

UNIVERSIDAD DE SONORA

DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

DEPARTAMENTO DE LETRAS Y LINGÜÍSTICA



Tesis para aprobar licenciatura:

**El ciberespacio en la narrativa de ciencia ficción mexicana de la década de 1990; el
movimiento cyberpunk en México**

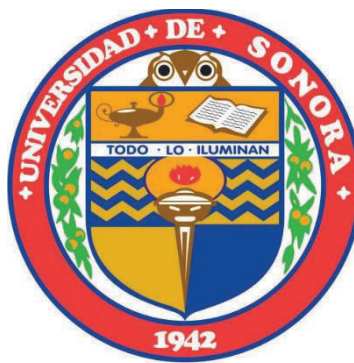
DIRECTOR DE TESIS: Francisco González Gaxiola

ALUMNO: Misael Alejandro Barrientos Romero

Hermosillo, Sonora. 2019

Universidad de Sonora

Repositorio Institucional UNISON



**"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"**



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como openAccess

A MI MADRE JULIA ROMERO OCHOA

Por su amor y apoyo incondicional. Por siempre impulsarme con sus palabras a superarme y con sus acciones inspirar a quienes la conocieron. A pesar de que sacrificaste muchos de tus sueños por ayudar a otros y mantener a tu familia, sigues siendo el mejor ejemplo de que sin importar el origen la constancia humana consigue cosas extraordinarias. Esto era para ti, pero yo soy muy lento y tú te fuiste muy rápido.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
Capítulo I.....	7
1.1 Definición de ciencia ficción.....	7
1.2 Antecedentes del cyberpunk (historia de la ciencia ficción).....	13
1.3 Cyberpunk (1984-)	14
Capítulo II	22
2.1. La ciencia ficción en México	22
2.1.1 Iniciadores o protociencia ficción (1775-1934).....	22
2.1.2 La época de las revistas inexistentes (1934-1964)	25
2.1.3 Primera generación de autores mexicanos de ciencia ficción (1964-1984).....	27
2.1.4 Premio Puebla y Movimiento Cyberpunk. (1984 – 2002).....	30
2.2 Contexto histórico del cyberpunk mexicano	34
2.3 El cyberpunk mexicano como un movimiento literario	37
CAPÍTULO III	45
3.2 Ciberespacio metafísico	47
3.2.1 Personajes.....	54
3.2.2 Tiempo y espacio.....	66
3.2.3 La desecularización y la religión en el ciberespacio metafísico.....	71
3.3 Ciberespacio mercantilizado (homogéneo o comodificado)	78
3.3.1 Personajes.....	82
3.3.2 Tiempo y espacio.....	88
3.4 Ciberespacio interno.....	91
3.4.1 Ciberespacio interno como terminal de salida (Output).....	91
3.4.2 Ciberespacio interno en forma de puerto de entrada (Input).....	101
3.5 Relaciones entre los tipos de ciberespacio	111
Conclusiones generales	119
BIBLIOGRAFÍA.....	121

INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de esta tesis es aportar al estudio académico de la ciencia ficción mexicana, en específico del significado del ciberespacio en la narrativa del movimiento cyberpunk a través de la poética del género como herramienta de análisis. Hasta hace unas décadas el estudio de la ciencia ficción en México se centraba en la compilación bibliográfica, a veces los mismos autores se encargaban de esta tarea y acusaban un desinterés por parte de los académicos hacia los géneros menores en México. En cuanto al tema de esta tesis el primer antecedente, y tal vez el más extenso, está en idioma italiano del crítico Carlo Milani *Visioni periferiche di una letteratura minore: percorsi nella Ciencia Ficción Mexicana* (2002) en donde hace una interpretación antropológica de la ciencia ficción mexicana e incluye varios relatos del movimiento cyberpunk, relacionando los conceptos de raza (y mestizaje) con los de “literatura menor”¹ al considerar el aspecto marginal de la “raza” mestiza y de la ciencia ficción mexicana en común. Posteriormente Hernán Manuel García en su tesis *La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana* (2011) sitúa la estética cyberpunk en el contexto neoliberal mexicano y en el capítulo II² incluye un análisis de dos relatos del movimiento (“El trozo más grande” y “Ruido Gris” ambos de 1996). Además, otros trabajos como el de Andrea Bell (2003) y Javier Cabrera (2013) también se han ocupado del relato *Ruido Gris* de Pepe Rojo. La mayoría de estos trabajos se han centrado en interpretaciones antropológicas o sociológicas por lo que mi tesis está enfocada en el análisis literario y en la historia de la ciencia ficción mexicana. Debido a la naturaleza del cyberpunk y su relación con el post-humanismo las ciencias sociales sirven como una guía para su interpretación, pero el análisis literario y en

¹ El autor hace una relación entre el concepto de la raza “mestiza” mexicana que se encuentra en un nivel marginal y aculturizada por hablar una lengua extranjera (europea) con el concepto de “literatura menor” en el sentido que por su posición colonizada la literatura mexicana puede ser considerada como parte de la literatura menor y la literatura de ciencia ficción mexicana es un extremo de esta categoría.

² En el capítulo III también analiza la novela *La primera calle de la soledad* de Gerardo Porcayo

específico desde la poética del género es una herramienta necesaria para poder entender el significado de la narrativa como parte del espectro de la ciencia ficción.

Mi análisis está enfocado en el uso del ciberespacio como el novum o eje articulador de los argumentos, por lo que pretende aportar también al estudio del ciberespacio como un recurso literario, debido a la relevancia que la realidad virtual ha tomado en el mundo y como consecuencia en la literatura. Y por otra parte, entender el significado del ciberespacio en la narrativa del movimiento mexicano como parte de un contexto histórico (el fin del milenio) en que la euforia, ansiedad y paranoia respecto a la realidad virtual eran la norma en la ciencia ficción alrededor del mundo. Como consecuencia de este análisis la tesis tiene entonces como objetivos secundarios aportar al estudio del ciberespacio como recurso literario y también del papel de la tecnología en México a partir de la literatura de ciencia ficción.

Para lograr estos objetivos en el primer capítulo he trazado un “método” o definición que me sirva como guía y que nos permita entender a la ciencia ficción mexicana como parte de un espectro o “género” literario partiendo de la poética del crítico croata Darko Suvin (1979)³. En la segunda parte de este capítulo he incluido una breve historia del origen del cyberpunk como “subgénero” o estilo dentro de la ciencia ficción y cómo fue interpretado por varios críticos literarios.

En el segundo capítulo presento un contexto del movimiento mexicano, incluyendo un breve resumen histórico de la ciencia ficción mexicana, centrándome en el desarrollo del cyberpunk mexicano, además de un contexto histórico de la década de 1990 apoyándome en la teoría económica sobre la globalización de Mauro Marini.

³ Esta poética parte del concepto de novum.

En el tercer capítulo hago un análisis de 12 relatos del movimiento a partir del método que tracé en el capítulo 1. Lo he dividido en tres categorías basadas en las diferencias de cómo se presenta el ciberespacio en los relatos, incluyendo cuatro relatos en cada una de las tres categorías: ciberespacio metafísico, ciberespacio homogéneo y ciberespacio interno. Como guía de análisis también he utilizado referencias a teóricos del arte posmoderno como Fredric Jameson y Lauro Zavala.

Debido a que la poética de la ciencia ficción proviene de una tradición “marxista”⁴ por las inclinaciones políticas y metodicas de quienes la han desarrollado (Brecht, Suvin, Jameson) tanto por la perspectiva histórica del género, es que esta tesis utiliza conceptos de teóricos de varias disciplinas (historia, economía, psicología e informática) que han estudiado la realidad virtual con anterioridad. Pero también por ser el cyberpunk un género difícil de analizar debido a que incorpora elementos del arte posmoderno (con un énfasis en las artes visuales) es que es necesario tomar en cuenta autores de la teoría crítica (Zizek, Virilio, Haraway, Marini) o de las ciencias sociales que han estudiado estos temas anteriormente, para comprender de forma más completa la estética cyberpunk y entender las consecuencias de la tecnología de redes en la vida humana. Sin embargo estas referencias a otras disciplinas son hechas partiendo de la poética de la ciencia ficción para enriquecer el análisis literario del cyberpunk mexicano, que es el objeto de estudio de este trabajo.

⁴ El concepto de “novum” Darko Suvin lo retoma de Bertolt Brecht.

CAPÍTULO I

1.1 Definición de ciencia ficción

La mayoría de los trabajos acerca de ciencia ficción⁵ (CF) empiezan por comentar las dificultades para definir el género, y los que no, optan por evadir el problema, lo que según el crítico Carl Malmgren puede ser problemático. En su ensayo *Against Genre/Theory: The State of Science Fiction Criticism* (1985) hizo un análisis de tres trabajos críticos sobre ciencia ficción⁶ que fueron parte de una tendencia antiteórica sobre el género para enfocarse en lecturas minuciosas (*close readings*) y la recolección de sus temas, oponiéndose a esto Malmgren opinó:

La ciencia en la ciencia ficción no es solo una cuestión de embellecimiento, también informa de la epistemología del género, contiene su retórica y limita la configuración estética de la historia. Cuando uno no tiene teoría como guía reduce las operaciones discursivas a “recursos literarios” (el vocabulario de la Nueva Crítica) (12)

Malmgren dijo que el rechazo de la teoría del género en los tres ensayos⁷ era un retroceso y al contrario de la intención de sus autores, fracaban en sus intentos de proporcionar respuestas, al caer en lugares comunes y contradicciones. Por ejemplo, al no delimitar su objeto de estudio, a falta de una definición concreta, confunden la fantasía científica con la ciencia ficción.

Podemos agrupar las definiciones del género en dos: las que limitan un cuerpo temático o enumeran los temas de la CF (por ejemplo: el futuro, los robots y la clonación) y las que proponen que tiene un método propio, en este segundo grupo se encuentra el teórico croata Darko Suvin quien propuso una poética que ha influenciado a muchos críticos del género: “La CF es entonces, un género literario cuyas condiciones mínimas y necesarias son la presencia e interacción del

⁵ El término science fiction fue acuñado por el editor de revistas pulp Hugo Gernsback. En 1923 había publicado un número llamado “Scientific fiction” en su revista *Science and Invention* y en 1926 fundó la revista *Amazing Stories* (la primera revista exclusiva de ciencia ficción) donde usó el término Scientifiction (cientificción), pero con el tiempo lo abandonó por perder los derechos de uso; y el término SF o science fiction se popularizó entre sus consumidores.

⁶ Estos tres trabajos son: *Foundations of Science Fiction* (1982) de John Pierce, *Science Fiction: Ten Explorations* (1986) de Colin Manlove y *Science, Myth and the Fictional Creation of Alien Worlds* (1985) de Albert Wendland.

extrañamiento y la cognición, y su principal mecanismo formal es un marco imaginativo alternativo al ambiente empírico del autor”(8). Esta interacción se da por el dominio de un *novum* o innovación cognitiva, que es “un fenómeno o relación total que se desvía de la norma de realidad implícita que comparten el autor y el lector.”(64). Aunque toda metáfora poética representa un *novum*, la CF se diferencia por ser una novedad totalizante que implica un cambio en todo el universo de la narración, o al menos de elementos importantes. Esta novedad debe estar validada por la lógica cognitiva del método científico.

Esta validación se puede interpretar como un límite estricto a lo que es o no un *novum* de CF, por lo que es importante enfatizar el aspecto histórico de la CF, ya que cualquier *novum* está inevitablemente definido por la época en que se concibe, pues es esta (la época de cada autor) la que condiciona el carácter de novedoso a cualquier idea, y el alejamiento de su contexto histórico funciona como un recurso: “una ilusión óptica, un truco epistemológico, tal escape no es más que hacia un punto de mayor ventaja desde donde ver las relaciones humanas alrededor del autor” (84)

. El crítico chileno Luis Vaisman propuso una idea similar en 1985 en su ensayo *En torno a la ciencia ficción: propuesta para la descripción de un género histórico*:

Por eso la ciencia ficción crea en el lector, a diferencia de la literatura fantástica, la ilusión que se está leyendo acerca de la realidad, pero que se encuentra el lector separado de ella sólo en términos temporales. Y ¿qué otra cosa hace el discurso histórico, fuera de distanciar al lector en el sentido temporal inverso? (22)

Carl Malmgren propuso una clasificación de *novums* partiendo de la base que todo universo ficticio se constituye de una historia (*actantes*) y un mundo (*topoi*) y ambos presuponen una configuración del mundo en que operan un grupo de sistemas: actantes, orden social, topología y leyes naturales. Exceptuando las leyes naturales, un *novum* de CF siempre opera sobre alguno de los sistemas (personajes, orden social y espacios) y forma cuatro categorías en las que

cualquier historia de CF podría encajar: encuentro alienígena (actantes), sociedad alternativa (orden social), “gadget” o dispositivo (topología) y mundo alternativo (topología). El foco del extrañamiento está en la configuración de un mundo distinto que no contravenga las leyes naturales. Aunque son los mismos conceptos de Darko Suvin, Carl Malmgren los utiliza para especificar de qué forma operan los *novums* en los relatos de ciencia ficción⁸ y privilegió la idea de que la CF “crea” un mundo distinto, que tiene correspondencia con la perspectiva histórica de Luis Vaisman y de Fredric Jameson, quien opina que la CF ofrece: “el pasado remoto de algún mundo futuro, tan póstumo y como si fuera recordado colectivamente” (152). Jameson estableció esta definición para oponerse a la idea de que la CF tiene la función de imaginar el futuro, cuando esto resulta imposible y es más bien un tipo de “melancolía histórica” que pretende retratar el presente como historia.

Las definiciones de la ciencia ficción que proponen un método y las que proponen un horizonte temático difieren no en dichos temas, sino de su función en las narraciones. Una historia fantástica puede contener temáticas de CF (y ser por lo tanto equivocadamente leída como CF) pero si éstas no tienen un rasgo hegemónico (novum) o relevante en la narración, no logran el extrañamiento, o la configuración de un mundo nuevo como los que propone Malmgren. Por ejemplo, una historia donde un robot es nada más que un accesorio del hogar pero el argumento principal no gira en torno al robot ni la vida de sus personajes se ve afectada por él, no se puede considerar como una historia de extrañamiento cognitivo.

⁸ Ambos (Suvin y Malmgren) hacen énfasis en que éste método de análisis y clasificación de la CF permite hacer una distinción que erróneamente se ha perpetuado por mucho tiempo en muchos críticos que es el confundir la CF con la *science fantasy* (fantasía científica): “es un híbrido inestable que combina rasgos de la ciencia ficción con la fantasía. Y como fantasía contiene al menos una contravención con las leyes naturales o con los hechos empíricos” (Malmgren, p.142). La diferencia es que para Suvin la existencia de la *science fantasy*, significa una falla, una debilidad o una salida fácil en un escritor de CF, mientras que para Malmgren la fantasía científica tiene el potencial de cuestionar esas “leyes naturales” y la realidad que damos por sentado.

Malmgren describió a la CF como un género “heterotópico”, concepto que tomó de Michel Foucault quien lo definió como “esos espacios diferentes, esos otros lugares, esas impugnaciones míticas y reales del espacio en el que vivimos” (4) y menciona ejemplos de heterotopías reales como los manicomios, los panteones o los jardines. La CF sería, dado que su condición mínima es el extrañamiento cognitivo, una heterotopía ficticia. Además de Malmgren, el filósofo Jason Graves también ha relacionado a la CF con el concepto de Michel Foucault y para construir una teoría y un vocabulario sobre la ciencia ficción como un arte de la “retórica heterotopica” en su tesis “The art of heterotopian rhetoric: a theory of science fiction as rhetorical discourse” (2009) añadió:

Como libros, las heterotopías literarias son artefactos materiales con espacio adentro del “espacio real de la sociedad”. Pero aún más importante, como construcciones críticas son el *locus* (lugar) de la retórica del “mundo real” que tiene la capacidad para alterar o subvertir percepciones o paradigmas cognitivos y cambiar las tendencias de la hegemonía.(4)

La retórica y la hegemonía son los conceptos centrales de su tesis. Graves señaló que los teóricos de la CF han tenido por décadas la palabra retórica “en la punta de la lengua” pero sin nunca mencionarla⁹, ya que es por medio de la persuasión que la ciencia ficción desafía los paradigmas cognitivos que al volverse parte del “sentido común” se aceptan como algo natural y limitan las formas de ver el mundo. Aunque en realidad, la CF también puede reforzar paradigmas cognitivos por medio de la retórica y de esa manera reforzar cierta hegemonía o defenderla ante otros paradigmas. Los paradigmas cognitivos¹⁰ son representados textualmente por medio de un

⁹ Aunque ya vimos que Malmgren sí menciona la retórica y el concepto de heterotopía en su definición.

¹⁰ Los paradigmas cognitivos son la percepción o manera de interpretar el mundo, Graves hace una analogía con los paradigmas científicos y la forma de articularlos de Kuhn: son formas de ver el mundo que se anclan en una posición privilegiada que contienen una lógica y una retórica y estas se manifiestan en los textos por medio de un vocabulario o “pantalla terminológica”. Para Kuhn estos paradigmas no son realmente una verdad objetiva sino percepciones temporales que se encuentran en disputa o dialogo con otras formas contrarias, pero desde una posición hegemónica o de privilegio.

vocabulario o “pantalla terminológica”¹¹ (palabras que implícitamente manifiestan un paradigma cognitivo) que selecciona fragmentos de la realidad pero también descarta partes de ella, por eso la ciencia ficción con sus nuevos vocabularios puede desafiar o cuestionar ciertas ideas o instituciones que se acepten como naturales.

El obstáculo de la CF como de cualquier forma de retórica reside en que el alcance de los paradigmas cognitivos es más profundo de lo que parece y la mayoría de las personas reaccionan de manera negativa al ver su forma de ver el mundo cuestionada. Dado que incluso la lógica es parte o se ve afectada por cualquier paradigma cognitivo, la retórica basada solamente en la lógica no hará más que reforzar el paradigma existente. Respecto a esto Graves sugiere:

El retórico debe estar preparado para ofrecer paradigmas alternativos. Pero para lograrlo, frecuentemente necesita una retórica que no solo desafíe sino probablemente amenace la identidad subjetiva de su audiencia, sin mencionar los paradigmas que desea reemplazar. Esto es, que la audiencia frecuentemente se identifica fuertemente con los paradigmas cognitivos hegemónicos y privilegiados. Una crítica al paradigma, es una crítica a la audiencia. (54)

Para superar estas barreras el escritor de ciencia ficción intenta explotar ciertas defensas psicológicas en el lector como la proyección¹² y lo “siniestro” (*uncanny*)¹³. Graves relaciona por estas razones a la retórica heterotópica de la CF con la retórica de los sofistas griegos y la retórica feminista. Ambas por medio de la persuasión pretendían proponer lo posible para desafiar normas o paradigmas cognitivos. También podemos relacionarla con la visión marxista de Darko Suvin para quien la CF era parte de la lucha de clases¹⁴.

¹¹ Este concepto Graves lo toma de Kenneth Burke.

¹² Según la tesis de Graves, un lector cuyas defensas psicológicas hayan sido “vencidas” por medio del extrañamiento en una obra de ciencia ficción podrá reconocer o proyectarse inconscientemente en los aspectos desagradables de algún mundo (heteropía) ficticio, al ser capaz de identificarlos en el “otro” mundo de la ficción, le será más fácil reconocerlos posteriormente en su mundo o en él mismo sin sentirse ofendido o vulnerable (o tal vez con menos poder de negación) por tal revelación o señalamiento.

¹³ Aquello que es extraño y familiar al mismo tiempo.

¹⁴ “La historia de la CF es el resultado de dos tendencias antagónicas: Una potencial tendencia cognitiva, bastante evidente en todos los escritores relevantes (More, Luciano, Cyrano, Swift, Verne, Wells, Capek etc...), se alía con el alza de clases sociales subversivas y su desarrollo de fuerzas más sofisticadas de producción y conocimiento...Una

Con estos elementos podemos definir la ciencia ficción como: un género literario de carácter histórico que retóricamente subvierte o reivindica paradigmas cognitivos hegemónicos por medio del extrañamiento cognitivo heterotópico, como una prueba o apelación de lo que es posible.¹⁵

El uso de esta definición nos ofrece la ventaja de poder posicionar al género como una forma de retórica universal que no se limite a la tradición estadounidense o de los países más avanzados tecnológicamente. Nos permite incorporar el concepto de novum (extrañamiento cognitivo) de Suvin y el carácter histórico de la CF que por consecuencia incorporan las categorías de Malmgren así como el reconocimiento de técnicas y formas retóricas dentro de la literatura de ciencia ficción a partir de la tesis de Graves.

No por el desuso de una definición o un método de la ciencia ficción una interpretación no tendría valor pero es una forma de superar malentendidos respecto a la CF (como considerarlo un subgénero de la fantasía) para facilitar la lectura de los textos y entenderlos como parte de un espectro que comparten una estética y objetivos, no una forma de limitar su comprensión como los teóricos de los ochenta suponían. Pues aun sin expresarlo directamente, siempre habrá una definición implícita al estudiar un texto y considerarlo “ciencia ficción”. Al mantener esta definición en la ambigüedad es más probable caer en contradicciones, pues se estaría trabajando sobre clichés o ideas superficiales sobre el género.

tendencia opuesta hacia un escapismo mitificante domina en la CF de segunda clase, incluso entre los maestros (las estáticas de More o Swift, el catastrofismo de Mary Shelley y Wells, el positivismo de Verne), creada por las limitaciones prácticas y cognitivas de la ficción que nace de la alienación de la sociedad de clases...”(IX)

¹⁵ Esta definición es una adaptación de la definición de Jason Graves y de Darko Suvin.

1.2 Antecedentes del cyberpunk (historia de la ciencia ficción)

Desde la Antigüedad¹⁶ y la Edad Media¹⁷ se pueden encontrar obras con rasgos de ciencia ficción o que utilicen el extrañamiento cognitivo. Pero es hasta el siglo XVIII posterior al renacimiento que generalmente se ubica a los primeros antecedentes del género, partiendo de los trabajos satíricos en formato de una isla alternativa o de viajes planetarios¹⁸ que en general escondían una crítica social. En el siglo XIX la ciencia ficción se instituyó como un género popular cuando se publicó Frankenstein o el moderno Prometeo (1822) de Mary Shelley, quien junto con Julio Verne, H.G Wells y Edgar Allan Poe configuraron lo que se denominó en un principio “romance científico”. Estos cuatro escritores eran el referente principal para quienes buscaban escribir “romances científicos”.

El género tomó su nombre y “conciencia propia” durante la Edad de Oro (1920-1960), época en que los autores se dedicaban a publicar sus trabajos en revistas *pulp*, por lo que se instauró como un género popular de carácter infantil o adolescente que iría madurando durante las siguientes cuatro década, partiendo de historias de aventuras espaciales (*space operas*) a temáticas más complejas que incluían preocupaciones filosóficas y sociales de su época¹⁹.

Posteriormente, en la década de los sesenta una nueva generación de escritores²⁰ más interesados en la experimentación que en la competencia de revistas, dotaron de profundidad psicológica a sus personajes e incluyeron un lenguaje más crudo. Los escritores de la New Wave

¹⁶ El poema épico de Gilgamesh (aprox. 2000 a.C.), los mitos griegos como el de Dédalos, el Ramayana hindú o la Historia Verdadera de Luciano de Samosata entre otros contienen rasgos de ciencia ficción.

¹⁷ El cuento del cortador de bambú, de Japón (aprox. Siglo X), La peregrinación de Carlo Magno (aprox. 1150). Las historias de Canterbury (1387) de Geoffrey Chaucer, Risālat Fādil ibn Nātiq (1268) del médico Ibn Nafis y Las mil y una noches (versión inglesa Arabian Nights, 1850).

¹⁸ *Voyage de Milord Céton dans les Sept Planètes* (1765) de Maria Anne de Roumier, *Micromegas* (1752) de Voltaire, *Los Viajes Subterráneos de Niels Kim* (1741) de Ludvig Holdberg y *L'An 2440* (1786) de Louis-Sébastien Mercier son algunos ejemplos.

¹⁹ Algunos de los autores más reconocidos de la Edad de Oro son Isaac Asimov, Robert A. Heinlein, Clifford D. Simak y Arthur C. Clarke, Aldous Huxley y Ray Bradbury.

²⁰ Autores destacados de la New Wave fueron Philip K. Dick, Frank Herbert, Larry Niven, James Ballard, Frederik Pohl, Úrsula K. Le Guin, Octavia E. Butler y Joanna Russ.

proyectaban mundos más sombríos con una visión pesimista que contrastaba con el triunfalismo científico de la Edad de Oro, además de que sus argumentos ocurrían en escenarios más cercanos a la tierra y al presente.

Durante el transcurso de estas etapas la ciencia ficción ha mostrado un cambio de una tendencia expansiva a una implosiva respecto al distanciamiento temporal y espacial de sus argumentos, pues a diferencia de la New Wave las obras posteriores al Renacimiento y las de la Edad de Oro solían situarse en un futuro y mundos muy lejanos, siendo el cyberpunk la culminación de esta tendencia.

1.3 Cyberpunk (1984-)

La palabra cyberpunk fue usada por primera vez como título de un relato de Bruce Bethke en 1983 en la revista *Amazing Science Fiction Stories*. Respecto a la invención de la palabra, Bethke (2000) ha mencionado que quería sintetizar dos nociones, la de que los niños y adolescentes están capacitados para aprender diferentes lenguajes con una gran facilidad²¹ y la de que tienen una psicología “neutral” sin una moral desarrollada para situar estas dos ideas en un contexto de tecnologías digitales que trabajan en base a lenguajes de programación. Aunque la obra que fundó el género es *Neuromancer*²² (1984) de William Gibson, quien pertenecía a un grupo de autores que era conocido como “The Movement” y se relacionaba alrededor del fanzine “Cheap Truth” editado por Bruce Sterling, en donde publicaban críticas y opiniones a obras de ciencia ficción, además de informar sobre nuevas tecnologías de comunicación. La revista era crítica hacia los autores de la época de Oro que seguían publicando historias con la misma fórmula, pero era especialmente antagónica hacia los autores más nuevos que insistían en imitarlos. Es lógico entonces que los autores de “the movement” tuvieran afinidad con los

²¹ En su relato un adolescente hackea como venganza la cuenta bancaria de su padre.

²² Ganó los premios Hugo, Nébulas y Philip K. Dick.

escritores de la Nueva Ola, en especial con Philip K Dick y J.G Ballard, pero también con autores más “literarios” como Burroughs y Thomas Pynchon. Además de Gibson y Sterling se encuentran relacionados a este movimiento Rudy Rucker, Pat Cadigan, Greg Evans, Tommas Maddox, John Shirley ente otros, la mayoría publicados en la antología *Mirrorshades* editada por Sterling en 1986.

La literatura cyberpunk se define por proyectar un mundo globalizado en conjunto con tecnologías que facilitan el control de las corporaciones, principalmente por medio de redes de computadora. Entre los temas comunes se encuentran la exploración del ciberespacio por hackers o piratas informáticos, la colonización de orbitas cercanas, la transformación del cuerpo y el uso de drogas de diseño. Las frases “veinte minutos en el futuro”²³ y “high tech-low life”²⁴ han acompañado al género como eslogans que describen su estética. La primera, representa la culminación de la tendencia implosiva del género a situar sus historias en un tiempo más cercano al presente y la segunda refleja la miseria de sus personajes que convive junto a la tecnología avanzada. A partir de estas temáticas y estética el cyberpunk ha sido capaz de tocar temas filosóficos y sociológicos como los límites del concepto “ser humano” al sugerir nuevas identidades basadas en la tecnología como parte del cuerpo (posthumanismo) y al señalar el poder corporativo que rebasa el de los estados nacionales.

El crítico Gardner Gozois (citado en Glen, R., 2014) categorizó como cyberpunk a la novela de Gibson y muy pronto se extendió el adjetivo hacia el resto de los autores del “movimiento”, una etiqueta que, algunos como Sterling, se apropiaron y promovieron, mientras que otros como Rudy Rucker rechazaron argumentando que su literatura no podía ser encasillada como cyberpunk aunque reconocían sentirse parte de un movimiento. La estética cyberpunk se

²³ Título de la película cyberpunk “Max Headroom: 20 Minutes into the Future” de 1985.

²⁴ Definición de Mike Pondsmith quien diseñó el juego de rol *Cyberpunk 2020*

popularizó marcando al género de varias formas, hecho reconocido incluso por los críticos que argumentan que el cyberpunk no significó ninguna novedad temática en la ciencia ficción, por ejemplo Janni Pivato “capturó a la perfección el zeitgeist de ansiedad y maravilla que prevalecía en el amanecer de la economía globalizada, telecomunicación digital y del progreso tecnológico exponencial” (párr.2). Además de Pivato, también Brian McHale resaltó la representación del mundo globalizado:

Aunque el cyberpunk si podrá ser un número de cosas, incluyendo una escuela fenómeno en la comunidad de lectores y escritores de ciencia ficción, un fenómeno generacional en la historia de la CF, una etiqueta de mercadotecnia, e incluso, quizás "la suprema expresión literaria del capitalismo tardío"- una cosa que sin duda debe ser un nombre conveniente para el tipo de escritura que nace donde las trayectorias convergentes de la poética de la ciencia ficción y la poética post-modernista finalmente se cruzan (149)

Tanto Pivato como McHale opinan que el cyberpunk utiliza novums ya explorados con anterioridad en el género pero reconocen su significado histórico al reflejar su contexto y al presentar influencias del arte posmoderno. El escritor Lewis Shiner (citado en Glen, R. 2014) pensaba que la mayoría de lo que se conoce como cyberpunk debería ser catalogado como “sci-fiberpunk” haciendo referencia a la “suavidad” (fibra) o escritura blandengue y conformista.

Existe una relación entre las críticas al “sci-fiberpunk” y el reconocimiento de una retórica detrás, Shirley comentó: “Hay un vacío espiritual donde Dios, Rey y Trabajo solían estar. El sci-fiberpunk nos quiere hacer creer que la tecnología puede llenar ese vacío...” (Citado en Glen, R. 123). La crítica usa los mismos parámetros que Darko Suvin cuando notó la diferencia entre CF subversiva y CF escapista. También William Gibson se lamentó de cómo su mensaje político se perdía en muchos de sus lectores²⁵.

²⁵ “Me deleitaba cuando científicos y técnicos corporativos empezaron a leerme, pero pronto me percaté que todo la crítica pesimista de izquierda la pasaban por alto. La ingenuidad sociopolítica de los cerebritos modernos corporativos es aterradora, me leen y solo toman pedacitos, toda la tecnología bonita y se pierden quince niveles de ironía” (Citado en Dodge y Kitchin 209)

Aunque Gibson fue quien acuñó el término “ciberspacio” en *Neuromancer*, la realidad virtual y la inteligencia artificial no eran conceptos nuevos en la ciencia ficción, autores como Stanislaw Lem, Philip K. Dick, Asimov, entre otros, ya habían postulado escenarios donde los pensamientos de las personas o su personalidad habitaban en computadoras o en realidades artificiales. Además de estas influencias, según el crítico Larry McCaffery, esta generación fue la primera que creció rodeada de nuevas tecnologías:

Los cyberpunks fueron la primer generación de artistas para quienes las tecnologías de discos satelitales, reproductores de audio y video, grabadoras, juegos de computadora y de video (ambos particularmente importantes), relojes digitales y MTV no eran exotismos sino parte de una “realidad matrix” cotidiana. (párr. 4)

William Gibson declaró que la idea de su ciberspacio vino de la observación directa de jóvenes inmersos en juegos de arcade: “Pude ver en la intensidad física de sus posturas cuán absortos estos niños estaban dentro... claramente creían en el espacio que estos juegos proyectaban” (Citado en Jones, Thomas párr.2). También la estética de películas como *Tron* (1982) y *Blade Runner* (1980) sirvieron como influencia para las ciudades tecnificadas del género y la estética de la realidad virtual.

Entre los primeros académicos en llamar seriamente la atención acerca del cyberpunk está Frederic Jameson en su ensayo *Postmodernism or the Cultural Logic of late Capitalism* (1991) donde argumenta que la cultura posmoderna está relacionada con la desaparición de lo natural u orgánico del arte a diferencia del contraste entre lo natural y lo humano del modernismo, por lo que la tecnología toma un papel protagónico en el arte actual. Pero desde el método de análisis marxista la tecnología no es la causa, sino el efecto del desarrollo del capitalismo, por lo que Jameson retoma del historiador Ernest Mendel tres etapas históricas:

Las revoluciones fundamentales en tecnología de poder –la tecnología de producción de máquinas de potencia motriz por máquinas- por lo tanto aparece como el momento determinante en las revoluciones tecnológicas como un todo. La

producción maquinaria de motores de vapor desde 1848; la producción maquinaria de motores eléctricos y de combustión desde la época de los 90 del siglo XIX; la producción maquinaria de aparatos electrónicos y nucleares desde los 40 del siglo XX- estos son las tres revoluciones en general en tecnología engendradas por el modo de producción capitalista desde la “original” revolución industrial. (Mendel, citado en Fredric Jameson 35).

Jameson relaciona estos tres momentos de revoluciones tecnológicas con el realismo (máquina de vapor), el modernismo (motores eléctricos y de combustión) y con el posmodernismo (aparatos electrónicos y energía nuclear). Para Jameson la etapa del “capitalismo tardío” que Mendel propone no está en conflicto con la tesis de Marx acerca del modo de producción capitalista, sino que en cambio significa un regreso a una forma más pura y al mismo tiempo nunca antes vista del capitalismo, debido a la “comodificación” (mercantilización) de procesos que antes permanecían al margen de la producción capitalista, junto con la penetración y colonización de áreas naturales que antes permanecían vírgenes (la destrucción de la agricultura pre-capitalista en los países menos desarrollados por medio de la “revolución verde”). También esta tercera era se corresponde con la consolidación de la producción transnacional, dando inicio a un entramado de poder económico que va más allá de los gobiernos nacionales, una etapa de capitalismo financiero que se vuelve demasiado compleja de comprender e imaginar, pues el poder de alguna forma se ha vuelto “invisible” en muchas partes al compararlo con las viejas formas de poder económico que dependían de un país o de un reino. Esto da pie a teorías de conspiración como una narrativa para comprender el sistema económico, pero Jameson piensa que estas son formas inferiores de imaginar la realidad actual y que es en la literatura cyberpunk donde mejor se manifiesta:

Tales narrativas, que primero trataron de encontrar expresión a través de la estructura genérica de la novela de espionaje, solo recientemente se han cristalizado en un nuevo tipo de ciencia ficción, llamada cyberpunk, que es tanto una expresión de la realidad corporativa transnacional, como de la paranoia global misma. (38)

Como ya vimos, tanto Brian McHalen como Jani Pivato respondieron al llamado de Jameson para atenuar o corregir sus consideraciones sobre el cyberpunk. McHalen en específico apuntó que el cyberpunk también es parte de una tradición literaria dentro de su género (partiendo de la postura de Jameson en otros ensayos, respecto a la evolución de un género, que no siempre se puede explicar bajo una lógica externa al mismo) señalando que aunque ciertamente el cyberpunk pueda ser la expresión suprema del capitalismo tardío, también es resultado de la evolución (y de la poética) de la ciencia ficción.

Además de las consideraciones de Fredric Jameson, el cyberpunk tuvo no pocos críticos que se mantuvieron escépticos respecto a su función o potencial subversivo, algunos señalando la poca relación que guardaba el género con los movimientos sociales contemporáneos como el feminismo, ambientalismo o los derechos civiles (Ross, A. citado en Kamioka, N 63) percepción que es reforzada por Nobuo Kamioka al analizar sus personajes: “el tradicional héroe vaquero/detective significa que la novela (*Neuromancer*) depende de los estereotipos asociados a los roles de género tradicionales” (10). Además de esta implícita posición reaccionaria en cuanto a los problemas de género, Darko Suvin consideró que en un balance final el cyberpunk “acepta el estatus quo un poco demasiado fácil, como inevitable e inmutable” (citado en Nobuo, K 65). Una idea que es replicada por Amanda Fernbach quien acusó como risible la idea de que los vaqueros informáticos puedan representar una forma de contracultura, por ser las computadoras un elemento intrínseco del poder corporativo.

Desde las consideraciones de los autores (sobre el carácter subversivo del cyberpunk) entendemos que la crítica más importante es la de que el cyberpunk funciona como una glorificación de la tecnología, pues idealiza sus posibilidades y a sus personajes, quienes a pesar de ser marginales, terminan por estabilizarse y encontrar una vida “normal” o de “clase media”. Debido a la superación de los personajes por medio de habilidades aprendidas dentro del sistema

es que sus críticos lo relacionan con una tradición individualista y colonialista (por penetración a un ciberespacio como a la percepción de otros usuarios). Tal vez como defensa del cyberpunk podrían argumentar que algunas parten de interpretaciones subjetivas (por ejemplo, la euforia tecnológica que podría ser irónica o el hecho de que a pesar de ser protagonistas hombres, escapan al estereotipo de hombres fuertes y dominantes).

En el otro extremo se encuentran críticos y autores que fueron parte de la euforia de la cultura “cyberpunk”, principalmente porque experimentaron de primera mano la euforia que precedía a la llegada del internet. Douglas Rushkoff en su libro *Cyberia* (1994) presenta su contacto con esta subcultura que se conformaba por usuarios de drogas psicodélicas y de diseño y miembros de numerosas sub-culturas o “tribus urbanas”, personas que identifican el desarrollo del internet como un fenómeno contracultural que parte desde la década de los 60 con las ideas sobre una conexión colectiva y la navegación en la mente por medio de drogas. No es de extrañar entonces que ciertos gurús psiconautas se hayan sumado a la euforia del fin de siglo “Si conseguimos hacer funcionar la realidad virtual... Vamos a descubrir lo que el “ser” es. Es un viaje filosófico y los vehículos no son culturales simplemente, sino la biología misma...» (McKenna citado en Rushkoff, 6); “La realidad virtual es un parteaguas también, porque ahora somos capaces por primera vez de producir en masa la experiencia directa” (Marc de Groot, citado en Rushkoff 35) y “La persona cybperunk, el piloto que piensa clara y creativamente, usando aparatos electrónicos cuánticos ..., modelo superior de nuestra especie, homo sapiens, sapiens, cyberneticus.” (Timothy Leary 247). Esta euforia de la cultura “cyberpunk” contrasta con las críticas hacia el género literario, ya que mientras los críticos literarios acusan el conformismo inherente de subordinarse a la tecnología de redes, para los usuarios más afectados (o privilegiados) se manifestaba como algo liberador y revolucionario que generó expectativas altas en cuanto al potencial de las nuevas tecnologías. Expectativas respecto a una conciencia colectiva

y la separación de la mente y el cuerpo. Aunque no es posible argumentar en esta tesis cual es correcta, ambas posiciones son parte de la historia del género e importantes para comprender el papel del cyberpunk mexicano en este contexto.

CAPÍTULO II

2.1. La ciencia ficción en México

En Latinoamérica el estudio de la ciencia ficción ha evolucionado de una etapa de compilación-recopilación a una de análisis más completo de su producción literaria, aun así el hablar de géneros menores en México para el autor Pepe Rojo es -siendo un país donde en promedio se lee un libro al año- “un mal chiste”. Mas como todo género menor la ciencia ficción tiene el potencial de crear “comunidades” o grupos de escritores que por medio de la afinidad crean sus propios espacios de difusión. El número de obras mexicanas ha sido mínimo pero no de poco valor pues la ciencia ficción o las “heterotopías cognitivas” son una forma de retórica universal o como explica mejor Miguel Ángel Fernández: “como la mitología y las casas de espejos, tiene la virtud de presentarnos lo familiar como desconocido y lo desconocido como familiar, al ofrecernos una perspectiva inédita de la realidad” (párr. 1). Por lo que más allá de su relevancia editorial (su popularidad) su valor reside en el extrañamiento histórico que realiza. En este capítulo presentaré un resumen historiográfico de las obras que se han considerado como CF mexicana usando como referencia los trabajos de historiadores y escritores del género (Gonzalo Martré, Ramón López Castro, Miguel Ángel Delgado entre otros.)

2.1.1 Iniciadores o protociencia ficción (1775-1934)

Por su rasgo furtivo es que la ciencia ficción ha sido un vehículo para ideas incómodas o de oposición al poder; el primer relato de CF del que se tiene registro en el territorio mexicano pertenece al período de la Nueva España y es “Sizigias y cuadraturas lunares ajustadas al meridiano de Mérida de Yucatán...”²⁶ (1775) del fraile Manuel Antonio de Rivas. El relato tiene un formato epistolar dirigido desde la luna a un bachiller en Yucatán, preguntando por una carta anónima que llegó desde la tierra con cálculos sobre la geografía lunar. La carta (del observador

²⁶ Título incompleto por cuestión de espacio.

de Yucatán) causó controversia en la luna por diferir de los que sus creencias sugieren. Más adelante los “antíctonas”²⁷ calculan la velocidad a la que gira la tierra en Yucatán y consideran al respecto de los yucatecos:

“debéis padecer un vértigo o desvanecimiento de cabeza permanente que impida las funciones y reflexiones de una alma racional dandóos, como gente sin un adarme de seso, a todo género de profanidades, al lujo, a la farándula, al dolo, a la perfidia, a la alevosía” pero también a “una adulación fastidiosa hasta el abatimiento, una calumnia detestable hasta el más alto grado de malicia, una discordia perpetua entre la lengua y el corazón” (Rivas citado en Depetris, 2009 36)

El relato se convierte en una crítica a la sociedad religiosa de Yucatán que no pasó desapercibida por las autoridades de la iglesia católica y de manera análoga a como sucede en el cuento genera controversia por las contradicciones a los dogmas religiosos, como comenta Carolina Depetris²⁸ (2009):

“El cuento incomoda a la Inquisición, no por el fondo herético que podía esconderse en un entusiasta de la ciencia moderna, sino por aquellos hechos de ficción... los inquisidores asumen como real lo imaginado por el fraile y discuten sobre si es verdad o mentira que el infierno se encuentra en el sol, que dos infiernos y si los astros y el ambiente influyen en el “temperamento de las personas” y les trastocan el juicio.”(6)

Además en los anexos el fraile Rivas es acusado de tener un comportamiento confuso en su vida personal: “puso por varias partes públicas unos pasquines en el idioma yucateco cuyos contenidos eran las diabólicas doctrinas de Wicklif y Juan Hus asegurando a los indios con términos muy indecentes, que ningún sacerdote que estaba en pecado mortal hacía sacrificio, absolvía válida ni bautizaba”. (58), además de “No he encontrado religioso que lo haya visto llegar al sacramento de la penitencia ni yo lo he visto jamás..... No le he visto en coro alabar con los

²⁷ Habitantes de la luna en el cuento.

²⁸ Tradujo al español moderno el relato y los anexos de la defensa del padre Rivas en la Inquisición.

demás a Dios.... Generalmente divide a todos con su lengua infernal”. (59). Por lo que la primera obra de CF de la que se tiene registro fue problemática en su tiempo.

Posteriormente en el siglo XIX²⁹ se conocen aún pocos textos como el cuento “México en el año de 1970” (1844) de autor anónimo³⁰, “El remoto porvenir” de Juan Nepomuceno (1862), *La armonía del universo* de Juan Abadiano (1862) y varios cuentos de Pedro Castera además de su novela *Querens*, (primera novela de CF mexicana de 1890) que trata el tema de la hipnosis y el control sentimental. A principios del siglo XX varios cuentos y poemas de Amado Nervo como “Kalpa”, “Las nubes” (1909) o “La última guerra” (1906) además de *Cómo acabó la guerra en 1917* (1917) de Luis Martín Guzmán fueron publicados. También es reconocida la novela *Eugenia (esbozo novelesco de costumbres futuras)* (1919) de Eduardo Urzáiz Rodríguez que narra una sociedad utópica en una capital de la “confederación de Centroamérica” que ha erradicado la violencia y el gobierno tiene un control total de la reproducción por medio de la eugenesia. Esta novela se suele comparar con *Un Mundo Feliz* (1932) por su argumento y su fecha de publicación más temprana, además de ser uno de los trabajos de CF mexicana más estudiados. Otras obras de este período son *Mi tío Juan* (novela de 1934) del exmilitar Francisco Urquiza, la novela *Un hombre más allá del universo* de Gerardo Murrillo (Dr. Atl) y el cuento “El aparato del doctor Tolimán” de A. Cuevas, ambos de 1935.

Existen correspondencias con las etapas de la CF norteamericana y europea (de la sátira social de Rivas y Lizardi al romance científico de Amado Nervo y la utopía-distópica de Urzáiz) aunque en el caso de México la producción fue mucho menor y de poca relevancia para el entorno de los autores (excepto negativamente como para Antonio de Rivas que sufrió un proceso

²⁹ Aunque para Gabriel Trujillo los capítulos en la isla de Saucheofú de *El Periquillo Sarniento* (1816) deben ser considerados como CF.

³⁰ Publicado en El Liceo Mexicano por “Fósforos”, probablemente de Sebastián Camacho y Zulueta.

inquisitorio que lo mantuvo encerrado al menos por un año). En estos ejemplos tempranos la CF mexicana se ocupa de sus circunstancias como las contradicciones de la Nueva España, las predicciones políticas en la novela de Urzáiz o la especulación histórica de Urquiza quien imagina un México posrevolucionario donde un científico aumenta de tamaño por medios químicos y se propone reivindicar y cumplir los preceptos de la revolución mexicana obteniendo el poder absoluto del estado.

2.1.2 La época de las revistas inexistentes (1934-1964)

Si las revistas *pulp* en Estados Unidos eran una literatura escapista para Miguel Ángel Fernández (párr.9) es porque pertenecían a la época de la Gran Depresión y cumplían la función de hacer olvidar sus condiciones a millones de personas en pobreza. Una función parecida buscaban cumplir las primeras revistas *pulp* en México durante los sexenios de Pascual Ortiz Rubio y Abelardo L. Rodríguez. En 1934 la editorial Emoción publicó *Emoción Magazine Quincenal* que incluía traducciones de cuentos de aventuras, policiales, de terror y ocasionalmente autores de CF como H.G. Wells, Chesterton, Laurence Manning y Ray Cummings. *Emoción* continuaría hasta 1936 con 76 números publicados. El único cuento de un autor nacional fue “Los últimos días de la tierra”, de G. Loreto, que causó confusión en los lectores al ser anunciado como un trabajo acerca de un apocalipsis científicamente probable y los editores explicaron que no se habían percatado que el autor no era fiel al método científico y lo había utilizado para “dar vuelo a su imaginación”.

En 1948 la editorial Enigma saca a la luz *Los Cuentos Fantásticos* con traducciones de revistas estadounidenses como *Argosy* y *All Story*, igual que la revista de la editorial Novaro *Ciencia y Fantasía* de 1956 que era la traducción al español de *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, y por su parte la editorial Sol en 1958 imprime *Fantasías del futuro* con

traducciones al español de varias revistas norteamericanas. Aunque ninguna de estas revistas incluía obras de autores mexicanos permitió a muchos entrar en contacto con el género y conocer autores como Alfred Bester, Arthur Porges, C.S Lewis, Robert Heinlein, Theodore Sturgeon y Philip José Farmer. La mayoría de estas revistas costaban entre 1 a 2 pesos máximo, y estaban dirigidas al público popular y menos especializado en literatura pues se vendían en puestos callejeros al lado de cómics y novelas sentimentales.

En 1964 Alejandro Jodorowsky fundó (junto al colombiano René Rebetez) *Crononauta*, la primer revista de CF con contenido original de autores mexicanos y cuyo estilo experimental y ambicioso contrastaba con todas las revistas anteriores, al punto de ser tachada como pretenciosa y elitista por algunos, su duración oficial fue de tres números, aunque la mayoría de los autores de CF afirman que solo fueron dos. En su mayoría no eran trabajos de ciencia ficción por lo que Miguel Ángel Fernández destaca de *Crononauta* los cuentos “La epopeya de Elías” de Manuel Felguérez, “La primera piedra” de Ramón Rivero Caso y el ensayo histórico del género *Los contemporáneos del porvenir* de Carlos Monsiváis. De la revista, nació el proyecto de dirigir una película de la novela *Dunas* de Frank Herbert, aunque finalmente sería David Lynch y no Jodorowsky quien la filmaría entre los desiertos de Sonora y la Ciudad de México en 1984.

Ramón López Castro llama a estas revistas inexistentes ya que no fueron relevantes para los círculos literarios, algunos títulos y números parecen más mitos populares que realidad a pesar de que hay quienes aseguran la posesión de algunos “pero nunca prestan” o de cuya memoria solo se registra un avistamiento o información de segunda mano. Su dinámica fue traducir relatos del inglés lo que no creó una comunidad de escritores, ni tampoco de aficionados pues tampoco estaban especializadas en el género, sino que publicaban CF al lado de literatura de terror, policial, sentimental o experimental y donde la confusión reinaba constantemente por la falta de

información precisas sobre el contenido. Finalmente perderían su lugar en el mercado al no poder competir con las nuevas revistas sensacionalistas de fenómenos paranormales y OVNIS, además del auge de la televisión.

En este período pocos escritores publicaron obras por su cuenta, como el estridentista Germán List Arzubide que escribió los cuentos de *Troka el poderoso* (1939), que después con su misma voz adaptaría a un programa de radio, la novela de Rafael Bernal *Su Nombre era Muerte* (1947) donde un alcohólico descifra el lenguaje de las moscos y pretende dominar el mundo con su ayuda, además de las obras de Diego Cañedo (seudónimo de Guillermo Zárraga): la novela *El réferi cuenta nueve* (1942), una novela de historia alternativa en la que los nazis invaden México; *Palamás, Echevete y yo, o El lago asfaltado* (1945) sobre viajes temporales y *La noche anuncia el día* (1947) que trata la construcción de una máquina capaz de leer los pensamientos. Miguel Ángel Fernández considera a Diego Cañedo “el discípulo más destacado de H.G” en México. Otros escritores reconocidos como Juan José Arreola (“Baby H.P” o “Parábola del trueque” en 1952) y Carlos Fuentes (“El que inventó la pólvora” en 1954) también incursionaron en el género ocasionalmente.

Si esta etapa se caracteriza por las pocas obras de las que se tiene registro probablemente es por la falta de espacios para escritores nacionales, ya que las revistas se limitaron a traducir autores norteamericanos, pero sirvieron de influencia para los escritores que aparecerían en la década de los 80 y 90.

2.1.3 Primera generación de autores mexicanos de ciencia ficción (1964-1984)

En estas dos décadas se reconoce a la primer generación que se dio a conocer escribiendo CF como el principal objeto de su creación: Juan Miguel de Mora (*Otra vez el día sexto*, 1967), Agustín Cortés (*De dónde?*, 1969, cuentos), Jesús Pablo Tenorio (*La pildora maravillosa*, 1970),

Armando Ayala (*El día que perdió el PRI*, 1976), Julio Frenk (*Triptofanito*, 1979), Gonzalo Martré (*Coprofernalía*, 1973), Alfredo Cardona Peña (*Los ojos del cíclope*, 1980), Juan Aroca Sanz (*El último reducto*, 1968³¹), Marcela del Río con *Proceso a Faubritten* (1976) Manú Dornbierer (*La grieta*, 1978) Jaime Cardeña (Cuentos en *Los Supervivientes*, 1982), Arturo César Rojas (*Xxyëroddny, donde el gran sueño se enraíza*, 1983) y Carlos Olvera (*Mexicanos en el espacio*, 1968) entre otros. Además escritores conocidos fuera del género escribieron trabajos de CF como Edmundo Domínguez Aragonés con *Argón 18 inicia* (1971), Paco Ignacio Taibo II en 1978 (*Llamaradas para fechas vacías*) o René Avilés Fabila (*Pueblo en Sombras*, 1978). En 1977 apareció el primer trabajo académico sobre CF mexicana, en un capítulo de la tesis *Fantasy and Imagination in the Mexican Narrative* de Ross Larson.

Para varios escritores la novela *Mexicanos en el espacio* de Carlos Olvera es de las más importantes pues contiene un estilo auténtico y como la mayoría de las novelas, tiene como referencia el control del gobierno priista y una sociedad conservadora. La literatura de CF de esta primera generación era de carácter social pues la mayoría de sus novums alteraban las condiciones sociales, además de utilizar el humor para retratar la posición que tenía México en la creación de tecnología. En *Mejicanos en el espacio* el hecho de pensar en una colonización espacial mexicana resultaba risible, pero ese era el paradigma en la época las *space operas*, por lo que Olvera deja entrever en la contraportada de su libro que clase de CF busca hacer:

Tengo un profundísimo respeto por mi vida privada, mi pasado, mi presente y mi futuro. Soy gordito y no muy alto. O sea, que por fortuna, no soy distinto ni raro ante mis coterráneos. Siempre estoy con ganas de bromear, [...] Estos mejicanos que se escriben con jota son los mismos que se escriben con equis, aunque nada tengan de cruz ni de calvario; porque sus aventuras siempre están coronadas por un triunfo relativo y porque Flash Gordon y compañía no les sirven ni para combustible de sus naves... No sé a ciencia cierta lo que sea este libro, porque siempre he querido escribir

³¹ Novela en donde gobiernan seres asexuales y en contra de la imaginación que colocaban policías robot en todas las esquinas.

ciencia ficción y aquí solamente se esbozan las circunstancias que pudieran hacerlo aparecer dentro del género...Ultimadamente, ¿por qué no ha de haber una base militar mejicana en Plutón? Estos personajes no desean ser estructuras novelísticas en todo su sentido. Por ejemplo, el héroe Raúl Nope quiere ser el personaje ideal de cómic, aunque sea en uno lleno de letritas y sin monitos...

Un prólogo interesante por el estilo en el tono de la literatura de “la onda” de los 60, con uso del lenguaje coloquial mexicano pero también por la expresión dubitativa de si es posible escribir CF en México, y la única razón en concreto por la que Olvera desestima su obra como CF es porque considera que a sus personajes les falta profundidad y son más cercanos a un cómic que a la literatura, una característica de la ciencia ficción en general³² y algo que elementos como el humor y la autenticidad del lenguaje mexicano atenúan.

Tanto Ramón López Castro como Paco Ignacio Taibo II opinan que la matanza de Tlatelolco de 1968 marcó a los escritores mexicanos. Para éste último, un escritor de CF debe hacerse preguntas como “¿Qué música escucharían los judiciales al tomar el poder tras un golpe de Estado?... Desde el ‘68 la CF mexicana tiene una tendencia a incorporar a la narración elementos nacionales y una poca carga tecnológica: las pesadillas del mexicano son tus instrumentos.” (Citado en López, R 119) mientras que López Castro opina al respecto:

“El México de los sesenta era una isla: una isla nacionalista de progreso económico y represión política, donde la distancia entre la ley escrita y el diario vivir no eran tan solo abismal: era mítica... el 2 de Octubre empezó otro México, el de la máscara pétrea que ahora se resquebraja, el México de los comedores de inmundicia” (119)

Podríamos concluir que de alguna manera la ciencia ficción en México perdió su “inocencia” de una forma más traumática que la “nueva ola” de Estados Unidos, al entender los escritores mexicanos la realidad represora y poco científica o de pocos avances tecnológicos en que vivían.

³² Como vimos en el capítulo I, la ciencia ficción es una literatura que se centra en la configuración de mundos distintos al nuestro por lo que el foco de la narración suele estar en los elementos que dominan esta configuración más que en los actantes (personajes).

2.1.4 Premio Puebla y Movimiento Cyberpunk. (1984 – 2002)

Además de las revistas *pulp* hubo otra revista que publicaba CF en México, la revista *Ciencia y Desarrollo* del CONACYT, que a partir de 1977 incluía traducciones de autores como Asimov, Silverberg y Ray Bradbury. En 1983 comenzaron a publicar autores latinoamericanos como Juan José Arreola, Manú Dornbierer, Daniel González Dueñas y José Luis Borges.

En 1984 Celine Armenta, en ese momento coordinadora del Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología consiguió con apoyo del INBA y de la revista se lanzara una convocatoria para cuentos exclusivamente de ciencia ficción que sorpresivamente tuvo un buen recibimiento y llegaron 120 trabajos, el ganador fue Mauricio-José-Schwarz con su cuento “La última guerra” (situado en un futuro en que los padres deben sacrificar, para ahorrar recursos al estado, a un hijo en duelos personales), cuento que sería publicado en la revista *Ciencia y Desarrollo* al igual que los ganadores de los años subsecuentes.

El premio Puebla ha sido calificado como el mayor parteaguas por cada uno de los historiadores de la CF en México, nunca antes se habían reunido tantos trabajos de CF en un solo año, ni tampoco se calculaba el interés que despertaba el género. Al siguiente año el concurso recibió 135 cuentos y el ganador fue Héctor Chavarría con *Crónica del Gran Reformador*³³. El premio Puebla permitió a los ganadores ser publicados y reconocidos en medios nacionales pero también conocerse unos a otros y planificar proyectos editoriales.

Para la tercera edición en 1986 el premio fue declarado desierto de acuerdo con los jurados por no haber recibido textos con la calidad suficiente, Gonzalo Martré afirma que el ganador había sido Arturo César Rojas con su cuento “El que llegó al Metro Pino Suárez”. De acuerdo a Martré el cuento fue despojado del premio por “la exquisitez del jurado y la mentalidad cerrada y

³³ Historia de viaje al pasado donde cuatro mexicanos deciden detener la conquista española de México.

oscurantista de las autoridades poblanas” (147). El cuento de Rojas no fue premiado y solo recibió una mención honorífica, un cuento post-apocalíptico sobre un trovador roquero y sus andanzas por las ruinas de la ciudad:

Vagar como menso, dormir donde la noche lo agarre a uno, tragar lo poco que uno se encuentre y apretarse el estómago y ya. Si bien que lo digo en una de mis canciones: “¿Te comiste cuatro ranas? ¿Medio gato te aventastes? ¡Pa’banquete el que te distes, yo no tuve ni un ratón! (párr. 4)

En este cuento, además de su similitud con el estilo de Olvera, se vislumbran rasgos del cyberpunk de los 90 por su escenario de miseria post-apocalíptica. En ese año el dinero que sería otorgado al ganador se usó para la organización del Primer Encuentro de Escritores de CF donde hubo conferencias impartidas por los ganadores anteriores y por Paco Ignacio Taibo II quién sugirió a los presentes que el siguiente paso era dedicarse a escribir novelas de CF.

José Luis Zárate consiguió el primer lugar en 1987 con su clásico cuento “El viajero” que al ser publicado en *Ciencia y Desarrollo* causó que la revista recibiera críticas por el uso excesivo de lenguaje soez y callejero (el protagonista dice dos veces “chingao” y “ni madres” una vez). No obstante este cuento es considerado un clásico de la CF latinoamericana³⁴ y ganó el premio Kalpa a cuento de la década. Es un relato de viaje en el tiempo y las paradojas que tal fenómeno puede plantear.

En los años siguientes consiguió el primer lugar Gabriela Rábago Palafox (“Pandemia”³⁵, 1988), Sergio de Regules (“El último día de Cedric Hamilton”³⁶, 1989), Isabel Velázquez Oliver

³⁴ Ha ganado premios y aparecido en varias antologías del continente.

³⁵ Cuento en que el mundo está dividido y muy despoblado debido al SIDA.

³⁶ Relato en que un escritor conocido mundialmente enajenado por sus propios personajes termina por desaparecer del mundo material, en realidad este relato pertenece al género fantástico.

(“Manco a orillas del Floss”³⁷, 1990), Luis Gutiérrez Negrín (“La disuasión”³⁸, 1991), Olga Fresnillo (“Feliz Advenimiento”, 1992³⁹), Gerardo Horacio Porcayo (“Imágenes rotas, sueño de herrumbre”, 1993), Juan Hernández Luna (“Soralia” 1995), Rodrigo Pardo (“El despertar”, 1996), Ramón González Solano (“La ocasión del verdugo”, 1997) y José Luis Ramírez (“Hielo”, 1998).

El premio no se convocó en 1994 por problemas económicos y a partir de 1998 se amplió la convocatoria para recibir trabajos del género fantástico, haciendo que perdiera relevancia la CF en el concurso, aunque para ese momento, gracias al Premio Puebla, ya existía una red organizada de autores alrededor de la república y fundaron la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía (AMCyF) que entregó hasta 1998 el premio Kalpa de CF o Fantasía. Entre los escritores de CF ganadores están: José Luis Zárate (“El viajero”, 1992), Horacio Porcayo (“Los motivos de medusa”, 1993), Ignacio Padilla (“La noche de los gatos amurallados”, 1994), Pepe Rojo (“Ruido Gris”, 1996) y Federico Schaffler (“Secreto de confesión”, 1997). Además del premio, la AMCyF también organizó eventos como mesas redondas, conferencias y emitía el fanzine “charrobot”.

También el Premio Puebla dio a conocer escritoras de CF como Gabriela Rábago, Olga Fresnillo e Isabel Velázquez y consiguieron menciones honoríficas en el Premio Puebla: Ligia Ochoa Leyzaola, Luz Estrella Zumaeta, Dalia Olivares, Lilia R. Corcorán, Adriana Rojas Córdoba y Ana María Vargas. Entre otras escritoras se encuentran Libia Brenda Castro, Martha Camacho, Irma Amézquita, Marisol Medina, Smirna Montes y Ariadne Domínguez.

³⁷ En este relato el novum es una tecnología “fotolex” que imposibilita las fotocopias del papel, haciendo imposible piratear obras y proteger la propiedad intelectual, aunque al mismo tiempo causa un caos por los precios elevados y la falta de literatura en sentido general.

³⁸ Otra obra de CF histórica, aunque más bien es prehistórica ya que en este cuento son dinosaurios los personajes.

³⁹ Cuento en que los hombres tienen la capacidad de dar a luz.

De los cuentos ganadores del Premio Puebla se publicaron la antología *Principios de incertidumbre : Premio Puebla de Ciencia Ficción 1984-1991* (1992), además que las antologías *Más Allá de lo Imaginado* (1991) que cuentan con cuatro volúmenes contienen varios de los cuentos ganadores, publicadas por la editorial Tierra Adentro y compiladas por Federico Schaffer. La entrega de los premios permitió la organización de las convenciones CONPUEBLA (1991) y CONLAREDO (1992), esta contaría con la presencia del escritor cyberpunk Bruce Sterling y Bruno Enríquez de Cuba⁴⁰.

A partir de la década de los 90 los escritores que participaban en el Premio Puebla conformaron el movimiento que ha sido etiquetado como “cyberpunk”, pero autores “mainstream”, autores dispersos y los mismos escritores del movimiento siguieron publicando cualquier tipo de ciencia ficción, por ejemplo: José Agustín (*Cerca del fuego*, 1986), Carlos Fuentes (*Cristobal Nonato*, 1987), Gerardo Cornejo (*Al norte del milenio*, 1989), Lauro Paz (*Puerta a las estrellas*, 1990), Hugo Hiriart (*La destrucción de todas las cosas*, 1992) entre otros. Aun así, la mayoría de estos trabajos comparten rasgos con el cyberpunk por tratar futuros cercanos y de tono sombrío para el país.

A partir de este resumen podemos encontrar dos diferencias de la CF mexicana con la estadounidense, la más importante es ser un fenómeno marginal y no de masas. Aunque la CF en inglés también se considera un “género menor” y muchas veces los escritores han acusado desprecio por parte de los estudios académicos, tiene sin embargo una comunidad o mercado establecido y el género adquiere cada vez mayor importancia en la cultura popular por medio de

⁴⁰ Porcayo y Zárate narran al respecto de CONLAREDO: “Los auditorios vacíos de la Casa de la Cultura de Nuevo Laredo, Tamaulipas, provocan nostalgias en Bruce Sterling, quien asegura a los presentes que antes de que el Cyberpunk fuera el Cyberpunk, solían tener reuniones similares.” (párr. 21)

películas, series y videojuegos. En cambio en México la popularidad del género fue mucho menor en comparación con la literatura realista o “mainstream” además de su producción, por lo que la motivación de la ciencia ficción en México reside en su valor literario de experimentación o extrañamiento cognitivo en lugar de presentarse como un producto comercial.

Otra diferencia es que por su posición como país colonizado es difícil identificar el cambio de la tendencia explosiva a implosiva a lo largo de la historia de la CF mexicana, dado que la mayoría de sus historias ocurren en la tierra y son mínimas las historias de exploración espacial (*Mejicanos en el espacio* se caracteriza por su tono irónico). Victor Hugos Granados comentó en su tesis *Propuesta para el estudio de la ciencia ficción mexicana* (1998) que se pueden identificar dos posturas en las obras del país, una es de carácter nacionalista con un sentido universalista y la segunda es universalista con proyección nacionalista. Así podemos diferenciar las obras que usan un contexto y referencias mexicanas de las que presentan escenarios universales con un lenguaje neutral. Y dado que ninguna de las posturas cae en exageraciones, ambas buscan un equilibrio de la identidad nacional. Por último, la ciencia ficción mexicana se caracteriza por utilizar novums que se enfoquen en cuestiones sociales en que la tecnología pasa a segundo plano.

2.2 Contexto histórico del cyberpunk mexicano

La década de 1990 se encuentra dentro del proceso mundial conocido como “globalización”, al que Rüdiger Safranski (Citado en Barba, C 119) considera una variante ideológica dentro del “neoliberalismo” que usa la expansión de los mercados como excusa para desligar de responsabilidades sociales a los estados, como los aspectos ecológicos y sindicales con el fin de facilitar el movimiento del capital. El economista Ruy Mauro Marini (1996) concuerda con que a partir de 1980 la globalización se caracteriza por una superación progresiva de los límites nacionales, pero piensa que estos cambios han sido desiguales, pues la transformación de

las estructuras de producción, circulación de bienes, escala de valores y la organización social de cada país han sufrido cambios en menor o mayor medida dependiendo de las circunstancias históricas de cada lugar. El desarrollo tecnológico llega con retraso a algunos lugares de Asia, Latinoamérica y especialmente África. Este factor los pone en desventaja con respecto a los centros financieros como Europa y Estados Unidos, que mantienen un control al transferir las industrias que requieren un conocimiento menos intensivo o actualizado hacia los países pobres. Dichos centros también dispersan el proceso productivo en distintos lugares alrededor del mundo, asignando cada etapa del proceso a un país distinto, lo que obstaculiza el desarrollo de las industrias nacionales en estos países colonizados económicamente.

Marini destaca cuatro aspectos de este fenómeno, empezando por la magnitud de personas que se encuentran dentro de la globalización. El número de personas afectadas en sus condiciones materiales, sociales y espirituales de vida, es cerca de 6 mil millones, lo que no tiene precedentes en ninguna etapa histórica anterior. Un segundo aspecto es la “aceleración del tiempo histórico”, al igual que con la magnitud de personas, el tiempo que ha sido necesario para estos cambios contrasta en gran medida con los largos períodos de tiempo que tomaba en etapas anteriores cambiar las estructuras y la cultura de las sociedades. El tercer aspecto, se refiere a la enorme capacidad de producción global que en 1980 era de 15.5 billones de dólares y en 1990 de 20 billones de dólares, un crecimiento de 4.5 billones que iguala al valor de la producción total de 1950. El cuarto y último aspecto es la profundidad y rapidez de las transformaciones, Marini resalta que el grado creciente de urbanización y concentración demográfica acelera la transmisión de conocimientos, la homogenización de comportamientos y formas de pensar.

Para Enrique Velázquez Zárate (2014), México se insertó de forma incondicional en este proceso de globalización “de manera pasiva, acrítica, sin propuestas soberanas y jaloneado principalmente por los intereses de Estados Unidos” (2). La década de 1990 es recordada

principalmente por el sexenio de Carlos Salinas de Gortari, que estuvo caracterizado por escándalos de corrupción, magnicidios, guerrilla y crisis económica.

Otro fenómeno de especial importancia para nuestro tema fue el auge del internet en el mundo. De acuerdo al académico Eric Huesca, en México hubo dos factores ligados a este auge:

Uno nacional y el otro internacional. El internacional es la creación del Web en el CERN y que en esencia es para usos de difusión de imágenes. Ese es el primer hito fuerte: antes de eso teníamos WAIS, FTP, TELNET y correo... El nacional es que en México la gente se empieza a interesar [en Internet] gracias [a] José Ángel Gurría, cuando hizo la declaración de que la guerra de Chiapas en México era una guerra de papel y de Internet. Mucha gente que veía a Internet como un juego en las universidades se interesó más por conocerlo: esa declaración [...] provocó que la gente se volcara a ver qué era Internet y qué era la web (Huesca citado en Gayosso 9)

Estas declaraciones hechas en 1995 del entonces Secretario de Relaciones Exteriores causaron indignación y a la vez interés por conocer más sobre esta tecnología. Otro factor que influyó en el auge es que comenzó la oferta comercial de internet, en un principio ofrecido solo por instituciones académicas, pero la cercanía con Estados Unidos y las relaciones comerciales con el país del norte requerían mayor número de conexiones.

El internet es un conjunto de protocolos de comunicación; hoy en día es el más usado no solo por la WWW (una red mundial de documentos de hipertexto) sino por servicios de correo electrónico, videojuegos, P2P, FTP entre otros. Antes del internet ya existían antecedentes de redes como ARPANET, TYMNET y TELENET que fueron desarrolladas para fines militares y comerciales. Esta tecnología de redes se desarrolló primero por medio del Departamento de Defensa de Estados Unidos, este hecho se corresponde con las críticas hacia el carácter reaccionario del cyberpunk estadounidense. La idea de que el internet es una expresión del imperialismo económico ha sido expresada por varios teóricos: "El ciberespacio no apareció [...] de la nada [...] Es la reflexión consciente de los deseos más profundos, aspiraciones, añoramientos experimentales y de la angustia del hombre occidental, está resueltamente diseñado como un

mercado nuevo” (Sardar, citado en Dodge y Kitchin, 33) y "De hecho, el desarrollo y el uso ha sido en gran parte contextualizado dentro de una historia cultural occidental, blanca, masculina, patriarcal y cristiana” (Dodge y Kitchin, 34). Los orígenes históricos y bases materiales del ciberespacio minimizan las expectativas liberadoras; en cambio para estos teóricos significa una nueva forma de colonización económica y del lenguaje que podría contribuir a la extinción de culturas e idiomas nativos del continente.

2.3 El cyberpunk mexicano como un movimiento literario

El punto de origen textual puede ser la antología *Más Allá de lo Imaginado* (1991) que incluía cuentos como “La Red” de Isidro Ávila, pero como movimiento fue en 1992 cuando se publicó el primer número de *La langosta se ha posado*⁴¹ fanzine virtual dedicado a la CF editado por Porcayo y José Luis Zárate en el software de hipertexto “Iris” que corría en el sistema operativo MS-DOS o similares. La revista funcionaba como un programa que era distribuido en disquetes e incluía ilustraciones de 8 bits. El primer número tuvo textos de Juan Hernández Luna, Paco Ignacio Taibo II, Federico Schaffler, Héctor Chavarría, Bruno Henríquez, Paul Myer, José Rouden, Andrés Eloy Martínez y Eugenio Palacios. La revista duró 9 números⁴² en el mismo formato e incluía relatos, reseñas, traducciones y ensayos de la mayoría de los escritores del movimiento y de escritores de CF del país (Carlos Alberto Limón, Mauricio José Schwarz, Gerardo Sifuentes, Federico Schaffer, Gabriela Rábago, Adriana Rojas, Olga Fresnillo, Claudia Argelia entre otros).

Gerardo Porcayo publicó el siguiente año la novela *La primera calle de la soledad*⁴³ (la primera novela cyberpunk en español) y también en 1993 su cuento “Imágenes rotas, Sueños de

⁴¹ Nombre tomado de una novela ficticia dentro de la novela “El hombre en el castillo” de Philip K. Dick.

⁴² Al intentar obtener apoyo de programas gubernamentales les fue rechazado por la incomprensión de que una revista fuera publicada en un programa de computadora.

⁴³ Título que tomó de una canción del músico Jaime López.

Herrumbre” de Porcayo con el que ganó el Premio Puebla. En 1994 la revista *Umbrales* publicó un número dedicado al cyberpunk con nueve relatos originales de autores mexicanos (el cuento de Porcayo incluido). El siguiente año Juan Hernández Luna ganó el Premio Puebla con *Soralia* (1995) y además aparecieron dos nuevos fanzines: Gerardo Sifuentes y José Luis Ramírez publicaron *Fractal*, especializado en el cyberpunk donde aportaron textos Caín Kuri Sánchez, Miguel Ángel Méndez y Marco A. Hernández; y por otra parte, Andrés Tonini editó *Nahual* especializado en subgéneros literarios y en el que publicaron varios autores de CF mexicana, principalmente los enfocados al cyberpunk. También en 1995 la editorial Vid organizó la primera “Mecyf”, originalmente “Modelismo Estático, Ciencia ficción y Fantasía”, convención que con espacios para los escritores de CF, aunque también especializada en comics y en la presentación de piezas artesanales. Para Zárate y Porcayo (2009), 1995 es el año más importante del movimiento por los proyectos en conjunto alrededor del país.

Autores como Isidro Ávila y Rodrigo Pardo han comentado que ellos ya escribían ciberpunk sin conocer esa palabra o a los autores estadounidenses y que esa fue una etiqueta de la que se enteraron después, dado que las traducciones al español eran pocas y su circulación difícil. Su idea era abordar el México de los noventa: “crisis económica, globalización, revolución, violencia urbana, narcotráfico, internet, apertura comercial, la estúpida creencia de que habíamos dejado el tercer mundo y estábamos a punto de pertenecer al primero” (Ramírez, J. párr. 4).

La realidad que intentan capturar en sus relatos coincide en algunas cosas con la de “The Movement” estadounidense por la realidad compartida o cada vez más homogénea a causa de la globalización. Pero sería ingenuo pensar que no existen marcadas diferencias, ya que la realidad de los mexicanos era más “punk” que “cyber”. Ambos movimientos tuvieron un contexto distinto, mientras que el cyberpunk norteamericano fue un pequeño grupo de autores dentro de un gran

mercado y con varias generaciones establecidas de autores consagrados; en México, el cyberpunk fue la consolidación del primer movimiento nacional de escritores de ciencia ficción y hasta este momento sigue siendo parte de la etapa más álgida y productiva de la CF nacional, por lo que sus componentes son más heterogéneos pero siguen siendo en un número menor respecto a la CF norteamericana.

No todos los autores estuvieron de acuerdo con ser catalogados como “cyberpunk”, para Bernardo Fernández resulta absurdo retomar la etiqueta de un movimiento distinto, mientras que para otros como Pepe Rojo fue lógico ya que en el cyberpunk original se muestra la “tercermundización del primer mundo” por lo que es normal que en México haya una CF con rasgos en común: “Lo que me impacto a mi cuando lei por primera vez a Gibson es que estaba describiendo partes de mi ciudad y de mi realidad. Descubrieron el tercer mundo. Creo que tenemos el derecho de reclamárselos“(Citados en Milani, Carlos 11). Si finalmente se terminaría por aceptar el término cyberpunk como etiqueta, fue a falta de una mejor palabra para describirles. Y aunque Pepe Rojo y otros aceptan influencias del cyberpunk estadounidense, algunos antecedentes nos sirven para entenderlo como un movimiento que también se conformó a la par y no como imitación. En 1984 Porcayo había recibido una mención honorífica en el Premio Puebla con *Sueño Eléctrico*, José Luis Zárate había publicado *Análogos y Therbligs* (1986) y Federico Schaffler *Dura lex, sed lex* (1988). Además de que los escenarios post-apocalípticos aparecieron en varios cuentos ganadores del Premio Puebla como *Pandemia* (Gabriela Rábago, 1988), *El año de los gatos amurallados* (Ignacio Padilla, 1984) y *El que llegó hasta el metro Pino Suárez* (Arturo César Rojas, 1986). Pero sobre todo porque era lógico que en el contexto mexicano surgiera una literatura de esas características (decadencia social en yuxtaposición de la tecnología más avanzada). La diferencia en las fechas de casi una década para el desarrollo del movimiento y sus publicaciones en comparación con el cyberpunk estadounidense también se deben a la falta de

espacios editoriales que ya existían en Estados Unidos mientras que en México los fueron creando los propios escritores del movimiento.

Libia Castro, aunque sus relatos no fueron premiados, fue la responsable de que se creara el portal www.cfmex.com.mx que es una de las mayores fuentes de información sobre CF mexicana, además de fungir como organizadora en eventos como convenciones y participar en la edición de antologías. En su texto *Guion para una chica que fue cyberpunk* hace una narración desde un punto de vista personal de su experiencia como parte del movimiento:

Una “mujer casada” pero con la cabeza rapada, de aspecto medio dark, que escribía cuentos y artículos para un fanzine, o dos, y una que otra revista independiente. De manera casi automática formé parte de *La langosta se ha posado*, el legendario fanzine programado en MS2. Luego empecé a publicar en *Umbrales*, una revista de Tamaulipas. En poco tiempo, gracias a que se generó una buena sinergia con los colegas, pasaron varias cosas: empezamos una publicación titulada *Azoth*... organizamos las tres emisiones del Festival Internacional de Ciencia Ficción y Fantasía en Tlaxcala; hicimos una breve colección de libros de “subgéneros” con Ramón Llaca y Cía... Vivíamos en una suerte de gira literaria permanente, íbamos de festival en feria del libro y de cada evento *underground* a alguna convención de cómics. (Castro, Sin fecha)

Libia Castro menciona que el cyberpunk en México era un movimiento heterogéneo en el que sus autores experimentaban mezclando elementos de varios géneros menores de una forma más explícita que la de los autores anglosajones. En 1996, el ganador del Premio Puebla fue un cuento mezcla de terror y cyberpunk llamado “El Despertar”, de Rodrigo Pardo. En 1997 apareció el fanzine *Azoth* editado por Porcayo, H. Pascal y Libia Castro, enfocado a los subgéneros y en dónde aparecerían muchos de los autores cyberpunk. También se publicaron dos antologías exclusivas de cyberpunk, la primera llamada *Cuentos Compactos* que es una colaboración entre *La langosta se ha posado* y *Fractal*; y la antología *Silicio en la memoria* que presentó a 11 autores del mexicanos cuyo compilador definió en el prólogo no como una imitación sino como “otro recurso, otra manera de hacer resaltar la voz en medio del desierto de la sobreinformación, de los

miles de *mass media* que han creado la impensada estática de realidad. Es la actitud insoslayable de respuesta ante un medio urbano que se vicia en sus propias complacencias y patologías. En su propia mierda.” (Porcayo 1997 citado en Gaut 2007)

El movimiento logró reconocimiento internacional cuando Gerardo Sifuentes ganó en España el premio Philip K. Dick por “Perro de Luz” (1998) y Gabriel Trujillo obtuvo el segundo lugar con *Gracos* en el premio UPC de Cataluña (1998) además de que la editorial Argentina Lumen publicó *Visiones Periféricas* (2001), una antología de Miguel Ángel Fernández, y la revista *Qubit* de Cuba dedicó su número 24 al cyberpunk mexicano.

Otra forma de entender el CP mexicano sería dividirlo en distintos núcleos que se fueron formando previo al Premio Puebla. Este, al servir como punto de encuentro, permitió la participación recíproca en los proyectos regionales de cada uno; inevitablemente el cyberpunk se convirtió en el "boom" de la CF en México que significó el involucramiento en convenciones, mesas redondas, conferencias, reuniones o relaciones personales, pero también la producción de fanzines, revistas impresas, revistas virtuales⁴⁴, antologías e incluso manifiestos, con el objetivo en común de elevar la CF mexicana a un nivel donde fuera relevante. De todos los núcleos son tres los que destacan por su trascendencia editorial: Tamaulipas, Puebla y Ciudad de México.

En Tamaulipas varios proyectos fueron fundamentales para la expansión de la ciencia ficción lejos del centro del país, por su carácter fronterizo ha sido un lugar apto para la creación de CF, lo demuestran autores premiados o reconocidos como Federico Schaffler, Guillermo Lavín, Gerardo Sifuentes y Olga Fresnillo además de las revistas *A quien Corresponda* y *Umbrales* que publicaron a muchos de los autores del movimiento y la colección *Terra Ignota* que además de entregar un premio anual de cuentos, publicó compilaciones de relatos como *Ocho lecturas para*

⁴⁴ Las revistas virtuales también tuvieron su versión impresa.

el baño (1995) y *9.9.99* (1999). También fue en Nuevo Laredo donde se realizó la única convención en la que participaron autores cyberpunk internacionales (Bruce Sterling y Bruno Rodríguez en CONLAREDO 1993).

Todos los escritores piensan que la creación del “Premio Puebla” es el mayor hito en la historia del género. En Puebla es donde se editaron las revistas más importantes del movimiento: *La langosta se ha posado* y *Fractal'zine*, además de las antologías *Cuentos Compactos* y *Silicio en la memoria* junto a las primeras convenciones organizadas por la *Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía (ACyF)*. Algunos de las personas más activas en el movimiento que residían en Puebla fueron José Luis Ramírez, José Luis Zárate, Gerado H. Porcayo y Libia Castro.

Y por último la ciudad de México, debido a su importancia por ser la capital, ahí se celebraron eventos de literatura en los que participaron los autores (MeCyf), se editaron los fanzines *Nahual*, *Azoth* y se crearon grupos como el *Círculo independiente de Ciencia Ficción y Fantasía (CIFF)*. Varios autores capitalinos han sido importantes en el movimiento y el estudio del mismo como H. Pascal, Andrés Tonini, Juan Hernández Luna y Bernardo Fernández (BEF).

Lógicamente no todos los que formaron parte del movimiento residían en esas tres áreas (Tamaulipas, Puebla y DF), pero fueron los centros en donde surgieron los proyectos que permitieron establecer una red entre los autores de varios puntos del país y además muchos de los autores premiados provenían de alguna de estas tres regiones, según Federico Schaffler “Se estima que alrededor del 80 por ciento de los escritores mexicanos tienen su origen o residencia en una de esas tres áreas” (Citado en Zárate, A., 2009). Como un movimiento artístico fue sin embargo marginal respecto a los medios literarios del país. Y como literatura, el cyberpunk mexicano se caracteriza por su énfasis en los efectos negativos que tiene la tecnología en sus personajes,

muestra niveles de miseria y de opresión extremos así como la realidad de la economía transnacional pero desde una perspectiva colonizada.

Final del movimiento

Ramón López Castro refiere una discusión virtual entre varios escritores del país y algunos del extranjero que fue posteriormente transcrita y comentada en *La Langosta se ha posado*, lo que comenzó como un intercambio de opiniones sobre las limitaciones del cyberpunk se convirtió en una discusión que alcanzó tintes personales cuando Gabriel Benítez escribió un texto en forma de parodia mofándose del cyberpunk:

El texto satírico llevó la discusión a nivel personal poco propicio para la manifestación seria de idea. De un debate se pasó al linchamiento del herético (Pepe Rojo lo calificó de “anticristo”) y a la descalificación de todo el ejercicio de autocritica (Zárate se retiró no sólo de la discusión sino hasta de la amistad del tráfuga, los cibercorresponsales españoles que atestiguaban el sainete salieron de él más rápido que los cascos azules de Bosnia). (López, R 178)

Estas críticas se basaban en la repetición de las temáticas de la decadencia post-industrial con hackers o criminales, el hecho de que estos escenarios se podrían volver repetitivos. Benítez (1998) llamó al cyberpunk “un virus fastidioso y fosilizador”. Esta crítica podría interpretarse de forma normativa, ya que al centrarse en sus “temáticas” (en el caso de Benítez argumenta que hay un mundo sin explorar por la CF mexicana de temáticas que preceden al cyberpunk pero que debido a la ignorancia, los autores mexicanos se limitan al cyberpunk) se deja de lado su retórica o el significado histórico del género, y en cambio se exige una mayor correspondencia con las formas tradicionales de la ciencia ficción. Aunque por otra parte, se puede también interpretar como un cansancio justificado respecto a la saturación de clichés.

El cyberpunk que ha evolucionado hacia la etiqueta “post-cyberpunk” además de sus variantes ribofunk, steampunk o biopunk, deja en claro que más allá de un capricho o “ignorancia”

como apuntó Benítez, refleja una realidad histórica que es imposible de ignorar, dado que es difícil proyectar futuros no distópicos o donde la tecnología de comunicaciones y el modo de producción no configuren la historia. Aunque eso no significa que esas críticas carezcan de valor, pues cualquier estilo puede convertirse en un cliché y ser utilizado con fines consumistas, en el caso del cyberpunk mexicano por su posición marginal, esto no sucedió.

Aunque el movimiento cyberpunk fue pionero en las revistas virtuales, estas perdieron relevancia con la saturación de información y no tuvieron la misma importancia que en un principio cuando era algo novedoso. Actualmente la mayoría del material en la red se ha perdido y solo una mínima parte se puede rescatar usando la herramienta Time Machine, el portal de www.cfm.mx o en el blog de *La langosta se ha posado*, aunque este último, solo contenga una mínima parte de su material original.

Por estas razones es que el movimiento mexicano se diluyó alrededor de los primeros años del nuevo siglo, además del desgaste temático que algunos acusaron, las revistas dejaron de publicar números, las convocatorias de los concursos de cuentos desaparecieron y los autores que continuaron escribiendo se enfocaron en la escritura de novelas.

CAPÍTULO III

3.1 El ciberespacio como un novum de CF

El término ciberespacio nació en la novela *Neuromancer* (1984) de William Gibson como: “Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano.”(35) pero este concepto, en un principio literario, fue apropiado y reutilizado en muchos ámbitos, mas no por eso ha dejado de ser un concepto abstracto, en el sentido que no tiene una materialidad; y, como las metáforas, existe entre una relación o tensión entre otros conceptos materiales, como pueden ser las máquinas o la tecnología en que está basada esta relación o conexión. Literalmente es una “alucinación” necesaria para que las imágenes del ciberespacio cobren un sentido o simulación de un espacio real. Otros, fuera de la ficción, lo han definido como: a) “Una nueva forma de perspectiva, no coincidente con la perspectiva audiovisual que ya conocemos. Es totalmente nueva, libre de cualquier referencia previa: es una perspectiva táctil” (Virilio 1); b) “Es la amplia red electrónica en la cual las realidades virtuales son hiladas... como un medio general, invita a la participación...El mapa interno que creamos para nosotros, más el diseño del software, es el ciberespacio”(Michael Heim 29); c) “Un reino intangible accesible solo a través de una vasta red de computadoras, el ciberespacio es imaginario” (Heather Holloway, 2004); y d) “Se refiere a el espacio conceptual dentro de las tecnologías de información y comunicación” (Martin Dodge y Rob Kitchin 1).

La mayoría de estas definiciones coinciden en que el ciberespacio es en principio parte de nuestra imaginación (a, d y e) mientras que solo Heim (b) le da el mismo peso a la tecnología

material que a la experiencia mental. Podemos resumir que el ciberespacio tiene dos dimensiones que nos dirigen hacia dos interpretaciones o experiencias opuestas, por un lado ese “espacio conceptual” o mapa interno (b y d); y por otro a las tecnologías y procesos físicos que generan esa otra dimensión, los protocolos de comunicación que, a diferencia del espacio virtual, pueden ser representados en mapas con direcciones y rutas. Siguiendo esta línea podríamos entender la experiencia del internet como una en que guardamos y recibimos información en una computadora, justo como lo hacían las personas décadas atrás al recibir cartas en su correo. La otra forma opuesta de experimentar el ciberespacio, es como una especie de exploración que nos permite navegar libremente en un espacio o matriz global. Y aunque en realidad las dos experiencias son la misma, esta diferencia o capacidad de simulación se produce gracias a la rapidez con que los paquetes de información llegan a nuestras computadoras, es la inmediatez, la dimensión del tiempo, no del espacio, la que produce la experiencia virtual.

Esta nueva experiencia o perspectiva de la realidad está siendo abordada cada vez más por la literatura “realista” en todas las tradiciones del mundo, algo que es inevitable conforme el internet se convierte en algo cotidiano. El ciberespacio también puede funcionar como un recurso literario con varias posibilidades para los escritores pues además de ser un elemento de la rutina diaria puede representar a los personajes (su mundo interior) y sus relaciones humanas de formas que antes solo la literatura de CF podía. En este sentido, la literatura de ciencia ficción ha tenido un punto de ventaja y ha transitado estos caminos formales y semánticos antes que cualquier otro género.

Las obras de CF por lo general no se limitan a un solo “novum” pero comúnmente (sobre todo en los relatos) hay uno que funciona como eje de la historia. La mayoría de los relatos del cyberpunk utilizan al ciberespacio como tal. Pero sería incorrecto afirmar que el cyberpunk

mexicano se reduce a relatos donde el ciberespacio domina la historia, pues aunque sean mínimos, algunos relatos utilizan otros argumentos. Ejemplos son “Conversaciones con Yoni Rei” (1998) de Pepe Rojo donde un joven producto de la venta de bebes a las corporaciones crece entre máquinas como un objeto de estudio; “Náyade” (1998) de Jorge Eduardo Álvarez que trata acerca de las migraciones masivas hacia Estados Unidos desde Latinoamérica o “Llegar a la orilla” (1994) de Guillermo Lavín acerca de la explotación laboral por medio de prótesis.

Seleccioné 12 relatos que pueden ser encontrados en distintas antologías. La selección está hecha tratando de abarcar el mayor número de autores y de características dentro del movimiento, aunque tomar en cuanto a todos los autores y relatos de valor sería imposible en una tesis.

Los he dividido en tres categorías que tienen una relación con las categorías de Malmgren que mencioné en el capítulo uno: ciberespacio metafísico (mundo alternativo), ciberespacio mercantilizado (gadget) y ciberespacio interno (personajes). Además de la deficiencia que establecí en el capítulo 1, las categorías propuestas por Lauro Zavala en su libro *Una metodología para el estudio del cuento* también han servido como un método de análisis (pues recomienda ideas para analizar relatos posmodernos).

3.2 Ciberespacio metafísico

El ciberespacio metafísico se define por ser de carácter literario en que una interfaz temporal entre el sistema nervioso y una red por medio de trodos (cables) produce en el usuario un espacio mental donde puede interactuar con la información y con los contenidos de su conciencia en forma de objetos y sensaciones. Este tipo de ciberespacio se caracteriza por su temporalidad, ambigüedad y por una inmersión profunda. Temporal porque la experiencia no es permanente y el usuario puede desconectarse de ella. Ambiguo porque a nivel formal, no hay una explicación concreta respecto a cómo funciona la interface entre el humano y la red, y a nivel de la historia, se

presenta altamente inestable (con una estructura rizomática o caótica), peligrosa y con elementos que escapan a la comprensión humana. Y por último, tiene una capacidad de inmersión profunda debido a su poder de simulación y de penetración psíquica que le da esa característica “metafísica”. Finalmente anoto que en el ciberespacio metafísico encontramos cuatro elementos: el hardware, el proceso de conexión, la información (o el diseño) y la experiencia interna en la mente de cada usuario.

En el primero cuento, *Hielo* de José Luis Ramírez, un trío de jóvenes ha formado una fuerte amistad fundada en la cooperación para adentrarse a lugares prohibidos del ciberespacio, el protagonista (“Dios”) que es el encargado de romper los sistemas de seguridad ha decidido auto-exiliarse en un pueblo (“Esperanza del progreso”) debido a los traumas que el ciberespacio le ha ocasionado. El relato comienza *in medias res*, justo cuando uno de sus amigos (“RataRápida”) lo encuentra trabajando en una cantina y le pide ayuda para romper un sistema porque su amiga en común está en problemas. RataRápida seduce a Dios con una consola especial que ha conseguido para la tarea:

Teléfono satelital, pistola de agujas, electrodos, blackbox. Ya en la habitación le pregunta si recuerda lo que es eso. Un par de sulbutas en seco le contestaron...La consola sirve para hacer las conexiones entre cliente y servidor; buscas el nodo, logras acceso y conectas. El resto es trabajo de los electrodos, de la información que se viene desde el satélite como una hecatombe." (3)

En su ensayo *The Metaphysics of Virtual Reality* (1991) Michael Heim relaciona el efecto que crea el ciberespacio con el que crea cualquier clase de símbolo. Por ejemplo, al leer un libro y experimentar el “pacto de ficción” nuestra imaginación constantemente está absorbiendo información e inmediatamente crea alguna imagen. Por eso para Heim el ciberespacio se define como el mapa interno en el usuario más el diseño del software. En el relato Dios describe dos niveles, uno que pertenece a su mapa interno “la realidad libre de física y huyendo por la

garganta” junto al diseño que describe como una secuencia de hexadecimales. Aunque la inmersión es posible al abandonar el nivel de control en el teclado, no significa que el usuario pierda noción de que está dentro de él, de la misma forma que los usuarios de drogas saben cuándo han consumido.

En el relato *Radiotekhnica Cantina* (1998) de Gerardo Sifuentes el acceso a la red es casi idéntico. En la historia otro trío de amigos (Susana, el protagonista y “Tanates”) viajan hasta una cantina en el desierto de Sonora para conectarse a una consola que mantiene un estatus de culto entre drogadictos y hackers. Su viaje ha sido guiado por una entidad virtual conocida como “Molniya”, a quien sus seguidores consideran Dios. El hardware usado es en realidad ese “Dios” que persiguen, una consola de radiofrecuencias:

“Al colocarse los trodos de inmediato supo que Molniya estaba ahí. La sintió aun cuando se colocó los lentes opacos. En el extremo superior de su visión había un anuncio, PAUSA, con cuidado se quitó los lentes, y sintió como la piel de su nuca se quemaba con un trozo de hielo que Susana le colocaba... Todo semejava un sueño”
(2)

Para Michael Heim, el atractivo y al mismo tiempo el peligro de la realidad virtual reside en el contraste con la realidad material, el atractivo se mantendrá siempre y cuando contenga un grado de irrealidad pues si la experiencia se vuelve “demasiado real” puede convertirse en un reemplazo en que las personas se vuelvan adictos pasivos. Michael Heim identifica tres elementos que la vida real contiene y que no es posible encontrarlos en el ciberespacio: la dualidad vida-muerte, el paso del tiempo de presente a futuro y la preocupación por no recibir algún daño. El ciberespacio metafísico sin embargo aumenta la realidad y es capaz de proyectar escenarios que más que simular distorsionan la vida real, pero en donde esas preocupaciones no desaparecen realmente (excepto la percepción del tiempo).

El tercer cuento de esta categoría *Soralia* (1996) de Juan Hernández Luna expone un grado mayor de opresión y control en el ciberespacio y un cambio en el acceso a este, con un policía fronterizo manco del “Imperio” a quien un grupo de terroristas obligan a conectarse para aprovechar su identidad como. El rasgo excepcional es que el protagonista (Gibrán) no tiene experiencia rompiendo sistemas de seguridad. Aquí el trío está compuesto además de Gibrán por los dos guerrilleros: “Negro” (sin nombre) y el “hombre sintético” (sin nombre), el otro personaje en el cuento es “Molniya” la entidad virtual con la que quieren comunicarse.

Los dos ángeles violentos conectaban un tablero a mi base craneal y revisaban la reserva de oxígeno en la cavidad de mi plexo. Será mejor llenarlo, dijo el hombre de rostro sintético. ... (6)

Este relato da un salto en el tiempo hacia el año 3014, donde las prótesis están normalizadas al punto de que es imposible sobrevivir sin los cuidados que requiere una máquina, también se hacen referencias ambiguas hacia la condición o identidad de los personajes. En este caso para poder navegar el ciberespacio, Gibrán está siendo suministrado de grandes cantidades de oxígeno y plasma por los guerrilleros, además del resto del hardware que incluye una base insertada en su cráneo de forma permanente que funciona como un puerto. Implica además del hardware una cirugía para instalar la “base craneal”:

Una cortina de metal sónico golpeó mis neuronas. El dolor hizo arquear mi columna. Era difícil avanzar llevando al negro como compañero. Cada barrera pasaba primero por mi frontera sensorial y todo se detenía hasta que el negro la decodificaba y aceptaba continuar. En caso de peligro el hombre sintético desconectaría a su amigo y me dejarían sólo, perdido en un cable minado de Furia y Espanto. El resto de los candados ni siquiera podía imaginarlos.(6)

Los nombres de los candados son “furia y espanto” distintos a los hielos que eran pasivos en comparación, pues estos atacan a Gibrán. Los candados ya no son algo que ellos sean capaces de vencer solo con su maestría en el ciberespacio, sino que para acceder a la información protegida hay sacrificios que hacer, entre ellos la salud de Gibrán y arriesgarse ellos mismos (los terroristas)

a quedarse en un espacio psicótico. En este cuento, como en “Hielo”, el candado de seguridad representa un peligro para la vida de los usuarios, lo que no resta sino aumenta su cualidad de espacio metafísico, por esa capacidad de crear un “mundo alterno”:

Un demonio viscoso atacó mi plexo buscando la cápsula vital. Había llegado a los dominios de Espanto. Intenté cubrirme con mi mano izquierda, pero un muñón rojizo y maloliente me hizo recordar que no tenía brazo. Una escarcha de plástico venenoso me recibió bajo esa caverna donde navegaba a ciegas. El negro permanecía a mi lado preparado para huir cuando todo acabara. [...] Territorio de sombras, trono de bestias que mascaban mi nombre. La vida fue una ráfaga, serpentina de amores destrozados, tristeza acumulada. (p.7)

En “Soralia” el ciberespacio es siempre cambiante, con programas que están ahí para atacar a los intrusos y tiene etapas como un infierno, entremezclado con sus propios traumas y dolores emocionales. Un ciberespacio casi infame que escapa a los parámetros del mundo físico pero que contiene características contrarias a las que propuso Heim para la metafísica del ciberespacio, porque en este caso lo que representa no es al espacio utópico o paradisiaco que se aleja de las restricciones de la vida real, sino una analogía del infierno con sus propios círculos (furia y espanto) que intensifican elementos que Heim proponía como exclusivos de la vida material.

En el cuarto relato “Imágenes Rotas Sueños de Herrumbre” (1993) de Gerardo Horacio Porcayo, el protagonista “el viejo” se acerca a un grupo de jóvenes punk en un bar y los reconoce como adictos a la red; les platica la historia de las drogas eléctricas en la ciudad de Monterrey y aunque en un principio lo rechazan terminan por respetarlo al identificarse con él:

A mí se me hace que tu implante hace un resto que valió madre, por eso tienes los sesos oxidados -asegura el retro-. Empezamos a los quince y cenamos software caliente todos los días. (3)

En este cuento el ciberespacio está ausente en el tiempo real de la narración pero domina en forma de recuerdos la plática, se deja en claro que los todos se conectan a sockets en la cabeza

que incluso “chamuscan” el pelo, lo que significa que es necesario un proceso quirúrgico para poder acceder a la red, pero también es un ciberespacio potenciado por drogas eléctricas y programas que enriquecen la experiencia del usuario:

Eso es anticuado, viejo -gruñe el retro-. Ya nadie se fleta con las gaviotas. Ahora los fantasmas te tasajea si no estás a su altura, te sacan las tripas con motosierra en parajes de árboles contruidos con defensas de autos, mares de polietileno reseco, montañas de basura plástica y ardillas llenas de chips y servomotores.... Ahora desafías a Dios en cada toque, en cada alucinación. A ti nunca te persiguió Dios. (2)

Este ciberespacio recrea culpas personales con paisajes hechos de basura industrial poblados por lo que los adictos llaman “Dios”. Se asemeja a escenas de horror y a las experiencias en drogas donde se manifiesta la sinestesia y la mezcla de objetos o conceptos que en la vida cotidiana parecen estar separados pero aquí se presentan como una sola entidad. También las memorias de otros usuarios se han quedado grabadas en la red, para atormentar a otros; una inmersión total y amplificada por cargas eléctricas o “drogas” en software.

En resumen, el ciberespacio metafísico presenta elementos heterogéneos y con procesos de conexión similares, es la experiencia profunda y que se aleja de la realidad física lo que lo eleva a una característica metafísica. Los personajes exploran un espacio mental donde la adrenalina y el sufrimiento se convierten en una forma de adicción.

El ciberespacio de *Neuromancer* ha sido calificado como “eufórico”⁴⁵ en el sentido que fomenta ciertas ideas utópicas de la separación entre la mente y el cuerpo. En contraste en el movimiento mexicano se encuentra una ansiedad y una imposibilidad de desapego de sus circunstancias a pesar de la conexión. El ciberespacio de William Gibson se trataba de una dimensión formal que sublima las abstracciones financieras (transacciones bancarias o cualquier

⁴⁵ Fredric Jameson (2015) piensa que el ciberespacio de William Gibson representaba “esta totalidad irrepresentable, de la cual hasta ahora solo la ciencia ficción poseía los medios representativos para designar, es esa del capital mismo” (párr. 23).

tipo de información comercial) en imágenes de tercera dimensión. Al estar en un nivel mayor de abstracción (de números pasa a imágenes) la totalidad que representaba el ciberespacio es experimentada desde una distancia privilegiada por los usuarios que se paseaban en el ciberespacio como si fuera la escenografía de una película.

En el caso del cyberpunk mexicano, el ciberespacio metafísico es más una dimensión psíquica que formal⁴⁶ y la información resguardada o su diseño pasa a segundo plano para tener una mayor relevancia los contenidos personales de los personajes. En la CF mexicana la exploración privilegiada o utópica se convierte en una ansiedad por un sentimiento de pérdida o por la imposibilidad de controlar sus condiciones. De los cuatro elementos que he identificado en un ciberespacio metafísico, en el caso mexicano se centra la atención en el mapa interno o el aspecto mental subjetivo de la experiencia de conexión.

Es un espacio caótico, subjetivo y temporal, por lo que contrasta con la idea que tenía Michael Heim de lo que debía presentar un ciberespacio para mantener su atractivo como un espacio “metafísico”. En la CF mexicana su metafísica es peligrosa y no ofrece garantías respecto a la seguridad de sus personajes, quienes presentan una actitud suicida por su fascinación.

Hasta aquí hemos visto las características del ciberespacio metafísico como un novum de CF pero el objetivo de dividirlo en categorías no es solo para abstraer sus elementos (el proceso de conexión, el hardware, la información-diseño y el mapa personal interior) sino por su distinta función como eje articulador u “ontológico” que sostiene al relato como un mundo alterno o de ciencia ficción. Para entender cómo el ciberespacio metafísico afecta tanto las relaciones humanas,

⁴⁶ “La imagen que le viene a la mente es la del test rochas, sólo que la mancha no es negra, al contrario. Colores encendidos, fractales. Sigue buscando. Los ronquidos del Rata son el soundtrack menos apropiado” (Ramírez, J 4)

el espacio real, la percepción del tiempo y como crea una desecularización de la vida, es necesario analizar estas categorías por separado.

3.2.1 Personajes

Hasta la época de la New Wave, la ciencia ficción (en su mayoría) se había centrado en argumentos que se basaban en novums “ontológicos”⁴⁷ por lo que la profundidad de sus personajes ha pasado a segundo plano, pero incluso ese tipo de personajes superficiales ha ido cambiando junto con las relaciones humanas que proyectan. Para Fredric Jameson uno de los cuatro elementos que caracterizan el arte posmoderno es la disminución o el “menguar del afecto” (*waning of affect*). Debido a la falta de profundidad en la cultura posmoderna, junto con el rechazo de las teorías del inconsciente, la representación de la vida interna ha desaparecido al menos de ciertos trabajos representativos (menciona el ejemplo de *Diamond Dust Shoes* de Andy Warhol en comparación con las pinturas del expresionismo moderno como Van Gogh):

El concepto mismo de expresión presupone de hecho alguna separación dentro del sujeto, y junto con eso toda una metafísica del adentro y afuera, del dolor sin palabras dentro de la mónada y el momento en el cual, a menudo catárticamente, esa “emoción” es después proyectada y externalizada, como un gesto o lamento, como una comunicación desesperada y una dramatización exterior de un sentimiento interno. (Jameson, 1991, 12)

Jameson analizó la falta de expresión y de profundidad en el arte gráfico pues la cultura posmoderna está dominada por las artes visuales (el cine principalmente) pero podemos aplicar estos conceptos a la literatura de ciencia ficción que siempre ha empleado a personajes “colectivos” en el sentido de que su superficialidad funciona como una metáfora o representación de la humanidad como un conjunto. Pero aún estos personajes “colectivos” y superfluos

⁴⁷ Que están ahí para que el lector se pregunte “cómo funciona” ese mundo proyectado antes que centrarse en la vida interna de los personajes

mostraban ansiedades y preocupaciones, desde Adán de *Frankenstein* o los robots de Asimov funcionaron como una metáfora de patologías como la alienación y la soledad.

En los relatos cyberpunk mexicanos existe una superficialidad en las emociones de los personajes. Por ejemplo, la figura del trío se repite en los cuatro cuentos en contraste con la clásica pareja o historia de amor romántico monogámico que había predominado en la literatura moderna, incluida la ciencia ficción. En el cuento de “Radiotekhika Cantina” el protagonista y Susana mantienen una relación sentimental ambigua y la tercera persona (“Tanates”) fue asesinado por Susana (por querer abusar de ella), pero más importante es la falta de emoción o intensidad en el protagonista por la muerte de su amigo Tanates, que fue quien los convenció de hacer el viaje en primer lugar, además de la insensibilidad de Susana tras matar a alguien que era su amigo:

Va-mos-a-va-ler-ma-dres", tarareaba ella mientras bajaba de la Caribe, bailando al ritmo de la música que su discman sin baterías emitía. El la ignoró, sacando el cuerpo del Tanates para dejarlo al lado de la iguana, para que al menos se hicieran compañía.
(1)

Este cinismo o desapego de las emociones se presenta de una forma similar a las escenas cinematográficas, presentando una actitud concreta en una escena que nos diga suficiente sobre los personajes como si estos carecieran de una vida interior y solo sus actitudes externas fueran suficientes para entender sus relaciones sociales. De una forma similar interactúan los personajes del cuento *Imágenes Rotas, Sueños de Herrumbre* (1993) cuando se encuentran en el bar al viejo que les acosa con sus historias:

-Vete a pasear, ruco. Me partiría el alma romperte la madre.

-Hasta tenía una banda como la suya -insistió. La vergüenza se aleja de mí, asqueada.

-Déjalo que hable, a lo mejor así terminas tú -le dice la mapache al retro, con una risita que suena a marmita picada. (1)

Las emociones son expresadas tras una capa de ironía, como el “me partiría el alma” usado solamente como una forma de amenaza; o la forma en que la vergüenza se aleja del viejo “asqueada” para proyectar que es el quien siente asco por sus propias emociones. Y por su parte la Mapache expresa preocupación por los tres (al salir en defensa del viejo y sugerir al Retro que podría ser por su propio bien) pero esta es acompañada de una risa que minimiza la exposición de alguna emoción real.

Es por esta emoción escondida que sería incorrecto afirmar que el afecto se ha desvanecido en la literatura cyberpunk, ya que el protagonista de *Hielo*, aunque escéptico de la divinidad de Molniya, confiesa seguir en el viaje solo por el aprecio que les tiene a sus dos amigos. Mientras que la pandilla de drogadictos en el cuento de *Imágenes Rotas* termina por sentir afecto por el Viejo. Para Jameson (1991) esta superficialidad en el arte posmoderno representa un “dilema modernista” de la expresión. La expresión requiere la existencia de un individuo “mónada” que esté separado del resto por sus propias emociones que deben ser individuales, ya que de no ser así, la expresión de estas emociones sería innecesaria de comunicar, ya que no serían parte del individuo, lo que trae consigo el dilema de la soledad y otras patologías que pertenecen al individuo:

El final del ego burgués, o “mónada”, sin duda trae consigo el final de las psicopatologías de ese ego que he llamado el menguar del afecto. Pero significa tanto el final de eso, como el final, por ejemplo, del estilo, en el sentido único y personal, el final del distinto golpe de brocha (simbolizado por la primacía de la reproducción mecánica emergente). En cuanto a las expresiones y sentimiento, la liberación, en la sociedad contemporánea, de la vieja anomía del sujeto centrado puede también significar no solamente una liberación de la ansiedad sino una liberación de cualquier otra clase de sentimiento también, dado que no hay más un ser presente para crear ese sentimiento. Esto no significa que los productos culturales de la época posmoderna están absolutamente vacíos de sentimiento, sino que tales sentimientos –los cuales sería mejor y más acertado, siguiendo a Lyotard, llamar “intensidades”- están ahora flotando libres e impersonales y tienden a ser dominados por un tipo de euforia particular. (34)

Esas euforias y ego burgués probablemente difieren en Latinoamérica de lo que Jameson habla pero podemos analizar, tomando como referencia esta noción acerca de la cultura posmoderna (el final del individuo) dos aspectos de los personajes en el cyberpunk mexicano, que son el final del consciente-inconsciente individual (fin de la privacidad) y las formas de asociación.

Como el ciberespacio “metafísico” proyecta contenidos de la conciencia individual entonces existe una contradicción pues el ciberespacio literario funciona en parte como una metáfora del espacio personal cada vez que se describe algún escenario. Lo que el ciberespacio literario significa es la invasión y “socialización” de ese inconsciente que anteriormente podía ser solamente conocido por medio de la expresión (o por representación de sueños). En “Soralia” Gibrán consciente del peligro, aun así, presume para sí mismo el poder conectarse con Soralia, una Inteligencia Artificial considerada divina por él y a quien le confía sus sentimientos además del deseo que siente por ella:

Algunas noches, Soralia hacía contacto desde su tablero y conversábamos. ¿Dónde estaría? Gente como ella permanecían resguardados de por vida, eran la reserva tecnológica de la Compañía y debían preservarlos a toda costa, su captura por parte del Enemigo representaba un peligro.

Bah, si supieran que se conectaba a mi tablero, que sus palabras amorosas entraban por la base de mi nuca y todo mi traje hiberna se inundaba con sus caricias... Era peligroso. Bastaba que un explorador enemigo entrara en la red y vaciara sus archivos de conocimientos como un vampiro extrae la sangre a su víctima.

Tal vez Soralia no comprendía el peligro de conectarse con alguien del exterior, lo cierto es que aquellas eran las noches más felices de mi vida. (6)

Una de las posibilidades del ciberespacio es crear entidades que funcionen como un espejo o parodia del ser humano. Siendo que es Gibrán, y no Soralia quien no comprende o no es capaz de actuar en consecuencia ante el peligro de conectarse a alguien “exterior” y de confiar los

contenidos de su memoria y sus emociones a la corporación, (incluso expresa orgullo por ser uno de los patrulleros de la misma) a pesar de que esta le ha fallado en proteger sus fronteras físicas (sobrevive a base de prótesis que han dejado de funcionar) y ahora sus frontera psíquicas:

Era un derroche. ¿De dónde obtenían semejante cantidad de plasma genérico y oxígeno? Tenemos nuestros proveedores, respondió el hombre sintético. Entonces noté que mi base craneal estaba siendo decodificada y la línea de mi pensamiento aparecía transcrita en la pantalla. Era imposible ocultarles algo. (7)

Al notar que sus sentimientos son decodificados en la computadora el diálogo se vuelve innecesario. Esta invasión causa una fragmentación en varias direcciones, una siendo la pantalla. La necesidad de expresión junto con la privacidad desaparecen (el diálogo es necesario en la literatura para la expresión). Simboliza también, el debilitamiento de la voluntad, generando impotencia al no poder resistir a la conexión. De forma más clara cuando es una conexión voluntaria:

No podía creerlo. ¿Soralia, la mujer de quien me había enamorado, era un Jugete Sexual? Comprendí todo; el miedo, la orfandad, el deseo, la muerte, el llanto, la soledad. Ahí estaba, con el cerebro conectado a un programa y una reserva de energía tan escasa que cualquier espasmo erótico haría explotar mi corazón. ¡Vaya ironía! Supe el peligro que corría al estar conectado, pero fue demasiado tarde. En ese momento, el cielo se abrió. (10)

No es suficiente para los personajes el estar conscientes de que la conexión arriesga su cordura y poder de voluntad, pues el condicionamiento les impide actuar de acuerdo a su conciencia, la cual fragmentada, deja de existir o pierde intensidad, al disminuir su expresión (y su acción en los personajes). El ciberespacio se presenta para Gibrán como una doble trampa, primero como una puerta para ser secuestrado, ya que su trabajo como patrullero que se conecta a diario al ordenador por medio de su base craneal, lo convierte en un posible objetivo de los enemigos. Y segundo, como una simulación por parte de su propia empresa, en que su intimidad es depositada en un programa de sexo virtual para tener control sobre él.

La contradicción entre la noción del final del “individuo burgués” o “moderno” (que presuponía una vida interna autónoma y única, y con ello un inconsciente) con la representación formal de un ciberespacio que proyecte los contenidos de esa vida interna, se puede explicar por ser un proceso diacrónico; el cyberpunk mexicano se manifiesta como una tensión o rechazo en medio de este proceso (fin de la privacidad y del individuo). El ciberespacio como un novum es lo que posibilita el final de esta privacidad, pues antes se requería de una expresión que un personaje compartiera con otros dentro del argumento para conocer su vida interna. Este rechazo hacia el ciberespacio se presenta tras momentos epifánicos en los personajes, cuyo poder de voluntad está debilitado por su adicción a la realidad virtual.

La ruptura de la frontera psíquica funciona también como una metáfora de la irrupción en la vida mental de las personas por medio de procesos de producción (o servicios como Gibrán) y de la sociedad del consumo. Por ejemplo, la forma en que la mercadotecnia se apropia de sentimientos y costumbres para poder venderlos de vuelta en forma de productos y “necesidades”. El final del individuo, al que Jameson se refiere, en el cyberpunk mexicano se presenta como parte de un proceso de conexión y por la epifanía de los personajes al percatarse que sus motivaciones no eran suyas realmente.

El ciberespacio por ser la matriz de la información global también se convierte en una matriz de todas las conciencias individuales, al punto que solo accediendo los personajes son capaces de enfrentar sus miedos o de obtener una experiencia “sublime” o epifánica. Pero al hacerlo, deja otra parte de ese “ser” en el ciberespacio. Los personajes en la Literatura de la Onda por medio de drogas enfrentaban sus traumas, los personajes del cyberpunk lo hacen por medio de la tecnología y por la interacción con una matriz colectiva. A diferencia de las experiencias psicodélicas, el espacio que se crea es controlado y accesado por otras personas además del

usuario, materializando las ansías de una conectividad o unión, pero por medio de tecnología corporativa.

En cuanto a las relaciones entre los personajes y como son afectadas por el ciberespacio, en los cuentos se presentan las de división del trabajo y las relaciones sentimentales. Aunque las relaciones de producción siguen siendo de tipo capitalista, la división del trabajo no es la misma, en especial en casos como el del cyberpunk mexicano, donde la mayor parte de los relatos tratan de personas que viven al margen de las actividades productivas. En su ensayo *La asociación efímera. Repensando el concepto de comunidad desde la literatura cyberpunk* (2004) Gabriela Vargas Cetina enumera seis características que se presentan en la literatura cyberpunk sobre las formas de asociarse de los personajes. Aunque este ensayo parte de un análisis del cyberpunk estadounidense, la autora deja en claro que son realidades que se manifiestan en nuestra cultura actual, afectada por la comunicación en internet, y podemos usarlas para analizar las formas de asociación en la literatura cyberpunk mexicana:

1. Son efímeras. Se dan bajo la suposición de que no existe un compromiso permanente de asociación.
2. Son de membresía totalmente voluntaria.
3. Sus objetivos cambian constantemente; pueden ir desde la sociabilidad hasta la identificación de un objetivo particular y la determinación de procedimientos para alcanzarlos.
4. Su composición (número de miembros, objetivos, estructura) es heterogénea y constantemente cambiante.
5. Tienen una estructura jerárquica débil, y muchas veces inexistente, que se basa en la toma voluntaria de posiciones o roles dentro de cada grupo.
6. Frecuentemente están mediadas por la tecnología comunicacional, de la que tienen una fuerte dependencia (correo, mensajería, periódicos, teléfonos, faxes, radios de onda corta, radio y televisión, internet y en algunos casos, como en las agrupaciones profesionales, transporte de larga distancia). (3)

Cómo vimos en el capítulo II, desde que el proyecto económico neoliberal se implementó alrededor del mundo, la producción que requiere menos conocimientos técnicos se trasladó a países menos desarrollados como México. Y este rasgo es una de las diferencias con el cyberpunk estadounidense, donde los protagonistas suelen ser hackers que son contratados por corporaciones, en el caso del cyberpunk mexicano los protagonistas están marginados incluso de esos trabajos y su maestría dentro del ciberespacio sirve de poco o nada pues no compiten en el sistema. En los cuentos donde en efecto son hackers los protagonistas (“Hielo” y “Radiotécnica cantina”) en ningún momento son empleados por alguna corporación o por cualquier tipo de empresa u organización criminal. En *Hielo* la pandilla se conformó desde la adolescencia y empezaron a romper sistemas como si fueran travesuras:

Micro trasladada de un colegio de monjas donde no entendían como podía vencer los programas de protección y conseguir acceso a la pornografía, cobrando además a otras alumnas por usar el software que mojaba las pantaletas. Rata era hijo de un maestro de electrónica; solía armar circuitos que al conectar en cualquier toma de corriente drenaban electricidad del edificio hasta provocar fallas por doquier, obligando a los profesores a cancelar las clases. Los dos eran buenos para hackear, pero lentos, tenían la escuela de observar y dar vueltas al hielo hasta hallar un modo. Sólo él atacaba de frente. (11)

Esta pandilla a pesar de no tener alguna relación con los procesos productivos (legales o ilegales), pues su interés es “lúdico”, sí tiene una división del trabajo que es la que sustenta su organización como un grupo y podemos identificar los puntos que Vargas Cetina enumera en su ensayo: falta de compromiso (2) con algún empleador o con la búsqueda de ganancias que le dan ese carácter de efímero (1) al grupo por lo que Micro y RataRápida se quedan como los únicos miembros cuando Dios (4) decide exiliarse en “Esperanza del progreso”, lo cual no significa el fin de la pandilla(3) pues Micro y RataRápida son también capaces de entrar al ciberespacio, aun cuando RataRápida fuera el experto en las conexiones hardware (5) su división del trabajo era

circunstancial debido a la maestría de Dios para romper hielos; y por último el que hayan podido comunicarse con Micro fue solo por medio del ordenador(6). De igual forma que en el cuento de Soralia donde el secuestro de Gibrán por parte de los “terroristas” condujo a que el fuera usado como un señuelo dentro del ciberespacio y se convirtió en parte del grupo con lo cual su asociación con la compañía quedaba rota. Las formas de asociarse se vuelven efímeras y relativas, así como los objetivos de dichas asociaciones son cambiantes.

Esta aparente independencia de los personajes, condicionados por el ciberespacio, es dudosa ya que sus objetivos cambiantes y asociación efímera no es totalmente por voluntad propia, como lo plantea Vargas Cetina. En el caso del cyberpunk mexicano estos se presentan como cambios forzosos muchas veces guiados por el engaño, el miedo o en casos como el de *Imágenes Rotas* por la adicción. En los cuatro cuentos son entidades virtuales⁴⁸ que han desarrollado una “voluntad” quienes los han estado manipulando por medio del rastreo para cumplir con sus objetivos:

Y sacó de sus archivos un viejo mapamundi con países que ya nadie recordaba. El que examinaba en Monterrey en el momento de su primera charla con Molniya. Una vieja y olvidada base de datos saltó de un rincón perdido en una ciudad cercana a Leningrado. "Tan fácil como armar una pinche Atari", recordó la frase del Tanates mientras colaba. (6)

Esta epifanía que tiene el protagonista de *Radiotekhnika Cantina*, al entender por fin sus propias acciones, se presenta de forma terrorífica en el caso de *Hielo* donde “Dios” descubre que quien realmente ha estado persiguiendo a sus amigos es realmente el hielo, que por temor a ser desconectado y por sus ansias de “conexión”, ha manipulado a la pandilla para que lo rastreen. En

⁴⁸ Producto de la fragmentación de la conciencia humana como en *Imágenes Rotas* o inteligencias artificiales como en el resto de los relatos.

“Soralia”, Gibrán descubre que lo que él había imaginado sería una relación íntima con otro ser, era solo una trampa de la corporación, que entretenía a sus empleados con juguetes sexuales y en “Radiotekhnika Cantina”, el protagonista descubre que Molniya no es más que la inteligencia artificial de un viejo satélite soviético y de ahí proviene su poder para poder guiar y observarlos, algo que Susana y Tanates interpretaban como un poder religioso.

En concreto, sus relaciones grupales que incluyen cierta división del “trabajo” se encuentran controladas por entidades virtuales que guían y observan a los personajes. Sus objetivos como grupo escapan a su entendimiento hasta que en algún momento descubren que quien está detrás de sus planes es una máquina (algo que solo es posible, debido a la fragmentación de sus conciencias en la conexión).

A pesar de esta fragmentación de la conciencia y consecuente debilitamiento de la voluntad, podemos encontrar una actitud recurrente que es la de una rebelión o rechazo al ciberespacio o hacia el sistema, aun cuando esta sea fútil y requiera un sacrificio. En parte debido a la revelación de que han estado siendo usados lo que provoca tal reacción. Pero también, por remanentes de lealtad y cariño que expresan los personajes. Ya que sus objetivos estaban siendo condicionados por la intervención del ciberespacio, significa también que la naturaleza de sus asociaciones son resultado de una voluntad externa, algo que intentan resistir aun conscientes del inevitable fracaso de sus deseos, lo que nos lleva al punto de cómo las relaciones intrapersonales se ven afectadas por el ciberespacio metafísico.

La irrupción del ciberespacio en la vida de los personajes tiende a unirlos como un proyecto o aventura grupal de exploración pero también crea conflictos entre los personajes (además de ser vulnerables a la manipulación de inteligencias artificiales). Por ejemplo en *Hielo Micro* y Dios mantienen una relación platónica y al mismo tiempo una competencia y envidia

recíproca por sus habilidades en la realidad virtual. Lo que ocasionó las ansias de Dios por probarse ante Micro fue la humillación de que ella fuera mejor que él en los videojuegos; esta rivalidad continuó después de que Dios lograra sobrevivir un hielo:

-¡En tu cara pendeja!

Acuarelas. El espacio es un cuadro infinito teñido de acuarelas. Colores pastel; azul, verde, rosa, amarillo. Todos devorándose entre sí y luchando por el espacio, alzándose en olas insulsas de policromía.

-¿Estás hablándome a mí? ¿Ah? ¿Estás hablándome a mí?

Rata se muere de la envidia. (8)

RataRápida no siente celos porque Micro haya expresado preferencia por Dios, sino por su hazaña en el ciberespacio y Dios no está conmovido sino expresa su logro en forma de revancha contra Micro quien a partir de entonces toma como un reto personal poder superarlo. A pesar de que ambos tienen sentimientos de atracción recíprocos su obsesión con el ciberespacio los termina por separar. En el cuento de “Radiotécnica Cantina” no existe una rivalidad por los sentimientos de Susana, pues es esta quien asesina a Tanates. Pero es la obsesión por parte de Susana y Tanates por conocer a Molniya lo que guía sus objetivos como grupo. Mientras que en el cuento de “Soralia”, la figura del trío aparece como una unidad para intentar penetrar en Soralia, pero resulta ser un engaño.

La recurrencia del trío de personajes es circunstancial o una forma de representar la transformación de lo que se consideraba como amor romántico de pareja, que era el proyecto de dos personas como una sola unidad experimentando o enfrentando al mundo una vez que la relación se ha consumado. O como una forma de entrar en contacto con el “otro” que se convierte en el objeto de deseo. En la literatura cyberpunk el ciberespacio se convierte en ese “otro” a ser penetrado o conquistado:

Tú sabes, la abstinencia es mortal. Así que nos metimos a la red. Los dos en un deck. Ya realizábamos orgías para entonces, los cinco juntos. Ese día sólo fuimos ella y yo. Y fue diferente. Sentimos la halitosis nauseabunda de Dios sobre nuestros hombros, su rostro se pintaba en fugaces graffitis en el asfalto y las paredes descarapeladas, la tristeza se nos pegó como plomo a las costillas. Apenas podíamos respirar. Su cuerpo parecía resquebrajarse, se me hundían los dedos en sus carnes como en barro seco. (4)

No es el ciberespacio quien transformó las relaciones románticas de pareja en grupales, esto puede ser signo de un cambio cultural que se expresa desde los años 60 que en su tesis Amy Christmas (2014) nombra “amor confluyente” que en oposición al amor romántico y permanente, se centra en la relación y no en la otra persona como lo más importante, lo que es similar a las formas de asociación volátiles que Vargas Cetinas identificó. En el caso del cyberpunk mexicano, puede ser signo de la expresión sexual entre grupos de jóvenes que experimentan con drogas. Esta forma de relacionarse ocasiona que en los relatos con un ciberespacio metafísico la conexión sea una experiencial grupal, al convertirse el ciberespacio en ese “otro”, que reemplaza al objeto de deseo. También al irrumpir violentamente en la mente de los personajes al punto de dejar un trauma imposible de curar, que los obliga al exilio, la locura o la muerte “virtual” al quedarse atrapados como memorias o fantasmas electrónicos.

Como resumen podemos concluir que en un ciberespacio metafísico, la mente y el cuerpo de los personajes humanos no están realmente separados en la conexión, pero lo caótico de la experiencia configura personajes en una lucha interna entre la adicción y el rechazo a la conexión. En el cyberpunk mexicano, la “muerte del individuo” y su privacidad se presentan como parte del proceso de conexión, y suele finalizar en un momento de epifanía cuando los personajes descubren el origen externo de sus voluntades. Este debilitamiento de la voluntad ocasiona a que las formas de asociación entre los personajes sean efímeras, una falta de control sobre sus acciones y a un sentimiento de rechazo por parte de hacia el ciberespacio. Otros rasgos a destacar de los

personajes son sus actitudes irónicas y emociones superficiales. También, su interacción con inteligencias artificiales obsoletas u olvidadas pero que han desarrollado un poder de voluntad independiente.

3.2.2 Tiempo y espacio

Algo metafísico supone estar más allá del tiempo y el espacio por lo que es lógico que las categorías temporales estén ausentes en la mayoría de los relatos, aun entendiendo que este es una alucinación y el ciberespacio sigue anclado a un hardware que se encuentra situado en un espacio-tiempo en específico. Pero la desaparición del tiempo resulta más notoria ya que este no se manifiesta en forma de imágenes como el espacio virtual.

De acuerdo a Paul Virilio (1995) el ciberespacio trajo la invención del “tiempo real” que viene a sustituir la noción de un “espacio real”, ya que al estar relacionado con la instantaneidad y la inmediatez crea una nueva percepción de la realidad:

Lo que hay delante es una distorsión en la percepción de la realidad, un shock, una conmoción mental. Un resultado que debería interesarnos. ¿Por qué? Porque nunca ningún progreso de una técnica ha sido llevado a cabo sin tener en cuenta sus aspectos negativos específicos. El aspecto negativo de estas autopistas de la información es precisamente la pérdida de la orientación en lo que se refiere en la alteridad (el otro), la perturbación en la relación con el otro y con el mundo. Es obvio que esta pérdida de la orientación, esta no-situación, va a anunciar una profunda crisis que afectará a la sociedad. (1)

Virilio opina que el ciberespacio y la hegemonía del “tiempo real” traerán cambios negativos para el “orden democrático”. Estos vienen ligados al proceso de globalización, el cual es una ilusión, y lo que realmente sucede es una “virtualización” donde lo único que está siendo globalizado es el tiempo: “Hasta ahora la historia transcurría dentro de tiempos locales, estructuras locales, regiones y naciones. Pero ahora, en cierto modo, la globalización y la virtualización están inaugurando un tiempo universal que prefigura una nueva forma de tiranía” (2). Esta tiranía está

relacionada con la subordinación de todas las historias locales hacia una sola dominada por la producción controlada desde los países desarrollados.

Estos efectos los podemos encontrar en la literatura cyberpunk, por medio de la escisión de la realidad que el ciberespacio genera al crear una nueva dimensión en la que el tiempo es imperceptible, algo que los personajes de “Radiotekhnica Cantina” manifiestan cada vez que se desconectan:

Miró a su alrededor, había llegado más gente, rancheros y más narcos de la zona. La noche había caído, no se había dado cuenta que habían pasado dos horas. Todo semejaba un sueño. (4)

Es común que los personajes acusen la sensación de haber perdido la noción del tiempo, o en el caso de “Soralia”, en que debido al salto de tiempo tan grande y a que Gibrán trabaja conectado desde su base craneal, ya se han establecido dos escalas de tiempo para cada realidad:

Cada noche debía patrullar y ver que todo estuviera en santa paz en los dominios de la Compañía. Y todo marchaba, excepto por una jaqueca que sacudía mis neuronas. Cuatro horas-tierra con la internase conectada al orificio tras la nuca agota a cualquiera. (2)

Otra manifestación de la fragmentación del ser, pero en distintas nociones del tiempo, lo cual obstaculiza la cristalización del “ser moderno” o “ser burgués” que refirió Fredric Jameson junto a la imposibilidad de pensar en términos históricos. La perspectiva del “tiempo real” hace imposible que los personajes se sitúen como entes temporales dentro de una historia. Por ejemplo, en el relato de *Hielo*, se comienza por describir la expresión de “Dios”, el protagonista:

Lo encontraron. Trabajando en la cantina a cambio de una habitación y dos comidas al día. La expresión de niño endurecida y no del todo deshecha. RataRápida no había cambiado. Nada. (1)

El contraste se da por el exilio de Dios del ciberespacio, lo que había logrado endurecer (envejecer) su expresión de niño, mientras que RataRápida permaneció idéntico, como si su continua inmersión en el ciberespacio lo mantuviera atrapado en una dimensión en la que no

envejeciera. El espacio y el tiempo son inseparables, pero los actantes dentro de ese espacio-tiempo también. Estos, son producto de la evolución de una dimensión geográfico-temporal, pues cada ecosistema produce organismos que se corresponden con las características temporales y espaciales de ese lugar. Por lo que es lógico que la inmersión en el ciberespacio traiga cambios en la forma física de sus usuarios; y puede ser por una aparente ralentización en su envejecimiento que resalte al comparar con el envejecimiento de aquellos que se han alejado del mismo.

Por otra parte, en “Soralia” el protagonista Gibrán expresa una perspectiva acerca de la humanidad relacionada con su perspectiva histórica:

La tierra había sido agotada en sus recursos buscando vida en otros planetas. Año de 3014. Seguíamos igual que siempre, abandonados en el universo, sin nadie que respondiera a nuestro llamado, sin que la barrera del tiempo pudiera ser cruzada como alguna vez se había soñado, sin que un mensaje sideral llegara a nuestros radares cada vez más sofisticados, cada vez más inútiles.

Sabíamos que éramos producto de ese polvo de estrellas caído en la Tierra allá en la oscuridad del tiempo. Habíamos comprendido también que estábamos solos en el universo, nadie habría de ir por nosotros, la noche era una simple boca oscura. (p. 5)

Esta referencia temporal abre la interrogante acerca de la naturaleza de la corporación y del enemigo, a quien representan el “negro” y el “hombre sintético. Puede significar una guerra entre la inteligencia artificial y los humanos, aunque el hecho de que Gibrán mismo es un ciborg que depende de prótesis y que esos dos “terroristas” en realidad lo han ayudado a sobrevivir, contradice esta hipótesis. Por lo que se puede tratar de una sociedad humana aún en pugna por la división en clases sociales siendo Gibrán un empleado del poder corporativo. Este párrafo también retrata la imposibilidad de rebasar la condición (afectada por el ciberespacio y su tiempo real) de no pensar en términos históricos, que como consecuencia, imposibilita imaginar el futuro también. Como le sucede a Gibrán con su incapacidad de imaginar un escenario futuro distinto al de su tiempo presente, que lo limita a una visión imperialista.

Si este tipo de ciberespacio le llamo “metafísico” es por el contraste de su naturaleza con el espacio “real”. Este espacio real al igual que el tiempo tiene pocas menciones, pero estas son significativas pues, además de funcionar como símbolos, nos permiten encontrar patrones intertextuales en la literatura del movimiento. Hay dos lugares que se repiten en los cuatro relatos: el desierto y el bar. El bar o cantina funciona como una analogía de un “oasis” dentro del desierto que es el espacio geográfico de la narración. En “Radiotekhnika Cantina” es el desierto de Sonora el lugar que representa el desierto de lo real⁴⁹:

Era el fin de la peregrinación. 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. Ya nadie construía SAM's en medio del desierto, al menos no tan lejos de Hermosillo. Entre la reverberación distinguieron el esqueleto de lo que quedaba de ese supermercado mayorista. Siempre había sido un falso oasis. (1)

Al igual que en “Soralia” (“El recorte de personal había afectado a la Compañía que prefería colonizar los desiertos”) como en “Hielo” (donde Dios se exilia en un pueblo que no aparece en los mapas), el desierto de “Radiotekhnika” lo podemos entender como un símbolo de la migración humana al ciberespacio, que ocasiona un despoblamiento del “espacio real” convertido en un paisaje desértico. Los desiertos en el cyberpunk mexicano o paisajes áridos (Tijuana, Tamaulipas o Sonora), son un contraste con las urbes megapobladas del cyberpunk norteamericano (The sprawl, Tokyo o las colonias espaciales) y es otra forma de marcar la diferencia entre una literatura nacida en el espacio real de los centros financieros a una en las periferias donde la tecnología llega más tarde y se le encuentran usos depredadores o criminales, que resultan devastadores. Y como Gibrán menciona en “Soralia”, la Compañía tiene una

⁴⁹ Baudrillard menciona esta frase en su ensayo acerca del simulacro pero también el norte de México, que es donde la mayoría de la historias suceden, se caracteriza por sus ecosistemas áridos.

tendencia a colonizar esos desiertos de las periferias a cambio de arriesgar sus centros tecnológicos.

Dentro de estos desiertos del espacio real solo un “oasis” puede llevar a la progresión de las acciones, ya que forzosamente se requiere de actantes o personajes para la existencia de un relato y dentro del contexto que se plantea, solo una cantina podría llenar esos requisitos. Siendo personajes desempleados solamente un bar o cantina funciona como analogía de un oasis en donde drogadictos y criminales puedan tener un punto de encuentro;

Vivía en un panal. Un conjunto de recámaras estrechas donde sólo era permitido pasar la noche, como si fuera posible permanecer durante el día, a menos que uno deseara volverse loco.

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.
(2)

Los lugares no desérticos que son descritos son lugares sobrepoblados miseria y criminales huyendo de la policía. Gibrán es el policía que resguarda las fronteras (él mismo expresa desprecio por sus habitantes) y del otro lado, los personajes de “Imágenes Rotas” viven paranoicos huyendo de los policías de Monterrey.

Podemos entender entonces la dimensión del espacio real y el tiempo en los cuentos con un ciberespacio metafísico como dimensiones afectadas y escindidas por la irrupción del ciberespacio. El tiempo desaparece de la percepción habitual de los personajes que se subordinan a la percepción del “tiempo real” y pierden el sentido de ubicación temporal. Y el espacio real se ve degradado al punto de convertirse en desiertos tras una migración masiva de la actividad humana al mundo virtual.

3.2.3 La desecularización y la religión en el ciberespacio metafísico

Lo religioso se ha asociado con lo metafísico por ser una creencia en la vida más allá de la muerte y también por la promesa de una realidad que escapa a nuestro espacio material y la noción de temporalidad. En la literatura de ciencia ficción se había manifestado como un anclaje a una vida más natural, o el rechazo a la tecnología por una moral conservadora, que podríamos relacionar con el rechazo a la simulación, que Baudrillard (1981) menciona, está relacionado con al rechazo a las imágenes religiosas por ser simulaciones de un poder divino, un engaño con fines siniestros. Aunque él mismo apunta, esa simulación está apuntando a algo que no es real, en el caso de dios, o a algo que ha dejado de ser real, en el caso de las ciudades o cualquier otra simulación de la vida moderna.

En el cyberpunk mexicano estas creencias religiosas no se presentan como un rechazo al ciberespacio, ni tampoco como una creencia metafísica, sino como un ejemplo de lo que Katherine N. Hayles nombró la condición de virtualidad: "La virtualidad es la percepción cultural de que los objetos materiales están interpenetrados por patrones de información" (13). Esta idea o "condición" sobre la realidad ocasiona que los personajes reconozcan como real la información y no como una abstracción o simbolismo de fenómenos materiales, posicionando en el mismo nivel de realidad los procesos biológicos y los procesos tecnológicos. Esto se acentúa cuando personajes como Gibrán o RataRápida están interpenetrados por prótesis, o los personajes de *Imágenes Rotas* que cargan con sockets en la cabeza como parte de sus cuerpos. Al cargar con estos puertos de acceso se posiciona en el mismo nivel ontológico a la información y a la biología.

La idea de que la realidad no es más que un conjunto de información en lugar de traer una mayor secularización o abandono de la superstición, ocasiona que los personajes sientan una adoración hacia ciertas inteligencias artificiales que tienen la capacidad de realizar procesos

instantáneos y un manejo de la información que escapa a las posibilidades humanas. Al no haber una diferencia ontológica entre lo biológico y lo artificial, entre lo humano y lo virtual, es que esas cualidades de las máquinas se interpretan como una superioridad:

Lo observaron detenidamente, un sujeto de la ciudad que se había descolgado para prender ese aparato del que quizás nunca sabrían su uso. Un aparato que era la meca para una nueva secta, cierta clase de gente que había estado más allá de la red, si es que algunos creían que había algo más allá del infinito. (“Radiotekhnika Cantina” 1)

Las alegorías religiosas se encuentran a lo largo de los cuentos; en “Radiotekhnika Cantina” en el hecho de que Molniya tenga una secta de seguidores que deben peregrinar por el desierto para poder hablar con ella y las apariciones (en un racimo de uvas de una película pornográfica) con que los ha estado guiando a través de su camino así como tendencias escatológicas:

El Tanates creía en tí, era de la secta desde hacía un año y Susana se convirtió en ese momento. Decías que tenían que ayudarte para ver la fecha del fin del mundo. (4)

Los personajes elevan a las máquinas a un estatus divino debido a la poca capacidad de control que tienen sobre la tecnología. La secta de Molniya se caracteriza por estar formada de drogadictos. En este contexto la figura del hacker es secundaria y solo funciona dentro de los relatos como un punto de medida para expresar fatalismo de su condición marginal, no como una figura picaresca capaz de solucionar problemas con su ingenio o habilidad; solo capaz de anunciar el inevitable fracaso del que son víctimas. Cuando en “Radiotekhnika” el protagonista tiene la revelación de que Molniya es un satélite soviético, no necesita grandes habilidades (“tan fácil como armar un pinche atari”) para escribir los comandos que activarán los misiles nucleares, causando un apocalipsis.

En “Hielo” las referencias religiosas también abundan desde la comparación del hielo con “el demonio” y en la representación del paso de la vida a la muerte, en que Dios se convierte efectivamente en Dios y “resucita” en una primera ocasión lo que le hace ganarse la categoría santo para sus amigos. En una segunda ocasión Dios pensó que ya estaba muerto al experimentar el proceso dentro del hielo:

La vida es simple. La muerte no.

La desaparición de un conjunto de neuronas implica que otras que han permanecido ociosas comiencen su vida útil. Los recuerdos se mueven en una vorágine de huracán. Una tomografía ve el proceso sin entenderlo. Y es que los pensamientos no vienen coloreados de azul o de rojo, de verde, de amarillo. No hay señales quimioeléctricas que se delaten sino sólo una tradición en la que neuronas moribundas cuentan a las jóvenes lo que ha sucedido.

Las dendritas y las sinapsis carecen de lengua escrita. Los recuerdos son análogos a procesos de computadora, están vivos sólo cuando los llama el procesador. Es por eso que las criaturas comprenden el significado de la vida sólo al momento de su muerte, porque las neuronas se cuentan unas a otras lo que ha sucedido hasta que ya no hay escucha. Y entonces, lo que uno vivió, que no es otra cosa sino un conjunto de percepciones, desaparece. Eso es la muerte. (18)

Por una parte, está una analogía con los procesos de vida humana que pasan conocimientos de generación en generación. Y por otra la noción de muerte se ve afectada por la perspectiva de la virtualidad, que es la creencia de que los objetos materiales están formados por patrones de información. Cualquier interpretación que podríamos sacar de las experiencias “religiosas” que nos muestran los relatos, tendrían como punto de origen esa condición de virtualidad, que afecta tanto a procesos de vida como a la muerte, ya que al ser ambos fenómenos reducidos a procesos de transmisión de información se borra esa barrera entre la vida y la muerte, que era sostenida por la idea de un “Ser” único o “mónada” que tal condición de virtualidad destruye o al menos, hace irrelevante. La desecularización en el ciberespacio metafísico está presente no por la creencia en una dimensión separada de la vida, sino por la percepción de que la vida es una ilusión que se genera al momento en que las neuronas están transmitiendo información unas a otras. Este proceso

(la ilusión de estar vivo) no depende de un “yo” o una conciencia, sino del movimiento de la información.

Esta nueva concepción de la vida y la muerte como procesos ilusorios producto del movimiento ocasiona una visión reduccionista de la vida que posibilita una “vida” más allá de la muerte en forma de memoria electrónica, al reducir la conciencia a información. En “Imágenes Rotas”, los personajes acusan el miedo a estos “fantasmas” de personas otrora vivas que habitan el ciberespacio:

-Esa es historia tardía. Hasta ustedes la oyeron. Lo cazaron en la última gran revuelta contra el Dios-silicio -uno de los peludos me mira con los dientes apretados y la mano hundida en su chaleco de spandex- Era de los míos y sabía que la buena época se moría con la aurora boreal del Cristorrepcionismo. Y en parte luchaba también por Cora. Ella fue la primera en probar el Sueño de la Gaviota, en bautizarlo así. (5)

Cora quien de hecho era una amiga del Viejo se transformó en una entidad virtual, habitando el ciberespacio para atormentar a otros. No está realmente muerta desde la nueva concepción de la vida afectada por la condición de virtualidad, pero tampoco está viva aunque su “conciencia” siga existiendo:

Las gaviotas nos orbitaban como satélites psicóticos. Tenían hambre. Cora quiso quitarles el ayuno con el pensamiento, luego intentó con sushi. Un sushi milagrosamente multiplicado para mil gaviotas que mantenían un vuelo errático al impulso del viento y chillaban cada vez que un trozo de pescado ascendía a su hábitat. Míralas, me dijo ella, son como los ángeles de la soledad, como la montaña que se mueve a través de valles y océanos como la fe y la felicidad. Y tenía razón. Volvimos ocho veces al mismo sueño, después fue sola y no regresó. (4)

Cora se perdió en el ciberespacio para convertirse en parte de él. La condición virtual posibilita la migración de la vida del espacio real al ciberespacio, pues al ser los patrones de información la esencia de la conciencia y de la ilusión de vida, terminan por habitar y reproducirse en él, independizándose de la necesidad de un cuerpo humano para sobrevivir. La información, equivalente con el ser, se despegas de la carne y esta fragmentación materializa de forma

permanente las ansiedades metafísicas de los usuarios, aunque en este proceso pierdan su identidad como humanos. Aunque es obvio es importante resaltar que aún requieren de un medio material para existir, lo que imposibilita incluso en los relatos una verdadera separación de la mente-cuerpo, solo una migración hacia un nuevo cuerpo digital.

El crítico de música Mark Fischer ha utilizado el concepto de “hauntología” (hauntology) que fue acuñado por Derrida como una forma de explicar una ontología paradójica en que el ser es y no es al mismo tiempo. Para Fischer la condición fantasmagórica (*haunted*) o espectral se manifiesta en la música contemporánea de muchas formas:

La modernidad fue construida sobre tecnologías que nos han hecho a todos fantasmas, y la posmodernidad podría ser definida como el sucumbir del tiempo histórico al tiempo espectral de los aparatos de grabación. La posmodernidad descarta la espectralidad, naturalizando lo misterioso de los aparatos de grabación. Cualquiera escuchando una grabación de su propia voz o viendo una fotografía de sí mismo está presentado con un doble. El pensamiento siniestro, frecuentemente reprimido, es que la grabación y las fotografías van a sobrevivir más que nosotros y mientras las contemplamos, nos convertimos en fantasmas. (Fisher, 2006)

Muchas de las técnicas materiales usadas hoy en día por la música apuntan a una tendencia a resaltar la condición fantasmagórica. Desde el uso de *loops* y *samples*, que en un principio causaron controversia por razones similares a la causada por replicación de iconos religiosos en el pasado. Hoy en día, estas técnicas están normalizadas y la búsqueda del sonido fantasmagórico se da en varios niveles. Uno de los géneros que más lo hace notar es la música *Ambient*, que se caracteriza por su falta de estructura explícita, ausencia de letras y ritmos y por conjuntar atmósferas y sonidos aleatorios entre otras técnicas de producción, como la degradación progresiva. Fischer continúa con un ejemplo de música ambiente: “La historia de las *Disintegration Loops* de Basinski, Cintas que se destruyeron a sí mismas en la transferencia digital, es una parábola (casi perfecta) para el cambio de la fragilidad de lo análogo a la infinita replicabilidad digital.” (párr. 15) En este álbum podemos escuchar durante una hora como lenta y

gradualmente un *loop* se desintegra. Estas observaciones de Fisher provienen de la crítica musical y están relacionadas con la nostalgia en los nuevos artistas entre otros aspectos. Pero el término “hauntología” es una deformación de la palabra ontología, que señala a una condición del ser, por lo que podemos encontrar dentro de las historias del cyberpunk mexicano esta nueva concepción que va acompañada de la condición de virtualidad:

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. (5)

La fragilidad de las grabaciones análogas se puede comparar con la fragilidad de los organismos biológicos que logran a partir de la repetición en el ciberespacio, una nueva condición ontológica. La replicabilidad digital es el centro de la desecularización en la literatura de ciencia ficción, desde el culto a las inteligencias artificiales a la transformación en fantasmas electrónicos. Las técnicas espectrales de producción musical referidas por algunos críticos en el cyberpunk se presentan literalmente como la historia que sufren los personajes al transferirse hacia un medio digital y existir como “fantasmas”. Esta desecularización permea en la identidad de los personajes, no solo de aquellos que se han quedado atrapados como fantasmas en el ciberespacio, también en las conciencias fragmentadas con un débil poder de voluntad, como muertos en vida que cargan una desesperanza o fatalismo. El fracaso es el rasgo en común de todos los personajes y aunque no están realmente muertos tampoco expresan algún deseo de vivir más allá de sus aventuras en el ciberespacio.

En resumen, la desecularización en el ciberespacio metafísico proyecta la condición de virtualidad dentro de la historia con entidades virtuales y acciones de los personajes que dotan de un sentido fantasmal a sus identidades. La nueva concepción de la conciencia humana como sinónimo de información, elimina el nivel de abstracción que esta solía tener (la información)

poniendo en un mismo nivel a los humanos y las máquinas, lo que trae como consecuencia las alegorías religiosas alrededor de la tecnología.

3.3 Ciberespacio mercantilizado (homogéneo o comodificado)

El ciberespacio homogéneo (comodificado o mercantilizado⁵⁰) es un ciberespacio literario en donde la interfaz es temporal y permite un control sin riesgos inmediatos para el usuario; la narrativa o el diseño del mismo es lineal, sin contenidos de la conciencia individual y se mantiene estable y homogéneo sin importar el usuario. Su característica principal es su condición de producto y esto lo hace fácil de usar sin la necesidad de tener habilidades especiales. El internet como hipertexto es un ejemplo de un ciberespacio comodificado. Pero también puede presentarse de otras formas, ya sea como “sueños eléctricos”, drogas informáticas o programas de realidad virtual mercantilizados para experiencias personales específicas como relaciones sexuales en línea o interacciones a distancia de cualquier tipo.

En cuanto a su superficialidad y homogeneidad, son dos aspectos ligados pues la falta de contenido personalizado genera una inmersión psíquica menor, aunque en esencia siga siendo una alucinación basada en la simulación para generar un mapa interior en cada persona. Del mismo modo que el internet requiere que cada persona se entregue a la ilusión de que hay un espacio no real siendo explorado, generado por la memoria virtual (RAM). Esta superficialidad no significa que la adicción o los efectos en los personajes no sean profundos, sino que son graduales o más lentos en comparación del ciberespacio metafísico.

En un ciberespacio comodificado podemos identificar tres elementos que son el proceso de conexión, el hardware y el software. A diferencia del ciberespacio metafísico donde un elemento central era la interface entre la conciencia individual y la red. En el ciberespacio metafísico el

⁵⁰ Ya que no existe aún la palabra “comodificado” en español y cuya traducción más cercana es “mercantilizado” es por eso que uso este concepto como título, aunque algunos autores usen el término “comodificación” en español y la palabra homogéneo señale su principal característica. Heather Holloway (2004) llama “comodificado” cuando el ciberespacio representado es el internet en la CF, además de que la mayoría de los teóricos usan ese concepto para referirse a los productos o procesos de mercantilización, por eso por momentos utilizaré estos términos como sinónimo.

software pasa a segundo plano, pues era la conjunción del inconsciente individual y la información lo que determinaba la experiencia. El software aquí es el elemento central pues es la “comodificación” o mercantilización lo que permitirá al usuario navegar con facilidad. Este factor puede ser un arma de dos filos, pues aunque en el tiempo real en que sucede la interface no hay un riesgo para el usuario, esa comodidad convierte al ciberespacio en una herramienta que crea una dependencia que es difícil de abandonar.

Aunque el ciberespacio por ser homogéneo tenga en comparación un menor nivel de inmersión, su realismo le puede otorgar complejidad a su proceso de conexión, por ejemplo, en el cuento “Secreto de confesión” de Federico Schaffler un sacerdote (Valentino) hace uso de un programa erótico a distancia:

Ya enfundado en el traje azul, se colocó el casco, asegurando el contacto del cuello para evitar filtraciones del espeso líquido en el cual navegaría...

Un par de chispazos ante sus ojos y una suave música envolvieron sus sentidos. Empezó a ver los menús de origen y las indicaciones preventivas de copyright y prohibición de copiado ilegal de información y programas. (1)

El uso de menús y música genérica informan al usuario de estar en un entorno seguro en contraste con el ciberespacio caótico y de proyecciones personales. En la mayoría de los cuentos se maneja el uso de los “trodos” para la interface, que deben ser cables que van conectados a la cabeza (con o sin puertos de entrada) pero en “Secreto de confesión” vemos un proceso de conexión más complejo que incluye la inmersión del cuerpo de un tanque lleno de líquido y conexiones alrededor de su cuerpo:

Navegar por el ciberespacio ahora era algo más que aquellos inicios de fugaces dedos volando sobre teclados. Los nuevos programas interpretaban los movimientos físicos de brazos, piernas, manos, pies, dedos, cabeza, hombros, pelvis e incluso ojos para sumergirse en los bancos virtuales de información o divertimento. (2)

Esto permite que las sensaciones se simulen alrededor del cuerpo, pues el sistema nervioso se encuentra no solamente en el cerebro, sino que sus terminaciones nerviosas también reciben información, algo que los cuentos del ciberespacio metafísico dejaban de lado, al suponer que era suficiente con hacer una interfaz entre el cerebro y la red; en este caso son todas las terminaciones nerviosas las que están siendo alimentadas.

En “El Despertar” de Rodrigo Pardo, un narcotraficante de bajo nivel se engancha al uso del “sueño eléctrico” aunque en este caso no es para simular un encuentro sexual, sino para ser un lobo que caza personas y se las come:

El programa en su fase básica había finalizado; Antonio se desconectó de la terminal cansado y satisfecho. El sueño eléctrico de La Bestia resultaba más realista y emocionante de lo que había tenido en mente; por una vez no le habían mentido en el mercado negro y el juguetito valía su peso en comida. (3)

Al igual que en “Nada nuevo que contar” de Gerardo Porcayo, el uso de trodos es lo único que se menciona como un proceso de conexión. Antonio el protagonista, se vuelve una víctima del ciberespacio porque su novia lo abandona al considerar que se ha obsesionado con el programa y porque esta adicción fue usada en su contra por sus propios empleadores para tenderle una trampa y desquiciarlo al punto de perder la noción de la realidad:

Después del hartazgo el licántropo miró a su alrededor con algo de extrañeza. Recordó con cierta dificultad que éste era uno de sus juegos virtuales, que tenía que despertar de inmediato.

Lo poco que quedaba de Antonio en el fondo del lobo operó la transformación; un hombre desnudo caminó entre restos humanos y charcos de sangre.(8)

La facilidad y aparente seguridad de un ciberespacio mercantilizado lleva a una adicción cómoda, que gradualmente puede ir degradando la psique de la persona alejándolo de la realidad pues la facilidad lo ha condicionado a su uso. En “El trozo más grande” de Bernardo Fernández, podemos encontrar una historia análoga y con un desarrollo muy similar a la de “El despertar”:

Pronto la primera computadora me quedó chica y ante mis berrinches mi padre tuvo que desembolsar para una nueva. Desde luego, junto a su antecesora se veía como un Ferrari al lado de un Volkswagen. Pero lo maravilloso es que este juguete traía incluido algo que habría de cambiarme la vida para siempre: mi primer módem. Un módem es ... Ah. ¿si los conoce? Qué bien ya nos vamos entendiendo. (17)

El proceso de conexión en este cuento incluye elementos que en el resto de los cuentos se obviaban, por ser los más básicos para la conexión en red. Pero la dinámica en este caso es la misma que en “El despertar” de Rodrigo Pardo, el protagonista se engancha a la red por encontrar un tipo de placer desconocido en el espacio real:

Encontré en la WWW una página de pornografía snuff, aquella en la que los modelos son torturados hasta morir mientras la cámara lo capta. Imperturbable Ya había visto muchas páginas de porno, no era tan difícil. Contando además con la ventaja de que mis papás entienden de computadoras tanto como un cromagnon de mecánica automotriz. Pero aquella página no era de acceso libre. (16)

Aunque este placer no es precisamente el de la pornografía snuff, que como menciona es algo que lo ha dejado de perturbar, sino el reto de encontrar una forma de acceder al contenido restringido. Estas restricciones por pago se convierten en su motivación para romper sistemas de seguridad. El Paisano, su jefe, es un narcotraficante conocido por mover drogas de diseño y un subproducto conocido como el “Rancio” que resulta ser más adictivo y con menor costo de producción, con el defecto de que tiene altas tasas de mortalidad. Al igual que en el despertar esta droga es usada para explotar la debilidad del Grillo por parte de su empleador, el Paisano, y así deshacerse de él.

Por su grado de realismo, es difícil entender “El trozo más grande” como un cuento de ciencia ficción. Si nos guiamos por nuestro método, entenderemos que para que haya un nivel de extrañamiento es necesario un novum que sea el eje o uno de los ejes de la historia, pero el internet al ser una tecnología real no funciona como tal. En el “El trozo más grande” se podría argumentar que el novum no es el ciberespacio, sino el “rancio”, pero sería inadecuado como

método de interpretación ya que las acciones del relato giran alrededor del internet o de la condición de hacker del Grillo. Si algunos como Gerardo Sifuentes han mencionado que el cyberpunk mexicano presenta una realidad que sucedió “20 minutos en el pasado” (citado en Rojo párr. 6) a diferencia de los “20 minutos en el futuro” del cyberpunk estadounidense, el cuento de BEF es el claro ejemplo de esto. También, entendiendo que el cyberpunk es el momento en que la poética posmodernista y de CF convergen, en este caso estamos ante un cuento de corte realista (posmodernista) con rasgos de ciencia ficción mexicana, debido a lo novedoso de la tecnología al momento de su publicación. Los cuentos que rayan en el realismo de la CF mexicana son útiles como referencia para interpretar desde nuestro presente las metáforas y símbolos que el resto de los relatos utilizan. Ya que la ciencia ficción se encarga de distorsionar su presente para desarrollar una retórica.

En resumen, el ciberespacio mercantilizado, por resaltar su condición de producto, está definido por un grado mayor de realismo en comparación al metafísico. Su “valor de uso” es lo que determina la historia y aunque este valor debe ser subjetivo, la retórica detrás del cyberpunk nos muestra que la subjetividad está condicionada por una realidad social y en cualquiera de sus polos (decepción o satisfacción) el valor de uso tiene un efecto de degradación psicológica.

3.3.1 Personajes

El ciberespacio metafísico afecta la configuración de los personajes por medio de la fragmentación (y debilitamiento de la voluntad) haciendo efímeras sus relaciones. En el ciberespacio homogéneo no es distinto; pero en este caso el efecto es gradual e individual, pues la conexión no es grupal. Los personajes se alejan del espacio real hasta ponerse en una posición en que sea fácil ser abandonados o traicionados.

Las interacciones dentro del ciberespacio comodificado están mediadas y limitadas por las posibilidades del software como producto, como en “Secreto de confesión” donde los personajes se representan a sí mismos por medio de avatares falsos que aumenten su atractivo sexual:

Con una explosión de píxeles, se despojó de su indumentaria, quedando vestido sólo con un taparrabos blanco bajo el cual se adivinaba una virilidad que estaba muy lejos de ser la suya, como tampoco era suyo el rostro que ahora portaba. No tenía que verse en un espejo para recordar su imagen ciberespacial, diseñó su rostro y su cuerpo para parecerse al angelical Cristóbal Colón de Dalí y adoptó el nombre virtual de Valentino, más por Rodolfo que por el santo del amor. Entrecerró los ojos y aguzó el oído. Dejó que los cantos neogregorianos lo condujeran a su destino. (2)

La fragmentación del ser no se da en el sentido que queda alguna parte de la persona en el ciberespacio, sino que la persona se aleja mentalmente de su cuerpo físico para proyectarse en un avatar. Esto es condicionado por el software porque dependiendo de sus “créditos” o el dinero que se haya invertido, es que tendrá más posibilidades para manipular su ícono. Más que una fragmentación en el sentido psíquico, es un escape de las emociones y un condicionamiento de las experiencias de placer sensual:

Como repelido por una violenta descarga, se retiró de la cama, cubriéndose el cuerpo inmediatamente con su hábito sacerdotal, que produjo con la subrutina de pudor que tenía ya inserta en su programa. No era propio que lo vieran así. En el instante de confusión, perdió el control sobre su falsa imagen y sus verdaderas facciones coronaron su cuerpo... (3)

Valentino pierde el control de su avatar debido al susto de ver la imagen de su pareja, descubriéndose ante la otra persona, lo que imposibilita por el pudor la continuación de la experiencia. Esta invasión momentánea de la realidad en el ciberespacio expone la función escapista del mismo. La experiencia comodificada se presenta como un alejamiento del espacio real, incluido su propio ser. En esta fragmentación el ser no está siendo dividido o replicado en el ciberespacio, sino que está siendo suprimido en favor de un avatar o un ser falso construido a base de fantasías y de las inseguridades de cada persona. Es posible entender por qué un sacerdote

recurriría a un programa virtual para experimentar sexualmente, pero en el cuento se deja en claro que la “Papisa Madonna II” había abolido las reglas de abstinencia para los sacerdotes católicos, siendo la inseguridad de Valentino lo que lo hace un adicto al sexo virtual. Este tipo de realidad virtual la podemos identificar con los videojuegos actuales de tipo MUD, MMORPG o las nuevas formas de chat virtual en que por medio de avatares de tercera dimensión es posible interactuar con otras personas. El cuento de Schaffler se diferencia del resto, por estar en un tono cómico explícito y constante, pero apunta hacia la misma dirección retórica que el resto de los relatos, al exponer efectos negativos del ciberespacio.

El otro tipo de interacción posible es entre una entidad virtual y un ser humano, como en “El despertar” donde el protagonista simula ser un lobo depredador. Aunque las posibilidades de simulación son casi infinitas, los relatos muestran programas que sacien los instintos más “animales” o “bajos” de los humanos, como la depredación o las relaciones sexuales. En el cuento “Nada nuevo que contar” de Porcayo, una mujer también utiliza un programa erótico:

El hombre perfecto respondió a la dosis (sadomasoquista a su entender) de violencia, retorciéndole el seno izquierdo.

—¡Tú no, maldita sea! —gritó Sandra, sin parar de golpear aquella cara perfecta que no dejaba de mostrar muecas de éxtasis profundo—. Así no, maldita sea —aulló, sintiendo que aquella sonrisa de dientes perfectos iba perforando su alma, destrozándola, como aquel pene gigantesco destrozaba su vientre. (1)

El hombre perfecto virtual actúa como un NPC⁵¹, una Inteligencia Artificial primitiva que actúa patrones programados, incapaz de aprender o desarrollar nuevos por su cuenta. Este poder de simulación débil no logra del todo vencer las defensas psicológicas del usuario. Aunque en cambio en el “Despertar” Antonio se asombra del realismo de la experiencia al masticar una persona. En ambos extremos de la posibilidad el resultado es negativo, ya que por una parte los

⁵¹ “Non Playing Character”

sentimientos de culpa, vergüenza y decepción invaden a la persona cuando el producto (ciberespacio) no llena sus expectativas y lo lleva a tener la revelación de estar entregando a algo falso y expone sus inseguridades y carencias en la vida real (en “Nada nuevo que contar” la protagonista se suicida). Y por otra parte, en el punto de la satisfacción con el producto, se encuentra la degradación de la mente del usuario, al punto de la confusión. En el caso de Antonio, este termina actuando como no debería (como un lobo) en el espacio real.

En cuanto a las relaciones humanas fuera del ciberespacio y como se ven afectadas por este, quienes deciden entregarse a la adicción terminan por alejarse y ser vulnerables al abandono:

Con la tarde llegó la certeza, Ariadna lo había abandonado, harta de noches solitarias, mientras él soñaba conectado a la computadora.

Como si no tuviera problemas más cabrones que el dejar de acariciar unos senos que comenzaban a colgar flácidos por la desidia de su portadora, o hacer el amor monótonamente cada noche, en lugar de salir a la calle y a la mierda para distribuir unas pastillas naranjas entre un montón asqueroso de adictos; y estaba además la policía, a pesar de la protección de la Negra, los acrodes y las hordas de ratas. (4)

La conexión ocasiona una desvalorización de la rutina cotidiana. Esta inmersión gradual ocasiona un alejamiento recíproco por parte del usuario y de sus seres cercanos, el usuario siente un desprecio por la realidad al compararla con la realidad virtual que se presenta menos emocionante, como en:

Después de descubrir este nuevo placer menos me interesaba establecer contacto con esos imbéciles. Ahora más que nunca el resto de la humanidad me parecía una gran manada de vacas. (Fernández, B 117)

El Grillo, tras conocer las emociones de romper sistemas de seguridad siente una decepción por las relaciones reales y ve al resto de los humanos como animales (de la misma forma que la novia de Antonio lo abandona por su adicción al ciberespacio) por lo que se aleja no solo de los jóvenes de su edad sino de su familia:

Papá me concedió quince minutos en su despacho... quiso saber si todavía era virgen. Al contestar que sí me dio la tarjeta de una madame que él frecuentaba

diciéndome que pidiera una chica cuando quisiera, que el invitaba la primer.. Así fue como salí de sus vidas para siempre. Creo que fue más un alivio que otra cosa. (p.118)

La degradación de las relaciones humanas se ve agudizada por el ciberespacio, pero antes de que El Grillo obtuviera su primera computadora, ya resentía la falta de atención y apego a sus padres. En casi todos los cuentos cyberpunk, la orfandad es un tema que los personajes resienten, de forma análoga a la ausencia de un Estado o gobierno que los proteja ante las corporaciones. Pero incluso las corporaciones existen en un nivel fantasmagórico, nunca presentes de forma material, solo como referencias. Los únicos empleadores o figuras de autoridad que existen son los jefes de bandas criminales. Esta orfandad nunca es solucionada por medio de estas figuras criminales de autoridad, pues tienden a traicionar a los protagonistas:

-Un desquiciado que se cree hombre lobo es fácil de eliminar; un pretendido descontrol, un láser mal regulado Así es la vida. A fin de cuentas, un estorbo menos.
(12)

El ciberespacio entonces, es la expresión de un modo de producción que afecta a la sociedad en general, es la herramienta con que el sistema económico en los relatos se ha vuelto hegemónico y al mismo tiempo invisible, invadiendo la mente de las personas. Esta adicción funciona también como analogía a la adicción a cualquier tipo de droga, que tiende a poner en una situación vulnerable al adicto, algo que es fatal en una sociedad de competencia y que termina matando tanto a Antonio (“El despertar”) como a El Grillo y su novia (“El trozo más grande”).

Una realidad que se ve reflejada en el tipo de narración del Despertar:

Desde las sombras de un zaguán observó a su presa con detenimiento. Estaba recostado en un muro alto cubierto de graffitis chillones y manchas de orín. Ocultándose, llegó silencioso hasta donde se lo permitía la arquitectura. En ese último rectángulo de sombra se agazapó, emitiendo un gruñido sordo. No parecía un adicto cualquiera; un olor se destacó sobre los otros, la acidez del ferroaluminio, el tipo era un ciber. Puta suerte. Algo es algo, aunque un cuerpo metálico es un hueso duro de roer, pensó. (p.4)

La división del relato en dos realidades, la del programa donde Antonio es un lobo que caza personas y la otra donde es un narcotraficante que vive preocupado de sus rivales, son un

reflejo de la forma de relacionarse, al punto que por momentos es difícil distinguir qué realidad se está narrando por el uso de metáforas y palabras que resaltan la similitud entre las actitudes humanas y las de los lobos depredadores, que deben comerse unos a otros y competir para sobrevivir de la misma forma que Antonio lo hace al salir a la calle.

Estas relaciones de trabajo basadas en el ciberespacio mercantilizado le restan valor a la habilidad del hacker. Siendo un espacio homogeneizado en donde millones de usuarios practican, la competencia es grande y no es difícil para El Paisano o La Negra deshacerse de sus empleados y conseguir uno más joven y más habilidoso, lo que contrasta con el carácter heroico o picaresco del cyberpunk estadounidense. Paul Virilio había advertido la forma en que esta tecnología podía ser aprovechada por la industria de los narcóticos:

La cuestión sería saber si los países desarrollados no están jugando con tecnologías virtuales para devolver la pelota a los países subdesarrollados que están, especialmente en Latinoamérica, viviendo de la producción ilícita de drogas químicas. Cuando uno observa que el esfuerzo de investigación en tecnologías avanzadas se ha canalizado hacia el campo del ocio... las nuevas tecnologías de la comunicación sólo contribuirán a la democracia únicamente si nos oponemos desde el principio a la caricatura de la sociedad global que se nos ofrece desde las grandes empresas multinacionales. (3)

Aunque Virilio parece idealizar lo que se conoce como democracia, al exagerar el rol del ciberespacio en la producción de drogas e interpretar este peligro solo desde el interés de los países desarrollados. Pero tiene razón en cuanto a que son herramientas que agravan el problema en los países menos desarrollados, al ser usadas (las nuevas tecnologías) por industrias que producen violencia y adicción.

Desde esta perspectiva, los cuentos con un ciberespacio mercantilizado contienen una retórica en que el valor de uso a pesar de ser subjetivo, está dentro de márgenes determinados por su estructura o diseño laberíntico. Este valor de uso como el de cualquier producto sigue siendo determinado por el proceso de producción detrás, un proceso del que países como México en el

neoliberalismo se ven excluidos (excepto como mano de obra barata). Podemos concluir que las relaciones humanas en este tipo de cuentos siguen los mismos patrones que establecimos en el capítulo anterior aunque de forma gradual o progresiva, lo que significa un menor poder de agencia de parte de los personajes, al carecer de un momento epifánico o de revelación que los personajes del ciberespacio metafísico experimentaban.

3.3.2 Tiempo y espacio

Dado que la degradación de los personajes es un tema central en los relatos de esta categoría, el tiempo aparece en varias formas a través de los relatos, primero en “El despertar” con una división entre los sucesos que ocurren en el espacio real y los que suceden dentro del sueño eléctrico: “Ya era cerca de mediodía cuando Antonio despertó; estaba algo hambriento, toda la noche estuvo en el juego y la mañana la había pasado durmiendo.” (párr. 2) Estas divisiones en capítulos nos sirven para identificar las categorías de tiempo y resalta la importancia del mismo en los argumentos. En “El trozo más grande” la historia está dividida en seis capítulos que dividen en segmentos de tiempo y espacio la acción de los personajes, y aunque el orden no es lineal, es suficiente para que ubiquemos los sucesos que ocurren alrededor de cuatro años.

Si algo tienen en común las categorías y referencias temporales es que son lapsos mínimos, en donde el tiempo siempre es escaso o los personajes declaran que todo está ocurriendo muy rápido: “Me costó tiempo tuve que emplear horas”, “en tan poco tiempo me hubiera convertido”, “Adictivo desde la primera dosis y mortal en poco tiempo”, “no tenía tiempo para fijarse en ella” etc. Esta condición en que la temporalidad es mínima y avanza a una gran velocidad, está relacionada con la invasión del tiempo real, pues vemos como las habilidades de El grillo” le facilitan información al Paisano y le dan una ventaja para actuar más rápido que sus competidores.

Esta noción del tiempo como algo escaso o que corre a gran velocidad, está relacionada con la pérdida de la perspectiva histórica, donde los personajes carecen la capacidad de entenderse

a sí mismos como producto de un proceso de vida que incluye décadas. Los personajes no hacen referencias a largos lapsos de tiempo, sino que viven en la inmediatez y una hora o un día representa un período largo de tiempo para ellos. La historia dentro de los relatos sucede en poco tiempo, las narraciones de hechos pasados se presentan como un “relato de palabras” entonces toda la historia ocurre en días. Por ejemplo, en “El trozo más grande”, la narración de los últimos cuatro años de vida de El Grillo ocurre durante un interrogatorio con la policía, mientras que en los otros tres relatos la acción ocurre durante unas horas cuando mucho (“Nada nuevo que contar” y “Secreto de confesión”) o unas semanas (“El despertar”).

En cuanto a la representación del espacio, hay un contraste entre los escenarios simulados por la realidad virtual y los escenarios del espacio real. Los primeros destacan por su falsedad o superficialidad:

Entró y recorrió las diferentes habitaciones, algunas no eran más que un punto en la pared, pero al traspasarlo se convertían en tesseractos, esas habitaciones infinitas que poseen una entrada reducida, inconspicua, pero que al trascender el umbral se convertían en portales hacia otras dimensiones”. (Schaffler 2)

Más esto no tiene relevancia para los personajes, los espacios homogéneos y pobremente diseñados son solo el soporte para lo importante que es la experiencia sensual. En el caso del sacerdote Valentino, esta experiencia es relevante por la simulación de los sentidos del tacto, en “El Despertar” la experiencia es relevante siempre y cuando logre simular la sensación de masticar y desgarrar el cuerpo de otra persona y en *el* “Trozo Más Grande” la experiencia virtual, aunque nunca es descrita, es importante solo por la emoción que le proporciona a “El Grillo” romper sistemas, además de la información que pueda extraer.

Una realidad que comparten todos los personajes son las ciudades en decadencia en las que es mejor encerrarse y las acciones ocurren por lo general en sus habitaciones o en lugares cerrados (El grillo conoce al Paisano en un bar). Como excepción, Antonio en *El despertar* se ve forzado por su trabajo como narcotraficante a salir a las calles, las que explora como si fueran una selva o

territorio en guerra. Y el espacio real de Antonio, funciona como una analogía de las relaciones humanas de competencia:

Su mundo era tan ajeno a la realidad que no se daba cuenta de que en la calle vivían hombres entre montañas de basura y escombros, que las colonias eran gobernadas por bandas de acrodes, cíbbers o mercenarios a sueldo, al margen del Gobierno Central. (3)

En resumen, el ciberespacio comodificado está definido por su condición de producto, su valor de uso por su carácter homogéneo y laberíntico. Los efectos en la configuración de los personajes se presentan por su progresión temporal y la falta de epifanías respecto a la función del mismo (el ciberespacio). Estas características son posibles debido al contexto de una economía consumidora de tecnología, quedando marginados sus personajes a los roles de adictos o empleados de industrias ilegales.

3.4 Ciberespacio interno

Un ciberespacio interno son los ciberespacios literarios que están de forma permanente dentro del cuerpo del personaje convirtiéndolo en un nodo dentro de una red. Dentro de esta categoría podemos encontrar dos tipos, cuando el personaje funciona como un puerto para recibir información (entrada) y cuando que funciona como un puerto para transmitir información (salida). En esta categoría todos los elementos que estaban separados en las categorías anteriores, se concentran en el cuerpo del usuario.

3.4.1 Ciberespacio interno como terminal de salida (Output)

Dado que en este tipo de ciberespacio el personaje se convierte en una terminal podemos identificar dos elementos que son la cirugía y su proceso de transmisión, ya que el cuerpo del personaje se convierte en el hardware y el flujo de conciencia y percepciones del usuario son el “software”. En “Ruido Gris” de Pepe Rojo, el relato está hecho desde una narración en primera persona de un joven que trabaja como un ojo-cámara para una compañía de televisión:

Legalmente la mitad de la operación la paga la compañía que tiene los derechos de mis transmisiones. Los doctores trataron de convencerme de que no me lo pusiera. Pero yo ya tenía más de 16 años, así que les dije que se dedicaran a hacer su trabajo... Tres días después, las terminaciones nerviosas de mis ojos y mis cuerdas vocales estaban conectadas a un transmisor que podía enviar la señal a los canales de video. (7)

A partir de ese momento podrá trabajar para la empresa televisiva que será dueña de las imágenes que sus ojos perciban. La empresa también estará presente en forma de voz en su cabeza para dar instrucciones. La introducción de un transmisor dentro del cuerpo convierte al protagonista en un ciborg, una figura literaria que tiene una tradición larga en la ciencia ficción, pues está ligada a la evolución del robot, que en un principio era concebido como una máquina con características humanas convertida en autómata al servicio de los hombres. En dirección opuesta, el ciborg es un humano que ha sido convertido parcialmente en máquina por medio de prótesis. Estas figuras literarias y reales son parte del espectro de lo que algunos críticos llaman el

“post-humano” o el “trans-humanismo”. Aunque estas teorías aún son poco convencionales por lo que tienen un grado de ambigüedad (en el sentido que no todos los autores coinciden en los significados).

Según la *Enciclopedia de Ciencia Ficción* (D’Amassa, D., 2005) un androide es un “robot construido de partes orgánicas antes que mecánicas” (442) y un ciborg es “un ser humano cuyo cuerpo ha sido aumentado en algún grado con partes mecánicas” (442). Un robot actualmente lo podemos definir como una herramienta que es programada para realizar actividades humanas, pueden ser máquinas hechas de partes mecánicas o virtuales, sin importar su morfología. A partir de estas tres definiciones podemos entender que la diferencia entre un robot y un androide es que el segundo tiene una forma humana, por lo que entenderíamos a las inteligencias o entidades virtuales como “robots”. Mientras que los ciborgs se diferencian de estos dos (robots y androides) por ser humanos que han sido “aumentados” de alguna forma por medio de prótesis.

Estas figuras en un principio literarias y que hoy en día son parte de la realidad cotidiana han sido objeto de análisis por Donna Haraway en su *Manifiesto Cyborg* (1991). En el manifiesto propuso darle sentido feminista y subversivo a la figura del humano-ciborg para formar una identidad que superara las barreras de clase y “raza”:

Quisiera sugerir que los cyborgs tienen más que ver con la regeneración y desconfían de la matriz reproductora y de la mayoría de las natalidades. Para las salamandras la regeneración tras la pérdida de un miembro requiere el nuevo crecimiento de la estructura y la restauración de la función con la constante posibilidad de gemelamiento o de cualquier otra extraña producción topográfica en el sitio de la herida. El miembro crecido de nuevo puede ser monstruoso, duplicado, poderoso. Todas nosotras hemos sido profundamente heridas. Necesitamos regeneración, no resurrección, y las posibilidades que tenemos para nuestra reconstitución incluyen el sueño utópico de un mundo monstruoso sin géneros. (34)

Para Dona Haraway el concepto de ciborg puede ser liberador, ya que tiene el potencial de superar dualismos que han perseguido al feminismo liberal y al feminismo socialista, pero que se

han ido superando por distintos medios, como la frontera entre lo humano y lo animal (por medio de los derechos de los animales o los movimientos radicales ecologistas), la frontera entre lo natural y lo artificial (por medio de tecnologías que son capaces de simular los procesos biológicos) y la frontera entre lo físico y lo no físico (por medio de la miniaturización de la tecnología y la invasión del ciberespacio). Superar estos dualismos tiene un potencial liberador que se puede replicar en términos de género, de raza y de clase. En su ensayo Haraway incluye una tabla de términos comparativos en que el modernismo y el post-modernismo se diferencian e incluye a la novela de ciencia ficción como la contra parte de la novela romántica burguesa del modernismo. Al superar estos dualismos que parten de un “esencialismo” como el concepto de género, las mujeres al asumirse como ciborgs pueden liberarse de una tendencia a buscar asociaciones basadas en la identidad y centrarse en la afinidad, algo que rompería con los esquemas opresores. Haraway termina su ensayo afirmando:

No se trata del sueño de un lenguaje común, sino de una poderosa e infiel heteroglosia. Es una imaginación de un hablar feminista en lenguas que llenen de miedo a los circuitos de los supersalvadores de la nueva derecha. Significa al mismo tiempo construir y destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, historias del espacio. A pesar de que los dos bailan juntos el baile en espiral, prefiero ser un cyborg que una diosa. (35)

Un ciborg entonces puede estar en una posición de ventaja al desprenderse de las categorías que acompañan al ser humano. Amy Christmas (2014) ha profundizado en la idea del ciborg y lo ha articulado como un “ciborg ontológico”, en el sentido de que más que depender de una prótesis todos nos hemos convertido en ciborgs por nuestra dependencia de la tecnología. Para Christmas lo que diferencia el concepto de ciborg del de post-humano (o del “ser virtual”) es el hecho de que un ciborg es aumentado por medio de la tecnología, mientras que un “ser virtual” post-humano es fragmentado por ella, negando la posibilidad de una identidad individual que es, a final de cuentas, siempre necesaria. Esta identidad virtual imposibilitada para unificar sus partes

fragmentadas (como lo vimos en los personajes que se quedaban atrapados en el ciberespacio como fantasmas electrónicos) puede ser revertida si nos asumimos como ciborgs y somos capaces de convertir en algo positivo el potencial que la tecnología nos puede otorgar: “El sujeto virtual, como hemos visto, es una figura disminuida que siempre empieza por la negación –esa del cuerpo. El ciborg, por otra parte, aumenta. Aumentación es sinónimo de mejoramiento, perfeccionamiento.” (Christmas 272).

Volviendo al cyberpunk mexicano vimos algunos ciborgs como RataRápida que ha recuperado algunos dedos que le cortó la policía o Gibrán cuyas prótesis necesitan urgentemente reemplazo. Pero en el cuento de Pepe Rojo el ciborg se inserta en una red, pues el protagonista (sin nombre) se ha instalado un transmisor de señal en el ojo para trabajar para una corporación como uno de muchos reporteros en tiempo real que se dedican a transmitir las escenas más morbosas y sensacionalistas; un ciborg por “voluntad” propia. Esta prótesis condiciona sus funciones biológicas y conducta por lo que en el cuento aparecen instrucciones en una diferente voz narrativa:

CUANDO NO SE TIENE LA POSIBILIDAD DE PODER PREPARAR UNA CÁMARA EXTERNA PARA SITUAR LA ACCIÓN, EL REPORTERO DEBE CONSEGUIR TOMAS DE ESTABLECIMIENTO - LONG SHOTS - PARA ASEGURAR QUE EL ESPACIO EN EL QUE SE DESARROLLA LA ACCIÓN SEA LÓGICO PARA LOS ESPECTADORES . LOS REPORTEROS DEBEN PREPARAR TOMAS FIJAS PRIMERO, Y DESPUÉS CUANDO HAYA ACCIÓN, PODRÁN USAR TOMAS CON MOVIMIENTO. (2)⁵²

En este punto encuentro una contradicción al aplicar la teoría del ciborg en el contexto latinoamericano. Mientras que Haraway y Christmas proponen a la figura del ciborg como subversiva o con un potencial subversivo, en los relatos del cyberpunk mexicano, el ciborg más que

⁵² En el relato, estas instrucciones contrastan con la voz narrativa personal personal del protagonista y se presentan en mayúsculas y con un tipo de fuente distinta.

liberar o aumentar las capacidades humanas, las reduce y condiciona a los procesos productivos. Esto se encuentra más acorde con una realidad en que las diferencias de clase, raza o género se han agudizado en lugar de ser superadas. Como vimos en el capítulo II, de acuerdo con el economista Mauro Marini, la globalización es un tipo de “fábrica global” donde los países más desarrollados fragmentan la producción en diferentes partes del mundo, haciendo imposible el desarrollo de industrias nacionales en los países más pobres. Pero también, involucrando a una etapa de división del trabajo similar a la del nacimiento del capitalismo, solo que a nivel global:

Esto nos pone frente al proyecto de una nueva división internacional del trabajo, que operaría *a nivel de la fuerza de trabajo misma* y no, como antes, a través de la posición ocupada en el mercado mundial por la economía nacional en donde el trabajador se desempeña. De lo que se trataría, ahora, es de la participación del trabajador en un verdadero ejército industrial globalizado en proceso de constitución, en función del grado de educación, cultura y calificación productiva de cada uno... Es por estos medios que se cubren las necesidades que, en relación a los insumos, se hacen crecientes en los países centrales, a medida que aumenta la productividad del trabajo. (5)

Desde la teoría del valor marxista, Marini predijo las condiciones en que el movimiento cyberpunk se desarrolló en México (y que persisten actualmente), pues la búsqueda de mayor eficiencia a base de menores costos de producción exprime a las fuerzas productivas, mientras que el desempleo aumenta (creando personajes marginales); tanto por la automatización como por las migraciones masivas y el movimiento de la industria maquiladora en busca de nuevas zonas donde la mano de obra sea más barata que en México. En este contexto de eficiencia y exigencia de alta productividad es que los ciborgs mexicanos existen, siendo explotados por una industria global donde pertenecen a las clases con menor grado de calificación. El promedio de trabajo socialmente necesario es en estas condiciones definido como un valor abstracto a nivel global no nacional. En lugar de experimentar el potencial liberador de algunos ciborgs o “hackers cowboys” como en el

cyberpunk estadounidense, los ciborgs mexicanos son deshumanizados en oposición a la supuesta “aumentación” que supone el concepto:

LOS ERRORES MÁS COMUNES DE UN REPORTERO OCULAR SE DEBEN A LOS REFLEJOS DE SU PROPIO CUERPO. UN REPORTERO TIENE QUE VIVIR BAJO UNA CONSTANTE DISCIPLINA QUE LE PERMITA EVITAR LOS REFLEJOS APARENTEMENTE INVOLUNTARIOS. NO HAY MAYOR MUESTRA DE INEXPERIENCIA Y DE FALTA DE CONTROL PROFESIONAL QUE UN REPORTERO QUE CIERRA LOS OJOS ANTE UNA EXPLOSIÓN, O EL REPORTERO QUE LLEVA LOS BRAZOS A LA CARA CUANDO UN RUIDO LO SOBRESALTA. (6)

Esta disciplina impuesta por ser una cámara móvil conectada las 24 horas (aunque solo está forzado a mandar 6 horas de grabación por día, vive constantemente buscando nuevas noticias que reportar) es un impedimento para sus reflejos y funciones biológicas normales, una involución a una categoría menor que el “ser humano”. Otro relato con una historia similar es “Neurofeedback” de Mauricio Absalón pero en este caso es un policía (Stransky), quien carga dentro de su cuerpo un transmisor, por lo que su trabajo como policía se ha convertido en un *show-broadcast* y su IP es la dirección más visitada con dos millones de conexiones. Este trabajo del cual la policía saca mucho dinero, por vender las escenas en tiempo real, convierte a Stransky en un actor antes que un policía, pero uno que vive marginado de su guion ya que es utilizado sin saber que las escenas que graba son falsas:

- Pero todos los demás son actores, los disparos y explosiones, efectos especiales. ¿No podríamos decirle que sólo es un show? Últimamente lo hemos notado ansioso.
- No comandante. Los patrones neuronales cambian cuando se actúa. El público sabría que es una farsa. Además su agente no corre ningún peligro real.
- Salvo un colapso nervioso, un día de estos, por ejemplo. (43)

Los ciborgs de los países desarrollados pertenecen a las clases con calificación más alta en la nueva fábrica global, al ocuparse de las tareas que requieren un conocimiento más técnico o intelectual y pueden presumir una “superación” de la explotación. Pero los ciborgs

latinoamericanos están condenados a servir como máquinas, representando los trabajos más pesados, con funciones más cercanas a los androids que a los ciborgs, trastornando su identidad como humanos de forma regresiva no progresiva. En *Ruido Gris* el protagonista debe vivir evitando encontrar su propia imagen en los reflejos:

Cuando uno se acerca a un espejo, uno no puede ver sus dos ojos al mismo tiempo. O ve el derecho o ve el izquierdo. Mientras más te acercas a tu imagen, más se distorsiona y sólo puedes observarte parcialmente. Ocurre lo mismo con un monitor. Uno no está ahí...Verse en un monitor es darse cuenta de todo lo que no conoces de ti y de lo mucho que eso te disgusta. (13)

Hay también otra instrucción que avisa al ciborg que tendrá un mareo al verse reflejado en otro monitor, creando una alteración de la identidad, en que el reportero se ve a sí mismo en un reflejo infinito, por no encontrar una figura humana que reflejar, sino un vacío en sus ojos por su transformación en cámara de video. Al estar trastornada esta identidad el ciborg siente confusión físicamente. En “Neurofeedback” también Stransky de forma parecida debe evitar conectarse a su propia transmisión, pero es algo que le causa tentación a pesar de que puede tener consecuencias mortales:

La visión de casa de espejos y la cacofonía de sonidos, mover las manos dejando una estela. Repetición, repetición, repetición. Andoni se multiplica por infinito convirtiéndose en una línea que escapa de la visión periférica. Cierro los ojos para concentrarme, me observo observándome, me vuelvo neuroconciente. Todo es un túnel de mí, viajo dentro de la mente y cada cuestionamiento nuevo se reproduce en copias que se disuelven detrás del túnel. Cada darme cuenta de algo, cada saber qué pasa explota en euforia repetida, si intento pensar rápido logro poner en pausa mi mente, las ideas se atropellan a sí mismas y se vuelven ininteligibles. Entonces el blanco y el eco, el feedback de la conciencia. El último pensamiento se vuelve eterno. (46)

Stransky no puede evitar loguearse a su broadcast porque se ha vuelto adicto a las sensaciones que le da el estar viendo su propia percepción tras una capa de retraso, que genera una repetición en cadena. El cuerpo siente confusión por recibir retrasada su percepción aunque sea por un lapso demasiado corto y posteriormente debe volver a transmitir la información a otro

nodo, lo que le genera esa sensación de repetición múltiple en un lapso de tiempo de menos de un segundo. Las sensaciones que siente su cuerpo se pueden comparar al efecto de una droga, que lo hace sentirse vivo, pues por un momento deja de vivir para transmitir y se convierte en receptor de su propia percepción. En este sentido, es distinto al mareo que el protagonista de “Ruido Gris” siente al verse en un espejo, ya que este al verse como una cámara verá un vacío en cadena en el reflejo, no encontrándose a sí mismo, mientras que Stransky podrá experimentar su percepción detrás de un retraso y retransmisión en cadena. Sin embargo, ambos viven condicionados por su condición de objetos-cámaras, privados de sus reflejos biológicos más básicos y obsesionados por su obligación de transmitir adecuadamente.

Por esto, los ciborgs latinoamericanos dentro de un contexto neoliberal no son aumentados, sino están más cercanos a la categoría de máquinas. Esta condición hace al ciborg perder incluso su conciencia al verse invadido por voces, que son los operadores guiando y recordándole sus deberes. La sustitución de la conciencia individual por una externa que es la voz de la corporación, se presenta literalmente como un fenómeno auditivo dentro de la cabeza del ciborg. Cuando el protagonista de *Ruido Gris* se percató de que un atentado terrorista está por ocurrir, su instinto de compasión le está por traicionar para avisar a otras personas que se salven en lugar de grabarlas pero el operador interviene:

Les voy a gritar que se alejen cuando escucho una voz en mi oreja. ¿Dónde chingados estás? Endereza la toma, muestra algo que podamos transmitir, ¿estás en la tienda? Corrijo la toma lentamente, enderezo mi cabeza en un paneo lento mientras veo cómo el indicador rojo se prende en mis ojos. (14)

Esta vacilación se presenta varias veces en el cuento, gradualmente deprimiendo al ciborg al punto de contemplar el suicidio, pero las voces manipulan su conducta e impiden sus reacciones naturales. De forma similar a como la producción es controlada desde las esferas más altas, sus acciones como individuo están dictadas por una voz externa. También podemos entenderlo como

un nuevo ser global que ha nacido con el ciberespacio y las conexiones en red, donde el colectivo al crear una red mundial se convierte en un superorganismo con objetivos específicos. Pero esa posición sería extremista, pues el ciborg latinoamericano todavía mantiene, aunque reprimida, su identidad de humano, pero esta no puede coexistir con su identidad de ciborg creando un conflicto interno. Pues aun cuando el cuerpo está fragmentado o aumentado, sigue existiendo una identidad individual y el intentar reprimirla lleva al delirio a los personajes, pues nunca terminan por aceptar su posición en el mundo. Por eso el ciborg encuentra un margen de libertad cuando piensa en morir, el suicidio o autodestrucción puede ser su forma de imponer su voluntad.

Pepe Rojo, el autor del cuento, en su ensayo *Tócame, estoy enfermo* (2009) hace un recorrido por las teorías posmodernas de la “nueva carne” donde apunta que el sexo ha sido separado de la reproducción por los medios anti-conceptivos; la fecundación in vitro ha separado al cuerpo de la reproducción y los medios de comunicación permiten el control a distancia, lo que simboliza el fin del contacto humano, que se ve reflejado en el abandono de los espacios públicos en favor de la comunicación por medio de pantallas. Pepe Rojo opina que los últimos vestigios de humanidad los podemos encontrar relacionados con el concepto de enfermedad o contagio:

Si el orgasmo y el placer ya no son genitales y “el mejor órgano sexual es la cabeza” como dicen por ahí, si la reproducción está separada del sexo, el único refugio que le queda a la sexualidad es el contagio. Y si la sexualidad es lo que nos define como seres humanos, el núcleo irreductible de la humanidad es su estatus de contaminación, de polución, de enfermedad. Hay quienes dejarán escapar una nostálgica lágrima por la desaparición de la raza humana. Quizás no habría que preocuparse tanto. Quizás tengamos más probabilidades de supervivencia como enfermedad que como especie.
(15)

Probablemente estas ideas sobre la humanidad como un virus sean la causa de incluir una enfermedad dentro del cuento (el “SECLE” que dentro de la historia es un fenómeno social similar al SIDA) así como la tentación de suicidio como una forma de escape del ciborg a su realidad no humana, en donde la enfermedad y la muerte son su último resquicio (de igual manera Stransky

solo a través de un daño a su cuerpo y arriesgando su vida es que logra recuperar su percepción momentáneamente).

Ya que el ciborg es configurado como un objeto por su posición de nodo su relación con otras personas es nula. Convertido en un ojo-cámara no puede evitar ver a los demás como productos televisivos y no tiene ninguna relación excepto ocasionalmente con las voces (los operadores):

Incluso hubo un buen rato en el que le pedí a Rud que actuara como si fuera mi padre y yo le reclamaba cosas, le gritaba y le escupía. Mi padre estaba dentro de mi cabeza. Llegó un momento en que empecé a golpear mi cabeza contra una pared. De eso no tengo memorias reales. Resulta que Rud reconoció la calle donde estaba y llamó a los paramédicos para que me llevaran a mi casa. Me tuvieron que dar ocho puntadas en la frente. Ni la cirugía moderna evitó que me quedara una cicatriz. A los cinco días me llegó un paquete sin remitente. Había una tarjeta que decía Saludos, Rud. Ahí estaba la nota de los paramédicos. También había un videocassette. Rud grabó toda mi borrachera. (20)

Con los operadores el ciborg intenta reemplazar la figura paterna que lo abandonó, esta figura es representada por la corporación y solo a base de ruegos se portará como un padre, pero esa atención sigue siendo una relación de explotación donde la preocupación del operador es que el protagonista no dañe el equipo de trabajo.

Dentro de su contexto histórico (1995) podemos entender el relato como una referencia a la cultura de la televisión (del auge de los reality shows) y la desintegración familiar. Pero sigue siendo relevante, tal vez hoy más que antes, cuando miles de personas se trabajan creando contenido visual y su trabajo es desmonetizado constantemente por corporaciones globales, a pesar de que aumentan el número de reproducciones de sus videos y la competencia los obliga a crear contenidos en el menor tiempo posible. Por eso lo que constituye su “salario” disminuye (aun cuando el número de visualizaciones aumenta exponencialmente) confirmando las

predicciones de Marini respecto a un retorno a un capitalismo más puro donde la ley del valor se presenta a nivel global.

En “Neurofeedback” las relaciones humanas giran alrededor de la simulación y el engaño. Stransky vive engañado respecto al trabajo que realiza al punto que tiene crisis nerviosas. Cuando los jefes de la policía deciden deshacerse de él, su último recurso es intentar vengarse haciendo una transmisión a la red con un microsegundo de feedback, lo que causará daños cerebrales a millones y a él mismo. Como mencionamos, la enfermedad o el suicidio aparecen como una herramienta de reclamo y en esta ocasión como una venganza hacia la falsedad de las relaciones que sostenían su vida.

Como conclusión, podemos decir que en el ciberespacio en forma de *output* o de puerto de salida, el cuerpo convertido en terminal representa un grado de explotación extrema. En este tipo de relatos el cuerpo y la identidad humana son parte de los medios de producción como si de máquinas se tratara. Los ciborgs latinoamericanos existen en realidades distintas a las imaginadas por Donna Haraway o Amy Christmas por lo que sus acercamientos teóricos no son aplicables por completo al cyberpunk mexicano. Debido a sus conflictos de identidad, la figura o condición del fantasma (hauntología) puede ser útil nuevamente para comprender ese estado intermedio o no definido en que se encuentran los personajes, al no ser ciborgs, máquinas ni humanos completamente.

3.4.2 Ciberespacio interno en forma de puerto de entrada (Input)

En este tipo de relatos el ciberespacio ha sido instalado de manera permanente dentro del usuario convirtiéndolo en un puerto de entrada, donde el personaje no está consciente de la realidad y sus percepciones son controladas externamente por algún programa u operadores. A diferencia del ciberespacio como terminal de salida (*output*) en este caso los personajes, el espacio

y el tiempo son totalmente artificiales y parte de la alucinación interna del usuario, por lo que todos los elementos que encontrábamos en las categorías anteriores están unificados en la mente del usuario. En el cuento “Wonderama” de Bernardo Fernández el protagonista (Eduardo) es un niño que lleva una vida idílica que raya en lo terrorífico:

Desde luego, detrás de la puerta con el número dos había una sala de Muebles Troncoso. Seguro los papás estaban felices, pero el niño no. Se lo merecía, por menso. Me bañé y bajé a desayunar.

-Hola, mi amor- sonrió mamá, y sirvió el desayuno, Icee y Twinkies. Al ratito bajó papá, leyendo el periódico. El sólo tomó café. Estuvimos hablando sobre el mundial. A papá no le cae bien Borja. (1)

El ciberespacio de “Wonderama” se diferencia de otros de su tipo (“Tijuana Blues” de José Luis Ramírez o “Analogos y Therbligs” de José Luis Zárate) por estar construido a base de símbolos de la cultura mexicana, como las fantasías o productos comerciales con que crecían los niños del país. También por la representación de una familia nuclear perfecta en donde el protagonista en apariencia, no carece de cariño o de las figuras paternas que están ausentes en los demás cuentos. Pero esta apariencia de normalidad y felicidad se distorsiona al incluir elementos surreales para la vida de un niño:

Subí al go-kart y salí volando al trabajo. Ya se me había hecho tarde. Al llegar a Galletorama, el jefe me regañó por los dos minutos de retraso, pero luego sonrió y dijo que me habían transferido a una nueva máquina, la que perfora los ojos y la boca de las sonrisas de canela, unas galletas con forma de carita feliz que, desde luego, son mis favoritas. Salí de trabajar y fui a comer un chamacón con queso acompañado de una Fiesta- Cola. (2)

Además del efecto surreal que asemeja a películas de terror, también hay un efecto cómico producto de la contradicción de una voz narrativa infantil y al mismo tiempo adulta, además de la inserción de elementos anormales para un niño como el tener un empleo. Por momentos, su forma de hablar (“ese sujeto vestido de niño” para referirse a Chabelo) contrasta con sus momentos más ingenuos. Esta conjunción de elementos adultos e infantiles se presenta porque el usuario no está

consciente de estar conectado y experimenta la realidad virtual como el espacio real. En su ensayo *Lo Real del ciberespacio*, el filósofo esloveno Slavoj Zizek advierte de este tipo riesgos de la invasión del ciberespacio:

¿Será que están justificados los críticos culturales pesimistas (desde Jean Baudrillard a Paul Virilio) en sus afirmaciones acerca de que el ciberespacio, en definitiva, genera una clase de inmersión proto-psicótica en un universo imaginario de alucinaciones, sin las restricciones de una Ley simbólica ni por la imposibilidad de algún Real? Si no es así, ¿cómo detectaríamos en el ciberespacio los contornos de las otras dos dimensiones de la tríada Lacaniana RSI, lo Real, lo Simbólico lo Imaginario? (1)

Para Slavoj Zizek es importante poder identificar estos tres registros (Imaginario, Simbólico y Real) que toma de la teoría psicoanalítica de Jacques Lacan. Dado que el ciberespacio se presenta en forma de imágenes, lo necesario entonces es identificar lo “Real” y lo “Simbólico” para poder entender el ciberespacio. Lo Real está definido como todo aquello que escapa o precede al lenguaje y a las imágenes y que aun así es experimentado por el humano, mientras que lo simbólico está conformado por el lenguaje o los símbolos con que el sujeto es capaz de comunicarse con el resto de los humanos (la cultura). Sobre el registro simbólico, Zizek continúa:

La solución parece fácil, alcanza con centrarse en la noción de autoría que cuadra en el dominio emergente de las narrativas del ciberespacio, aquella de la "autoría de procedimiento". El autor del medio de inmersión interactivo. (2)

Lo simbólico en el ciberespacio es el software o el diseño de cada programa, no en el sentido de las imágenes que proyecta, sino del mapa o las posibilidades de exploración que están escritas en él y que pueden ser vistas como reglas o límites de la acción. En el internet por ejemplo, son los hipervínculos visibles los que nos permiten explorar hacia otra página y son estas restricciones (los hipervínculos no presentes) las que los hackers intentan romper al forzar su entrada a un sistema. Sin embargo, en *Wonderama* al estar Eduardo atrapado inconscientemente en un programa de realidad virtual es que estas reglas se mantienen escondidas y su propio condicionamiento lo imposibilita del tratar de encontrarlas:

Sin estas reglas, el sujeto/interactor se sumergiría efectivamente en una experiencia psicótica de un universo en el cual "hacemos lo que queremos" y somos, paradójicamente por esa misma razón, privados de nuestra libertad, atrapados en una compulsión demoníaca. (3)

Eduardo permanece ignorante de las reglas porque esa es la función de su realidad virtual (mantenerlo ignorante de que está atrapado o dormido). No hace lo que quiere en el sentido de su propia "voluntad", sino por estar atrapado en sus perversiones infantiles que le son facilitadas sin restricción alguna. Este tipo de perversión Zizek la identifica con el registro de lo "Real" en el ciberespacio. Para Zizek lo perverso es una expresión de lo Real al equipararlo con una defensa contra la amenaza de la muerte por medio de la sexualidad, en el sentido que la sexualidad pervertida se reduce a un juego infantil en que el pervertido es capaz de escapar a las trampas de la finitud humana (y de la reproducción) o del tener que elegir entre alguno de los dos géneros sexuales:

También el ciberespacio es un universo sin clausura, no perturbado por la inercia de lo Real, restringido únicamente por sus reglas auto-impuestas? En este cómico universo, como en un ritual perverso, los mismos gestos y escenas son repetidas incesantemente, sin clausura final. (2)

Estos elementos los podemos encontrar en cualquier ciberespacio como el atractivo, pero en el caso del ciberespacio interno, al estar escondidas las limitaciones de lo Simbólico para el usuario y al estar inconsciente de que lo Imaginario no es parte de la realidad, su experiencia o intuición de lo Real depende de algo artificial. Para Eduardo esta realidad es totalmente lineal pero con la apariencia de ser rizomática, no por la ilusión del "tiempo real" sino por una simulación informática controlada y a diferencia de un ciberespacio homogéneo, es permanente. Por esto, la inmersión protopsicótica es su experiencia constante de lo Real y no su estado final de degradación:

Era Pantomas! Me supe invadido por una emoción, mezcla de miedo y no se qué. Él tomó la bolsa de plástico de mi mano temblorosa, la rasgó como si fuera de papel y me dijo, con una voz grave, casi cavernosa:

-¿Te has dado cuenta que sólo comes basura y no engordas ni te salen caries?...

Aunque no me escuchó, murmuré “Pantomas, eres mejor que Batman (7)

La historia tiene dos voces narrativas, una en primera persona del protagonista (Eduardo) y otra que narra sucesos de la realidad externa en tercera persona. La voz externa anuncia la infección de un virus dentro de la prisión virtual. Este virus informático es similar a una enfermedad, como en el cuento de *Ruido Gris*, pues está en contraste de la realidad acética y sin errores que es artificial. Por medio de pequeñas señas o guiños el virus se propaga dentro de la vida infantil de Eduardo para intentar que despierte. Eduardo encuentra mensajes como “LA REALIDAD ES FALSA” o “LA VERDAD TODO ES MENTIRA” que le generan malestar.

Estos sucesos (el virus) se pueden entender como síntomas de una enfermedad dentro del cuerpo (reducido a una fantasía virtual) y representa lo más cercano a una categoría de personajes (Pantomas, aparte de él) en el relato. Ya que, al estar atrapado en su mente, las únicas entidades con que interactúa son parte del programa lo que le imposibilita un contacto con un “Otro” (el registro de lo Simbólico) que de no ser por el virus (Pantomas), Eduardo nunca conocería, o más bien, recordaría:

Me llegó un telegrama. Al principio me extrañó, pues ahora que lo pienso, no conozco a nadie. El remitente decía “errores del programa”, y el mensaje era: ¿HAS NOTADO QUE TUS PAPAS SE PARECEN A JORGE RIVERO Y SASHA MONTENEGRO?

Me quedé helado, porque súbitamente me pareció recordar esos nombres, y con ellos, muchas palabras que no usaba pero que conocía, y al evocarlas parecían como cubiertas por una fina pátina de polvo. (10)

Una vez que Eduardo tiene contacto con lo Simbólico por medio del virus es que lo Real puede manifestarse genuinamente. Sus memorias y sensaciones aparecen, ya que poco a poco empieza a recordar sucesos de su vida real, (el hecho de que él era un profesor de universidad que se involucró en un sindicato que se radicalizó tras un golpe de estado; al ser uno de los líderes fue arrestado) Pero debido a que lo Real solamente existe en oposición a lo Imaginario y lo Simbólico, o más bien como eso que queda al margen, entonces lo Simbólico no es suficiente para que Eduardo logre despertar, dado que lo Imaginario sigue siendo controlado por el programa:

Poco a poco están vaciando tu cerebro...-¿Hay algo que pueda hacerse?- pregunté, horrorizado. -Sí- y al decir esto, se quitó su máscara y me la entregó, descubriendo un rostro que no era tal-, los operadores se darán cuenta de que hay un intruso en su programa. Entonces rebootarán el sistema entero, eliminándome. Pero la máscara requiere un programa muy específico para borrarla. (13)

No fue suficiente que Eduardo lograra una conexión con alguna parte de lo Simbólico pues las imágenes terminarán por afectar su registro de lo Real. Este tipo de ciberespacio interno como terminal de entrada, lo podemos interpretar de dos maneras, primero relacionado a la recomendación que Paco Ignacio Taibo II hizo a los escritores del movimiento, al recomendarles que un escritor de CF mexicana debe preguntarse “¿qué tipo de música escucharían los judiciales si dieran un golpe de estado?”, y aunque no es precisamente lo mismo, la idea es similar al adaptar la tecnología virtual hacia los usos que se le darían en México desde el poder como forma de represión.

Otra interpretación posible de acuerdo al método de la CF es entender el ciberespacio interno como una metáfora de la condición de espectadores, pues tecnologías como el teléfono, la televisión y el internet requieren de una audiencia aumentando el consumismo y la pasividad. También significa la invasión y el control de la conciencia humana. En México existe por medio

de empresas privadas como Televisa, Bimbo o Sabritas junto a un discurso nacionalista que en el relato “Wonderama” se presentan como dominantes en una pesadilla dentro de una prisión virtual:

-Oye, Lalo, ahí en la sala, sobre la mesa, hay una sorpresa para tí.
Era una máscara blanca, parecida a la del Santo, pero sin mayor gracia...
Tire la máscara en el primer bote de basura que encontré.
Por lo demás, fue un día de lo más normal. (17)

Este final también puede ser interpretado como una metáfora de la corta memoria o de la pasividad colectiva. El ciberespacio interno de *Wonderama*, significa una forma de represión severa ya que no solo ha despojado al individuo de su conciencia, sino de su movimiento corporal y su fuerza de voluntad. La fuerza de voluntad que en un ciberespacio como terminal de salida, aunque disminuida, se sostenía como un rastro de identidad. En un ciberespacio interno la estructura es totalmente lineal, por lo que la “ontología” del fantasma ni siquiera es posible debido a que no existe una lucha interna o confusión en el personaje (Eduardo) respecto a su condición, pues incluso la parte más primitiva de la conciencia humana (lo Real) está dormida. El fantasma se presenta simbólicamente como el virus (Pantomas) pero su intento fracasa, debido que no queda una conciencia que habitar.

Otro relato donde el usuario es convertido en una terminal de entrada es *Analogs y Therbligs* de José Luis Zárate, donde un obrero (José099) labora en una fábrica (Fábrica de Aldehídos Aromáticos) en que los trabajadores están sometidos a un régimen de disciplina estricto, como al comer solo lo necesario (comida líquida e incolora) y al realizar los “movimientos mínimos necesarios” para cualquier actividad. Estos movimientos mínimos son llamados “therbligs”. Los miles de trabajadores deben realizar los mismos movimientos para economizar al máximo el tiempo y la energía en busca de una mayor productividad:

Los movimientos de José se acoplaban a los de sus compañeros, estiraba una mano hacia una palanca mientras mil manos se alzaban al mismo tiempo. Daba un

paso y los otros mil también. Una imagen de movimiento que era infinidad de imágenes iguales. (1)

Los trabajadores soportan este estricto régimen gracias a que están sometidos a un programa de simulación virtual por medio de un casco analógico. El casco les permite experimentar la comida diferente a lo que realmente es (insípida) y les proporciona un placer artificial en todo momento, una vida analógica que los mantiene ignorantes de su realidad. Incluso las relaciones sexuales están controladas y condicionadas por el casco analógico y los therbligs:

Mil erecciones contra mil pantalones impermeables. 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. No era difícil imaginar el porqué del Día de Sexo. Aquí se gestarían las nuevas generaciones de obreros. (4)

Recordando la división de Víctor Hugo Granados (1998) podríamos entender este relato como la versión de CF mexicana universal proyectada hacia lo nacional del relato *Wonderama*, el cual sería un relato de condición nacional proyectado hacia lo universal, pues ambos tratan una historia similar solo que desde perspectivas distintas. Aun cuando el nombre “José” y su realidad mantienen una correspondencia con la industria maquiladora de México, las referencias son más bien universales, infiriendo además un salto en el tiempo en que la expresión de lo nacional no aparece.

En el relato de Zárate, igual que en otros relatos, la oportunidad de una epifanía o despertar se da por medio de una perturbación, aunque no una enfermedad, un error en su casco analógico permite a José (aparentemente) despertar ante su realidad:

José pensó: «therbligs, también aquí». Miró a la mujer de pie junto a la cama. Era fea. Sin dientes. Y esperaba ser amada expertamente. — Oscar — dijo, insegura. José se abandonó al Movimiento Mínimo Necesario, y empezó a hacerle el amor.

...

En el momento del orgasmo, de golpe, José le quitó el casco. La mujer sólo fue consciente del semen golpeando su interior antes de comprender que ya no estaba en la playa, bajo el sol, con un hombre fuerte y musculoso. (6)

José intenta despertar a su compañera pero está no soporta ver la realidad y tiene un ataque de pánico, por lo que decide ponerle el casco de vuelta, entendiendo que tendrá que escapar solo de la fábrica. Los “therbligs” realizados incluso en las relaciones sexuales en sincronía convierten a la fábrica en una máquina gigante, similar a un reloj.

El registro de lo Imaginario está construido de una realidad universal sin referencias nacionales (a diferencia de Wonderama) pero tampoco personales y cuando José tiene la epifanía debido al error en su casco, sus recuerdos pertenecen a una niñez en que ya era parte de la fábrica y le advertían de los “hombres paria” que vivían al otro lado de la montaña en una sociedad que no seguía las pautas de la “sociedad de la fábrica”. Cuando José escapa se encuentra a una sociedad “libre” en donde conoce la comida real y personas sin cascos con los que logra liberar al resto de los trabajadores de la fábrica, sin embargo continúa teniendo pesadillas acerca de la fábrica:

Los psicólogos del lugar dijeron que ésta era una forma en la cual sus recuerdos dolorosos se sublimizaban. No les creyó porque sabía la verdadera razón de la pesadilla. La sabía. Y aun así dejó que la Sociedad de los Hombres Parias lo absorbiera... Se acostó con mujeres que tenían orgasmos propios sin seguir el ritmo de los «therbligs». Y soñaba. No es que importara. Era feliz. (12)

En este punto del relato se sugiere que José aún sigue siendo parte del programa y nunca escapó del ciberespacio. Sus sueños, el momento de su escape y su aventura en el mundo real son también parte de la simulación y es por eso que los sueños continúan acosándolo. Aunque el relato no es explícito al respecto y se podría interpretar como una ambigüedad, hay suficientes elementos para esta interpretación, el más importante es que el párrafo final es una narración en que José continúa elevando palancas en un “therblig” pero en esta ocasión lo hace con felicidad. También, el hecho de que la mujer con quien tenía sexo lo llamara “Óscar” en lugar del nombre con que lo refiere la voz narrativa del relato (José). Y por último, el hecho de que José decidió resignarse a su felicidad al recordar el rostro de horror de su amiga al quitarse el casco. La desesperanza de verse atrapado en un programa del cual no hay salida lo hace comprender que su mejor o única opción

es conformarse al programa virtual. Se infiere entonces que este relato ocurre siempre dentro de un ciberespacio interno, ya que José nunca logra escapar o sacarlo de su cuerpo.

El cuento entonces se sostiene por el ocultamiento de hechos en el relato por la voz narrativa que los revela de forma sutil hacia el final. De una forma análoga a como el programa le sugiere a José sutilmente (por medio del engaño y el horror) la conformidad como una manera de ser feliz. De esta forma el casco analógico lo condiciona para aceptar su sometimiento.

Eduardo (en “Wonderama”) aún mantenía una esperanza o posibilidad de escape por medio de la inserción de lo “Simbólico” (el virus) que hiciera despertar sus recuerdos, en el caso de José, esto no es posible pues todos sus recuerdos son parte de la programación y José no tiene una conciencia individual capaz de discernir entre algo real y algo artificial. Lo simbólico que serían los rumores sobre los “hombres paria” y una sociedad libre son parte del programa analógico. El error o el virus, ha sido previsto y sustituido por el sistema para usarlo como otra forma de sometimiento.

Mauro Marini apunta que la industria maquiladora tiende a homogeneizar las ideas y la sociedad, lo que se presenta no solo a un nivel ideológico sino de movimientos físicos en el relato (therbligs) que se reproducen en sincronía simbolizando esta homogenización. Y la cultura humana, independiente de su producción, se manifiesta sin identidad propia (las interacciones humanas, la comida o sus momentos de ocio todos son realizados de forma idéntica y por medio de therbligs).

El ciberespacio interior como una terminal de entrada es la posibilidad más extrema de represión y explotación del grupo de relatos, pues las relaciones humanas, el tiempo y el espacio están subordinados a un poder invisible y despojan a los personajes de su dimensión psíquica, convirtiéndolos en objetos o seres pasivos sin una vida mental propia. También posibilita la aplicación de términos psicoanalíticos al ocurrir todo dentro de la mente.

3.5 Relaciones entre los tipos de ciberespacio

Debido a que los relatos siguen claramente la poética de la ciencia ficción es posible obtener significados de cada ciberespacio así como relaciones entre ellos. Un ejemplo, es que un ciberespacio homogéneo alcance niveles “metafísicos”. Por ejemplo, en el cuento “La Red” (1991) de Isidro Ávila, el protagonista (Adeus Anceps) es el último creador de la “red neuronal” con vida, en un contexto donde gran parte de la humanidad vive en una decadencia debido a la automatización del trabajo y a la adicción a la red, al grado que se corre el peligro de morir de inanición. En general este ciberespacio entraría en la categoría homogénea, por su cualidad de producto, su proceso de conexión que es temporal y la falta de contenidos personales en el diseño. Pero también se menciona la posibilidad de que un nuevo nivel mental aparezca en la mente del usuario:

Grabación de un disco compacto encontrado en el bolsillo del pantalón de A. Anceps: “...Mucho se ha especulado acerca de la existencia de un tercer estado mental (distorsión)... Así aparte de la realidad y la red habría teóricamente una realidad alternativa creada por el usuario experto, más allá de la realidad de la red y de la realidad aparente. (Nosotros) logramos convencerles de que (era) verdad. ¿Verdad? (distorsión)... empezó como un juego, en el que (distorsión)... la verdad y la realidad no son una sino muchas progresivas y cíclicas (distorsión), en el proyecto Red Neural surge como una necesidad de crear una nueva realidad y de cuestionar qué tan real es la realidad (distorsión). (5)

A diferencia de los otros ciberespacios homogéneos, en este relato el estado de confusión existe desde el inicio, por lo que Adeus siempre está cuestionándose si está en la realidad o en el ciberespacio y cuando está a punto de morir lucha por conectarse una vez más para alcanzar ese nuevo nivel mental, en que podrá vivir al menos por un tiempo indefinido (cambia la percepción del tiempo) debido a la característica casi metafísica del síndrome de realidades. Este híbrido o mezcla es producto de un desorden mental en el relato, sin embargo, este nivel híbrido exhibe una relación de cercanía entre un ciberespacio metafísico y uno homogéneo pues en ambos el usuario se encuentra temporalmente en oposición al ciberespacio, solo que en uno (metafísico) esta

oposición o separación se manifiesta contra su propio inconsciente y como una experiencia grupal y en el otro se presenta de forma aislada, gradual e irreversible.

En cambio, un ciberespacio interno elimina la frontera entre el humano y la red de forma permanente, equiparando la experiencia virtual con la percepción (como terminal de salida en “Neurofeedback” y “Ruido gris”) o con el sueño (como un puerto de entrada en “Wonderama” y “Analogos y therbligs”). Por esta característica es que los personajes del ciberespacio interno y el metafísico tienen experiencias picos causadas por el choque de percepciones que sufren. Este choque se puede manifestar como una epifanía, confusión o malestar que se vuelve inefable o difícil de entender para los personajes, por ejemplo en “Wonderama”: “No entiendo qué sucede. Parece como si yo no existiera. Entre más pienso respecto a la realidad, más falsa me parece. Siento estar atrapado en un sueño ajeno que, sin embargo, me pertenece. Quizá alguien imagina que él es yo. O pero aún, soy el sueño de alguien más” (Fernández, B 94); o en “Radiotechnica Cantina”: “La sensación de vértigo volvió. Los ojos de Molniya iniciaron un descenso sobre la atmósfera, penetrando entre gases y nubes... Y vio la cantina. Y penetró entre la bovedilla del techo. Ahí estaba Susana, conversando con coreanochinojaponés... Había más gente en el local. Él estaba sentado...” (Sifuentes 139). En todos los relatos existe un evento en que los personajes pierden el control y la comprensión de los sucesos y la habilidad para expresar coherentemente su percepción. Estos momentos son comparables a las experiencias en droga (la sinestesia o adrenalina que experimentan los personajes del ciberespacio metafísico), espirituales (como el “viaje astral” por medio de un satélite) o eventos psicóticos (la imposibilidad de discernir lo real de lo virtual en el ciberespacio interno)

Estas experiencias pico posibilitan el uso de metáforas o lenguaje poético dentro de la narración para representar lo que parece inefable a los usuarios y refleja la profundidad psíquica de los micromundos virtuales (a comparación de la experiencia comodificada).

Siguiendo la idea de que la ciencia ficción distorsiona su contexto histórico como forma de encubrir una retórica y que en el centro de dicha dinámica se encuentra el novum (en este caso el ciberespacio); son útiles la teoría del valor marxista y el método del psicoanálisis para descubrir esa retórica en el caso del ciberespacio. Ambos métodos, según Slavoj Žižek, se encuentran emparentados por la afirmación de Lacan de que el concepto de “síntoma” había sido inventado por Marx, lo que puede parecer absurdo según Žižek pero él intenta explicar esta afirmación al encontrar una similitud en ambos métodos:

En ambos casos se trata de eludir la fascinación propiamente fetichista del "contenido" supuestamente oculto tras la forma: el "secreto" a develar mediante el análisis no es el contenido que oculta la forma (la forma de las mercancías, la forma de los sueños) sino, en cambio, el "secreto" de esta forma... ¿por qué los pensamientos oníricos latentes han adoptado esta forma, por qué se traspusieron en forma de sueño? Sucede lo mismo con las mercancías: el problema real no es penetrar hasta el "núcleo oculto" de la mercancía - la determinación del valor... - sino explicar por qué el trabajo asumió la forma del valor de una mercancía (Žižek 32)

De una forma similar, el método de la ciencia ficción nos sugiere que hay algo encubierto en cada relato, por lo que podemos analizar y abstraer características de los novums (las tres categorías que establecimos) y descubrir el porqué de esta forma (el ciberespacio). En el cyberpunk mexicano los relatos en que el ciberespacio no es el eje de la narración sirven como guías, ya que comparten temas y una retórica que se muestra de otras formas (novums distintos al ciberespacio).

Existen, al menos, cinco temas recurrentes a lo largo de la narrativa del movimiento: la transgresión de las fronteras (físicas, psíquicas y geográficas), la orfandad, la miseria, la adicción

y la crisis de identidad. Algunas de estas se encuentran relacionadas, como la crisis de identidad y la invasión de ciertas fronteras, como pudimos ver en los conflictos internos que manifestaban los ciborgs mexicanos al ser penetradas sus fronteras físicas. O la miseria que permea todos los relatos y puede estar relacionada con la invasión de la frontera de lo “nacional”, como se presentaba en “Soralia”; pero de forma más clara en “Náyade” (1998) de Jorge Eduardo Álvarez:

Para comer, para robar, para encontrarle sentido a la vida. Toda la América Latina envía sus representantes a la zona divisoria, en un intento desesperado por cruzar la línea dura. En sus trincheras, el ejército barriestrellado resiste, con el apoyo incondicional del Ku-Klux-Klan en la Casa Blanca. (3)

Sin un ciberespacio que domine la historia, los personajes se ven enfrentados a su entorno y sus problemas, como son las migraciones masivas hacia los países desarrollados que en *Náyade* han alcanzado un punto extremo en donde los latinoamericanos compiten ferozmente por intentar alcanzar la frontera de Estados Unidos. Otro ejemplo en que la retórica del movimiento se muestra transparente es en el tema de la adicción; abstraída en un cuento en que el ciberespacio no funcione como un eje. En “Llegar a la orilla” (1994) de Guillermo Lavín el trabajador de una maquila (Teófilo) se ha vuelto adicto al placer que le proporciona una chip experimental que le fue colocado en su trabajo:

—Por favor, Mercedes, ya no me repitas eso. Desde el principio, en el momento de firmar los papeles donde me hacía responsable, me fregué. El sindicato ya dijo que no me puede ayudar, que yo acepté los riesgos, que no tenían antecedentes de que el chip del placer provocara adicción —su voz tejía odio y tristeza, y parecía deslavarse entre el agua salada del llanto—, total, que me ganó la debilidad y otra vez compré fayuca de mierda.(99)

La narración es desde la perspectiva de su hijo quien descubre por qué su padre no tiene dinero para su bicicleta nueva. En este relato la adicción es abstraída de la experiencia virtual o de cualquier otro tipo de experiencia (a diferencia de cualquier otro tipo de droga real) al recibir placer directamente al chip que le implantaron. Este placer inmediato es similar a la experiencia en

el ciberespacio del “tiempo real” que simula interacciones, las cuales son solo una abstracción de las experiencias en el espacio real. La información, a pesar de la “condición de virtualidad” sigue siendo una abstracción de un elemento o una serie de elementos pero nunca una réplica verdadera de lo que existe en el espacio real. El placer que recibe Teófilo es un elemento abstraído de lo que otras experiencias reales le podrían proporcionar (incluidas las drogas reales) pero al recibir placer directamente al chip simboliza nivel aún más extremo de abstracción que las experiencias en el ciberespacio, pues las emociones que obtiene el usuario no requieren de ningún tipo de simulación

Por último, la recurrencia de la orfandad en los relatos se presenta en similitud con el contexto histórico, en que el Estado mexicano estaba siendo “desmantelado” o “adelgazado” por medio de reformas neoliberales. La gradual desaparición del Estado mexicano que en tiempos anteriores era comparado con un “papá” (por lo general de forma negativa) y fue sustituido por empresas privadas las cuales al no tener la misma responsabilidad son invisibles en los cuentos.

Pero en un nivel personal, los personajes sufren de la falta de figuras paternas. Estos dos niveles de orfandad encuentran su mayor expresión en “Conversaciones con Yoni Rei” (1998) de Pepe Rojo, en donde Yoni es uno de tantos bebés vendidos a una corporación y fue criado por máquinas a modo de experimento. Yoni es una especie de sociópata cuyas acciones están regidas por una lógica muy simple (que lo lleva a hacer modificaciones absurdas a su cuerpo como implantarse otra mano derecha para buscar una simetría), además de un odio hacia el experimento del cual es parte. Gradualmente, Yoni empieza a perder la razón al punto que solo puede hablar incoherencias:

“ENTREVISTADOR: ¿Cómo te has sentido después de la muerte de Sari?

YONI : Como los esfínteres que adornan mi bicicleta.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo has logrado superar esta etapa?

YONI: Por una adicción celular al poliéster.

ENTREVISTADOR: ¿Qué planes tienes para el resto de vida?

YONI: Ejercer hidrofobia en sobretiempo.

ENTREVISTADOR: Muchas gracias, Yoni. Suerte. ¿Algo que quieras agregar?

YONI: Viva la evolución technicolor del espectáculo. (59)

Yony en su condición de huérfano al igual que los ciborgs, tiene una crisis de identidad y un resentimiento hacia el sistema, el cual se manifiesta en una forma de boicot hacia sus “padres” (el experimento corporativo) y en consecuencia hacia su propio cuerpo, el cual siendo parte de un proyecto ajeno a su voluntad se convierte en su campo de batalla y hace todo lo posible (al punto de perder la habilidad del lenguaje) para perder valor para la empresa. Esta condición de orfandad y soledad que los personajes intentaban reprimir por medio de la conexión, Yoni la enfrenta directamente dañando y modificando su cuerpo para rebelarse al sistema. Aun así, su destino y degradación es similar al de los ciborgs y adictos de los otros cuentos.

Las tres categorías de ciberespacio entonces se relacionan por encubrir o presentar metafóricamente ciertas temáticas relacionadas a su contexto histórico, siendo el ciberespacio un medio para que los personajes se enfrenten a esas realidades de manera indirecta. En el ciberespacio metafísico esta “aventura” se presenta de forma grupal o colectiva y encubre una ansiedad o lucha interna que se manifiesta como imágenes relacionadas a la psicología de los personajes. Este tipo de ciberespacio se puede corresponder en algunos aspectos con el del cyberpunk estadounidense, críticos como Heather Holloway y Fredric Jameson han descrito la “euforia” o sentido utópico de este primer ciberespacio literario que intentaba representar una nueva perspectiva de la vida que aún era imposible describir teóricamente. La diferencia es que en el caso del cyberpunk estadounidense estas primeras representaciones literarias eran más formales (Jameson relaciona el ciberespacio de William Gibson con las trayectorias de Le Corbusier y otros conceptos de arquitectura) que acerca de sus efectos psicológicos.

Dado que esas representaciones formales en el ciberespacio son abstracciones de operaciones materiales alrededor del mundo, el atractivo del ciberespacio es que permite interactuar con la totalidad de una forma “comodificada” (o visual y en tercera dimensión). En el ciberespacio metafísico del cyberpunk mexicano esto pasa a segundo plano, por su condición de personajes marginales y habitantes de la periferia, los personajes están limitados a interactuar con inteligencias artificiales olvidadas (Molnija o el Hielo) o como consumidores adictos (en “Imágenes Rotas”).

En el caso del ciberespacio “homogéneo” o mercantilizado encubre el mismo sentimiento de ansiedad o de “pérdida” (de la privacidad y voluntad) aunque de una forma solitaria y en que los personajes carecen de un momento de epifanía. El ciberespacio mercantilizado no deja margen para la reflexión sobre los impulsos que la experiencia virtual fomenta (el alejamiento del cuerpo en favor de avatares, la abstracción de sensaciones físicas o la extracción de información). Este tipo de ciberespacio igual que uno metafísico mantiene al usuario en separación de la red.

Y por último, el caso del ciberespacio interno comparte con el ciberespacio comodificado que la conciencia individual no forma parte del diseño o de las imágenes proyectadas en el mundo virtual y en ambos casos es una experiencia solitaria. Encubre una paranoia respecto a los usos que la tecnología pueda tener desde el poder (corporativo o del gobierno) y también simboliza la condición de una nueva identidad terminal en que el individuo se ha convertido en un ser pasivo o carente de contenidos mentales propios. Debido a la falta de contenidos personales, al igual que en el caso del ciberespacio comodificado, un ciberespacio interno no deja margen al usuario para una revelación o epifanía de su condición.

En las tres categorías los personajes sufren una crisis de identidad al carecer de referencias estables pues incluso sus cuerpos son alienados o parcialmente modificados. Esto los transforma

en híbridos atrapados entre categorías y los va desquiciando paulatinamente o algunos se quedan atrapados permanentemente en la red. En cualquier caso, la identidad como fantasmas desde la idea de hauntología como un estado del ser es similar a la condición de los personajes, en especial por su tendencia a escapar de su fragilidad por medios digitales.

CONCLUSIONES GENERALES

Al usar el ciberespacio como un novum la CF mexicana ha descubierto algunas de sus posibilidades en la literatura, al permitir proyectar de una nueva forma el inconsciente de los personajes (en forma de imágenes virtuales), nuevas formas de expresión (por medio de pantallas), nuevas formas de relación entre personajes así como la construcción de micromundos que posibiliten múltiples realidades dentro de un texto. Estas múltiples realidades permiten a los autores jugar con la ambigüedad o la confusión del lector y de los propios personajes.

Como movimiento literario, el cyberpunk mexicano fue marginal pero al mismo tiempo parte de la época más productiva de la ciencia ficción mexicana. Su retórica es una crítica hacia la política neoliberal utilizando la poética de la CF junto con la poética posmodernista. Esto significa que los aspectos que algunos teóricos han identificado en el arte visual o que existían en la literatura como recursos formales o experiencias mágicas (fragmentación del ser, desecularización de la vida, transformación del cuerpo o la separación de la mente y el cuerpo) en el cyberpunk mexicano se presentan como parte de la historia de los personajes dentro de la poética de la ciencia ficción, es decir, sin contradecir lo que se consideran leyes naturales de su época y en correspondencia con actividades productivas, no como experiencias sobrenaturales o recursos literarios, sino como sucesos “realistas” dentro de los argumentos.

Por ejemplo, en el caso de Latinoamérica, la totalidad que significaba *El Aleph* de Jorge Luis Borges se ve materializada en el ciberespacio metafísico; o la condición fantasmagórica de los personajes de Juan Rulfo se refleja en las identidades conflictuadas de los ciborgs o en la existencia de los fantasmas virtuales. Sin ser necesario elevar estos momentos a episodios fantásticos, sino como un extrañamiento cognitivo de su propio contexto histórico. En este sentido se diferencia del formalismo de la realidad virtual del cyberpunk estadounidense, en el caso

mexicano el enfoque es psicológico, resaltando los conflictos internos de los personajes. Y aunque comparte rasgos con el cyberpunk estadounidense por sus referencias a la cultura popular y al reducir su visión a una perspectiva masculina, citadina e integrada al sistema (alejada de la lucha de las etnias nativas o de alguna lucha política en específico), no termina por “aceptar el status quo un poco demasiado fácil” como Darko Suvin opinó del cyberpunk original. Aunque por su carácter fatalista parece percibirlo como inevitable, pero la retórica que esconde a través de la lucha de sus personajes es de rechazo, por lo que no es posible llamarle una literatura conformista. Como un signo de su contexto histórico mantiene valor y es posible aún extraer muchos significados de su literatura.

BIBLIOGRAFÍA

- Absalón, Mauricio. "Neurofeedback" (2006). *Qubit (Cuban science fiction magazine)* 24 (2007): 42-48. Web. 22 de Diciembre de 2018: https://scholarcommons.usf.edu/scifistud_pub/24/
- Barba, Carlos. "Rolando Cordera (coord.), La globalización de México: opciones y contradicciones." *Economíaunam* 4.11 (2006): 119-125. Web. 5 de enero de 2019.
- Baudrillard, Jean. *Simulations*. NY: Semiotext(e), 1983. Impreso.
- Bell, Andrea y Molina-Gavilán. *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain*. Middletown, CT: Wesleyan UP, 2003.
- Benítez, Gabriel. (26 de Abril, 1998). "Ciencia ficción en México". *Sitio de Ciencia Ficción*. Web. 22 de diciembre de 2018.
- Bernardo, Fernández. "Wonderama". *Visioni periferiche di una letteratura minore: percorsi nella ciencia ficcion messicana, II Antologia*. (1996): 91-9. Web. 22 de Diciembre de 2018: < <http://www.inventati.org/owatta/txtz.html> >
- Brescia, Pablo. "La teoría del cuento desde hispanoamérica." *Actas del XIII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, Madrid 6-11 de julio de 1998. Web. 22 de diciembre de 2018: < https://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/13/aih_13_3_078.pdf >
- Bethke, Bruce. *The Etymology of "Cyberpunk"*. (1997). Web. 22 de diciembre de 2018.
- Bukatman, Scott. "Terminal Identity. The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction." Durham: Duke. (2003). Web.
- Burke, Kenneth. *Language as symbolic action: essays on life, literature, and method*. Berkeley: University of California Press. 1966. Impreso.

- Cabrera, Javier. *Panorámica de la ciencia ficción mexicana: Mundos posibles y utopía en Ruido Gris de Pepe Rojo*. Universidad de Chile. 2013. Web. 22 de diciembre de 2018:
- Capanna, Pablo. *El Sentido De La Ciencia Ficción*. Buenos Aires: Editorial Columbia. 1966. Impreso.
- Castro, Libia. "Guion para una chica que fue cyberpunk." *Tierra Adentro*. Web. 22 de diciembre de 2018.
- Christmas, Amy. *Augmented intimacies: posthuman love stories in contemporary science fiction*. University of Leeds. (2013). Web. 22 de Diciembre de 2018:
- Depetris, Carolina. & Curiel, Adrián. *La herejía de "Sizigias y cuadraturas lunares" Seguido de fragmentos del proceso inquisitorial UNAM*. 2009. Web.
- D'amassa, Don. *Encyclopedia of Science Fiction*. NY: Facts on File. 2005.
- Dodge, Martin & Kitchin, Rob. *Mapping cyberspace*. London: Routledge. 2001. Web. 4 de enero de 2019.
- Douglas, Rushkoff. *Cyberia: life in the trenches of hyperspace*. 1994. Web. 22 de Diciembre 2018: < <http://project.cyberpunk.ru/lib/cyberia/cyberia.pdf>>
- Fernbach, Amanda. "The Fetishization of Masculinity in Science Fiction: The Cyborg and the Console Cowboy" *Science Fiction Studies* 27-81. (2000). Web.
- Fernández, Bernardo. El trozo más grande. 1996. Web. 22 de Diciembre de 2018: <<https://es.scribd.com/document/370000726/Bernardo-Fernandez-BEF-El-Trozo-Mas-Grande>>
- Fisher, Mark. "Phonograph blues." *K-.Punk*. 2006. Web. 22 de Diciembre 2018

- Foucault, Michael. (1984). *Topologías (Dos conferencias radiofónicas)* (Rodrigo García, Trad.) 1984. Web. 22 de diciembre de 2018: <http://hipermedula.org/wp-content/uploads/2013/09/michel_foucault_heterotopias_y_cuerpo_utopico.pdf>
- Gayosso, Blanca. (2003). "Cómo se Conectó México a Internet". *Revista Digital Universitaria*. (2003). Web. 22 de diciembre de 2018.
- Gaut, Sergio. "La escena continental". *Axxon*, 170, 2007. Web.
- Jones, Thomas. "William Gibson: beyond cyberspace". *The Guardian*. 22 de septiembre de 2011. Web. 22 de diciembre de 2018.
- Gibson, William. *Neuromancer*. Nueva York: Ace Book. 1984. Impreso.
- Granados, Víctor. (1998). *Propuesta para el estudio de la ciencia ficción mexicana* UNAM: DF. 1998. Web. 22 de diciembre de 2018.
- Graves, James. *The art of heterotopian rhetoric: a theory of science fiction as rhetorical discourse* Bowling Green: Graduate College of Bowling Green State University, 2009. Web.
- Haraway, Donna. *Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común par a las mujeres en el circuito interado* (Manuel Tales, trad.). 1991. Web. 17 de Diciembre de 2018: https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Hayles, Katherine. *How do we Become Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Illinois: University of Chicago Press. 1999.
- Heim, Michael. "The metaphysics of virtual reality". *Virtual reality: theory, practice, and promise* edited by Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth. Westport: Meckler Publishing. (1991): 27-3. Web. 4 de enero de 2019

Hernandez, Juan. "Soralia" (1996). *Qubit [Cuban science fiction magazine]* 24 (2007): 19-27.

Web. 4 de enero de 2019.

Holloway, Heather. (2004). *Evolution of Cyberspace as a Landscape in Cyberpunk Novels*.

Georgia: Georgia Southern University. 2004. Web. 22 de Diciembre de 2018.

Isidro, Ávila. "La red" *Visioni periferiche di una letteratura minore: percorsi nella ciencia ficcion messicana, II Antologia*. (1991): 3-9. Web. 22 de Diciembre de 2018.

Jameson, Fredric. "Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future?" *Science Fiction*

Studies Vol. 9, No. 2 (1982). Web. 22 de diciembre de 2018.

Jameson, Fredric. *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. USA: Duke

University Press. 1991. Web.

Álvarez, Jorge. "Náyade". *Bajo el signo de Alpha. Antología* Cd. Victoria, Tamaulipas: AMCyF.

(2000): 9-15. Web. 22 de diciembre de 2018: <http://gabrielbenitez.tripod.com/alpha.htm>

Kamioka, Nobuo. 'Cyberpunk Revisited: William Gibson's Neuromancer and the "Multimedia

Revolution"'. *The Japanese Journal of American Studies*, 9. (1998). Web.

Lavín, Guillermo. "Llegar a la orilla". *Bajo el signo de Alpha. Antología*. Cd. Victoria,

Tamaulipas: AMCyF. (2000): 91-107. Web. 4 de enero de 2019

Leary, Timothy. *The Cyber-Punk: The Individual as Reality Pilot. Cyberculture and Chaos*.

Berkeley: Ronin Publishing Inc. 1994. Web.

López, Ramón. *Expedición a la ciencia ficción mexicana*. México D.F: Lectorum. 2001. Impreso.

McHale, Brian. "Elements of a Poetics of Cyberpunk". *Critique: Studies in Contemporary Fiction*,

33:3. (1992): 149. Web. 6 de enero de 2019.

- Malmgren, Carl. "Against Genre/Theory: The State of Science Fiction Criticism" *Poetics Today* 12, 1. (1991). Web. 22 de diciembre de 2018:
- Marini, Mauro. "Procesos y tendencias de la globalización capitalista". *La Teoría Social Latinoamericana. Cuestiones Contemporáneas.*, 4 (1996). Web. 22 de diciembre 2018.
- McCaffrey, Larry. "Cyberpunk Literary Style". *Project Cyberpunk*. s.f. Web. Diciembre de 2018.
- Pardo, Rodrigo. "El despertar" (1996). *Ciencia Ficción Mexicana*. s.f. Web. Diciembre de 2018.
- Pivato, Jani. *A Very Short History of Cyberpunk*. 2000. Web. 4 de enero de 2019.
- Porcayo, Gerardo. "Nada nuevo que contar". *CIENCIA ergo-sum*, 3(1) (1996): 102-103. Web. 22 de Diciembre de 2018.
- Porcayo, Gerardo. "Imágenes Rotas, Sueños de Herrumbre" *Qubit [Cuban science fiction magazine]*, 24, (1993): 6-12. Web. 4 de enero de 2019.
- Porcayo, Gerardo, & Zárata, José. "Perspectiva de la ciencia ficción mexicana" *La Langosta Se Ha Posado*. 2009. Web. 22 de diciembre de 2018.
- Ramírez, José. "Hielo". *Ciencia Ficción Mexicana*. Web. 4 de enero de 2019:
- Ramírez, José. "Cyberpunk: El movimiento en México". *Ciencia Ficción Mexicana*. s.f. Web. 4 de enero de 2019.
- Glen, Robert. *You Can't Get There from Here: Movement SF and the Picaresque*. University of Arkansas, Fayetteville. 2014. Web. 22 de diciembre de 2018.
- Rojas, Arturo. "El que llegó hasta el Metro Pino Suárez". 1986. Web. 22 de Diciembre de 2018:
- Rojo, Pepe. "Ruido gris". *Ciencia Ficción Mexicana*. 1996. Web. 22 de Diciembre de 2018.

Rojo, Pepe. *Conversaciones con Yoni Rei*. 1998. Web. 4 de enero de 2019:

<https://vdocuments.site/conversaciones-con-yoni-rei-pepe-rojo.html>

Rojo, Pepe. "Tócame estoy enfermo (incluyendo apéndices parasitarios)". *La langosta se ha posado*. 2011. Web. 22 de Diciembre de 2018.

Schaffler, Federico. "Secreto de Confesión" (1997). *Axxón*, 104. (2000). Web. 22 de Diciembre de 2018.

Sifuentes, Gerardo. *Radio Tecnika Cantina* (1998). Qubit [Cuban science fiction magazine] 24, (2007): 36-41. Web. 4 de enero de 2019.

Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale UP. 1979. Impreso.

Salazar, Francisco. "Globalización y política neoliberal en México". *El Cotidiano*. 20(126). 2004. Web. 22 de diciembre de 2018

Trujillo, Gabriel. *El futuro en llamas: Cuentos clásicos de ciencia ficción mexicana*. México: Grupo Editorial Vid. 1997. Impreso.

Vaisman, Luis. "En torno a la ciencia ficción: propuesta para la descripción de un género histórico" *Revista Chilena de Literatura*, 25 (1985). Web. 4 de enero de 2019.

Vargas, Gabriela. "La asociación efímera. Repensando el concepto de comunidad desde la literatura cyberpunk". *Cuadernos de Bioética*, 11 (2004). Web. 4 de enero de 2019.

Velázquez, Enrique. "México en la globalización: pasado, presente y futuro. Crisis civilizatoria" *El Cotidiano*, 187 (2014): 233-248. Web. 4 de enero 2019.

Virilio, Paul. "Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!". *CTheory*, (1995). Web. 4 de enero de 2019.

Zizek, Slavoj. "Lo real del ciberespacio" (2001). Web. 5 de enero de 2018:

Zizek, Slavoj. *El sublime objeto de la ideología* Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina. 2003. Impreso.

Zárate, Arturo. "Ciencia ficción en Tamaulipas: la visión de los épsilon" *Literatura Virtual*. (2009). Web. 22 de diciembre de 2018.

Zárate, José. "Analogos y therbligs" *Qubit [Cuban science fiction magazine]* 24 (2006): 13-18. Web. 22 de Diciembre de 2018