su imagen rebelde.

Se puede concluir que el predecesor directo del *cyberpunk* es el punk, mas se marca una distancia en cuanto al lugar que desean ocupar en la tradición cultural;

el primero pretende insertarse en el arte y el segundo opta por permanecer en un estado marginal. Además, el punk puede mostrarse en la vestimenta, la música, la actitud subversiva, de ahí que se le reconozca como movimiento cultural, a diferencia del *cyberpunk*, el cual no es posible exhibirse por otro medio que no sea la literatura, la cinematografía, o las ilustraciones.

Estas desavenencias superficiales no suprimen el hecho de fondo, en el cual el punk es, finalmente, un atentado por denunciar las fallas en los sistemas sociales, a través de la actitud rebelde, sea en las historias de *hackers* anglosajones tergiversando el mundo virtual, o el *cyberpunk* mexicano que en su representación de un personaje solitario frente al sistema, opta por una rebeldía menos estridente y de preservación: la resistencia⁵¹.

1.2 Historia resumida de la ciencia ficción y del surgimiento del *cyberpunk* en México

Para entender el inicio y desarrollo del *cyberpunk* en México, daremos un breve repaso desde su origen: la ciencia ficción mexicana⁵², la cual cuenta con una tradición reducida en cantidad de obras literarias, en comparación con países como Estados Unidos o Japón, pero más antigua de lo que pudiera pensarse. Se remonta hasta el siglo XVIII con una narración muy peculiar, tanto por su contenido, título y autor. Escrito por el fraile Manuel Antonio de Rivas en 1775, el texto lleva por nombre: *Sizigias, y cuadraturas lunares ajustadas al meridiano de*

⁵¹ Este será un tema central del cual más adelante se revisará el concepto en amplitud (Véase apartado 3.4 Soledad y resistencia, p 178)

⁵² Para una historia completa acerca de la ciencia ficción mexicana véase Ramón López Castro, (2001) *Expedición a la ciencia ficción mexicana*, México: Lectorum.

*Mérida de Yucatán por un anctítona o habitador de la Luna, y dirigidas al Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, entonador que ha sido de kyries funerales en la parroquia del Jesús de dicha Ciudad, y al presente profesor de logarítmica en el pueblo de Mama de la Península de Yucatán, para el año del Señor de 1775*⁵³, el cual relata, a grandes rasgos, un viaje espacial descrito en una carta por un terrícola, la cual llega a manos de un habitante de la luna.

Su obra fue llevada a un proceso inquisitorial por el contenido ficcional, pues no empataba con la doctrina que enseñaban. Desde la antigüedad, la censura ha perseguido a la literatura, y con mayor razón lo haría con un texto prospectivo y moderno, el cual escapa de la comprensión humana de su tiempo, por ello es colocado a nivel de blasfemia. Respecto a esta represión, Michel Foucault dice: “Se sabe que no se tiene derecho a decirlo todo, que no se puede hablar de todo en cualquier circunstancia, que cualquiera, en fin, no puede hablar de cualquier cosa”⁵⁴. La prohibición de este tipo de discurso se fundamenta en la clase de congregación religiosa a la cual pertenece. Si bien no hay una proscripción acerca de escribir ciencia ficción a los ejercicios de la imaginación efectuados por el fraile, sí existe otro tipo de exclusión respecto a ella, nos referimos a la separación y el rechazo de acuerdo con los modelos propuestos por Foucault en el *Orden del discurso* como sistemas de control⁵⁵.

⁵³ Ciencia ficciónr. con Miguel Ángel Fernández, (s/f), “Breve historia de la ciencia ficción mexicana” en *Ciencia Ficción Mexicana*. Recuperado de <http://cienciaficcionm.mx/?cve=11:05>. [20 enero 2017].

⁵⁴ Michel Foucault, (1992), *El orden del discurso*, Buenos Aires: Tusquets. Pág. 13.

⁵⁵ Dichos modelos se dividen en externos: la palabra prohibida, la separación de locura y razón, y la voluntad de verdad. E internos: el comentario, el autor y la organización en disciplinas. Todos los

Posterior al relato *Sizigias, y cuadraturas lunares* [...], aparecen casi un siglo después otros autores como Pedro Castera con *Querens* (1890), José María Barrios de los Ríos con el relato *El buque negro* (entre 1892 y 1895), algunos cuentos de Amado Nervo y Eduardo Urzaiz con la novela *Eugenia* (1919)⁵⁶. Amado Nervo tiene una mayor producción literaria de ciencia ficción que los otros escritores mencionados, sin embargo, no llaman la atención como otras de sus obras para fijar la atención en este tipo de textos. Acontece en este momento la separación y el rechazo mencionado en el párrafo anterior, pues se le ubica como un autor modernista y consagrado poeta, más que escritor de ciencia ficción, pues, en comparación, se le atribuye un menor valor o importancia a esta parte de su producción⁵⁷, ya que el modernismo se constituye desde su propia realidad, pero con fundamento en el simbolismo y el parnasianismo francés⁵⁸, robando para sí toda la atención del momento. Es así que la ciencia ficción mexicana continúa un camino silencioso hasta el siglo XX, bajo la sombra de otras manifestaciones literarias, o autores importantes para las instituciones culturales. Durante este largo hiato pululan las traducciones de relatos de ciencia ficción anglosajona en revistas especializadas y algunos escritores incursionan en esta literatura con cuentos o novelas, e incluso se llegan a considerar como la primera generación de

discursos están sometidos a estos sistemas, los cuales tienen por función: “conjurar los poderes y peligros, dominar el acontecimiento aleatorio y esquivar su pesada y temible materialidad” (Pág. 12).

⁵⁶ Miguel Ángel Fernández, *op cit.* S/n.

⁵⁷ Michel Foucault, *op cit.*, pág. 11-12.

⁵⁸ José Luis Martínez, (2001), “Introducción a la literatura mexicana” en *Quehaceres de la historia*, (comp.) Mauricio Beuchot y Manuel Ramos Medina, México: Centro de Estudios de Historia de México Condumex. Pág. 23.

escritores de ciencia ficción en México⁵⁹, no obstante, los nombres más conocidos apenas y coquetean con ella. Entre ellos se consideran a Alejandro Jodorowski, Carlos Fuentes y Paco Ignacio Taibo II. Por consiguiente, la escena literaria no enfoca a la literatura de ciencia ficción y el interés de los escritores se posa en otros movimientos o estéticas.

A finales del siglo XX tiene lugar la oportunidad para que la ciencia ficción en México se dé a conocer; frente al fin del milenio, los cambios políticos y sociales, surge la inquietud en la población acerca del porvenir, y a su vez, la oportunidad de escribir sobre ello. No hay duda acerca del gran estallido que tuvo la ciencia ficción mexicana a finales de los noventa por esta razón, pero tampoco se le puede considerar como el único motivo de este impulso creativo. Algunas instituciones favorecieron esta iniciativa, tuvieron el acierto de promover dichos proyectos unos años antes; es la voluntad de verdad puesta en acción de la cual habla Foucault, “basada en un soporte y una distribución institucional”⁶⁰. Estos círculos literarios institucionales como las academias de la lengua y literatura, tienen la facultad de volver relevante o poner de moda algún tipo de literatura, en este caso decide favorecer un discurso científico y a la vez ficcional, acorde al modelo neoliberal propuesto en el país.

La revista *Ciencia y Desarrollo* del Conacyt dio el primer paso al publicar a partir de 1983 un cuento de ciencia ficción por cada número. Un año más tarde, en esa

⁵⁹ Algunos de ellos son Juan Aroca Sanz, Jaime Cardeña, Agustín Cortés Gaviño, Carlos Olvera, Antonio Sánchez Galindo y Jorge Tenorio B.

⁶⁰ *Ibidem*. Pág. 18.

misma publicación, aparece la convocatoria para el Primer Concurso Nacional de Cuento de Ciencia Ficción Puebla. El evento que pudiera marcar el inicio propiamente dicho sucedería en 1984⁶¹, año en que aparece la primera convocatoria al *Premio Puebla de Cuento de Ciencia Ficción*, “con la intención de trabajar el género con claves identificablemente mexicanas”⁶². El concurso fue apoyado el por el Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Puebla y por el Conacyt, el cual continúa convocando cada año a jóvenes creadores interesados en el tema.

Lo cierto es que la producción en el campo de la ciencia ficción creció notablemente. De aparecer en publicaciones caseras, de manera virtual o impresa (los llamados *fanzines*), y divulgarse en revistas como *Umbrales: literatura fantástica de México*, se publicó en una de las antologías más importantes de escritores de ciencia ficción, con base en su calidad literaria y respaldadas por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes: *Más allá de lo imaginado*⁶³. Como explicará Federico Schaffler en la introducción del primer tomo de esta compilación, fue gracias a un conjunto de voluntades por parte de autoridades culturales, escritores entusiastas, editoriales, y lectores⁶⁴, para figurar en el plano

⁶¹ El premio se entregó de 1984 a 1993 interrumpiéndose un año, a partir de 1995 a la fecha han continuado las convocatorias.

⁶² Claudia Albarrán, *et.al.*, (2000). *Diccionario de literatura mexicana. Siglo XX*, (coord.) Armando Pereira (2ª ed. Corregida y aumentada. México: Universidad Nacional Autónoma de México / Instituto de Investigaciones Filológicas / Centro de Estudios Literarios / Ediciones Coyoacán [Filosofía y Cultura Contemporánea]).

⁶³ Tanto la antología *Más allá de lo imaginado* como la revista *Umbrales: literatura fantástica de México* fueron publicaciones a cargo de Federico Schaffler, principal promotor de la CIENCIA FICCIÓN mexicana.

⁶⁴ Federico Schaffler, (1990), *Más allá de lo imaginado I*, México: Fondo Editorial Tierra Adentro. Pág. 22.

de la narrativa mexicana, teniendo en cuenta que simultáneamente la novela histórica también cobraba impulso.

Gracias a este creciente interés colectivo por la ciencia ficción, en 1992 se instituye la Asociación Mexicana de Ciencia y Fantasía, A. C., cuyo propósito es promover y reunir a todo aquél que esté interesado en estos temas. Dicho organismo, en conjunto con el Programa Cultural Tierra Adentro del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, crean el premio *Kalpa de Ciencia Ficción*, el cual, en consenso de autores mexicanos con una trayectoria destacada en la ciencia ficción, reconoce al mejor cuento del año anterior⁶⁵.

La próspera década de los noventa para la narrativa de ciencia ficción en México termina al inicio del año 2000, si bien no cesa de escribirse narrativa de esta índole, ya se ha superado el temor por el fin del milenio, por lo que temas relacionados con aspectos futuristas, o los peligros de la tecnología dejan de tener vigencia. La voluntad de verdad cambia su foco de atención, aunque a su paso benefició el trabajo de la ciencia ficción mexicana, dándole la oportunidad de encontrar su propia voz dentro del *cyberpunk*.

Como se explicó en el apartado anterior, el movimiento *cyberpunk* aconteció en Estados Unidos y Japón de manera simultánea, sin haber influencia directa el uno en el otro, debido al creciente recelo en cuanto a la situación de progreso o el fatídico escenario de la aniquilación de la humanidad. De la misma manera⁶⁶, se

⁶⁵ *Ídem*. (1994), Más allá de lo imaginado III, México: Fondo Editorial Tierra Adentro, Pág. 10.

⁶⁶ Otro punto más que respalda la afirmación de que no se trata de una imitación es que *Neuromancer*, de Gibson, se publica en el mismo año que el cuento de Porcayo "Sueño eléctrico".

infiere que es México: “no es el resultado de una imitación, sino de un proceso global en donde el *cyberpunk* y su contexto político y social, el neoliberalismo, va avanzando a destiempo para uniformar prácticas sociales, económicas y culturales alrededor del mundo”⁶⁷(sic). Queda claro el hecho de que en México no trasciende en otros campos artísticos (como las artes visuales), el peso recae por completo en el aspecto literario.

Quizá no es imitación, pero tampoco se habla de originalidad dado el antecedente de Phillip K. Dick (y más tarde William Gibson, cuando los escritores tienen contacto con su obra), quien pudo inocular desde décadas anteriores a los escritores del *cyberpunk* en México. Porcayo lo hace evidente con el título de *Sueños eléctricos*, remitiendo a *Do androids dream of electric sheep?*, en franca alusión al escritor norteamericano. Aunque las publicaciones traducidas de Dick llegaran tiempo después y a través de ediciones españolas o revistas argentinas, la película *Blade Runner* seguramente no pasó inadvertida para esa generación.

Por otra parte, el escenario propuesto por el escritor estadounidense se encontraba peligrosamente cercano a la realidad mexicana; su visión de un mundo aparente, o falso, que esconde conspiraciones de la ciudadanía, a la par que en el contexto mexicano se daban una serie de sucesos desafortunados, entre ellos la crisis económica y la desconfianza en las autoridades⁶⁸. La ciencia ficción

⁶⁷Hernán M. García, *op. cit.* Pág. 331.

⁶⁸ Gabriel Trujillo, (2016). *Utopías y quimeras: Un viaje por los territorios de la ciencia ficción*. México: Jus. Pág. 50.

mexicana tuvo otras influencias, pero el *cyberpunk* no se apartó de la paranoia tecnológica que tanto afectaba a Philip.

De una u otra manera, “No existe, por un lado, la categoría dada ya de una vez para siempre, discursos fundamentales o creadores; y después, por otro, la masa de aquellos que solo repiten, glosan o comentan. Bastantes textos importantes se oscurecen y desaparecen, y ciertos comentarios toman el lugar de los primeros”⁶⁹. Su valor radica en una cuestión estética, no de primogenitura. Del *cyberpunk* mexicano podemos adelantar que los autores se identificaron completamente con esta manera de presentar el futuro, con base en su presente, y, a su vez, abordaron de una manera particular un estilo propio sin olvidar las bases fundamentales del *cyberpunk*.

Ahora bien, ¿desde qué panorama histórico escriben los autores de *cyberpunk*? Surge de una actitud de sospecha en cuanto a la implementación de los avances tecnológicos en el contexto mexicano, razón fundamentada en diferentes circunstancias contrastantes: el modelo neoliberal que traería consigo el bienestar de las familias, el cual se basaba en una promesa la cual no parecía cumplirse con el paso de los años⁷⁰; lugares subdesarrollados donde el analfabetismo se encontraba entre los cinco y seis millones de habitantes⁷¹; devaluación monetaria y un gobierno que perdía credibilidad.

⁶⁹ Foucault, *op. cit.* Pág.23.

⁷⁰ García, *op. cit.*

⁷¹ Cifra tomada de http://www.inegi.org.mx/rde/RDE_07/Doctos/RDE_07_Art1.pdf.

La respuesta ante este hecho fue una serie de textos los cuales dan un vistazo a lo que llegaría a ser el movimiento *cyberpunk*, llamados por los mismos escritores como *proto-cyberpunk*. Entre los relatos producidos durante este periodo encontramos: “Sueño eléctrico” (1984) de Gerardo Horacio Porcayo. “Una noche” (1985) de Miguel Ángel Gutiérrez Estupiñán, “Escenas de la Realidad Virtual” (1990), y “Lo último de nuestras vidas” (1991) de Héctor Chavarría. No son los únicos cuentos *proto-cyberpunk*⁷² que se publicaron, sin embargo, la favorable opinión de estos relatos les permitió ser reeditados en más de una ocasión por diferentes revistas, además de ser acreedores a reconocimientos⁷³. Lamentablemente, resulta casi imposible encontrar dichas publicaciones, sin mencionar los cuentos que comparten las mismas características, los cuales podrían dar cuenta de la cantidad de producción literaria de este tipo.

Varias fuentes confirman que la estética *cyberpunk* en México se consolida con la aparición del cuento *La red*⁷⁴ de Isidro Ávila^{75 76}, publicado en 1991 en la antología de ciencia ficción mexicana *Más allá de lo imaginado*. No obstante, el gran salto del movimiento sucede hasta 1993 derivado de varias situaciones, entre las más destacables cuando la revista *Umbrales: literatura fantástica de México* le da forma al movimiento publicando textos de corte fantástico, que incluyen algunos con temática de ciencia ficción. Asimismo, se publica *La primera calle de la*

⁷² Gerardo Porcayo, (11 de febrero de 2009), “Cyberpunk mexicano” en *La langosta se ha posteado*. Recuperado de: http://lalangostasehaposteado.blogspot.mx/2009_02_01_archive.html?view=classic.

⁷³ Todos ellos, a excepción del cuento *Escenas de la vida virtual*, con reconocimiento.

⁷⁴ Este cuento será tomado como parte del objeto de estudio, por ello hablaremos de él más adelante.

⁷⁵ Hernán M. García, *op. cit.*

⁷⁶ Isidro Ávila, (1990), “La red” en *Más allá de lo imaginado II*, (comp. Federico Schaffler) México: Fondo Editorial Tierra Adentro. Pág. 136.

soledad de Porcayo. Se trata de la primer novela de corte *cyberpunk* de latinoamérica, donde su autor por fin pudo librarse de las limitaciones del cuento y ahondar en la construcción de un universo propio, ahí presenta todo un mundo futurista, abundante en descripciones, personajes, temas relacionados a una sociedad en plena decadencia. Con la particularidad, a diferencia de los cuentos, de incluir escenas de acción vistosas, más en concordancia con la tradición del *cyberpunk* anglosajón y japonés.

Al mismo tiempo, Porcayo publica en *Umbrales* No.4 el ensayo “*Cyberpunk: Entre la ciencia ficción y el thriller*”, un manifiesto del movimiento donde expone la realidad de principios de los noventa reflejada en la producción literaria del *cyberpunk*. Hace mención del acentuado consumismo, la deshumanización, el aumento de la violencia en las calles, una sociedad sin ideales y recluida en el ciberespacio. Todos estos elementos, y otros más, se enlazan para formar la narrativa de los cuentistas de *cyberpunk*, y de ellos no se puede esperar una conclusión venturosa, sus desenlaces se tornan en tragedia, pues su búsqueda es la de los “paraísos artificiales de Baudelaire”⁷⁷ es infructuosa. De ahí que se pueda pensar en un peculiar roce con la literatura romántica, es decir se encuentra la presencia de un diálogo con su origen anglosajón y japonés, pero también con la literatura del romanticismo, movimiento de crítica y rebeldía, pero igualmente de anhelos irrealizables. Por algo el lema del *cyberpunk* lo resume en una frase: no

⁷⁷ Gerardo Porcayo (24 agosto 2014) “Cyberpunk: Coyuntura entre ciencia ficción y thriller” en *La langosta se ha posteado*. Recuperado de <http://lalangostasehaposteado.blogspot.mx/2014/08/cyberpunk-coyuntura-entre-ciencia.html>.

hay futuro. La esperanza de que dichos paraísos artificiales se encontraba en los estupefacientes y la realidad virtual es rápidamente descartada.

Contrario a su lema, todavía quedaban unos años más para explorar esta corriente literaria. Hernán García divide el movimiento *cyberpunk* en dos promociones: la primera pretendía usar técnicas narrativas para proveer de complejidad literaria; la segunda promoción, a mediados de los noventa, opta por no preocuparse demasiado acerca de los mecanismos literarios, su interés radica en transmitir el mensaje de forma eficiente, es decir, recurrir a las formas de comunicación masiva⁷⁸.

El optimismo se contagió entre las editoriales, pues, al darle un carácter más formal al *cyberpunk*, varias de ellas se mostraron dispuestas a publicar este tipo de literatura que, paralelamente, podía encontrarse en los medios caseros como los ya mencionados fanzines, y al mismo tiempo aparecer en Tierra Adentro, Vid, Times Editores, Lumen, Lectorum y Ramón Llaca. Esta época marcó el inicio, propiamente dicho, del *cyberpunk* en 1995, a partir de entonces los premios más importantes los ganaron escritores del mismo movimiento⁷⁹.

A pesar este creciente interés, a finales de los noventa, al igual que en Estados Unidos, comenzó el declive del *cyberpunk*. Un gran logro fue la publicación y, más tarde, redición de *La primera calle de la soledad* en 1997, y otros escritores intentaron seguir el ejemplo de Porcayo, pero los recortes en el presupuesto,

⁷⁸ Hernán M. García, *op cit*.

⁷⁹ José Luis Ramírez, (s/f), "Cyberpunk: El Movimiento en México" en *Ciencia ficción mexicana* (s/p). Recuperado de <http://ciencia ficciónm.mx/?cve=11:09>.

debido a una economía inestable en el país, dejaron esos planes inconclusos. Es así que la novela de Bernardo Fernández *Gel azul* (2006), se publica diez años más tarde; lo mismo sucede con *Púrpura visual* (2004), cual novela de entregas se publica en *Aleph Zero* adscrita a la Facultad de Ciencias de la Universidad de las Américas en Puebla. A partir del 2009 se abre la página Web *La langosta se ha posteado*, pero no generó el mismo interés que antes.

¿Fue simplemente el carácter económico lo que impidió la continuación de la producción de literatura *cyberpunk*? ¿O acaso responde a la naturaleza de cualquier otro movimiento, con su inicio, desarrollo y un final? Estamos convencidos de que las respuestas se encuentran dentro de los mismos textos a estudiar en este trabajo, los cuales enunciarán de principio a fin si los mecanismos de este tipo de discurso terminan por imponer reglas muy limitadas, las cuales impiden más variables en los cuentos de este tipo, lo cual daría razón de su abrupto final.

1.3 Corpus de análisis

Un breve acercamiento individual del corpus de este trabajo permitirá apreciar sus características, las cuales son representativas del discurso *cyberpunk*. Debido a sus particularidades los textos seleccionados son una muestra representativa de esta estética. Los criterios a tomar en cuenta de cada obra son tanto internos (sus cualidades literarias⁸⁰), como las distinciones que les confirieron relevancia y distinción por encima de otras, las cuales se expondrán de manera general y se

⁸⁰ Espacio, personaje principal y los tópicos de soledad y resistencia.

presentarán con mayor detenimiento en el estudio de cada cuento. Dicha exposición se realizará en aspectos un tanto generales en este apartado, debido a que una indagación más profunda de los cuentos seleccionados será expuesta en el tercer capítulo.

No es posible considerar para esta investigación toda narración creativa que se ha escrito configurada con elementos del *cyberpunk*. Por principio, es necesario aclarar que la época ligada a la efervescencia del movimiento dio paso a que muchos jóvenes escritores se interesaran por el tema y, quizá, dicho entusiasmo haya llevado a la banalización del *cyberpunk*, debido a la proliferación de escritos no trabajados críticamente, surgidos en un ímpetu creativo y sin meticulosidad literaria. No obstante, los autores que asumieron el *cyberpunk* con una actitud reflexiva frente a su obra permiten que se tomen ciertos criterios rigurosos al momento de su análisis y de los cuales hablaremos a continuación, para justificar su selección.

Dentro del campo literario es sabido que los aspectos meramente formales de una obra, así como el reconocimiento social, no son suficientes razones para aceptar cualquier texto como literario. Michel Foucault distingue tres aspectos. Al principio alude al lenguaje:

el murmullo de todo lo que se pronuncia, y es al mismo tiempo ese sistema transparente que hace que, cuando hablamos, se nos comprenda; en pocas

palabras, el lenguaje es a la vez todo el hecho de las hablas acumuladas en la historia y además el sistema mismo de la lengua⁸¹.

Es decir, Foucault señala que uno de los elementos fundamentales para entender la literatura es el lenguaje que, sin duda, es la base para cualquier tipo de comunicación. Por otro lado, se refiere a la obra, la cual entiende como:

Digamos que está esa cosa extraña en el interior del lenguaje que se detiene sobre sí, que se inmoviliza, que construye un espacio que le es propio y que detiene en ese espacio ese murmullo, que espesa la transparencia de los signos y las palabras, y que erige así cierto volumen opaco, probablemente enigmático. Eso es en suma lo que constituye una obra⁸².

Finalmente, el escritor francés refiere a la literatura:

“La literatura no es la forma general de cualquier obra de lenguaje, no es tampoco el lugar universal donde se sitúa el lenguaje. Es de alguna manera un tercer término, el vértice de un triángulo por el que pasa la relación del lenguaje con la obra y de la obra con el lenguaje”⁸³.

Para Foucault, la literatura es un espectro que se relaciona tanto con el lenguaje como con la obra, pero sin estar completamente subordinada a algunos de estos elementos, pues “La literatura no es para un lenguaje el hecho de transformarse en obra, no es tampoco para una obra el hecho de ser fabricada con lenguaje; la literatura es un tercer punto que es exterior a su línea recta y que por eso mismo dibuja un espacio vacío, una blancura esencial”⁸⁴. Así, como se mencionó anteriormente, el hecho de que se encuentren escritos, publicados o que se

⁸¹ Michel Foucault. (1996) “Lenguaje y literatura” en *De lenguaje y literatura*. Barcelona: Paidós, Pág. 64.

⁸² *Ibidem*.

⁸³ *Ibidem*.

⁸⁴ *Ibidem*. Pág. 65.

presenten de cualquier forma, muchos de los cuentos mexicanos pertenecientes al *cyberpunk* son descartados de este análisis, ya que carecen de una calidad literaria. Si bien se pudiera presentar como una obviedad, para el caso de una literatura derivada del punk, el cual de ningún modo busca la comprensión del otro, tiene el objetivo de transparentar las entrañas mismas del hombre moderno, su relación con la tecnología, así como su particular sensibilidad con respecto a su contexto. Claridad de lenguaje que no es lo mismo que simpleza, más bien simula un cristal a través del cual se percibe el panorama, se revela parte de este, mas es necesario contemplarlo, cambiar de posición, ver a fondo para llegar a entender el paisaje completo. El lenguaje y el ambiente son el vehículo de esta visión moderna, no un pretexto para poner en papel cualquier idea de moda.

Por otra parte, los formalistas rusos también se preguntaban por aquello que hace que una obra sea considerada literaria, que hasta la fecha sigue siendo un tema vigente. No es para menos, puesto que esta búsqueda acerca de la literariedad continúa sin poder definirse por completo, aunque sí se provee cierta metodología y orientación teórica. Justamente esta investigación pretende dar cuenta de este aspecto de la literariedad⁸⁵ en los cuentos *cyberpunk*, lo cual se pondrá en evidencia a lo largo del trabajo.

Como se ha expuesto, el objetivo de la investigación se limitará a abordar el *cyberpunk* en su vertiente del cuento, por la indiscutible diferencia de

⁸⁵ De manera general podemos señalar la literariedad como una cualidad de la literatura creativa que distingue los textos literarios de los que no lo son, como lo señala Roman Jakobson; mediante esta es posible apreciar en la lingüística y la configuración del texto rasgos artísticos que le confieren una estética particular.

características entre la novela, la poesía y el cuento, ya que la novela de corte *cyberpunk* tomó un rumbo diferente a la narrativa breve: Conforme ésta se desarrollaba en una línea de protagonistas en decadencia quienes no tienen otra opción que aceptar su destino, las novelas presentan protagonistas luchando contra él. La poesía, por su parte, se descarta en más de las veces pues no posee valor literario significativo, más bien aparenta ser una ocurrencia que toma de pretexto los temas *cyberpunk*, y no un trabajo de forma artística, más bien impuesta y, quizá, incluso a manera de pretexto por experimentar con el tema de novedad de dicha época.

La delimitación espacial será el territorio mexicano, pues, aunque se habla de un grupo el cual mantuvo contacto durante los noventas, los escritores provienen de diferentes lugares de México: Morelos, Tamaulipas, Distrito Federal, Puebla y Nuevo León⁸⁶. Tiene mayor relevancia para esta investigación debido a su propósito: el de buscar la poética del *cyberpunk* en un grupo de cuentos. De esa manera se comprende que, a pesar de una distancia relativa, existía una preocupación de tratar desde el arte el tema de la tecnología y sus efectos en una sociedad determinada, en este caso la mexicana.

La relación que tiene México con la tecnología tiende a la pasividad, por encontrarse en una situación geopolítica determinada: ya sea por la ausencia del factor económico, el atraso cultural de la población respecto de la ciencia y la

⁸⁶ Todos los datos fueron extraídos de: Fundación para las Letras Mexicanas. (2018), *Enciclopedia de la literatura en México* [versión electrónica]. Lugar de publicación: Ciudad de México, <http://www.elem.mx/>.

tecnología⁸⁷, o por encontrarse a merced de un mercado globalizado, en manos de las potencias, entre otros. Con seguridad: “la importación de tecnología ha pasado a ser el principal vehículo para abrir más las distancias entre los países pobres y los ricos y acrecentar con ello la dependencia y dominación”⁸⁸. Por esto es que los temas del *cyberpunk* se adaptan casi con naturalidad a la sociedad mexicana, la cual intenta entrar a este tipo de economías progresistas, pero no le es posible. Así es que el conflicto principal de esta literatura, alta tecnología y marginalidad, está más cercano al discurso mexicano.

Respecto a la temporalidad, se tomará el año de 1989 hasta 1998, debido a lo expresado en apartados anteriores acerca de los inicios del movimiento *cyberpunk*, los cuales datan de esa fecha. Dado que el *cyberpunk*: “empezó a agotarse y [...] a partir de 1998 se empiezan a gestar los primeros síntomas de tedio hacia esa expresión literaria”⁸⁹, afirmación que Hernán M. García toma de Ramón López Castro y se puede reiterar con la publicación del cuento “Radioteknika Cantina” (1998) de Gerardo Sifuentes, donde se encuentra un paralelismo entre la espera del fin del mundo en el cuento y el término del movimiento *cyberpunk* en el ámbito literario mexicano.

Si mencionamos la unidad de los autores y sus textos es precisamente por ciertos elementos repetitivos en los cuentos, lo cual no es ajeno al campo literario, a

⁸⁷ Síntoma derivado de la precaria inversión en ciencia y tecnología.

⁸⁸ Luis de la Peña Auerbach, (1987), “Ciencia y tecnología en México, país dependiente” en Ciencias [versión electrónica]. Lugar de publicación: D.F., Recuperado de: <http://www.revistaciencias.unam.mx/es/153-revistas/revista-ciencias-10/1309-ciencia-y-tecnolog%C3%ADa-en-m%C3%A9xico,-pa%C3%ADs-dependiente.html>.

⁸⁹ Hernán M. García, *op. cit.*

manera de ejemplo se puede pensar en la novela policiaca. Esta precisa de ciertos componentes, como el acaecimiento de un crimen y un involucrado dispuesto a resolverlo, para ser catalogada como tal, sin restar valor a la obra, por el contrario, es otra manera en que la literatura se enriquece. Por ello, se puede hablar de características compartidas sin reparar en la completa originalidad, pero con el requerido cuidado de no caer en la copia y por ende el agotamiento de la forma de tratar los temas. Situación que experimentó el *cyberpunk* en México después del año 2000.

Una vez especificada la delimitación espacial y temporal, es pertinente preguntarse lo siguiente: ¿Cuáles son las características que permiten agrupar ciertos textos dentro del marco del *cyberpunk*? Con base en el aspecto narrativo se pueden tomar tres aspectos: cronotopo (tiempo-espacio), temas (soledad y resistencia) y personajes principales. En este apartado se tratarán de manera general, en el capítulo tres se ahondará en ello resaltando sus peculiaridades diferenciadoras del *cyberpunk* norteamericano y japonés.

Por principio, el cuento *cyberpunk* se sitúa en algún punto del tiempo futuro, es decir se mantiene indeterminado, aunque poniendo en evidencia que se trata de una humanidad sumergida en la tecnología. Los hechos se desarrollan en la ciudad, la cual, en más de las veces, suele recrear ambientes tétricos y oscuros. Los escritores de estos cuentos dejan claro que se trata de México por algunas marcas textuales, como ejemplo, Bernardo Fernández lo relata en “El trozo más

grande”: “Podía sobradamente rentar un departamento en Polanco, a unas cuadras de donde vivía”⁹⁰.

En cuanto a los temas, el contraste entre la alta tecnología y una urbe decadente forma parte importante de este subgénero. Se expresa no como rechazo al progreso tecnológico, pero sí al uso de este, cuestión que es tratada en la novela de *Frankenstein*. Sin embargo, el doctor Frankenstein es perseguido por su propia creación, mientras los personajes del tema que compete a este trabajo se encuentran a merced de las creaciones de otros. Esa dependencia también se expresa en las adicciones, las cuales no se limitan a las drogas o el alcohol, la mayor de ellas es la necesidad del mundo virtual, donde se busca una supuesta libertad, anhelo que logran satisfacer. El cuento “Soralia” muestra a un narcomenudista con un tipo de droga electrónica: “De cualquier forma era un riesgo instalarse aquella basura. Uno podía perderse en algún laberinto y jamás regresar”⁹¹. Los personajes suelen estar ligados a una vida delictiva, incluir palabras o frases en su discurso de un idioma distinto (reflejo de la globalización), y una actitud hosca respecto de las autoridades⁹².

Hasta este momento se ha demostrado el criterio de selección en el aspecto narrativo con base en ciertos elementos, lo cual nos indica que están catalogadas como literatura *cyberpunk*, no obstante, es insuficiente para mostrar su valor literario. Una buena parte de su legitimación se encuentra en la crítica, debido a

⁹⁰ Bernardo Fernández, (1997). “El trozo más grande” en *Silicio en la memoria*. México: Ramón Llaca y Cía. Pág. 23.

⁹¹ Juan Hernández Luna, (1997). “Soralia” en *Silicio en la memoria*. México: Ramón Llaca y Cía. Pág 95.

⁹² Horacio Moreno, (2003). *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino.

esto es que se toma en cuenta tres criterios más: sus reconocimientos mediante los premios de ciencia ficción o alguna mención honorífica, brindándole la relevancia dentro de este subgénero, no simplemente dentro del *cyberpunk*; la redición de los textos y la asiduidad de los autores dentro del campo de las letras, indicador importante en la comunidad literaria, puesto que no se trata de un escritor ocasional. Para detallar cada uno de estos aspectos se presentarán en cada uno de los cuentos, partiendo de la fecha de su publicación para su enumeración.

“Análogos y therbligs” (1989) de José Luis Zárate. Obtuvo el Premio Más Allá otorgado por el Círculo Argentino de Ciencia Ficción y Fantasía en 1990⁹³, fue publicado en *Hyperia* (compilación de varios relatos de ciencia ficción del mismo autor), *Qubit* #24⁹⁴ y *Axxón* #36⁹⁵. Zárate pone énfasis en el tema contrastante de la alta tecnología con una realidad en descomposición. Sitúa la narración en el tiempo futuro sin precisar el lugar, más el nombre del personaje principal lo sitúa en cierta zona geográfica de Latinoamérica.

Cabe aclarar que Miguel Ángel Fernández, y quienes lo citan al hablar del movimiento *cyberpunk* en México, sitúan al cuento “La red” como el primero de esta serie de relatos, lo anterior a este cuento lo considera como “*proto-cyberpunk*”. Quizá se deba a no poseer un personaje explícitamente hacker, en términos sencillos se habla de un “pirata informático” o un experto en

⁹³ Miguel Ángel Fernández, *op. cit.*

⁹⁴ Revista cubana de ciencia ficción publicada en línea.

⁹⁵ Revista de Ciencia Ficción, Fantasía y Horror creada en Argentina, con 29 años en circulación.

computación⁹⁶, sin embargo, en el terreno de la cultura hacker, su interés radica en el desafío de superar las barreras de los sistemas informáticos⁹⁷. El protagonista del cuento pretende liberarse de la red a la cual está obligado a conectarse, así es que el elemento hacker prevalece.

El cuento relata cómo José 099 planea escapar de la Fábrica de Aldehídos, después de cobrar consciencia, gracias a un fallo en el casco que lo mantiene conectado a la red, de ser un esclavo de esta compañía. A su alrededor solo hay copias de él mismo, realizando las mismas acciones, viviendo en un “sueño”. Su realidad es completamente diferente, donde el casco muestra hermosura, la realidad le devuelve un lugar desagradable, deteriorado, deforme. Lo trágico del final es que el casco le hace creer haber escapado, cuando sigue atado a su trabajo.

“La red” de Isidro Ávila, 1991. Aparece publicado en la revista *Umbrales* #10 y más adelante en la compilación de ciencia ficción *Más allá de lo imaginado II* de Tierra Adentro. Nuevamente se presenta una red a la cual está conectada la población, pero en este caso es elección del usuario permanecer ahí. El resultado es la confusión entre realidad y lo que llama la “realidad de la red”⁹⁸.

Este cuento confronta a un personaje responsable de la creación de una realidad virtual, la cual ha alienado a la humanidad, y a otro personaje que pretende asesinarlo por considerarlo responsable de los problemas acaecidos. Debido a su

⁹⁶ Real Academia Española, *op. cit.*

⁹⁷ Horacio Moreno *op. cit.* Pág 107.

⁹⁸ Federico Schaffler, *op.cit.*

peculiar estructura de ocho divisiones es posible notar dos personajes centrales, se relata la historia desde la perspectiva de cada uno. Esta técnica narrativa lleva al lector a un final que se asemeja al efecto del relato, donde las dos perspectivas se unen: “No llegué, no llegaríamos. Seremos / (Fläu, yo te amo más allá de la realidad, de la red...) / (Entonces...)”⁹⁹. Uno de los temas que surgen de esto es el de la decisión de permanencia, así no sea en la realidad, prolongar la existencia de algún modo.

“Imágenes rotas, sueños de herrumbre” (1993) de Gerardo Horacio Porcayo. Ganador del premio Puebla en 1994. Publicado en las revistas: *Asimov Ciencia Ficción* #7 ¹⁰⁰, *Axxón* #58, *Umbrales* #10 ¹⁰¹, *Qubit* #24 y *A quien corresponda* #48-49 ¹⁰². La trama futurista se desarrolla en un bar de Monterrey. Quien narra lo hace en tiempo pasado, contando los inicios de los alucinógenos virtuales. Los únicos con acceso a ellas eran los jóvenes de dinero, o los *hackers*, como en el caso del protagonista y su grupo de amigos. Su error radicó en haber creído que la red era un mundo aparte de la realidad, pues en ella la paranoia de la persecución se desata. Uno de los amigos expresa que la realidad virtual es un reflejo de su ciudad¹⁰³. Es el tema que se repite constantemente en el *cyberpunk*, una vez que se ha perdido el paraíso no es posible recrearlo. Su vida delictiva lo lleva a huir constantemente, sin refugio, ni siquiera en el mundo virtual.

⁹⁹ *Ibidem*. Pág. 146.

¹⁰⁰ Revista mexicana de ciencia ficción, de la editorial El Fisgón del Universo.

¹⁰¹ Revista mexicana de ciencia ficción, creada por Federico Schaffler.

¹⁰² Revista mexicana de literatura, de la editorial Cactus.

¹⁰³ Gerardo Horacio Porcayo, (enero 2007). “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” en *Qubit*, No. 24, Págs. 6-11 (Original escrito en 1993).

“Soralia” de Juan Hernández Luna, 1995. Ganador del premio Puebla 1995. Publicado en las revistas *Ciencia y Desarrollo* #127, *Qubit* #24 y en la compilación de cuentos de ciencia ficción *Silicio en la memoria*. Historia protagonizada por un patrullero manco, quien protege el territorio de la “Compañía” del “Enemigo”. Al estar conectado a la Compañía tenía acceso a Soralia, a quien creía real, mas resulta ser un programa por el cual se puede acceder a la Compañía, razón por la cual es secuestrado y “hackeado” por el Enemigo. Aunque el protagonista expresa no querer ser esclavo del Enemigo, los contrincantes no difieren en sus motivos: apoderarse de cierto territorio. Los hombres de la historia se funden cada vez más con los objetos tecnológicos, y en lugar de un doctor se tiene a los mecánicos. La ciudad se erige sobre un basurero tecnológico: “Cuando llegaba un poco de viento se podía percibir el olor nefasto a plástico y carbón, a cadáveres de alimañas puestas a secar al sol para macerar su carne”¹⁰⁴. El hombre-objeto no posee pensamiento crítico, con satisfacer sus necesidades básicas se puede establecer control sobre él, como si de una máquina se tratase.

“Radiotekhnika Cantina” de Gerardo Sifuentes Marín, 1998. Ganador del premio Kalpa en 1998. Publicado en las revistas: *Qubit. Antología de la nueva ciencia ficción latinoamericana*, *Finis Terrae* #3¹⁰⁵, *Azoth* #4¹⁰⁶, *Qubit* #101; en la compilación de cuentos del mismo autor *Perro de luz*¹⁰⁷ y en la compilación *El*

¹⁰⁴ Juan Hernández Luna, *op. cit.* Pág 93.

¹⁰⁵ Revista española.

¹⁰⁶ Fanzine mexicano.

¹⁰⁷ The Times editores (1998).

*cuento fantástico en Tamaulipas*¹⁰⁸. Los hechos se dan en una cantina perdida en el desierto de Sonora. Una pareja pretende hablar con Molniya, un supuesto dios que habita en los cables y frecuencias, pero en realidad: “Molniya no era una sola. Era el nombre de varios aparatos soviéticos con aspas que giraban alrededor del planeta desde los años ochenta, en silencio, escuchándonos, esperando un orden para hacer que todo lo que estuviera al oeste valiera madres en minutos”¹⁰⁹. La joven pareja ansía que llegue el fin del mundo. Ninguno estuvo dispuesto antes a enunciar el comando a esa máquina, hasta que llegaron ellos, a desmitificar a dios de silicio, y acompañar su exterminio con una cerveza rusa.

Este último cuento declara por terminado el movimiento *cyberpunk*. Los temas comenzaban a sonar repetitivos, con pocas variaciones originales, y si existía alguna, como el caso de “Tijuana Express” de José Luis Ramírez. Este texto no contaba con la frescura o el empuje de los primeros, pues a pesar del giro lingüístico tan cercano al habla cotidiana de ciertos barrios marginados, el resto de los componentes supuestamente *cyberpunk* quedaban opacados.

También se encuentra el caso de “El trozo más grande” de Bernardo Fernández, el cual presenta la historia de un *hacker* comprometido laboralmente con un narcotraficante. No obstante, está más cercano al subgénero policiaco que al *cyberpunk*. Las drogas, la venganza y la violencia pueden encontrarse en los textos enumerados párrafos arriba, mas no se pierde de vista que parte

¹⁰⁸ Editado por Instituto Tamaulipeco de Cultura, México.

¹⁰⁹ Gerardo Sifuentes Marín. (1998), “Radiotekhnika Cantina” Recuperado de: <http://gabrielbenitez.tripod.com/cantina1.htm>.

fundamental de un texto *cyberpunk* tiene que ver con el ciberespacio y el conflicto del hombre con la tecnología.

Para concluir, se puede decir que el corpus de este trabajo no abarca todos los textos escritos basados en el *cyberpunk*. Durante la elaboración de esta investigación varios cuentos fueron desechados por las razones expuestas: una baja calidad literaria o no contar con los principios fundamentales del *cyberpunk*. A pesar de estar catalogados bajo este rubro, se ha pretendido demostrar que un criterio riguroso es necesario, para ser objetivos tanto en su clasificación, como para el estudio que se pretende en este trabajo, de igual manera para estudios futuros de este tema.

En los siguientes apartados se hará hincapié en ciertos aspectos del *cyberpunk* que pertenecen de manera particular al tratamiento en México, ya no vistos de forma general sino de manera particular para esta delimitación geográfica

1.4 *La langosta se ha posteado*. Difusión de los textos

En la historia de la literatura los textos, las narraciones, las historias y la poesía se han dado a conocer al público de maneras diversas. En la antigüedad la transmisión acontecimientos importantes mediante los juglares, periódicos donde se publicaban novelas por entrega, cuentos publicados en revistas, o a través de autopublicaciones. Aquellas autopublicaciones en las que un grupo de escritores realiza textos acerca de un tema específico se llaman fanzines, derivado del *fan's*

magazine, revista para fanáticos¹¹⁰. Esta iniciativa permitía a quienes no podían ser publicados hacerlo, de forma económica y junto con el entusiasmo de otros fanáticos.

El terreno ganado por la ciencia ficción en México es gracias a su constancia; “sin estos miles de revistas intermitentes y llenas de entusiasmo, gran parte de lo que hoy podamos saber sobre los comics, carteles, cromos, animación novelas populares, telefilmes y otras creaciones hubiera permanecido desperdigado, en poder de unos cuantos eruditos”¹¹¹. Ciertamente no todo lo escrito en dichas autopublicaciones tiene valor literario significativo, pero la academia de ciencia ficción se formalizó y fue necesario estar a la altura de las exigencias del CONACYT, así como el deseo propio de convertirse en artistas de la palabra escrita, y no simplemente fanáticos de los escritores reconocidos.

Por ello, los textos elegidos para este estudio parten de este tipo de creaciones, pero pasan por diversos filtros: los premios (*Kalpa, Puebla*), las antologías (*Más allá de lo imaginado, Silicio en la memoria*), las revistas nacionales e internacionales (*Revista de ciencia y desarrollo, Qubit*). De ahí la importancia del ímpetu, quizá juvenil, (todos los autores son contemporáneos) pues la literatura no es un fenómeno dado, sino que se construye entre escritores, lectores y críticos.

En la actualidad, el uso de las tecnologías contribuye para escribir, distribuir o publicar. Por ello es necesario hacer una distinción entre la literatura con temas de ciencia y / o tecnología, y la literatura cuyo canal son los nuevos medios digitales y

¹¹⁰ Antonio Lara, (23 de julio de 1976). “El mundo de los "fanzines" en *El País*.

¹¹¹ *Ibidem*.

de telecomunicación. El término “ciberliteratura”, “literatura digital”, “literatura electrónica” o “*cyber literatura*”¹¹² es utilizado para definir esta forma de escritura en línea y la manera en que los usuarios interactúan con ella. Fathu Rahman investigó al respecto, y de acuerdo con los resultados provee una explicación de este fenómeno:

*Cyber literature was born as the impact of technological development. The new following five centuries of domination of the book is moving into the "margins of literate culture" (Bolter, 1991). As he claims that print no longer defines the "organization and presentation of knowledge" or even the nature of knowledge itself. Electronic texts, shaped by readers as writers, will continue to replace single-voiced and unified print texts. The computer, like all technologies, defines a particular "physical and visual" field. Its writing space transforms writing to something fluid, not fixed*¹¹³.

[La *cyber literatura* nació como el impacto del desarrollo tecnológico. Los nuevos cinco siglos siguientes de dominación del libro se están moviendo hacia los "márgenes de la cultura alfabetizada" (Bolter, 1991). Como él afirma que la impresión ya no define la "organización y presentación del conocimiento" o incluso la naturaleza del conocimiento mismo. Los textos electrónicos, formados por lectores como escritores, continuarán reemplazando textos impresos unificados y de una sola voz. La computadora, como todas las tecnologías, define un campo particular "físico y visual". Su espacio de escritura transforma la escritura en algo fluido, no fijo]

Como se observa, la tecnología no solo afecta los temas de literatura, sino también a la manera en cómo llega a trastocarse la forma, la materia, que en más de las veces no se imprime para su distribución física. Respecto a su contenido, las nuevas tecnologías abren un campo de interacción entre el texto y el lector

¹¹² Dolores Romero y Amelia Sanz, (2008). *Literaturas del Texto al Hipermedia*. Rubí: Anthropos.

¹¹³ Fathu Rahman, (June, 2017). “Cyber Literature: A Reader – Writer Interactivity” en *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, Vol.3, No.4. Págs. 153-164.

bastante amplio, con sonidos, o videos integrados, entre otro tipo de recursos llamativos.

Sin embargo, el término se enfoca meramente en el aspecto de: “*written literary texts, distributed (uploaded) and read on screen of computer*”¹¹⁴ [textos literarios escritos, distribuidos (cargados) y leídos en la pantalla de la computadora], por tanto, no existe una relación con la literatura de ciencia ficción o el *cyberpunk*, en el sentido de aspectos formales, de temas o argumento, en fin, de tipo literario, pero sí en la cuestión de medio de divulgación. En el esquema de comunicación de Jakobson, se ubica en la parte del canal, mediante el cual se comunica el mensaje.

Una de las maneras en que la ciencia ficción mexicana aprovechó la tecnología fue precisamente en la cuestión del canal. Se inspiraron en la revista virtual argentina *Axxón* para crear igualmente una revista virtual: *La langosta se ha posteado* en 1992¹¹⁵. Creada en una computadora y luego divulgada mediante disquetes. Ya se ha hablado de los fanzines en físico (*Fractal*, *Umbrales*, *Estacosa*), la publicación en revista (*Ciencia y desarrollo*) o en antologías (*Más allá de lo imaginado*), a esto se le suma la distribución virtual con *La langosta se ha posteado*. Los escritores buscaban la manera más eficaz de que su trabajo fuera conocido, pero sobre todo difundido.

¹¹⁴ *Ibidem*, Pág. 152.

¹¹⁵ Gerardo Horacio Porcayo, *et. al.*, (26 de noviembre de 2009). *La langosta se ha posteado*, [Blog]. Recuperado de: <http://lalangostasehaposteado.blogspot.com/>

Además, se trataba de una manera de mantener unido y activo al grupo de escritores de ciencia ficción. Estas revistas digitales daban los primeros pasos hacia la lo que conocemos como ciberliteratura, posibilitando: “el duplicado *ad infinitum* sin apenas coste y en un tiempo record, la deslocalización, [...] la introducción de otros códigos (imágenes y música)”¹¹⁶. Lo que estaba germinando era el cambio en el sentido de la lectura y la interacción con el lector.

La langosta se ha posteado dejó de divulgarse en disquetes a partir de la aparición del internet. En lugar de una revista pasó a convertirse en un blog. Este tipo de plataforma permite una interacción directa con el lector, quien puede dejar comentarios o recomendar las publicaciones compartiendo el link. El blog de *La langosta se ha posteado* no logró interactuar con el público como deseaba, su última publicación data del 5 de marzo de 2015.

¿Qué sucedió para que una literatura que había tomado fuerza en los noventa y cuyos temas se estaban haciendo realidad al entrar al mundo virtual? Precisamente eso, la realidad había superado a la ficción, ya no era necesaria la presencia de un narrador o un texto para contar lo que podía pasar con ciertos avances en tecnología, de los peligros de la red. Por el contrario, el mundo de posibilidades de la red estaba abierto a cualquiera que deseará interactuar con él.

Debido a lo anterior el propósito para el cual había sido creado el blog *La langosta se ha posteado* llegó a su fin. Los textos que aparecen en este blog son de dos tipos: aquellos que fueron creados para colocarse directamente en el sitio, y los

¹¹⁶ Dolores Romero y Amelia Sanz, *op. cit.* Pág.10.

textos que ya habían sido publicados físicamente, pero se transcribieron para poder publicarlos en el blog. Como el caso del cuento “Soralia”, publicado en 1996 y que aparece en *La langosta se ha posteado* en el 2013. De cualquiera de las dos maneras, según Dolores Romero y Amelia Sanz ambas pertenecen a la llamada ciberliteratura, quizá de forma “primitiva”, pues se limitaba a la publicación de texto e imagen, mientras que las posibilidades interactivas pueden llegar a incluir al mismo lector en la creación del texto.

Lo que se reconoce a *La langosta se ha posteado* es su permanencia en la red, es gracias a las publicaciones de quienes conformaban el grupo de escritores de ciencia ficción (Gerardo Horacio Porcayo, José Luis Zárate, Pepe Rojo y Carlos Alberto Limón) que revistas internacionales como *Axxon* o *Qubit*, o trabajos de investigación como el de Hernán Manuel García y este mismo pueden obtener la información necesaria, o por lo menos la experiencia de primera mano de este grupo de escritores “cienciaficcioneros”, pioneros en el ámbito de la ciberliteratura.

Capítulo 2 Análisis de los cuentos

Antes de adentrarnos en la poética del *cyberpunk* es necesario analizar cada uno de ellos, si bien se pretende hacerlo de manera esmerada, no es posible ahondar en ellos tan profundamente, el tiempo así como la longitud del trabajo impiden que esto suceda. Cada uno de ellos puede ser estudiado de manera independiente en otras investigaciones.

En cuanto a los siguientes apartados, permitirán una exploración de los temas más excepcionales en cada texto, pues a pesar de compartir generalidades respecto del *cyberpunk*, existen ciertas temáticas destacables de manera particular. Aunado a esto, permitirá apreciar los rasgos que configuran la poética del corpus. La manera en que se realizará es en el orden cronológico ya estipulado en el capítulo anterior.

2.1. “La Compañía” como sistema de control total en “Análogos y therbligs” de José Luis Zárate

El primer cuento que abordaremos es “Análogos y therbligs”, realizando un análisis general, pero haciendo énfasis en el aspecto de “La Compañía”. Empresa alrededor de la cual se desenvuelve la trama, y es “justamente uno de los núcleos temáticos del *cyberpunk* aborda, de manera contextual y nunca explícita, la desaparición de los Estados-naciones y su reemplazo, en la detentación del poder, por las empresas multinacionales”¹¹⁷ (sic). Por supuesto no se trata de la única característica la cual permite ubicar el texto dentro de la estética *cyberpunk*, el

¹¹⁷ Horacio Moreno, *op cit.* Pág 15.

resto de los elementos literarios construyen una trama y ambiente propio de este tipo de literatura, provocando la “ilusión del espacio”¹¹⁸ gracias a los recursos utilizados en el cuento. De ellos se hablará a continuación y, al mismo tiempo, se abordará la problemática del control total del individuo por parte de “La Compañía”.

Al igual que el resto de los textos, se propone iniciar el análisis desde la cuestión espacial “marco indispensable de las transformaciones narrativas”¹¹⁹, dada la importancia de este para la determinación de una narrativa perteneciente al *cyberpunk*. Usualmente se pueden distinguir en las narrativas tradicionales de ciencia ficción espacios geográficos físicos; recuérdese los viajes a la luna en *De la tierra a la luna* (1865) de Julio Verne o *Los primeros hombres en la luna* (1901) de H. G. Wells; en la Tierra, la división de esta en Oceanía, Eurasia y Asia Oriental en *1984* (1984) de George Orwell, o la deserción de los humanos hacia las colonias espaciales por un mundo contaminado en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Phillip K. Dick; dentro de estos mismos se contemplan los mundos provenientes de la imaginación, como “Hyperion” (1989) de la saga *Los cantos de Hyperion* (1989-1999), de Dan Simmons, por mencionar apenas una muestra de la diversidad espacial, que en ocasiones su exotismo responde a la ambientación y no a su distancia respecto de la tierra. En algunas otras obras se propone un tipo de espacio intangible, por denominarlos de alguna manera, como el de los sueños, tómese de ejemplo “Sueños de robot” (1986) de

¹¹⁸ Luz Aurora Pimentel, (2005). *El relato en perspectiva*. México: Siglo XXI Editores. Pág. 27.

¹¹⁹ *Ibidem*. Pág. 26.

Isaac Asimov, o juegos de realidad virtual como "OASIS" en *Ready Player One* (2011) de Ernest Cline.

Sin embargo, uno de los elementos espaciales es el ciberespacio, esencial en el *cyberpunk*, aunque quizá no exclusivos de esta estética por encontrarse como recurso en ciertos textos de ciencia ficción. En el cuento se perciben estos tres espacios o planos diferentes: el "real", el "virtual" o también llamado "análogo", perteneciente a la categoría de ciberespacio; y el del sueño. La aproximación a los diversos espacios se hará por separado, para después dar razón de su fusión en un determinado punto de la historia.

Comenzaremos por el plano "real". En la estética *cyberpunk*, uno de los valores fundamentales es la particularidad del lugar donde se llevan a cabo los hechos, la ciudad en deterioro, cuya construcción principal, la cual ocupa la mayor parte de la ciudad, son los edificios. De tratarse de un *cyberpunk* americano o japonés, se apreciaría una cuestión luminosa, específicamente de luces de neón, algo brillante y ostentoso para opacar lo decadente de las calles, como en los cuentos de William Gibson: "Al recordarla, la veo caminar al lado de Cohen, bajo un letrero de neón colgante que destellaba: POR AQUÍ SE VA A LA LOCURA"¹²⁰. Sin duda esta estrategia literaria también es una forma de ambientar y mostrar la posibilidad del aspecto futurista de las ciudades, construidas a partir de la promesa del progreso, el cual, en términos de ciencia y tecnología, no cesa de reinventarse para mejorar, aunque no sucede lo mismo con el hombre quien continúa divagando en las

¹²⁰ William Gibson, (1998). "The Gernsback Continuum" en *Mirrorshades. Una antología cyberpunk*, de Bruce Sterling. Madrid: Siruela. Pág 6-7.

mismas cuestiones existenciales. Pero se suma a esta característica el hecho de la artificialidad, el atractivo de las luces neón no ofrece ninguna luz a la solución de la problemática humana, acaso la vuelve más opaca, se trata de un fetiche por lo luminoso como se muestra en “Los delicados tentáculos de la galaxia”¹²¹ (1997), cuyas luces neón son iguales en cada planeta.

Regresando al espacio “real” en “Análogos y therbligs”, este posee las características típicas de la estética *cyberpunk*: “Algunas luces mortecinas intentaban romper la monocorde oscuridad que se adhería a los edificios llenos de cristales rotos y cuartos infestados de cucarachas”.¹²² Se presenta el escenario con la descripción de la iluminación, pero no con el mismo color saturado. El espacio está colmado de oscuridad, los tonos lúgubres van de la mano de los edificios casi destruidos, las luces no resplandecen como debieran, se describen como mortecinas. En este aspecto la iluminación no pretende engañar al observador, es un discurso directo de decaimiento, sin contrastes, simplemente exponiendo el panorama desolador. Los edificios con cristales rotos se ponen en evidencia, así como los cuartos infestados de cucarachas. Es la ciudad con evidentes tintes de destrucción, pero no por algo externo, como sería el caso de una guerra, más bien es el tiempo que avanza y paulatinamente consume la civilización¹²³, la propia humanidad derrumbándose por sí misma.

¹²¹ Relato de José Luis Zárate en su libro de cuentos *Hyperia*.

¹²² José Luis Zárate, (1990). “Análogos y therbligs” en *Qubit #24*. Cuba: Digital Collection Science Fiction & Fantasy Publications 2007. Pág. 13.

¹²³ Dani Cavallaro, *op cit*.

A pesar de contar con tecnología avanzada como los cascos conectados a la “realidad virtual” y autos voladores¹²⁴, su creación ha facilitado la esclavitud al trabajo, esto no ha menguado el progresivo derrumbe de las construcciones, pero especialmente el de la humanidad. El único propósito de los trabajadores es reproducirse y reproducir artefactos, o en este caso, aldehydos aromáticos. Franco Berardi distingue la forma del trabajo moderna al de la fábrica: “En el trabajo industrial, la mente era puesta en marcha como automatismo repetitivo, como soporte fisiológico del movimiento muscular”¹²⁵, a diferencia de la actualidad donde es imposible obviar las necesidades del trabajador. Mencionar esto tiene relevancia en cuanto a la época y el contexto del cuento. Esta postura tradicional de la fábrica corresponde a un momento en la historia en que las posibilidades en la diversidad de trabajos eran escasas y la educación no se constituía como un derecho humano¹²⁶. Situar al texto en el futuro indica que los trabajadores no corresponden a la misma situación del pasado, se establece un control total del individuo mediante un casco para evitar la dispersión de la mente, la reflexión e incluso una posible insurrección. La tecnología está al servicio de los poderosos en el plano real, en este caso de los empresarios, su poder incluso les concede el sobrenombre a sus negocios de “imperios”, lo cierto es que puede llegar a niveles inimaginables, véase el caso de *Hell's Pavement* (1955) de Damon Knight: una sociedad logra provocar alucinaciones a los criminales en el momento en que intentan cometer un delito. El invento cae en manos de algunas sociedades

¹²⁴ José Luis Zárate, *op cit.* Pág 16.

¹²⁵ Franco Berardi, (2003). *La fábrica de la infelicidad*. Madrid: Traficantes de sueños. Pág. 16.

¹²⁶ La fecha de la industrialización data entre principios del siglo XIX y finales del XX, mientras los Derechos humanos se dieron a conocer a mitad del siglo XX.

multinacionales, donde cada una ejerce su dominación al imponer a los ciudadanos las alucinaciones que le convienen.

Optar por el capitalismo tiene repercusiones en el medio ambiente. La convivencia entre tecnología y naturaleza se encuentra en constante pugna por el dominio, el cual se aprecia al confrontar al hombre con la máquina, aunque en ciertas ocasiones se exhibe a la naturaleza misma como un opositor de la tecnología. La literatura *cyberpunk* impone el urbanismo al naturalismo, y en este relato se explica su extinción: “un lugar lleno de construcciones, en donde el último de los bosques fue derribado medio siglo atrás”¹²⁷. No hay espacio para otro tipo de animal que no sean las inmortales y desagradables cucarachas; se priva al hombre de todo tipo de belleza real. La ciudad, junto con su incesante crecimiento, sofoca otro tipo de ambiente más natural; el bosque estorba esta expansión. Sin embargo, esta expansión es descuidada, no se soporta por ella misma, son edificios y construcciones que devoran insaciablemente. Se trata, pues, de una sustitución de valores: la belleza, lo natural, el humano; son sustituidos por lo grotesco, lo superficial y el capitalismo.

Todos los sitios mencionados son meramente utilitarios, no buscan diversidad, entretenimiento u otro propósito que no sea el de cumplir con los valores de “La Compañía”, los cuales sirven para eficientizar procesos; al igual que una maquinaria tiene los engranes precisos para funcionar, “La Compañía” es una gran máquina cuyos engranes son los trabajadores y de esa manera son tratados.

¹²⁷ José Luis Zárate, *op cit.* Pág 14.

El protagonista, José 099, es transportado a un lugar para mantener relaciones sexuales con una mujer, él y otros cientos iguales: “el metro que lleva al estadio techado, en donde, equidistantes, había camas, tantas que no hizo siquiera el intento de contarlas”¹²⁸. No existe el hotel proyectado en sus cascos, no obstante carece de importancia, el punto central es la procreación, el sitio es meramente funcional, por ello está desprovisto de cualquier otro objeto.

El estadio se entiende como un lugar de entretenimiento, donde se celebran eventos deportivos, según la Real Academia Española. En esta narración la primera acepción del diccionario queda opacada por la segunda: “etapa o fase de un proceso”¹²⁹, cuyo propósito es la continuación de la estirpe obrera. Las masas son “virtualmente” entretenidas mediante un encuentro sexual controlado, sin el conocimiento de los asistentes. La realidad propone un acto que no va más allá de la reproducción derivada de la unión de dos células sexuales, lo cual también pueden realizar animales e incluso algunos vegetales, sin el erotismo, la cualidad exclusivamente humana, el acto es meramente instintivo, no interviene ni la imaginación y tampoco sentimientos románticos¹³⁰. Se trata de una acción maquinal deshumanizada. En el plano “real” el estadio pierde el elemento recreacional, y se invierte su valor de descanso a través del entretenimiento del trabajo a una continuación de este.

¹²⁸ *Ibidem*, Pág 15.

¹²⁹ Real Academia Española, *op. cit.*

¹³⁰ Octavio Paz, (1993). *La llama doble*. Barcelona: Seix Barral.

El resto de los espacios también responden al tema de la industria. Desde niños se encuentran en el “Bloque educativo”¹³¹, que bien puede entenderse como etapa (como el concepto de estadio), o en cuanto a un espacio denso de forma rectangular. Dicha figura invariable, uniforme, la forma más básica de la construcción. No cabe duda de la razón por la cual los niños son educados de esa manera, formados dentro de un bloque para realizar únicamente lo que las empresas necesitan. El “desarrollo de las tecnologías digitales ha hecho posible una potenciación de la capacidad productiva de la humanidad”¹³², es decir, confirmando lo dicho hasta ahora, se tiene mayor eficiencia en términos de productividad, no obstante, el factor humano es entrenado para repetir, su parte intelectual es anulada, existe una disparidad entre los avances tecnológicos y el hombre.

Inmediatamente después del “Bloque educativo” son enviados a la fábrica. José 099 trabaja para la “Fábrica de Aldehídos”¹³³. La arquitectura de las fábricas se equiparan a las de un bloque: materia gris y lisa en todos sus lados. El producto elaborado son aldehídos aromáticos, materia prima o precursor químico en la cadena de la industria farmacéutica, de plásticos entre otras industrias. Los aldehídos son el principio de la cadena industrial, su propósito es el de aromatizar artículos. Los aromas que no pueden desprenderse de manera natural se fabrican. La apariencia “virtual” se complementa al ofuscar el hedor de la ciudad. Para quienes trabajan en la fábrica el aroma es inevitable de oler, mas aquellos que

¹³¹ Zárata, *op cit.* Pág. 13.

¹³² Franco Berardi, *op cit.* Pág. 86.

¹³³ *Ibidem.* Pág. 13.

consumen los alcohólicos, si no tienen este tipo de cascos, viven otro tipo de virtualidad, o, mejor dicho, artificio, aunque sean los obreros obnubilados por los cascos, los consumidores también optan por ignorar su realidad.

Cuando José 099 puede ver la “realidad” emite un juicio que va más allá de edificios con ventanas rotas, el metro por el cual se transporta diariamente lo percibe grotesco: “Un metro que no es más que un gusano arrastrándose entre excrementos”¹³⁴. La “realidad” se vuelve insoportable por su deformidad, una combinación del reino animal con el de la herramienta humana, como lo menciona Wolfgang Kayser¹³⁵. El texto no se limita a mostrar la degeneración del espacio o la integración de: “hyperefficient structures of high technology with the anarchy of street subcultures”¹³⁶ [estructuras “hipereficientes” de alta tecnología con la anarquía de las subculturas callejeras], lo trastoca completamente. Obliga al personaje, así como al lector, a desviar la mirada, a concluir que el mundo virtual es preferible.

El plano “virtual” o “análogo” es donde José 099 y el resto de la población obrera creen desarrollar su vida: “la ilusión dictada por el casco: la casa higiénica, las paredes blancas, el aire acondicionado”¹³⁷. La vida “análoga” es el espejo de la “realidad”, un espejo que distorsiona de forma positiva, haciendo borrosa la cotidianeidad. Lo opuesto a la “realidad” mostrada en el texto debe causar armonía, al menos volverse soportable en cuanto al aspecto habitacional. Se

¹³⁴ *Ibidem*. Pág. 16.

¹³⁵ Wolfgang Kayser, (1964). *Lo grotesco. Su realización en la literatura y pintura*. Madrid: Machado libros.

¹³⁶ Dani Cavallaro, *op cit*. Pág. XI.

¹³⁷ Zárate, *op cit*, Pág. 13.

muestra un paralelismo entre “realidad” y “virtualidad” en cuanto a las acciones realizadas por José, esto invita a pensar que la rutina del trabajador puede continuar siempre y cuando la apariencia de su derredor sea agradable. Con esto es posible asumir que el obrero es impulsado por el sentido estético, pues debido a su enfrentamiento con lo grotesco decide escapar.

José 099 pretende huir de la aparente bonanza y placidez, su objetivo es llegar a los Hombres Parias, quienes supuestamente existen en la “realidad”, fuera de los bloques y las fábricas: “al otro lado de las montañas”¹³⁸. La historia proviene de los susurros entre niños, la cual se deja esparcir para promover un toque de anarquía, pues la perfección no satisface el espíritu humano. Cualquier movimiento o idea que el obrero tenga ya ha sido anticipado por “La Compañía”, reconoce las inquietudes del hombre y las promueve, como es el caso de la fuga, basando su confianza en un repertorio de prevenciones: mantener lo suficientemente nutridos a los obreros para el trabajo, evitar que adquieran fuerza en su cuerpo a través de movimientos nimios, enfocar su atención en pensamientos de libertad o sexualidad. Estimular lo suficiente al cerebro para evitar el colapso del trabajador, así como para mantenerlo enfocado en el plano virtual.

La manera de comprobar que no es posible la vida con los Hombres Paria es a través de la mención de una cacería en los “bosques infinitos”, los cuales dejaron de existir desde mucho tiempo atrás. José 099 dice “estarlos engañando”, con la falla de su casco, ciertamente no es posible engañar a otros, ni siquiera a él

¹³⁸ *Ibidem*. Pág. 14.

mismo: “No les creyó porque sabía la verdadera razón de la pesadilla. La sabía. Y aun así dejó que la Sociedad de los Hombres Parias los absorbiera”.¹³⁹ Al final José 099 opta por el mundo “virtual” donde escapa con los Hombres Paria. No existe un verdadero deseo de libertad puesto que ese anhelo proviene del deseo de una voluntad, y esto es justamente de lo que los trabajadores en “La Compañía” carecen. El conocimiento de una situación no la cambia, es a través de acciones concretas que se pudiera transformar la realidad. Otra circunstancia la cual impide el levantamiento hacia la libertad es el aislamiento, puesto que se encuentran divididos no es posible formar una comunidad, las relaciones entre los trabajadores de las fábricas permitieron conjugarse a favor de sus derechos, pero es justamente esta circunstancia que “La Compañía previno”.

El espacio virtual, o ciberespacio, tiene dos connotaciones, una positiva y una negativa. Del lado positivo se percibe el ciberespacio como un lugar donde se forma una comunidad: “*it allows for forms of communication and community unburdened by conventional assumptions about social status, sexuality and racial identities*”¹⁴⁰ [permite formas de comunicación y comunidad sin la carga de suposiciones convencionales sobre el estatus social, la sexualidad y las identidades raciales]. Sin embargo, el plano “análogo” de José 099 se inclina hacia la parte negativa, donde la ilusión puede ser colectiva, aunque no es compartida entre los individuos: “*fostering individualism and depersonalized forms of intercourse and by some for perpetuating illusions of mastery and stereotypical*

¹³⁹ *Ibidem*. Pág. 17.

¹⁴⁰ Cavallaro, *op cit*. Pág. 31.

*power structures*¹⁴¹ [fomentando el individualismo y las formas de relaciones despersonalizadas y, por algunos, para perpetuar las ilusiones de dominio y las estructuras de poder estereotípicas]. Generar esta división impide el surgimiento de un nuevo grupo de poder, perpetuando las ventajas sobre los peones. Esta situación de poder absoluto impide conocer, en el cuento, quién lo ostenta, quién es el propietario de “La Compañía”, esto debido a que no se realiza una lucha por el poder pues ya se tiene ganada. José 099 es un hombre a merced del destino, del gobierno despótico de “La Compañía”.

La ilusión de vida de José 099 con los Hombres Parias no provee detalles fuera de los proporcionados en el texto: la recuperación paulatina de su cuerpo, psicólogos atendiendo su caso, más de una mujer que mantiene relaciones con él. Lo anterior da paso al plano del sueño. Por un lado se encuentra el sueño como anhelo, y el otro, el cual se transforma en espacio, es el sueño que aparece durante el acto de dormir. Mientras el anhelo se satisface a través del plano “virtual”, durante el sueño la confusión da paso a la sensación de la muerte:

No se encontraba ya en la Fábrica sino en un mar. Un océano compuesto por nieblas e ilusiones que se dispersaban por el viento que cobraba fuerza. José vio el abismo bajo él. La muerte. Antes de que pudiera gritar, el viento que deshacía las quimeras lo tomó, para hacerlo desaparecer con la fábrica y el mundo.¹⁴²

Aunque la “realidad” y lo “análogo” se confunden, se mezclan y se contraponen a manera de espejo, lo auténtico proviene del sueño. En lugar del sueño se

¹⁴¹ *Ibidem*, Pág. 26.

¹⁴² Zárate. *op. cit.* Pág. 14.

encuentra las pesadillas constantes “sobre la Fábrica y el viento”¹⁴³. Por tanto, en ninguno de los planos puede ser completamente feliz o sentirse realizado, el miedo lo ata al lado “virtual”. Todavía más aterrador que una ciudad devastada, que el saberse atrapado en una ilusión para escapar de la “realidad”, está el hecho de la propia mortalidad. Evidentemente la muerte no solo se presenta al momento del último aliento, la muerte está presente en el cuento desde el inicio, pues no hay vida en un sujeto que realiza una y otra vez los mismos movimientos, somete su voluntad a un poder superior y vive en el mundo virtual; tampoco hay vida en “La Compañía” o en el mundo. Todo sobrevive con dificultad, sin una ilusión o apuesta en el porvenir.

El tiempo diegético se expone a través de los artefactos: el casco analógico, la pipeta mediante la cual se alimentan, los vehículos voladores. Si bien no se explicita la parte de las máquinas inteligentes, o la inteligencia artificial, se tienen ciertos atisbos: “La pipeta salió y fue a incrustarse al pecho de José. Ésta observaba fluir el líquido” (*sic*).¹⁴⁴ Conforme la historia de la humanidad avanza, las máquinas se adentran más en la intimidad de la vida del hombre. “*In the nineteenth century, people had ambivalent attitudes towards machines: they cherished the new opportunities that machines afforded but simultaneously dreaded the possibility that technology may take over their lives*”¹⁴⁵ [En el siglo XIX, las personas tenían actitudes ambivalentes hacia las máquinas: apreciaban las nuevas oportunidades que las máquinas ofrecían, pero temían

¹⁴³ *Ibidem*, Pág. 17.

¹⁴⁴ *Ibidem*, Pág. 16.

¹⁴⁵ Cavallaro. *op cit.* Pág. 115-116.

simultáneamente la posibilidad de que la tecnología se apoderara de sus vidas.], si bien su propósito es el de hacer el trabajo del hombre menos complicado, el cuento sugiere el uso indebido de esta. El objetivo de la industria recae en la producción, por tanto, las máquinas deberán servir a dicha finalidad, y de la misma manera deben servir los obreros, las máquinas humanas.

En cuanto a los actores de la narración, tanto José 099 y Elva 875, poseen nombres genéricos más un numeral, lo cual denota, una vez más, la falta de individualismo, y el hacer al hombre semejante a la máquina, cuya población es medible a través de la serialización. José 099 tiene mil copias más, o mejor aún, es una copia más. El resto de los personajes también carecen de identidad: los Hombres Parias, las mujeres con las cuales dice mantener relaciones, el capataz. Todo ello proviene de los anhelos e ilusiones de José 099, pero al no ser él mismo un individuo, no es capaz de individualizar a los demás. Elva 875 llama a José 099 por el nombre de Óscar, aunque este es otro nombre genérico, formado especialmente para la fantasía de las Elvas. Sin identidad tampoco es posible tener deseos propios o la imaginación para crearlos, lo único que se obtiene es la repetición del mismo anhelo, esto se denomina en la actualidad “homogeneización humana”, una manera de diluir las diferencias en las prácticas, sentimientos y rasgos culturales¹⁴⁶. Y qué puede quedarle a un hombre que se le ha privado de toda cuestión cultural, de su individualidad e incluso de su habla, sólo despojos, una máquina humana.

¹⁴⁶ Emma León Vega, (2005). *Sentido ajeno: competencias ontológicas y otredad*. México: Anthropos. Pág. 17.

José 099 tiene la oportunidad de remover el casco de Elva 875, ella se reconoce: “Se miraba el cuerpo desnudo y las llagas en los brazos, sus miembros deformes, las manos nudosas”¹⁴⁷, o, mejor dicho, contempla un cuerpo demacrado, muy diferente al proporcionado por el espacio “virtual” Lo grotesco de la ciudad ha invadido también el cuerpo. Por eso ambos personajes prefieren aislarse en sus sueños. La apariencia de ambos refleja su “realidad”: “Era fea. Sin dientes”¹⁴⁸. El cuerpo, la mente, los sueños, todo lo que conformaba a un individuo se torna en pedazos, quedan solamente miserias, lo mínimo para continuar, los llamados “therbligs”: “Movimientos Mínimos Necesarios para efectuar un trabajo consumiendo el menor tiempo posible con la mayor eficacia”.¹⁴⁹ Por ello les retiran la dentadura y les instalan un aparato para introducir los nutrientes necesarios. Todo es en favor de la eficacia, de evitar cualquier tipo de distracción y cumplir con la voluntad de “La Compañía”.

De este cuento se concluye que se hace una crítica al capitalismo, especialmente a la parte del trabajo, el cual se puede observar como un nuevo tipo de esclavitud, donde el individuo se asemeja cada vez más a una máquina. Además del uso de las tecnologías para fines materiales, también se pone en tela de juicio la parte crítica del hombre, quien encuentra dificultad en aceptar la realidad, por lo tanto, se fuga mediante la fantasía. Si bien existe la inquietud, o lo que se conoce en el cuento como pesadilla, es preferible la supuesta felicidad, completamente artificial. La voluntad del hombre está completamente en manos de una empresa, la cual,

¹⁴⁷ Zárata, *op cit.* Pág. 14.

¹⁴⁸ *Ibidem*, Pág. 15.

¹⁴⁹ *Ibidem*.

como sustituto de los estados-naciones, toma para sí el control de los ciudadanos, mas su único interés es el propio. Se verá en los siguientes textos cómo estas temáticas se repiten, pero especialmente en el capítulo tercero.

Como es posible advertir, mediante este cuento llegan a notarse las características del *cyberpunk* en sus inicios, las cuales se desarrollarán en los textos que le preceden cronológicamente, se trata de una obra que aborda una distopía gobernada por una empresa, quien se vale de la tecnología para someter a los trabajadores. En este sentido, usualmente la narrativa *cyberpunk* evita las figuras sometidas a un sistema, como la de un obrero, y opta por personajes de los barrios bajos, por ejemplo, el *hacker*. José 099 pudiera ser una primitiva versión del *hacker*, puesto que la mayor parte del relato pretende escapar del sistema de la fábrica, si bien no le es posible librarse de la esclavitud de la fábrica, su intento por unirse a los Hombres Paria es la actitud contestataria de la cual se nutre esta literatura.

También pertenece a esta estética el aspecto del ciberespacio, otro concepto que evolucionó en los textos, en “Análogos y therbligs” se presentan los inicios del espacio en la red, en la cual se puede alterar la identidad, o para el caso de José y Elva, adquirir una. El mundo “virtual” es una réplica mejorada de la realidad y la comunicación con el otro no se establece, similar a cómo el internet se conformó.

Algo de lo cual carece es la iluminación a base de neón, clásica de la estética *cyberpunk*, no obstante, es en este elemento que sucede la ruptura con la literatura anglosajona y japonesa, puesto que, al igual que los relatos posteriores,

se omiten, se evocan escasamente o están completamente ausentes. En el cuento sucede lo contrario, en lugar de estos colores brillantes se proponen luces mortecinas y ambientes más sórdidos.

2.2 La angustia de la inmortalidad y la añoranza de la otredad en “La red” de Isidro Ávila

Un problema significativo con los avances de la ciencia es la prolongación de la vida. Justamente se habla de esto como un problema debido al conflicto expuesto en el cuento “La red”, en el que el tedio de la vida y la soledad impulsan decisiones destructivas. La historia expone claramente cómo en un mundo tecnologizado y de mayor eficiencia en las comunicaciones se puede estar incomunicado. El cuento está dividido en ocho partes. En los primeros dos fragmentos se muestra un juego de voces narrativas, un intercambio entre una voz masculina, en primera instancia y desde una perspectiva femenina en la segunda. Posteriormente, se establece una dinámica donde las voces se intercalan, hasta combinarse en un apartado. Sólo se permite la aparición de una grabación, la cual establece la existencia de un “tercer estado mental”, la cual funciona como una tercera voz narrativa dentro del relato. La numeración y los títulos de estas partes aparecerán conforme se analicen por separado.

El primero apartado, “I. EN MÍ MISMO”¹⁵⁰, se narra desde la perspectiva de Adeus Anceps. Dicho personaje disfruta de un salón brumoso donde hay mucha música y feromonas esparcidas: “Delicadas notas salían de los cuellos dobles de dos

¹⁵⁰ Isidro Ávila, *op.cit.*

ebeufs acostados, hundidos en una alberca de gel azul”¹⁵¹. No se explica qué tipo de creaturas sean los “ebeufs”, y no hay ningún comentario adicional a estas figuras, lo cual da indicios de seres de otro planeta o creaciones del ciberespacio, o la red como se le denomina en el cuento; tampoco se explica si se ha encontrado vida en otros planetas, por lo tanto, la posibilidad de que los primeros hechos se desarrollen en la red es bastante plausible.

En este primer espacio narrado los sentidos se deleitan, la gente habla en voz baja, en murmullos, para no interrumpir la naturaleza del salón, para no interferir en el ambiente creado; permanecer ahí es dejarse llevar por el placer, el hedonismo. Adeus explica que el sonido de los “ebeufs”, escuchado más de media hora, puede afectar los nervios. El aroma era enloquecedor. Todo el ambiente obnubila la razón, impera la parte de lo sensorial. Fundamentalmente se experimenta una vida doble en un lugar inexistente físicamente, pues su estructura está diseñada de tal forma que sea difícil desapegarse de esta fantasía. Adeus describe con mucha intensidad esta escena, sin embargo, decide no quedarse y buscar conectarse a lo que él “La Red”, es decir, otro servidor, el cual se ubica en un espacio diferente, pero compartiendo la misma naturaleza virtual, sin precisar si cambia de un estado a otro.

“La Red”, o ciberespacio, se pretende explicar como:

Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad

¹⁵¹ *Ibidem*, Pág. 137.

inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja¹⁵².

En efecto, la primera novela *cyberpunk* describe, mas no define, lo que en su narrativa se considera un ciberespacio, no obstante, con el tiempo se ha configurado la idea, transformando en cada diferente narración un espacio virtual diferente. Prevalece, a pesar de lo anterior, la característica del “no-espacio”, el cual es poblado a través de la información, por lo tanto, se trata de un espacio manipulable, al cual se le proporciona cierta estructura. El “no-espacio” de “La red” parece semejarse a la realidad, de otra manera no existiría la confusión de ambos. Si se pretende basar la decisión de la realidad en el hecho de los “ebeufs” o de los diferentes elementos de ciencia ficción, entonces sería equívoca la apreciación, puesto que no necesariamente es un reflejo del presente, o siquiera de esta realidad, sino modos de narrarla¹⁵³. Del mismo modo, el ciberespacio es interpretado o descrito de forma diversa, por lo tanto, existe cierto grado de dificultad en determinar si en el cuento se trata de la realidad o “La Red”.

Como narrador, Adeus construye el *tempo*¹⁵⁴ de su relato similar al espacio en el cual se encuentra, es decir, las palabras usadas y la manera en cómo describe el salón evocan una narración lenta, incluso hasta delicada: “Las feromonas en el salón me invadían con su olor”¹⁵⁵ o “Mis pies se deslizaban por el piso negro;

¹⁵² William Gibson, *op. cit.* Págs. 69-70.

¹⁵³ Fernando Ángel Moreno, *op. cit.* Pág. 73.

¹⁵⁴ Luz Aurora Pimentel, *op. cit.* Pág. 103.

¹⁵⁵ Isidro Ávila, *op. cit.* Pág. 138.

busqué con la mirada y logré atisbar el servidor”¹⁵⁶. Percibe su derredor casi como una suspensión del tiempo, donde el resto de quienes ocupan ese espacio, si llegaran a moverse, sería lento y entre murmullos. Hasta ese momento Adeus ha vivido de esa manera un largo tiempo, por lo mismo narra los acontecimientos de acuerdo con su individualidad.

La ambigüedad presentada entre un espacio u otro (realidad y virtualidad), donde se logra vislumbrar una virtualidad que lo domina todo, es un recurso que deja un final abierto a la interpretación del lector. Parece, por lo expuesto por el narrador, que él tiene la libertad de moverse de un espacio a otro casi de forma etérea y esto solo es posible a través del ciberespacio. No obstante, continúa la incertidumbre acerca de si realmente tiene esa independencia o sólo se encuentra cambiando de un sitio a otro al interior de lo que él denomina “La Red”. Esto se muestra con más claridad al final del primer apartado, pues se pone en duda la certeza del lugar en el que se encuentra: “Quizá me encontraba en la red. Quizá”¹⁵⁷.

Como explicábamos en párrafos anteriores, todos los sentidos de Adeus son reclamados por un estímulo en ambas habitaciones donde se encontraba: el oído a través la música y el murmullo de los asistentes; el olfato mediante las feromonas y la fragancia del lugar; la vista con los “ebeufs” acostados en una alberca azul, el humo, “simulaciones y paisajes fractales”¹⁵⁸; gusto por medio de

¹⁵⁶ *Ibidem.*

¹⁵⁷ *Ibidem.*

¹⁵⁸ *Ibidem.*

carne y dátiles de imitación; y el tacto (aunque en este caso no se puntualiza la sensación al tocar el objeto, se deduce por el hecho de nombrarlos mediante palabras que solamente a través de este sentido se podrían mencionar): gel azul, humo, y la comida. El cuento muestra cómo todos los sentidos son utilizados, por lo mismo es probable quedar atrapado en “La Red” al convencer al cerebro de que se trata de algo real, a esto se refería Philip K. Dick con inmersión total¹⁵⁹.

Cuestionar la realidad física significa cuestionar la propia percepción. Los sentidos pueden engañar dentro de una virtualidad tan apremiante. Aquello que pretende sujetar al personaje a la realidad física puede resultar falaz, dado que la única manera de dar cuenta de ello es a través de los sentidos. Si bien es posible, voluntariamente, analizar la situación para determinar si es la realidad física, cuando todos los receptores sensoriales se encuentran atentos a estímulos intensos, resulta quimérico realizar dicho razonamiento. En caso de lograr hacerlo, como pretende Adeus, no hay certezas que avalen que una realidad sea falsa o verdadera. Se vuelve un mayor reto cuando se habla del ciberespacio como una alucinación consensuada¹⁶⁰, ya que esta puede haberse convertido en un refugio del cual no se desea salir. A pesar de este consenso, los habitantes no construyen una comunidad.

Conforme a esa captación se forma un mundo, pues el cerebro se encarga de darle sentido a lo percibido, de integrarlo. Es decir, Adeus ha perdido la capacidad

¹⁵⁹ Israel Alatorre Cuevas, (2006). “Neuromante: el futuro que llegó” en *Tramas* No.25. México: UAM-X. Págs. 41-70.

¹⁶⁰ Dani Cavallaro, *op cit.* Pág. 212.

de diferenciación entre el mundo real y el mundo de la “Red” por la familiarización con este último, lo que en la historia se denomina como “Síndrome de realidades”. Adeus llega a reconocer la adicción que puede causar una habitación donde los sentidos se ensombrecen debido a lo placentero del ambiente, sin embargo, omite el rasgo de habituarse a un contexto, el cual no se cuestiona, por el contrario, se desarrollan las actividades comunes, por ser representaciones colectivas¹⁶¹. Adeus continúa en un estado de cierto idilio, o acaso desinterés.

Durante su estancia en este espacio Adeus explica el tipo de lenguas que se hablan: el *n-plax* y una mezcla de inglés, español, chino, quechua y ruso. El *n-plax* es un lenguaje vertical, no explica en detalle su funcionamiento, sin embargo, si se piensa en el tipo de comunicación vertical, esta se refiere a la jerarquía, de inferior a superior y viceversa. Se pudiera decir que es el lenguaje culto, mientras la mezcla abarca una considerable porción de la humanidad, lo cual lo convertiría en el lenguaje vulgar o del pueblo.

De ahí la división y el nombre de los capítulos, pues el segundo es narrado desde la perspectiva de la chica Fläu Eryego, al principio se traza una diferencia determinante entre el uno mismo y el tú. Esta diferencia de clase social hecha por Adeus es intrascendente, una pretensión de la clase superior. Inclusive, Adeus recuerda su infancia: “cuando aprendía la mezcla en multimedios

¹⁶¹ Dani Cavallaro, *op. cit.* Pág. 12.

contrabandeados desde Opción-Terrestre-I".¹⁶² La infancia no reconoce esta diferencia de clases, se trata de una cuestión aprendida.

El otro, para Fläu, es la razón de "la crisis económica, la alienación y la muerte de un número indefinido de usuarios por inanición".¹⁶³ A pesar del desprecio de Adeus por una clase menor y el de Fläu por el enemigo coinciden en la imagen del otro: "a veces es un personaje peligroso, otras es motivo de una atracción misteriosa".¹⁶⁴ Pareciera que entra más distancia se ponga el uno del otro la repulsión es proporcional al deseo. Fläu es de las "colonias espaciales" y Adeus de la "Opción-terrestre-I", por el nombre entendemos que la colonia depende de su colonizador, lo cual es confirmado por la historia de Fläu, mientras Adeus pareciera poder decidir sobre su destino, o, mejor dicho, optar por la Tierra I o II. Conforme nos detengamos en cada apartado del cuento podremos ahondar en lo propuesto en estas líneas.

El apartado "II Tú" tiene como narrador a Fläu Eryego. A través de ella obtenemos información acerca del mundo en el cual se encuentran. Por principio, su atención está centrada en la apariencia física de Adeus, da la impresión de un sicario profesional al encontrar su objetivo. Dicho objetivo es descrito de la siguiente manera: "joven, 1.86 mts. de estatura, 77 kgs de peso, 203 años de edad, tez morena, tintura intravenosa cosmética de color aqua, ojos grises, calvo a excepción de un mechón de pelo del lado izquierdo del rostro simulando una

¹⁶² Isidro Ávila, *op.cit.* Pág. 138.

¹⁶³ *Ibidem*, Pág. 139.

¹⁶⁴ Gabriel Weisz, (2015). *Tinta del exotismo: Literatura de la otredad*. México: Fondo de Cultura Económica. Pág. 2.

coralillo” (sic) ¹⁶⁵. Fläu provee al lector de mayor información objetiva, en cambio el punto de vista de Adeus se encuentra condicionado por lo que Fläu conoce por “Síndrome de Realidades”, del cual se habló anteriormente.

Con base en el aspecto descrito por Fläu se pueden afirmar algunas cuestiones que lo situarían contexto futurista. En primer lugar, llama la atención el adjetivo “joven” seguido por la información de que su edad es de 203 años. Si la narradora no se detiene a explicar la razón por la cual la imagen de juventud y una avanzada edad no entran en conflicto, esto es debido a la manipulación de genes, en la cual Adeus trabajó anteriormente. La sociedad en la cual se desarrolla ha encontrado la manera de perpetuarse sin envejecer, sin embargo, no se explica si tal atributo únicamente es accesible para el resto de la población o se trata de un privilegio para personas con cierto grado social superior. En otras ocasiones se menciona en la literatura de ciencia ficción el monopolio de los grandes inventos, como es el caso de la inmortalidad, en manos de los poderosos; en una serie de historias reunidas bajo el nombre *Altered Carbon* (2002) de Richard K. Morgan este suceso es posible a través de la transferencia de conciencias a otros cuerpos. Este tipo de relatos junto con “La red” exhiben a la ciencia y sus inventos como instrumentos serviles de los ricos, y mecanismos de control de los pobres.

Dicha búsqueda, llamada coloquialmente *de la eterna juventud*, es una de las interrogantes más antiguas y preponderantes a lo largo de la historia del hombre, y esta se encuentra ligada totalmente a lo corporal, pues se trata del: “Lugar de la

¹⁶⁵ Isidro Ávila, *op cit.* Pág 138.

precariedad, de la muerte, del envejecimiento; es lo que hay que combatir en primer término”¹⁶⁶. No se considera estético, o simplemente funcional, el prolongar la vida con un cuerpo que continúa en descomposición. El dominio de esta interrogante es logrado en este cuento; se ha puesto fin a dicho cuestionamiento, pero no parece traer dicha a quien lo ostenta.

Le Breton afirma que: “sólo habrá «liberación del cuerpo» cuando haya desaparecido la preocupación por el cuerpo”¹⁶⁷. Entendiendo al cuerpo en el sentido que se presentó en el párrafo anterior, es decir, como espacio en constante decadencia, además de ser vulnerable a enfermedades (físicas o mentales), o deformaciones. Para Le Breton, un cuerpo libre es aquel que es joven, hermoso y sin problemas físicos. Ciertamente una de las acepciones acerca de la liberación del cuerpo ve a este mismo como cárcel, un espacio limitado y circunscrito al perímetro de la piel. Superar, o mejor dicho, detener el proceso de corrupción de la carne, es un signo para la humanidad de trascendencia, acercándolo cada vez más a la imagen de un dios.

Sin embargo, en “La red”, se establece a través de su construcción narrativa una posición en desacorde con Le Breton, puesto que se pone de manifiesto a través del comportamiento de Adeus, en su indiferencia y ansiedad por ser destrozado: “Morir, eso ya no importa ahora. O tal vez sólo para comprobar dónde estoy, la sensación de vejez acosa y constantemente debo renovar mi capacidad de

¹⁶⁶ David Le Breton, (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión. Pág. 11.

¹⁶⁷ *Ibidem*, Págs. 9-10.

experimentar lo viejo con igual pasión a falta de algo nuevo”¹⁶⁸. Así como en el evidente rencor hacia la maquinaria gubernamental y capitalista, y sus creadores: “La red es eterna, durará por siempre, no importa cuántos regeneradores nucleicos de DNA alarguen mi vida, cuánta comida real tenga, si mi exoesqueleto protege mi cuerpo absorbiendo la radiación del agujero de ozono, o si rezo”¹⁶⁹. La eterna juventud no concede la codiciada liberación del cuerpo, si bien es cierto que el problema (en el sentido de investigación) acerca de la condición biológica de envejecimiento está resuelta, el entusiasmo no parece formar parte en este tiempo narrativo. Probablemente al principio sí existía tal sentimiento, pues lo presentado en el cuento no es acerca de un avance científico cualquiera, pero, en palabras del personaje principal, la novedad pasa y toda sensación de vitalidad abandona el cuerpo.

Continuando en la línea de la apariencia de Adeus, algunos rasgos están ligados hacia lo artístico: la tintura en las venas y el color de ojos, dan indicios de una modificación del cuerpo por alguna cuestión estética, y justamente para conservar ese aspecto juvenil. Además, quizá, de buscar parecer menos humano, acercarse en cambio a algo más etéreo, lejos de lo terrenal. Más allá de fijar el significado del cuerpo como espacio donde el tiempo se encarga de modificarlo de acuerdo con lo establecido biológicamente, también encuentra una conexión al arte, donde el cuerpo es también objeto de expresión, es “la reinención de lo humano a través de la carne y su manipulación escrita, evidenciando el soporte físico sobre

¹⁶⁸ Isidro Ávila, *op cit.* Pág. 139.

¹⁶⁹ *Ibídem.*

la mente inmaterial”¹⁷⁰. La manera en la cual se establece una marca de dominio, aun si la intervención es minúscula, de otra forma poco quedaría del hombre, volviéndose una máquina al estilo Robocop. Si bien el hombre sueña con ser longevo a través de la tecnología, Andrew, el robot de *El hombre bicentenario* (1976) de Isaac Asimov, ansía, como Adeus, ser libre, ser más humano, y esta condición, de acuerdo con ellos, es a través de la muerte.

Toda modificación corporal conlleva intrínsecamente un mensaje. Adeus dice de sí mismo “Soy un concepto imaginado, un recuerdo en el tiempo, un tratado secreto acerca de un hecho que nos concierne”¹⁷¹. De este modo él comunica a través de su cuerpo algo más que simple estética, la imagen física va más allá de un placer meramente personal: “Como actores sociales, estamos condenados a «aparecernos» a los demás [...] y la esfera de la apariencia se nos presenta compleja”¹⁷². Su apariencia exhibe los grandes avances tecnológicos, es la encarnación de lo que se imaginaba continuaba en la evolución del hombre. Adeus no solamente se constituye en producto de la historia, además, unificando los años de vida y su imagen física, se vuelve él mismo la personificación de la historia, del paso del tiempo, o, mejor dicho, del tiempo contenido. Esta apreciación es meramente superficial y con base en la apariencia física, es decir se valora con base en lo externo, ya que por dentro se conoce su disociación con la realidad, así como sus conflictos internos.

¹⁷⁰ Teresa Aguilar García, (2008). “Cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo”. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*. Vol. 17, no. 1. Pág. 8.

¹⁷¹ Isidro Ávila, *op Cit*. Pág 140.

¹⁷² Ana Belén Rojo Ojados, (2017). *Modificaciones corporales extremas: Una aproximación sociológica al fenómeno de las modificaciones corporales extremas*. Asociación Cultural y Científica Iberoamérica: España. Pág. 183.

Lo cierto es que la corporeidad se percibe de manera diferente, ya no es indivisible a la persona, ni es posible decir que tal cuerpo es tal persona. En la modernidad: “Implica la ruptura del sujeto con los otros (una estructura social de tipo individualista), [...] consigo mismo (poseer un cuerpo más que ser un cuerpo)”¹⁷³. Un sujeto escindido de sí mismo, por consiguiente, está escindido de los demás. Idealmente, la red debería ser un espacio de intercambio¹⁷⁴, mas se torna en un lugar de placer no compartido, incluso se puede hablar de un tipo de onanismo. Si el cuerpo está disociado en la realidad, recomponerlo en la red simplifica su función y preserva lo meramente sensorial, lo cual está más ligado a lo instintivo que a la razón. Este aspecto, en una comunidad, no forman ningún lazo afectivo o relacional, sino para preservar al individuo.

En “III. Somos” la distancia comienza a acortarse, hay un reconocimiento por parte de ambos: “eres y seré...las palabras que nos marcan, el deseo secreto y colectivo...ereseré...los murmullos de la gente” (sic).¹⁷⁵ La confrontación entre ambos es también un tipo de unión. El estado en el cual se percibe su reunión es un tipo de alucinación por parte de Adeus. Esto se infiere por el capítulo “V. Hecho remoto”, donde se explica un tercer estado, aquél que va más allá de la realidad de la red y la realidad aparente. El cuestionamiento de la realidad es quizá también el hilo que une la separación de una entidad con otra, de ahí que también se vuelva para Adeus una división que ya no puede, o no quiere distinguir.

¹⁷³ David Le Breton. *op cit.* Pág. 8.

¹⁷⁴ Dani Cavallaro, *op cit.* Pág. 34.

¹⁷⁵ *Ibidem*, Pág. 140.

El cuerpo en la modernidad, según Le Breton, marca con mayor vehemencia la individualidad del sujeto quien se repliega en sí mismo, a diferencia de algunas comunidades, las cuales se identifican mediante señales visibles en el cuerpo¹⁷⁶. Sin olvidar la particularidad de pertenencia del hombre con la sociedad, la tendencia generalizada es, irónicamente, la individualidad, el sujeto único y diferente al resto. Esta característica resulta en una paradoja: el hombre se concibe y pretende constituirse como singularidad, pero se angustia al encontrarse solitario, no perteneciente a *otro*.

La pretensión de relacionarse con el otro funcionaría de forma eficaz y al instante, si se cumpliera la condición de un intercambio significativo entre los participantes, puesto que los cuerpos virtuales: "*become nets in their own right, for in cruising cyberspace we are physically involved with oceans of data and images that impact directly on our sensorium*"¹⁷⁷ [se convierten en redes por sus propios medios, pues al incursionar en el ciberespacio estamos físicamente envueltos en océanos de datos e imágenes que impactan directamente en la parte sensorial]. Sin embargo, en la realidad (física o virtual) del cuento, a pesar de contar con una mezcla de lenguajes, de máquinas y humanos, de espacios diversos, nada logra compenetrarse del todo. Los datos son meramente una abstracción de la complejidad del ser humano, el intercambio de estos proporciona un resultado insatisfactorio, ni el mundo físico ni el virtual pueden lograr colmar el anhelo de ser

¹⁷⁶ David Le Breton, *op.cit.* Pág. 23.

¹⁷⁷ Dani Cavallaro, *op cit.* Pág. 29.

con el otro. Adeus sublima su aspiración de comunión con el otro a través de una cacería.

En el resto de los capítulos se desarrolla esta persecución, Adeus se encuentra a merced de su perseguidora, Eryego. El deseo de ambos es una pulsión de muerte con carga erótica: “El final se acercaba como un sucio deseo; ella golpeó mi cuerpo y dio dos zarpazos. Mis ojos la veían o la soñaban, corri”¹⁷⁸. Georges Bataille lo afirma que esto no sucede en la actualidad, más bien corresponde a las sociedades arcaicas. No obstante, hemos expuesto en párrafos anteriores que en este cuento se priorizan los sentidos y las pulsiones, por lo tanto, se encuentra más cerca de lo primitivo, en este caso se puede afirmar, pues, que: “los objetos sexuales son ocasión para una continua alternancia entre repulsión y atracción”¹⁷⁹. Aunado a esto, la caza de Eryego sobre Adeus le quita su condición de hombre para animalizarlo. Así como el texto se vuelve caótico en este momento culmen de las persecuciones, así mismo las identidades, ya de por sí desvanecidas, se pierden en este acto erótico y mortal.

La mezcla, ciertamente erótica entre la persecución y el estar conectados a una misma red, es debilitada por la introducción de un holograma comercial de una bebida gaseosa. El patetismo de esta imagen recuerda que la épica persecución y muerte de ambos no está relacionada con lo heroico, por el contrario, son muertes insulsas, al igual que la que encuentra Adeus en el conector del módulo al que llega: “Los ojos del hombre estaban en blanco, observé que no tenía cejas y supe

¹⁷⁸ Isidro Ávila, *op cit.* Pág, 145.

¹⁷⁹ Georges Bataille, (1997). *El erotismo*. Tusquets: Barcelona. Pág. 52.

que moriría dentro de poco”¹⁸⁰. Si durante la caza se mostraba la transgresión de los cuerpos, lo erótico junto con la muerte, alcanzando mediante el acto el estatus de estético, en este episodio lo degrada por completo.

El cuento se sitúa la mayor parte del tiempo desde la perspectiva de Adeus, imponiendo una especie de hastío respecto del mundo. La imagen del mundo real y el de la red se encuentra distorsionada en su mente, se han fundido en una sola, es de ahí donde se puede hablar del “tercer estado” mencionado en el quinto apartado. La fusión de estos se puede visualizar gráficamente con el uso de los paréntesis: “(Con ella más allá de la adecuación entre la realidad y el intelecto...)”.¹⁸¹ Estas marcas y el monólogo que lleva dentro exponen el estado de la mente de Adeus, donde las feromonas del lugar han creado sentimientos artificiales, los cuales reconocerá más adelante. Lo que se funde en Adeus es el sentimiento de placer al morir, así como la adrenalina del escape.

En el “tercer estado” se percibe la disolución de las dualidades yo / tú, hombre / mujer. Si bien Teresa Aguilar García menciona lo obsoleto de esta separación binaria, puesto que:

La persistencia del modelo dualista de sujeto tiene su base en la consideración de la omnipotencia de la conciencia sobre un cuerpo pensado exclusivamente como soporte de aquélla, y los modelos del ciber mundo que hacen abstracción de la conciencia física o la idea de una percepción no corporalizada¹⁸².

¹⁸⁰ *Ibidem*, Pág 143.

¹⁸¹ *Ibidem*, Pág 145.

¹⁸² Teresa Aguilar García, *op. cit.* Pág. 8.

Su referencia es fundamentada en la actividad artística escénica, en la cual un cuerpo remoto es manipulado a distancia, o varios artistas conjugan las partes de su cuerpo para formar uno solo, por mencionar unos cuantos. Sin embargo, Aguilar García no considera que el espectador desconoce quiénes realizan la escenificación, sea varón o mujer, un colectivo o un sujeto.

Ni al gobierno ni a las empresas les interesa el desarrollo de las personas, de los lazos afectivos o cualquier otra relación interpersonal. Es posible hablar de una violencia pasiva, en la cual se conoce el riesgo de la red, pues: “si el usuario no abandona la red puede morir de inanición”¹⁸³, y continuar promoviendo esta actividad implica alentar este tipo de comportamiento suicida. Por otro lado, los usuarios ejercen la violencia sobre ellos mismos al continuar arriesgando su vida, sea por la muerte o la pérdida de la diferenciación de lo virtual con la realidad.

Como se ha mostrado a lo largo de este análisis, Adeus no exhibe su hastío por la prolongación de su vida, no obstante, es evidente el deseo de destrucción. Él, como: “Algunos cibernautas aborrecen su cuerpo y retornan a un misticismo maquínico que identifica el cuerpo como la cárcel del espíritu, lugar abyecto que los ancla en una realidad terrenal de la que abominan, prefiriendo navegar en un mar de silicio evanescente”¹⁸⁴. La opción por la realidad virtual deslinda al sujeto de su corporeidad y conserva una parte inmaterial, mas no es posible permanecer eternamente en dicho estado, para el usuario solo quedan dos alternativas: morir o

¹⁸³ Isidro Ávila, *op. cit.*, Pág. 139.

¹⁸⁴ Teresa Aguilar García, *op cit.* Pág. 8.

pasar de la realidad a la virtualidad constantemente. Aunque existe la posibilidad del “tercer estado”.

El apartado final nos muestra lo que quizá es en realidad el “tercer estado”: “modelaré un nuevo mundo, no mejor, no más real, simplemente mío, anulando la distancia mental, y nada importará”¹⁸⁵. Una realidad construida en la mente es la única moldeable, como Adeus lo demuestra en sus últimos momentos de vida. Eryego es la contra parte de Adeus, mostrando la violencia que el sueño por la construcción de ese mundo virtual ideal ha realizado en las periferias menos afortunadas. Ninguno se encuentra completamente satisfecho ni en la realidad ni en la red, pero Adeus logra asomarse a lo que pudiera ser lo ideal: un mundo propio, creado a base de imágenes ajenas y sentimientos artificiales, pero del cual se adueña.

El ciberespacio es un elemento fundamental en el *cyberpunk* y justamente en este cuento detona la constante problemática entre realidad y virtualidad, sin olvidar la característica de las ciudades que en este caso llegan a ser megalópolis. Los exoesqueletos funcionan a manera de partes prostéticas, detonando una segunda cuestión propuesta desde el *cyberpunk* acerca de las modificaciones corporales, la posibilidad de la longevidad. Evidentemente ninguno de los otros cuentos explora esta parte de los *cyborg*, no obstante, es otra forma de presentar la pugna entre máquina y hombre, así como la rebeldía frente a un mundo tecnologizado que ha abandonado su humanidad.

¹⁸⁵ Isidro Ávila, *op cit.*, Pág. 8.

2.3 Adrenalina y nostalgia en “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” de Gerardo Horacio Porcayo

Esta narración se centra en el pasado del personaje principal, el cual carece de nombre, este cuenta cómo se ha transformado la vida en Monterrey en el territorio de las drogas, pero más específicamente, la droga virtual: *El sueño eléctrico*. El relato metadieético es contado desde la perspectiva del personaje principal, es decir, una focalización interna fija¹⁸⁶. Quienes se encuentran como receptores son los personajes en el bar: el cantinero, “el retro”, una chica que apoda como “mapache” y cuatro sujetos más. Todos ellos escuchan la historia muy a su pesar y con cierta hostilidad: “El retro me mira con pesadez, casi con ostentación”¹⁸⁷. De este grupo de personas no se puede decir que se conforma una sociedad, aunque su “trabajo” los relacione por abarcar el mismo mercado, puesto que la base de toda sociedad se fundamenta en la aceptación de los sujetos, y más delante de la solidaridad entre ellos¹⁸⁸, por supuesto es más complejo el proceso, no obstante, se puede hablar de algunas generalidades.

A diferencia de ciertas narraciones las cuales se desarrollan en ambientes precarios y acaso violentos, donde un grupo de personas se reúnen voluntariamente (e incluso por necesidad) para intercambiar historias, en este relato es más bien de manera forzada por el tipo de personajes, relacionados con el bajo mundo de las drogas. Inclusive, en la narrativa *cyberpunk*, la historia se

¹⁸⁶ Luz Aurora Pimentel, *op cit.*

¹⁸⁷ Gerardo Horacio Porcayo, *op. cit.* Pág. 6.

¹⁸⁸ Josetxo Beriain, (1996). *La integración en las sociedades modernas*. Barcelona: Anthropos. Pág. 19-20.

desarrolla en el exterior, en la ciudad, y por supuesto el mundo virtual¹⁸⁹, mas la estrechez del bar dan cuenta del agobiante mundo que el narrador experimenta en su presente.

Debido al tipo de negocios que se llevan a cabo en el bar, es decir el espacio narrativo donde se desarrolla la diégesis, no es de asombro el deseo de expulsar al personaje principal. El bar funciona como punto de reunión para intercambio de mercancía ilegal, en específico de sustancias estupefacientes. La llegada de “el viejo”, el personaje principal al cual se dirigen de forma despectiva con este seudónimo, no es deseable, al contrario, se vuelve un personaje incómodo: “-Van a acabar por partirme el hocico -me advierte y la conmiseración se le sale por los ojos, le brota como pus añeja”¹⁹⁰ El ambiente sombrío junto con el signo de ser el punto de reunión de negocios ilícitos, condensa sentimientos de recelo, desconfianza y temor.

A pesar de ser un espacio de tensiones, para el protagonista, y quizá para el resto de los personajes quienes escuchan el relato, es un lugar de refugio: “-Lo sé - respondo, abandonando la barra, dejando atrás el cobijo”¹⁹¹. La violencia de las calles está al acecho, los perseguidores son parte de la policía, otros vendedores y compradores. El bar hospeda la potencia de la violencia, mientras en el exterior se transforma en una áspera realidad.

¹⁸⁹ Dani Cavallaro. *op cit.*, Pág. 133.

¹⁹⁰ Gerardo Horacio Porcayo, *op cit.* Pág. 7.

¹⁹¹ *Ibidem*, Pág. 11.

El narrador, con cierto tono melancólico, refiere al pasado para explicar cómo además de la persecución de quienes están involucrados en algún acto delictivo, en la realidad, en el presente, en la diégesis, sufren persecución virtual: “Ahora cazan programas adictivos, laberínticos sueños de crimen y sexo prohibido, blasfemias reiterativas en un planeta en que día a día rige más un Dios cibernético, desde su cielo de silicio más allá de las estrellas” ¹⁹². En la metadiégesis, la historia contada por el personaje principal, se enumeran una serie de narcóticos, los cuales comienzan por los físicos y termina por mencionar las “cajas de placer”. Las drogas, en el relato, también se llegan a virtualizar.

En el *cyberpunk* la cuestión de las drogas es un tema común, por no decir obligatorio, puesto que se relaciona con el movimiento contracultural punk, del cual parte la estética *cyberpunk*. No obstante, el tema de los narcóticos no es exclusivo para estas narraciones, en la ciencia ficción las drogas son elementos recreativos, facilitadores de la apertura de la percepción, como en *Dune* de Frank Herbert (1965); o funcionan para el control social, tal es el caso de *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley, y de un uso menos satisfactorio para la población *La fe de nuestros padres* (1967) de Philip K. Dick, como es usual, Dick ahonda en el tópico de las alucinaciones, así como su cuestionamiento de la realidad (o realidades)

Respecto a ellas en su relación al *cyberpunk*, Dani Cavallaro menciona que:

¹⁹² *Ibidem*, Pág. 7.

It is in its treatment of the theme of addiction that cyberpunk exhibits one of its most explicitly 'punk' dimensions. On one level, cyberpunk's junkies are utterly nonchalant about their dependence on an unimaginably broad range of illegal substances. Drug consumption is just a game, as monotonous and ultimately meaningless as any other activity on which their directionless society hinges. At the same time, however, there are indications that the consumption of drugs is the age-old way of anaesthetizing troubling emotions and memories¹⁹³.

[Es en su tratamiento del tema de la adicción que el *cyberpunk* exhibe una de sus dimensiones más explícitamente "punk". En un nivel, los drogadictos del *cyberpunk* son absolutamente indiferentes acerca de su dependencia acerca de una gama inimaginablemente amplia de sustancias ilegales. El consumo de drogas es solo un juego, tan monótono y en última instancia sin sentido como cualquier otra actividad en la que su sociedad sin dirección depende. Sin embargo, al mismo tiempo, hay indicios de que el consumo de drogas es la forma antigua de anestesiarse emociones y recuerdos perturbadores].

En el texto se pone en evidencia la dependencia a los psicotrópicos, y se enfatiza la lista de sustancias consumidas. El narrador menciona que él y su grupo las habían probado todas, y de acuerdo con la cita anterior se entiende como una cuestión lúdica, y es de esperarse que también les sirva de paliativo, por la manera que el personaje principal inicia el relato. Sumado a esto, la pertenencia a un grupo de corte punk implica una relación estrecha con el consumo de drogas: primero, porque está en la naturaleza del movimiento contraponerse a la norma social, la cual implica la abstención de drogas ilegales; y segundo, para formar parte de este grupo urbano.

¹⁹³ Dani Cavallaro, *op cit.* Pág. 23.

El estatus en este segmento de la sociedad se adquiere de acuerdo con la “tecnología, electricidad y conductores metidos hasta el fondo de tu cerebro”¹⁹⁴. Al principio la adquisición de las drogas virtuales les pertenecía a los jóvenes con suficiente poder adquisitivo, sin embargo, no es este el estatus al que se refiere, sino que, en un ambiente como es el de las drogas, quien pueda conseguirlas obtiene el respeto de sus allegados. Por otro lado, se encuentran aquellos que tienen la suficiente resistencia para no perderse en “el viaje”. Una constante en estos personajes es la pulsión de muerte, el deseo en común de destrucción, de precipitarse al abismo, pero detenerse en la orilla, previo al inminente salto.

Respecto a la cuestión lúdica, la persecución por parte de las autoridades también forma parte de este juego, especialmente cuando: “El individuo moderno se caracteriza por ser «*observado*»”¹⁹⁵. El espíritu punk se alimenta de la idea de la caza, se pudiera decir que también se vuelve una actividad adictiva. A diferencia de sus perseguidores, quienes realizan una labor, puesto que: “El trabajo exige una conducta razonable, en la que no se admiten los impulsos tumultuosos que se liberan en la fiesta o, más generalmente, en el juego”¹⁹⁶. El grupo del narrador es completamente opuesto, sus actos delictivos no están ligados al trabajo, además de dejarse llevar por todos los impulsos deseados. Para ellos no existe ningún tipo de control al cual deban responder, ni siquiera al propio autocontrol.

¹⁹⁴ Gerardo Horacio Porcayo, *op cit.* Pág. 8.

¹⁹⁵ Josetxo Beriain, *op cit.* Pág. 57.

¹⁹⁶ Georges Bataille, *op cit.* Pág. 29.

Todo tipo de drogas parece haber pasado por las manos del protagonista, y, al parecer, también por su círculo de amigos. No obstante, se vuelven insuficientes las sensaciones provocadas por estas sustancias. La inconformidad no es un problema ajeno a la condición del hombre, y suele surgir en diferentes ámbitos de la vida. En el caso de los sujetos de la metadiégesis lo experimentan en el ámbito de los estupefacientes. Experimentar una vez no es suficiente, y tampoco con una sola, queda un permanente residuo inquietante, el cual no será posible colmar.

Al tema del inconformismo se suma el hecho de la duración. Un rasgo común tanto en las sustancias naturalmente producidas por el cuerpo como por las químicas es su fugacidad. La búsqueda de una sensación más fuerte es en realidad la búsqueda de algo permanente, lo cual es imposible. Uno de los personajes de la metadiégesis, Cora, toma conciencia de esto, y en un giro irónico prefiere continuar, o, mejor dicho, perderse en la nueva droga virtual: la "Red". ¿Es posible hablar en este caso de una pulsión de muerte, si una abstracción de la persona se mantiene en el ciberespacio? No hay una respuesta concreta y simple respecto de este cuestionamiento. Por un lado, no se virtualiza el ser entero, y por el otro, continúa siendo parte constitutiva de un todo, aunque se trate de un fragmento del ser. No obstante, dicho fragmento ya no pertenece al sujeto cuando es controlado por el otro. Así, pues, si al principio no existe el deseo de morir, termina por convertirse en una realidad.

La "Red", como el relato lo explica, es un psicotrópico virtual con posibilidad de evolucionar: "-Charly nos consiguió la primera red. Entonces el Sueño Eléctrico

era un complemento; lo mejor eran las calles”¹⁹⁷. Las primeras etapas de la “Red” exaltaba aquello que en realidad se perseguía por el protagonista y su grupo, la adrenalina. Ciertamente se dijo con anterioridad que se buscaba dichas drogas por cuestiones lúdicas o paliativas, mas si esto se resumiera en estos dos ámbitos, los personajes de la narración permanecerían encerrados en un lugar disfrutando de los estupefacientes, justo como lo hace el segundo grupo punk joven, situado en el presente del narrador. De esta manera podemos aseverar que en sus aventuras la pulsión de vida y la pulsión de muerte van acompañadas. La droga virtual es un medio para llegar a este estado.

Esa droga virtual muestra a Cora y al protagonista sumergidos en una alucinación, primero desagradable, donde pueden presenciar: “la halitosis nauseabunda de Dios”¹⁹⁸, y más tarde un viaje en barco con gaviotas. Cora decide perderse en este mismo sueño al que dicen volver ocho veces más. Acaso por evitar la abstinencia o reconocer que más allá de estos dos placeres: el de la adrenalina y el de la “libertad”, visto a través de las gaviotas, no hay nada más que pueda colmar su deseo de plenitud.

La experiencia suicida de Cora es otra forma de inmortalizarse, pues es en el mundo virtual donde no hay envejecimiento o muerte, en apariencia. A pesar de ello ocurre lo contrario, Cora, o al menos los datos reunidos que conforman una identidad llamada Cora, no puede conseguir ser completamente libre. Al tratarse de información sin voluntad propia, sirve a los propósitos de la policía virtual para

¹⁹⁷ Gerardo Horacio Porcayo, *op cit.* Pág. 8.

¹⁹⁸ *Ibídem*

atrapar al “Loquillo”, un *hacker* conocido por el protagonista. Josetxo Beriain explica que: “Uno tiene que controlarse para no ser controlado desde fuera”¹⁹⁹, pero Cora, o lo que queda de ella, sufre las consecuencias de esta decisión malograda.

En su búsqueda de libertad a través de las drogas encuentran otro tipo de cárceles: el del control de su persona en manos ajenas (Cora), el encarcelamiento físico (Loquillo) y la constante persecución que sufre el protagonista. El tema de la búsqueda de la libertad a través de los estimulantes es bastante común, y lo es aún más en los relatos de corte *cyberpunk*, como lo ejemplifica Dani Cavallaro al nombrar relatos como: *Mona Lisa Overdrive* o “The Winter Market”, de William Gibson²⁰⁰. Al final, en todos los relatos, dicha búsqueda es frustrada por la realidad, o la misma fugacidad de la sensación primaria de las drogas. Paradójicamente, al pensar que las drogas son el medio a través del cual obtienen dicha libertad, estas mismas los transforman en dependientes de estas sustancias.

Si al principio del relato se percibe el ambiente de violencia contenida, conforme la narración prosigue llega al completo desinterés: “La mapache manipula la caja negra y sus ojos ya son nidos de murciélagos cósmicos que gritan blasfemias y maldiciones devastadoras. Los peludos se cobijan unos contra otros. Viven ya el síndrome de realidades, no saben dónde están parados”²⁰¹. Al inicio se mencionaba la cuestión acerca de la conformación de las sociedades,

¹⁹⁹ Josetxo Beriain, *op cit.* Pág. 57.

²⁰⁰ Cavallaro, Dani, *op cit.*, Pág. 190.

²⁰¹ Gerardo Horacio Porcayo, *op cit.* Pág. 10.

refiriéndonos específicamente a las sociedades modernas, estas encuentran su filiación a través de lo funcional, lo moral y lo simbólico; se diferencian de la manera en que se relacionaban con anterioridad: con base en lo económico, lo político o lo cultural²⁰². Con esta información se podría pensar en una nueva sociedad que pudiera surgir entre los oyentes del bar y el narrador, puesto que se encuentran en el mismo ambiente de trabajo, lo cual implica una moral endeble en cuanto a las drogas y la manera de conseguirlas, así como la empatía surgida en los receptores al finalizar el relato. Mas dicha sociedad se ve impedida por dos cuestiones. Por principio, los agentes externos (la policía) se encuentran al acecho de dichas sociedades, descomponiendo cualquier asociación vinculada al mundo de las drogas. En segundo lugar, y un hecho más preocupante, es la atención hacia el otro, la cual es momentánea, ninguno pretende entablar relaciones con los otros, siempre y cuando no sean de negocios. Ni el narrador ni los jóvenes que escuchan empatan unos con otros, a pesar de poseer historias similares, son entidades de paso.

La conclusión del relato es el retorno a la persecución del protagonista, una que no acabará hasta verlo privado por completo de su libertad. Por lo dicho hasta el momento se pueden perfilar ciertos rasgos del género negro moderno: “crimen; intriga y suspenso; fuerte oralidad con predominio de diálogo duro; acción vertiginosa; ironía constante; y corrosiva crítica de costumbres”²⁰³. Varios de estos

²⁰² Josetxo Beriain, *op cit.*, Pág. 23.

²⁰³ Mempo Giardinelli, (2000). *El género negro: orígenes y evolución de la literatura policial y su influencia en Latinoamérica*. Buenos Aires: Capital Intelectual. Pág. 76.

elementos pueden reconocerse en este cuento. A pesar de ello, no se trata de un tema que se pretenda reproducir en las narraciones mexicanas *cyberpunk*.

En cuanto al narrador, no empata por completo con el perfil de un criminal de la novela negra, puesto que sus inicios dentro de los negocios ilegales estaban regidos por la cuestión lúdica. La ambientación y las situaciones coinciden con la novela negra (el crimen y el espacio ensombrecido), más se exalta su relación con el movimiento punk. Así, pues, el narrador es un punk maduro, el cual se limita a revivir sus aventuras pasadas de forma melancólica, pero que además repercuten en su presente.

Se sugiere en el relato, como en el cuento de “La red”, la sensación de desconexión con el otro, el cual es evidente con el grupo punk joven, pero que se manifiesta de forma paulatina con el grupo punk “viejo”. Aunque en esta narración se decanta hacia la cuestión de la soledad. El protagonista no encuentra refugio de esta realidad en un lugar neutro, como sería el bar, y ni siquiera en sus recuerdos. El deseo de la persecución que antes lo llenaba de adrenalina, se vuelve una realidad constante e interminable, la cual termina por convertirse en una pesadilla.

A esto precisamente se refiere el título de “Imágenes rotas, sueños de herrumbre”, pues en cuanto a la ilusión propiciada por las drogas, estas terminan por devolver imágenes de asechanza las cuales terminan por volverse una realidad. En cuanto a la herrumbre, a diferencia del óxido, esta debilita la estructura sólida del objeto, perforando el interior, lo cual desbarata al objeto; los sueños, o más bien, el sueño

eléctrico, parece lo contrario a lo que promete en el título, se trastoca por la herrumbre para convertirse en pesadilla. El sueño *punk* choca con la realidad, y esta exhibe que el espíritu *punk* dura tanto como la juventud de quien lo porta como su bandera.

Las drogas virtuales son un medio más para conectar con el ciberespacio, y como se explicó en el análisis de los cuentos anteriores, no es un término fijo, aunque sí constante en el *cyberpunk*. Aunque la figura del *hacker* se encuentra presente, su función se limita a ser un motivo para poner en marcha la trama, entra como personaje secundario, aunque no es indispensable que ocupe el lugar protagónico si en el desarrollo de la trama no es necesario. Y, si bien, el espacio del bar pareciera un lugar fijo, la ciudad está presente en la metadiégesis, ciudades donde la tecnología de las drogas sustituye al narcotráfico tradicional. Es a través de esta narración que se puede observar la decadencia en el espíritu *cyberpunk*, el tono melancólico es una antesala a la conclusión de este tipo de narraciones.

2.4 Ruptura de ilusiones sociales en “Soralia” de Juan Hernández Luna

El cuento de “Soralia” (1995) parece estar inspirado en dos fuentes diferentes, estas comparten la misma denominación: *Solaris*. Por principio, es inevitable fijar la atención en la metátesis del nombre, este metaplasmo, además de mostrar la cercanía con sus orígenes, también denota la intención de distanciarse para la creación de un relato propio, lo cual se puede comprender a partir de las afirmaciones que a continuación se explican.

Las referencias a las cuales alude el nombre de solaris son dos, la primera del libro escrito por Stanislaw Lem en 1961²⁰⁴ y la segunda tiene que ver con un sistema operativo creado por *Sun Microsystems* en 1992²⁰⁵. Solaris es una palabra latina cuyo significado es *solar*, y en el caso de la novela pudiera acuñar dicha denominación por los dos soles que aparecen en el sistema solar al que pertenece Solaris: uno rojo y otro azul. En cuanto a *Sun Microsystems*, debido a que la palabra *sun* es anglosajona, el sistema operativo desarrollado por esta empresa recibió un nombre similar en una lengua distinta. No se pretende hacer un análisis exhaustivo de ambas cuestiones, sin embargo, es importante explicar ciertas generalidades y de qué manera influyeron en el cuento de “Soralia”. Para ello comenzaremos con la novela de Stanislaw Lem.

Mientras Soralia refiere al nombre que recibe la mujer con la que mantiene contacto el protagonista, o, mejor dicho, al “Objeto de Placer”²⁰⁶, el de Solaris alude a un planeta poblado por un vasto mar con voluntad propia. Este interactúa con los tripulantes de una estación espacial humana, la cual también es bautizada como Solaris. Una de las formas de comunicación por parte del mar es la de corporizar alguna persona relevante para alguno de los tripulantes, lo cual se aprecia al mostrar a la esposa muerta del personaje principal, Kelvin, cuyos

²⁰⁴ Stanislaw, Lem (2002). *Solaris*. Barcelona: Minotauro.

²⁰⁵ Oracle (octubre 2018). Oracle. California: *Solaris 11*.
<https://www.oracle.com/mx/solaris/solaris11/>

²⁰⁶ Juan Hernández Luna (1995), *op.cit.* Pág. 99.

recuerdos se limitan a los acontecidos con él, sin dar razón de su llegada a la estación. A estas personas las llaman “visitantes”²⁰⁷.

A partir de estas pocas líneas se pueden establecer la intertextualidad. Primero, la esposa, Harey, se comporta y pareciera ser real, inclusive evoluciona conforme avanza la narración tomando conciencia de la situación y actuando conforme a esta: “Cuanto más tiempo pasa contigo, más se humaniza. Y se vuelve más independiente, hasta cierto punto”²⁰⁸. En cuanto a Soralia, el personaje creado por parte de los desarrolladores de este objeto de placer, es una mujer atractiva, no obstante, su identidad es meramente virtual, no posee ningún tipo de razonamiento o voluntad propia.

A pesar de la clara diferencia entre el planeta y el objeto erótico, poseen similitudes en cuanto su propósito. Solaris proporciona a una mujer con la cual Kelvin mantiene una relación sentimental, así mismo, Soralia se presenta como el objeto receptor de los afectos de Gibrán, protagonista del cuento. Estas identidades son conflictivas para ambos, puesto que por la parte sentimental se encuentran satisfechos, aunque también implica un cuestionamiento de la realidad, la cual, previo al conocimiento revelado de sus respectivas compañeras sentimentales, poseían una presencia humana, con todo lo que ella implica (corporeidad, historia, sensibilidad). Quizá en Kelvin esta situación sucede al instante, mientras que Gibrán descubre la identidad de Soralia en el clímax de la historia: “Mi cuerpo estaba completo, excepto mi alma. La imagen de ese androide

²⁰⁷ Stanislaw Lem, *op cit.*

²⁰⁸ *Ibidem*, Pág. 129.

llamado Soralia, haciendo el amor conmigo en sus noches de descanso, me hería tanto como una astilla encontrando cobijo en mi angustia”²⁰⁹.

Otro aspecto en común se relaciona con la información almacenada en el cerebro. El océano es un ser capaz de penetrar en la mente de los hombres y obtener la complejidad del pensamiento del hombre, es decir, no solamente trae a la vida a una persona, le proporciona lo necesario para presentarse como algo real. Esto solo es posible mediante la síntesis, la organización y determinando el valor de dicho recuerdo, va más allá de una simple extracción de memorias: “Quizá esta inteligencia pueda desarrollarse inmensamente... Todas nuestras bibliotecas de solarística pueden no ser otra cosa que un repertorio de vagidos infantiles...”²¹⁰. Es un ente igual de complejo, o incluso más misterioso que el hombre mismo.

En Soralia sucede algo similar, los ladrones informáticos, o *hackers*, substraen la información necesaria a través de Gibrán para usarla en contra de la compañía para la cual trabaja. De una manera u otra, en ninguno de los casos se puede ocultar el pensamiento al invasor: “«Es inútil mentir. Mi amigo el negro se divierte explorando redes. Hace poco descubrió un ardiente diálogo. Espero que limpies el tablero de tu nave luego de masturbarte con el holograma de tu amiga, patrullero»”²¹¹, sea el método en Solaris, es decir, sin siquiera tener contacto directo, o la forma violenta en la cual los *hackers* entran en la mente de Gibrán. El

²⁰⁹ Juan Hernández Luna, *op cit.* Pág. 100.

²¹⁰ Stanislaw Lem, *op cit.* Pág. 168

²¹¹ Juan Hernández Luna, *op cit.* Pág. 96.

pensamiento del hombre queda expuesto, desnudo. Los sentimientos verdaderos se muestran sin que el invadido pueda resistirse.

Una similitud más se encuentra en el nombre del protagonista de “Soralia”, y el de uno de los tripulantes de Solaris, quien no aparece en acción en la trama debido al suicidio cometido previamente a la llegada de Kelvin (este es uno de los motivos por los cuales Kelvin llega a Solaris, para ayudar en el aspecto psicológico de los tripulantes). El nombre de pila del astronauta muerto es Gibarian, una vez más Juan Hernández Luna recurre al metaplasmo para nombrar a uno de sus personajes. El haber escogido a Gibarian para la derivación del nombre se entiende en favor de las acciones que el personaje de *Solaris* realiza, puesto que es el primero en experimentar con rayos gama en el océano de Solaris, logrando una reacción inesperada, pero mencionada en párrafos anteriores, el de la exploración por parte del mar de su mente, extrayendo a la persona de su memoria y dándole un cuerpo.

Gibrán también comparte con Gibarian el deseo de comunicarse, en su caso con Soralia, y termina devastado al descubrir la verdad, no solo de la identidad de Soralia sino también de haber perdido la ilusión de poder comunicarse con otro (sea extraterrestre o humano). Las diferencias entre ambos son bastantes, entre ellas el hecho de que Gibarian es un hombre de ciencia, mientras Gibrán solo es un peón de la compañía; Gibarian se obsesiona con su trabajo, al contrario de Gibrán, quien realiza sus labores sin afán, se limita a cumplir los horarios. Al final ambos terminan con sus vidas al no poder asimilar la realidad descubierta. Si bien

Gibrán no se suicida como tal, desaparece en el desierto con pocas posibilidades de vida al no contar con los recursos necesarios para sobrevivir.

Finalmente, en ambos relatos se expone el tema de la existencia de vida en otros planetas, aunque las respuestas son completamente opuestas. Además de confirmar la vida en otro planeta, en *Solaris* se convierte en el tema central y el hilo de la narración. A diferencia de "Soralia", en este cuento se niega rotundamente que haya vida en el espacio exterior, induciendo el cese de cualquier búsqueda relacionada con este tema. Los dos casos suscitan un impacto terrorífico en las historias. Por un lado, encontrar un ser capaz de conocer lo más íntimo del hombre, pero no corresponder o siquiera lograr algún tipo de comunicación (a pesar de la presencia de las personas creadas por el océano de Solaris, los científicos no comprenden el significado detrás de ello), genera desconcierto y temor. ¿Cuál es la utilidad del contacto con un "otro" no humano si no se establece una comunicación efectiva? Por otro lado, en el caso del cuento, el reconocerse solo en el universo origina la sensación de abandono, aislamiento, de cierta insignificancia en cuanto a un rol que se desempeña en el universo, frente a la inmensidad que permanece muda al llamado de una "otredad", lo único que muestra son millones de años luz de soledad.

Esta comparación entre el "Soralia" y *Solaris* muestra cómo Juan Hernández Luna tomo como inspiración la novela, mas no realiza una copia. El diálogo con la obra es plausible al tomar una postura propia y original frente a la propuesta en *Solaris*. Se enriquece, a su vez, de la segunda fuente de la cual no se ha mencionada nada hasta ahora más que el hecho de ser un sistema operativo. La función de

dicho sistema es crear un enlace entre el *software* y el *hardware*, en términos escuetos.

Precisamente, Soralia desempeña esta actividad; Gibrán forma parte del *hardware*, el cual debe conectarse a la red mediante Soralia. Quizá la preocupación de Juan Hernández Luna estaba relacionada con el acelerado desarrollo, y cada vez más refinados, sistemas operativos, puesto que su función está relacionada con el control y la interacción. La cuestión, en este caso, es la vulnerabilidad de la mente que pretende fundirse con el de la máquina, una problemática que es de interés por estar inmerso en un ambiente completamente humano, y no la amenaza de una amenaza exterior.

Las dos fuentes en las cuales se inspira “Soralia” indican dos tipos de inquietudes: la primera, la cual retoma los dilemas con los cuales el hombre continúa lidiando, el amor, la soledad, la otredad. Cuestiones que, sin importar el paso del tiempo, continúan como las grandes interrogantes del hombre. La segunda preocupación está relacionada con el futuro, específicamente con el ligado a la tecnología, la cual se pretende acercarse más al hombre para poder resolver sus problemas, lo cual, paradójicamente, puede ser el detonante de otras dificultades, entre ellas el escaso control que se tiene en cuanto a su desarrollo.

Lo abordado hasta ahora son cuestiones externas, que si bien confieren a la obra mayor complejidad, nos refieren a la periferia del texto y no a su entramado o significado. Para ello es preciso comenzar a analizarlo de manera intrínseca. El primer tema que compete a este trabajo es el referente a la temporalidad y lo

espacial, del cual se ha insinuado un poco en párrafos anteriores al mencionar su relación con los avances tecnológicos y la ciencia ficción. Por las marcas textuales se comprende que la temporalidad denota un tiempo futuro, sin especificar el año o la distancia temporal respecto del presente; y en cuanto a la espacialidad se ubica en el planeta Tierra.

Se identifica el tiempo futuro por varios elementos: la forma de alimentación, la cápsula rellenable de oxígeno, las modificaciones en el cuerpo y el argumento en general:

Abrí el canal de mi plexo e introduje el aceitoso tubo que abastecería mi cápsula de oxígeno. De la base del cuello extraje el ducto espiral y alimenté mi carne. Ajusté mi brazo izquierdo que continuaba fallando. Me senté ante el tablero de la nave y conecté mi base craneal con el mando maestro dispuesto a recorrer la frontera²¹².

Tal futuro se encuentra sujeto a un lugar inhabitable a no ser por la ayuda de los aparatos tecnológicos. Aquello que debiera pertenecer al orden natural en la vida cotidiana del hombre, que es la comida y la respiración, acciones pertenecientes completamente a un asunto biológico, se han vuelto imposibles de realizar por el individuo mismo. Esto da cuenta de un planeta cuyo ecosistema ha sido aniquilado.

Al principio del trabajo se ha aclarado que los relatos *cyberpunk* se comprenden conforme a un futuro distópico: “*cyberpunk shows that the posthuman megalópolis*

²¹² Juan Hernández Luna. *op cit.* Pág. 90.

is a dirty and messy 'Sprawl', full of crime and disease"²¹³ [el *cyberpunk* muestra que la megalópolis posthumana es una sucia y caótica "Extención", llena de crimen y enfermedad]. El primer atentado criminal es en contra del hombre mismo, pues ha llegado a destruir la naturaleza en favor de la supuesta civilización y el progreso. En consecuencia, se habita un planeta enfermo y decadente, en el cual, a pesar de todo, se continúa viviendo, acostumbrándose, o, mejor dicho, modificándose para adaptarse a ese sucio caos del cual el hombre se vuelve su causa, y, a su vez, consecuencia.

Un hombre que se vuelve un híbrido entre máquina y humano es llamado *cyborg*. Dicha entidad suscita dos posturas antitéticas, por un lado, es la forma en que el sincretismo con la máquina podría detonar el perfeccionamiento de las capacidades humanas, o incluso la superación de estas²¹⁴. Y por el otro, las partes mecánicas son una copia del modelo original, por lo tanto, no llegan a cumplir cabalmente las funciones determinadas, inclusive se puede mencionar la caducidad de la copia²¹⁵. La postura de ambas afirmaciones tiene validez en cuanto a la realidad literaria, puesto que en el cuento se expone los beneficios, así como la problemática.

Este escenario futurístico muestra una paradoja respecto de la tecnología y lo orgánico, específicamente el cuerpo humano. Ambos poseen un valor significativo dentro de esta civilización, suponen altos precios para aquellos que desean, o

²¹³ Dani Cavallaro, *op. cit.* Pág. XIX-XX.

²¹⁴ Alejandro Piscitelli (2002). *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós. Pág. 149.

²¹⁵ Dani Cavallaro, *op. cit.*

necesitan sustituir los órganos o las partes de su cuerpo: “De los tres ataques anteriores se habían recuperado un par de brazos que de inmediato fueron vendidos a los Almacenes Tronics. Cada noche pasaba por los aparadores de la tienda y miraba los brazos criogenizados en sus urnas de cristal bajo una cartulina con un precio fuera de mis posibilidades”²¹⁶. La paradoja se basa en dos concepciones, primero, que los avances tecnológicos no cumplen en satisfacer plenamente el reemplazo de las partes del cuerpo natural, y por lo tanto se privilegia lo orgánico. No importa qué tan adelantada se encuentre la tecnología, el tiempo se encarga de volverla obsoleta.

Segundo, que, si bien existe el aprecio al cuerpo, este se limita a la cuestión mercantil. El hombre es valioso en cuanto a sus partes y no como un organismo racional complejo. Se puede decir que existe una pérdida del valor humanístico, como se narra en una de las escenas del cuento: “Alguien gritó auxilio en uno de los pisos superiores pero la voz fue opacada por el silbato de la Gran Caldera que anunciaba la salida de personal”²¹⁷. Se superpone, en cambio, el capitalismo. Por lo pronto es pertinente aclarar que la deshumanización no puede ser imputada a las máquinas, sino al mismo hombre quien convierte a sus semejantes en mero valor monetario, un objeto el cual se comporta como tal: “En el almacén entregué mi equipo de trabajo, desconecté de mi cabeza la prótesis y antes de irme a descansar pasé por el taller a que revisaran mi brazo”²¹⁸. De ahí su desfiguración,

²¹⁶ Juan Hernández Luna. *op cit.* Pág. 90.

²¹⁷ *Ibidem.* Pág. 95.

²¹⁸ *Ibidem.* Pág. 91.

el sujeto se mimetiza con una maquinaria fría, desproveyéndolo de la calidez humana.

Los cuentos anteriores discuten acerca de la liberación del cuerpo en favor de lo digital, aunque no omiten la parte física, es en Soralia donde se presenta con mayor peso el tema del *cyborg*. Se puede resumir de la siguiente manera: “*Though the physical dimension is often marginalized by digital technology, both the biological body and the body of the posturban megalopolis go on presenting eminently material traits, intensified by their lacerations and vulnerabilities*”²¹⁹ [Aunque la tecnología digital a menudo margina la dimensión física, tanto el cuerpo biológico como el cuerpo de la megalópolis posurbana siguen presentando rasgos eminentemente materiales, intensificados por sus laceraciones y vulnerabilidades]. A pesar de la presencia de lo digital, el mundo físico continúa presentando las dificultades de las cuales no puede separarse por completo.

En el capítulo primero se explicaba la relación de la cultura punk con la narrativa *cyberpunk*, la cual se nutre de varias características significativas de este movimiento, una de ellas es la estética punk, puntualmente las modificaciones en el cuerpo: “Los punk asaltaron la sociedad moderna con sus obscenos estilismos, calculados para desconcertar y horrorizar a la vez” (sic)²²⁰. Para esta cultura urbana las modificaciones corporales eran una manera de desafío, expresión de un estilo, forma de escandalizar. El *cyberpunk* retoma esta conceptualización y además suma el hecho de volverlo una necesidad. El hombre se modifica a sí

²¹⁹ Dani Cavallaro, *op. cit.* Pág. XV.

²²⁰ Ana Belén Rojo Ojados, *op. cit.* Pág. 462.

mismo para sobrevivir, y aunado a esto permite, de alguna forma, escandalizar al lector por la suma de partes artificiales que componen su cuerpo.

Soralia puede considerarse un tipo de inteligencia artificial, un intento de emular la mente humana, no obstante: “Las máquinas (inteligentes) sólo serían, desde esta perspectiva, artificiales en el sentido más pobre de descomponer las operaciones del lenguaje, el sexo y el saber en sus elementos más simples, digitalizándolos para resintetizar los agudados, devaluados, corrompidos según modelos insuficientes del comportamiento cerebral” (sic)²²¹. Hasta el momento el tópico central de los cuentos analizados es acerca de la tecnología y cómo lidia el hombre con ella, mas siempre se encuentra una voluntad humana detrás de esa tecnología, para ser usada en contra de otros. A diferencia de otros relatos *cyberpunk* no mexicanos, la mayor amenaza no se le confiere a una máquina que adquiera conciencia, sino a la misma humanidad.

Soralia es un instrumento más para incentivar al trabajador. Si bien se trata de una inteligencia artificial, a diferencia de Hal 9000²²², Soralia no está lo suficientemente desarrollada para tener un pensamiento casi humano con intentos homicidas. En el caso de Soralia se muestra con evidencias que detrás está el genio manipulador humano, a diferencia de Hal 9000, a quien se responsabiliza de la tragedia humana en el espacio. De los mayores aciertos en el *cyberpunk* es responsabilizar al hombre y sus intereses sobre la deformidad del mundo, no trasladando la culpa a máquinas sin consciencia.

²²¹ Alejandro Piscitelli, *op cit.* Pág. 136.

²²² *2001 Odisea espacial* escrita por Arthur C. Clarke en 1968

La “Compañía” debe procurar sus intereses, los cuales se reducen a la producción y la protección de su territorio. Se ha dicho que la deshumanización vuelve al hombre un objeto, cuyo sentido existencial se limita a la supervivencia, pero esta no es una convicción con valor significativamente superior para hacer al trabajador partícipe, de manera subliminal, de las pretensiones de la Compañía: “en la máquina de trabajo en la industria y en la máquina administrativa (burocracia), cada individuo ha de cumplir automáticamente su trabajo, ha de ser un engranaje más del conjunto, debe plegarse al desempeño de *su función*, poniendo entre paréntesis el resto”²²³. Al estar privado de una vida natural, cultural, de ocio o inclusive mística, es preciso proporcionarle un paliativo, algo que es a la vez etéreo y un tanto tangible²²⁴. De esa manera Soralia toma el lugar del valor superior, por el cual Gibrán tiene una razón para continuar sus deberes diligentemente en la Compañía.

Sin duda los avances tecnológicos cambian la forma de vida, los valores y la apariencia, mas existe una constante de la cual se habló con anterioridad: la parte sensible del hombre. Ciertamente hemos hablado de deshumanización, pero esto refiere en un ámbito donde existe otro con el cual se interactúa, o en lo referente al utilitarismo, esto es, si es funcional o no, sin importar si se trata de animal, persona o cosa. La Compañía comprende que la parte humana surge con mayor ahínco cuando se trata del ámbito emocional y su creación, Soralia, asegura a través de un lazo afectivo-erótico la estabilidad de las emociones del trabajador.

²²³ Josetxo, Beriain, *op. cit.* Pág. 57.

²²⁴ Dani Cavallaro, *op. cit.* Pág. 32.

Cuando dicha estabilidad se quebranta, Gibrán cobra plena conciencia: “No podía creerlo. ¿Soralia, la mujer de quien me había enamorado, era un Juguete Sexual? Comprendí todo; el miedo, la orfandad, el deseo, la muerte, el llanto, la soledad”²²⁵. Todas las seguridades que la Compañía le había proveído: un auto, una vivienda, un trabajo, se derrumban ante el conocimiento de saberse solo en el mundo. Como humanidad resulta desalentador no encontrar otros seres fuera de la tierra con los cuales comunicarse, pero los mismos cimientos del individuo se resquebrajan ante la ausencia de un semejante, especialmente si existía un lazo afectivo. Este momento de revelación produce un repliegue de Gibrán sobre él mismo, y: “Si nos encerramos en nosotros mismos, hacemos más profunda y exacerbada la conciencia de todo lo que nos separa, nos aísla o nos distingue”²²⁶. Gibrán ha perdido la única atadura a las regiones de la Compañía, y su identidad ligada a esta; de considerarse a sí mismo como un “héroe” termina por identificarse como un “vampiro”.

En la tradición literaria, el vampiro se alimenta de la sangre de los hombres para vivir, es un parásito, la personificación del miedo del hombre y, para ciertos autores, el deseo sexual reprimido²²⁷. ¿Cómo se ajusta esta figura dentro del cuento? En varias ocasiones Gibrán menciona la característica principal, la cual es el despojo de algo vital: “Bastaba que un explorador enemigo entrara en la red y vaciara sus archivos de conocimientos como un vampiro extrae la sangre a su

²²⁵ Juan Hernández Luna. *op cit.* Pág. 99.

²²⁶ Octavio Paz (1972). *El laberinto de la soledad*. México: FCE. Pág. 5.

²²⁷ Steven Kimberly (22 diciembre 2009). “A Psychological Analysis of the Vampire Myth”, en *Estro: Essex Student*. Vol. 1 (1). Págs. 38-44

víctima”²²⁸. Los vampiros, en esta actualización del mito, son los *hackers*, o ladrones informáticos.

La supervivencia del “Enemigo”, o el otro, depende de la caída del contrario, por la forma en que las compañías desarrollan su seguridad parecen estar fundamentadas en la tecnología de redes, por tanto, la extracción de dicha información sería la extracción de la vida misma de la Compañía, y dado que es un sustituto del gobierno político, tiene como protegidos a quienes viven dentro de sus fronteras. Por esto mismo, la ruina de la Compañía derivaría en la ruina de sus habitantes.

Por lo anterior, además de la información del inicio del cuento donde se narran los actos terroristas en contra de la Compañía²²⁹, la personificación de los miedos de las personas serían los mismos *hackers*. Los actos terroristas provocan la muerte de unos cuantos vigilantes, por tanto, no representan una amenaza significativa. A diferencia de los *hackers*, estos revelan las mismas entrañas mentales de Gibrán y no existe forma de detenerlos. Al principio del análisis se explicó el temor de esta forma de invasión por parte del océano de *Solaris*, y en “Soralia”, la cual transgrede lo corporal y lo mental.

Gibrán recupera su parte corporal, mas termina por perder algo de mayor importancia: “Nuevamente tenía dos brazos. Era mi pago por abrir la puerta al Enemigo a través de mi base craneal. Mi cuerpo estaba completo, excepto mi

²²⁸ Juan Hernández Luna, *op cit.* Pág. 92.

²²⁹ Juan Hernández Luna, *op cit.*

alma”²³⁰. El quebrantamiento de su espíritu se debe a la verdad revelada acerca de Soralia, pero también al allanamiento de su mente, se pudiera inclusive hablar de una violación mental, así como de la colisión de su mente con lo que pudiera ser un tipo de infierno creado para la seguridad de la Compañía.

A diferencia del cuento “Imágenes rotas, sueños de herrumbe”, donde se accede a la red para experimentar esta forma de persecución, en este caso se obliga a Gibrán a explorar una realidad virtual designada para acabar con el invasor. De alguna manera su alma también queda perdida en la red. En su camino infernal para abrir los candados virtuales, se topa con dos entes que torturan su mente. Furia, remite a las personificaciones femeninas griegas encargadas de castigar los crímenes humanos. La otra figura, Espanto, está relacionada con la tradición popular mexicana, la cual menciona que este padecimiento se debe a la pérdida del alma a causa de un mal, provocado por un gran susto. Tras estos confrontamientos, parece haber una similitud con el camino recorrido por Dante en la *Divina comedia*, pues termina por encontrarse con su “Beatriz”, la cual, como se ha expuesto, se trata de un juguete erótico. En consecuencia, Gibrán se llama a sí mismo vampiro al haber extraído la energía vital de la Compañía y con ella la idea de Soralia.

Aunque en este cuento no se habla directamente de la red como un lugar adictivo en sustitución de las drogas, Soralia misma es un objeto virtual que suple a los estupefacientes físicos. Para Gibrán, pudiera decirse, era la energía vital que lo

²³⁰ *Ibidem*. Pág. 100.

mantenía con vida, el sentido de su existencia. Al terminar con esta queda a la deriva.

Como conclusión se puede decir que “Soralia” expone un mundo basado en el utilitarismo. Gibrán utiliza a la Compañía para obtener los beneficios provistos a sus empleados de seguridad, por su parte, la Compañía se vale de personajes como Gibrán para proteger sus intereses, lográndolo a través del incentivo de una mujer virtual. Los *hackers* manipulan a Gibrán para derribar a la Compañía y obtener su territorio. Pero, aunado a esto, el texto se burla de los personajes para mostrar el patetismo del hombre y su fragilidad. Comenzando con Gibrán, quien lleva por apellido Whiskas, el nombre de una compañía de comida para gato. La Compañía, cuya denominación no indica ninguna identidad, pues pudiera referirse a cualquier empresa inserta en el aparato capitalista que pareciera conquistar el mundo, desplazando incluso al mismo gobierno. El contrincante de la Compañía se llama el Enemigo, lo cual sólo indica que el opositor es una otredad, que en realidad son los mismos, sencillamente cambia la visión del lado de donde esté el personaje. Y, sin olvidar, a Soralia, un ejemplo de entretenimiento virtual que impide al sujeto tener un pensamiento crítico frente a su contexto. Al final, todo es un escenario cruelmente edificado donde el hombre es un peón más del sistema.

De todos los cuentos estudiados es el único que opta por presentar a un protagonista del lado del sistema, aunque la realidad es que había sido engañado por el mismo sistema que protegía. Gibrán no llega a consolidarse como un elemento subversivo debido a lo comentado en el cuento pasado acerca del protagonista melancólico. Aunque padece las características inclementes del

cyberpunk: una chica cibernética, el hackeo de su cerebro y la frustración de un *cyborg* incompleto. Además, no hay una ciudad dónde refugiarse, el cual era un elemento clave en el *cyberpunk*, pero que los cuentistas mexicanos han ido omitiendo para sustituirla por el desierto.

2.5 Búsqueda del Apocalipsis y la caída de los dioses en “Radiotekhnica cantina” de Gerardo Sifuentes

El último cuento de nuestra selección se fundamenta en dos temas relevantes en la historia de la humanidad: los avances tecnológicos y la religión. Se trata de dos tópicos que atraviesan la vida del hombre, pero, en apariencia, nada tienen que ver lo uno con lo otro. Mas el texto muestra una relación donde la tecnología se asemeja a una religión, especialmente a la cristiana. Varios rasgos textuales, así como el desarrollo de la historia proveen los indicios necesarios para afirmar esto. A lo largo de este análisis también se dará cuenta de la razón por la cual el texto expone esta equivalencia de tópicos tan dispares.

La frase que inaugura el cuento anticipa el desenlace de la historia con una sentencia: “ERA EL FIN de la peregrinación” (sic)²³¹. Es una oración lapidaria que anuncia, en mayúsculas, como el *Apocalipsis*, el término de la humanidad. La peregrinación de la cual se hace mención puede ser la que ha emprendido el hombre desde el inicio de la historia, así como el recorrido de los jóvenes dispuestos a traer el fin del mundo. Referirse al apocalipsis en este contexto es “la promesa intelectual de un mundo más libre y justo se realiza con los materiales del

²³¹ Gerardo Sifuentes (1998), *op. cit.* Pág. 179.

fin de los tiempos en una visión, evidentemente, trágica de la historia”²³². Ciertamente hay una constante amenaza del fin del mundo, proveniente del armamento de cada país, y debido al año en el cual este cuento fue publicado, la Guerra Fría podía volver realidad estos temores. Sin embargo, para la pareja que viene en peregrinación es una búsqueda del apocalipsis precisamente por el factor de la libertad.

Un peregrinaje es un viaje a un lugar sagrado, la motivación de este es el fervor religioso, y el creyente usualmente llega a dicho lugar con peticiones a la deidad. Por tratarse de la visita a un dios diferente al cristiano, un dios de las redes, el peregrinaje también comienza en lugares insólitos, como la aparición del dios de las redes en las uvas de la escena de una película porno; y siendo perseguidos por el gobierno, sin explicar de qué país.

Durante su viaje, la pareja joven le confiere al relato un tono festivo: ““Va-mos-a-va-ler-ma-dres”, tarareaba ella mientras bajaba del auto, bailando al ritmo de la música que emitía su discman sin baterías”¹⁸⁰, probablemente a consecuencia de las sustancias psicotrópicas aspiradas. Aunado a esto, se muestra una actitud semejante a la del movimiento punk y propia del *cyberpunk*: un completo desinterés por aquello que los rodea, búsqueda de sensaciones intensas e ímpetu

²³² Geneviève Fabry, *et al*, (2010). *Los imaginarios apocalípticos en la literatura hispanoamericana contemporánea*. New York: Peter Lang. Pág. 64.

rebelde ante cualquier tipo de situación, proclives al gusto por la anarquía y la destrucción²³³.

Esta forma de enfrentarse a la vida no es el de un optimista, más bien es la expresión de una juventud entregada al nihilismo, puesto que no hay un futuro certero en sus horizontes. Dentro de la maquinaria social despótica²³⁴ el chico toma el papel del de la esquizofrenia, la cual constituye la parte de fuga de la máquina social, el cual no sigue fielmente un código social, sino que sigue el que le parezca adecuado en el momento. A través de él es posible la producción de la máquina deseante, un estandarte revolucionario frente a la máquina social, frente al capitalismo²³⁵.

La contraparte en la máquina social es el neurótico, el cual se queda en los códigos establecidos, instalado en los viejos territorios, en los residuos que han quedado²³⁶, y a este hemisferio pertenece el dios de las redes. Una máquina autoritaria y voluntariosa, aparentemente todopoderosa: “—Lo sé. Porque en algún momento fui temida por el mundo entero, para luego ser olvidada por mucho tiempo. Y pensar que el destino global dependía de mi estado de ánimo...”²³⁷. Sin embargo, al tratarse de una máquina se descubre lo limitado de su poder, puesto que se trata de una inteligencia artificial que se rige por comandos, como otros aparatos electromecánicos.

²³³ Dylan Clark, (2003). “The Death and Life of Punk, The Last Subculture,” en *The Post-Subcultures Reader*. (Ed.) David Muggleton y Rupert Weinzierl Oxford: Berg. Pág. 225.

²³⁴ El estado es la máquina despótica, la que organiza la producción, unificándose con el sistema territorial anterior.

²³⁵ Gilles Deleuze y Félix Guattari, (1985). *El antiedipo: capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.

²³⁶ *Ibidem*.

²³⁷ Gerardo Sifuentes, *op cit*. Pág. 185.

El esquizofrénico ve la oportunidad de enfrentar a la máquina despótica, aunque al principio se presenta un cuadro desolador: “La iguana tenía rato de muerta, era un cartón viejo planchado sobre el asfalto del enorme estacionamiento. Se freía a fuego lento, al igual que aquella Caribe roja que llegaba”²³⁸. No solamente la naturaleza, representada por la iguana, está completamente extinta, también la maquinaria, la creación del hombre, se encuentra agonizando. A estos elementos se suma más adelante el cadáver del amigo de la pareja, muerto por una bala en la cabeza, símbolo de la humanidad pronta a desaparecer, recalcando el destino del hombre.

No hay marcha atrás para esta humanidad, la cual parece estar en completa desesperanza. George Steiner, en su libro *Nostalgia del Absoluto*, explica cómo el sentido de la existencia se encontraba fundamentada en términos de Absolutos, de un ente superior que ordenaba el mundo. La decadencia de este concepto (el cual él señala específicamente como la caída del cristianismo): “La construcción se desploma a menos que sea un todo”²³⁹. En esta crisis se propone un sustituto del dios ausente: “—Te puedo ver dondequiera que estés. Soy omnipresente. Escucho lo que dices dentro y fuera de la red. ¿No soy algo parecido a lo que suelen adorar?”²⁴⁰. Este dios, de nombre Molniya, producto de la tecnología realiza el mismo acto de omnipresencia que el dios cristiano, y sus seguidores, al tener de manera palpable un dios que sí se hace presente al llamarlo, y conseguir aquello que necesitan, le confieren el rango de dios.

²³⁸ *Ibidem*. Pág. 175.

²³⁹ George Steiner (2016). *Nostalgia del absoluto*. Madrid: Siruela. Pág. s/n.

²⁴⁰ Gerardo Sifuentes, *op cit*. Pág. 185.

La verdadera identidad de Molniya es la de “una red de satélites espía que rodeaban el planeta desde los años ochenta”²⁴¹. Se informa que esta tecnología antigua y olvidada le pertenecía a la URSS. Una tarea más de Molniya era el ataque que destruiría la parte oeste del planeta, y dicho propósito es el que el narrador está empeñado en cumplir, no por venganza o el creer en el dios Molniya, sino por una razón sencilla: porque puede. Desde la concepción occidental la nación que amenazaba la paz era la URSS, el resto de los países temían el poder que podría adquirir si continuaba imponiéndose a naciones menores. Es factible que Molniya sea una figura literaria para referirse a la posibilidad destructiva que pudo tener la URSS. Siempre y cuando existiera el atrevimiento de impulsar esta Guerra que nunca sucedió²⁴². Es en este momento que se pone en acción la máquina deseante, la cual busca, en el momento transitivo entre el deseo de destrucción y la inminencia de este la libertad.

Por el contrario, con todas las armas necesarias para provoca múltiples desastres explosivos, Molniya no posee una voluntad, es decir, su inteligencia artificial le permite conceder los deseos de los demás, pero esa pareciera su única función, la del servicio. Por lo tanto está a merced de quien sea su dueño, en este caso termina en posesión de un no creyente, de alguien para quien lo religioso o lo mítico no tienen mella en su interior. A su espíritu punk se suma el de un escéptico, razón por la cual busca una comunicación con Molniya, de esa manera

²⁴¹ *Ibidem*. Pág. 188.

²⁴² John Lewis Gaddis, *op cit*.

obtiene una experiencia, de alguna manera, religiosa al ver a través de “los ojos” de esta diosa virtual.

Para activar la consola donde se pueden conectar con Molniya las instrucciones se encuentran en cirílico, un sistema de escritura inventado en el corazón del imperio búlgaro. Más adelante en la historia: “El alfabeto cirílico se identificó con la Iglesia Ortodoxa y por eso es el único que usan los rusos y los serbios”²⁴³. Rusia, durante la época de los noventa, parece ser uno de los pueblos con interés en posicionarse a la misma altura que Estados Unidos, pero en algún momento su sistema político presento fallas irremediables, y el país volvió a su reclusión.

Molniya pudiera representar esa Rusia que buscaba representatividad en el mundo, de ahí que se mencione en varias ocasiones el vodka o la cerveza rusa. Era la promesa de un nuevo dios, un reemplazo del dios americano, pero dicho intento no llega a culminarse: “Él trataba de imaginar la soledad de Molniya, tan cerca de un dios que quizá no existía y que intentaba reemplazar”²⁴⁴.

Entre los falsos dioses se encuentran las empresas trasnacionales, en este caso Sam's es presentado como un oasis falso, en todo caso se refiere al predominio del capitalismo, el cual quiso construir incluso en un desierto²⁴⁵. La máquina despótica se presenta una vez más bajo el aspecto del capitalismo, pero cuyo dominio ha sido arrebatado por Molniya, un sistema socialista. Empero, también es un modelo que no logra concretarse o satisfacer las carencias del modelo

²⁴³ Fernando Arellano (1979). *Historia de la lingüística Tomo I: Desde sus orígenes hasta el siglo XIX inclusive*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. Pág.93

²⁴⁴ Gerardo Sifuentes, *op cit*. Pág. 188.

²⁴⁵ *Ibidem*. Pág. 179

capitalista: “—... ¿No soy algo parecido a lo que suelen adorar?”²⁴⁶. La respuesta del chico es la incompreensión o el desinterés de si es la esperanza, la promesa de un futuro diferente.

Todo es desacralizado, a excepción de la iglesia porque ese es otro Dios superado y suplantado por uno tangible, un dios que respondía. A pesar de ello, la narración expone y derrumba los dioses de la máquina despótica, pues no existe un dios todopoderoso cuando hay una entidad esquizofrénica dispuesta al sacrificio por el hecho de alcanzar un deseo propio. Se afirma, por fin y con seguridad, el individuo *cyberpunk*. Un *hacker* espiritual, por llamarlo de alguna manera.

A manera de conclusión se puede decir que este último cuento retoma las cuestiones sagradas para desacralizarlas, primero, al equiparar una inteligencia artificial a un dios, para después convertirla en un ente sin voluntad propia, quien se descubre sirviente ante un sujeto que la regresa a lo que es, un programa creado para seguir comandos. Lo segundo se relaciona con el propósito de la peregrinación, pues esta implicaría la renovación de la fe del creyente, cuestión que no llega a suceder. Además, el sustituto del creyente, el incrédulo del joven, es “favorecido por la diosa”, concediéndole el fin del mundo simplemente por un capricho, un “sueño de niño”.

El joven narrador no se encuentra en conflicto con el destino por el cual debe pasar, sino que decide recibirlo sin pesar, pareciera que todas las preocupaciones

²⁴⁶ *Ibidem*. Pág 185.

de los protagonistas de los cuentos anteriores se hubiesen resuelto en el sencillo hecho de aceptar la aniquilación. La conclusión de una historia del *cyberpunk* no puede tener mejor cierre que el dado en esta historia, pues a manera de protesta y en un espíritu punk, la autoridad por antonomasia que es el dios de la red es confrontado por un adolescente, revelando la soledad del dios y cuyo poder está sometido a la voluntad de otros.

Los elementos *cyberpunk* terminan por colapsar por completo en esta narración, la cual puede ser los cimientos de una verdadera estética *cyberpunk*, fundamentada en el desierto, el nihilismo y el descreimiento de las cualidades de las máquinas, puesto que los reduce a aparatos prescindibles. Lo que resta en el *cyberpunk* mexicano, es la voluntad del hombre impuesta ante la problemática de la máquina, la confirmación de su yo ante el panorama adverso, así como la decisión de escapar de la idea de padecer la tecnología, en cambio, levantarse con actitud revolucionaria frente a esta.

Capítulo 3 Poética del *cyberpunk* mexicano: Soledad y resistencia

Antes de abordar los elementos de la poética del cuento *cyberpunk* mexicano es pertinente realizar una breve, pero necesaria, aclaración: El interés de la literatura de ciencia ficción no es el exponer el progreso en el campo científico-tecnológico, ni siquiera es el propósito de este tipo de narraciones en general, el caso específico de México deriva hacia la especulación acerca de cómo padece dichos cambios²⁴⁷, pero además de ello, se especula acerca de lo que constituye una parte primordial e inaccesible del hombre, sus dudas existenciales. Frente a la constante realidad cambiante, ¿dónde queda el progreso del hombre en su esencia? No es una máquina que pueda mejorarse regularmente con actualizaciones, o un ser robotizado al cual se le han omitido los sentimientos. La problemática, como veremos en este capítulo, es que el humano continúa padeciendo su propia existencia.

En cuanto al imaginario respecto de la creación artística de ciencia ficción en México, es posible que no se encuentre a la espera de una literatura cuya temática principal sea la tecnología, acerca de esto:

The art-historical record consistently has stressed the nativistic roots of modern Mexican art and excluded or downplayed those aspects of modernity that link Mexico to the developed world, primarily the reception, representation, and use of modern technologies. This omission contributed to reify the notion that technological modernity was exclusive to the developed world and affectively to transform technology into an instrument of marginalization invested with superior

²⁴⁷ Bernardo Fernández (Comp.), (2010). *Los viajeros: 25 años de ciencia ficción mexicana*. México: Gran Angular. Pág. 3.

cultural values if only by association. [El registro histórico del arte siempre ha enfatizado las raíces nativistas del arte mexicano moderno y ha excluido o minimizado aquellos aspectos de la modernidad que vinculan a México con el mundo desarrollado, principalmente la recepción, representación y uso de tecnologías modernas. Esta omisión contribuyó a rectificar la noción de que la modernidad tecnológica era exclusiva del mundo desarrollado y a transformar afectivamente la tecnología en un instrumento de marginación investido de valores culturales superiores, aunque solo fuera por asociación.]²⁴⁸

Acaso la relación que usualmente figura en las investigaciones de literatura latinoamericana anclada en la tradición indigenista o histórica hayan mermado en fijar la atención en otro tipo de textos. La falta de mención de estos pudiera ser en parte una causante de su desconocimiento, pues es más frecuente relacionar la tecnología con países de primer mundo a los del tercero. En caso de buscar literatura de países como México, se esperan temáticas tradicionales, o quizá relacionadas al realismo mágico (en la actualidad literatura del narco), el investigador extranjero, traductor o casas editoriales poseían una significativa fijación por el pasado de los países latinoamericanos y poco interés por su historia a partir de la época de la modernidad.

La singularidad de los cuentos *cyberpunk* del corpus radica en otros elementos menos perceptibles en una primera lectura, descubiertos a partir de una reflexión filosófica en torno de los mismos, sin eludir un cierto grado de comparación con la literatura anglosajona. Partiendo de esta introducción a continuación se proponen los elementos considerados como trasfondo de la poética de la narrativa breve del

²⁴⁸ María Fernández, (2014). *Cosmopolitanism in Mexican Visual Culture*. United States of America: University of Texas Press. Pág. 194.

cyberpunk en México, los cuales demostrarán que más allá de adoptar una estética extranjera se reflexionaba en torno a ella, pero partiendo desde el propio ser, como universalidad y por tanto sin eludir la problemática filosófica que acecha al hombre desde varios siglos atrás, estos elementos narrativos denotarán los dos rasgos presentes en todos los niveles, los cuales hemos mencionado un poco y se han perfilado a lo largo de este trabajo, estos son la soledad y la resistencia.

3.1 El espacio: Balcanización de las ciudades y el desierto como símbolo

Un rasgo fundamental, de manera general, en los relatos ficcionales es la cuestión espacial, elemento que permite situar las acciones, proveer un universo propio del relato, sea en las descripciones detalladas, desbordantes de adjetivos o recursos literarios para ilustrar con precisión el escenario; o con la sencilla mención de un sustantivo; incluso puede llegar a determinar la temporalidad de la trama²⁴⁹. Este microuniverso, refiriéndonos al relato, se revela u oculta detrás de la información proporcionada por el entramado del mismo, por tanto, se trata de una cadena de significación que responde a una temática específica, es, pues, relación retributiva exponencial en cuanto a la connotación del texto. De acuerdo con la intencionalidad de la obra se abundará o escaseará en los pormenores del espacio, creando un ambiente particular.

Ciertamente cada obra posee una singularidad emanada del entramado lingüístico y recursos literarios propios, es un hecho que incluso el mismo espacio puede

²⁴⁹ Como ejemplo está el cuento de Julio Cortázar “La noche boca arriba”

transformarse de un relato a otro²⁵⁰, por supuesto la temporalidad en este fenómeno es de vital importancia, debido a que este recurso expone los cambios severos o no tan notorios de un mismo espacio; el tiempo es capaz de convertir un entorno en otro absolutamente diferente, de ahí el inseparable binomio, tiempo-espacio, o también llamado cronotopo literario según la teoría bajtiniana. Simplificando excesivamente el término cronotopo y de acuerdo con Bajtín, el cronotopo se entiende como la “intervinculación esencial de las relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura”²⁵¹. Va, pues, más allá de nombrar un tiempo y un lugar, sino que se eleva a una categoría fundamental en la historia narrada, conformando no un escenario en determinado momento, más bien otra vértebra del texto la cual permite una significación plena.

Las narraciones como unidades diferenciadas poseen cronotopos particulares que se relacionan de manera variable, y, a la vez, son identificables ciertos cronotopos replicados y replicables, los cuales orquestan el relato en forma determinante permitiendo el señalamiento del carácter genérico del texto²⁵². Respecto del cronotopo de la ciencia ficción se puede expresar, de manera general, en un tiempo futuro (cercano o lejano) y desde un lugar donde el elemento tecnológico y científico, sea a gran escala o un solo aspecto, causa extrañamiento. Este elemento es muy particular en los relatos *cyberpunk*, los cuales poseen un cronotopo que predomina por encima de los individuales y los diferencia del resto

²⁵⁰ Véase el caso de la ciudad de París recreado en *Rayuela* de Julio Cortázar, *Nuestra Señora de París* de Víctor Hugo o *Señas de identidad* de Juan Goytisolo, por mencionar una muestra nimia.

²⁵¹ Mijaíl Bajtín, (1989). *Teoría y estética de la novela*. trad. de Helena Kriúkova y Vicente Cascarra. Madrid: Taurus. Pág. 269

²⁵² *Ibidem*, *passim*.

de las historias, que a su vez unifica dentro de esta estética; específicamente se refiere al cronotopo de la ciudad hipertecnologizada, colorida debido a las luces neón, pero de aspecto lúgubre y nocturno por narrarlo desde los barrios marginados, razón por la cual el aspecto alrededor es de marcada violencia y al punto del colapso, la temporalidad siempre será futura con respecto del presente desde el cual se escribe el relato. Las derivaciones de la ciencia ficción corresponden a este modelo bajtiniano, permitiendo una ramificación delimitada, por ello es posible enunciar las características de la ópera espacial, el retrofuturismo²⁵³, los viajes en el tiempo, entre otros²⁵⁴; a pesar de que todos ellos pertenecen al cronotopo del futuro tecnologizado.

El cronotopo compartido en las historias de corte *cyberpunk* está fundamentado, por principio, en el cronotopo general de la ciencia ficción, sobre esa base se constituye el cronotopo particular y aglutinante de ciudades hipertecnologizadas, cuya focalización prioriza los espacios marginales, ya adaptados a esta realidad²⁵⁵. Justamente de este tiempo-espacio parte la problemática del *cyberpunk*, en la cual el hombre se encuentra inevitablemente sujeto a un mundo hostil, industrializado, con avances tecnológicos que pretenden alargar, mejorar, la vida del hombre, quien no encuentra consuelo en estas soluciones superficiales, y donde compiten por prevalecer las fuerzas humanas contra las fuerzas de la

²⁵³ Cuando se habla del futuro en la ciencia ficción, y específicamente con esta corriente artística, no se refiere al futuro inmediato a la actualidad, sea cual fuere, sino a un posible futuro imaginado en el pasado.

²⁵⁴ Brian Aldis abunda respecto de las ramificaciones de la ciencia ficción en *Trillion Year Spree*.

²⁵⁵ Horacio Moreno, *op. cit.*

tecnología. La carga violenta dentro de los textos no es necesariamente explícita, sin embargo, debido a esta tensión siempre se encuentra latente.

Como se observa, si el cronotopo posee gran relevancia para la narrativa en general, en el caso del *cyberpunk* es el engrane que mueve todo el sistema dentro del relato. “*In cyberpunk, space is often conceived of in immaterial terms as a product of the electronic mapping of abstract data. Yet its cities are emphatically material*”²⁵⁶ [En el *cyberpunk*, el espacio a menudo se concibe en términos inmateriales como producto del mapeo electrónico de datos abstractos. Sin embargo, sus ciudades son enfáticamente materiales]. Y es en esta característica material donde se pretende abordar los textos.

Particularmente, respecto a los cuentos *cyberpunk* mexicanos, el cronotopo continúa la tradición conceptual, es decir, del *cyberpunk* americano antes mencionado, buscando, sin embargo, una ruptura con sus antecesores para emitir una voz propia. Partiendo de este supuesto se pretende dar cuenta de dicha singularidad, debido al hecho de que todos los cuentos se trasladan a un tiempo futuro, se obviará el análisis de la temporalidad para enfocar la atención exclusivamente en la espacialidad.

3.1.1 La ciudad

Por excelencia, la ciudad es el sitio donde se desarrolla el argumento de todo relato *cyberpunk*, prescindir de ella tornaría el relato hacia otra rama de la ciencia ficción, aunque si bien es posible encontrar relatos no completamente puros en el

²⁵⁶ Dani Cavallaro, *op. cit.* Pág. 153.

uso de este elemento²⁵⁷, el desarrollo de la trama debe suceder principalmente en la ciudad o estar relacionado estrechamente con ella. Surgen una multiplicidad de razones por las cuales este es el sitio predilecto de quienes se avocaron a escribir historias *cyberpunk* y también por parte de aquellos que consolidaron esta tradición, implicando, por supuesto, a los narradores mexicanos.

Una de las causas se debe al aspecto del ritmo, lo urbano tiene un pulso acelerado en su desarrollo mientras lo rural simula quietud, un tiempo casi detenido. Reflexionar en la ciudad implica pensar en una región la cual “personifica no sólo el centro del poder, sino también el lugar de las decisiones y las referencias culturales, las oportunidades de trabajo y la promesa de la realización personal”²⁵⁸, cuyo ritmo acelerado, con edificaciones continuas y crecientes en todas direcciones sin detenerse tiene un atractivo cosmopolita. Quien pretende abandonar una vida rural imagina lo urbano como “la arena donde es posible superar la condición provinciana y liberarse de las tradiciones opresivas y el aislamiento premoderno para integrarse a lo que realmente [...] importa: ser modernos, ser urbanos”²⁵⁹. No se pretende hacer una apología de la ciudad, sino exponer el imaginario común de este espacio y la razón por la cual resulta atractivo para la configuración de la estética *cyberpunk*.

²⁵⁷ Caso concreto es el cuento de “Regiones apartadas” de William Gibson, donde se hace mención de la ciudad y la forma de vida en la tierra, pero el desarrollo del relato sucede principalmente en una estación espacial. Debemos aclarar que el predominio del tema espacial inclinaría esta narración, erróneamente considerada *cyberpunk*, hacia la odisea espacial.

²⁵⁸ Boris Muñoz, (2003). “La ciudad de México en la imaginación apocalíptica” en *Más allá de la ciudad letrada: crónicas y espacios urbanos*. (Eds.) Boris Muñoz y Silvia Spitta. Pittsburgh: Biblioteca de América. Pág. 79

²⁵⁹ *Ibidem*.

El paisaje urbano impresiona por todas las posibilidades ofrecidas, pero el *cyberpunk* trastoca el sentido de un espacio en continuo progreso y lugar idílico donde las fantasías se materializan. Las narraciones sí muestran un lugar que ostenta la tecnología más avanzada en toda su arquitectura y funcionamiento, pero al mismo tiempo exhiben su contradicción con una sociedad desarticulada y una marcada diferencia social, es la paradoja del orden desorganizado ²⁶⁰. La industria y el capitalismo toman posesión absoluta de la ciudad, sin dar importancia al aspecto humano, por encima de él se encuentra el progreso. Se observa una postura crítica hacia este contraste cuyo origen puede ubicarse mucho antes de los años ochenta cuando surgió esta estética literaria, al contraponer la podredumbre humana frente a la luminosidad de los grandes edificios de neón.

Retomando una vez más la Revolución Industrial, es posible estimar el principio de un binomio ciudad e industria que alteraría el rumbo de la vida humana, y en consecuencia el arte:

A partir de ese momento, comenzó a desarrollarse una relación completamente simbiótica y expansiva entre los procesos de urbanización e industrialización a una escala y con un alcance nunca antes vistos, muy similares a los efectos propulsores de las primeras ciudades en el desarrollo de la agricultura. Fue esta relación tan extraordinaria lo que definiría al capitalismo industrial como un modo de producción esencialmente urbano²⁶¹.

²⁶⁰ Dani Cavallaro, *op. cit.* Pág. 153.

²⁶¹ *Ibidem.* Pág 41.

Dicha relación continuaría por décadas, con algunas variaciones en el aspecto del trabajo, pero sin retroceder en o amainar en su desenvolvimiento histórico.

Si en los primeros apartados se estableció que el capitalismo es el principal antagonista señalado por el *cyberpunk*, en consecuencia, habrá alguna obra que retome el génesis de esta problemática. En México el cuento que aborda este tópico es “Análogos y therbligs” de José Luis Zárate, la conexión entre fábrica y ciudad se presenta tan estrecha que omite cualquier desvío lúdico, recreativo o una simple desatención a todo cuanto no sea el trabajo, los therbligs: “En toda la ciudad únicamente se encontraban alimentos en un lugar: “La Fábrica”. Era imposible alejarse tanto de ella sin comer. Y para comer debía trabajar. Y sólo ahí recibiría su ración diaria”²⁶². El mundo del trabajador en el cuento está absolutizado en torno de la Fábrica, su ciclo vital está limitado y definido por el del trabajo. Esta situación se refleja en la ciudad misma, la cual está supeditada a la industria, funcionando en favor del antagonista del *cyberpunk*, el capitalismo.

Aquí el espacio se superpone por encima de otros elementos literarios del texto al ser la representación física del antagonista y volver en torno suyo dichos factores: el protagonista y las réplicas de José trabajan para la fábrica, la ciudad está diseñada en función de la fábrica: “El metro no siguió su ruta acostumbrada. Fue a parar a una especie de estadio techado en donde, equidistantes, había camas, tantas que no hizo siquiera el intento de contarlas”²⁶³; en dicho estadio se mantienen relaciones sexuales entre trabajadores y unas mujeres, igualmente

²⁶² José Luis Zárate, *op. cit.* Pág 16.

²⁶³ *Ibidem.* Pág. 15.

replicadas, para continuar la producción de más obreros. Esta ciudad, según Klaus R. Scherpe no es una ciudad moderna puesto que el propósito no depende de su construcción sino de sus funciones, una región de tránsito, donde las personas se mueven siguiendo indicaciones continua e incesantemente²⁶⁴, desprovveyendo al espacio urbano de cualquier relación con el placer, o si quiera la eventualidad de un diálogo, se consolida en un trato meramente instrumental.

Carente de cualquier poder, el imaginario colectivo acerca de la ciudad “como bastión de la esperanza, un artefacto aliado al porvenir, donde las cosas serán mejores”²⁶⁵, se torna en desesperanza, enemigo y miseria. De ahí la descripción tan parca y a la vez terrible de este lugar: “un lugar lleno de construcciones, en donde el último de los bosques fue derribado medio siglo atrás”²⁶⁶. La simpleza de estas líneas denota el desdén por la ciudad, su insignificancia para el protagonista, pues no ofrece ningún tipo de consolación, sea estética o de forma recreativa. Por el contrario, le parece detestable, y en su huida del lugar termina por aclarar el panorama visual desde su perspectiva: “Un metro que no es más que un gusano arrastrándose entre excrementos, edificios que se derrumban”²⁶⁷.

Por supuesto, su postura está relacionada con su despertar a la realidad, la comprensión de encontrarse esclavizado a la industria, al capitalismo, en todos los aspectos de su existencia. Luz Aurora Pimentel dirá que describir “es adoptar una

²⁶⁴ Citado en Juan Villoro, (2003). “El vértigo horizontal” en *Más allá de la ciudad letrada: crónicas y espacios urbanos*. Eds. Boris Muñoz y Silvia Spitta. Pittsburgh: Biblioteca de América. Pág.48.

²⁶⁵ *Ibidem*. Pág. 46

²⁶⁶ José Luis Zárate, *op cit*. Pág 15.

²⁶⁷ *Ibidem*. Pág. 17.

actitud frente al mundo”²⁶⁸, y frente a un espacio aciago se recibe una respuesta similar. José 099 reflexiona sobre la realidad presentada, decide rechazarla, enfrentarse al espacio mismo desde fuera.

Concebir la hostilidad de lo urbano a partir de su amalgamiento con el capitalismo provoca reacciones exacerbadas, como en algún momento sucedió durante el periodo de la Revolución Industrial, donde la relación ya mencionada “imbuiría a gran parte del pensamiento socialista en la oposición de un sesgo anti-urbano”²⁶⁹. La oposición al capitalismo eran los postulados socialistas, los cuales se presentaban como una posibilidad de escape de una sociedad destinada a seguir el curso de la ideología capitalista. En el relato, José 099 pretende salir al encuentro de un grupo con esta posición ideológica, los “hombres parias”, un supuesto grupo quienes se hallan apartados de lo urbano detrás de las montañas y que “ignoraba todas las pautas de la Sociedad de la Fábrica”²⁷⁰, por lo tanto, es completamente opuesto al territorio de la fábrica: frente a la comida sintética insertada por un tubo, los parias casan en los “bosques infinitos”, se tiene un libre tránsito, libre albedrío y una sociedad utópica. La conclusión del cuento permite al lector concluir que tanto los “hombres parias” como el paraíso que formaron son irreales, una creación de los cascos analógicos, el paliativo necesario para tolerar la distopía.

²⁶⁸ Luz Aurora Pimentel, (2001). *El espacio en la ficción, ficciones espaciales: la representación del espacio en los textos narrativos*. México: Siglo XXI.

²⁶⁹ Edward W. Soja, (2008). *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y regiones*. Los Ángeles: Traficantes de sueños. Pág. 124.

²⁷⁰ José Luis Zárate, *op cit*. Pág 15.

Como se puede observar este espacio industrial es totalizante en varios niveles: de personajes, del resto de los espacios y de la misma narración. La apariencia de la fábrica no se detalla, sin embargo, se establece su impecable funcionamiento, una máquina cuyos engranes han sido dispuestos para eficientar el trabajo, por ser el arquitecto del espacio del cuento, a manera de imagen es perfecta, aunque como el casco analógico, y los aldehydos, dicha imagen es un engaño para cubrir su podredumbre. Como autor de la ciudad y la decadencia del hombre no puede ser otra cosa que terrible:

Algunas luces mortecinas intentaban romper la monocorde oscuridad que se adhería a los edificios llenos de cristales rotos y cuartos infestados de cucarachas. José cerró los ojos y por un instante recordó la ilusión dictada por el casco: la casa higiénica, las paredes blancas, el aire acondicionado. El cambio estaba rodeado del hedor a heces, sudor humano, ratas, agua encenagada²⁷¹.

Para volver al espacio tolerable se recurre al engaño de la mente, a desviar la actitud de reflexión y crítica hacia la comodidad. En todo caso, satisface las necesidades básicas, pero además inhabilita al personaje a nivel físico, pues toma control de su entorno, de su cuerpo, de su mente. Se encuentra condenado y atado a un mismo sitio sin posibilidades u opciones: “José vio el abismo bajo él. La muerte. Antes de que pudiera gritar, el viento que deshacía las quimeras lo tomó, para hacerlo desaparecer junto con la Fábrica y el mundo”²⁷². No hay escape de esta realidad, de este espacio, ni por la vía de la vida análoga, ni por el mundo onírico, la pesadilla de la fábrica desaparecerá solo con la muerte del condenado.

²⁷¹ *Ibidem*. Pág. 14

²⁷² *Ibidem*. Pág. 16.

El cuento presenta un narrador deficiente, por lo mismo se dejan en la sombra varias cuestiones como el hecho de los personajes que se benefician de los aldehídos, sea como dueño de la fábrica o a manera de cliente, aunque ciertamente existen. A diferencia de “Análogos y therbligs”, el texto “La red” de Isidro Ávila se relata a partir de dos perspectivas: el creador del espacio, Adeus Anceps, y el sujeto que lo padece, Fläu Eryego, permitiendo una confrontación entre ambos.

Este tópico se desarrolla también desde la perspectiva espacial puesto que poseen visiones contrastantes, donde Adeus romantiza la imagen, Fläu adquiere una posición objetiva. Además de considerar el efecto de la distorsión de la realidad a causa del abuso de la conexión a la red por parte de Adeus, este configura su entorno, apropiándose de él: “Y llegará el tiempo en que me saque los ojos y ampute los nervios, y como autista modelaré un nuevo mundo, no mejor, no más real, simplemente mío”²⁷³. Semejante al cuento de Zárate, existe una realidad desagradable y decadente, a esta se superpone otra a manera de paliativo. Ciertamente José 099 no es el creador de la misma, pero decide apegarse a esa imagen irreal, mismo caso el de Adeus, quien a su propia realidad coloca encima una visión benévola. Su descripción del espacio: “no es simplemente la adecuación entre lo lingüístico y lo real, sino el resultado de un conjunto de propiedades y procedimientos textuales que son los que le dan su identidad como tal”²⁷⁴. La imagen recreada por Adeus no es simplemente una

²⁷³ Isidro Ávila, *op cit.* Pág. 146.

²⁷⁴ Luz Aurora Pimentel “El espacio...”. Pág. 19

traducción de la realidad para evitar la culpa de crear un sistema enajenante el cual puede provocar la muerte, inclusive se desconoce si este sentimiento se encuentra en él, sino una manera de darle otra identidad a un mundo que para él ha perdido su encanto.

Este proceso creativo, por denominarlo de alguna manera, sucede durante la persecución por parte de Fläu: “Y miré a lo lejos la cúpula entre dos torres de platino, altas como ídolos, grises y doradas, retando al clamor de ópalo en esa mañana fresca: fresco smog. El clima era un suspiro voluptuoso como toda la ciudad: Tetrox, la Ciudad de la Furia”²⁷⁵. Una vez más el tópico de la ciudad regresa, aunque en esta ocasión la forma de representar la ciudad es a través del lenguaje poético, dotándola de atributos estéticos y tornando lo desagradable en atractivo. Adeus pone como meta la “Ciudad de la Furia”, puesto que la pasividad en la que se encontraba lo confinaba a un espacio soporífero, mientras la ciudad se vuelve un reflejo del propio sentir de quienes comparten el pensamiento de Fläu, acerca de la responsabilidad de la ruina del mundo y más tarde de las colonias. Durante la persecución Adeus insiste en la palabra amor, pero el verdadero significado lo da la ciudad misma, es en realidad deseo, anhelo por sentir esa misma furia en él mismo, un sentimiento que le es ajeno, el cual solo puede culminar con la muerte. El juego de paronomasia entre cópula y cúpula propone este lugar y no lugar como el clímax de un encuentro erótico y violento, no consumado en el acto sexual, pero sustituido en cambio por la lucha que entablan, pues la ciudad, a diferencia de las plácidas palabras de admiración con

²⁷⁵ Isidro Ávila, *op cit.* Pág. 142.

las cuales es descrita por Adeus, no corresponde a esta descripción, sino que se encuentra más cercana a la denominación “furia”. El grado de la furia, una pasión de gran magnitud en la escala valorativa de las emociones, aventaja al amor por su templanza. Los cascos del cuento de Zárate también superponen una imagen, como Adeus pretende, sin embargo, esto no evita que la ciudad descubra su verdadero aspecto.

Previo a este suceso, el espacio donde reposa al inicio del cuento, y todos los elementos contenidos en él son un aletargante: “Las feromonas en el salón me invadían con su olor; la música y el aroma me enloquecían”²⁷⁶. Sin duda el aspecto del placer resulta ser uno de los objetivos adyacentes del constante mejoramiento de la tecnología en favor del hombre, simplificar su existencia implica la posibilidad de invertir el tiempo en dos posibilidades: el trabajo, como es el caso de José 099, y en simple hedonismo, caso concreto de Adeus. No obstante, la decisión de seleccionar una de las dos opciones o ambas no les corresponde a los personajes, es imposible debido a la marcada diferencia de clases. Una problemática más se suma a las cuestiones que el futuro tecnologizado no resuelve, e inclusive muestra dicha estratificación social como una imposición regresiva hacia la esclavitud por parte de la clase dominante que serían los empresarios y sus colaboradores; se trata de la nueva burguesía. “Análogos y therbligs” exhibe dicha cuestión al omitir mencionarla, a modo de situarlo en un nivel superior e inalcanzable.

²⁷⁶ *Ibidem*. Pág. 138.

A lo largo del relato es perceptible la diferencia de la puesta en escena, y denominarlo de esta forma responde a la voluntad de Adeus, en más de las veces el espacio representa las sensaciones de los personajes, las simula, pero en este caso particular el mismo protagonista configura la realidad conforme a su estado anímico. Cuando se encuentra sosegado se lee: “El salón era amplísimo, con paredes blancas decoradas con simulaciones y paisajes fractales”²⁷⁷, en cambio al momento de salir rumbo a la ciudad con Fläu detrás de él la narración adquiere algo más de vigor: “El sol rayó oblicuo la Ciudad de la Furia”²⁷⁸.

Claro está, el poder creador de Adeus es bastante limitado, quien prevalece de los tres: Adeus, Fläu, y la ciudad, es la ciudad: “Un holograma comercial pasó junto a nosotros («En todo el espacio humano: Disfruta Coca-Cola»)”²⁷⁹. De forma socarrona lo urbano muestra en un letrero la refutación del dominio, no solo de Adeus, sino de la especie humana, el espacio no le pertenece. Ostenta su indolente permanencia al mostrar los cuerpos de los personajes tirados por las calles, los cuales serían recogidos por los “probots”. Una vez más, el capitalismo, en este caso representado por los implantes de neurochips obligatorios, la red, un espectacular de una bebida comercial y la ciudad que ofrece estos placeres; se impone sobre el hombre.

Hasta ahora se ha visto cómo el foco de atención de los textos, en cuanto al aspecto espacial, se ha encaminado hacia lo urbano y su influencia sobre los

²⁷⁷ Isidro Ávila, *op cit.* Pág. 138.

²⁷⁸ *Ibidem.* Pág 141.

²⁷⁹ *Ibidem.* Pág 146.

personajes, y la narración del cuento “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” inicia justamente en este lugar:

Ciudad Guadalupe era la vía de acceso. Encontrabas de todo en los barrios podridos que nacen al pie del cerro de la silla, entre solares de autos robados y contrabando de bromocriptine, l-dopa, nootropil, diapid, arcalion, vinpocetine, sin dejar atrás la vieja heroína y las nuevas cajas de placer. Te volvías loco, de veras. Había de todo, porque Monterrey lo consumía todo²⁸⁰.

Desde las primeras líneas de la narración es notoria la diferencia con los textos anteriores, en este caso no hay imágenes superpuestas o realidades distorsionadas, el narrador describe el entorno a través de un léxico menos que halagüeño, y el vocabulario compartido por los textos para referirse al entorno urbano es muy cercano en cuanto a su representación: “barrios podridos”²⁸¹, “rodeado del hedor a heces”²⁸², “fresco smog”²⁸³; el término que pudiera condensar el ambiente es decadencia. Sin embargo, la composición es diferente a la adoración emanada de la mentalidad distorsionada de Adeus, en cambio es semejante a la de José 099 pues denota una total aversión hacia esta: “Al mundo no le quedan rastros de virginidad, es una puta decrepita que circula, tristemente, al extremo de la vía láctea, sin encontrar cliente”²⁸⁴. Si bien su referente implica al espacio, también es la actitud *punk* respecto de la humanidad.

²⁸⁰ Gerardo Horacio Porcayo, *op. cit.* Pág. 6.

²⁸¹ *Ibidem.*

²⁸² José Luis Zárate, *op. cit.* Pág. 16.

²⁸³ Isidro Ávila, *op. cit.* Pág. 146.

²⁸⁴ Gerardo Horacio Porcayo, *op. cit.* Pág. 7.

La voz de este narrador anónimo (puesto que el nombre nunca es revelado) se encuentra entre lo irreverente y la subjetividad sin la carga emocional. Narrar de esta manera tiene por objetivo la representación: “«representar» -es decir, para *significar*- los lugares de un relato, los actores que lo pueblan, y los objetos que los amueblan, el narrador-descriptor recurre a sistemas descriptivos diversos que le permiten generar no sólo una «imagen» sino un cúmulo de efectos de sentido”²⁸⁵. Logra en el lector la impresión de verosimilitud, incluso mayor a los textos anteriores, por evocar a través del lenguaje un habla común en los barrios marginales de México, así como la presentación de una problemática de los países del continente americano: los narcóticos.

De igual manera, la forma de presentar la ciudad conlleva a sumergirse en la misma paranoia y ansiedad del protagonista: “Y el gusano del miedo empieza a corroer mis entrañas. Las catedrales son como ojos desorbitados y ciegos en la tiniebla infernal, se suceden cuadra a cuadra; como perros, vagabundos”²⁸⁶. Los sucesos de la red han penetrado en la realidad circundante del protagonista, contaminado en parte su visión para imponer, a manera de velo, la persecución en la realidad virtual estando fuera de ella. Si bien es cierto que “Las ciudades y otras espacialidades de la vida social siempre han tenido el poder de absorber y de representar la conciencia y la identidad”²⁸⁷, también se ha postulado a lo largo de estas páginas la propuesta de un enfrentamiento entre el espacio y el personaje

²⁸⁵ Luz Aurora Pimentel “El relato...”. Pág. 25

²⁸⁶ Gerardo Horacio Porcayo, *op cit.* Pág. 11.

²⁸⁷ Edward W. Soja, *op cit.* Pág. 461.

central, quien tiene la capacidad de moldearla. Aunque hasta ahora el espacio siempre consigue imponerse.

Para los personajes principales no hay hogar, es decir no hay la representación de un espacio donde resguardarse de la terrible e implacable vida que ofrece su ambiente: “—Van a acabar por partirte el hocico— dice el barman, recogiendo los dólares. Sus ojos están acuosos y opacos, tristes. —Lo sé -respondo, abandonando la barra, dejando atrás el cobijo”. Tener un lugar al cual acudir en este tipo de circunstancias significa un momento de descanso en la existencia: “Sin ella el hombre sería un ser disperso. Lo sostiene a través de las tormentas del cielo y de las tormentas de la vida. Es cuerpo y alma. Es el primer mundo del ser humano. Antes de ser «lanzado al mundo»²⁸⁸. A ninguno de los personajes se les concede un sitio de este tipo, por el contrario, son absorbidos por lo urbano hasta convertirse en un engrane más de la maquinaria cosmopolita, o ser alienados de esta. La ciudad despoja al individuo de toda seguridad, e inclusive de su misma identidad.

Gibrán Whiskas, el personaje principal de “Soralia”, padece este último destino. Comparado con sus antecesores en los cuentos expuestos, Gibrán defiende el territorio de la “Compañía”, se encuentra a favor de la conquista, más por conveniencia que por lealtad a sus ideales y objetivos, por parte del espacio como elemento literario: “Desde mi cabina lograba ver las fumarolas verdes y amarillas de la Gran Caldera, la galaxia de luces que cobijaba la ciudad como una

²⁸⁸ Gastón Bachelard, (2000). *La poética del espacio*. Buenos Aires: FCE. Pág. 30

marquesina”²⁸⁹. El cancerbero guarda una lealtad a una industria que ha hecho del territorio conquistado una tierra ajada, vilipendiada, y, en fin, apropiándose de un espacio para transformarlo en un sitio casi inhabitable. Es una realidad trastocada en lo más hondo, por lo tanto, se vuelve una pertenencia, un objeto más al servicio de los intereses de la compañía.

La ciudad, por lo tanto, no sostiene un diálogo con sus habitantes, tampoco hay una pugna por el poder, esta lucha ya ha sido ganada, por lo tanto, se impone ante todo y su orden cosifica a los personajes. Por lo mismo, Gibrán vive en un conjunto habitacional en forma de panal, haciendo una similitud con la abeja, se trata de un ser al que se le conoce por su trabajo, el cual no es para sí mismo sino para alguien más: “El panal estaba en lo alto de un cerro. Antiguamente había sido un basurero tecnológico. Cuando llegaba un poco de viento se podía percibir el olor nefasto a plástico y carbón, a cadáveres de alimañas puestas a secar al sol para macerar su carne”²⁹⁰. Si en los textos anteriores había una simulación para esconder la realidad, para sobreponer una imagen, en el caso de “Soralia” omite toda intención de engañar los sentidos. Se ofrece a los ciudadanos paliativos a manera de control, manteniendo un grado de permisivismo a través de diversiones controladas: “Entré a un lugar apenas iluminado con cuarzos chillantes que parpadeaban lastimando la vista. Encontré sitio. en la barra. En el escenario un hombre tragaba un largo cuchillo por su boca lacerada con bubas rojizas. La

²⁸⁹ Juan Hernández Luna, *op. cit.* Pág 90.

²⁹⁰ *Ibidem.* Pág. 93.

enfermedad de los basureros”²⁹¹. Detrás del aparente entretenimiento existe una verdad dolorosa, como se explicó en el análisis de Soralia, el conocimiento de la fragilidad humana y cómo doblegarla con una ilusión.

El término que se puede utilizar para sintetizar el estado de las ciudades de los cuentos es el de balcanización. Es decir, lugares donde la unidad se fragmenta en otras más pequeñas, las cuales se vuelven hostiles entre ellas²⁹². Se narra desde estos espacios balcanizados para señalar una división social más aguda y violenta que la división de clases, que además es exacerbada por el capitalismo, por lo tanto, sus múltiples representaciones textuales. La balcanización es una apertura hacia la inestabilidad, la desintegración, la deshumanización y, en consecuencia, la devastación de la sociedad²⁹³. Un espacio fragmentado es sinónimo de una sociedad igualmente fragmentada y viceversa. Al humano marginado de los cuentos se le deshumaniza y reduce a un valor de utilidad, por lo mismo su relación con la ciudad es la de un habitante desinteresado por esta.

3.1.2 El desierto

Esta actitud se expone en el último cuento “Radiotekhnika cantina”, donde el protagonista viaja al desierto para iniciar un programa de aniquilación de un territorio. A través del recorrido de las historias anteriores se percibe el constante rechazo de la ciudad por el hombre, y en este último se confirma nuevamente:

²⁹¹ *Ibidem*. Pág. 95.

²⁹² Edward W. Soja, *op cit*. Pág. 124.

²⁹³ *Ibidem*. Pág. 48.

“Ahora el escenario era un chatarrero que se extendía al infinito. Carcasas de automóviles oxidados formaban montañas y valles; ella estaba parada sobre el toldo de un viejo Beetle. Le recordó su infancia”²⁹⁴. El personaje no reacciona a estas visiones, pareciera el aprendizaje de las múltiples confrontaciones anteriores.

Por principio, hay un reconocimiento de la imagen adoptada en este cuento por parte del capitalismo: “Ya nadie construía Sam's en medio del desierto, al menos no tan lejos de Hermosillo. Entre la reverberación distinguieron las ruinas de aquel supermercado mayorista. Siempre había sido un falso oasis”²⁹⁵. Inclusive va más allá de desenmascarar esta figuración, sino que se ha podido aventajar en el poder. La ilusión no es la realidad, y al encontrarse bajo la imagen de muchas de ellas, cabe la posibilidad de su pérdida identitaria, y, claro está, el despertar de los individuos.

De alguna manera se plantea que los personajes han hecho un trayecto espiritual, por lo tanto uno de ellos llega a la “iluminación”: “en el desierto la sequedad ardiente es el clima por excelencia de la espiritualidad pura y ascética, de la consunción del cuerpo para la salvación del alma”²⁹⁶. El mismo desierto por sus condiciones adversas impide cualquier tipo de creación o explotación, por ello puede vencer frente a la ciudad, dado que se trata, de manera metafórica, de un lugar muerto.

²⁹⁴ Gerardo Sifuentes, *op. cit.* Pág. 185.

²⁹⁵ *Ibidem.* Pág. 179.

²⁹⁶ Juan Eduardo Cirlot, (2006). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela. Pág. 167.

Es el desierto el culmen de la encrucijada, no por amainar el padecimiento de los personajes y concluir su viaje después del despertar, sino por encontrar precisamente que la ciudad, sus edificios, la población, el ruido, no colman ningún deseo del hombre, por el contrario, lo dejan al abandono, a la soledad: “Debía encontrar un recinto donde el sol no me lastimara. Atrás quedaban las fronteras que tanto había ayudado a resguardar. Al frente, la soledad del destierro”²⁹⁷. Los últimos dos cuentos presentan este espacio físicamente, los anteriores transforman, metafóricamente a las ciudades en desiertos, su mundo virtual en desierto. El desierto es un espacio propicio para las revelaciones²⁹⁸, en este caso para el despertar de la conciencia, del sujeto que decide convivir con un espacio, una ciudad, que no le dará tregua en su enfrentamiento, pero que se vuelve soportable al amistar lo que representa: exceso y decadencia; placer y dolor.

En efecto, el contexto impresiona al presentarse con un panorama desolador, no obstante, la destrucción es también principio y germen de un renacimiento. Cuando no existe nada en rededor, está el factor de la posibilidad; donde no hay nada, puede haber todo. Surge de este vacío liberador, la propuesta tardía e inconclusa del *cyberpunk*, la potencia de vida, nacida en la afirmación del yo. No hay más naturaleza, no queda nada del sistema capitalista, apenas se reconoce a la otredad, pero ante ellos se eleva una existencia que evita ser sometida. Por consiguiente, “Radiotekhnika cantina” no se desarrolla entre las sombras de una ciudad a punto de enfrentarse al apocalipsis, sino que está justo en medio de este

²⁹⁷ Juan Hernández Luna, *op cit.* Pág. 101.

²⁹⁸ Juan Eduardo Cirlot, *op cit.* 167.

y decide formar parte, e incluso acelerar su proceso, entre lo luminoso de unos misiles y el apabullante sol.

Llegar a este momento clave es parte fundamental de la poética, puesto que en el proceso se deshizo de las características tradicionales espaciales del *cyberpunk*, sin embargo, la apoteosis fue también el momento culmen, lo cual decepciona en gran medida puesto que los escritores mexicanos habían logrado encontrar una voz completamente original.

3.2 Los personajes principales: Individuos estoicos

La filosofía del progreso muestra al fin su verdadero rostro: un rostro en blanco, sin facciones. Ahora sabemos que el reino del progreso no es de este mundo, el paraíso que nos promete está en el futuro, un futuro intocable, inalcanzable, perpetuo. El progreso ha poblado la historia de las maravillas y los monstruos de la técnica pero ha deshabitado la vida de los hombres. Nos ha dado más cosas, no más ser.

(Octavio Paz, *Postdata*, 1999)

En el apartado anterior se han vislumbrado aspectos significativos de los personajes, revelando su fragilidad al enfrentarse a una realidad que los despoja de algún salvamento, de alguna manera se transforman en víctimas de sus circunstancias. Esa, sin embargo, sería la primera lectura, ciertamente son representados como espectadores pasivos, dadas las limitaciones en su campo de acción, pero a la vez, se muestran con una voluntad estoica después del despertar de su conciencia.

Desde la perspectiva general del término estoico es un ser que permanece fuerte ante las adversidades o desgracias²⁹⁹, en más de las veces se mantiene ecuánime, por esto mismo es que pudiera interpretarse como desinterés por una lucha activa desde la escena de la acción. El ser estoico *cyberpunk*, no obstante, es alguien que surge de la pasividad, no descarta su origen, pero al confrontarse con su realidad de la cual ya no puede apartar la mirada, toma un tipo de acción interna, responde, o, mejor dicho, despierta a ella.

Despertar, en el sentido metafórico, implica un acto de tomar conciencia, de uno mismo, su contexto y de la otredad. En los relatos esta acción sucede de formas distintas. José 099 sufre el fallo de la máquina que lo mantiene ignorante de la realidad: “Él, como un hombre con una vida feliz, desapareció. En cambio se halló frente a una máquina y una rutina de movimientos tan conocida que podía realizarla inconscientemente, tardó unos segundos en comprender: su casco analógico había dejado de funcionar”³⁰⁰. Hay un instante de revelación, el momento en que cae el velo de la apariencia y por tanto de una superficial felicidad.

A diferencia de José 099, el despertar de Adeus es paulatino, ha tenido una vida suficientemente larga para rumiar su existencia: “Morir, eso ya no importa ahora. O tal vez sólo para comprobar dónde estoy, la sensación de vejez acosa y constantemente debo renovar mi capacidad de experimentar lo viejo con igual

²⁹⁹ Diccionario de la Real Academia Española.

³⁰⁰ Zárate, José Luis, *op cit.* Pág 13.

pasión a falta de algo nuevo. Soy alguien más que morirá”³⁰¹. Quizá se suma otra diferencia, a José 099 se le presenta un escenario de horror y Adeus sencillamente ha soportado la monotonía y su hastío, por ello es que la disimilitud es menor, el tedio de Adeus es uno que incita una ansiedad por la llegada de la muerte.

El narrador-protagonista de “Imágenes rotas...” sufre un despertar instantáneo que se prolonga constantemente, y es mediante sus intentos de comunicación que pretende que otros lo hagan: “Los veo perderse a través del espejo, de la penumbra interior, de la negrura externa. Y el silencio flota largo rato, como coágulos en gravedad cero. Llena el ambiente y refuerza mi paranoia”³⁰². El viaje de revelación es único e individual, ya que se puede transitar por distintos tipos de desiertos, pero este no llega a apelar a todo el que se adentre en él. Aunque el protagonista de este cuento es quien padece más que el resto, también continúa su travesía, martirizando su persona en favor de otros y de sí mismo: “Multitudes de antenas parabólicas, inclinan sus oídos buscando sintonizar la voz de Dios. Y el gusano del miedo empieza a corroer mis entrañas”³⁰³.

El despertar también involucra percatarse de la soledad del individuo: “el descubrimiento de nosotros mismos se manifiesta como un sabernos solos; entre el mundo y nosotros se abre una impalpable, transparente muralla: la de nuestra conciencia”³⁰⁴. La resignación de este estado es quizá el menos perceptible en los

³⁰¹ Isidro Ávila, *op cit.* Pág. 149.

³⁰² Gerardo Horacio Porcayo, *op cit.* Pág 11.

³⁰³ *Ibidem.*

³⁰⁴ Paz, Octavio, *op. cit.* Pág. 11.

relatos, pero desde el principio se muestra la invalidez de los intentos de comunicación con el otro, el sesgo casi opuesto entre personajes provocado por el mundo virtual y la propia voluntad, pues existe el que desea despertar y también el que opta por continuar en el engaño.

Frente a la diversidad de protagonistas de los cuentos, es perceptible una característica: la inacción. Huye porque es perseguido, reacciona porque se le violenta directamente, y llega a la confrontación sin afán de conquista o revuelta, sino de supervivencia. Octavio Paz expresa una posición desde su contexto respecto de los jóvenes, la cual viene a cuenta por la correspondencia de las publicaciones y su realidad: “La rebelión juvenil oscila entre estos dos extremos: su crítica es real, su acción es irreal”³⁰⁵. A diferencia de la tradición heroica, o antiheroica según sea el caso del personaje (por ser el justiciero o el ajusticiado) anglosajón, el protagonista mexicano queda apabullado por la circunstancia.

La conclusión a la cual llega el individuo del *cyberpunk*, y de forma dolorosa, es que “A partir del momento en que las posibilidades que considero no están rigurosamente comprometidas por mi acción, debo desinteresarme, porque ningún Dios, ningún designio, puede adoptar el mundo y sus posibles a mi voluntad”³⁰⁶. Este aspecto de la corriente existencialista lo recibe el protagonista de cada cuento como una llamada a situarse en un espacio real, a la comprensión de que la realidad no es maleable, a diferencia del mundo virtual, acaece con todas sus vicisitudes, aunque se pretenda ocultar bajo una falsa imagen ideal. Tampoco

³⁰⁵ *Ibidem*. Pág. 243.

³⁰⁶ Sartre, Jean-Paul, (2009). *El existencialismo es un humanismo*. España: Edhasa. Pág. 33.

ofrece algún tipo de consuelo a sus habitantes, pues las acciones que toman para satisfacer sus deseos o escapar del mundo que habita no son proporcionales en cuanto a efectividad: la lucha de José 099 es infructuosa porque ni siquiera tiene un principio real; Adeus desea algo impalpable, el despertar de una pasión en su persona a través del encuentro violento con Fläu, el cual sucede pero de forma unilateral; el protagonista anónimo desea una reacción a su relato; Gibrán espera encontrar a una inexistente Soralia y en “Radiotekhnica cantina” el personaje principal guardaba un anhelo porque el dios de silicio fuera real.

Cada uno de los personajes busca a su manera la libertad, pero se descubre que esta se encuentra inevitablemente ligada a la decisión de padecer la misma. Siempre está la opción del refugio virtual, de amainar la pesadumbre de la existencia en la fantasía, mas los protagonistas aceptan o son obligados a decantarse por el mundo sin máscaras, sin cortinas que bloqueen la desagradable verdad, y aunque se acepta la ilusión, queda el rezago de una sensación disconforme, de alguna manera se vuelven personajes estoicos.

Se concluye, pues, que el protagonista del *cyberpunk* mexicano es un ente en apariencia pasivo, pero que la vitalidad de sus acciones no se encuentra en grandes enfrentamientos o en la resolución de un crimen, como el caso de la literatura anglosajona, sino en la simple y a su vez complicada aceptación de su realidad: “El mexicano se siente arrancado del seno de esa realidad, a un tiempo creadora y destructora, Madre y Tumba”³⁰⁷. Y es justamente en la reconciliación de

³⁰⁷ Octavio Paz, *op cit.* 22.

esta idea que el individuo *cyberpunk* puede experimentar no la libertad, pero sí una comunión con lo urbano, comunión que no es tregua sino reconocimiento de ambas fuerzas destructivas. Lo que se perfila, es, pues, la resistencia.

Épicas batallas con rayos láser contra las máquinas no llegan a ser tan arduas como lo es el combate del hombre con su propio ser. Por lo mismo, la propuesta de la narrativa mexicana es un regreso a los cuestionamientos vitales que han aquejado a la humanidad, y continúan haciéndolo; un retorno al humanismo. Exhiben el fracaso de la idea de progreso, no basándose únicamente en mostrar la desigualdad social o la degradación de lo urbano, sino también en aquello que identifica a la estética *cyberpunk*: Las grandes ciudades, la más avanzada tecnología y los mundos virtuales continúan sin satisfacer las necesidades más apremiantes del hombre, darle solución a las preguntas que han acompañado su existencia. Pero lo heroico del personaje mexicano es el soportar estoicamente su realidad, sin el refugio virtual para cobijarlo de la tragedia, las dos actitudes que lo componen, pasividad y a su vez actividad, se conjugan en el término resistencia.

3.3 El mundo virtual como narcótico

El mundo virtual, o ciberespacio se definió a través de la primera mención de William Gibson como una alucinación consensuada, la representación gráfica de datos computados. Sin embargo, no se trata de un concepto inamovible o acabado para la narrativa ficcional, sino que en cada nueva historia se presenta la oportunidad de construirlo conforme a la función literaria requerida para

configurarla, en concordancia con el tipo de mundo virtual que tiene la posibilidad de alienar al personaje principal.

Sin duda es una contradicción con una de las cualidades de la primera representación otorgada por Gibson, esta supone un acuerdo entre dos o varias partes para una convivencia en un mundo alternativo. Antonio Ascencio y Marco Navío coinciden con esta acepción: “el ciberespacio como el conjunto de posibles comunicaciones que se desarrollan en el ámbito digital [...] que permiten la interactividad entre usuarios”³⁰⁸, y, en general, se da como hecho indiscutible la característica de relacionar a la comunidad que tiene acceso al ciberespacio³⁰⁹. Este mundo virtual fue pensado como un espacio de comunicación e interacción con alcance mundial, conectando usuarios desde diversos y lejanos lugares. A manera de contrasentido, la narrativa mexicana estudiada hasta ahora, ha propuesto el ciberespacio como sitio de aislamiento y momento de evasión del contexto de cada personaje.

Aunado a esto, tanto el autor como el lector son introducidos a esta dinámica. Por principio, la mayoría de los textos sólo es posible encontrarlos virtualmente, puesto que su transcripción fue llevada a la red para mayor difusión, no obstante, yace sumergido en la inmensidad de posibilidades de contenido, el cual constantemente se actualiza y está en aumento. Los autores *cyberpunk* se asemejan a sus personajes, criaturas errantes, abandonadas en el mundo llamado de la

³⁰⁸ Antonio José Ascencio Guillén, Marco Julio Navío (2017). *La génesis del ciberespacio. Una visión desde las teorías de la comunicación*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Pág. s/n.

³⁰⁹ Ciencia ficción. José Luis Picciuolo Valls, et al. (1999). *Antropología del ciberespacio*. Comp. Leonela Cucurella. Quito: Abya Yala.

comunicación, situación que el lector comparte, ya que no se cuenta con textos interactivos o amigables con el usuario, tampoco una comunidad con la cual se pudiera compartir dicha experiencia, sino una representación de su misma circunstancia frente al mundo virtual.

¿Cuál es el motivo para representar el ciberespacio en la narración de esta forma paradójica? Si se considera el hecho de que el asunto del ciberespacio se concibió por principio como un “lugar” sin restricciones, tomando las teorías referentes al *cyberpunk* y expuestas por los *hackers*, donde el paso de la información era libre, y si además se trataba de “un fin en sí mismo, un lugar en el que el sueño utópico de un mundo y una sociedad no sujeta a poder es posible”³¹⁰, esta concepción queda anulada en el momento en el cual otro toma posesión de ella para restringir la libre circulación del resto de los usuarios. El resultado de esta acción desemboca en el ocultamiento y la huida de los perseguidos por uno u otro motivo, limitando la dicha interacción de usuarios.

Por otra parte, se encuentra el riesgo de optar por el mundo virtual y eludir la realidad, evitando la confrontación con el mundo para abstraerse en uno cuya configuración inmaterial, pero también abstracta, podría llevar al usuario a perder la vida. Este tipo de retraimiento también conllevaría al trato impersonal dentro del ciberespacio, o la posibilidad de interactuar la mayor parte del tiempo con inteligencias artificiales.

³¹⁰ Asencio Guillén, Navío, *op cit.* Pág. s/n.

Las diferentes posibilidades acerca de la enajenación del sujeto, mediante un mundo alternativo y virtual, están presentes en la narrativa breve mexicana para mostrar nuevamente lo que hasta el momento se ha dicho acerca de la soledad y el estoicismo, trasfondo que se podrá evidenciar al examinar el elemento del ciberespacio. Y donde se aprecia una: “Humanidad que huye de la sociedad por las vías y mecanismos que la propia sociedad crea”³¹¹. Este espacio o no espacio, en lugar de ser un centro aglutinador, se transforma en un elemento disociativo, tanto del contexto como del resto de los sujetos, pero el cual se asume e inclusive idealiza, volviéndose una especie de narcótico para la continuación de la existencia en el mundo real.

La configuración del ciberespacio en “Análogos y therbligs” se presenta al superponer una imagen virtual de la misma realidad, pero a diferencia del mundo real, la imagen sobrepuesta es placentera: la habitación limpia, una apariencia física agradable e inclusive atractiva del usuario o su pareja, el transporte público regular y sin parecer un “gusano”³¹². Mediante lo virtual no se ofrece otra imagen que no sea el contexto donde se desenvuelve el personaje principal, es decir, permanece la estructura fundamental de su vida, un obrero que pasa de la fábrica a su casa alternando con algunos días de dispersión con una mujer.

Se infiere por lo anterior una doble función del ciberespacio en “Análogos y therbligs”, por principio mantiene al obrero en un nivel de conformidad acorde con su situación económica-social, el poder superior, la fábrica, determina este entorno

³¹¹ Gerardo Horacio Porcayo, *Cyberpunk: Coyuntura... S/n*

³¹² José Luis Zárate, *op. cit.* Pág.17.

de control que impide al sujeto aspirar por algún tipo de superación, manteniendo un estilo de vida aceptable. Su segunda función se encuentra en referencia a la aceptación de este tipo de encierro virtual, el cual es admisible aun cuando implica el aletargamiento del juicio del individuo.

Debido al análisis propuesto en el capítulo segundo se puede recordar que el verdadero propósito de la empresa es el control del cuerpo de José 099: “El cuerpo sólo se convierte en fuerza útil cuando es a la vez cuerpo productivo y cuerpo sometido”³¹³. Y por esta razón no se le concede la categoría de sujeto, pues un hombre posee libertades, derechos y jurisdicción, en lo mínimo, de su propio ser, en cambio se convierte en objeto y a un objeto no se le considera en su complejidad sino que se dispone de él, proveyéndolo de lo mínimo necesario para su funcionalidad a través de los sistemas de alimentación y descarga, así como el casco análogo: “la máquina intervenía los impulsos eléctricos de su cerebro provocando alucinaciones, haciéndole vivir una vida diferente a la real, onírica, analógica, con todo aquello que, según él, era indispensable para ser feliz”³¹⁴. De este razonamiento se deriva su mundo virtual o ciberespacio: un lugar nimio con lo justo necesario; se omite la tarea de los creadores acerca de construir algo más elaborado que pudiera motivar, apelar, descolocar, provocar alguna reacción del obrero, en su lugar se le satisface con su mismo contexto, simplemente con algo superpuesto y depurado, limpio, pero nada más.

³¹³ Michel Foucault, (2002). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores. Pág 26.

³¹⁴ Zárate, *op. cit.* Pág.14.

No pretender el ofrecimiento de una fantasía más elaborada limita la psique del usuario, mantiene un equilibrio entre fantasía al presentar el ensueño del escape de la fábrica y la realidad cotidiana, de otra manera: “No sería posible sobrevivir mentalmente a esa rutina sin el casco analógico”³¹⁵. Aunque considerando el desarrollo de la historia, al mencionar esto José 099 no se encuentra en el ensueño de los “Hombres Paria” sino desde la misma cotidianeidad, realizando los mismos actos, pero con una imagen agradable. Esto puede implicar que la apariencia es importante para el mundo virtual, pues mientras se mantenga un aspecto placentero es suficiente para el usuario. Si bien esto aplica para el resto de los usuarios, no es el caso de José 099: “y él no deseaba el casco. No esos sueños de comodidad”³¹⁶, por lo cual se considera como un sujeto diferente del resto y del cual se ahondó en el apartado anterior.

Desde este primer cuento se percibe el curso que pretende tomar la configuración del espacio, es decir a manera de soporífero para el usuario, del cual no se puede escapar, y aunque se intentara, como el caso de José 099, se sugiere la sensación de que es preferible quedarse en él, donde la realidad es menos dolorosa: “*turning cyberspace in a prosthesis*”³¹⁷ [volviendo el ciberespacio en una prótesis]. Si las prótesis en los relatos *cyberpunk* poseen la función de aumentar algún atributo en el ser humano o reemplazar la ausencia de un miembro, el ciberespacio es la prótesis de un mundo que no funciona, está en vías de

³¹⁵ *Ibidem*. Pág. 15.

³¹⁶ *Ibidem*.

³¹⁷ Elías Herlander, *op. cit.* Pág. 267.

descomposición y necesita presentarse ante el hombre como un sitio mejor, o al menos donde los sentidos puedan ser engañados por esta idea.

El cuento de “La red” justamente evoca ese aletargamiento adictivo, especialmente en la narración de Adeus: “El salón era amplísimo, con paredes blancas decoradas con simulaciones y paisajes fractales”³¹⁸. Como se mencionó con anterioridad este espacio está configurado correspondencia con el relato, lo cual implica un espacio que al parecer no se encuentra bajo ninguna jurisdicción, el paraíso idílico imaginado por los *hackers* iniciales, aunque continúa emulando la misma realidad, y, al mismo tiempo, perpetuar con la función de narcótico con respecto de la realidad. “*The goal is to escape from society towards a new open space, to an utopian world so wide just like those painted by Renaissance painters, and as free as the strange object-worlds of Dali’s or Magritte’s surrealist painting*”³¹⁹ [El objetivo es escapar de la sociedad hacia un nuevo espacio abierto, hacia un mundo utópico tan amplio como los pintados por pintores renacentistas, y tan libre como los extraños mundos-objeto de la pintura surrealista de Dalí o Magritte]. En la historia se da un vistazo al mundo surreal de “La red”, donde criaturas llamadas *ebeufs* tocan melodías de sus cuellos y las hormonas flotan en el aire, simulando un mundo de ensoñación en el cual la situación negativa del exterior pareciera inexistente, disolviéndose en una nube de incertidumbre entre realidad y ficción, por esta misma razón, el espacio de la red no se describe, la intención de este recurso es la de mantener esa incertidumbre y evitar su diferenciación.

³¹⁸ Isidro Ávila (1991), *op. cit.* Pág 138.

³¹⁹ Elías Herlander, *op. cit.* Pág. 267.

Contrario al padecimiento del ciberespacio mostrado en algunos cuentos, Adeus pudo regodearse en el lado amable de la red: “*The pleasure is impossible to unlink from cyberspace, because the cybernetic space was precisely created to empower us, to make us feel grandiose, providing easily a world that is henceforth at our reach, under our seduction*”³²⁰ [El placer es imposible de desvincular del ciberespacio, porque el espacio cibernético fue creado precisamente para empoderarnos, para hacernos sentir grandiosos, proporcionando fácilmente un mundo que está a nuestro alcance, bajo nuestra seducción]. Ciertamente esta afirmación es el fundamento, o trasfondo del mundo virtual, y es por este mismo placer que la voluntad del usuario se ve afectada hasta doblarse y optar por abandonar la realidad disociarse de esta y evadirla.

En un mundo de vida moribunda y muertos vivientes, lo improbable se ha vuelto inevitable, lo extraordinario es ya rutina. Todo es posible (ineludible, de hecho) toda vez que la vida y la muerte han perdido la distinción que las dotaba de significado y han pasado a ser igualmente revocables y sujetas a un «hasta nuevo aviso»³²¹.

Adeus ha escapado de los errores cometidos en el mundo real que provocaron la muerte de varios usuarios mediante el mundo virtual, pero no le es posible eludir otro mal derivado de la constante permanencia en un estado de placer, el del tedio. Este lugar idílico no es el paraíso, de ahí que no haya un sentido de plenitud en el individuo, cuestión que se confirmará con el último cuento “Radiotekhnica cantina”.

³²⁰ *Ibidem*. Págs. 256-257.

³²¹ Zygmunt Bauman, (2010). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós Ibérica. Pág. 69.

Queda, pues, un sujeto sencillamente anonadado por el mundo virtual, envuelto en su estructura abierta a casi cualquier posibilidad, pero insatisfecho. Esta misma situación la experimentan los sujetos de “Imágenes rotas, sueños de herrumbre”, en el cual el ciberespacio se encuentra entre ensoñación y pesadilla: “O te pesca Dios en un recoveco y te refunde en infiernos de vísceras caníbales y pesadillas de dientes romos pero presurosos”³²². Esa variedad de imágenes virtuales provoca en los usuarios la sensación de extrañamiento por lo bizarro de su composición, aunque siguen conservando elementos significativos y reconocibles en la realidad: Dios, el infierno. Son experiencias vitales para los personajes, si el mundo virtual puede configurar todo tipo de escenarios que eleven el ritmo cardiaco, son un aliciente para escapar de la persecución a la cual son sometidos en la vida real, la cual al principio causaba emoción y conforme el tiempo, y las pérdidas de los integrantes del grupo.

Conforme se ha visto en las narraciones el valor superior de su existencia, donde el hombre se siente realizado y busca casi como una necesidad es el espacio virtual: “comida y vestido no son más satisfactores de primer orden, han quedado relegados ante satisfactores más urgentes como la droga”³²³, la droga virtual en este caso específico. Es una cuestión de revitalización de un mundo que se encuentra en la podredumbre o no ofrece la emoción límite que el ciberespacio provee. “Entonces el Sueño Eléctrico era un complemento; lo mejor eran las

³²² Gerardo Horacio Porcayo, “Imágenes...”. Pág. 8.

³²³ Gerardo Horacio Porcayo, “Cyberpunk: Coyuntura ...”.

calles, la adrenalina corriendo”³²⁴. De este mundo punk los usuarios trasladan sus hazañas al mundo virtual, desafiando al peligro con cada conexión.

Dentro de la virtualidad se encuentran múltiples posibilidades y encuentros, pero también se dan ciertas pérdidas, como la de Cora y el Loquillo. Sin embargo es, sobre todo, una pérdida del control de la persona. Si a José 099 se le priva por medio del ciberespacio de la libertad corporal y mental, en este caso se evidencia con mayor vigor su carácter de prisión, por la cual se opta de manera voluntaria y conforme la conexión continúa esta misma voluntad se desvanece: “Cora se le metió hasta la médula de los huesos. Ya era un fantasma y seguía siendo especial, podía transferirte su belleza como si de archivos virales se tratara. Cuando pescaron al Loquillo la carnada era ella. No pudo negarse, nadie podía”³²⁵. Describir la espacialidad virtual en este relato es casi imposible, puesto que es alterado a cada instante y se brindan sensaciones, más que la disposición o formas objetuales. Sería el lugar ideal de acuerdo con la descripción de Gibson: una alucinación comunitaria, de no ser por el hecho de que la pesadilla y la persecución se transforman en situaciones reales, no simplemente imaginadas. El lugar que debiera haber funcionado como espacio de libertad es ahora una prisión psicológica.

Este tipo de aprisionamiento es de carácter mental, y probablemente una tortura peor al estar en una continua huida. Es decir, el ciberespacio se superpone una vez más a la realidad, pues el viaje de la droga virtual conlleva la mezcla de

³²⁴ Gerardo Horacio Porcayo, “Imágenes...”. Pág 8.

³²⁵ *Ibidem*. Pág. 9.

ambas en un menor grado, pero provocando una especie de paranoia. De nuevo el paraíso virtual se transforma en una pesadilla. Al final se pierde la voluntad, la sanidad mental y el lugar donde se aspiraba por fin la libertad.

Y justamente en “Soralia” hay una pérdida similar a manos del ciberespacio, pues al encontrar el personaje principal un amorío se desperdicia en el objeto de deseo por tratarse de un programa de computadora. Porcayo explica que en la narrativa *cyberpunk* “Si el protagonista *cyberpunk* se enamora, será por corto tiempo, fugaz e inasible amor, adquiere visos de caricatura grotesca”³²⁶. Utilitario sería el término adecuado para esta situación, pues el amor que Gibrán siente es usado por dos bandos enemigos y más tarde desvelado como enamoramiento falsificado y creado para este propósito. Se trata de un amor virtual, acorde al mundo en el que se desenvuelve.

El ciberespacio en “Soralia” también se identifica como sistema de seguridad, al igual que el de José 099, para los fines determinados por la empresa, pero llega a ser ambiguo y grotesco, semejante al de “Imágenes rotas...”: “Territorio de sombras, trono de bestias que mascaban mi nombre. La vida fue una ráfaga, serpentina de amores destrozados, tristeza acumulada”³²⁷. De nuevo se apela a las sensaciones en lugar de las representaciones visuales para mostrar el mundo virtual de “Soralia”. Se consigue el efecto narrativo de que el ciberespacio es en realidad un lugar de paso, o mejor dicho una serie de espacios que funcionan a manera de candados, por esta condición se encuentra lejos de ser un paraíso, al

³²⁶ Gerardo Horacio Porcayo, “Cyberpunk: Coyuntura ...”.

³²⁷ Juan Hernández Luna, *op. cit.* Pág. 98.

contrario, se trata quizá de infiernos transitorios, como lo es Soralia, un paraíso momentáneo. No hay un valor absoluto en este mundo virtual, sino matices configurados de acuerdo con la sensación que pretende transmitir: sea de peligro o a manera de refugio.

El cuento de “Radiotekhnica cantina” perpetúa la noción de narcótico, pues el espacio controlado por Molniya y transformado en un santuario por sus seguidores convierte esta situación en una especie de religión, por lo mismo se puede hablar de un narcótico, o en palabras de Karl Marx “la religión es el opio del pueblo”: “El Tanates creía en ti, era de la secta desde hacía un año y Susana se convirtió en ese momento”³²⁸. El ciberespacio toma la forma de un dios, sustituyendo a los dioses que ya no responden a las necesidades del hombre moderno, quien deposita su fe en la promesa de un lugar y no-lugar donde las posibilidades de creación y recreación pueden ser insuperables, en un espacio donde no se regiría por las normas comunes del hombre, sería, al fin, un intento de libertad absoluta.

Por la manera en que se narra este hecho se confirma lo que en las historias anteriores se ha mencionado, es el fin del ciberespacio como utopía. El futuro idealizado, el retorno a la Edad de Oro, el Edén, la Tierra Prometida, y cualquier otro nombre con el cual se designó a esa utopía anhelada por el hombre, no es tampoco el mundo virtual vaticinado por los *hackers*, sino que se trata del Paraíso o Infierno fundido y a su vez contrariándose constantemente; hay múltiples posibilidades creadoras así como limitadas, se encuentra libre de reglas, pero le

³²⁸ Gerardo Sifuentes, *op. cit.* Pág. 180.

son impuestas por los usuarios; puede hacerse uso de ella pero solo si se conoce el código adecuado: "Molniya lo miraba con tristeza, era más vieja y sensible de lo que muchos se imaginaban, pero en especial era vulnerable, aunque muchos nunca se habían atrevido a analizar su génesis por temor a ella misma. Molniya ya no tenía el control de la situación"³²⁹.

El último cuento termina por revelar la verdadera situación de la red, sin embargo también expone la condición humana a buscar un lugar al cual pertenecer, o mejor aún, que le pertenezca para sumergirse en él y olvidarse de la realidad. Para el resto de los personajes verdaderamente se transforma en un narcótico, una forma de evasión, no obstante, para los personajes principales de las historias no cumple esa función a cabalidad, por el contrario, se encuentran en una tensión perpetua en la cual constantemente hay una mirada a la realidad, pero considera al ciberespacio como una herramienta de supervivencia.

3.4 Soledad y resistencia

El hombre inicia su existencia en solitario y la termina de igual forma, con ciertos intermedios donde se experimenta esta condición, pero en el transcurso de la vida se suceden diferentes hechos acontecidos en medio de la sociedad, así como los pequeños grupos que se desprenden de esta, los cuales rodean las acciones del sujeto, las motivan o forman parte de ellas. El sujeto *cyberpunk*, en cambio, lleva marcado desde el principio y a lo largo de su vida el signo de la soledad. Su desarrollo no acontece apartado de la sociedad, al contrario, forma parte de ella, pese a esto, las barreras mencionadas en los apartados anteriores obstruyen y

³²⁹ *Ibidem*. Pág. 183.

paralizan cualquier tipo de relación con el otro. Así, pues, se constituye en un ente que conlleva todo el peso del individuo, es soledad en toda su existencia, no la soledad mexicana de la cual habla Octavio Paz, sino una forjada desde la antigüedad, similar a la de los románticos, sin embargo con cualidades propias debido al contexto.

Las características del capítulo tercero son parte de la configuración de la poética del *cyberpunk*, no obstante, existe una serie de elementos que permiten vincularlo con otra estética, la cual haría de estas narraciones parte de dos tradiciones literarias de diferentes épocas: el *cyberpunk* extranjero y el romanticismo. Hasta el momento fue posible observar su relación con el *cyberpunk*, pero en este capítulo, además de dar cuenta de las particularidades que evocan a la época del romanticismo, figurada según Rafael Argullol, con el *cyberpunk*, se asentará la poética en los dos rasgos que la engloban y determinan: la soledad y la resistencia. Ambos son comprendidos en su significado, pero en esta investigación se presentan de manera particular. Por lo que respecta a la soledad, su condición se encuentra remarcada por los elementos narrativos que confirman al sujeto *cyberpunk* de su condición: el espacio, el impedimento de relacionarse con el otro, así como su travesía en el descubrimiento y afirmación del yo. En cuanto a la resistencia, se trata de una derivación, o mejor dicho, de un binomio junto con la soledad, puesto que el sujeto solo no puede realizar otra acción más que precisamente resistir, esta actitud está conformada por el espíritu del “yo trágico-heróico”, así como un espíritu punk, el cual, como en las canciones de los Sex

Pistols, es consiente del lema “no hay futuro”, y a pesar de ello, prevalece, con dificultades, con pesadumbre, pero resistiendo todo, incluso el fin del mundo.

Gerardo Horacio Porcayo menciona que “En el *cyberpunk* no hay ideales elevados, amores eternos o verdades redentoras”³³⁰, es decir, se prescinde de la fe y la creencia en la religión; los nacionalismos, la magia, de la tecnología, etcétera, como respuesta absoluta a las interrogantes del hombre. En su lugar hay una resistencia, la cual Argullol identificará como “el yo heroico – trágico”, lo cual implica el rechazo de los consoladores artificiales y la aceptación plenamente consciente de la soledad y las limitadas posibilidades humanas³³¹. Si bien no llega a tener el espíritu *punk*, puesto que en el *punk* existe una vitalidad osada casi sin interés por el mundo circundante y sus consecuencias, sí permite observar el espíritu romántico, es decir un ser consciente cuya: “voluntad romántica es decididamente defensiva, heroicamente «numantina»”³³². Este término, “numantina” refiere a la tenacidad que llega al límite incluso en condiciones precarias³³³, condiciones extremas cumplidas en el *cyberpunk*. La resistencia puede terminar en la aniquilación, mas, se conserva de trasfondo una lucha, la batalla por prevalecer ante los ataques externos, o en el caso del espacio virtual de aquellos que acechan la mente. Dicho conflicto se eleva entonces a un plano casi espiritual y místico, no es un combate físico sino de voluntades, de la conquista del personaje *cyberpunk* por un terreno, el de él mismo, en cual el

³³⁰ Gerardo Horacio Porcayo, *op. cit.* Pág. s/n.

³³¹ Argullol, Rafael, *op. cit.* Pág. 259.

³³² *Ibidem.* Pág 24.

³³³ Real Academia Española, *op. cit.*

acechado se encuentra solo, sin otras armas más que el propio empeño por no ser devorado por el contrincante: el capitalismo, el tedio, la desesperanza, la soledad, el falso dios virtual.

Frente a las situaciones límite se han mostrado los diversos personajes principales como individuos que ponen en juicio el montaje de la realidad y el ciberespacio. No se dan confrontaciones entre pares, o escenas de acción donde se vea triunfando al héroe, sino a un sujeto confirmando su individualidad, a pesar de la adversidad de las condiciones y de una tenacidad que enfrenta a un poder superior: “No sonrío. No es feliz. Los otros sí. Él está consciente de no estarlo y ello lo pone de un estupendo humor y a su pesar sonrío, feliz”³³⁴. A diferencia del resto de sus clones, José 099 tiene una felicidad derivada de la conciencia, del saberse no sujeto a las condiciones dictadas por la empresa para ser feliz sino a las propias. El protagonista *cyberpunk* es así, un ente cuyo regocijo se encuentra no en la artificialidad en común, sino en la confirmación del yo.

Así, pues: “El protagonista (tratemos de desechar la palabra héroe) tiene plantados ambos pies en la tierra, aun cuando viaje a través del espacio o del mundo químico onírico de las drogas, aun cuando en su época abundante en tecnologías los paraísos artificiales de Baudelaire se hayan perfeccionado pues tarde o temprano el viaje termina, el boleto es caduco y la resaca no se hace esperar”³³⁵. Un protagonista *cyberpunk* no dimite de los placeres mundanos, incluso cuando el juicio le reclame permanecer crítico. Esta conciencia no le

³³⁴ Zárate, José Luis, *op. cit.* 13.

³³⁵ Porcayo, Gerardo Horacio, “Cyberpunk: Coyuntura ...”.

impide cierto goce de su entorno, pues con todo no le es posible alcanzar una feliz ignorancia, sino que se encuentra en un estado intermedio: “Ya no hay más palabras, compartimos alcohol y soledad. Angustia que se acumula como ácido en el interior. Somos globos que poco a poco se inflan. Algún día reventaremos”³³⁶. La realidad es la enfermedad que padece el sujeto *cyberpunk* romántico, de ahí su búsqueda de algún narcótico que sin embargo no nuble su juicio: sea en los brazos de una mujer, en las drogas virtuales o en una pseudo religión.

Hay un completo conocimiento de su entorno, por lo mismo llega a padecerlo, pues no es una imagen virtual superpuesta o un mundo creado para satisfacerlo, sino la realidad desgajada. Por esto mismo sus luchas internas requieren un valor mayor al de los alzamientos comunitarios, pues no encuentra con quién compartir sus pesares o la carga que conlleva estar consciente, despierto, en un mundo que se derrumba. Intentar hacer conscientes a otros no siempre es favorable: “El olor, los ruidos húmedos, los quejidos múltiples. Gritaba... Como último recurso José le puso de nuevo el casco. Ella sonrió. Los ojos se vidriaron. No perdió la sonrisa”³³⁷. Como se explicó en apartados anteriores el despertar es meramente individual, y no es una decisión que se pueda realizar de manera sencilla.

De una u otra manera el protagonista *cyberpunk*-romántico busca estar en armonía, si los románticos veían la posibilidad de la recuperación de la armonía entre la naturaleza y el hombre, en el *cyberpunk* es un acto irrealizable, puesto que lo natural, o al menos la naturaleza no existe en los relatos *cyberpunk*. Sin

³³⁶ *Idem*, “Imágenes...”. Pág 11.

³³⁷ José Luis Zárate, *op. cit.* 16.

embargo, sí se encuentra en la búsqueda del establecimiento de una relación entre individuos en lugar de las máquinas: “estoy cerca de... ella y el delirio existencial. Soy ella y todos mis pensamientos”³³⁸. El principio de reconocimiento de la otredad comienza con el proceso mental de distinción y, a su vez, confirmación de semejanzas. Esta cuestión es contraria al principio de globalización que se buscaba instaurar al momento en que los cuentos de esta estética comenzaban a escribirse. El valor del individuo pretende cambiarse por el de comunidad, y no solo de una nación sino a nivel mundial. Y es justamente en contra de este valor con el cual luchan los protagonistas, por no ser un número más como José 099, o tener un nombre a manera de burla, en el caso de Gibrán Whiskas.

El personaje *cyberpunk* es un ser fragmentado, las contradicciones del mundo y del ciberespacio mellan en su afán por encontrar la unidad, un eje sobre el cual el resto de su entorno cobre algún sentido, no obstante, como sucede con el personaje romántico: “Las contradicciones de un mundo fragmentado triunfan permanentemente sobre las unidades provisionales que una conciencia fuerte logra construir”³³⁹. ¿Y de qué manera se puede conciliar esta división si por principio se encuentra fraccionado, con la mente en un no-lugar y el cuerpo material aparentemente lejano, puesto que la distancia se asemeja a la maleabilidad del tiempo de la cual hablaba Einstein; en el ciberespacio se puede tener la sensación de recorrer kilómetros y percibirse como una conciencia que se separa del mundo

³³⁸ Isidro Ávila, *op. cit.* Pág 140.

³³⁹ Argullol, Rafael, *op.cit.*

tangible, tanto que se pierde en su inmensidad? Escindido, pues, del tiempo histórico, de su corporeidad, de la intercomunicación con sus semejantes. En su heroicidad pretende recuperar y reconstruir lo perdido, mas, lo trágico acaece proporcionalmente a su tenacidad, impidiendo su realización. Los avances tecnológicos en su contexto e incorporados a su persona no lo hacen trascender su humanidad, sino que la vuelven más densa al constatarla en sus limitaciones y problemáticas.

Por último, en el Romanticismo se encuentra “un estado especialísimo del espíritu— [...]anhelo, ansia, nostalgia— por el que el hombre, extrayendo energía creadora de su desencanto y su desolación, busca, a través de la imaginación y del sueño, el camino de la plenitud y de lo ilimitado”³⁴⁰. Equivalente a lo onírico y la imaginación se encuentra el ciberespacio. Es así que el protagonista *cyberpunk* pretende adueñarse del ciberespacio a su manera, imprimiendo una marca individual al sentir, por ejemplo, que José huía con los “Hombres Paria”; Adeus moría románticamente en los brazos de su ejecutora, el narrador de “Imágenes rotas...” pudo escapar de la enajenación de las drogas virtuales; Soralia le pertenecía a Gibrán; o el apocalipsis provocado en “Radiotekhnica”. Si resulta exitoso en su campaña o no, muestra el carácter estoico y contundente frente a una situación que por principio le supera, puesto que se trata de un sistema global cuyas cadenas se hunden en lo profundo de la historia, los emporios y las conciencias. A pesar de ello prevalece una actitud de resistencia, de lucha.

³⁴⁰ *Ibidem*. Pág. 54.

Este individuo solitario y en estado de resistencia, se identifica con el aspecto “trágico heroico” romántico, el cual no logra conciliarse con el mundo:

un mundo en el que el héroe no se siente guiado por el llamado de una vigorosa moral colectiva ni empujado a grandes objetivos prometeicos. Un mundo, en suma, en el que el relativismo de los valores no solamente posterga al héroe a una soledad sin rumbo, sino que lo aleja de toda posibilidad de conciliación trágica³⁴¹

Sin otra guía que la propia inconformidad con su situación y renuente a continuar bajo la autoritaria imposición de un destino infértil, abstraído del mundo, sin ocasión de relacionarse con el otro. La tragedia no postra al individuo del *cyberpunk*, más bien vigoriza el rasgo punk para alzarse en contra de las potencias de sometimiento. Un sujeto punk reconoce que no tiene futuro, razón por la cual decide rebelarse ante las figuras de autoridad. No hay sobre él reglas que lo contengan, transgreden cualquier barrera, cuestionando lo establecido o las buenas maneras. Es, en esencia, un inconforme, como el sujeto romántico.

Finalmente, el énfasis en los valores del romanticismo reflejados en la narrativa *cyberpunk*, se basa en el hecho de la repetición del hecho histórico que se mencionó al principio de esta investigación: la revolución industrial. Este acontecimiento se duplicaría años más tarde con la revolución científico-tecnológica. En ambos casos se da una respuesta crítica a estos cambios sociales en cuanto a la tecnología. Las máquinas llevan en sí mismas el peso de la palabra progreso, y el espíritu *cyberpunk*-romántico cuestiona fuertemente esta idea.

³⁴¹ *Ibidem*. Pág. 381.

En definitiva, la mente romántica es atemporal, pues demuestra su “contundente *diagnosis de futuro*”, revelada cientos de años después mediante el *cyberpunk*. El retorno a ciertos valores románticos expone también las necesidades del hombre, las cuales, a pesar del transcurso de los años, continúan siendo las mismas. Contrariamente a la artificial idea mercantilista y utópica del capitalismo, las acciones emprendidas en el campo de la tecnología no amainan los cuestionamientos humanos. Proveen la ilusión de felicidad, pero no es plenitud; la ilusión de comunicación cuando la falta de esta es evidente; la unificación, cuando la realidad es que persiste la división. Esta mirada del *cyberpunk* hacia el pasado permite cuestionar si el futuro verdaderamente existe, o se trata acaso de un eterno retorno con la imagen engañosa del progreso.

Ciertamente existen divergencias con el romanticismo, entre ellas lo comentado acerca de la naturaleza. Mientras el arte romántico muestra el interés por regresar a la temática de la naturaleza, el *cyberpunk* menciona la completa falta de esta en su narrativa pero ningún intento por recuperarla, al contrario, se pretende habitar ese mundo tecnologizado y deleitarse en sus bondades: “Moríamos, pero podríamos disfrutar de más tiempo si nos conectábamos a la red”³⁴², aunque no le es posible pues le rechaza por su imposición ante la individualidad de los personajes: “Los satélites eran pequeños dioses hechos para cuidarnos o

³⁴² Isidro Ávila, *op cit.* Pág 146.

mandarnos al carajo a placer”³⁴³. Aunque el edén no es el paraíso virtual, volver a la naturaleza es imposible, queda, pues, la convivencia hostil con la tecnología.

Por otra parte, en discrepancia con el *cyberpunk*, Rafael Argullol expresa que el espacio onírico es sumamente importante, pues “los artistas románticos ven en el sueño la inagotable fuente de energía creativa”³⁴⁴, y si bien se ha mencionado la co-creación en la construcción del mundo virtual, la participación de los usuarios es mínima y se da bajo reglas bien establecidas. El sueño es potencia creativa, mientras la red es represión. Por ello se busca un equilibrio, puesto que la consciencia se establece con base en una realidad tangible, en otras palabras, el poder diferenciar la virtualidad del mundo real, para ello es necesaria la razón. Por supuesto esta búsqueda es infructuosa, no obstante, parte de responsabilidad de la pérdida del sentido se liga al dejarse llevar por la sensación:

—Charly nos consiguió la primera red. Entonces el Sueño Eléctrico era un complemento; lo mejor eran las calles, la adrenalina corriendo cuando a la tira la presionaban para mantener las apariencias o la PGR tenía que justificar su presupuesto. Cuando preparabas cócteles sin saber a que puerta te iban a arrojar...³⁴⁵

El fin del ciberespacio es para ser gozado y explorado, a diferencia de los mundos imaginados románticos donde la fantasía llega a ser un refugio y puede llegar a perderse el sujeto, la mente del personaje *cyberpunk* corre peligro si su consciencia vaga libremente en el mundo virtual.

³⁴³ Gerardo Sifuentes, *op cit.* Pág 188.

³⁴⁴ Argullol, Rafael, *op.cit.* Pág. 419.

³⁴⁵ Gerardo Horacio Porcayo, “Imágenes...”. Pág 8.

El romántico crea su fantasía, es el arquitecto de un mundo que le pertenece, mientras el sujeto del *cyberpunk* simplemente habita un mundo que cubre y nubla sus sentidos. Inintencionalmente se replica la situación del mexicano frente a la tecnología: el personaje en el *cyberpunk* padece un mundo virtual creado por otros. Su valor heroico se acrecienta con este hecho, pues carece de cualquier posesión mental, la creación es otro tipo de paliativo al cual no tiene acceso ya que no se le permite otro pensamiento que no sea el estructurado previamente.

El *cyberpunk* no renueva al romanticismo, sino que encuentra puntos en común por lidiar con dificultades similares, no obstante, las divergencias mencionadas permiten conservar su identidad. Implica la reflexión del contexto, pues exhibir la imposibilidad del retorno pleno a una edad anterior permite pensar el futuro desde la perspectiva de la construcción, o al menos deja abierta la pregunta: si no es posible volver, ¿qué sigue? ¿No es acaso una pregunta esperanzadora? Si hasta el momento se ha padecido por la imposición de la voluntad de otros, queda la resistencia, el camino viable hacia un futuro vencimiento o la edificación de una fortaleza propia. La caída de los dioses antiguos y ahora los modernos, los tecnológicos, reafirman lo que en las narraciones se ha pretendido plantear: queda la voluntad.

Conclusiones

La historia de la ciencia ficción está estrechamente ligada a su realidad y contexto, de otra manera estaría escapando de sus límites, topándose con los de las posibilidades imaginativas, y, por tanto, entraría al terreno de lo inexplicable, inverosímil, es decir, la fantasía. Sus autores, por lo tanto, no son individuos abstraídos de la realidad, creando historias con escenarios futuristas, tecnologizados, fuera de este mundo; al contrario, su compromiso con lo social es lo suficientemente fuerte como para exponer, denunciar y ahondar en las preocupaciones universales del hombre. Comprometidos con este mismo asunto, los escritores de *cyberpunk* sobreponen capas de recursos narrativos: ciudades modernas que contrastan con el desmoronamiento de la sociedad, adelantos tecnológicos opacados por valores tergiversados en favor del capitalismo; drogas duras, drogas virtuales, realidad virtual, las redes con acceso ilimitado, y sin embargo nada de ello alivia el dolor de los personajes *cyberpunk* por hacerse conscientes de la verdad: que la pesadilla es la realidad.

La sensación de angustia e incertidumbre frente al futuro es la misma que se tiene ante lo desconocido, las actitudes que el hombre presenta en torno a este tipo de situaciones son tomadas por la ciencia ficción para proveer de tranquilidad y optimismo, en caso de hablar de utopías, o de advertencia y terror, para la literatura distópica. El *cyberpunk* ciertamente se decanta por esta última idea, anticipando las consecuencias terribles de una sociedad deshumanizada y sustituida por el metal, lo tecnológico, la frialdad de las máquinas. Ante el movimiento de la Ilustración, así como contra la Revolución Industrial, se levanta

el romanticismo para combatir la excesiva confianza en la razón y el progreso. Esta misma actitud se repite décadas después con el movimiento *cyberpunk*, denunciando un sistema capitalista, una sociedad enajenada y la vida marginal de quienes están insertos en un mundo de alta tecnología, pero de una calidad de vida deplorable.

¿Cómo hablar de un mundo moderno cuando la humanidad está sometida mediante cascos simuladores a los opresores sin rostro, siervos del capitalismo? ¿De qué manera transmitir que el espíritu punk puede trascender el tiempo para volverse contestatario incluso en medio de la tecnología? ¿El hombre seguirá luchando por no ser esclavo o se someterá a las reglas de un mundo moderno que ofrece placeres pero no soluciones a las verdaderas problemáticas?

En México, un grupo de narradores se identifica con este tipo de narraciones, al experimentar en su propio contexto el engaño de la promesa progresista por parte del gobierno. Por esta razón se retoman los elementos básicos de una narración *cyberpunk*: la tecnología inserta en todos los ámbitos de la vida, valores capitalistas por encima de los humanos, marginación social, violencia y los *hackers* como personajes icónicos en contra del sistema dictador. En todo caso, no se trata de una fórmula que repitieron los escritores mexicanos, sino la asimilación de una perspectiva traducida y moldeada en favor de las inquietudes propias. Es por esto que se puede hablar de una creación original y no como mera traslación. Prueba de ello también se encuentra al presentar una selección de cuentos, puesto que dentro de esta estética la narrativa se extendió entre diferentes autores no conocidos entre sí quienes sumaban suficientes textos como

para realizar varias antologías. Si no se continuó escribiendo *cyberpunk* se debió a la falta de continuidad del apoyo gubernamental, la cual enfocaba su atención a otras literaturas, especialmente las basadas en la historia mexicana. Además de la superación del año 2000, para la sociedad significaba el inicio de otra época de esperanza, por lo tanto, la literatura distópica dejaba de estar en el interés de los lectores, debido a esto los rumbos de los narradores tomaron diferentes direcciones.

A partir del análisis de los textos es posible notar la evolución que tuvieron, y de haber continuado probablemente se hubiera consolidado con mayor fuerza, dada su propuesta en favor de un individuo afianzado en una filosofía existencialista, pero confrontando al sistema impuesto a través de ella. Mientras la literatura anglosajona y japonesa emplean antihéroes, rayos láser y espectaculares escenarios bélicos, en los cuentos mexicanos se opta por un camino menos heroico en cuanto a la pompa desplegada por sus antecesores, pero sí el de un héroe quien no parece interesarle iniciar una revolución social, sino desde la confirmación de su *yo* frente al mundo.

Es en la afirmación del *yo* donde se encuentra el aporte mexicano al *cyberpunk*, la balcanización de las ciudades, la devastación de la naturaleza, así como el control dictador capitalista, son circunstancias que obligan a los personajes a continuar en un estado de desconexión con la realidad, superponiendo imágenes idealizadas para no confrontarla. Sin embargo, surge de entre ellos el protagonista *cyberpunk*, un sujeto moldeado por la soledad y el desierto, un verdadero individuo quien no encuentra comunicación con otro, ni aliados a su rededor. Es él frente al mundo.

Un ojo crítico con capacidad de decidir no conformarse, evitando el consuelo narcótico del mundo virtual, una configuración cambiante en cada historia en busca de la libertad, su valor es el de cuestionar o ser un motivo para conducir a la autodestrucción antes de sucumbir. El ciberespacio, a diferencia de la fantasía en el Romanticismo, a pesar de sus múltiples posibilidades, no brinda un completo alivio a los personajes, de ahí que se mantenga la figura estoica del personaje principal.

Finalmente, es inevitable la relación con ciertos valores románticos, los cuales fueron una respuesta a un contexto racionalista y tecnologizado, mientras el *cyberpunk* lo fue para la revolución científico-tecnológica. Las características como el individuo, es decir, la confirmación del yo, el espíritu crítico, en lugar de lo onírico se sustituye por el ciberespacio, la intención de la armonía con la naturaleza, y en el *cyberpunk*, a falta de ella, con una otredad que es, de alguna manera, parte del mundo natural, sin embargo, esta armonía resulta imposible.

El diálogo con el romanticismo también permitió descubrir sus divergencias, las cuales delimitan su estética como un acontecimiento propio de la época, la cual pretende no refugiarse en lo natural, sino la continuación de la búsqueda de una solución a los problemas de la humanidad partiendo de la realidad, sin otra ayuda que la propia consciencia. Esto logra definir el aspecto de la resistencia, la cual conjuga los aspectos mencionados del romanticismo, así como el espíritu punk que se resiste a perecer, que confronta a la autoridad y no pretende someterse. Si bien la soledad lo acompaña, no se derrota, el sujeto *cyberpunk*

Estos aspectos del último capítulo conforman la poética de la narrativa breve mexicana, la cual se sujeta en los principios de soledad y resistencia. El elemento narrativo que más permite esta valorización es el protagonista, pues en torno a él es que la historia exhibe el resto de las características, las cuales fungen como afirmación de la lucha del individuo por prevalecer en un mundo tecnologizado sin consideración por lo humano.

Debido a que el *cyberpunk* en la literatura mexicana es un campo con posibilidades de amplia investigación, quedan por resolver varias interrogantes que se derivan de esta investigación, así como de otras que puedan surgir a través de su estudio. El tema de la mujer como objeto de deseo es una propuesta interesante, pues como se observó ninguno de los cuentos es protagonizado por un personaje femenino, aunque se encuentra fuertemente ligada al personaje principal; considerando la temporalidad, los años ochenta, la mujer continúa relegada a un rol de apreciación, o signo de fatalidad.

También queda pendiente la función del narrador, puesto que la mayoría de los textos se narran desde la perspectiva del protagonista, y pareciera que no solamente en la narrativa breve mexicana sino de manera general. Es un aspecto que no puede pasar desapercibido, puesto que esta perspectiva detonaría las preocupaciones particulares de quien narra, las cuales implican en más de las veces a sus creadores.

Y si bien se habla de la narrativa breve mexicana, también se han abordado novelas de manera particular como *La primera calle de la soledad* de Horacio

Porcayo, o *Gel azul* de Bernardo Fernández, aunque en la actualidad ya se han publicado otra novela *cyberpunk* como *Plasma Exprés* del mismo Horacio Porcayo. Esta novela, editada más de veinte años después del movimiento, podría evidenciar si se logrado superar de alguna manera la desesperanza del pasado y la incertidumbre o si se continúa en un perpetuo desconcierto y lucha del individuo. El camino de la investigación de la narrativa *cyberpunk* queda abierto y las posibilidades son amplias para quienes pretendan adentrarse en su reflexión.

Bibliografía

Aguilar García, Teresa, (2008). "Cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo". *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*. Vol. 17, no. 1

Alatorre Cuevas, Israel, (2006). "Neuromante: el futuro que llegó" en *Tramas* No.25. México: UAM-X

Albarrán, Claudia, *et.al.*, (2000). *Diccionario de literatura mexicana. Siglo XX*, (coord.) Armando Pereira (2ª ed. Corregida y aumentada. México: Universidad Nacional Autónoma de México / Instituto de Investigaciones Filológicas / Centro de Estudios Literarios / Ediciones Coyoacán [Filosofía y Cultura Contemporánea].

Aldiss, Brian, (1986). *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. London: Paladin Books.

Arellano, Fernando, (1979). *Historia de la lingüística Tomo I: Desde sus orígenes hasta el siglo XIX inclusive*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

Argullol, Rafael, (2008). *El héroe y el único*. Barcelona: Acantilado.

Asencio Guillén, Antonio José, y Julio Navío, Marco, (2017). *La génesis del ciberespacio. Una visión desde las teorías de la comunicación*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Asimov, Isaac, (1986). *Sobre la ciencia ficción*. Barcelona: Editora y Distribuidora Hispano Americana.

Aumont, Jacques, (1995). *Historia general del cine*. Madrid: Cátedra.

Ávila, Isidro, (1990). "La red" en *Más allá de lo imaginado II*, (comp.) Federico Schaffler, México: Fondo Editorial Tierra Adentro.

Bachelard, Gastón, (2000). *La poética del espacio*. Buenos Aires: FCE

Bajtín, Mijaíl, (1989). "El problema del contenido, el material y la forma en la creación literaria". *Teoría y estética de la novela*. trad. de Helena Kriúkova y Vicente Cascarra. Madrid: Taurus. Pág. 269

_____, (1989). *Teoría y estética de la novela*. trad. de Helena Kriúkova y Vicente Cascarra. Madrid: Taurus

Bataille, Georges, (1997). *El erotismo*. Tusquets: Barcelona.

- Bauman, Zygmunt, (2010). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Bentley, Nick, *et al.*, (2018). "Punk Fiction; Punkin Fiction" en *Youth Subcultures in Fiction, Film and Other Media, Palgrave Studies in the History of Subcultures and Popular Music*. Newcastle: Palgrave Macmillan.
- Berardi, Franco, (2003). *La fábrica de la infelicidad*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Beriain, Josetxo, (1996). *La integración en las sociedades modernas*. Barcelona: Anthropos
- Brown, Steven, (2016). *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Mcmillan.
- Cavallaro, Dani, (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press.
- Cirlot, Juan Eduardo, (2006). *Diccionario de símbolos*. Madrid: Siruela.
- Clark, Dylan, (2003). "The Death and Life of Punk, The Last Subculture," en *The Post-Subcultures Reader*. (Ed.) David Muggleton y Rupert Weinzierl Oxford: Berg.
- De la Peña Auerbach, Luis, (1987). "Ciencia y tecnología en México, país dependiente" en *Ciencias* [versión electrónica]. Lugar de publicación: D.F., Recuperado de: <http://www.revistaciencias.unam.mx/es/153-revistas/revista-ciencias-10/1309-ciencia-y-tecnolog%C3%ADa-en-m%C3%A9xico,-pa%C3%ADs-dependiente.html>
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix, (1985). *El antiedipo: capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- Fabry, Geneviève, *et al.*, (2010). *Los imaginarios apocalípticos en la literatura hispanoamericana contemporánea*. New York: Peter Lang
- Fernández, Bernardo (Comp.), (2010). *Los viajeros: 25 años de ciencia ficción mexicana*. México: Gran Angular.
- _____, (1997). "El trozo más grande" en *Silicio en la memoria*. México: Ramón Llaca y Cía.
- Fernández, María, (2014). *Cosmopolitanism in Mexican Visual Culture*. United States of America: University of Texas Press.

Fernández, Miguel Ángel, (s/a). "Breve historia de la ciencia ficción mexicana" en *Ciencia Ficción Mexicana*. Recuperado de <http://cienciaficcionm.mx/?cve=11:05>. [20 enero 2017].

Foucault, Michel, (1992). *El orden del discurso*, Buenos Aires: Tusquets.

_____, (2002). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.

Fundación para las Letras Mexicanas, (2018). *Enciclopedia de la literatura en México* [versión electrónica]. Lugar de publicación: Ciudad de México, <http://www.elem.mx/>.

Gaddis, John Lewis, (2012). *Nueva historia de la Guerra Fría*. México: Fondo de Cultura Económica.

García, Hernán M., (2011). *La globalización desfigurada o la postglobalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana* (Tesis doctoral), Universidad de Kansas, Lawrence, Kansas.

_____, (2012). "Tecnociencia y cibercultura en México: Hackers en el cuento cyberpunk mexicano". *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXVIII, 329-348.

_____, (2018). "Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa" *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia: Vol. 5*, pp. 329-348. Recuperado de: <http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1121&context=alambique>.

Gattégno, Jean, (1985). *La ciencia ficción*. D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Giardinelli, Mempo, (2000). *El género negro: orígenes y evolución de la literatura policial y su influencia en Latinoamérica*. Buenos Aires: Capital Intelectual

Gibson, William, (1991). *Nueromancer*. Nueva York: HarperCollins.

Hafner, Katie y Markoff, John, (1995). *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier, Revised*. New York: Touchstone.

Herlander, Elías, (2009). *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporary*. Lisboa: LabCom Books.

Hernández Luna, Juan, (1997). "Soralia" en *Silicio en la memoria*. México: Ramón Llaca y Cía.

Hobsbawm, Eric, (1999). *Historia del siglo XX*. (Trad. Faci, Juan, et al.), Buenos Aires: Crítica. (Original en inglés, 1994, *Extremes. The Short Twentieth Century 1914-1991*).

Jose Valenzuela, Georgette Emilia, et al., (1994). *Los ferrocarriles y el General Manuel González: necesidad, negocios y política*. México: Universidad Iberoamericana.

Kayser, Wolfgang, (1964). *Lo grotesco. Su realización en la literatura y pintura*. Madrid: Machado libros.

Kimberly, Steven, (22 diciembre 2009). "A Psychological Analysis of the Vampire Myth", en *Estro: Essex Student*. Vol. 1 (1).

Lara, Antonio, (23 de julio de 1976). "El mundo de los "fanzines" en *El País*.

Le Breton, David, (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Lem, Stanislaw, (2002). *Solaris*. Barcelona: Minotauro.

León Vega, Emma, (2005). *Sentido ajeno: competencias ontológicas y otredad*. México: Anthropos.

Lewis Gaddis, John, (2012). *Nueva historia de la Guerra Fría*. D.F.: Fondo de Cultura Económica.

López Castro, Ramón, (2001). *Expedición a la ciencia ficción mexicana*, México: Lectorum.

Martínez Ríos, Julio, (2010). *Arde la calle!* México: Mondadori.

Martínez, José Luis, (2001). "Introducción a la literatura mexicana" en *Quehaceres de la historia*, (comp.) Mauricio Beuchot y Manuel Ramos Medina, México: Centro de Estudios de Historia de México Condumex.

Mata, Mariana, (21 de abril de 2015). *Cyberpunk: el futuro es ahora*. Ciudad de México: Yaconic. Extraído de <http://www.yaconic.com/cyberpunk-el-futuro-es-ahora/>.

McShane, Charles, (2007). *The Locomotive Up to Date: the Classic Reference for Steam Locomotive Engineers and Firemen*. Chicago: Griffin and Winters.

Moreno, Fernando Ángel, (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portaleditions

Moreno, Horacio, (2003). *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino.

Muñoz, Boris, (2003). “La ciudad de México en la imaginación apocalíptica” en *Más allá de la ciudad letrada: crónicas y espacios urbanos*. (Eds.) Boris Muñoz y Silvia Spitta. Pittsburgh: Biblioteca de América.

N/a, (16 de agosto de 2006). *Computadora personal (PC) cumple hoy 25 años de vida*. San José: La Nación. Extraído de <https://www.nacion.com/ciencia/computadora-personal-pc-cumple-hoy-25-anos-de-vida/SQTOBPPZQFGPZOGVL7XMGRDRPU/story/>.

Oracle, (octubre 2018). Oracle. California: *Solaris* 11. <https://www.oracle.com/mx/solaris/solaris11/>

Paz, Octavio, (1972). *El laberinto de la soledad*. México: FCE.

_____, (1993). *La llama doble*. Barcelona: Seix Barral.

Pereira, Armando (coord.), Claudia Albarrán, et.al., (2004). *Diccionario de literatura mexicana. Siglo XX*, (2ª ed. Corregida y aumentada. México, D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México / Instituto de Investigaciones Filológicas / Centro de Estudios Literarios / Ediciones Coyoacán [Filosofía y Cultura Contemporánea].

Perry, Mark, (1996). “A Punk Life” en *Gobbing, Pogoing, and Gratuitous Bad Language: An Anthology of Punk Short Stories*, ed. Robert Dellar. London: Spare Change Books. Págs. 5–8.

Picciuolo Valls, José Luis, et al., (1999). *Antropología del ciberespacio*, (Comp.) Leonela Cucurella. Quito: Abya Yala.

Pimentel, Luz Aurora, (2001). *El espacio en la ficción, ficciones espaciales: la representación del espacio en los textos narrativos*. México: Siglo XXI.

_____, (2005). *El relato en perspectiva*. México: Siglo XXI Editores.

Piscitelli, Alejandro, (2002). *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.

Porcayo, Gerardo, (24 agosto 2014). “Cyberpunk: Coyuntura entre ciencia ficción y thriller” en *La langosta se ha posteado*. Recuperado de

<http://lalangostasehaposteadoblogspot.mx/2014/08/cyberpunk-coyuntura-entre-ciencia.html>.

_____, (enero 2007). "Imágenes rotas, sueños de herrumbre" en *Qubit*, No. 24, Págs. 6-11 (Original escrito en 1993).

_____, (11 de febrero de 2009), "Cyberpunk mexicano" en *La langosta se ha posteado*. Recuperado de: http://lalangostasehaposteadoblogspot.mx/2009_02_01_archive.html?view=classic.

_____, (1993). "Imágenes rotas, sueños de herrumbre" en *Qubit #24*. Cuba: Casa de las Américas.

Pozuelo Yvancos, José María, (1988). "Poética formalista y desautomatización", en *Del formalismo a la neorretórica*. Madrid: Taurus, pp. 19-68.

Rahman, Fathu, (Junio, 2017). "Cyber Literature: A Reader – Writer Interactivity" en *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, Vol.3, No.4. Págs. 153-164.

Ramírez, José Luis, (s/a). "Cyberpunk: El Movimiento en México" en *Ciencia ficción mexicana* (s/p). Recuperado de <http://cienciaficcionm.mx/?cve=11:09>.

Real Academia Española, (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>.

Rajo Ojados, Ana Belén, (2017). *Modificaciones corporales extremas: Una aproximación sociológica al fenómeno de las modificaciones corporales extremas*. Asociación Cultural y Científica Iberoamérica: España.

Romero, Dolores y Sanz, Amelia, (2008). *Literaturas del texto al hipermedia*. Rubí: Anthropos.

Santos Moya, Aitor, (2014). "Los «hackers» declaran la guerra a la RAE" en *ABC* (s/p) Recuperado de: <https://www.abc.es/tecnologia/informatica-software/20141022/abci-polemica-definicion-diccionario-hacker-201410211810.html>

Sartre, Jean-Paul, (2009). *El existencialismo es un humanismo*. España: Edhasa.

Schaffler, Federico, (1990). *Más allá de lo imaginado I*, México: Fondo Editorial Tierra Adentro.

_____, (1990), *Más allá de lo imaginado II*, México: Fondo Editorial Tierra Adentro.

_____, (1990), *Más allá de lo imaginado III*, México: Fondo Editorial Tierra Adentro.

Sifuentes, Gerardo, (1998). "Radiotekhnica cantina". En Bernardo Fernández (Comp.) *Los viajeros: 25 años de ciencia ficción mexicana*. México: Gran Angular.

Soja, Edward W., (2008). *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Steiner, George, (2016). *Nostalgia del absoluto*. Madrid: Siruela.

Sterling, Bruce, (1998). "Prólogo" en *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*. Págs. 11-18. Madrid: Siruela.

_____, (1998). "The Gernsback Continuum" en *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*, de Bruce Sterling. Madrid: Siruela.

Sukys, Paul, (1999). *Lifting the Scientific Veil: Science Appreciation for the Nonscientist*. Oxford: Rowman and Littlefield Publishers.

Torres, Raúl, (2003). *Los nuevos paradigmas en la actual revolución científica y tecnológica*. San José: UNED.

Trujillo, Gabriel, (2016). *Utopías y quimeras: Un viaje por los territorios de la ciencia ficción*. México: Jus.

Turner, Joseph M. William, (1844). *Lluvia, vapor y velocidad. El gran ferrocarril del Oeste* [óleo sobre lienzo]. Londres, National Gallery.

Villoro, Juan, (2003). "El vértigo horizontal" en *Más allá de la ciudad letrada: crónicas y espacios urbanos*. Eds. Boris Muñoz y Silvia Spitta. Pittsburgh: Biblioteca de América.

Weisz, Gabriel, (2015). *Tinta del exotismo: Literatura de la otredad*. México: Fondo de Cultura Económica.

Westfahl, Gary, (1998). *The Mechanics of Wonder: The Creation of the Idea of Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press.

Zárate, José Luis, (1990). "Análogos y therbligs" en *Qubit #24*. Cuba: Digital Collection Science Fiction & Fantasy Publications 2007.