



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
FACULTAD DE LETRAS
MAESTRÍA EN ESTUDIOS DEL DISCURSO

“PROYECCIONES DEL CYBERPUNK Y CUESTIONES DE
CIBERCULTURA DEL SIGLO XXI EN *YGDASIL*
DE JORGE BARADIT Y *77 GRADOS KELVIN*
DE JOSÉ LUIS PEÑALVER”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN ESTUDIOS DEL DISCURSO

PRESENTA
HECTOR TONATIUH SANCHEZ GARCIA

DIRECTOR DE TESIS
RODRIGO PARDO FERNÁNDEZ

MORELIA, MICHOACÁN, JULIO DE 2021



Agradecimientos:

A las personas que ayudaron en la realización, corrección y asesoría de esta investigación:

Dr. Rodrigo Pardo Fernández

Dra. Elsie Mitchell Ortega Ávila

Dr. David Gutiérrez Castañeda

Dr. Víctor Manuel López Ortega

Resumen

La presente investigación se centra en el análisis comparativo de dos novelas cyberpunk, *Ygdrasil* (2005) de Jorge Baradit y *77 Grados Kelvin* (2016) de José Luis Peñalver. En este trabajo encontrarán los principales elementos que motivaron y definieron la narrativa cyberpunk, la propuesta de nuevos personajes y su caracterización, los escenarios y las temáticas innovadoras del género, el rompimiento de viejos estereotipos culturales, la relación entre ética y tecnología desde el punto de vista de la propuesta cyberpunk y la crítica que, desde la literatura, se enfrentaba a un futuro tecnológico mediado por fallos, miedos y esperanzas.

Abstract

This research focuses on the comparative analysis of two cyberpunk novels, *Ygdrasil* (2005) by Jorge Baradit and *77 Grados Kelvin* (2016) by José Luis Peñalver (2016). In this work you will find the main elements that motivated and defined the cyberpunk storytelling, the proposal of new characters and their characterization, the scenarios and innovative themes of the genre, the breaking of old cultural stereotypes, the relationship between ethics and technology from the point of view of the cyberpunk proposal and the criticism that, from literature, faced a technological future mediated by failures, fears and hopes.

Palabras Clave (keywords)

Cyberpunk, cibercultura, digitalización, posthumanidad, tecnología, virtualidad, ciencia ficción.

ÍNDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1 El proceso hacia la cibercultura y telepantallas.....	14
1.1 Las comunidades virtuales.....	18
1.1.2 Colonias y colonizadores virtuales.....	19
1.2 El nacimiento de un mundo.....	22
1.3 Dilemas éticos de la cibercultura.....	30
1.4 Realidad virtual: nuevas formas comunicativas.....	42
1.4.1 Una sociedad adicta a la duplicación.....	45
1.4.2 Pierre Levy: lo virtual como potencia.....	48
Capítulo 2 Imaginar el futuro hoy: el nacimiento cyberpunk.....	51
2.1 El cyberpunk en México.....	53
2.2 Temas recurrentes y estructura cyberpunk. La creación de personajes y escenarios.....	65
2.3 Lo posthumano. El cyborg y sus fronteras.....	76
Capítulo 3 Ygdrasil y 77 grados Kelvin: problemas éticos y ontológicos que devienen de la tecnología.....	89
3.1 No hay límites morales para la ciencia.....	97
3.2 El final de una era moral.....	102
3.3 La propuesta futurista del mundo contemporáneo.....	113
3.3.1 La nueva mujer emerge.....	116
3.4 Avatares del cyberpunk: hacer el mal desde el disfraz de héroe.	122
Conclusiones.....	134
Bibliografía.....	145



Imagen del manga AKIRA (1982) de Katsuhiro Otomo

Introducción

Pablo E. Chacón, había escrito en su artículo “El cyborg melancólico en la era de la pasión zombie” (2015), que las emociones humanas tienen formas culturales y cambiantes a lo largo de la historia. Y no cabe duda de que las emociones, cuando un cambio social y cultural parece ser palpable, se vuelven inestables, erráticas y hasta contradictorias. Pero, sin duda, los cambios en las estructuras económicas, políticas, médicas, tecnológicas, a veces se reciben con entusiasmo y con esperanza de un mejor futuro.

Pensemos en Francia y Alemania, a principios del siglo XIX, donde la sociedad daba verdadera fe del renacimiento y comenzaba soslayar aquellas costumbres medievales que parecían discrepar con la imagen del hombre civilizado que se quería establecer. El pudor se hacía presente en las “buenas costumbres”, como con el uso del pañuelo o la pijama. El ser humano se volvía más sensible respecto a aquello que tenía contacto con su cuerpo y, en tal sentido, el uso de los cubiertos de mesa se hacía relevante, como el lavarse las manos al momento de comer y el no tocarse la nariz, orejas o cara con las manos desnudas. Las pautas de autocontrol que regían las emociones iban cambiando, después de siglos de insistencia a través de cantos, poemas y “manuales de buenas costumbres”¹. Se volvió mal visto hablar durante la comida, reír, verse voraz. El proceso de construcción de las emociones y costumbres que separaban al hombre “bárbaro” o anticuado del hombre civilizado, de modales nobles, era paralelo a la construcción del estado. Es decir, la transformación del ser humano coincidía con la industrialización de los países. El progreso era palpable: “la red comercial se había hecho más densa y amplia, la actividad industrial era más viva, las rutas de comunicación eran mejores, el entramado económico y la interdependencia de las distintas regiones de

1 Por ejemplo, el *Book of Nature* de John Rusell (1867), *De civilitate morum puerilium* (1530) de Erasmo de Rotterdam, *Der wälsche Gast* (El huésped extranjero) (1852) de Thomasin de Zirklaria.

Francia se habían hecho más intensos” (Elias, 2019:119).

No obstante, esta ilusión colectiva que motivó el quehacer de la ciencia, dejó muchos afectados, como algunos campesinos o gente de la nobleza que no pudieron librarse de los disturbios y los cambios consecuentes de la industrialización. Además, dentro de los frutos de la “civilización” se apreciaban las armas bélicas, el peligro de la guerra y la pérdida de tradiciones.

En el siglo XX, el progreso era un hecho. Mejoras en la salud pública, en la arquitectura e industrialización; una ciencia que crecía a ritmos agigantados, grandes obras literarias que le daban sentido de pertenencia a las naciones. Y, sin embargo, “aumenta la cantidad de voces que dudan del valor de todos estos progresos reales” (Elias, 2019:46). La gente dudaba de realmente estar persiguiendo un futuro próspero, sobre todo, por las amenazas atómicas, los conflictos por tierras y petróleo y una ciencia usada para el ingenio bélico mediante la creación de armamento militar, bombas químicas o bacteriológicas y un largo etcétera.

A finales del siglo XX, la humanidad pasaría por una transición muy evidente que, asimismo, cambiaría la conducta y las emociones. Me refiero a la llegada de la era digital a inicios de 1980. De nuevo había que actualizarse ante los nuevos retos. Cientos de aparatos quedaban en desuso y muchos de ellos presentaban formas renovadas; por mencionar ejemplos, tenemos la aparición de los CDs musicales, los reproductores portátiles Walkman, videocámaras caseras, los primeros prototipos de teléfonos portátiles, consolas de videojuegos como la Atari 2600 en 1977 y la maquina de videojuegos “Space Invaders” a inicios de los 80. La globalización no se veía más como una forma de utopía sino, para muchos, como un aparato concreto que producía fábricas y mercados. La moda, la nueva música, todo apuntaba a un cambio y, por ende, conducía a reflexionar sobre qué tan benigno era aquello que llegaba y qué tan significativo aquello que se perdía.

Estaba convencido de que no se trataba de una ruinoso invasión, sino de una astuta mutación. Una conversión colectiva a nuevas técnicas de supervivencia. Un giro estratégico genial. Pensaba en esos giros espectaculares a los que les hemos puesto nombres como Humanismo, Ilustración, Romanticismo, y estaba convencido de que estábamos viviendo un análogo y formidable cambio de paradigma. (Baricco, 2019:13)

Quizá ahora resulte difícil imaginarse una vida sin las ventajas de internet. Sin Whatsapp, Facebook, Youtube, Uber, Instagram, Wikipedia, Skipe, pero son cosas que, como bien dice Alessandro Baricco en *The Game* (2019), hace algunas décadas atrás no existían. El uso del celular es relativamente reciente, igual que el de la computadora. Eran prototipos que sólo las academias, la milicia y los científicos podían permitirse para uso intelectual. Es decir, estas aplicaciones que ahora inciden en nuestra comunicación y relaciones sociales, comerciales, políticas o de otra índole, llegaron con la digitalización y se volvieron relevantes, al menos en apariencia, para mantenerse en la vanguardia y no quedarse en “la barbarie”.

Igual de importante fue para el hombre de la Ilustración y el Renacimiento aprender los modales de la mesa (no poner los codos en la mesa, masticar con la boca cerrada, no devolver los restos de comida a la fuente, no limpiarse las manos o nariz con el mantel sino con la servilleta, no compartir la jarra de agua, usar cubiertos para partir el pan, no escupir sobre la mesa sino debajo de ella o contra la pared, etc.) para diferenciarse del hombre de costumbres medievales, que para el hombre de la revolución digital tener un celular que le ofrecía la posibilidad de pertenecer a las innovadoras formas de contacto y convivencia.

En la década de los 80 fue donde la comercialización de la computadora, la revolución digital, sumado al sentimiento de transformación (sea fascinación o miedo), convergen en el terreno literario. La ciencia ficción necesitaba mejorar su propuesta porque se veía opacada por la literatura fantástica y era imprescindible un espacio donde

manifestar las inquietudes del momento, los temores, las críticas y las expectativas de la nueva era. En este punto histórico surge el cyberpunk, el subgénero de la ciencia ficción que, siendo consecuente con la intranquilidad social, recrea un ambiente futurista que deviene de la revolución digital. Pero con el enjuiciamiento al supuesto “progreso” que deja bastantes zozobras e incertidumbre por parte de quienes quedan desplazados o marginados en el desarrollo.

El contexto social influye de modo decisivo en la literatura cyberpunk. Por un lado, el crecimiento tecnológico, la globalización, la expansión de las ciudades, el nuevo mercado; por el otro, la miseria, pobreza y drogadicción que son consecuencias de un capitalismo enérgico, antagónico y que no ofrece las mismas posibilidades de crecimiento económico entre las diferentes profesiones. Aquí observamos a los seres adaptados a la nueva vida, como el cyborg que transforma su cuerpo, vs todos aquellos que defienden las viejas tradiciones y valores que se pierden. ¿Hablamos de realidad o ficción?, o ¿de ficción que aparenta realidad y verosimilitud? Recordando las palabras de Narciso Ibáñez: “todo lo que imaginen, todo lo que sueñen, por absurdo que sea, es probable que el futuro los convierta en realidad” (Ibáñez, 1967). El cyberpunk es ficción, sueños y especulaciones en un contexto que cada día nos parece menos irreal. La digitalización, además, tiene la virtud de cumplir algunos sueños o, por lo menos, de imitarlos. Es por ello que hablar de literatura cyberpunk es hablar de las fronteras de lo real y lo aparente. De mundos imaginarios que podrían realizarse como profecías o de profecías que, dadas las circunstancias, podrían no ser tan imaginarias.

El presente trabajo aborda al mundo discursivo cyberpunk, de realidades virtuales, del cyborg como posthumano, de tecnología de vanguardia que es coherente y coincidente con la literatura, de las características de los personajes, de los escenarios y, principalmente, analizaremos cómo esta propuesta literaria implica un discernimiento ético; los personajes del cyberpunk reflexionan acerca de las

repercusiones sociales, políticas, ecológicas de los usos tecnológicos, y de qué modo éstos últimos se asocian con la pérdida de valores socio-culturales. El objetivo, por tato, es hacer una puesta en escena de las nuevas formas de comunicación, interacción e inmersión de la realidad virtual y mundo digital contemporáneos en la narrativa cyberpunk, y exteriorizar las preocupaciones de carácter ético que surgen por el crecimiento exponencial de la tecnología.

Las dos obras que servirán de dirección, mediante la literatura comparada, son la novela chilena *Ygdrasil* (2005) de Jorge Baradit acogida por primera vez por la editorial literaria Ediciones B, resultando un éxito en Chile. Posteriormente pasaría a ser publicada en España gracias a las recomendaciones de Miquel Barceló. *Ygdrasil* es una novela que toca nuestras fragilidades como especie humana: la desigualdad de género con las mujeres, el miedo ahogado de la masculinidad, la pobreza espiritual y la insensibilidad de la clase dominante y las corporaciones. Como novela cyberpunk, no está exenta de aventuras electrónicas y psíquicas, de escenarios futuristas fascinantes cuya primera impresión, a veces, oculta lo esencial a los ojos.

La segunda novela que guiará el trabajo es *77 Grados Kelvin* (2016) del español José Luis Peñalver, una novela que no ha sido estudiada en el ámbito académico pero que cuenta con buenas reseñas en páginas de internet por parte de los lectores acérrimos de la ciencia ficción. También recibió elogiosas críticas en el momento de su publicación. La novela cuenta con los elementos necesarios y ejes sobresalientes del cyberpunk: la crítica hacia la realidad, los riesgos del mundo virtual, la sociedad en división por motivos de clase, poder e ideología.

En el “Capítulo I El proceso a la cibercultura y telepantallas” hablaremos de esa tecnología que motivaba las historias de ciencia ficción y que, no obstante ser fantasmiosa, representaba un reto para la comunidad científica. De los prototipos de sistemas como Internet Relay Chat (IRC), que tenían su equivalente adaptación en la ficción, como pioneros de la

nueva era. También se abordará la cibercultura, en su forma de comunidad, respondiendo a preguntas como ¿quiénes son sus integrantes, cuáles sus prácticas en común, su distinción con otras expresiones de cultura, cómo se formó la comunidad, con qué objetivo? En relación a esto, abordaremos aquellos factores que propiciaron su aparición, como el paso de lo analógico a lo digital: aparatos tecnológicos, mecánicos, que eran remplazados debido a un nuevo pensamiento en formación. Y, finalmente, de todo ese espectro de lo digital, música, imágenes, videos, aparatos, computadoras que eran la inspiración de la literatura en los años 80.

En “1.3 Dilemas éticos de la cibercultura” se hablará de la configuración de las primeras novelas de ciencia ficción en comparación con las novelas cyberpunk. Es decir, de la evolución que tiene la literatura, durante las diferentes épocas, en relación con el contexto y la llegada de nuevos tópicos y diferentes preocupaciones para poner en la escena narrativa. Veremos la ciencia ficción utiliza los hechos históricos, las guerras, como fuente de inspiración literaria y además, como advertencia de a dónde no debe llegar la humanidad.

El “Capítulo 2 Imaginar el futuro hoy: el nacimiento cyberpunk”, es un recorrido que parte desde la aparición del primer fanzine cyberpunk, pasando por los movimientos sociales de aquel entonces, como el punk y el rock, que eran parte del espíritu de anarquía, rebeldía y propuesta que se vería reflejado en los primeros relatos y cuentos hasta terminar siendo un establishment literario y de los primeros escritores “cyberpunkis” como Bruce Sterling, William Gibson, John Shirley, que establecieron los parámetros del subgénero.

En “2.1 El cyberpunk en México” se hablará de la tradición de relatos de ciencia ficción que comenzó en el siglo XVIII que, por ser de finales de 1700 tenían características muy particulares. También de las primeras revistas especializadas de ciencia ficción como *Emoción*, *Los cuentos fantásticos*, *Enigmas*, *Ciencia y Fantasía*, *Fantasías del Futuro*, y otras que se sumaron del extranjero y que despertaron el interés en los lectores por

este género hasta llegar a la primera generación reconocida de escritores de ciencia ficción en los años 60. Por otro lado, se hará un análisis de la primera novela de ciencia ficción mexicana, *Querens* (1890) de Pedro Castera, para familiarizarnos con algunos elementos que destacan, al menos encontrados en esta novela, y que posteriormente servirán de contraste con las novelas cyberpunk de actualidad. En este sentido se mencionará a las novelas de ciencia ficción que surgieron después de *Querens* y que son las precursoras del género, así como de los cuentos, la poesía de ciencia ficción, hasta culminar con las novelas de corte cyberpunk que llegaron en los años 90 particularmente en México. Se hará mención de los primeros fanzines como “La langosta se ha posado”, “Fractal'zine”, y antologías como “Silicio en la memoria”, que configuraron los modelos narrativos cyberpunk, además de abordar el contexto socio-económico de México que repercutía en la literatura.

En otro apartado “2.2 Temas recurrentes y estructura cyberpunk. La creación de personajes y escenarios”, abarca el movimiento punk de los años 70 y su influencia dentro la literatura cyberpunk, en tanto moda, ideología política, expresión y arte musical para la configuración de los personajes ficticios. También se explicarán los dos escenarios principales que suelen ser frecuentes en la narrativa futurista: la ciudad postmoderna y los suburbios o mundo marginal, dejando el tercer escenario, la realidad virtual o ciberespacio, para apartados más adelante.

El “Capítulo 3 Ygdrasil y 77 grados Kelvin” centra su análisis en dos novelas: *Ygdrasil* (2005) y *77 Grados Kelvin* (2016) que, siguiendo el método comparativo, pondrá en discusión cuestiones como “la naturaleza vs la máquina”, “los usos que le damos a la tecnología”, “el vínculo postmoderno del cuerpo y el alma”, “la experimentación científica carente de límites”, “la máquina como antagonista”.

En “3.1 No hay límites morales para la ciencia”, se darán a conocer las últimas innovaciones científicas de revistas y libros especializados que pretenden hacer modificaciones en el ADN, el cuerpo, con proyectos como

Clustered Regularly Interspaced Short Palindromic Repeats (CRISPR-CAS) o el *Genome Project-Write*, en ocasiones invadiendo aquello que se considera protegido por el tabú o la ética humana para aterrizar en los planteamientos equivalentes hechos por el cyberpunk y que, dentro de la ficción, motivan la crítica y la reflexión.

En “3.2 El final de una era moral” se profundiza acerca del cambio de era. La llamada “cuarta revolución industrial” donde nace el *homo roboticus*, *homo ciberneticus* o *posthumano*² como consecuencia de la era digital. Se indagará sobre la escisión entre la cultura emergente y la tradicional que propicia nuevos retos y problemas para el ser humano. Habrá comparaciones entre las novelas *Ygdrasil* y *77 Grados Kelvin* sobre las prótesis, los implantes, la necesidad y la adicción tecnológica, los retos científicos, los sueños sobre el futuro que vienen acompañados de temores.

En uno de los apartados finales: “3.3 La propuesta futurista del mundo contemporáneo”, se introduce en las características narrativas del cyberpunk donde hay algunos cambios de paradigma significativos, como la configuración del personaje femenino, que posteriormente en “3.3.1 la nueva mujer emerge” se verá como rompe con los estereotipos de género. Es un subcapítulo donde tanto el cómic, el manga, el cine y la literatura han acogido un héroe alternativo, imperfecto, emergido del mundo hostil e inmoral. En este mismo apartado se analizan las heroínas de nuestras novelas de investigación.

Finalmente en “3.4 Avatares del cyberpunk”, siguiendo el análisis comparativo, se hablará de la representación del capitalismo como fenómeno monstruoso, del sujeto posthumano percibido como mercancía

² Greco Hernández Ramírez (2017) se refiere a la nueva generación biónica de seres humanos, nacidos o mediados con la tecnología, como *homo roboticus* o *transhumanos*, mientras que Adoni Alonso (2003) se refiere a ellos como *homo ciberneticus*, Mauricio Bares (2007) le llama *posthumanos* o, como muchos autores, simplemente *cyborgs*. Estos términos aluden al “final del humanismo”.

en la ciudad cyberpunk, de los nuevos objetos de culto que sustituyen a la fe, de confrontación entre la máquina y el responsable de su creación y, principalmente, de las “máscaras” que predominan en las historias cyberpunk. Del juego de apariencias, disfraces y transformaciones de los personajes que propician una doble moral, una doble vida, y el nacimiento del antihéroe. Nuevamente, las novelas *Ygdrasil* y *77 grados kelvin* guían la discusión.

El lector podrá encontrar en este trabajo una mirada más minuciosa acerca de la ciencia ficción. Algunos pormenores de su estilo narrativo, la configuración física y psicológica de sus personajes, las tradición que le precede, desde clásicos de la ciencia ficción hasta cómics y películas contemporáneas; los motivos a los que acuden los autores de estos relatos, la originalidad de la fantasía científica.

Law Space, escritor de ciencia ficción, escribió que cuanto caracterizaba a su época, el siglo XX, era la inseguridad del mañana (Space, 1962). Bajo continuos periodos de guerra, había cierto sentimiento de tristeza e incertidumbre sobre lo que depararía el porvenir. Y, si la ciencia ficción había tomado por herencia o continuidad algunos elementos de la novela policíaca, los *thrillers* y las novelas del Oeste, el cyberpunk reproduciría los robots, androides, los extraterrestres, los aventureros, el futuro, el entorno traidor y las distopías (tan terribles o fascinantes según la perspectiva), pero ahora con un espíritu de lucha, de esperanza pese a cualquier adversidad.

Los primeros autores de ciencia ficción se inspiraron en el progreso o, en sentido equivalente, en cohetes, planetas por explorar, coches voladores, ciudades fantásticas. El cyberpunk llegó para colisionar ese mundo y transformar lo sistemático, para modificar la realidad o crearla. Es una aventura de hackers, ciberciudadanos y personajes que, en el pasado, serían un arrebató de la imaginación. Pero hoy están aquí.

Capítulo 1 El proceso hacia la cibercultura y telepantallas

Cuando George Orwell publicó su novela *1984* en 1949, especuló con grandes desventuras que podrían suceder. La obra habla de una sociedad controlada, sin libertad de pensamiento o de acción; escasez de alimentos, de patrimonio y recursos. Los objetos cotidianos más básicos quedan fuera de alcance como las hojas de afeitar económicas que, en la historia, se vuelven un artefacto codiciado y de lujo. El lenguaje también se reformula por parte de las grandes potencias con la finalidad de regular la conducta y el pensamiento que pudiera presentarse como amenaza para el sistema y el partido.

En las primeras escenas de la novela aparecen los carteles que dicen “El gran hermano te vigila”, cuya imagen es de un hombre que mira fijamente desde la pared, y los ojos parecen seguir al observado como imitando la técnica de una pintura renacentista. La sociedad es monitoreada por las Telepantallas, una especie de aparatos televisivos que no pueden apagarse a voluntad ni silenciarse. Se encienden para comunicados a la población o para coordinar alguna actividad grupal:

Winston se colocó de un salto ante la telepantalla, donde aparecía ya una mujer joven, esbelta pero musculosa y de facciones más bien duras, vestida con túnica y calzado para gimnasia.

—¡Doblen y extiendan los brazos! —ordenó—. ¡Cuenten conmigo!
¡Uno, dos, tres, cuatro! (Orwell, 2018: 37)

Aunque a finales de los 40 ya había transmisiones televisivas en directo, puesto que los Juegos Olímpicos de Berlín 1936, se transmitieron de Berlín a lugares públicos de toda Alemania en ese entonces, la idea de interactuar con una pantalla era todavía un sueño de ciencia ficción. Las telepantallas de *1984* motivaban esa idea. Las personas que estaban en las telepantallas, en un momento dado, correspondían los ojos con los

espectadores, y principiaban el diálogo.

—¡Smith! —chilló la voz desde la telepantalla—. ¡6079 Smith W! ¡Sí, te hablo a ti! ¡Inclínate más! Puedes hacerlo mejor si te esfuerzas. Sí, más doblado por favor. Eso está mucho mejor, camarada. Ahora todos, descansen un poco y fíjense en mí. (Orwell, 2018: 40)

Para los años 60, la ciencia ficción seguiría insistiendo con la posibilidad fantástica de comunicarse a grandes distancias con las telepantallas. En *2001: A Space Odyssey* (1968), de Arthur C. Clarke, los habitantes se pueden comunicar a través de distancias muy largas. Hacen llamadas desde la tierra hasta la luna. “Besos a los pequeños, y dícales que volveré tan pronto como pueda. Vaya por Dios... aparece aquí alguien a quien no deseo ver... llamaré desde la Luna si puedo... adiós” (Clarke, 1985: 22). Y en la película de esta novela dirigida por Stanley Kubrick, proponen, para recrear la comunicación entre personas, las telepantallas, así el protagonista Heywood Floyd puede mirar a su hija cuando se comunica.

En *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, o, por su traducción: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick (1968), también se habla de esta idea. Sólo cambia el nombre, a la telepantalla se les conoce como él “videófono”, donde se hace una llamada en una videopantalla con la que es posible interactuar directamente.

Apareció el rostro en la videopantalla, una mujer caucásica que llevaba el pelo recogido en un moño prieto.

—¿Sí? —saludó.

—¿Se... señora Pilsem? (Dick, 2017: 97)

La comunicación virtual había sido una de las fantasías de la ciencia ficción y también un reto para la tecnología. Antes de los 80, el correo, la radio, la televisión y el teléfono eran los medios de comunicación y difusión habituales. Pero todavía era fantasioso pensar que se podía crear un sistema de comunicación, en tiempo real, que permitiera mirarse unos a

otros desde la distancia.

Los primeros prototipos de Chat que comenzaron en los años 60, cuyo objetivo era lograr una comunicación múltiple, alcanzaron una comunicación con pocos servidores y se necesitaba saber la dirección “Internet Protocol” (IP) del ordenador al que se enviaba un mensaje; esto sería el inicio. Con este proyecto, las universidades y otras instituciones con intereses comunes podrían establecer diálogos entre sí. Internet Relay Chat era el nexo de unión entre muchos internautas, mayoritariamente usuarios de alto nivel, que compartían intereses comunes. En aquella época, estar presente en aquellas salas era una forma de poder hacer vida social en la red mucho mejor que las opciones que existían hasta entonces (Molins, 2018).

Esto era un gran avance que revolucionaría la comunicación como se conocía hasta entonces. Gracias al IRC, posteriormente las personas lograron comunicarse desde el anonimato y hacia cualquier parte. La gente comenzaría a socializar a través de internet. “se trataba de un sistema abierto donde se podía conversar con usuarios sin necesidad de ser aceptado previamente. Eso permitía socializar muy fácilmente (...) Fue la época dorada de los cibercafés” (Molins, 2018: párr 8). Y el origen del medio ideal para la comunicación virtual. Con la popularización y la difusión de los sistemas de chat como Messenger³³ que paulatinamente iban incorporando más funciones, como el “intercambio de ficheros” que permitía al usuario compartir archivos, la posible creación de grupos para realizar un comunicado a varios destinatarios a la vez, hacer conexiones de voz, creación de avatares, videoconferencias, etc. Con la posibilidad de dialogar en tiempo real a través de los sistemas de chat, las telepantallas de la ciencia ficción habían dejado de ser cosa del futuro.

3 El Messenger inició en 1999. Era un programa para dialogar y comunicarte con tus conocidos en tiempo real. Para tener el Messenger de alguna persona bastaba saber su correo electrónico. En 2005 fue renombrado como Windows Live Messenger y actualmente existe asociado a otras plataformas.

Las telepantallas o videófonos serían uno de los claros ejemplos de que la sociedad estaba atravesando por un proceso hacia la digitalización y la vida desde un enfoque virtual. Era el indicio del nacimiento de una nueva comunidad que anteriormente era especulación de la ficción: la comunidad virtual.

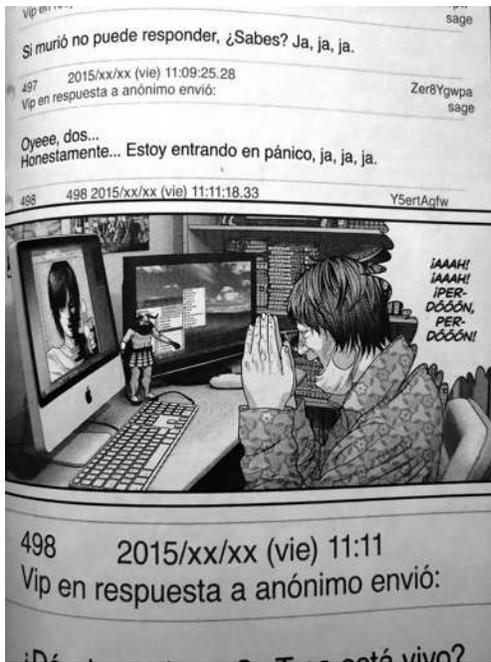


Imagen del manga INUYASHIKI (2014) de Hiroya Oku

1.1 Las comunidades virtuales

En la comunidad virtual todos participan y construyen, todos comparten lo construido. Lo que garantiza la horizontalidad y acceso a la información es la estructura de la red, no hay centro, todos son modos de circulación y producción. (Cáceres, 2006: 32)

La “cibercultura”⁴ se empieza a consolidar en México entre los años 80 y 90 con la expansión de la digitalización. Los aparatos electrónicos jugaban un papel imprescindible no sólo para el contexto de ciertos ciudadanos, sino para la creación de historias literarias, como la ciencia ficción. Aunque bien es cierto que gran parte de la ciencia ficción se inspira en la tecnología y otra parte, como la ciencia ficción social, puede no darle protagonismo a la parte tecnológica, la ciencia ficción de los 80, el cyberpunk, se fundamenta, entre otras cosas, en la digitalización y sus consecuencias políticas, éticas, ecológicas, ontológicas, etc. En este sentido, nace una cibercultura, una generación cuyo lazo con las nuevas tecnologías como las computadoras posibilita una nueva mirada hacia lo cultural que se reflejaría en la literatura cyberpunk.

Las comunidades virtuales surgen de la cibercultura: de las prácticas de las nuevas tecnologías y del uso de la computadora. Pero, ¿cómo

⁴ La “cibercultura” es la cultura que, en palabras de Claudio Ariel Clarenc (2011), está emergiendo con el uso de la computadora para la comunicación, entretenimiento y mercadeo electrónico. “Cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como internet. Cultura basada en las ventajas y desventajas de la libertad absoluta, el anonimato, y ciberciudadanos con derechos y obligaciones” (Clarenc, 2011:20). Así pues, la cibercultura implica una interacción humana medida por una red de computadores y aplicaciones informáticas, juegos, blogs, redes sociales, comercio electrónico, plataformas de entretenimiento, noticias, etc.

entender la comunidad virtual? ¿quiénes fueron la primera comunidad virtual? ¿Nos referimos a un espacio, ciberespacio o un lugar para cierta gente? ¿Hablamos de programadores, de hackers, de docentes, aficionados, científicos o escritores apasionados con la tecnología? Todos tienen, de alguna manera, un lugar justificable y una relación con las prácticas tecnológicas.

1.1.2 Colonias y colonizadores virtuales

Los años 80 son una época importante para comprender el surgimiento del mundo virtual. La sociedad estaba pasando por cambios importantes donde se presentía el inicio de una transición hacia un terreno incierto. Había una revolución mental que traía como consecuencia una revolución tecnológica. Alessandro Baricco, en *The Game* (2019), insiste en que este punto no se entienda de otro modo: una nueva mente, con otra imaginación, ideales, propósitos y necesidades, ha generado una nueva tecnología.

Creemos que los ordenadores han generado una nueva forma de inteligencia (...): invertid la secuencia, rápido: un nuevo tipo de inteligencia ha generado los ordenadores. Lo que significa: una nueva mutación mental se ha dotado de los instrumentos adecuados para su modo de estar en el mundo y lo ha hecho a gran velocidad: lo que ha hecho lo llamamos revolución digital. (Baricco, 2019: 36)

En esta transición hacia la era digital, la gente tiene una urgente necesidad de salvar las costumbres pasadas. Baricco escribe que las personas se organizaban para rescatar aquellas cosas que estaban en desuso o en decadencia. “Se podía ver a gente sensata firmando, sin ningún sentido del ridículo, manifiestos en defensa de las viejas lecherías o del subjuntivo. Uno se sentía mejor cada vez que lograba defender algo... (Baricco, 2019: 12)”. Esto, explica Baricco, tenía que ver con dos opciones

que se complementaban: por un lado, la entrada del mundo digital y, por otro, las personas pretendían liberarse de la obligación con el futuro y sus compromisos.

Comenzaba la digitalización: los termómetros de mercurio eran sustituidos por los termómetros digitales; las cámaras fotográficas análogas por las cámaras digitales; los juegos de mesa por los juegos digitales; las películas VHS por los DVD digitales. En muchos casos fue un cambio rápido, en otros ha sido y sigue siendo paulatino. La entrada de la cámara digital no significó la desaparición de la cámara análoga puesto que sigue en uso en escuelas de fotografía o como simple pasatiempo. Los juegos digitales siguen compitiendo con los juegos tradicionales y con los juguetes de madera, plásticos o electrónicos. En cambio, la manufactura de las películas VHS terminó por desaparecer. Blockbuster, la franquicia que se especializaba en el alquiler de películas VHS y videojuegos, se declaró en bancarrota en 2010, después de la aparición del DVD, que sustituyó los formatos de música y video.

Antes de los años 80, varios objetos que ahora nos parecen de uso común, marcaron un verdadero cambio en el modo de comprender y resolver los problemas. El ábaco, este dispositivo de cálculo para operaciones básicas, había sido mejorado por otros inventos como el “reloj calculador” de Wilhelm Schikard y el prototipo de la primera calculadora de Blaise Pascal en 1642, conocida como “La Pascalina”; la calculadora se siguió perfeccionando con los prototipos de Charles Babbage en 1835, y la *Model 1 Relay Computer*, de George R. Stibitz en 1939. Antes de los años 80 los estudiantes, ingenieros, arquitectos y docentes que querían realizar operaciones matemáticas más complejas como divisiones o raíces, recurrían además a la “regla de cálculo”. Esta regla de cálculo, que también había atravesado por sus procesos evolutivos a lo largo de la historia, era un utensilio básico y muy solicitado que generaba un fuerte mercado: “a mediados del siglo XX las reglas de cálculo se encontraban en cualquier actividad que requiriese cálculo, desde la construcción y la

electrónica a la meteorología...” (Tomé, 2015: párr. 6). Se fabricaron con madera, bambú, aluminio, marfil, entre otros elementos. Los estudiantes las usaban de papel. Median aproximadamente 30 centímetros. Entre más grande era la regla había una mayor precisión para medir. En algunas aulas y laboratorios había reglas de cálculo que medían 4 o 5 metros. En los años 70, con la aparición de la calculadora digital, las industrias que se dedicaban a la fabricación de las reglas de cálculo fueron desapareciendo. La calculadora digital era un invento casi inverosímil. Los estudiantes no podían confiar que la calculadora arrojara resultados tan rápidos y precisos y muchos de ellos tenían que rectificarlos, en un principio, con la regla de cálculo.

La sociedad, pues, estaba en una transición. Las necesidades de la gente ahora se veían mediadas y en apariencia resueltas con el acogimiento de la tecnología. Parte de la población cuestionaba los usos que lo digital pudiera tener dentro de sus vidas; les bastaba la seguridad de lo tradicional. Y la otra parte veía en el caótico proceso de cambio, nuevos horizontes.

1.2 El nacimiento de un mundo

En 1981 aparece la primera computadora u ordenador personal, *Personal Computer (PC)*, que, como la calculadora y la regla de cálculo, había perfeccionado sus prototipos. La “Z1” es considerada la primera computadora mecánica programable, creada por Konrad Zuse en 1936. Medía poco más de 2 metros y pesaba una tonelada. La universidad de Pensilvania desarrolló el Electronic Numerical Integrator And Computer (ENIAC), es el primer ordenador digital, nacido en el contexto de la segunda guerra mundial, 1946. Medía 63 metros cuadrados y su peso era también calculado en toneladas. Su función era la de calcular la trayectoria de los misiles a diferencia de la “Z1” cuyo uso era más bien como el de una calculadora.

Ante la llegada de las primeras computadoras personales, mucha gente se imaginaba los usos que podría darle en casa pero todavía era fantástico pensar que una PC iba a formar parte de la cotidianidad y necesidad de la gente. Los PC lanzados al mercado a partir de 1981 eran bastante amigables para las personas porque, anteriormente, sólo se programaba una computadora sabiendo el lenguaje C, *Java* o uno más desarrollados como *Visual Basic*. En la Mac, por ejemplo, había opciones en el monitor que las personas podían relacionar con sus quehaceres cotidianos: “había un escritorio, se abrían ventanas, se tiraban cosas a una papelera: gestos que la gente conocía” (Baricco, 2019: 52).

La digitalización de música, video, imágenes y aparatos, más las primeras computadoras portátiles despertaron la imaginación en la literatura. El mundo virtual era sólo una idea de ciencia ficción, de escritores y científicos que imaginaban otro modo existir. Antes de los 80, las computadoras eran usadas de modos muy distintos a los de ahora. Eran sólo herramientas para programadores y profesores. Todavía ni siquiera había un sólo sitio web, el primero saldría hasta 1991. Las computadoras estaban buscando la manera más óptima de relacionarse

entre ellas, a través de su *network*; estaban descubriendo el potencial que podrían tener. Por lo tanto, lo demás le pertenecía a la imaginación, un tanto profética, de la ciencia ficción.

Es común, en los cuentos de ciencia ficción cyberpunk, encontrar computadoras o un mundo computarizado, cuyo devenir es incierto. Las computadoras no sólo son parte del contexto de la ficción; son la perdición de la sociedad, son la herramienta de las poderosas corporaciones, son la solución a un modo cruel de vivir, son el camino a la salvación, a la liberación o a la opresión. El correcto uso de las computadoras no es definitivo. Lo que sí es posible asegurar es que la computadora posee un papel fundamental y estratégico en la trama literaria: se ha transformado en la gran máquina que es capaz de controlar todo, incluso los rincones más íntimos del ser humano, la mente y el alma, en las obras de ficción.

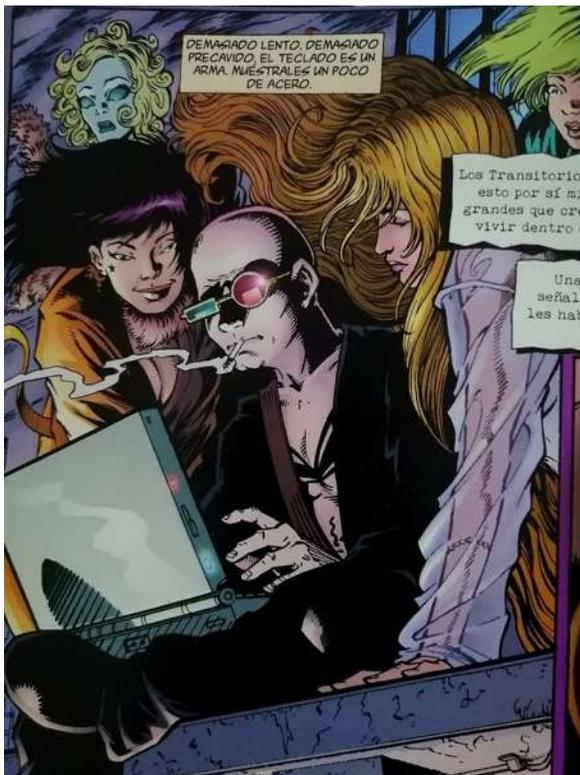


Imagen del cómic Transmetropolitan (1997) de Warren Ellis y Darick Robertson

En el cuento “Análogos y thierbigs” (1990) de José Luis Zárate Herrera, se cuenta la historia de José009, un trabajador que creía que llevaba una vida plena y feliz en una fábrica. La rutina era la misma todos los días, pero eso no tenía importancia. José009 poseía una casa lujosa y una amante con quien había tenido mil aventuras. Era la utopía perfecta. Pero un día, el fallo en una máquina hace que el casco analógico de Jose009 deje de funcionar. El protagonista logra por primera vez ver la realidad en todo su esplendor. Su cuerpo fuerte y musculoso se disuelve en uno delgado y enfermizo, con una cara desdentada. Las calles están llenas de inmundicias y cristales rotos, lo mismo que su casa, infestada de ratas y heces. La comida no puede ser peor. Su amante no puede ser mujer más lamentable. La gran máquina lo había engañado y lo utilizaba, junto a cientos de obreros, como esclavo: “la máquina intervenía los impulsos eléctricos de su cerebro provocando alucinaciones, haciéndole vivir una vida diferente a la real, onírica, analógica, con todo aquello que, según él, era indispensable para ser feliz” (Zárate, 2007: 14).

En un cómic cyberpunk de los años 90, *Transmetropolitan*, el excéntrico reportero Spider Jerusalem, regresa a la ciudad después de vivir en las montañas durante cinco años, una ciudad saturada de comerciales y marcas en las calles, donde conviven los seres humanos con los alienígenas. Las televisoras envían mensajes al subconsciente para crear consumidores, los seres humanos tienen plena libertad de estilo, pero pelean por los derechos a cambiarse de raza. A la especie intermedia se le conoce como “transitorios”, mitad humanos, mitad alienígena. Spider Jerusalem, el periodista, consigue infiltrarse a al distrito donde viven los marginados transitorios quienes están atrincherados preparándose para un asedio. Con ayuda de su computadora e infiltrándose en la azotea de un club nocturno, logra transmitir en vivo la doble moral del gobierno y los líderes transitorios, quienes permiten una masacre en el distrito. El periodista escribe en la transmisión:

Le pagaron a unos Transitorios para iniciar algunos problemas, enturbiando deliberadamente una manifestación pacífica. Violencia espontánea, la única excusa que el Centro Cívico podría tener para enviar a la policía antidisturbios. Esa gente de allá abajo está sangrando por una estafa. (Ellis, 2007: 67)

La computadora le ha dado el poder para contrarrestar al sistema. Historias como esta hay bastantes. La obra *Microsiervos* (1998) de Douglas Coupland, también propone un mundo donde las computadoras se han vuelto un medio de opresión y control. Los hombres deben de dedicar su vida a las máquinas, aunque con ello pierdan también la alegría y la motivación. Aunque, conscientes de su infelicidad, no imaginan una vida sin el trabajo que dan las computadoras.

Desde luego, historias con computadoras ya se escuchaban desde los años 60, con autores de ciencia ficción como Philip K. Dick o Isaac Asimov. El potencial de las computadoras, era especulación de la ciencia ficción, que se consolidaría con los años. Por ejemplo, "La última pregunta" (1956) de Asimov, es un cuento que sitúa trama en el año 2061, trata sobre Multivac, una computadora que ayudó al ser humano a calcular trayectorias, poder realizar viajes interplanetarios y a almacenar la energía solar para tener una fuente casi inagotable de energía, hasta la extinción del sol. Sin embargo, a pesar de su capacidad y potencia, es incapaz de resolver una pregunta que se le hace. Miles de años más tarde, su modelo más reciente, la Microvac, que ha ayudado a la raza humana a realizar viajes interestelares, pero, bajo otras circunstancias, es cuestionada por la misma pregunta y falla. Pasan miles de años y el ser humano alcanza la inmortalidad, pobla la galaxia y consume una gran cantidad de energía solar para mover galaxias de humanos a otras galaxias, pero aún lo atormenta la pregunta que se hicieron en el 2061. La nueva computadora, Galáctica AC, tampoco es capaz de responderla. La historia se repite durante generaciones. El sol de los primeros hombres ha muerto hace

mucho. La C3smica AC, una supercomputadora que conecta todas las galaxias y todas las mentes, a3un no puede responder a la pregunta, formulada de diferentes formas desde los primeros hombres: ¿se puede revertir la entropía, la muerte del universo? El ser humano muere con el universo, se fusiona con la gran m3quina para resolver la pregunta, pero los datos son insuficientes. S3lo hasta entonces, con el universo oscuro e inm3vil, con la mente del hombre unido a la m3quina, la pregunta es respondida.

Las habilidades que la ciencia ficci3n le otorgaba a la computadora no eran del todo err3ticas. Era la gran m3quina, creadora y destructora de mundos. La herramienta que cambiaría el destino de los marginados y las multitudes. A partir de los a3os 80, con la influencia de la m3sica rock y punk, m3s la expansi3n y comercializaci3n de la computadora, aparecería uno de los tantos personajes prototípicos del cyberpunk. Un ser ideal para desenvolverse en el mundo creado por las m3quinas, el hacker.

El hacker se mueve en el mundo virtual, en el primero mundo que ha nacido de las m3quinas. Sin embargo, su cuerpo f3sico vive con limitaciones, con cadenas que son inquebrantables. Es sujeto a las leyes de la f3sica, de la l3gica. El hacker, en el mundo f3sico, es vulnerable y en algunos casos desfavorecidos en varios sentidos: pobre, excluido, inv3lido. Pero el mundo virtual lo renace en un avatar infinito, perfecto a su creador. Un "otro yo" digital que coloniza un mundo sin fronteras. Y, sin cadenas, se vuelve rico, popular, fugitivo, bandido, reconocido.

De novelas cyberpunk con hackers como protagonistas hay varios t3tulos: *Neuromancer* (1984) de William Gibson, *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson, *Daemon* (2006) de Daniel Su3rez, *Ygdrasil* (2005) de Jorge Baradit, *Ready Player One* (2011) de Ernest Cline. En estos ejemplos, los protagonistas han desarrollado sus habilidades tecnol3gicas para sobrevivir y lograr sus objetivos en un mundo interconectado y ca3tico. Las obras nos advierten los peligros de vivir dependiendo de las m3quinas y las computadoras, aunque a veces, la computadora sea el medio de vida

más humano. *Daemon* y *Ready Player One* son las dos caras de la moneda que podría deparar el futuro. En la primera, la humanidad se apoya en los programas cibernéticos computarizados para controlar prácticamente todo, las industrias, las tarjetas de crédito, los datos personales. Los “daemon” son esos programas que facilitan la vida. Pero, nos hace plantearnos la novela, ¿y si esos programas colapsan? ¿Si un “daemon” corrupto comienza a crear un caos financiero? En esta novela, las computadoras se vuelven contra sus creadores. En *Ready Player One* la trama sucede en el 2040, hay hambruna, pobreza, violaciones y robos en las calles, catástrofes climáticas, contaminación, guerras atómicas y enfermedades. Bajo este ambiente James Halliday, el multimillonario y creador del más famoso mundo virtual, Oasis, ha muerto sin tener herederos. En su testamento revela algo que sorprende a millones de personas, algo que los hace soslayar su miseria por unos momentos: el heredero de doscientos cuarenta mil millones de dólares será quién encuentre el “huevo de pascua” dentro del Oasis. El huevo de pascua, es la metáfora de un secreto oculto en un video juego. Para encontrarlo, hay que tener tres llaves, después de superar tres pruebas. Las personas comienzan a buscarlo. La realidad del Oasis es mucho mejor que la del mundo tangible, en Oklahoma. Los adultos entran al mundo virtual Oasis para muchas cosas que tienen que ver con negocios, entretenimiento o conocimiento; los niños para ser educados con programas que los enseñan a hablar, sumar, leer, cantar o caminar. Wade Watts, un niño que ha recurrido a las computadoras para educarse, descubre que ha vivido bajo mentiras adultas todo el tiempo. Que el ser humano ha destruido al mundo y lo ha contaminado hasta la catástrofe. “Quemar todos esos combustibles fósiles tuvo algunos efectos secundarios, como por ejemplo el aumento de la temperatura en nuestro planeta y la contaminación del medio ambiente. De modo que, ahora, los casquetes polares se están derritiendo” (Cline, 2011: 19). Wade Watts descubre que no existe nada de lo que le contaron, ni Dios, ni Santa Claus, ni el Conejo de Pascua. El mundo había sido

repartido cuando él nació. Las plantas y animales están muriendo. El único lugar de escape está encendiendo el ordenador. En el Oasis. “Mi madre tenía que sacarme a rastras de allí todas las noches, obligarme a apagar el ordenador, porque yo nunca quería regresar al mundo real. Porque el mundo real era una mierda” (Cline, 2011: 20). En *Ready Player One*, lo virtual se vuelve lo vital.

Una historia antes de concluir. Existe un juego llamado Eve Online, un juego RPG de ciencia ficción espacial que te permite comprar, vender y comerciar accesorios y naves con dinero real. El juego simula la galaxia. Es un juego donde tienes la libertad de hacer lo que quieras con tus personajes. Disfrutar de viajes espaciales, comprar, regatear, robar, etc. El dinero invertido en el juego puede recuperarse o perderse definitivamente. Su moneda es el Interestelar Credits (ISK). Los ISK que ganes en el juego se pueden recobrar en dinero real como euros, dólares, pesos, etc. Los usuarios, creando, modificando y comprando naves hacen viajes de negocios o de conquistas. Se ha creado un sistema económico que desencadena alianzas y estrategias. Los usuarios también deben pagar un alquiler por cierto espacio virtual en el juego para su protección.

En octubre de 2013 un grupo olvida pagar el alquiler del sector B-R5RB. El resto de usuarios tiene el derecho a reclamarlo o conquistarlo, sobre todo, las alianzas enemigas. Miles de jugadores acuden al sector y desencadenan una lucha que les cuesta millones. Naves que tardan meses en hacerse (Titán) y que tienen un costo de venta de 3,000 dólares son destruidas en instantes. En su punto máximo hubo 7,584 jugadores en línea combatiendo simultáneamente. El servidor estaba a punto de colapsar. Muchos estudiantes y trabajadores deciden faltar a su escuela o trabajo para apoyar la batalla, reportándose enfermos o poniendo alguna excusa. La batalla dura aproximadamente 21 horas donde miles de personas han perdido sus inversiones y se calculan pérdidas alrededor de 300 mil dólares. “Fought throughout the night, more than 70 Titans -EVE’s ginormous megaships- have fallen, meaning damages total trillions of ISK”

(Savaje, 2014). Esta historia, que parecería un cuento, sucedió realmente.

¿Cómo entender estas nuevas colonias y comunidades virtuales? ¿Quién está ocupando este primer mundo virtual que surge de las máquinas? ¿Quiénes y cuántos forman la cibercultura? Una nueva “ciberrealidad” (Galindo, 2006), que se presenta como una segunda lectura de los acontecimientos sociales, políticos o económicos del mundo, puede configurarse en lo virtual y tener efectos reales. Un hombre virtual, un avatar, es capaz de conmover y guiar a las multitudes. Lo que los escritores de ciencia ficción imaginaban para el entretenimiento o reflexión, no distaba mucho de lo que ahora puede apreciarse en la cotidianidad. Ellos dieron el primer paso hacia un territorio que aún está por comprenderse y delimitarse. Sabemos que el espacio virtual puede revolucionar el espacio social, pero no sabemos a qué grado o si será benéfico. Sólo podemos dar la certeza de una nueva forma de organización, de orden, de lectura e interpretación. Una nueva manera de percibir el tiempo, de conocernos, de interactuar, de aprender, de encontrar soluciones. El primer mundo virtual abre sus puertas a nuevos sujetos donde el cuerpo cambia y a nuevos caminos donde el deseo se configura. Los viejos hábitos y valores se ponen en marcha con otras variantes. El pasado y el futuro se han encontrado.

1.3 Dilemas éticos de la cibercultura

Las obras anteriormente mencionadas: *Neuromancer* (1984) de Gibson, *Snow Crash* (1992) de Stephenson, *Daemon* (2006) de Daniel Suárez, *Ygdrasil* (2005) Baradit y *Ready Player One* (2011) de Cline, son un buen ejemplo del cuestionamiento ético que se plantean las obras cyberpunk: ¿El crecimiento de tecnología realmente ayuda a resolver los problemas humanos, o la tecnología se vuelve un problema? ¿El uso de la tecnología es la solución o es el principio para la destrucción de la naturaleza y el soslayo de los valores sociales? Una de las críticas más grandes que hacen en este tipo de novelas es que, aunque se presume el desarrollo tecnológico, no se resuelven todavía otras dificultades y malestares de la sociedad, como la drogadicción, la violencia, la enfermedad y la pobreza. Este planteamiento es consecuencia de la evolución que la misma literatura tiene.

Las primeras obras de ciencia ficción con un fuerte impacto social nacen en el siglo XIX. Las principales protagonistas, a saber, son *Frankenstein* (1823) de Mary Shelley, *Vingt mille lieues sous les mers* (1869) de Julio Verne, *The Time Machine* (1895) o *The war of the worlds* (1898) de H.G. Wells. La ciencia ficción del siglo XIX tenía una visión, en ese entonces, más optimista sobre los usos de la ciencia. Las características de esta ciencia ficción son también otras. La tecnología está a manos de un inventor, como la del doctor Victor Frankenstein en *Frankenstein*, o la del capitán Nemo en *Vingt mille lieues sous les mers*. El inventor, solitario y ensimismado en sus propias meditaciones, utilizaba la ciencia como un portal o un vehículo para viajar a mundos maravillosos. Natalia Castro Vilalta en “Ciencia, Tecnología y Sociedad en la literatura de ciencia ficción” (2008), enfatiza sobre la imagen del inventor en la ciencia ficción: “la figura principal no es un científico o un técnico, sino un inventor, es decir alguien que lo hace todo por sí mismo” (Castro, 2008: 165). En este

contexto, el mundo aún está por descubrirse y la ciencia puede facilitar las rutas para la aventura: una máquina del tiempo, una nave espacial, un submarino, un barco, etc. La novela de aventuras, similar a la propuesta de la ciencia ficción del siglo XIX, buscaba descubrir mundos maravillosos. Por poner algunos ejemplos, *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) o *El maravilloso mago de oz* de L. Frank Baum, *Tarzan of the Apes* (1912) o *Tarzán de los monos* de Edgar Rice Burroughs. Dos historias donde existe un lugar fantástico por explorar.

La imagen de la ciencia a finales del el siglo XIX, en definitiva, no es mala. Pero tampoco tiene una finalidad social inmediata: “Los científicos e ingenieros protagonistas que persiguen el “conocimiento”, no por remediar ninguna necesidad social acuciante, sino por el conocimiento mismo” (Castro, 2008, 166). En *The Time Machine* de Wells, sin embargo, hay una especie de temor de que todos los logros y conocimientos científicos lleguen a perderse si el ser humano no reflexiona acerca de la guerra. La tecnología, apunta la obra, puede caer en malos usos.

Un conflicto entre naciones desencadena la primera guerra mundial en 1914. Los territorios Austrohúngaro, el Ruso y el Otomano están en conflicto en el territorio Europeo. Los Austrohúngaros habían desplazado a los Turcos Otomanos a principios del siglo XIX, quedándose con Bosnia, pero es un imperio inestable, con revueltas sociales. El principal objetivo de los Turcos es el aspirante al trono austrohúngaro el archiduque Francisco Fernando. En una visita a Bosnia, un grupo Serbio planean su asesinato. Gavrilo Princip, un nacionalista, encabeza la conspiración. El primer atentado contra Francisco Fernando, con una bomba que revotó en su auto descapotable *Gräf & Stift*, falla. En el segundo, no corre con la misma suerte. Un conspirador serbio, con una pistola y una pastilla de cianuro para suicidarse en el peor de los casos, le dispara sobre su vehículo. Los Austriacos, deduciendo la culpa, dejan caer su impiedad contra Serbia, matando cientos de hombres y destruyendo negocios. La guerra ha sido declarada. Los austrohúngaos cuentan con el apoyo

incondicional de Alemania, eso los motiva. Aunque hay un cruel ultimátum para los serbios, ninguna respuesta conducirá a la paz. Rusia cree que son injustos con la pequeña nación Serbia. No apoyará a los Austriacos ni Alemanes. Así Alemania, de pronto, se encuentra rodeada por los flancos, entre Rusia y Francia (aliada rusa). Gran Bretaña no se puede quedar al margen, puesto que sus intereses políticos y comerciales se verán afectados en caso de que gane Alemania. También le declara la guerra. Y el horror se desencadena sumando más y más países.

Europa se ve muy afectada tras la primera guerra mundial, los millones de muertos, y la tecnología usada para la destrucción. Tanques Mark IV, submarinos U-Boot, ametralladoras Big Bertha, dirigibles LZ-104, avionetas Sopwith Triplane, etc. En las historias de ciencia ficción ahora hay más pesimismo, más reflexión y propuesta como en la novela *Brave New World* (1930), traducida como *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley. En Estados Unidos, por su parte, el ambiente de victoria por la primera guerra mundial, le permite conservar su posición sobre la tecnología con más optimismo. Así nacen los “Pulps”, historias de ciencia ficción de los años 30, donde la tecnología es una herramienta que facilita los trabajos cotidianos: un robot aspiradora o un robot mayordomo. Pero no tratan de generar consciencia social, sino priorizan la aventura.

La tecnología no es la protagonista de la historia, sino que sólo aporta al contexto. El mismo escritor podía contar la historia como western o cómo ciencia ficción: bastaba con sustituir revólveres por pistolas desintegradoras, indios por alienígenas y diligencias por naves espaciales. (Castro, 2008: 165)

La segunda guerra mundial, sin embargo, si hace reconsiderar la posición de Norteamérica. Sobre todo, después de la caída de la bomba atómica. Nunca antes la ciencia y la tecnología habían sido tan destructivas. La ciencia ficción señalaría, con énfasis, el desacuerdo que

tenía sobre los usos indebidos de la tecnología empleada para la destrucción y las consecuencias medioambientales y morales venideras.

I Am Legend (1954) de Richard Matheson, es una obra que imagina un hipotético futuro en 1976. Robert Neville trata de seguir una estricta rutina diaria que consiste en conseguir agua, alimentos, madera, hacer un generador funcionar. Se lava los dientes, cocina, escucha música, lee como haría cualquiera. Pero también hace otras cosas, recoger cuerpos de la calle, proteger las ventanas con ajos. Él vive solo y lo distingue una circunstancia. Fuera de su hogar hay tormentas de arena, lugares deshabitados o abandonados, comida putrefacta y artefactos empolvados deteriorándose, cuerpos sin vida de mujeres en las calles, quienes son las primeras víctimas. Al parecer es el último ser humano que queda con vida. El mundo se ha terminado por un desastre biológico y Robert Neville busca sobrevivir día tras día enfrentándose en coléricas batallas contra los vampiros. Atacando Neville de día y los vampiros de noche. “Pero a menudo intentaba resignarse a la inevitable realidad. El, Robert Neville, era el único superviviente del mundo. Por lo menos, del mundo que conocía” (Matheson, 50).

Fahrenheit 451 (1953) de Ray Bradbury es otro relato distópico que recrimina los actos de la guerra. La destrucción histórica, la censura y la prohibición. En *Fahrenheit* el bombero Montag se complace al quemar cientos de libros en una hoguera. En su casco impregnado de cenizas brilla el número 451. Su trabajo consiste en borrar todo el trabajo intelectual del ser humano.

—¿Lee alguna vez alguno de los libros que quema?

Él se echó a reír.

—¡Está prohibido por la ley!

—¡Oh! Claro...

—Es un buen trabajo. El lunes quema a Millay, el miércoles a Whitman, el viernes a Faulkner, conviértelos en ceniza y, luego, quema las cenizas. Este

es nuestro lema oficial.

Siguieron caminando y la muchacha preguntó:

—¿Es verdad que, hace mucho tiempo, los bomberos apagaban incendios, en vez de provocarlos?

—No. Las casas han sido siempre a prueba de incendios. Puedes creerme. (Bradbury, 2006: 13)

Las reglas en el futuro de *Fahrenheit 451* son otras. La gente puede ser encarcelada por platicar, por caminar en las calles o por conducir a escasa velocidad en automóvil. La sociedad es adicta a los medicamentos y se desconocen entre ellos. Siguen una rutina de trabajo, estudio y ejercicio mecanizado. No hay individualidad ni en el arte. En la ciudad se ven sabuesos electrónicos cazando otros animales para posteriormente echarlos a la hoguera, dando la impresión de que se busca acabar con todas las formas de vida: “—Es una pena —dijo Montag con voz queda—, porque lo único que ponemos en su cerebro es cacería, búsqueda y matanza” (Bradbury, 2006: 28). Los seres humanos no son la excepción, animales y hombres se matan por igual. “Temo a los jóvenes de mi edad. Se matan mutuamente. ¿Siempre ha sido así? Mi tío dice que no. Sólo en el último año, seis de mis compañeros han muerto por disparo” (Bradbury, 2006: 30). La gente no tiene el tiempo de mirar a su alrededor y apreciar la lluvia o la naturaleza, no se molesta en conocer los sentimientos de los demás. Cuando el Bombero Montag platica con Clarisse McClellan, las preguntas que le hace la adolescente, aunque triviales, asombran al bombero, quien nunca repara en los porqués de la vida. “Ha sido una buena pregunta. Hacía mucho tiempo que nadie se interesaba por mí para hacérmela. Una buena pregunta” (Bradbury, 2006: 29). La novela, definitivamente, nos hace preguntarnos ¿qué le sucedió al mundo?, ¿puede existir un futuro donde se destruya el trabajo intelectual?, ¿pueden volverse habituales tantas prohibiciones, tanta apatía y resignación? Ray Bradbury, no escribe la novela *Fahrenheit 451* por un

desborde de creatividad literaria. La novela está inspirada en vivencias. En el prólogo cuenta cómo un policía lo había interrogado por “salir a dar un paseo”, y también Bradbury estaba asombrado por las quemaduras masivas de libros que se habían hecho a lo largo de la historia, incluyendo la de los nazis durante la segunda guerra mundial.

Un último ejemplo es la novela *1984* de George Orwell (1949). La sociedad no sólo está marcada por la guerra, sino vive en una incesante guerra de naciones, algunos años aliadas, otros más en disputa: Oceanía contra Eurasia, un nuevo continente conformado por Europa y Asia. Nunca los seres humanos han vivido mayor dictadura, mayor opresión que en esa novela. Constantemente vigilados, perseguidos, reprimidos. No existe un espacio que se considere íntimo. Incluso escribir puede ser castigado o pensar. Los pensamientos que representen una amenaza para el gobierno son severamente castigados. Sin derecho a la libertad, a una sana vida sexual, a los alimentos como el pan, chocolate o el café, a los utensilios de higiene personal; esclavizados por la rutina del trabajo, censurados por la “Policía del pensamiento” y por los diccionarios de “Neolengua” que borran e imponen palabras a conveniencia, reducidos por el hambre, la humillación y la impotencia, las personas sobreviven esperando que concluya por fin la guerra. Los libros, igual que en *Fahrenheit 451*, están prohibidos o son reescritos con las palabras adecuadas. Se prevé que llegue a perderse la “vieja literatura” como Shakespeare, Lord Byron, Milton. El protagonista Winston cree que ha ganado una batalla simbólica contra el Partido al tener un romance con una mujer, Julia.

Ahora estaban prohibidos el amor puro y el deseo puro. No había emociones puras, pues todo estaba impregnado de miedo y odio. Su encuentro había sido una batalla y el clímax una victoria. Era un impacto contra el Partido. Un acto político. (Orwell, 2018: 112)

Sin embargo, el Partido, modifica la historia, la reescribe. La gente es obligada a pensar contradicciones como que Oceanía está en guerra con

Eurasia, luego que siempre había sido su aliada. El pasado es incierto, se corrige. El trabajo de Winston consiste en hacer coincidir las predicciones de los diarios con los hechos concretos.

El ministerio de la Abundancia había hecho la promesa (oficialmente, el “compromiso solemne”) de no reducir la ración de chocolate durante 1984. Pero, como Winston bien sabía, la ración de chocolate iba a ser reducida de treinta gramos a veinte al final de aquella semana. Lo único necesario era reemplazar la promesa original por la advertencia de que, quizás, las raciones se reducirían en el transcurso de abril. (Orwell, 2018: 44)

Se escuchan misiles desde la ventana en 1984, los personajes desconfían entre ellos, se traicionan, se ven obligados a ser leales a un Partido que los mantiene hambrientos y miserables. Todo placer es castigado, el hombre se reduce a la indignidad, a la voluntad del poderoso. Deshumanizado, corriendo en círculos en un maquiavélico laberinto, el último hombre no sobrevive con honor y valentía como Robert Neville, el personaje de *I Am legend*, sino más bien con temor, infamia y envilecimiento.

—Te estás pudriendo, Winston. ¿A qué te has reducido? A una bolsa de inmundicia que se desmorona. Vete una vez más en el espejo. ¿Distingues eso que tienes enfrente? ¡Es el último hombre! Si tú eres humano, ésa es la humanidad. Ahora puedes vestirme. (Orwell, 2018: 232)

En la novela 1984 se cumple lo que Vicente Hueso García en “Francis Fukuyama. El fin de la historia y el último hombre” había señalado: el fin de la historia llegaría con la forma final del gobierno, la democracia liberal, que busca su apoyo en los avances tecnológicos, a diferencia del comunismo. “(la democracia liberal) al no poseer en su seno contradicciones fundamentales, está llamada a extenderse por todo el mundo. El comunismo, por el contrario, fracasó, además de ser incapaz de adaptarse a los cambios tecnológicos” (Hueso, 1992: 205).

La segunda guerra mundial es la pauta para el nacimiento de la ciencia ficción “soft”, caracterizada por la puesta en escena de las consecuencias sociales, políticas, culturales o ambientales del mal uso de la ciencia y la tecnología, pero no de los aspectos técnicos. En la ciencia ficción “soft” no importa tanto cómo se produjo la tecnología, sino los usos que se le da para la vida. Después de la guerra de Vietnam en los años 60, con la evidencia de las atrocidades cometidas por el poderío tecnológico, la guerra química y bacteriológica, la ciencia ficción se volvería a manifestar al respecto.

La intervención norteamericana en la guerra de Vietnam con sus imágenes de niñas ardiendo a causa del napalm y sus tierras arrasadas por el “agente naranja” influyeron en el nacimiento de un movimiento político y contracultural que señaló la tecnología moderna y al estado tecnocrático como culpable de arruinar las esperanzas de futuro de la humanidad. (Castro, 2008: 172)

Este movimiento se le llamó “New Wave”, un tipo de ciencia ficción ambientalista que critica la destrucción indiscriminada, la falta de conciencia o sensibilidad social. Puede entenderse como la creación de “futuro cercanos, estética más experimental y una mayor implicación política en temas como la ecología, las drogas, el sexo y el feminismo” (Castro, 2008: 172).

La ciencia ficción “New Wave” pertenece a los años 60, está caracterizada por la conciencia ecológica y por crear una ambientación distópica, pesimista y extrema. Empieza a visibilizar posibles problemas como la sobrepoblación, pobreza, falta de recursos naturales, encarecimiento de productos alimenticios básicos, distorsión de la ética humana, revolución tecnológica, supervivencia del más fuerte, contaminación entre otras cosas.

Mencionaré dos obras que son representativas de este género. *Make*

Room! Make Room!, (1966) de Harry Harrison, novela que sirvió de modelo para la película “Cuando el destino nos alcance” (1973) y *Do Androids Dream of Electric Sheeps?* (1968) de Philip K. Dick, novela que además de adaptarse al cine como “Blade Runner” (1982), se ha vuelto una novela representativa del subgénero cyberpunk, a pesar de pertenecer a los años 60 y el cyberpunk surja hasta los años 80.

En *Make Room! Make Room!*, Harry Harrison escribe un posible futuro que se desarrolla en 1999. En la ciudad de New York, debido a una indebida política de control de natalidad, hay treinta y cinco millones de habitantes⁵. Andy Rusch y su compañero Solomon Kahn, viven en un pequeño cuarto donde generan su propia electricidad con una bicicleta, el agua que abastece a los edificios es escasa y deben de conseguirla en los depósitos que también comienzan a agotarse, la alimentación es sintética y reducida, pan y galletas que hacen las fábricas. Sin embargo, Andy, que es policía, sabe que su vida es un privilegio. La gente, manifestándose en la calles, buscando un sitio dónde vivir, se conglomeran a falta de espacio, buscando mejores condiciones:

Tuvo que abrirse paso a través de las mujeres que llenaban las gradas del edificio, andando cuidadosamente para no pisar a los niños que estaban jugando debajo. La acera quedaba todavía en la sombra, pero estaba tan atestada de gente que Andy avanzó por la calzada, lejos del bordillo para evitar los escombros y la basura acumulados allí. (Harrison, 1986: 08)

La novela, sin duda, es una recreación de lo que sucedería en caso de descuidar los recursos naturales o de llegar a un punto donde las posesiones materiales, que nos son triviales, se vuelvan codiciadas. Los productos de higiene como el jabón y las hojas de afeitar son tan valiosas que la gente las reutiliza una y otra vez a pesar de ser desechables. La

5 Según un censo de población, New York aumentó de casi 17 millones a 17 y medio millones durante los años 60. Para el año 2019 tenía 19 millones y medio, según el diario económico *Expansión*.

novela de George Orwell, 1984, que nos enseñó un futuro donde las personas se alegraban al poseer una hoja de afeitar, en *Make Room! Make Room!*, se retoma esa idea. La atmósfera no puede ser más pesimista. La ciudad habituada a la mendicidad, un protagonista afilando su hoja de afeitar en el borde de un vaso insistentemente, los saqueadores buscando almacenes para alimentarse, el pánico por la sequía, los ancianos e inválidos manifestándose por su pensión, la lucha por los alimentos en las peores condiciones de salud.

Todos estos hombres y mujeres eran auténticos muertos de hambre. Y si alguno de ellos tenía un poco de dinero lo llevaba en uno de aquellos anticuados bolsos de cierre y cosido a su ropa interior o algo por el estilo. (Harrison, 1986: 12)

Do Androids Dream of Electric Sheeps? de Philip K. Dick, es una novela también de carácter futurista, sin embargo, aunque también hay contaminación, pobreza, exterminio y un planeta que no es suficiente para abastecer el consumismo de las personas, la trama se centra en cuestiones existenciales sobre lo que nos hace humanos. Retomando la idea de los viejos “pulp” de los años 30 sobre colonización planetaria, en la historia de *Do Androids Dream of Electric Sheeps?*, el Planeta Marte ha sido conquistado. Los humanos privilegiados tienen la facilidad de vivir ahí. Los que no tienen los recursos económicos suficientes permanecen en la tierra. La mayoría de las especies animales se ha extinguido y éste, sin duda, es uno de los argumentos en los que Dick hace más énfasis. La existencia de los animales es fundamental para que el ser humano permanezca “humano”. Muchas empresas, para contrarrestar la extinción y mermar el vacío que han dejado los animales, crean réplicas tecnológicas, robots idénticos a los animales, pero es insuficiente. Las personas añoran constantemente a los animales y pagarían cualquier precio por poseer uno natural. Bajo esta premisa, los diálogos se vuelven surrealistas:

—Respecto a la cabra, la quieres más que a mí —dijo ella—. Más que a tu esposa, probablemente. Primer la cabra, luego tu mujer, luego, en último lugar... —dejó la frase colgando porque la interrumpió su propia carcajada—. ¿No te parece gracioso? (Dick, 2017: 2020)

En una escena el protagonista, el cazarrecompensas Rick Deckard, admite ante su vecino que su oveja es falsa; una revelación que se considera humillante. En otra escena, invierte todo su dinero en comprar una cabra nubia para sorprender a su mujer y recuperar el espíritu humano o la depresión, después de haber asesinado a tres androides que vivían ilegalmente en la tierra: androides, casi humanos, con pasiones, sueños, ambiciones, sentido del humor, pero inferiores a los animales.

—Dice Iran que has comprado una cabra. ¿Hoy mismo? ¿Al salir del trabajo?

—De camino a casa.

—Iré a visitar a tu cabra cuando retires a los androides que quedan. (Dick, 2017: 195)

En esta distopía del mundo altamente tecnológico, con animales eléctricos y androides. Los androides, en fase Nexus-6, indistintos a los seres humanos a menos que se les aplique un test, buscan un trabajo o un lugar entre los seres humanos. Pero el poseer sentimientos y sentidos no los absuelve de la caza. Los androides son herramientas que reproducen las emociones humanas, ¿pero las tienen? Sueñan, dicen sentir, sufrir y amar, pero ¿tienen alma? ¿El ser humano se debe sentir compasión por ellos? “Sentir empatía por una construcción artificial? —se preguntó—. ¿Algo que sólo finge estar vivo?” (Dick, 2017: 160). En esta obra de Dick, aparece uno de los dilemas éticos que se retomaría en la ciencia ficción de los 80: ¿El vínculo con el mundo tecnológico nos vuelve menos humanos? ¿Cuál es el límite entre el ser humano y lo

artificial, para permanecer humano? Las preguntas han sido formuladas y la posición de la literatura, mediante el cyberpunk, respecto al uso de la tecnología se ha hecho notar. Principia el debate entre el hombre, “la gran máquina” y sus usos.



Imagen del manga Alita Battle Angel (2018) de Yukito Kishiro

1.4 Realidad virtual: nuevas formas comunicativas

«La realidad virtual corrompe, la realidad absoluta corrompe absolutamente.»

Roy Ascott, Prix Ars electrónica 1995.

El concepto Realidad Virtual (RV) que actualmente relacionamos con tecnología digital o aparatos que proporcionen experiencias en 3D, tiene raíces muy antiguas. Conceptualizamos como virtual a todo aquello dentro del ciberespacio, ya sean términos abstractos o concretos (relación, cultura, familia, amigos, empresas virtuales). La palabra virtual nos remite a un contexto fuera del mundo natural y dentro de un mundo artificial. Actualmente el concepto se entiende como “una tecnología generada por la actividad tecnológica del ser humano, basada en la capacidad de crear ilusión de simular el espacio real, a través de medios digitales” (López-Pelliza, 2015: 20). Aunque el término no se explota hasta finales de los años 80, cuando se descubre en la computadora el potencial de crear mundos virtuales, ya había avances en el campo de la ciencia que apuntaban a esta idea.

En 1840 el científico e inventor Sir Charles Wheatstone construyó el estereoscopio⁶, un aparato óptico que creaba la ilusión de ver imágenes tridimensionales. En el estereoscopio dos imágenes planas y similares son observadas desde un ángulo diferente, mediante un lente que, al unir las imágenes, genera una visión de relieve y profundidad. No fue hasta 1966 que comenzó su comercialización como juguete “Estereoscopio Lestrade”. En siglo XIX hubo una fijación por la estereoscopía; la fotografía fue uno de los principales difusores comerciales.

Retomando los años 40, Edwin Albert Link, ex piloto de aviación,

⁶ Científicos como Leonardo Da Vinci, Johannes Kepler (1604) en *Ad vitellionem paralipomena* e Isaac Newton (1704) en *Optiks* asimismo hicieron estudios sobre la estereoscopía.

desarrolló el Link Trainer, un simulador de vuelo a gran escala. Con el éxito de las patentes y la venta del invento se entrenaron cerca de medio millón de pilotos para la segunda guerra mundial. Otros dos inventos, por mencionar algunos ejemplos, son el Sensorama de Morton Heilig, un invento tecnológico de 1962, que pretendía proporcionar una experiencia multimedia de inmersión sensorial a través de imágenes estereoscópicas en 3-D, vibraciones, sonido estéreo y aromas que se activarían durante una película que simulaba un paseo en motocicleta. El proyecto LARGUE EXpanse Extra Perspective (LEEP) por Eric Mayorga Howlett en 1979, fue aparato de sistema óptico que proyectaba imágenes estereoscópicas.

En este sentido, Marie-Laure Ryan, en *La narración como realidad virtual* (2004), dice que “Internet no se aproxima ni de lejos a los entornos tridimensionales, multisensoriales, inmersivos e interactivos imaginados por los promotores de la RV” (Ryan, 2004: 43). Aunque ahora Internet y su ciberespacio sea el medio primordial donde se avivan las fantasías de virtualidad.

El término *virtual* se utilizó en relación con la programación. Era un término técnico que expresaba la diferencia entre la máquina física y la máquina con la que los programadores se comunicaban. También se referían como virtual al tipo de almacenamiento que no era parte de la memoria del ordenador, como el *Diskete* (disquete) o *Floppy disc* (disco flexible) que, en 1971, cuando se comercializaron, tenían a penas una capacidad de almacenamiento de 80 kilobytes.

La computadora, a través del Software, puede desempeñar e igualar las funciones de muchos aparatos e incluso, como dice Laure Ryan, actividades humanas. Así la computadora puede funcionar como un libro, calculadora, tocadiscos, profesor, mapa, juego interactivo, diario, televisor, médico y un largo etcétera. Entre sus infinitas posibilidades de emulación se encuentra la realidad virtual, la posibilidad de crear un mundo alternativo. Esta es la idea que se explota y se comercializa con productos que llevan como eslogan: “tecnologías virtuales”, como el Tamagotchi, un

juego basado en la idea de tener una mascota virtual, con necesidades similares a las de una mascota real como comer, pasear, jugar, bañarse, dormir y que no es ajena a sentimientos como la alegría o la tristeza. Este juego ha tenido versiones cada vez más renovadas desde 1996 a 2019. La palabra virtual se convirtió en una “poderosa metáfora de vuelo cada vez más rápido emprendido por la tecnología rumbo a lo desconocido” (Laure, 2004: 44), aunque, como veremos, esta apreciación es apenas uno de sus complejos matices.

La palabra “virtual” proviene del latín medieval *virtualis* que derivó en *virtus* (fuerza, virilidad, virtud) y fue usado en la filosofía escolástica como una “fuerza en potencia”; lo virtual no es algo que no existe o carece de existencia, sino que tiene una existencia en desarrollo, pero no en acto. Otros usos del término datan del siglo XIX, donde lo virtual tiene una relación dialéctica frente a lo real, y donde la palabra connota lo ficticio, inexistente, ilegítimo y falso: una imagen virtual es una imagen que realmente no está ahí, como el reflejo del espejo. Todo aquello que “pasa por algo diferente de lo que es en realidad” (Ryan, 2004: 45).

El significado de virtual oscila entre dos polos, uno en el sentido óptico que alude negativamente al espejismo y al duplicado, y otro en el sentido escolástico que sugiere creación, diversidad, transformación, movimiento y potencia: “Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes...” (Levy, 1999: 08). Lo “virtual como falsificación” es propuesto por Jean Baudrillard, y lo “virtual como potencia” por Pierre Levy.

1.4.1 Una sociedad adicta a la duplicación

Para Jean Baudrillard en su ensayo “La procesión de los simulacros”⁷ de 1977, los medios tecnológicos duplican la realidad. La fotografía, la película, la televisión, la computadora son representaciones del mundo, o simulacros modernos. Vivimos en una cultura contemporánea adicta a los simulacros, entendidos éstos como una “duplicación producida mecánicamente... cuya función es hacerse pasar por algo que no es” (Laure, 2004: 46). En palabras de Baudrillard: “Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir que se tiene algo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia; lo otro a una ausencia” (Baudrillard, 1978: 08).

Baudrillard nos dice que la simulación anteriormente era una abstracción como la de un mapa cartográfico, el reflejo del espejo o un concepto. Pero ahora no es una referencia o representación, sino que es la generación por los modelos de algo real, sin realidad: lo hiperreal (Baudrillard, 1978: 05). La era de la simulación inicia con la liquidación de los referentes, con la suplantación de lo real por los signos de lo real, con el rechazo de la realidad por su doble. La simulación cuestiona la diferencia entre lo “real” e “imaginario”, lo “verdadero” y lo “falso” y propone un escenario donde la verdad y la causa objetiva han dejado de existir.

Para Baudrillard la medicina, el ejército y la religión son campos de la simulación. La religión, por ejemplo, hace una simulación de la divinidad a través de imágenes y representaciones en los templos. Una idea que asustaba a los iconoclastas puesto que planteaba la inexistencia de Dios, a no ser como simulacro:

La verdad que permite entrever, destructora y anonadante, que sólo ha existido su simulacro, que el mismo Dios ha sido nunca, que sólo ha

⁷ Su título original es “La precession des simulacres”, pero hay traducciones como “Cultura y simulacro” o “La procesión de los simulacros”.

existido su simulacro, en definitiva, que el mismo Dios nunca ha sido otra cosa que su propio simulacro. (Baudrillard, 1978: 05)

La imagen es la asesina de lo real, y la asesina de su propio modelo. Ésta pasa por cuatro etapas: 1) Es el reflejo de la realidad profunda. 2) Enmascara y desnaturaliza una realidad profunda. 3) Enmascara la ausencia de la realidad profunda. 4) No tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, ya es su propio y puro simulacro (Baudrillard, 1978: 14). En esta cuarta fase por la que atraviesa la imagen es donde aparece el simulacro.

Baudrillard hace una extensa crítica a muchos modelos contemporáneos; a la televisión como la principal transmisora de imágenes. En los *reality shows*⁸ de los 70 donde grababan a la gente como si las cámaras no estuvieran presentes, donde las familias implicadas se veían expuestas y afectadas y los espectadores se sumaban al “placer perverso de violar una intimidad” (Baudrillard, 1978: 55): “La filmación exalta lo insignificante, en ella vemos lo que lo real nunca ha sido (pero como si estuviera usted ahí), sin la distancia de la perspectiva y de nuestra visión en profundidad (pero más real que la vida misma)” (Baudrillard, 1978: 55).

En el artículo “De la Modernidad a la Transmodernidad: narradoras mexicanas a principio del siglo XIX” de Elizabeth Vivero, la autora habla acerca de las características de la Transmodernidad y mencionan que hay una pretensión de integración cultural, pero a través de un individualismo solitario impulsado por las redes sociales, en ese entonces la plataforma de chat. Había una preocupación también en el terreno literario sobre el inicio de la era virtual.

⁸ Baudrillard emplea el término TV-Verdad para referirse al Reality show. Y también se cuestiona en el concepto de TV-Verdad, si se trata de la verdad de los personajes que participan en los programas de televisión o la verdad de la televisión.

En la narrativa mexicana escrita por autores y autoras nacidos durante la época de los setenta, el impacto de lo virtual, así como la falta de solidaridad, de la obscenidad por la intimidad y la instantaneidad se hacen presentes. (Marín, 2011: 272)

Cuando a finales de los años 80 la noción de virtualidad se hace más perceptible, Baudrillard descubre un nuevo culpable de los crímenes contra la realidad: la virtualización. “Realidad virtual”, “virtual” y “simulación” son términos que Baudrillard usa de modo equivalente. La realidad virtual será entendida por Baudrillard como el triunfo del simulacro. Las cosas electrónicas y digitales son un epifenómeno de la virtualización, del apego por la simulación.

Todo este planteamiento en el cual el sujeto opta por modelos de “falsificación” y de “realidad” como la televisión, la religión, la inteligencia artificial, le hace concluir que vivimos en simulacros que aseguran la continuidad de lo real. La inmersión en el mundo virtual y en otros esquemas virtuales son los que conducen a la virtualización del individuo, a la pérdida de humanidad en tanto que nos ofrecemos como siervos de la máquina. Así pues, el simulacro no oculta la verdad, oculta el hecho de que no existe. “Lo que es real para mí es el resultado de mi proceso de copia, de mi producción de virtualidad y de mi capacidad para construir significados” (Laure, 2004: 54). El análisis de Baudrillard, aunque en sentido pesimista, no distaba mucho de las preocupaciones que surgieron en los años 80 con la comercialización de la computadora y los avances científicos- tecnológicos que, aunque apuntaban hacia la modernidad, de algún modo no resolvían los malestares sociales. Dichas contradicciones permitieron cuestionar el correcto rumbo de la tecnología, si esta implicaba una pérdida de valores y de sensibilidad. Con este contexto hablaría la literatura de ciencia ficción, el nacimiento del cyberpunk.

1.4.2 Pierre Levy: lo virtual como potencia

La virtualización afecta no sólo a la información y a la comunicación, sino también a los cuerpos, al funcionamiento económico, a los marcos colectivos de la sensibilidad o al ejercicio de la inteligencia. La virtualización alcanza incluso a las formas de estar juntos, a formación del «nosotros»: comunidades virtuales, empresas virtuales, democracia virtual. (Levy, 1999: 07)

Tomando en consideración los estudios de Baudrillard sobre lo virtual, Pierre Levy reformula el concepto de modo no catastrófico donde lo virtual tiene poca relación con lo ilusorio, falso o imaginario y donde no tendría cabida el vínculo dialéctico frente a lo real, sino se opondría a lo actual. Lo virtual no es algo irreal, tiene su propia existencia, en formación, esperando en una especie de limbo hasta tener la posibilidad de volverse real. “La virtual no está anclado en el espacio y en el tiempo. La realización es un paso de un estado de intemporalidad y desterritorialización a una existencia enraizada aquí y ahora” (Laure, 2004: 56).

Lo virtual es una potencia contenida en sí misma. Como una semilla que podría volverse árbol, donde el árbol es la virtualidad de la semilla. “Lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” (Levy, 1999: 11).

Lo virtual atraviesa por un proceso automático hasta volverse real, pasando por dos fases, una de actualización y otra de virtualización. Ante un problema como, por ejemplo, llegar de un lugar a otro, hay una concreta necesidad y se inventa una solución: una bicicleta. La solución del problema, la invención, es lo que debe entenderse por actualización. Sin embargo, una vez propuesta la solución se puede volver a examinar el problema para buscar otra alternativa más eficiente: el automóvil. En este

sentido, la virtualización es el retorno al problema original a partir de la solución, lo cual favorece los procesos de creación y abre senderos de posibilidades.

Lo virtual no pierde terreno frente a lo real como pensaría Baudrillard, sino se retroalimenta de ello. Ahora supongamos que el problema es cavar un pozo, y hacerlo con las manos resultaría difícil. Se crea entonces una herramienta que, una vez resulte eficaz, podrá reutilizarse en un hipotético futuro próximo. La herramienta trascenderá el aquí y el ahora de la existencia real y, además, ampliando la extensión del cuerpo y potenciando las capacidades, creará un cuerpo virtual.

Llegados a este punto, cabe mencionar que mucho se ha escrito sobre el cuerpo virtual. Un cuerpo en potencia, en extensión como diría Pierre Levy; un cuerpo en construcción, en hibridación como defendería Donna Haraway; un cuerpo invisible como pensaría Alessandro Baricco; un cuerpo como herramienta como pensaría Teresa López Pellisa, etc. El primer espacio donde se toma consciencia del cuerpo virtual se da gracias a las computadoras y gracias al “primer mundo” digital que se pudo establecer dentro de la red. Cuando aparecen los primeros juegos digitales hubo una diferencia fundamental de percepción respecto al cuerpo. Con los juegos tradicionales, como el “futbolito” o “futbolín”, dice Baricco, había movimiento del cuerpo, coordinación de manos, consciencia del espacio, pero con el juego digital, el cuerpo, daba la impresión de haber desaparecido:

Y ahora nos ponemos a jugar *Space Invaders*. ¿El cuerpo? Ha desaparecido. Ya casi no existe nada físico en sentido estricto, la bola (los marcianitos), no es real, tampoco lo son los sonidos... todo es inmaterial, gráfico, indirecto. (Baricco, 2019: 43)

Los temores de Baudrillard se empezaron a cumplir no sólo dentro de obras de ficción. Sin embargo, la virtualidad llegó a nuestras vidas de manera muy diferente. El cuerpo renació en un avatar virtual y no

precisamente esto significaba el principio del caos. Los sueños de habitar un espacio de inmersión sensorial, que se reflejaba en inventos como el Sensorama de Morton Heilig o el Link Trainer del piloto Edwin Albert Link, o en fantasías como las “telepantallas”, se fueron cumpliendo cuando apareció la computadora e inició la era de la digitalización y el cyberpunk. Películas como “Tetsuo, the Iron Man” (1988) de Shinya Tsukamoto, “Tron” (1982) de Steven Lisberg; mangas como *Akira* (1982) de Katsuhiro Otomo, *The Ghost in the Shell* (1989), de Shirow Masamune; literatura como *Neuromancer* (1984) de William Gibson, *Schsmatrix* (1985) de Bruce Sterling, son un ejemplo de la fascinación por la tecnología y por la realidad virtual; reflejan los sueños y las utopías de una generación pero también los miedos y las incertidumbres sobre el porvenir.

Capítulo 2 Imaginar el futuro hoy: el nacimiento cyberpunk

Austin, Texas. Corre el año de 1983. En las calles circula un fanzine llamado “Cheap Truth”, con apenas dos páginas y anónima. ¿El propósito? Hablar sobre ciencia ficción, rescatarla de la apatía. Ingenuamente, pretendían hacer una ciencia ficción “bien escrita”, como reconocería en los 90 Bruce Sterling. El primer número inicia con la promesa de revelar una verdad que “ellos” conocen y que compartirán con los lectores: “Hi. You want to know the truth. We want to tell it to you” (*Cheap Truth*, 1983:01). El primer fanzine habla sobre la supremacía de las historias fantásticas que se han expandido por culpa de la decaída de la ciencia ficción, aunque argumentan que el crecimiento y popularidad de las historias fantásticas no se corresponde con la calidad literaria, por ello la crítica. “Dreaming of dragon-hood, Fantasy has puffed itself up with air like a Mojave chuckwalla. SF is collapse has formed a vacuum that forces Fantasy into a painful and explosive bloat” (*Cheap Truth*, 1983:01).

Los colaboradores de este fanzine intentaban despegarse de los cánones y las líneas editoriales más definidas como en la revista *Astounding Science Fiction* (1930). Cheap Truth se repartía gratuitamente e inicialmente conservaba el anonimato para promover la política que negaba el culto al individuo. Cabe mencionar que la revista tuvo una gran aceptación por parte de los lectores.

Los primeros escritores cyberpunk participaban en esta revista. Entre ellos el editor Vincent Omniaveritas, el alias de Bruce Sterling, principal teórico del cyberpunk. La antología *Mirrorshades* (1986), recopilada por Sterling, serviría como guía para entender los argumentos, la trama y la estética de las historias en cuanto a la literatura de aquel entonces. *Neuromancer* (1984) de William Gibson sería reconocida como la primera novela cyberpunk que reunía todos los elementos necesarios del inicial género cyberpunk: alta tecnología, hackers, mundos virtuales,

modificaciones protésicas, etc: “en ella aparecen ya todos los elementos característicos. (...) Hablar de Gibson implica hablar de ciberpunk y de toda la cosmogonía que soñó” (Moreno, 2010: 398).

La revista Cheap Truth, trataba de conservar el espíritu “punk” de principios de los 80: la crítica hacia los valores establecidos, hacia los cánones literarios, hacia lo sistemático. Antes de que el cyberpunk adquiriera su fama siniestra, era un esfuerzo generoso, abierto, en contacto con la calle, anárquico y con actitud de “házlo-tú-mismo”, ethos que compartía con las bandas de garage de los ‘70 de la música punk” (Sterling, 2004: 176). La revista era una puerta o una invitación hacia el pensamiento alternativo de las cosas, hacia otra reinención de la ciencia ficción. “Hubo una respuesta entusiasta hacia lo básico: la ciencia ficción tenía que “esforzarse más” y “terminar con los lugares comunes” si quería conseguir más prestigio” (Sterling, 2004: 176).

Uno de los principios de la revista se perdió cuando los escritores de Cheap truth, dejaron el anonimato y los pseudónimos para revelarse ante su público. Volviéndose populares y, a ojos de Bruce Sterling, gurús de la ciencia ficción. “Hasta compañeros de generación, que simpatizaban con mucha de la retórica de Cheap Truth, terminaron desconfiando de este culto -los “cyberpunks” se habían convertido en “gurúes” del género” (Sterling, 2004: 177). La revista se deja de editar en 1986, pero para ese entonces, varios escritores como William Gibson, Lewis Shiner, Bruce Sterling y John Shirley ya son reconocidos como escritores “cyberpunks”, representantes de un género y una visión del mundo.

Muchos críticos hablan de que el cyberpunk se perdió en los 90, al perder sus valores iniciales. O que dio origen a otros subgéneros como el bio-punk o el posciberpunk. “A finales de los 80 este movimiento desaparece porque deja de ser una corriente contractual bohemia, para pasar a considerarse parte del establishment literario del siglo xx. Y el cyberpunk dio paso al posciberpunk” (López-Pelliza, 2015: 60). Aunque lo cierto es que el movimiento tuvo declives y un renacimiento tardío en

otros países que hicieron reconsiderar la radical idea de su desaparición.

2.1 El cyberpunk en México

Las primeras novelas de ciencia ficción datan del siglo XIX, con autores como Julio Verne, H. G. Wells y Mary Shelley, debido a que las obras, escritas con maestría e imaginación, consiguen la audiencia necesaria para trascender en un público. En México la tradición de relatos de ciencia ficción comienza en el siglo XVIII con el cuento “Un viaje novohispano a la luna” (1772-75) del franciscano Manuel Antonio de Rivas, también titulado como “Sizigias y Cuadraturas Lunares”. México todavía vivía el periodo inquisitorial y aún no se abolía el Tribunal del Santo Oficio (hasta 1820), por ello, una gran mayoría de lecturas estaban prohibidas y eran pocos los hombres con acceso a las investigaciones científicas, a pesar de muchos esfuerzos en México y otros países latinoamericanos por incorporar la ciencia a la educación.

En México, Juan Benito Díaz de Gamarra publicó en 1774 sus *Elementa Recentioris Philosophiae* y, en 1781, los *Errores del Entendimiento Humano*, donde critica el escolasticismo y explica, al igual que en su cátedra, a Leibniz, Newton y Descartes, aunque se le denuncia, sin ulteriores consecuencias, ante la Inquisición. (Fernández, 2007: 31)

No es de extrañarse, por tanto, que el primer autor de ciencia ficción sea un franciscano. “Un viaje novohispano a la luna” es un relato con numerosas expresiones en latín, la trama trata de una carta que le llega al Bachiller Don Ambrosio Echeverría. Es un carta del “Atisvador de los movimientos lunares”, que rinde cuentas de lo que acontece en la sociedad lunar. Un cuento sin duda interesante al ser redactado desde una cosmovisión religiosa, de tal modo que las costumbres y tradiciones franciscanas de la tierra son replicadas en la luna. “Salimos a conducirle a nuestro Atheneo y, después de aver (sic) hecho el arráez una profunda

reverencia, dio cuenta mui (sic) por menor de su viaje y destino” (De Rivas, s.f: 560). A pesar de las referencias bíblicas, la sociedad lunar con su gobierno mejorado, las especulaciones respecto al tamaño y distancia de la luna, las máquinas y carros voladores, el viaje que hace el Atisvador por el globo terráqueo, le dan el carácter ficticio y de ciencia ficción. “Yo - digo la verdad- en medio de aquella materia celeste no sentí frío ni calor, aun herido de los rayos directos del sol, que congreg[u]é en el foco de un exquisitto (sic) espejo cáustico” (De Rivas, s.f: 563).

Miguel Ángel Fernández en “Discurso sobre un Nuevo Método de Estudio para la Ciencia Ficción Latinoamericana”, dice que aunque el relato de Antonio de Rivas ha sido criticado y debe considerarse algo como “protociencia ficción”, cumple los elementos necesarios: “búsqueda de verosimilitud científica, cálculos geográficos, físicos y astronómicos, extraterrestres, sátira social y una velada utopía ilustrada” (Fernández, 2007: 29). Los primeros relatos de ciencia ficción, cabe señalar, son muy disímiles de los modelos actuales en cuanto al estilo narrativo, consecuencia de las tradiciones literarias o artísticas de aquel entonces.

El segundo cuento de ciencia ficción que se registra, según el catálogo de Gonzalo Martré, en *La ciencia ficción en México* (2004), pertenece al Yucateco Jerónimo del Castillo Lenard, quien dirigía una academia de Ciencias y Literaturas y editaba las revistas *El registro Yucateco*, *El mosaico* y *La Miscelánea*, pero aparecería hasta 1849, 77 años después del primer cuento. En cuanto al primer poema de ciencia ficción dividido en dos partes: “Astros” y “Yo estaba en el espacio”, aparece en el *Boletín de la Sociedad Astronómica de México* hasta 1905 escrito por Amado Nervo.

A partir de 1930, la ciudad de México vio nacer a las primeras revistas especializadas que hablaban de ciencia ficción y eran el espacio adecuado para la publicación de los cuentos. “Aquí aparecieron [C.D de México] también las primeras revistas profesionales y semiprofesionales de ciencia ficción: *Emoción*, en la década de los 30; *Los cuentos fantásticos*, en los 40 y 50; *Enigmas*, *Ciencia y Fantasía* y *Fantasías del Futuro*, en los 50;

Crononauta, en los 60; *Espacio y Cosmos 2000*, en los 70; y *Asimov. Ciencia Ficción* en los 90” (Martré, 2004: 17). En 1964 la revista *Crononauta*, editada por Alexandro Jodorowsky y Rene Rebetez, con sus dos números de contenido principalmente mexicano, sirvió de impulso para despertar el interés por la ciencia ficción. Sumado a esto, llegaron revistas traducidas, aunque no de origen mexicano, como *Nueva Dimensión* o *Enigmas*. Es por ello que los años 60 se considera que nació la primera generación de escritores de ciencia ficción. “En los sicodélicos años sesenta, surgió también la primera generación de escritores mexicanos de ciencia ficción (Juan Aroca Sanz, Carlos Olvera, Agustín Cortés Gaviño, Jaime Cárdena, Antonio Sánchez Galindo, Arturo e Irene Gutiérrez y Jorge Tenorio Bahena)” (Martré, 2004:14).

En 1890 se escribe la primera novela de ciencia ficción mexicana, *Querens* de Pedro Castera. Una obra que, por su valor socio-histórico y construcción de personajes estereotipo, vale la pena recordar. La lectura de *Querens* no es moderna. No es posible leer solamente hechos o acciones de un personaje. No inicia la novela con descripciones científicas sobre algún objeto futurista. Todo lo contrario, es una narración en primera persona, al estilo romántico, con largas descripciones hacia los paisajes y la naturaleza; referencias a Goethe a Shakespeare y a Dante, meditaciones sobre la ciudad, el cielo y los astros. Reflexiones donde el protagonista parece debatirse y querer desentrañar o comprender el por qué de las cosas.

En el océano del alma, las pasiones son sus tempestades. Confrontar la conciencia con el cielo, reflejar el firmamento de las ideas, sobre el firmamento de las estrellas y observar las fuerzas de la naturaleza, para utilizarlas en provecho del engrandecimiento del espíritu, tal debe ser el esfuerzo de todo pensador. (Castera, 1890: 6)

El uso excesivo de los adjetivos también es parte del estilo romántico

que parece no coincidir con la idea que se tiene sobre la ciencia ficción, como un género más técnico: “La luz lunar comunica a las hojas un brillo plateado. Faldas vaporosas de géneros blancos se ven cruzar, aparecer y desaparecer entre los troncos añorosos y los arbustos pequeños” (Castera, 1890: 11).

En la historia, el protagonista, por recomendación de un médico, tiene que viajar a un pueblo llamado Tlalpam⁹ para vivir de una manera más pacífica sin el bullicio de las ciudades. La narración recrea la rutinaria vida del pueblo y el personaje. Empieza con un viaje, el personaje acomodándose a una rutina: despertarse temprano, almorzar, cultivar, ejercitarse y leer. La plática de los pueblerinos, cuenta el personaje, versa sobre la cotidianidad, la siembra, el clima o alguna cerca. Pero el protagonista, con una profundidad psicológica evidente, busca la ruptura, lo atípico en el entorno.

—¿Qué hay notable en el pueblo? les interrogué una noche entre una y otra malilla.

—Notable? contestó el cura, casi con asombro. Notable es todo, el templo, el juzgado y la botica.

—Notable? agregó el juez, la vida que se disfruta, la tranquilidad pública, la honradez de los vecinos, la hacienda más inmediata, una fábrica próxima, los jardines y las huertas, en una palabra, hay tantas cosas!

—Notable! dijo á (sic) su turno el boticario, notable, es decir, extraño, yo sólo conozco una cosa, mejor dicho: no es una cosa, es una especie de hombre. (Castera, 1890: 17)

Para apaciguar la curiosidad del protagonista, los habitantes del pueblo le cuentan el relato de un hombre misterioso que suele caminar en soledad cuando suenan las campanas que dan el toque de las ánimas. El hombre llama la atención de todos por hacer notorio el desinterés hacia cualquier tipo de interacción social. El protagonista no duda en visitarlo y,

9 “Tlalpam” es como aparece escrito en el libro.

en este punto del relato, entra en escena el primer elemento de la ciencia ficción: el científico, alquimista y estudioso de la naturaleza.

Como en el estilo romántico, las acciones están en un segundo plano. Lo trascendente es la reflexión para comprender los misterios del mundo, del arte y del pensamiento. En este sentido, las meditaciones acerca de la pasión, razón, existencia o cualquier otro problema filosófico, científico o artístico se extienden como en un debate. El protagonista cree que la modernidad está en manos de la ciencia y de los intelectuales y el hombre misterioso le resulta intrigante puesto que pretende resolver los misterios de la naturaleza, de la mente y cuerpo, mediante la ciencia.

El tiempo, esa medida de relación y la distancia, esa otra relación aplicable á las extensiones, han desaparecido ante la fuerza de la inteligencia. ¿Por qué entonces no hemos subordinarlo todo á la fuerza de las fuerzas, á la reina absoluta de todas ellas, á la dominadora: imperiosa hasta de la razón, á esa diosa creadora de los genios, maravilla de las propias ideas, á la cual, llamamos voluntad? La ciencia no es más que la voluntad persistente del género humano. (Castera, 1890: 42)

Sin embargo, a diferencia de la novela romántica, lo que *Querens* plantea a través de sus personajes, es que no es la pasión la que debe dominar al individuo, sino la razón. “La razón debe estar antes que todo. La facultad de crear existe por la facultad de discernir. Dios se impone al espíritu humano, por el convencimiento producido por la razón” (Castera, 1890: 35). Puesto que la parte científica es la que ha orientado hacia el progreso. La tecnología se debe a la mente creadora y por ello, se debe dominar la razón: “¿Una fuerza palpable no es una máquina de vapor ó cualquiera otra, conservándonos la expresión de una inteligencia y representándonos también la manifestación vigorosa de una idea?” (Castera, 1890: 34). Es, en todo caso, el estudio científico lo que motiva a este ser misterioso a estudiar el Magnetismo, un fenómeno que, para propósito literario, puede provocar un tipo de sonambulismo, o control de

la voluntad.

El científico, mediante el Magnetismo, ha logrado reanimar a una mujer en estado letárgico. Una mujer que, cuando se le conoce, sorprende por su belleza, gracia y viveza de sus palabras. Sin embargo, aunque ella mire, camine y hable, sus acciones, palabras y movimientos no le corresponden. La mujer se encuentra suspendida en un espejismo en el cual, si despertara, perdería la lucidez y la inteligencia que ahora posee a través del misterioso científico.

Oirá y verá lo que yo quiera que vea. Tiene que reproducir mis sensaciones. Lo que yo pienso se ve en el acto reproducido en su cerebro, que copia las imágenes del mío, porque mi fluido nervioso es idéntico en ella. Lo que yo quiero lo quiere, no por la consecuencia que á veces obliga á dos séres ó por la semejanza de los sentimientos: sola y únicamente por el dominio físico de un sér sobre el otro. Las impresiones de su cerebro reflejan únicamente las mías. Su voluntad me obedece... (Castera, 1890: 72).

La dominación de la voluntad total del individuo, por medio de la ciencia del magnetismo, es la propuesta de esta novela de ciencia ficción. El científico, mediante el control total de su voluntad y sus facultades cognitivas, tiene el control de los actos y la inteligencia de la mujer, quien, de no estar en ese letargo, sería incapaz de responder preguntas sobre temas científicos o debatir sobre temas complejos. “Ya le he dicho que fuera del estado sonambólico esa mujer es una idiota. Es preciso que la vea en ese estado. Estoy seguro de que sólo su compasión despertará” (Castera, 1890: 113). Por otro lado, el protagonista, narrador anónimo, ante la belleza cautivadora de la mujer, quiere disputar su corazón, despertarlo de algún modo. “El trataba de formar una inteligencia y yo de despertar á la vida del sentimiento un corazón. El quería investigar la generación de las ideas, problema bien oscuro, y yo encontraba un corazón virgen aún, en sus pasiones” (Castera, 1890: 84). El propósito del

protagonista es devolverle las facultades y la gracia que la mujer posee a través de la ciencia. Pero pronto descubre que la mujer, sin ese sueño magnético, es sólo un cuerpo sin alma y sin vida.

El papel de la mujer en *Querens*, como en muchas novelas del siglo XIX, es muy desfavorecido. La mujer sin inteligencia, luego la mujer sin corazón y luego la mujer sin alma y autonomía que el hombre al servicio de la ciencia y del amor, buscan rescatar. Sin embargo, el propósito del autor no era el desprestigiar a la mujer, más bien, refleja la visión de una época y la forma de idealizar el romance. Además, *Querens* es la novela donde podemos encontrar una de las descripciones más largas y minuciosas donde se exalta la belleza y los atributos de la mujer, durante 12 páginas.

La aparición de aquella joven en medio del polvo de oro, formado por la vibración solar, era bien simple, bien sencilla, bien natural, nada presentaba de extraordinario y sin embargo, imponíase con solo su presencia, como se impone siempre el arte, al que es ó ha sido admirador eterno de la hermosura. (Castera, 1890: 52)

En todo caso, el papel sumiso e insustancial de la mujer que servía para demostrar o evidenciar el espíritu creador y heroico de los protagonistas masculinos, cambiaría durante la evolución de la ciencia ficción. Así, como veremos posteriormente, son los años 80, en el cyberpunk, una época donde se reconfiguran los estereotipos de género.

Después hubo novelas como *Eugenia* (1919) del yucateco Eduardo Urzaíz, considerada la segunda novela de ciencia ficción mexicana, *La vuelta al mundo en 24 horas* (1919) de Carlos Sampler, *¡Castigo!* (1926) de Félix F. Palavicini, *Mi tío Juan* (1934) de Francisco L. Urquizo, *Un hombre más allá del universo* (1935) de Gerardo Murillo, *El réferi cuenta nueve* (1942) de Diego Cañedo, *El año 3000 bis* (1945) de Eduardo Delhumeau, *Su nombre era muerte* (1947) de Rafael Bernarl, *La noche anuncia el día* (1947) de Diego Cedeño, *El mundo que soñamos* (1956) de Pedro Camarena Machorro, *La gran*

amiba (1961) de Manuel Rojas Garcidueñas, *Otra vez el día sexto* (1967) de Juan Miguel de Mora, *Mexicanos en el espacio* (1968) de Carlos Olvera, *El último reducto* (1968) de Juan Sanz, *La nueva aurora* (1970) de Narciso Genovese, *La píldora maravillosa* (1970) de Jesús Pablo Tenorio, *Argón 18 inicia* (1971) de Edmundo Domínguez Aragonés, *El gran planificador* (1971) de Diego Cañedo, etcétera, que pueden considerarse como las novelas precursoras de la ciencia ficción en México. No fue hasta el año 1991 que aparece la primera antología mexicana de relatos de ciencia ficción, 101 años después de la primera novela *Querens*.

La antología *Más allá de lo imaginado* (1991), fue compilada por Federico Schaffler, presidente de la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía (AMCyF). En ella se hizo una recopilación de 42 Autores: Arturo Arredondo, Juan Armenta Camacho, Guillermo Fárber, Rodrigo Madrazo, Gerardo Horacio Porcayo Villalobos, Gabriela Rábago Palafox, Arturo César Rojas, Gabriel Trujillo Muñoz, Mauricio-José Schaffler, Adriana Rojas Córdoba y otros. También, serían los años 90 donde aparecería la primera novela del subgénero cyberpunk.

En México la producción de novelas de estilo cyberpunk llegó posterior a los años 80 a diferencia de Japón y E.U. En ese entonces se produjeron novelas como *Destruyan la armonía* (1982) de Juan Guerrero Zorrilla, *Donde el gran sueño se enraiza* (1984) de Arturo César Rojas Hernández, *El festín de los egos* (1985) de José Zeidenweber, *Aventuras de un atrevido viajero cósmico* (1985) de Bernardo Zimmerman, *Cerca del fuego* (1985) de José Agustín, *El último Adán* (1985) de Homero Aridjis, *Cristóbal Nonato* (1987) de Carlos Fuentes, *Sol del siglo XXII* (1987) de Marinés Medero, *Gran teatro del fin del mundo* (1989) de Homero Aridjis, *Oniria* (1989) Arnulfo Rubio, *Encuentros extragalácticos* (1989) de Héctor Campillo Cuatli, *Al norte del milenio* (1989) de Gerardo Cornejo y *La isla de los magos* de Gabriel Trujillo Muñoz. Pero no sería hasta principios de los años 90 cuando se publica la primera novela cyberpunk mexicana y latinoamericana: *La primera calle de la soledad* (1993), de Gerardo Horacio Porcayo. Una novela que, como

hace la propuesta cyberpunk, centra sus temas en la piratería informática, los hackers, la realidad virtual, el mundo hiper-tecnologizado controlado por corporaciones, los cyborgs y la subcultura.

La producción de cuentos y ensayos en la década de los 80 fue muy extensa en comparación a la novela. Algunos cuentos también tienen el mérito de evidenciar el espíritu cyberpunk de aquella época. Así tenemos “Sueño eléctrico” de Gerardo H. Porcayo (1984), “Una noche” (1985) de Miguel Ángel Gutiérrez, “Análogos y therbligs” de José Luis Zárate (1986) y “El velero azul” (1988) de Rodrigo Madrazo, por poner algunos ejemplos. La revista *QUBIT* número 24, “Especial ciberpunk de México”, dice que el primer cuento de corte cyberpunk es “La red” de Isidro Ávila que aparece en la primera antología de cyberpunk *Más allá de lo imaginado* en 1991. No obstante, los cuentos antes citados ya evidenciaban la tendencia digital, el mundo virtual que creaban las máquinas, el sub-mundo marginal y los problemas de la postmodernidad. “Análogos y therbligs”, además, forma parte de *QUBIT* número 24, dedicado al cyberpunk.

A pesar de todo, este subgénero de ciencia ficción no se consolida en México hasta los años 90, con autores que tenían persistencia en la literatura como Gerardo Horacio Porcayo, José Luis Zarate Herrera y Gerardo Sifuentes. Son entonces los años 90 donde podemos ubicar a una generación sólida de escritores cyberpunk.

Todos ellos han sido premios y menciones en los concursos mas importantes de la ciencia ficción mexicana, Gerardo H. Porcayo tiene el Puebla y el kalpa (entre otros), José Luis Zárate lo mismo, Juan Hernández Luna fue Premio Puebla en 1995, Gerardo Sifuentes mención en el Puebla en 1994, José Luis Ramírez fue segundo lugar en el kalpa en 1997 y ganador del Puebla en 1998, Rodrigo Pardo es Premio Puebla 1996, Bernardo Fernández es tercer lugar en el Kalpa 1997 y premio virtual La langosta se ha posado en '97, Jorge Chípuli es premio virtual La langosta se ha posado en '96 y Pepe Rojo es premio Kalpa 1996. Todos ellos ganaron con cuentos de corte cyberpunk. (Ramírez, 2007: 04)

Los fanzines de 1996 y 1997, “La langosta se ha posado” y “Fractal'zine”, contribuyeron a idealizar de una manera propia el cyberpunk. En 1997 Gerardo H. Porcayo publicaría en pocos ejemplares la antología “Silicio en la memoria”, en la mayoría relatos con autores como Bernardo Fernández, Pepe Rojo, Gerardo Sifuentes, Rodrigo Pardo Fernández, José Luis Zarate, Juan Hernández Luna y Carlos Alberto Limón, autores que son considerados como la segunda generación de escritores cyberpunk. En estas antologías, adaptadas al contexto mexicano y latinoamericano, recreaban sus historias en el neoliberalismo, la crisis económica, la violencia, la piratería informática, lo virtual y la ciencia como herramienta de persistencia en un entorno opresivo.

Los relatos de ambas antologías desde diferentes variantes plasman una realidad ácida y gris de un México sin futuro estancado en el caos y la represión. En la introducción a *Silicio en la memoria* Porcayo destaca que su antología representa “once historias que exploran el actual estado de la cultura y la sociedad, el enfrentamiento de las nuevas generaciones a las ráfagas de los *mass media*, los oscuros y omnipresentes laberintos de la internet. (García, 2018: 02)

En México, el cyberpunk también fue un medio artístico y literario para hacer historias, especular, preocuparse, imaginar o evidenciar las prácticas económicas y culturales de ese momento, donde la era digital comenzaba a permear en los modelos de vida. En el cyberpunk, la industrialización y las grandes corporaciones son un elemento esencial, aunque se representan como enemigos de los trabajadores, con objetivos de poder y dinero e incapaces de proteger la información digital de sus usuarios. Las drogas sintéticas y la realidad virtual como escape de la realidad siguen siendo temas presentes en las novelas como *Púrpura visual* (2004) de José Luis Ramírez, *Gel azul* (2006) de Bernardo Fernández o *Río de redes* (1998) de Jorge Eduardo Álvarez. Son argumentos narrativos

importantes desde que Philip K Dick en 1968 escribió *Do Androids Dream of Electric Sheep?* y William Gibson su obra *Neuromancer* (1984).

México había pasado por dos crisis financieras a principios y finales de los años 80. Cuando se creía que el panorama iba a mejorar, en 1994, se enfrentaría a una nueva contingencia: la devaluación del peso. La decisión y estrategia del país de impulsar el mercado interno con el gasto público y combatir la inflación con Pacto de Solidaridad Económica (PSE) que aumenta de manera igual todos los precios, había fracasado a finales de los 80.

Las administraciones de Luis Echeverría y José López Portillo, no sólo inauguró la crisis de la economía mexicana, sino que además le dio un sentido estructural: la incapacidad para crecer sin provocar desequilibrios que, al final, acababan por frenar el crecimiento mediante depresiones cada vez más severas y más prolongadas. (Millán, 1999: 28)

Miguel de la Madrid, en su periodo como presidente de México, y con su modelo económico basado en la exportación de manufacturas para rescatar la economía, había aterrizado en devaluación y crisis. “En una nueva crisis de balanza de pagos, en una nueva devaluación abrupta del peso y en una caída del producto - total y per cápita- inédita en la historia moderna de la economía nacional” (Millán, 1999: 28).

Ante tal situación, miles de trabajadores perdieron sus empleos y muchos eran incapaces de hacerle frente a la crisis económica que fluctuaba y sumía a los mexicanos en periodos de incertidumbre y pobreza.

El cyberpunk mexicano no pasa por alto los problemas económicos del país, sino que los reconstruye en su narrativa de una manera futurista a través de sus personajes y escenarios empobrecidos, representaciones del fallo social; desempleados, mendigos y contrabandistas que buscan sobrevivir en ciudades dominadas por los poderes invisibles de las corporaciones.

En gran medida la narrativa cyberpunk mexicana es apocalíptica y no ofrece alternativas o soluciones ante las problemáticas que aborda y desarrolla. Es una narrativa hyper-realista que narra en versión 2.0 los crónicos problemas del desempleo, la injusticia social y la crisis económica que se acentuó en México a mediados de los noventa. Por lo general, sus protagonistas son personajes límites viviendo situaciones límites. (García, 2018: 11)

El cyberpunk mexicano, una vez solidificado en los 90, a pasado altibajos editoriales. Muchas obras como *Gel azul* de Bernardo Fernández, tuvieron que esperar años para ser publicadas. Incluso Hernán M. García, habla de una decadencia del género a falta de propuesta, sin embargo, las obras cyberpunk, aunque escasas, continúan en persistencia, con obras como *Plasma exprés* (2017) o *Volver a la piel* (2019) de Gerardo Horacio Porcayo.

2.2 Temas recurrentes y estructura cyberpunk. La creación de personajes y escenarios

Se acerca el final del siglo XX y la sociedad enfrenta uno de los cambios tecnológicos más significativos que viene bajo el dudoso emblema del progreso. Se oye hablar sobre una “revolución científica”. Los jóvenes escuchan música *Punk* y *Rock and roll*, no sólo como moda o identificación, sino como para demostrar una posición ideológica. Los jóvenes encuentran en el arte y la música un modo de emancipación hacia las prácticas políticas y sistémicas tradicionales. Se propone el cyberpunk como una forma de hacer literatura, entender el panorama de aquel entonces y visibilizar las preocupaciones o aficiones. Esta literatura está inspirada, entre otras cosas, en el individuo punk.

El sujeto punk pretendía hacer las cosas “por sí mismo”, marcando una distancia con las leyes. Según Valentina Ivaylova Dimitrova en su tesis *El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo*, el movimiento surge en un momento de crisis cultural y política: “Este movimiento es una auténtica resistencia al capitalismo en todos sus sentidos: como acción político-artística, como cambio social y cultural y como una forma de utopía para un mundo mejor”. (Ivaylova, 2015: 04). El punk se vuelve un modo de expresión y de rebeldía. En las canciones se percibe el cambio de perspectiva hacia lo establecido, la búsqueda de la libertad, la apatía y la frustración. Por ejemplo en la letra de las canciones “Schools are prisons” o “Born to lose” de Sex Pistols. El individuo punk, vestido de cuero y ropa desgarrada, peinados extravagantes, picos y parches, parece buscar un lugar en el mundo que considera intrincado o en ocasiones hostil.

La exclusión, la crisis y en consecuencia la inestabilidad económica, el paro, la falta de posibilidades de realización personal, la desigualdad, el racismo, el autoritarismo y la injusticia son los elementos que inspiran a las

bandas punk alrededor del mundo. (Ivaylova, 2015: 05)

Para la década de los 80, el ahora anarco-punk, como una de las muchas categorías que ha mantenido el ideal, opta por espacios alternativos para expresarse y no por los lugares oficiales. De este modo, organiza conciertos musicales en casas, patios o plazas que antes habían estado desoladas y escribe fanzines independientes fuera del mercado editorial. De la música punk se desprende el *Harcore*, el *Oi!* Inglés, y el *Ska*, con temas que van desde la opresión política, la opresión de los trabajadores y el feminismo (Ivaylova, 2015). El punk se embiste de anarquía, rebeldía y búsqueda de libertad. Cindy Lauper, por ejemplo, desde su debut con el disco *She's so Unusual* (1983), empezó a tratar temas sobre las problemáticas de las mujeres, como la violencia, la violación y los estereotipos de sexualidad. En cuanto al *Rock and roll*, Valentina Ivaylova nos explica que, al menos en las primeras bandas de mediados de los años 70, no se podía diferenciar mucho del punk. Pero, una vez consolidado, en sus canciones se aprecia, asimismo, un espíritu libertad y una visión crítica, aunque con más temas relacionados al romance y sus duelos.

Es innegable que el subgénero literario cyberpunk se inspire en el Punk. La moda de los personajes y protagonistas se recupera en la narrativa de modo futurista. “Incluso desarmadas parecerían fieras con sus ojos pintados con llamas, sus moños truncados y teñidos de una docena de colores, y sus tatuadas geometrías irisadas a lo largo de la cara. La mayoría viste de negro, todas llevan patines con cuchillas entre los dedos del pie” (Laidlaw: 1986, 74); en *Neuromancer* hay descripciones de ropa desgarrada y desgastada: “Levantó la mirada; encontró unos ojos grises delineados con lápiz. Ella llevaba unos desteñidos pantalones militares franceses y zapatillas deportivas blancas. -Te he estado buscando. -Se sentó frente a él. Las mangas de la camisa azul de cremallera habían sido arrancadas desde los hombros” (Gibson, 08). El peinado en forma de picos,

por ejemplo, es frecuente en la estética de los primeros mangas como *Transmetropolitan* (1987), *Alita, Battle Angel* (1991) o en los mangas más recientes como *Blame!* (2015); en películas como “Mad Max” (1979); es habitual también en videjuegos cyberpunk, como *Deus Ex Human Revolution* (2011) o *Detroit Become Human* (2018), *cyberpunk 2077* (2020). El peinado punk es una señal de la identidad rebelde, revolucionaria o anti-sistémica. Entonces tenemos, por un lado, la moda basada en el estilo punk que se retoma y, por otro, la ideología sublevada del oprimido que conduce a la segregación social y a la creación de grupos, bandas y minorías de resistencia.

Recogemos latas de comida, manteniéndonos ultrasilenciosos. La avenida nunca ha conocido una noche tan muerta. Antes las bandas estaban siempre recorriéndola, destrozando, armando juerga segura, gratis-para-todos.

Cruzamos un territorio y luego otro: Bennies, Silks, Quazis, Mannies y Angels. Nadie. Si alguna banda está viva todavía, estará en escondites desconocidos. Si no se escondieron bajo tierra, estarán muertos como los demás. (Laidlaw, 1986: 70)

La cita anterior pertenece al cuento “Los chicos de la calle 400” de Marc Laidlaw, cuyo escenario pos-apocalíptico se dibuja con notoriedad. Al igual que el movimiento Punk de finales de los 70, cuyos seguidores optaban por retomar y ocupar espacios alternativos, el cyberpunk sitúa a sus personajes en tres escenarios posibles. Uno de ellos es marginado, oculto y en deterioro: es una representación del fallo utópico del sistema; es la alternativa para quienes o bien se han negado o bien son incapaces de habitar en la ciudad-sociedad futura. Un buen ejemplo, además de *Ready Player One*, *A brave new world*, *Neuromancer*, *Matrix* o *Ghost in the shell*, es la novela *77 grados Kelvin* de José Luis Peñalver. En la novela, la humanidad, que vive en el año 2132, hace una partición social: las personas que se niegan a vivir “actualizados” con el implante de un chip que monitorea sus

quehaceres son desplazados a las “reservas”, espacios donde no hay intervención gubernamental y, por tanto, ley que los proteja.

Fue un acto vergonzoso tener que separar y desplazar a la población. Perdura generación tras generación un sentimiento de culpabilidad, por las familias que tuvieron que emigrar o por las que fueron despojadas de sus posesiones para crear las reservas, vilmente desarraigadas. (Peñalver, 2015: 64)

El primer escenario funciona como refugio para los discriminados, a veces humanos, a veces androides. Es el sitio donde surgen las revoluciones. Además, la precariedad y el descuido que hay en las descripciones de estos lugares, nos invita a reflexionar sobre la falta de consciencia social, al permitir que los personajes sobrevivan a pesar de las tristes condiciones. En *Do Androids Dream of Electric Sheep*, leemos:

Este edificio, a excepción de mi apartamento, es una montaña de basugre.

—¿Una montaña de basugre? —Ella no comprendió a qué se refería.

—La basugre son objetos inútiles, como el correo comercial o las cajas de cerillas cuando has prendido la última, los envoltorios de chicle o la prensa del día anterior. Cuando no hay nadie, la basugre se reproduce a sí misma. (Dick, 2017: 82)

En algunas novelas como *77 grados kelvin* o *A Brave New World*, los personajes tienen la libertad de elegir estos espacios a pesar de las precarias circunstancias, aunque es más común que sean estos quienes, desplazados, deben aprender a sobrevivir y organizarse aprovechando los pocos recursos u oportunidades.

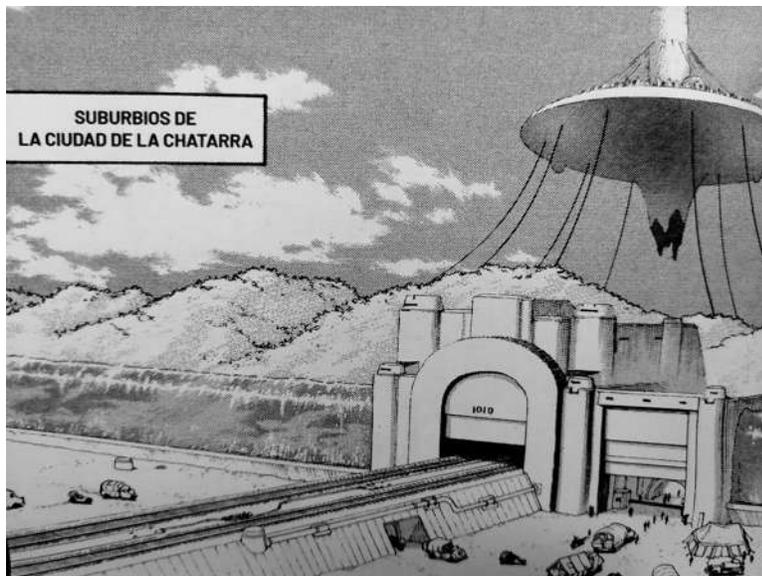


Imagen del manga Alita Battle Angel (2018) de Yukito Kishiro

Este primer escenario coincide con las prácticas del movimiento Punk, donde se recuperaban o apropiaban de espacios alternativos fuera de la urbanización; en estos espacios se pretendía vivir de manera autosustentable mediante huertos o ecoaldeas y formas de crear energía renovable.

El entendimiento de la vivienda comunitaria y las prácticas de una vida alternativa como reciclar comida y los desechos del capitalismo que se recuperan para un nuevo uso, el trabajo voluntario, en grupo y no salariado, los productos ecológicos y creados con conciencia para la sostenibilidad, la comida orgánica plantada en huertos propios y la práctica entera de hazlo-tú-mismo son una muestra de la posibilidad de vida distinta y “liberada” del modelo capitalista. (Ivaylova, 2015: 64).

El personaje de *Transmetropolitan* se exilia por cinco años en las montañas y, cuando gasta todo el dinero, cambia sus bienes por comida, drogas y televisión por cable; la protagonista de la novela *Ygdrasil*, Mariana, es un ejemplo de lucha y supervivencia en un mundo repleto de asesinos, drogas y hambruna. Pero, a diferencia de la vida comunitaria que proponía en movimiento Punk con practicas como el reciclado, el cultivo o

los productos ecológicos para el beneficio de los habitantes, a veces los personajes del entorno cyberpunk se guían por “la ley del más fuerte”, asediados por el entorno hostil.

No despertó en su horrible cuartucho de las afueras de Puebla, esa celda de tres por dos, contigua a otras de igual tamaño, habitadas por despojos humanos tan patéticos como ella misma, y administradas por un matón que cobraba dos monedas por día a estos animales que noche a noche llegaban arrastrándose a su puerta. Celdas llenas de cucarachas y pulgas, hediondas a excrementos porque casi todos los habitantes eran adictos al maíz, droga que relaja los esfínteres y los deja tan agotados que no tienen fuerza para limpiar la inmundicia. (Baradit: 2007: 16)

El segundo escenario del personaje cyberpunk le pertenece a la ciudad postmoderna y al sistema de poder. Inspiradas en la sociedad de consumo, la globalización, el capitalismo y la expansión tecnológica, las historias cyberpunk crean una ciudad futurista y digital. Las luces de neón en abundancia inician desde *Neuromancer*; las corporaciones gobiernan y ostentan su poder a través de anuncios espectaculares que dicen mejorar la calidad de vida de los ciudadanos. Androides y robots son parte del entorno, igual que los rascacielos.

Nuestra época de revolución informacional, en donde la influencia del ciberespacio, virtualidad y nuevos imaginarios vinculados a lo tecnológico, participan estrechamente en la configuración física de lo urbano, bajo la idea posible de la cyberciudad. (Ocaranza, 2015: 46)

La ciudad postmoderna, según Ocaranza, sumando la teoría de Castells (1977), Bahuman (2009), Beck (2010) y Giddens (2011), quienes también hablaron sobre la postmodernidad, hace referencia a la sociedad post-industrial y del espectáculo, una representación de la ciudad

contemporánea donde lo fundamental es lo tecnológico y lo informacional (Ocaranza, 2015).



Imagen del cómic *Transmetropolitan* (1997) de Warren Ellis y Darick Robertson

A diferencia de la novela de ciencia ficción *Metrópolis* (1927) de Thea von Harbou, que habla de una sociedad en el año 2026 industrializada, una sociedad que funciona mediante máquinas que regulan los suministros de agua y electricidad y que son necesarias para hacer funcionales los edificios, la propuesta de ciudad cyberpunk es más pesimista. La novela de *Metrópolis* pretende encontrar la mediación y reconciliación entre la máquina y lo humano, el “músculo” y el “cerebro”, lo urbano y lo rural. La *Metrópolis* es una ciudad utópica, perfecta una vez que se reconozca el valor y aporte de las máquinas. Sin la ayuda de la tecnología, advierte la novela, la vida no sería más sencilla. En una escena la ciudad-máquina muere; la falsa profeta genera el caos cuando incita a la muchedumbre a derrumbar todo, sin comprender las consecuencias:

¡La máquina os devora y luego, exhaustos, os arroja! ¿Por qué engordáis a las máquinas con vuestros cuerpos? ¿Por qué aceptáis sus articulaciones con vuestro cerebro? ¿Por qué no dejáis que las máquinas mueran de hambre, idiotas? ¿Por qué no las dejáis perecer, estúpidos? ¿Por qué las

alimentáis? (Von Harbou, 2013: 493)

La ciudad cyberpunk, en cambio, mantiene una premisa más existencial. La ciudad, dividida en sectores que favorecen a los privilegiados, se hace contrastar con el primer escenario decadente. Aunque la ciudad es altamente tecnológica, los beneficios y logros científicos sólo son accesibles para la clase alta mientras la clase trabajadora queda perdida en un mundo de sueños y espectaculares fuera de su alcance. Por ello, es válido que la sociedad tecnológica deba ser cuestionada o revocada. “El tema principal es la transformación de lo humano bajo los efectos negativos de lo tecnológico, expresado mediante localizaciones urbanas híper-tecnológicas con alta degradación ambiental y fuertemente segregadas, sociedades distópicas, jerarquizadas e híper-vigiladas” (Ocaranza, 2015: 49).

Recordemos la ciudad de *Fahrenheit*, con perros robots, vigilancia extrema y coches que nunca detienen su paso:

—Sí —susurró ella. Aceleró el paso—. ¿Ha visto alguna vez los coches retropropulsados que corren por esta calle?

—¡Estás cambiando de tema!

—A veces, pienso que sus conductores no saben cómo es la hierba, ni las flores, porque nunca las ven con detenimiento —dijo ella—. Si le mostrase a uno de esos chóferes una borrosa mancha verde, diría: ¡Oh, sí, es hierba? (Bradbury, 2006: 19)

Recordemos también la ciudad de la película *Matrix* (1999), dirigida por las hermanas Wachowski. Aparentemente funcional, estandarizada y moderna, pero con un oscuro secreto: está orquestada por máquinas que inducen a la gente a un sueño eterno, haciéndoles creer que lo que viven es una experiencia real. El cuento ya mencionado “Análogos y thierbigs” de José Luis Zárate Herrera, asimismo, tiene un planeamiento similar. Las emociones y objetos que se perciben son a través de las máquinas y, por

tanto, son la inmersión hacia una falsa realidad. En todo caso, uno de los probables propósitos de los protagonistas es contrarrestar el sistema y desenmascarar las falsas ciudades o realidades.

Cuando no hay duda de la veracidad de las percepciones; o sea, cuando el protagonista no pone en sospecha que se encuentra en un sueño calderoniano o en la caverna de Platón postmoderna, la enemistad y rechazo hacia la ciudad es por que ésta se ha vuelto una dictadura o una mentira. La sociedad híper-vigilada o híper-contaminada o híper-controlada. Un buen ejemplo es la novela *1984*, cuando Winston y Julia son capturados en un cuarto sólo por amarse. Ambos habían estado vigilados todo el tiempo.

Escucharon algo como si chasquease, quizá la liberación de un resorte, y luego el sonido de un cristal roto. El cuadro de la pared caído al suelo, dejando al descubierto una telepantalla tras él.

—Ahora pueden vernos —dijo Julia.

—Ahora podemos verlos —secundó la voz—. Diríjense al centro de la habitación. Espalda contra espalda. Coloquen sus manos enlazadas a la altura de la nuca. Y no se toquen el uno al otro. (Orwell, 2018: 190)

Asediados por la vigilancia, empobrecidos por la guerra, enfermos por la contaminación, los personajes de *1984* y de otras historias cyberpunk como *Ready Player One*, *Ygdrasil*, la ciudad es esencial para definir el contexto como antagonista, o como privilegio del antagonista. La crítica a la globalización que hace el cyberpunk es coherente en tanto que es ésta la responsable de la creación de la ciudad postmoderna y sus efectos sobre los ciudadanos, como la violencia, marginación, drogadicción, empobrecimiento.

La globalización, como proceso económico que indice en la producción de la ciudad, tiene a urbanizar sus paisajes en un proceso homogenizante que resulta de la sobre producción de espacios dedicados al flujo y el

consumo, con una significativa degradación y pérdida de los sentidos e identidades sociales. (Ocaranza, 2015: 52)

Neuromancer sembró la semilla, recreando una ciudad distópica, con reluciente negocios de neón iluminando las calles de Nighth City, edificios de hasta diez pisos, comercios por doquier, clubes nocturnos, video galerías, hoteles baratos, gente con brazos “protésicos”, con implantes, injertos y chips dispuestos a prolongar su edad modificando su ADN, traficantes de hormonas y materiales genéticos. “Gibson nos presenta una narrativa eminentemente visual marcada por lo distópico, en un submundo biotecnológico sensorial y sensual que viaja entre las mentes de los personajes y sus interacciones con el ciberespacio” (López-Pelliza, 2015: 60). Una ciudad segmentada por zonas y barrios peligrosos, donde la gente influyente garantiza su supervivencia. Una ciudad donde sus habitantes no son lo que aparentan, y quienes desentrañan sus misterios saben que un arma se consigue en un quiosco sushi, donde predomina el olor a pescado y no a pólvora. Hay graffittis en los edificios, olores de perfume que se mezclan con cigarrillos, es una ciudad viva, en movimiento. Las breves descripciones a lo largo de la novela nos permiten ir construyendo una imagen de la vida en esa sociedad: “Detrás del estremecimiento de neón de Ninsei, el cielo era de un mezquino tono gris. El aire había empeorado; aquella noche parecía tener dientes, y la mitad de la gente llevaba máscaras filtradoras” (Gibson, 1983: 12).

La palabra *cyberpunk* hace referencia a la alta tecnología en contraste con la precariedad de la vida. Es una definición aceptable una vez que identificamos estos dos escenarios posibles en la trama. La subcultura marginada y la élite empresarial que domina la tecnología, usándola como mecanismo de poder y control. Jorge Octavio Ocaranza llega a esa misma conclusión:

La estructura social se corresponde a la de una sociedad dual o polarizada en la élite y los desposeídos, y si bien presenta cierta complejidad, en el

fondo predominan dos grupos diferenciados: los ricos y la población marginal que negocian el control territorial de manera violenta y en extremo tecnológica. (Ocaranza, 2015: 55)

Como dijimos, la palabra cyberpunk alude a un personaje que proviene de la subcultura y sus entornos, el punk. Y, además, tomando en cuenta el ambiente futurista y altamente tecnológico del segundo escenario, como se explicó en el capítulo 1, es necesario un personaje capaz de desenvolverse en este mundo artificial, virtual, mecánico e informático: el hacker. Este personaje, desplazándose entre cualquier escenario de la narrativa, permite describir las diferencias, injusticias y ventajas de la sociedad dual, fragmentada en clases y poderes. El hacker o pirata informático como en la novela *Ygdrasil* o *Neuromancer*, o el “video jugador” en otros casos como en *Ready Player One*, es la persona indicada para desenvolverse en el tercer escenario: el mundo virtual¹⁰, resultado y parte del desarrollo tecnológico y de la aparición de la computadora.

10 Consultar 1.1.4.1 El nacimiento de un mundo

2.3 Lo posthumano. El cyborg y sus fronteras

Para Antonio Rodríguez de las Eras (2014) en “Tensiones y tendencias en el mundo cultural”, negar el mundo artificial es negarnos a nosotros mismos. Ya que el ser humano construye su propia realidad, sus propios prototipos de perfección, miedo, felicidad, amor. En otras palabras, es un arquitecto, un *homo faber*: creador de su propio mundo. Si investigamos sus orígenes, el ser humano, buscaba cuevas, construía refugios rudimentarios con piedras y ramas y en algún momento construyó herramientas para facilitarse el trabajo, así nació el *homo habilis*, con la capacidad de inventar. Sin embargo, esta capacidad para modificar el entorno a su favor y de crear, paralelamente, lo alejaba del mundo estrictamente natural. Somos *homo extraversus*, el ser humano extraverte funciones naturales de su anatomía en un mundo artificial para amplificarlas (Rodríguez, 2014), como sucedió con la lanza que era una extensión del brazo para alcanzar frutos o cazar animales, o el hacha que amplificaba la fuerza. Y además como observa Teresa López Pellisa, somos *homo proteicus*, “incorporamos a nuestro cuerpo artefactos que potencian nuestras capacidades” (López-Pellisa, 2015: 126): antes usábamos las pieles de animales para resistir los cambios climáticos, ahora la ropa, los abrigos; prótesis auriculares para escuchar mejor, lentes para mejorar la vista, calzado para correr más rápido, etc.

Las primeras prótesis registradas por la historia datan del año 1500, su diseño era rudimentario como una pierna de madera o hierro sin movilidad. Las prótesis se usaban para ocultar una amputación y deformación o como una ayuda para seguir desempeñando algún trabajo. Eran diseñadas por herreros, carpinteros y posteriormente con ayuda de relojeros y cirujanos. No cualquiera tenía la capacidad económica de poseer una prótesis. Kim Norton en “A Brief History of Prosthetics” (2007), menciona que sólo los ricos tenían acceso al gancho en la mano o a la

pierna de madera (Norton, 2007). Otra prótesis antigua fue encontrada en una tumba femenina en la necrópolis de Sheij Abd el-Qurna, es la prótesis de un solo dedo, el hallux o gordo del pie derecho, hecho con madera y correas que facilitan la unión y movilidad.

Para el año 1500, las prótesis ya contaban con ingeniosos mecanismos como correas que daban movilidad a la pieza, y se empezaron a usar otros materiales además del hierro. Francés Ambroise Paré, un famoso cirujano y barbero, diseñó una pierna que podía flexionarse en la rodilla y bloquearse (Norton, 2007). Las prótesis fueron progresando a medida que la ciencia médica y científica avanzaba. Después de la primera y segunda guerra mundial, los soldados que había resultado perjudicados en cuanto a la pérdida de una extremidad, impulsó a los gobiernos a invertir más en este campo. Con los avances científicos y tecnológicos, las prótesis ahora contaban con el apoyo de la robótica y la informática, sin olvidar a las universidades que siempre han innovado con la elaboración diseños y prototipos protésicos. Tras 15 años de investigación, el colegio de ingeniería de la universidad de Utah, en 2019, desarrolló una de las prótesis más sofisticadas del momento, un brazo llamado "Luke", en homenaje a Luke Skywalker, personaje de la saga *Star Wars*. El brazo se mueve utilizando los impulsos eléctricos del cerebro y, gracias a estos, es capaz de generar la sensación de tocar el objeto. La persona puede medir la presión que ejerce al sujetar los objetos por muy pequeños o frágiles que sean. Actualmente los médicos, científicos, ingenieros, cirujanos y un largo etcétera, unen sus esfuerzos para reconstruir o modificar el cuerpo humano por cuestiones de salud, belleza, trabajo, ideología.

Hoy se fabrican numerosos fragmentos de nuestra anatomía, como médula espinal, piernas, brazos, maxilares, muñecas, dedos, vesículas, válvulas cardíacas, caderas de titanio, prótesis genitales, etc. Pero con los avances de la ingeniería genética llegará el día que dejarán de fabricarse estas

prótesis y, sin renunciar al calor del cuerpo humano, se llevarán a cabo terapias genéticas para regenerar nuestro organismo. (López-Pelliza, 2015: 130)

En la literatura hay un sinnúmero de relatos dónde se las prótesis y los cuerpos mutilados son parte de la ambientación. Para la literatura, las prótesis son parte de la estrategia para la construcción física o psicológica de los personajes y para generar una sensación de extrañeza, incomodidad o fantasía. Los personajes con prótesis no pertenecen exclusivamente a un género literario, en las novelas de terror, los thriller y la ciencia ficción pueden aparecer. El cuento de literatura fantástica “La sala de espera” (1977), de R. V. Cassill, es uno de los relatos cortos donde se utiliza una cantidad considerable de personajes mutilados y con prótesis.

Detrás de Ace estaban un hombre y una mujer, con los torsos ocultos a la vista; pero cuando observó que los otros dos individuos de su izquierda tenía unos ganchos relucientes en vez de manos, pensó con exaltación: No me atrevo a mirar al suelo porque estoy segura de que a muchos les faltan los pies. (Cassill, 1977: 111)

El autor de “La sala de espera”, genera una atmósfera inquietante y, en términos freudianos, *unheimlich*, mediante diálogos inusuales, el clima desfavorable y los personajes extraños, tullidos, deformes o faltos de algún miembro, dando la impresión de estar en una realidad o ensoñación antagónica. La protagonista, una ciudadana normal, Mary Adams, está atrapada en la sala de espera de una estación, esperando a un autobús que parece no llegar nunca. Aunque ella trata de ser amable al platicar con otros empleados o personas, pronto se percata de la hostilidad del entorno. Las crudas conversaciones de la gente, las miradas de rechazo y las respuestas descomunales son utilizadas para construcción psicológica maligna de los habitantes del lugar, y se corresponde con la descripción física faltante y estremecedora:

El chiquillo se movió en los brazos de su madre. Murmuraba en sueños. Su pie resbaló del interior del abrigo de su madre. Mary observó que aquel pie sólo estaba cubierto por un calcetín, y que éste parecía un saquito lleno de avellanas.

Deseaba alargar la mano y tocar aquel grotesco pie. La sensación de fue tan fuerte que casi superó a su discreción, mas sabía muy bien que jamás haría aquel gesto. Sin embargo, el impulso de simpatía la obligó a mirar a la madre, y entonces vio que el rostro de ésta estaba incompleto. (Cassill, 1977: 104)

Otro autor que utiliza mucho este recurso es R.R Martin, en los libros de la saga *Canción de Hielo y Fuego* (1996), más conocida por su adaptación como serie televisiva *Juego de Tronos* (2011). Es una extensa saga de literatura fantástica con estética medieval donde los personajes, a causa de las batallas, por ejemplo, suelen carecer de partes del cuerpo. Usualmente es para caracterizar a los personajes, exaltando su fealdad, crueldad o mala suerte, con la mutilación; tal como los románticos exaltaban la belleza con la minuciosidad de las descripciones favorables. En ese sentido, leemos en un capítulo donde unos forajidos pretenden capturar a Jaime Lannister, el famoso Matarreyes de Roca Casterly, lord comandante de la guardia real:

—Bienhallados, amigos —les dijo en tono amistoso—. Mil perdones si os he molestado. Me habéis encontrado mientras hacía entrar en vereda a mi esposa.

—A mí me parece que era ella la que llevaba la voz cantante. —El hombre que había hablado era recio y fuerte, y la barra frontal del yelmo de hierro no ocultaba del todo el hecho de que le faltaba la nariz. (Martin, 2015: 302)

Jaime Lannister había estado peleando a muerte durante horas, en una lucha encarnizada, con Brienne de Tarh, una mujer caballero y a la

que se refiere como su esposa, cuando fue apresado por los forajidos. Pero, a pesar de que Jaime Lannister posee grandes títulos y es hijo del hombre más rico de Casterly Rock, al ser apresado y como castigo cruel, le es cortada su mano derecha. La humillación, la tortura y el hambre que sufre, no son comparables con una pérdida tan significativa como perder la mano de la espada. “¿Será posible?. Me han cortado la mano de la espada. ¿Qué pasa? ¿Que yo solo era eso, una mano que esgrimía una espada? Por los Dioses, ¿Será verdad?” (Martin, 2015: 420). Pero la esperanza regresa cuando piensa en la venganza y en una prótesis:

Vive —se dijo con dureza cuando el potaje estuvo a punto de hacerlo vomitar —, vive por Cersei, vive por Tyrion. Vive por la venganza. Un Lannister siempre paga sus deudas. —La mano amputada latía, ardía y apestaba—. Cuando llegue a Desembarco del Rey me haré forjar una mano nueva, una mano de oro, y algún día le arrancaré la garganta con ella a Vargo Hoat. (Martin, 2015: 420)

Con la propuesta literaria cyberpunk son las prótesis las que definen al cyborg; con la condición de ser prótesis tecnológicas y no rudimentarias como las piernas de palo o los brazos de gancho. Es un requisito mínimo que hace una gran separación entre cyborgs y piratas, monstruos o gente con discapacidades. Donna Haraway lo escribió de modo breve: “un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de la realidad social y también de la ficción” (Haraway, 1985: 253). Las prótesis del cyborg amplifican las funciones corporales, volviéndose mucho más competentes que las personas ordinarias. En los mangas de los 80, *The ghost in the Shell* y *Alita Battle Angel*, las dos mujeres protagonistas se vuelven heroínas gracias a su cuerpo tecnológico y que pueden hacer modificaciones protésicas cuando se encuentran en desventaja ante los enemigos o las circunstancias. Incluso podremos encontrar ladrones de piezas robóticas y prótesis como evidencia del alto valor de éstas para la supervivencia.



Imagen del manga INUYASHIKI (2018) de Hiroya Oku

No obstante, gran parte del trasfondo psicológico en las prótesis se ha perdido. En los personajes secundarios por lo menos, los implantes y los brazos robóticos son mero contexto, representación del entorno futurista, del rango social o económico. En el siguiente fragmento de *Neuromancer*, por ejemplo, el bar-tender es un cyborg, un personaje como muchos otros que sirven para ilustrar la representación futurista de la humanidad. “Ratz estaba sirviendo en el mostrador, sacudiendo monótonamente el brazo protésico mientras llenaba una bandeja de vasos de kirin de barril. Vio a Case y sonrió; sus dientes, una combinación de acero europeo oriental y caries marrones” (Gibson, 1983: 05). Tal como había observado Natalia Castro Vilalta en “Ciencia, Tecnología y Sociedad en la literatura de ciencia ficción”, cuando hablaba de los “pulp” de los años 30, aquellos relatos de

ciencia ficción que salían en algunas revistas como *Amazing Stories*. Decía que los “pulp” eran historias de aventuras en escenarios futuristas donde sólo se sustituían las “revólveres por pistolas desintegradoras, indios por alienígenas y diligencias por naves espaciales” (Castro: 2008: 166). Es decir, los inventos tecnológicos sólo aportaban el contexto. Lo mismo sucede en una gran cantidad de relatos cyberpunk donde las prótesis pierden el trasfondo psicológico en los personajes secundarios que, como observamos, utilizaba la literatura fantástica. En el cyberpunk, la falta de un brazo o pierna no constituye (a veces) un problema de identidad, sino adquisitivo, porque el cuerpo es considerado una pieza intercambiable.

Donna Haraway en *Manifiesto para Cyborgs* (1985) habló de los cyborgs como sujetos postmodernos. Las personas somos cyborgs por la alianza implícita con la tecnología. Son los cyborgs “éter”, invisibles en el sentido que nuestra tecnología se vuelve más compacta y necesaria, al grado de vivir rodeados de ondas electromagnéticas para el funcionamiento de los aparatos (Haraway, 1985: 261). Los cyborgs como hijos o frutos del capitalismo que han perdido el miedo a la fragmentación de la identidad y al parentesco con la máquina: “un mundo *cyborg* podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios” (Haraway: 1985 263). O bien, cyborgs como sujetos sometidos a un sistema de control mediante lo tecnológico, bajo una mirada política. De una mujer cyborg, feminista, con posibilidad de deconstrucción; un ser herido por la negación, la discriminación y la identidad negativa (“negra”, “chicana”), cuyo libreto ha sido escrito por la tradición política, cultural, masculina.

La conciencia de género, raza o clase es un logro forzado en nosotras por la terrible experiencia histórica de las realidades sociales contradictorias del patriarcado, del colonialismo y del capitalismo. Y, ¿quién cuenta como

«nosotras» en mi propia retórica? ¿Qué identidades están disponibles para poner las bases de ese poderoso mito político llamado «nosotras»? (Haraway, 1985: 264)

Pero un cyborg mujer, en sentido metafórico, con posibilidad de construir sus identidades. Y es que el cyborg, fuera de la literatura, cambia la percepción de sí mismo, de su cuerpo y de los objetos con los que interactúa. Como metáfora, es un ser ensamblado, una especie de rompecabezas como en la novela *Frankenstein*. Con la diferencia que es un ensamble con el cuerpo, y no con la cultura, la identidad y la conciencia de género, como propondría Haraway.

Fernando Broncano en *La melancolía del ciborg* (2009) habla del cyborg también en sentido metafórico donde se muestra a un ser humano reconstituido con piezas y artefactos, es decir, prótesis culturales como la escritura, que terminan constituyendo su o nuestra identidad. Es el ser humano un ser híbrido entre naturaleza y cultura, una cultura que exige atención mediante sus aparatos, sus pantallas, sus medios de comunicación, abarcando parte de la mente y su imaginación. Es el cyborg un ser, sino inconforme, al menos desunido con la realidad, nostálgico por cuanto ha corrompido.

Los humanos nacieron como una especie ciborg, simios con prótesis culturales y técnicas. Los ciborgs sufren una melancolía fruto del desarraigo: sienten nostalgia de un mundo natural al que no pueden volver. La melancolía es un estado característico de la modernidad cultural. (Broncano, 2009)

Tanto Fernando Broncano como Donna Haraway hablan del cyborg como un ser complejo, que ha sabido adoptar diferentes ideologías para formar una identidad propia, o al menos particular, con diferentes piezas. ¿O a caso el cyborg femenino de Haraway no proviene de una taxonomía, de la mujer, de los feminismos (marxista, socialista)? “La dolorosa

fragmentación existente entre las feministas (por no mencionar la que hay entre las mujeres) en todos los aspectos posibles ha convertido el concepto de *mujer* en algo esquivo, en una excusa para la matriz de la dominación de las mujeres entre ellas mismas” (Haraway: 1985: 265). No obstante, es un ser en busca de afinidades y de unidad.

Es, en estos estudios, el cyborg un sujeto postmoderno y, definitivamente, posthumano. Los esquemas sociales han cambiado, la tecnología y su capacidad de comunicación y difusión, nos ha mostrado un sinnúmero de miradas y opiniones, en todo aquello que era difícil tocar, en el tabú. Incluso el arte y la música logran cambios de conciencia. La famosa cantante Cindy Lauper, mencionada anteriormente en su debut con *She's so Unusual* (1983), tocó temas como la masturbación femenina y su famosa canción “*Girls just want to have fun*” se volvió un himno para la mujer. Los prototipos de belleza siguen cambiando y dejando huella en los demás, propiciando deseo, frustración y posibilidad de adquisición. Uno de los más grandes problemas, del ser humano como sujeto posthumano, radica en el cuerpo.

Mauricio Bares en *Posthumano. La vida después del hombre* (2007), habla de una de las soluciones de la postmodernidad para resolver la inconformidad con el cuerpo: la cirugía estética. Como ejemplo menciona a la modelo Cindy Jackson, una mujer que en 2011 fue acreedora al récord guiness como la mujer con más procedimientos estéticos en el mundo a la edad de 55 años. Cindy Jackson no estaba conforme con su belleza natural, pero no era el hecho de sentirse desfavorecida por la genética al no darle una nariz más respingada, o un mentón más pequeño o unos ojos diferentes, eran las desventajas en las que se veía por no poseer una belleza como la establecían los cánones. En ese sentido, no poder formar parte de las porristas, es más relevante de lo que se piensa. También era consciente de que la belleza le abriría muchas puertas, que suelen abrirse con el estatus o el dinero. He aquí parte de su testimonio:

Un hombre no debe ser apuesto para seguir con su vida. Pero los hombres valoran a la mujer por su aspecto. Y éste es un mundo de hombres. Si una mujer no tiene dinero pero es hermosa, basta para muchos hombres. No necesita cerebro. Es opcional. (Bares, 2007: 35)

Bajo este esquema, la belleza es una ruta para obtener poder. Quien la tiene es apremiada y ovacionada. Garantiza la supervivencia de la mujer en cuanto a que atrae a la otra mirada. A mayores proposiciones amorosas, más garantías de sobrevivir. ¿Habrá que conformarnos con lo que la genética nos ofrece? Las exigencias con los cánones de belleza van aumentando: ser más alto, ser más blanco, tener los labios más gruesos, la nariz más pequeña, el cuerpo más atlético; eso implica concebir al cuerpo imperfecto. Incluso en el arte el cuerpo es una herramienta en proceso. Varios artistas han realizado drásticos performances con su cuerpo, “aceptando que el cuerpo es imperfecto, inacabado o cuando menos insuficiente ante las exigencias actuales que le ha impuesto el mismo hombre” (Bares; 2007: 13). Una vez más, el cambio de paradigma se hace notorio. Si se trata de ser parte de los modelos de hermosura que garantizan una mejor posición en el mundo, y el utensilio para lograrlo de manera permanente es la cirugía estética, ¿por qué esa transformación no es vista como una muestra del poder adquisitivo y no como un debacle?

En Irán, la república Islámica, en 2018 se hizo notorio el hecho de que más mujeres presumían sus cirugías a través de las redes sociales. Se trataba de la rinoplastia, una operación para mejorar la apariencia de la nariz, disminuyendo su tamaño o grosor. Esto tiene que ver con varias circunstancias, la primera es que “la cirugía es sinónimo de estatus y por ello a muchas pacientes les encanta decir que han pasado por el quirófano o la aguja” (Membrado, 2016). No cualquiera tiene el poder económico para someterse a una cirugía estética, por tanto, evidenciar la cirugía, indirectamente pretende inferir el poder económico. Otra circunstancia tienen que ver con las tradicionales formar de vestir, la cuál

es restrictiva y censura la mayoría del cuerpo. Por tanto, la cara es lo único visible que se puede lucir: “la obligación de cubrirse la cabeza y ocultar las formas mediante camisas o blusones largos empuja a las mujeres a potenciar lo único que pueden enseñar” (Membrado, 2016). Y la última, con los elevados estándares de belleza que provienen del mundo occidental y se contraponen con los rasgos de la mujer islámica.

Es un hecho que las iraníes recurren a la belleza como un valor para destacar su persona. Tampoco ayuda que los hombres puedan cambiar fácilmente de pareja, con matrimonios temporales a los que sólo ellos, siendo casados, pueden acceder. La presión por gustar al otro sexo es muy alta. Los hombres quieren mujeres delgadas y esbeltas y muchas chicas viven acomplejadas. (Membrado, 2016)

Cabe mencionar que hace algunas décadas la cirugía estética no tenía tanta popularidad, e incluso podría ser contraproducente hacer público el haberse sometido a una, puesto que con ello se daba a entender haber tenido un defecto grave que necesitaba intervención médica. Es por ello que podemos hablar de un cambio de paradigma. Zygmunt Bauman en colaboración con Thomas Loncini, escribieron la *Generación líquida. Transformaciones en la era 3.0* (2018), donde coinciden en este cambio de paradigma respecto a la cirugía estética.

Cindy Jackson es el ejemplo de las posibilidades de la postmodernidad, con su 47 cirugías viene a ser un “Frankenstein” posthumano. Refleja la muerte del ser humano como concepto; la autodestrucción, la mutilación del cuerpo y asimismo, la deconstrucción y el nacimiento del prototipo. He aquí el cyborg posthumano.

Y si resulta que todas quieren ser rubias de grandes ojos, nariz respingada y labios carnosos, que así sea. ¿Qué importa? Quizá si todas somos iguales los hombres comenzarán a preocuparse por aquellos aspectos de una personas que realmente valen. (Bares, 2007: 40)

La capacidad que tenemos de modificar el cuerpo para garantizar su supervivencia nos hace saber, íntimamente, que nuestra preservación trae consigo un precio muy alto. La destrucción de lo natural y de “lo humano”. En la medida que el cuerpo se transforma y se altera de modo artificial, reformula su sentido de pertenencia. Así, en teoría, solía ser el nacimiento del “organismo cibernético”, cyborg: “los seres humanos nos convertimos en ciborgs el primer día que utilizamos una herramienta como extensión de nuestro organismo para alcanzar un objetivo que nos permita vivir mejor, como por ejemplo el hacha o la ropa” (López-Pelliza, 2015: 127).

Para el cyborg, sin embargo, la integración de herramientas como el hacha para realizar labores no marcó su límite, el hacha se actualizó en el proceso de virtualización que mencionaba Pierre Levy¹¹, y dio origen máquinas menos rudimentarias. Por eso se considera al cyborg un ser potenciado por la tecnología. El ser humano y la máquina y la ciencia se integraron, dependiendo uno del otro para realizar sus tareas, dar fin a sus preocupaciones o realizar sus metas.

La llegada del cyborg deja implícitas dos cosas. Que se ha corrompido el cuerpo y, de forma paralela, se ha corrompido el entorno. Es por ello que su característica es la nostalgia. Esa obsesión por lo que se ha perdido, o destruido, o ha dejado de ser, salvo en un sentido irrecuperable. “La transformación del ser humano al cyborg fue paralela a la transformación del mundo que ya conocíamos en otro mundo, y ese fue el origen del exilio que habitamos y la melancolía que padecemos” (López-Pelliza, 2015: 127).

El sentimiento de no pertenecer en el cuerpo y, en cierto sentido, no pertenecer al mundo, no es sólo ficcional, como en la novela *Frankenstein* de Mary Shelley. Neil Harbisson, el primer ciudadano de la Gran Bretaña con el estatus de cyborg en su carnet de identidad, pretende ayudar a los seres humanos biónicos a integrarse a la sociedad a través de la

11 Consultar el capítulo “1.3.2 Pierre Levy: lo virtual como potencia”.

“Fundación Ciborg”. Es decir, es consciente de las diferencias y de su extrañeza en el mundo.

El cyborg, como metáfora, es un reflejo de los problemas de la postmodernidad y del nacimiento de lo posthumano. Teresa López-Pelliza, Mauricio Bares, Donna Haraway, Fernando Brocano lo utilizan para evidenciar una tendencia, una dificultad, un complejo, una posición política, una visión del cuerpo y de nuestras inseguridades o el señalamiento de nuevos conflictos. Pero ante la complejidad de tales analogías como ser posthumano, tiene la simpleza de lo literario. La única frontera, es el cuerpo. Los humanos que reconstruyen sus partes mediante la tecnología para desempeñar sus labores y sobrevivir en un mundo de monstruos invisibles.



Imagen del manga The Ghost in the Shell (2017) de Shirow Masamune

Capítulo 3 Ygdrasil y 77 grados Kelvin: problemas éticos y ontológicos que devienen de la tecnología

Algunos temas de la ciencia ficción fueron una respuesta literaria ante el contexto bélico de la guerra, (capítulo 1.3 Dilemas éticos de la cibercultura) subrayando a la literatura como ficción, creación y protesta. La concepción de la tecnología como el vehículo que conduciría a la modernidad, y el entendimiento de la ciencia como oportunidad para comprender los misterios de la naturaleza y el universo o para preservar el conocimiento, se verían frustradas tras el periodo de entre guerras. Aunque bien es cierto que desde antes, con *The Time Machine* (1895), se aprecian los inicios de una crítica hacia la guerra, la visión respecto al uso de la tecnología era más optimista y no sería hasta las novelas de literatura “sof” como *I Am Legend* (1954), *Fahrenheit 451* (1953), *1984* (1949), cuando autores enfatizan las consecuencias sociales, económicas, culturales, éticas del mal uso de la tecnología. Las obras de ciencia ficción de los años 60, la literatura de la “New Wave”, como *Make Room! Make Room!*, (1966) de Harry Harrison, además, aporta la consciencia ecológica. La literatura de la “New Wave” hace contribuciones de tipo feminista, aborda temas sobre la contaminación, la pobreza, el maltrato animal, la sobrepoblación, la falta de valores humanos ante la desgracia, el abuso del poder, y un largo etcétera. Para los años 80, los escenarios distópicos que manejaba la ciencia ficción, con la clara excepción de algunas obras clásicas como *A Brave New World* (1930) o *Metrópolis* (1927), continúan con la literatura cyberpunk, la cuál añadiría otros elementos importantes como la digitalización, las fronteras virtuales, las drogas sintéticas, la violación de los límites culturalmente permisibles, a este constante juicio al dudoso quehacer de la tecnología.

En el cyberpunk, la tecnología queda al servicio de los poderosos que contrasta con la precariedad de vida de los habitantes. Es decir, la puesta en escena de dos escenarios. (capítulo 2.2 Temas recurrentes y

estructura cyberpunk. La creación de personajes y escenarios).

México City, «la costra», la llamaban con desprecio. Desde el cielo aparecía como una monstruosa ameba metálica engarfiada en la tierra, semejante a un parásito gris que emanará calor y ruido electrónico. Las carreteras que se inyectaban en sus costados no cesaban de inyectarle vegetales, trozos de animales, madera y combustibles que la ciudad devoraba y degradaba, generando más y más calor. Era una reina monstruosa y obesa, incapaz de moverse, voraz e insaciable, sudando y defecando sin parar. (Baradit, 2007: 18)

En este ejemplo de la novela *Ygdrasil* (2005), ambientada en la ciudad de México en un supuesto futuro más allá del 2025, el cielo contaminado por el polvo, las ondas electromagnéticas y los enormes edificios que son una evidencia de la muerte de lo natural y del triunfo de lo artificial y tecnológico. La protagonista, Mariana, se ve obligada a desarrollar habilidades computacionales para sobrevivir. Los tiempos de ser nómadas, agricultores, aventureros están próximos a su fin y son reemplazados por la vida del sujeto “sin movimiento” frente al ordenador y el activismo digital. Y tal mundo digital, con sus horizontes hechos de código binario, son el nuevo terreno de la odisea.

La naturaleza perdió contra la “gran máquina”, eso nos dice el escenario. La prueba es el panorama de los habitantes: rascacielos y luces de neón, espectaculares y androides que se han vuelto un único ser con la tecnología. La prueba es la falta de activistas que desistieron de pelear por las plantas y los animales y han normalizado la inteligencia artificial como parte del entorno. Si un policía un un bar-tender tiene un brazo robótico a nadie le importa en la literatura cyberpunk. La única vegetación está fuera de las ciudades, con los hombres salvajes de *A Brave New World*, junto a los basureros de *Ready Player One*; los animales también dejaron de existir en muchas obras, volviéndose mito y recuerdo del pasado feliz. La naturaleza perdió, es la propuesta. “La araña —pensó—. Tal vez era la última araña

viva en toda la Tierra, tal como había dicho Roy Baty. Y la araña ha desaparecido” (Dick, 2015: 231). Sin embargo, aunque los personajes se ha acostumbrado a las ciudades hipertecnológicas hay cierto recelo en las descripciones, dejando implícito el sentimiento de derrota:

Mexico city, «la costra», la llamaban con desprecio. Desde el cielo aparecía como una monstruosa ameba metálica engarfiada a la tierra, semejante a un parásito gris que emanara calor y ruido electrónico. (Baradit, 2007:18)

A pesar de todo, la victoria de la tecnología es solamente parcial; no bastó con el percance que le hizo a la naturaleza. Su ambición no conoce un límite. Se llevó el cuerpo, arrasó con el cielo y los árboles en el sentido que los deconstruyó. Y ahora sus objetivos apuntan hacia lo que se considera inviolable y sagrado para la humanidad: la destrucción de la realidad y de la espiritualidad. Las cosas que se consideran sagradas o inquebrantables. Cabe decir que la realidad ya se había roto en novelas como *1984*, cuando los hechos se modificaba a conveniencia del sistema, censurando las palabras y reeditando los diarios cuando no coincidían con los acontecimientos. En otras palabras, la realidad se rompía cuando la lógica dejaba de tener sentido:

—¿Cómo evitar ver lo que se tiene ante los ojos si no se les cierra? Dos y dos son cuatro.

—Claro, Winston, algunas ocasiones; pero otras, son cinco. Y otras, tres. A veces son simultáneamente cuatro, cinco y tres. Esfuérate más. Nadie dijo que fuera fácil recuperar la razón. (Orwell, 2018: 215)

En la novela *Ygdrasil*, ha aparecido un hombre azul en el desierto, atormentado, reptando por el sueño dando gritos de dolor que se escuchan a kilómetros a la redonda. Es conocido como “traspuesto” y representa una de las anomalías de la realidad. Se trata de un ser humano fragmentado, cuyo vínculo del cuerpo y del alma no existe. En la teoría platónica somos una unión indivisible del cuerpo y alma y no podríamos

vivir sin lo uno o lo otro (Platón, 1972). Pero en *Ygdrasil* esos antiguos dogmas se dejan de lado haciendo deambular al hombre sin alma.

Un «traspuesto», señor. Una malformación difícil de explicar. Un hombre agónico con su alma desplazada. Su existencia se encuentra traslapada entre su propio cuerpo, un cactus, una roca y una rata. El resto trataba de «aferrarse desesperadamente a la realidad, pero era succionado a jirones por la nada». (Baradit, 2007:15)

El “traspuesto” es un experimento de laboratorio, un fruto de la tecnología marcado como un número de test “Test probe No21”(Baradit, 2007:15). La naturaleza perdió contra la gran máquina; el cuerpo, al aceptar la unión con la tecnología, también. El cyborg es la evidencia de la derrota de lo natural o del triunfo de lo artificial. Otra prueba es, como explicamos en el capítulo 2, la llamada “melancolía del cyborg” (López-Pelliza 2015: 126); el cyborg se caracteriza por la nostalgia del mundo al cual ya no pueden volver. En *77 grados kelvin* de José Luis Peñalver, aparecen los “erráticos”, personas que son objetos de burla y de abandono. Llamados así por caminar sin un rumbo con el cerebro fundido por la tecnología. Son desconocidos por su propia familia que rehuye de las obligaciones morales. Inofensivos, están muriendo paulatinamente en algún rincón o dentro de un departamento individual.

¿Y cómo ha llegado a esto?

—No se sabe, pero se rumorea que es por culpa de un fallo interno en el chip. Se queda colgado el software y daña el cerebro de forma irreparable. Ni siquiera sustituyéndoles el chip se arregla. Los erráticos conservan las funciones fisiológicas, pueden respirar o andar. Pero nadie controla el cuerpo. Deambulan o se quedan quietos, hay de todo, pero hagan lo que hagan son gestos involuntarios, actos reflejos, o simplemente aleatorios. (Peñalver, 2016: 85)

Tanto el “traspuesto” o el “errático”, son ejemplo de fallas en la

lógica de la realidad, y además una realidad atípica que trastoca al cuerpo. Que nos incita a pensarlo en desunión con el tiempo, el espacio y el alma. ¿cómo es posible que pierda la batalla la realidad? Una realidad construida por reglas y leyes. Matrix (1999) es la prueba de que las leyes de la naturaleza pueden romperse. Antoine Lavoisier, el genio químico que redactó las leyes de conservación de la materia no podría estar más equivocado si aplicamos sus leyes a esta película. Gente creando ciudades, apareciendo armamento desde un software, la lluvia cayendo aunque no existan nubes, etc. Incluso Isaac Newton se habría equivocado al ver a las personas y a los objetos desafiando la gravedad.

El cuerpo pierde ante la tecnología al volverse un producto de cambio y experimentación. Es habitual ver a ladrones de prótesis o partes humanas en Películas como “Mardock Scramble” (2010), “Alita: Batle Angel” (2019) o “Autómata” (2014). Si no hay personas cuyas modificaciones corporales o cerebrales los han deshumanizado, habrá corporaciones que experimenten con personas de los sectores más desprotegidos por el estado, negados al progreso científico. En *77 grados kelvin*, leemos:

—Es abominable lo que hacen —le reprochó Fidel.

—Es cruel, cierto, pero es el progreso. No se pueden poner barreras a la ciencia. Hace tiempo que se prohibió en Europa la experimentación con primates, ¿y qué hicieron las grandes farmacéuticas? Abrieron centros de investigación y laboratorios en países del tercer mundo, que no contemplaban esa normativa. Y gracias a ello, se han descubierto curas a muchas enfermedades. Con las ratas no es suficiente; a veces, saltarse las barreras legales y morales está justificado. Lo mismo pasa con los chips, es imprescindible experimentar directamente con los receptores, con personas, por el bien del ser humano. (Peñalver: 2016: 167)

Por si la violación del cuerpo no fuera suficiente, lo inasible como la consciencia o el alma también pueden verse perturbadas por el bisturí de

la ciencia. La pregunta que sigue ahora es ¿perderá también la batalla contra la máquina aquello último que nos vincula con lo humano, el alma? Es una pregunta que se hace en la ficción y desde las investigaciones científicas hace mucho tiempo, por ejemplo, cuando la ciencia apunta a la posible creación de una consciencia artificial. “En palabras de Kurzweil: Una computadora que emule exitosamente la complejidad y procesos del cerebro humano podría también hacer emerger una conciencia como la de un humano” (Hernández, 2017: 38). Lo preocupante, en este sentido, es que la idea de crear una consciencia deja implícita la idea de vida, de razonamiento, de sentidos y ¿por qué no?, sentimientos.

En la película *Autómata* (2014) la humanidad por fin ha terminado con la prosperidad de la tierra en el año 2044. Sólo quedan veintiún millones de habitantes que sobreviven a pesar de las tormentas solares, la radiación y la lluvia ácida. Aunque viven un proceso de regresión tecnológica, han logrado crear el Autómata “Pilgrim 7000”, encargado de construir los muros que contienen las tormentas de polvo. Estos robots son guiados por dos protocolos: el primero evita que el robot dañe cualquier forma de vida “prevents the robot from harming any form of life”; el segundo evita que el robot se altere a sí mismo o a otros autómatas “prevents the robot from altering itself or others robots”. Estos protocolos son medidas indirectas para proteger al ser humano. Jacq Vacuan un agente que se encarga del mantenimiento de los autómatas decide investigar algunos casos donde los autómatas fueron vistos auto-reparándose. Jacq Vacuan y su compañía están preocupados. Que un robot se reparase a sí mismo no sólo rompe uno de los protocolos sino entrañar la idea de consciencia, de pensamiento y evolución. La compañía de los Pilgrim no se toma a la ligera estas señales y empieza a tratar de encubrir todo a costa de la vida de inocentes e intermediarios. Los temores se vuelven realidad. Los autómatas comienzan a independizarse y a buscar su propio camino, libres de los humanos. Y, aunque es sólo ficción, los estudios científicos no distan de estos temores.

¿los cerebros sintéticos serán capaces de generar también un inconsciente?; entonces, ¿habrá psicoanálisis *cyborgs* que den terapia a robots con dichas mentes sintéticas? Si el “yo”, la identidad y la individualidad están dadas por la mente de alguien y esto conlleva un alma (si es que existe), ¿la inteligencia artificial generará también máquinas pensantes con mentes sintéticas? (Hernández, 2017: 42)

¿No habremos aprendido ninguna moraleja con la creación del monstruo de Frankenstein? Habremos ignorado el miedo metafísico que caracterizaba a las primeras novelas de ciencia ficción, donde la ciencia tenía limitantes frente al conocimiento divino (Castro, 2008). Si la mente y la consciencia están en riesgo, el alma también lo estará. Y, por lo menos en algunas novelas de ciencia ficción como *Ygdrasil*, el alma está en riesgo debido a la manipulación tecnológica. Existe una tecnología tan desarrollada que es capaz de desviar o robar las almas de Dios.

El Empalme Rodríguez es básicamente un tubo ensamblado al túnel que lleva las almas al cielo. La desvía hacia una cadena de ensamblaje donde son encarnadas en las *motherboards* de computadores de última tecnología. Estos superprocesadores astrales son fundamentales para el éxito del proyecto Ygdrasil. (Baradit, 2007: 204)

La divina comedia (1265) de Dante Alighieri, nos ilustró con oníricos paisajes de almas en pena viviendo en el infierno; con lamentos y aullidos de hombres que renunciaron a una vida dedicada a Dios. “Y tú, ánima viva que estás ahí, aléjate de entre esas, que están muertas” (Alighieri, 1967: 16). *Faust* (1790) de Johann Wolfgang von Goethe y la literatura romántica nos enseñó que el alma puede perderse si los pensamientos se ven influidos por el mal, o la representación del mal: Mefistofeles. Y, que la salvación del alma depende de la elección pura de decisiones. La literatura cyberpunk, con *Ygdrasil*, reconsidera las culpas y da a entender que no es el hombre quien habrá de destruir el alma y lo humano, sino la máquina,

cuyo mecanismo no respeta fronteras. “En un contexto donde el orden político se desmorona, el medio ambiente está colapsando y las corporaciones tratan de convertir todo, hasta la experiencia humana, en mercancía” (Yehya, 2020: 02). En novelas cyberpunk como *Ygdrasil*, Dios muere, literalmente, por la ambición del hombre al experimentar con las almas. La existencialista frase de Nietzsche “Dios ha muerto”, ahora se vuelve literal gracias a las máquinas y sus experimentales usos.

3.1 No hay límites morales para la ciencia

La tecnología en el cyberpunk, al servicio del poder, se abre camino con pequeñas victorias. La victoria contra el espacio, la intimidad, la seguridad, el alimento, etc. Los personajes deben pelear desde sus trincheras con el conocimiento, la clandestinidad o el robo. El mundo es apto para el posthumano del que hablaba Mauricio Bares y Teresa López-Pelliza: el ser que se configura y se transforma, que se adapta. Es un mundo para los oportunistas: los ladrones de prótesis, los traficantes de drogas sintéticas; para los hackers, cyborgs y científicos que saben como sacar provecho de la chatarra desechada por las industrias en los vertederos de basura. En otras palabras, los personajes son un tipo de anti-héroe y no hay que esperar un código de honor:

Abel pasó en pocos minutos de preguntar y blasfemar con impertinencia, exasperado, a suplicar, intuyendo las intenciones de Lucca. En un momento dado el jefe echó a correr, en un desesperado intento de huida, pero de inmediato recibió el flujo de ondas electromagnéticas que le disparó Lucca, siempre atento, y cayó de bruces. (Peñalver, 2016: 121)

El mundo hipervigilado de Orwell, *1984*, es asimismo una analogía del mundo cyberpunk. No queda lugar para la debilidad o moralidad. Porque ¿hay acaso un espacio donde los personajes estén a salvo? Con las máquinas la privacidad se desaparece. Los equipos de vigilancia se masifican y la información de todos queda expuesta. La tecnología es el medio para abordar cada rincón íntimo del ser humano. En *1984* las telepantallas podían comunicarse con los espectadores a voluntad; los hombres se apartaban de las telepantallas para no sentirse invadidos y desenvolverse en “libertad”, pero la novela *Ygdrasil* va un poco más allá. Es imposible que un personaje encuentre tranquilidad agazapado en un rincón de la habitación, es imposible que huyendo encuentre un espacio

para sí mismo.

—¡Quién autorizó a implantarme, hijos de la chingada?! —gritó la mujer, tomándose la cabeza a dos manos. El dolor le perforaba el cráneo.

«Tranquilízate. Somos el gobierno de México. Busca nuestras instrucciones entre tus recuerdos más recientes...»

—¡Pero si yo no soy nadie!—interrumpió. (Baradit, 2007: 19)

Imaginen un mundo donde sólo las “almas puras” puedan alcanzar un puesto de poder, donde las personas sean adictas al “maíz” una droga química para tener alegría. Un mundo donde haya purgas sociales en directo, donde los personajes se sientan invisibles y el gobierno les implante chips en el cerebro sin autorización para borrar su memoria o monitorear cada pensamiento suyo. Eso es parte del contexto en *Ygdrasil*. Sin embargo, lo cierto es que la realidad suele superar a la ficción y los avances científicos hacen posible realizar aparatos increíbles y hasta dominar el genoma humano: el “endotismo microfísico”, la conquista del interior del cuerpo humano (López-Pelliza, 2015: 128).

Hace miles de años el ser humano ya había comenzado con “endotismo microfísico”, con las prótesis y vacunas que pretendían mejorar la calidad de vida o contrarrestar alguna enfermedad. También se experimentaba con las propiedades de las plantas y con los minerales. Qin Shi Huang, primer emperador de China en el año 247 a. C., persiguiendo la idea de la vida eterna, solía tomar capsulas de mercurio creyendo que prolongaría su vida, pero estas lo fueron matando. En el siglo XXI la tecnología se ha desarrollado de tal modo que Klaus Schwab, fundador presidente del Foro Económico Mundial, donde se reúnen los líderes políticos y científicos del mundo, ha llamado a esta era la “cuarta revolución industrial”, “provocada por la fusión de los extraordinarios avances en la biología, la física y el mundo digital” (Hernández, 2017: 15). Y no hay duda sobre ello. La recopilación de logros científicos que se lee en el libro *Homo Roboticus* (2017) de Greco Hernández compite mucho con el

mundo cyberpunk de *Ygdrasil*: métodos para sustituir neuronas sintéticas en el cerebro, chips que podrían aumentar nuestra memoria y la capacidad de ver colores como el infrarrojo, la elección del óvulos fecundados con el mejor material genético y la capacidad de elegir el color de la piel del embrión para hacerlo más resistente a ciertos climas, la manipulación a nivel celular de las bacterias para crear otro tipo de vida, etc. Son lucimientos de la ciencia que apunta a una manera de protegerse contra el medio ambiente y la genética cuando son hostiles.

Pero ante tal despliegue y rápido desarrollo de la ciencia, la misma realidad científica se pregunta algo que hace mucho tocaba la ficción. La advertencia en *Ygdrasil* nos dice ¿hasta qué punto es permisible la amalgama del cuerpo y la tecnología para que ésta última no sea considerada una invasión? La protagonista de *Ygdrasil*, Mariana, ha sido secuestrada por el gobierno para infiltrarse en el Banco de México y realizar unas actividades de hackeo. Se vuelve un títere del gobierno con un chip en la cabeza que funciona como localizador y como medio de comunicación. Las jaquecas son el menor de sus problemas. La novela *77 grados kelvin* (2016) vuelve a tocar el problema: David Hoyos, nuestro protagonista, se despierta en el año 2132 después de haber sido criopreservado por su padre para atender una lesión en la espalda con la tecnología del futuro. La gente del futuro se encuentran conectadas a una red mediante chips que los acredita como ciudadanos. El chip le da ciertos beneficios, transfieren dinero de personas a personas, compran en los supermercados o en una máquina de refrescos con un movimiento de ojos, les permite a las personas recordar fechas importantes, almacenar datos como listas de compras, pendientes que serán recordados como si se llevara una agenda portátil, buscan pareja mediante el chip puesto que les permite saber qué tan afines son al sexo opuesto, juegan al casino o al golf mediante el chip que los conecta a internet, se moniteorean unos a otros y el localizador cumple funciones de seguridad, etc. No obstante los beneficios que la nueva sociedad propone ¿qué sucede con aquellas

personas que no se niegan a implantarse el chip, a vivir en una constante vigilancia, a alterar su condición humana? En la novela, esa libertad de elección ha separado a la raza humana. Dividida en biónicos que han abrazado a la tecnología y en marginados que han sido desterrados a vivir en reservas, en regiones deprimentes, con poco trabajo.

—Ya me has contado lo de la reorganización...

—Es más complejo... Los políticos pensaron que si una parte pequeña de la sociedad no quería vivir bajo el sistema de individuos marcados y vigilados, lo más fácil era reubicarlos y mantenerlos apartados, que no molestaran y supusieran un agujero en la seguridad.

—Pero no fue tan sencillo. (Peñalver, 2016: 45)

En noviembre de 2018 el noticiero RT transmitió la nota de gente que se había implantado microchips bajo la piel para preservar la información valiosa de sus tarjetas bancarias o sus carnets de identidad, y señalaban dos problemas que estas acciones tendrían, en cuestiones de salud y privacidad. El microchip sustituye a los documentos de identidad como el pasaporte en caso de realizar un viaje, también sustituye a las llaves del coche, a los boletos o tickets del metro, los servicios de cafetería, etc. En E.U. Australia, Suecia, Alemania, algunas empresas pedían a sus trabajadores colocarse el chip para las facilidades con los pagos y el conocimiento del historial médico. No obstante, como si fuese una novela de ciencia ficción, la gente consideraba las desventajas de tener información tan valiosa en un objeto que podría ser hackeado, es decir, abordado desde otro dispositivo digital como las computadoras. Además se debatía si los chips tenían relación con enfermedades como el cáncer, puesto que algunos animales con el chip habían enfermado. “Estamos dando un paso más de la sustitución del ser humano por la máquina” (RT, 2018), dice la reportera para concluir.

La tecnología, en la ficción literaria o en la realidad, cambia la manera de entender el mundo y de interpretarnos a nosotros mismos. Nos

hace cuestionarnos qué es un ser humano, cuál es nuestro rol aquí y nuestra naturaleza como especie. El mundo que habitamos es el primero en cambiar, en ser modificado; la tierra, fumigada, fertilizada, reutilizada fuera de sus ciclos para acelerar su producción. La tecnología que posibilita las facilidades para el ser humano también acarrea nuevos problemas: alimentos transgénicos que podrían ocasionar cáncer, contaminación de los suelos, cañones anti-granizo para retardar las lluvias, etc. Es por ello que, cuando se trata de tecnología, la literatura cyberpunk es la primera en poner a la ciencia y sus logros en perspectiva y señalar los riesgos probables que nos depara.

3.2 El final de una era moral

Es el inicio de la cuarta revolución industrial como apuntó Klaus Schwab en líneas anteriores. La primera revolución fue con la entrada de las máquinas de vapor entre 1760 y 1840, que aumentó la fuerza de producción y de transporte. La fuerza del hombre era superada por la fuerza de trabajo de las máquinas. La segunda revolución industrial fue a mediados del siglo XIX con la electricidad y sus invenciones que revolucionarían la vida como se pensaba: el televisor, la bombilla incandescente. La tercer revolución, según Greco Hernández Ramírez, la marca la aparición de la electrónica, la información digitalizada y, por supuesto, la comercialización de la computadora y el triunfo de internet como espacio y medio importante en la cotidianidad de las personas. La cuarta revolución industrial, tiene sus orígenes en el siglo XXI, y se relaciona con la posible transformación del ser humano, gracias a los avances en los campos de la biología, cibernética, física, mecánica, en una nueva especie en armonía con lo tecnológico.

Habíamos hablado del posthumano y su deslumbramiento por lo quirurgico, del frankenstein moderno, del transhumano. Inicialmente fue el *homo faber*, siempre creando su propio entorno; el *homo habilis* y el *homo extraversus*, inventando y alterando sus capacidades corporales (Rodríguez, 2014). Hablamos del *homo proteicus*, el ser humano que adaptó lo artificial a su cuerpo, para correr más rápido, resistir al calor, ganar más fuerza (López-Pelliza, 2015). Del cyborg que sustituyó las prótesis rudimentarias por las tecnológicas. El individuo que mora en la cuarta revolución industrial, en la transmodernidad, es el resultado de estos “prototipos”. Definido por Greco Hernández Ramírez como el *homo roboticus*¹².

12 El homo robótico, a diferencia del cyborg (síntesis de carne y tecnología o maquinaria), puede modificar sus cerebro. Para el cyborg, el cerebro es lo único con lo que no interfiere a riesgo de volverse una máquina en su totalidad.

El ser humano pronto dejará de ser un animal estrictamente “natural”. Es la advertencia del libro *Homo roboticus* (2017). Y, aunque es cierto que desde tiempos antiguos el ser humano inventaba su propia ideología y cosmovisión, modificaba su cuerpo en sentido estético o religioso, se amputaba partes del cuerpo o creaba las prótesis para sustituir las faltantes, se medicaba con la intención de prolongar su vida o mermer algún malestar o curar alguna enfermedad, es hasta este siglo que el hombre está a punto de ser pensado de modo único.

Cuando modifiquemos deliberadamente el genoma humano para hacer heredables nuestros cambios en longevidad y cuerpo, cuando logremos una extensa fusión de nuestro cuerpo con la tecnología y cuando seamos capaces de manipular y heredar los circuitos de la mente, nuestra humanidad habrá sido transfigurada en sus fundamentos y habremos transmutado en una nueva especie de ser humano cuyo nombre científico debiera ser, yo aquí propongo, *Homo roboticus*, ya que será diferente del *Homo sapiens*. (Hernández, 2017: 33)

Greco Hernández hace estas predicciones inspirado en la veloz inventiva de la ciencias biológicas y cibernéticas, en los proyectos que tocan el genoma humano con la finalidad de reconstruirlo o editarlo, como el *Clustered Regularly Interspaced Short Palindromic Repeats* (CRISPR-CAS) o el *Genome Project- Write*, desarrollado por representantes de la universidad de New York, Harvard y de la compañía *Autodesk Research*, que tiene la ambiciosa labor de “fabricar el genoma humano completo” (Hernández, 2017: 34). Los genomas sintéticos pretenden desarrollar tejidos, órganos, células que puedan sustituir a los órganos biológicos en caso de alguna anomalía. También se habla de proyectos que buscan crear células sanguíneas para hacer sangre artificial y no haya necesidad de recurrir a donadores que pasen por una revisión médica para descartar sangre con alguna anomalía. Aunado a las pretensiones de la ciencia se encuentra nuestra codependencia tecnológica que ha dejado de ser especulaciones

de la literatura cyberpunk y ciencia ficción. Y, aunque es escasa la gente con prótesis biónicas o chips dentro de sus cuerpos que les otorgan ciertas facilidades, un gran porcentaje de las personas de ciudad se desenvuelven en el ámbito social, laboral o económico con los dispositivos portátiles como los smartphones. Las APPS de los celulares se vuelven el vehículo que sustituye un sinnúmero de métodos artísticos o de entretenimiento, búsquedas afectivas, negocios, propagandas, etc.

Las apps son parte esencial de nuestra vida y, de hecho, nos hemos hecho adictos a su gran capacidad de comunicación social, de información y de entretenimiento. Su integración a nosotros consiste (y esa es la clave de su éxito) en que almacenamos un sinnúmero de datos personales en ellos y en la “nube digital” por lo que ya son verdaderas extensiones digitales de nuestra persona social y afectiva. (Hernández, 2017: 34)

La tecnología será inherente en la vida biológica, evolucionaremos, no mediante la teoría darwiniana de la evolución de las especies más fuertes, sino será una evolución digital, perteneciente al *homo roboticus*. Es decir, una supuesta generación de personas cuyos cerebros serán un producto biotecnológico. Una teoría que no es nueva pero conserva sus diferencias. En *Carta al Homo ciberneticus*, de Adoni Alonso, leemos: “Y lo que sí sabemos a ciencia cierta es que el ser humano está transmutándose a una criatura sensiblemente diferente, gracias al impacto de la tecnología masiva” (Alonso, 2003: 141). Los chips en la cabeza que vienen con la promesa de propiciar facilidades, ya sea escuchando música sin necesidad de audífonos o reproductor, ya sea guardando datos de nuestra condición física o recordándonos notas y fechas relevantes, ¿estos chips siguen perteneciendo a la ficción? Las dos novelas, *Ygdrasil* y *77 grados kelvin*, suponen el fin de una era, debido a la irrupción tecnológica.

Pero, retrocedamos un poco al inicio. De nuevo a la ficción: David Hoyos, el personaje de *77 grados kelvin*, escucha como los seres humanos del 2132 viven con chips en la cabeza y como comenzó todo:

Al principio, hace unas décadas, el uso del chip era totalmente voluntario. Se popularizó primero entre los jóvenes y los más apegados a las innovaciones tecnológicas. La moda ganó la batalla al miedo a la operación. Supongo que fue algo similar a la revolución de los smartphones en tu siglo, pero a mayor escala. Como te he dicho, por entonces no se grababan las percepciones visuales o sonoras: era un simple capricho inofensivo, un medio para facilitar la comunicación de la gente y disfrutar de experiencias multimedia sensoriales, pero nunca un método de identificación o una herramienta de control. (Peñalver, 2016: 46)

La cuarta revolución industrial del “homo roboticus” ya se vive en la novela *77 grados kelvin*. Hombres adictos a la realidad virtual, mujeres fanáticas de las compras en línea, el juego y las apuestas, los niños siendo educados y entretenidos por máquinas y aplicaciones de internet. Coches eléctricos por las calles, generando energía mediante el sol. Semáforos que contabilizan a los peatones y el flujo vehicular para conceder el paso. Autopistas que guían a los coches por satélite para que los usuarios puedan dormir. Gafas inteligentes que monitorean tus signos vitales y te motivan a realizar correctamente el acondicionamiento físico. Una perfecta sociedad sin robos, drogas o delincuencia que se vigila a sí misma, el “nuevo sistema” de personas con carne y procesadores.

En *77 grados kelvin* Todas aquellas sociedades que no se incluyeron en el nuevo régimen, se ganaron el título de reservas donde llegaban oleadas de emigrantes, defendiendo una vieja tradición. La brecha entre lo nuevo y lo viejo se volvió palpable. En tal lógica ficcional, aquello que no se adaptó perdió en la carrera evolutiva y se convirtió en objeto de discriminación, abandono y repudio. Sin apoyo del gobierno, la sociedad tradicional defiende sus viejas costumbres:

Ella se encogió de hombros.

—No niego que su sistema tenga ventajas, pero preferimos vivir a

nuestra manera. La mayoría venimos de familias de tradición agrícola o ganadera, o pescadores en las reservas de la costa; otros tienen un taller, una tienda, o un bar que va pasando de padres a hijos; también hay artistas, intelectuales... Fue así desde las primeras generaciones, puedes imaginarte el tipo de familias que quedó en las reservas. En general nos importa poco internet y las comunicaciones, preferimos vivir como siempre, sin artilugios electrónicos y artificiales añadidos. Si mis padres y abuelos vivieron felices dentro, a pesar de la reclusión, no veo por qué yo no iba a serlo.

A David no le cuadraba que Fedora hablara así. (Peñalver, 2016: 47)

El sistema, empecinado con la idea de una sociedad armónica, no tendrá piedad con aquellos que no se adapten al chip cerebral. Los políticos harán campaña difundiendo los beneficios del chip. A los niños les hablarán de juegos de realidad aumentada, a los padres de la seguridad, del monitoreo de la salud, a los adolescentes de las aplicaciones como *Love Alert*, ideal para buscar y conocer personas afines a tus intereses o gustos. Por otro lado, habrá rezago social para los opositores del nuevo régimen, falta de empleo y una vida de inseguridad y privaciones. El chip es la llave de acceso a lugares vacacionales, laborales o de convivencia. Pero, con todo, queda gente que defiende lo que es estrictamente natural, lo humano tal como es. Incluso los personajes indagan en las consecuencias y desventajas de vincularse con la tecnología:

—Critican que se use la tecnología para potenciar las capacidades intelectuales — afirmó Fedora—. Comprobarás, y yo también, que el chip te cambia la forma de pensar, de recordar o memorizar. Te simplifica la vida, pero si se abusa de él, dicen que algunas funciones del cerebro natural se terminan perdiendo, anulando. Por ejemplo, hay quien almacena todo en el chip: la lista de la compra, los cumpleaños de sus amigos o las citas para comer o cenar pendientes, y el chisme les va avisando de todo. Según los detractores del chip, hay estudios científicos que aseguran que la memoria, de no usarla, se va atrofiando.

David creyó que exageraba. (Peñalver, 2016: 48)

La tecnología divide a la sociedad entre aquellos que tienen terror de adaptar su cerebro a la tecnología, de perder facultades de cognición y memorización al tener a su disposición cualquier dato en una base electrónica, los que rehúsan una vida de adicción virtual y prefieren apreciar la vida que acontece alrededor y aquellos quienes, por el contrario, se han instalado el chip para poder tener mejores empleos y oportunidades de vida. Aunque caigan en cuenta paulatinamente que el chip no los hacía mejores personas, ni más felices o más cercanos a los suyos. En la novela, la gente del “nuevo régimen” buscaba zonas sin cobertura satelital para poder cometer fechorías donde no fuesen rastreados por la ley. Había también personas ausentes sentados en bancos, privados del mundo natural, mientras sus hijos jugaban en el parque sin supervisión responsable. En los peores casos, además, se transformaban en personas “erráticas”, que habían tenido un error de software y se dedicaban a deambular con la mirada vacía y el cerebro dañado, sin oportunidad de reparación. Los divorcios y despidos eran frecuentes debido a la adicción tecnológica.

El uso abusivo de estos programas es una de las principales causas de despido, divorcios y rupturas familiares, y a la larga causa cuadros clínicos de tipo social y psicológico. David asintió, impactado. ¿Serían los videojuegos y aplicaciones sociales online la nueva droga del futuro? (Peñalver, 2016: 55)

Al contrario de muchas novelas y cuentos cyberpunk, la civilización de *77 grados kelvin* tiene el libre albedrío de escoger si desean implantarse el chip cerebral. Es un asunto decisivo que marcará la elección de un bando y un lugar en el mundo, con sus bienes y sus pérdidas. Es más común leer historias como *Ygdrasil*, donde la separación social se hace porque la tecnología es por sí misma un poder, un bien, y por tanto un

objeto de valor a los que pocos tienen oportunidad. Entonces el mérito de los personajes debe ser la astucia para salir adelante a pesar de no tener el mejor equipo computacional o protésico, o bien, por el perfecto dominio del entorno y de su organismo adaptado a la vida artificial y digital. Qohen Leth, el personaje de la película “The Zero Theorem” (2013), es un excéntrico genio de las computadoras que no posee las mejores facultades sociales; en la soledad de su habitación trabaja sin cesar para dar solución a un teorema que revelará la verdad sobre su existencia, pero su dominio sobre los algoritmos del mundo virtual lo hacen un ser auténtico. Lo mismo en películas de la primera generación cyberpunk como “Tetsuo: the Iron Man” (1988), “Akira” (1988) y “Mad Max” (1979), lo que distingue a los personajes es la adaptación a las circunstancias del futuro hostil, salvaje y mecanizado. Un mundo que intenta ocultar la decadencia con anuncios espectaculares, entretenimiento y drogas sintéticas que disfrazan la realidad: el “maíz” de *Ygdrasil*, el “soma” de *A Brave New World*, las “gotas” de *Fahrenheit 451*, el “climatizador Penfield” de *Do Androids Dream of Electric Sheep*. Un mundo sólo grato para las corporaciones y gobernantes poderosos que se nutren de la explotación laboral y el consumo. El libre albedrío que caracteriza a la civilización utópica de *77 grados kelvin*, en este caso, establece una ruptura ideológica sobre lo que se considera “humano” y “correcto” al momento de optar por una vida en armonía con la tecnología. Por tanto, la sociedad se divide y se pone en duda la otredad, el ser humano que ha elegido diferente.

Estas elucubraciones hechas desde la ficción cyberpunk no están muy lejanas del verdadero contexto científico del siglo XXI. Resulta increíble que los mismos miedos de la literatura se replanten en los ambientes académicos y en los trabajos teóricos sobre ciencia, robótica y tecnología. En *Homo Roboticus* leemos sobre los círculos religiosos y académicos que se oponen a los desafíos científicos, sobre todo cuando tienen que ver con la creación de cerebros artificiales cuya pretensión es crear conciencia, como el proyecto *Human Brain Project* de la unión europea,

o el proyecto *Brain Initiative* de E.U. Los opositores piensan, como sucede en las novelas cyberpunk, que sólo los ricos serán los beneficiarios de tan caros proyectos.

Otros círculos académicos están en contra de estos cambios, ya que piensan que sólo algunos individuos tendrán acceso a los beneficios que supondrá el transhumanismo, lo que exacerbará la desigualdad social y el dominio de unos países sobre otros. Igualmente, los ámbitos religiosos se oponen frontalmente al transhumanismo. (Hernández, 2017: 45)

Por otro lado, menciona Greco Hernández, si la ciencia ha logrado reducir considerablemente los índices de mortalidad al curar enfermedades, y ha conseguido mejorar la calidad de vida al contrarrestar malformaciones, erradicar tumores, salvar los sentidos como la vista y la audición; si promete revertir los trastornos congénitos como el alzheimer o el paladar hendido, o hacer un trasplante de órgano exitoso para sobrevivir, si la ciencia médica y tecnológica es capaz de hacernos más altos, fuertes o dotados para cumplir con los estándares sociales de belleza y salud ¿Quién rechazaría semejante propuesta si presentara alguna necesidad?

¿Quién no querría un órgano vital artificial para poder vivir?; en caso de perder la vista, ¿quién no querría el implante de unos ojos sintéticos para poder volver a ver?; en caso de una historia familiar con un atroz padecimiento congénito y hereditario, ¿quién no querría la manipulación de su genoma o el de sus hijos para no padecerlo?; o simplemente, ¿quién no querría llegar sano, lúcido, atlético y atractivo a los 90 años de edad? (Hernández, 2017: 45)

Sin embargo, no por ello la sociedad acepta sin más las posibilidades de cambio; del inicio de la nueva era. Alessandro Barico, en *The Game* (2019) observó que mucha gente siente la necesidad de preservar la

belleza o nostalgia de las viejas costumbres y los viejos aparatos que nos remiten a nuestras propias memorias. “Uno se sentía mejor cada vez que lograba defender algo y evitar que el viento del tiempo se lo llevara. La mayoría se sentía legítimamente liberada de la obligación del futuro: existía la urgencia de salvar el pasado” (Barico, 2018: 12). Y, sea por la nostalgia de lo viejo, o sea por los peligros de lo nuevo, o bien porque las circunstancias no permiten aproximarnos a los nuevos avances tecnológicos, la sociedad se divide en costumbres y conductas pasadas y presentes.

Los textos teóricos sobre nuevas tecnologías como *Homo Roboticus* de Greco hernández, *Patologías de la Realidad Virtual* de Teresa López-Pelliza, *The Game* de Alessandro Barico, *Carta al Homo cibernéticus* de Andoni Alonso, revelan una especie de lucha que oscila entre la fascinación por cumplir las metas de la ciencia tecnológica y médica, el miedo por los cambios que depara el futuro y la obstinación por preservar un estilo de vida que nos es más familiar. Gracias a estas indecisiones y debido a nuestra capacidad de síntesis, de especulación, prevención y crítica, es que podemos realizar preguntas que tocan nuestra sensibilidad como especie humana y nuestras fragilidades. Preguntas que nos hacemos cuando la tecnología sobrepasa las expectativas delimitadas.

Si hubiera consciencia generada artificialmente, ¿habría también una moralidad artificial?; ¿habrá en el futuro algoritmos que permitan dotar de emociones o sensaciones a las computadoras mismas? El espíritu humano (sea lo que fuere) ¿se podrá hacer también sintético?; ¿qué pasará con los sentimientos, las emociones y la personalidad? Un robot con mente y consciencia cibernética, ¿se podrá enamorar de alguien o de otro robot consciente? Si la mente genera sexualidad, ¿habrá sexualidad robótica?; estos robots conscientes, tendrán fe y creencias en dioses cibernéticos que ellos inventen?; ¿habrá un “pienso, luego existo” digital? (Hernández, 2017: 43)

Preguntas que, como se observará, están mediadas por una ética laica y otra religiosa. Preguntas adaptadas a la naturaleza y sentir humanos, no estrictamente artificial. En *Carta al Homo ciberneticus*, una de las preocupaciones es que el crecimiento exponencial de la ciencia conduzca a la deshumanización del ser humano y con ello propiciar el nacimiento de una nueva especie, que Greco Hernández anteriormente llamó Homo roboticus:

Si se consigue [...] potenciar artificialmente la mente humana mediante los ordenadores, estaremos realmente a las puertas de una monstruosa transformación del ser humano, cuyas demandas tecnológicas —de más y mejor tecnología cyborg— puede trastocar el espíritu humanista de la ciencia y la ética humanas. (Alonso, 2003: 142)

Y, en coincidencia y consecuencia de esta premisa de Andoni Alonso y Greco Hernández, sobre el nacimiento de un próximo ser humano en armonía con la tecnología, llámese homo roboticus u homo ciberneticus o cyborg, una probable separación social también se hace presente. “El fin del humanismo, planteado provocativamente por Peter Sloterdijk (*Reglas para el parque humano*) mediante la augenesia genética puede conducirnos a un mundo dividido entre seres cyborg mejorados y seres normales por convicción o por carencia de recursos económicos” (Alonso, 2003: 142). Sin embargo, lo que debemos valorar no es la armonía y similitud de las preocupaciones que hay entre la teoría científica y la ficción literaria, sino el hecho de que resulta ser la literatura (junto con el cine y el cómic) quien ha tratado de resolver las intrigas científicas mediante los relatos ficticios sin limitarse a la mera especulación.

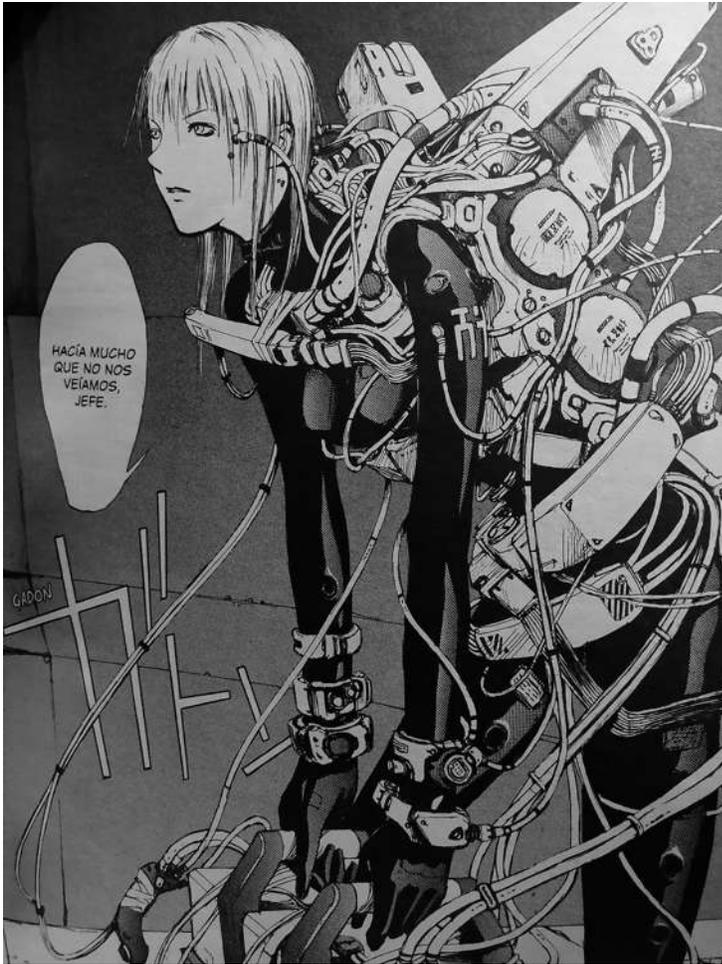


Imagen del manga BLAME! (2015) de Tsutomu Nihei

3.3 La propuesta futurista del mundo contemporáneo

Cuando la supercomputadora Deep Blue en 1996 logró vencer al campeón mundial de ajedrez, en aquel entonces, Gari Kaspárov, en una partida que sería recordada históricamente, el mundo se quedó con la sensación de que las máquinas habían dado un gran salto y que, en cierto sentido, habíamos sido rebasados por otro tipo de inteligencia. En 2017 muchos escépticos se llevarían una sorpresa en un torneo de póker realizado en el casino Rivers de Pittsburg, donde se enfrentarían los mejores jugadores de ese juego contra una inteligencia artificial llamada “Libratus”. El póker es un juego en el que la intuición, los gestos, las cartas ocultas que nadie conoce y el engaño influyen en la victoria. En apariencia, las máquinas deberían estar en desventaja: “En este tipo de decisiones los humanos, al menos hasta ahora, somos mejores que la inteligencia artificial. Para sorpresa de todos en el torneo, Libratus venció a los mejores jugadores de póker en el mundo” (Hernández, 2017: 43). Estos sucesos son una invitación a imaginar un mundo en sus últimas consecuencias tecnológicas. ¿Qué se preservará de lo “viejo” que consideramos valioso?; ¿qué virtudes, qué normas, qué costumbres vale la pena conservar?; ¿valdrá la pena apostar por un mundo tan prometedor y, asimismo, con tantas inconsistencias y fallas?; ¿tenemos otra opción en caso de negarnos? ¿Quiénes reinarán este mundo? La ficción literaria se presta para esclarecer las dudas, mediante la suposición y creación.

David Hoyos, de la novela *77 grados kelvin*, no tenía la tecnología suficiente para curar su invalidez después de sufrir un accidente de barco. Su Padre, adinerado, incapaz de ver a su heredero en silla de ruedas, decide criopreservarlo hasta que el futuro cuente con la tecnología suficiente para operarlo satisfactoriamente. Es entonces cuando despierta David Hoyos en el año 2132. Sin familia, hogar, trabajo, supervisado por una civilización de biónicos con chips en la cabeza que están en disputa con los antiguos seres humanos.

La novela de Peñalver, *77 grados kelvin*, nos hace visualizar un mundo que reconocemos. La sociedad capitalista, la relación amo y esclavo, obrero y patrón, gobernante y gobernado. Los trabajos suelen ser los típicos: doctores, ambientalistas, embajadores, pero adecuados al contexto futurista. El trabajo de oficina, por ejemplo, prescinde del clásico escritorio con su ordenador, junto a una pila de papeles y notas. Ahora el oficinista solo precisa de un cómodo sillón y lleva a cabo sus labores administrativas en el mundo virtual sin otra herramienta que su cabeza. Como lectores imaginamos a un ser solitario, en un cuarto vacío, inmerso en sus propios pensamientos mientras pasa su jornada sin realizar movimientos, ni comunicación directa.

La gente, cruel con aquellos que son diferentes, buscan los placeres inmediatos, la diversión y los progresos individuales. El mundo virtual, con sus casinos, sus juegos, sus tiendas de fácil acceso y compra en línea, se vuelve fundamental para satisfacer los aspectos emocionales. El contexto es hostil pero, con todo, este mundo de avatares, *nicknames* y apariencias, de fríos circuitos y adicciones; esta tierra que llega a ser perjudicial para la familia y las antiguas costumbres, para las facultades cognitivas de los usuarios, no deja de ser fascinante y seductor.

Si me vieras, con las botas llenas de barro... Acabo de tomar muestras de la tierra de un cliente para analizarla. En mi imagen virtual hago todo lo que nunca puedo hacer: me maquillo, me pongo peinados elegantes y me visto de gala, elijo recreaciones de vestidos de marcas inasequibles, y con tacones. (Peñalver, 2016: 93)

El nuevo "imperio de lo efímero", la ciudad postmoderna y globalizada cyberpunk, de relaciones desechables y excesos sexuales y comerciales. La ciudad que ha abierto sus puertas a la sociedad de consumo y que alberga dentro de sí incontables caminos y rutas digitales, accesos a terrenos inciertos, a oportunidades legales o ilegales para ganarse la vida.

Esto llevará a una nueva revolución, a una segunda generación del DIM — decía entusiasmado—. Se crearán películas o videojuegos en los que aparte de la visión real en tres dimensiones o el sonido envolvente, se perciban sensaciones por la piel. Por ejemplo, el viento azotándote la cara, el temblor de la tierra, el frío del agua y la ropa mojada pegada a tu piel, sentir un puñetazo en un juego de boxeo... O la posibilidad de tocar a la gente en los foros de contactos; o los productos en las tiendas virtuales online. (Peñalver, 2016: 93)

Con sus terribles tres escenarios futuristas, tecnológico, marginal y virtual; la ciudad donde nuevas fronteras suponen nuevos retos para los habitantes, con diferentes grados de colisión ambiental y tecnológica. Escenarios donde reina la violencia y la supervivencia como en *Blame!* (2015), la falta de moralidad y consciencia social *Transmetropolitan* (1987), de trata de personas y prostitución como en “Mardock Scramble” (2010), de falta de futuro y destino “Terminator” (1984)... En este contexto no sólo se abren camino los oportunistas, hackers, programadores, androides y empresarios dueños de corporaciones que explotan a los trabajadores. Entre los personajes de la clase oprimida, además, se encuentra la mujer, quien reclama su sentido de pertenencia, dejando el mensaje de que ya no es una tierra propia de los héroes. En palabras de Naief Yehya en “Ciberpunk. Políticas de identidad y malestar de fronteras” (2020), “el colapso del orden social también implica la la posibilidad de crear otro orden más justo y definitivamente más incluyente” (Yehya, 2020: 05).

En el año 2002 Judith Polgar enfrentó también al antiguo campeón del mundo Gari Kaspárov en una partida de ajedrez en un torneo celebrado en Rusia “Russia vs Rest of the world”. Polgar no se dejó intimidar por la defensa berlinesa de Kaspárov y lo venció contundentemente. Una década después en el año 2012 en un torneo en México, Polgar enfrentó al actual campeón del mundo, Magnus Carlsen, llevándose la victoria. Estos encuentros ¿también serán un indicio? ¿Serán ellas quienes, después de

todo, como propone el cyberpunk, reinen el mundo?

3.3.1 La nueva mujer emerge

Habían pasado cerca de noventa años desde la aparición de la primera novela de ciencia ficción mexicana, *Querens* (1890) de Pedro Castera, en donde, como explicamos, la mujer no tenía un papel favorable al ser objeto de experimentación. Deseada por su cautivadora belleza y en tanto el inventor le daba la capacidad de pensar y sentir a un nivel intelectual. Ni siquiera en obras precursoras de la ciencia ficción como *The Time Machine* (1895) la mujer se salvaba del papel de víctima o dependiente del héroe, puesto que el personaje femenino Weena, la mujer que el Viajero del tiempo rescata después de que esta fuera incapaz de nadar, no trasciende del estereotipo de doncella infantil, ingenua y propensa a cualquier peligro del entorno. Aunque, eso sí, con fuerza de seducción:

Era ella exactamente parecida a una niña. Quería estar siempre conmigo. Intentaba seguirme por todas partes, y en mi viaje siguiente sentí el corazón oprimido, teniendo que dejarla, al final, exhausta y llamándome quejumbrosamente, Pues me era preciso conocer a fondo los problemas de aquel Mundo. No había llegado, me dije a mí mismo, al futuro para mantener un flirteo en miniatura. Sin embargo, su angustia cuando la dejé era muy grande, sus reproches al separarnos eran a veces frenéticos, y creo plenamente que sentí tanta inquietud como consuelo con su afecto. (Wells, 2018: 63)

Claro que también hay excepciones a la norma como en la novela *Metrópolis* (1927) de Thea von Harbou, donde el robot femenino Futura y la protagonista María son las líderes de las multitudes. Una conciliando los bandos y la otra levantando la revolución. La mujer es la clave para unir a las máquinas y a la sociedad. “El “corazón”, representado por María, debe

mediar entre las “manos” de los explotados y el “cerebro” de los explotadores” (Enrici, 2014:04).

Eventualmente la mujer ha peleado por sus derechos y su posición, buscando la equidad de género. Y a medida de que es escuchada se ha reconsiderado la visión sobre ella. Muchas son las precursoras en la literatura: Ursula K. Leguin, Amparo Dávila, Mary Shelley, Judith Merrill, Tanith Lee, Sor Juana Inés de la cruz, Virginia Woolf, Alfonsina Storni etc. Y a medida que la teoría y la creación literaria se conjuntan e intentan avanzar de forma paralela, el personaje literario también se reconstruye. En *Ginecoides. Las hembras de los androides* (2003), una compilación de relatos de ciencia ficción exclusiva de mujeres, incluso se pretende establecer un apelativo femenino para el cyborg futurista mujer. Supone que es erróneo referirse a ella como “la androide”, puesto que el término “andros”, en griego, significa varón. Y propone “Ginecoide”. Lopez- Pelliza reconoce en *Patologías de la realidad virtual*, el término “Ginoide” que aparece en la novela de ciencia ficción *Divine Endurance* (1984) de Gwyneth Jones.

El cyberpunk es el género donde definitivamente la mujer rompe con los estereotipos de género. Las películas “Terminator: El juicio final” (1991), “Alien” (1979) y “Mad Max: Furia en el camino” (2015) tienen algo en común con sus tres personajes protagónicos: Sarah Connor, Ellen Ripley e Imperator Furiosa. En las tres películas, viviendo un ambiente post-apocalíptico y futurista, las mujeres dejan el papel pasivo de víctimas para retomar el de guerreras, líderes y personas competentes para contrarrestar cualquier amenaza. En “Terminator: El juicio final”, la evolución del personaje se logra durante cada presentación de la saga. Sarah Connor pasa de ser una infantil camarera a ser la madre del futuro líder de la humanidad John Connor; a ser la única que sabe la verdad sobre las máquinas; a luchar contra toda una sociedad escéptica que la llamó loca y, finalmente, a luchar mano a mano contra los terminator del futuro. Ellen Ripley de “Alien” ,al principio una suboficial de la nave galáctica Nostromo, va mostrando sus capacidades intelectuales cuando llegan al

rescate de una Nave que emite una señal. Llegar a otro planeta resulta ser una trampa y una vez invadida la tripulación por el Alien, Ellen Ripley mostrará sus habilidades de liderazgo y supervivencia hasta el último momento. Imperator Furiosa de “Mad Max: Furia en el camino” es una capitana de guerra que se subleva contra los opresores, rescatando consigo a un grupo de mujeres, esclavas del inmortal Joe. Buscando la redención y la libertad, en el desértica tierra cuyas monedas son el agua y el combustible, sin uno de sus brazos, sin cabello, justa y moral, Imperator Furiosa fue capaz de resistir los años de esclavitud. Así, en muchos filmes de ciencia ficción cyberpunk, la mujer juega un nuevo rol.

Destacan aquí protagonistas femeninas voluntariosas que no tratan de encarnar simples fantasías masculinas ni clichés sexuales (*fan service*), ni muestras simbólicas (*tokens*) ni hombres feminizados. Y si bien esto no equivale a un cine propiamente feminista, sí se puede decir que ha jugado un papel importante al cambiar estereotipos y ofrecer representaciones femeninas transgresoras. (Yehya, 2020: 03)

Lo mismo puede decirse de los mangas *The ghost in the shell* (1989) de Shirow Masamune, *Alita, Battle Angel* (1991) de Yukito Kishiro y *Mardock Scramble* (2003) de Tow Ubukata. Las tres protagonistas, cyborgs o ginecoides, han acogido la tecnología para superar sus capacidades físicas, después de que la vida como seres humanos no les fue favorable. En *Alita, Battle Angel*, la protagonista de nombre Gally (llamada también Alita en el filme de 2005 o su remasterización del 2019), ha sido recogida del depósito de chatarra por el profesor Ido. Olvidada entre los escombros, sin brazos, ni piernas ni cabello, es reconstruida. Aunque pretenden criarla como a una niña, el coraje de Gally la hace enfrentarse a los peores criminales y ladrones de autopartes de la ciudad, ganándose el respeto de los más poderosos. La Mayor Motoko Kusanagi, de *The ghost in the shell*, es el miembro más importante de una corporación en el año 2029, encargada de infiltrarse y arruinar el imperio de los criminales con el perfecto dominio

de la más avanzada tecnología. El humor y las capacidades de combate destacan en esta mujer. Finalmente, Rune Balot, la protagonista de *Mardock Scramble*, con un oscuro pasado que la llevó a la prostitución y la falta de autoestima, es salvada por el doctor Easter y reconstruida con biotecnología. Buscando el sentido de su existencia y con ayuda de una inteligencia artificial, está dispuesta a enfrentar a la red de prostitución y tráfico de personas que la destruyó.



Imágenes del manga Alita Battle Angel (2018) de Yukito Kishiro

A diferencia de los personajes masculinos del cyberpunk, destaca el hecho de que las mujeres han podido recuperarse de las peores vejaciones del mundo hostil futurista. Rune Balot, violada por su padre, con un hermano en la cárcel, prostituyéndose para sobrevivir; Gally, desmembrada en los vertederos de basura y chatarra, enfrentándose al olvido de la civilización que protegió; Sarah Connor, recluida en un manicomio, sin contar con la credibilidad de su propio hijo John Connor.

Las mujeres, más que cuestionar el uso de la tecnología, se adaptan a ella para enfrentar sus batallas.

Mariana, la heroína de *Ygdrasil*, ha sido secuestrada por el gobierno de México para hacer labores de hackeo. Implantada con un chip contra su voluntad, es sometida a terribles torturas psicológicas para acceder a trabajar.

—Si no nos ayudas —continuó Ramírez, siempre sombrío—, será peor que morir, te lo aseguro. Terminarás tus días como una esclava sexual de algún suburbio inmundo de Colombia. —Mariana palideció—. Mutilada, sin brazos ni piernas, incapaz de moverte. Violada ocho a diez veces al día por vagabundos y drogadictos durante seis, o tal vez cuatro años si estás con suerte.

Ramírez sabía que había tocado un punto sensible. La mujer estaba paralizada.

—Te venderemos como a una perra, igual que tu madre. (Baradit, 2005: 22)

Pronto esos y otros horrores se volverán realidad. Y, a pesar de consentir con las peticiones de sus captores, ellos terminan deshaciéndose de Mariana en un río del peor modo imaginable. No sólo destruyendo su cuerpo, sino su espíritu. Es por ello que la heroína cyberpunk emerge desde las sombras, a pesar del funesto pasado, el maltrato y engaño del presente; a pesar de los actos más terribles que los antagonistas desempeñaron. La característica de la mujer cyberpunk es la persistencia, la reconstrucción, la adaptación y la superación. Es un frankenstein postmoderno motivado por la venganza social de una comunidad que no supo vengarla. Las hazañas que son capaces de realizar son la victoria del cuerpo; el sentido del humor y la alegría, el triunfo del espíritu ingobernable.

El selkman se desplegaba lentamente de su postura de meditación. Abrió los ojos y vio a Mariana corriendo desnuda hacia las olas, chapoteando en

la rompiente y luego nadando enérgicamente en el verdor del mar tropical. Gritaba, se sumergía, buceaba y salía a la superficie chillando como una niña.

—Extraña conducta— dijo en un murmullo. (Baradit, 2007: 22)

Todavía, sin embargo, el cyberpunk es un fallo social. Las drogas sintéticas, la mendicidad, la prostitución, la criminalidad, la contaminación, la carencia, son la bandera del bajo mundo. Es, irremediamente, el nuevo contexto de los héroes. Sin mucho tiempo para discernir el por qué de las cosas, como en el estilo romántico o realista, e incluso existencialista, deberán actuar según los instintos y los viejos valores morales que se deben conservar. Dispuestos a aprender, a corregir y a declinar su posición cuando la contraparte resulte ser más “humana”, aunque su apariencia sea, inclusive, la de una máquina.



Imágenes del manga Alita Battle Angel (2018) de Yukito Kishiro

3.4 Avatares del cyberpunk: hacer el mal desde el disfraz de héroe

Había vuelto a nacer en un mundo futuro, fascinante y abrumador, pero era como haber retrocedido en el tiempo. De nuevo, para algunos, había seres humanos de primera y de segunda, aunque ahora no fuera por la religión o el color de la piel.

José Luis Peñalver

En 1971 el director cinematográfico George Lucas daba a conocer su film de ciencia ficción “THX 1138”, inspirado posiblemente en la novela 1984 de Orwell por sus abundantes coincidencias. “THX 1138” mostraba una sociedad donde el amor, las relaciones sexuales y sentimentales eran lo peor de la criminalidad. La humanidad estaba bajo el control de androides policíacos y los mismos humanos servían para autoregularse en tareas rutinarias y mecanizadas; viviendo bajo tierra sin conocer el mundo exterior, las únicas vistas eran grandes monitores que servían de confesionarios al estilo de “El gran hermano”. Las personas se habían vuelto cifras “LUH 3417”, “SEN 5241”, “THX 1138”, que, para efectos de ficción, representan la pérdida de identidad a no ser como número o código. En este filme, producto de la literatura de la “new wave”, los personajes eran bombardeados por un contundente mensaje que incitaba a un consumo interminable de productos y estupefacientes. ¿Quiénes eran los héroes en tal escenario? Desde el punto de vista del sistema regulatorio, la anomalía era aquella persona incapaz de realizar su función laboral preestablecida; desde el enfoque humano, era necesario buscar la identidad, el amor y la libertad. El héroe, en este sentido, el THX 1138, inicia una búsqueda con el sistema social, tecnológico en su contra.

Harry Harrison con su novela *Make Room! Make Room!* (1986), imaginaba un futuro donde las industrias, faltas de empatía, rebasadas

por la situación precaria de hambruna y sobrepoblación, utilizaban a la gente próxima a la muerte para alimentar al resto de la población, quienes se disputaban el agua y la poca comida que quedaba. Orwell con su obra *1984* (1949), por el contrario, con un pesimismo incomparable, narraba la historia de una civilización controlada en todos los sentidos, sin la opción del consumo. Aldous Huxley con *A Brave New World* (1930), más bien, proponía un mundo de excesos y compras, anuncios y drogas que distraerían a las personas de lo trascendente en lo político, económico y social. Esos mundos hipotéticos coinciden en la representación del capitalismo voraz, ciego y controlador que es apto para justificar los crímenes y su obrar por un supuesto progreso o bienestar futuro.

La crítica a un dudoso progreso, al sistema que sigue sin resolver problemas como la diferencia de clases, la pobreza y la violencia, es uno de los aspectos primordiales del cyberpunk que se muestra en la obra de José Luis Peñalver, puesto que aunque se sitúe la novela en un hipotético futuro más seguro, controlado y civilizado, la ruta para continuar con los logros del progreso es, ciertamente, una ruta inmoral, esclavista, basada en los roles del poder.

—Es cruel, cierto, pero es el progreso. No se pueden poner barreras a la ciencia. Hace tiempo que se prohibió en Europa la experimentación con primates, ¿y qué hicieron las grandes farmacéuticas? Abrieron centros de investigación y laboratorios en países del tercer mundo, que no contemplaban esa normativa. Y gracias a ello, se han descubierto curas a muchas enfermedades. Con las ratas no es suficiente; a veces, saltarse las barreras legales y morales está justificado. Lo mismo pasa con los chips, es imprescindible experimentar directamente con los receptores, con personas, por el bien del ser humano. (Peñalver, 2016: 167)

Si levantas la mirada en las historias cyberpunk posiblemente te encontrarás con coches voladores, ruidos de comerciales que provienen de un sinfín de comercios, espectaculares luminosos de neón, androides

vendiendo sustancias prohibidas, prostitución virtual, alcohol y casinos para el entretenimiento en una ciudad siempre lúcida y en movimiento. Sin embargo, si algo nos han enseñado las novelas *77 Grados Kelvin* e *Ygdrasil*, es que la belleza de las ciudades es superficial y lo aterrador no sólo se encuentra en los suburbios, con la gente visiblemente precaria y desactualizada, sino en los experimentos y planes que la clase poderosa, bajo la falsa imagen del progreso, tienen en mente. El mal, en fin, quizá sea la industria que ofrece ayuda a los moribundos; el político que hace campaña electoral y sonríe frente a las cámaras, el soldado que ha jurado proteger a sus habitantes. El mal es un disfraz con la seductora forma, por ejemplo, del empleo en una fábrica.

David Hoyos, personaje de *77 Grados Kelvin*, fue capturado cuando intentaba desenmascarar el tráfico de personas, usadas como ganado. Sus captores le hicieron un recorrido por sus instalaciones. El rostro real de la modernidad por fin aparece en el relato. ¿Dónde quedaban los coches voladores, los semáforos inteligentes, la seguridad que prometía el chip? ¿Esa era el rostro del año 2132?

Mostraba el interior de distintas habitaciones individuales, con un número asignado en la esquina de cada imagen. Eran angustiosamente pequeñas, con un rudimentario catre y un lavabo y retrete, sin ventanas. Las que se hallaban ocupadas dejaban ver a gente sucia y desaliñada, tumbados dormitando o deambulando en círculos con desidia y desesperación en sus rostros macilentos (...).

—Esa gente se pasa semanas sin ver un rostro humano, incluso la comida se sirve de forma automatizada por una máquina dispensadora — decía el consejero. (Peñalver, 2016: 243)

El héroe y protagonista de *77 Grados kelvin*, funge como mediador, cuyo deber es convencer a los escépticos de las ventajas del mundo tecnológico, y a los políticos y empresarios que creen en la tecnología, de los inconvenientes de una vida regulada por la virtualidad. David Hoyos es

un embajador que pregona en las reservas las facilidades que ofrece un chip en la cabeza: seguridad, diversión, información, compras y entretenimiento. Pero, cauteloso, lucha por derrocar aquellos científicos y políticos que experimentan con la población vulnerable para hacer chips cada vez más realistas. La novela de *Metrópolis* (1927) de Thea Von Harbou, tenía el mismo planteamiento. La líder María, amada por los obreros, sabía que las máquinas y los seres humanos debían colaborar juntos para que la sociedad no colapsara. Curiosamente, es el antagonista, el robot Futura, quien usurpando la imagen de María, convence a la multitud de destruir todo lo mecánico. Ambos son héroes que optan por el diálogo y la paz, incapaces de simpatizar o formar parte del sistema corrupto. El obrar del héroe, excesivamente moral, le impedirá actuar sin justificación o acciones radicales o cuestionables. Tratará de negociar el armisticio. En la parte final de la novela *77 grados kelvin*, el héroe incluso reconsidera ceder ante los criminales, para así tener el bienestar de él y de los suyos. “ —¿Crees que debería aceptar la oferta del consejero? ¿Trabajar para esos criminales? —preguntó sombrío. / Fedora se encogió de hombros. / —Es tu decisión, tu carrera profesional, yo no puedo influir en eso” (Peñalver: 2016: 273).

La protagonista de *Ygdrasil*, en cambio, despojada de su libertad, integridad y dignidad; violada y torturada, ya no dará marcha atrás en su decisión de derrocar a sus enemigos. El mayor miedo es la mutilación de su cuerpo para ser prostituida sin brazos ni piernas y con el cerebro fundido, como sucede con varias mujeres en los suburbios de la novela. Su madre había sido una prostituta que llevó ese cruel destino y sus enemigos le hacen saber que le espera algo similar, pero esa amenaza no la paraliza. Macarena Arencó en “Jorge Baradit, Ygdrasil: solo para cyborgs” dice que los personajes de la novela son una representación postmoderna de la patología:

La fragmentación expresada en la autodestrucción, la drogadicción y la

esquizofrenia. Se entiende así la alta frecuencia de personajes adictos (lo es Mariana al comienzo de la historia, lo es el joven político Miguel Alvarado, lo son los operadores de la intranet de la Sección 14 de la Chrysler) e híbridos tanto del punto de vista intelectual como material. (Arengo, 2006: 191)

Y nuestra heroína compartirá esa categorización patológica que enfatiza el fallo social y cultural. Una mujer que sobrevive de las drogas y de trabajar como asesina para seguir sobrellevando su existencia. No está en una buena posición para pedir justicia por cuanto le ha hecho la sociedad, puesto que no es un personaje moral. Pero la venganza que reclama es legítima.

En *77 grados kelvin* la lucha contra la corrupción y el abuso de poder se piensa desde un campo ético; en *Ygdrasil* no es necesario. El personaje de *77 grados kelvin* es un varón favorecido por una buena posición económica, cuya buena familia, apellido y estudios le facilitan discernir entre aquellas cosas que deben ser permitidas o prohibidas en una sociedad regida por diferentes leyes a las de su tiempo. El personaje no tarda en escalar en la política y desde ahí hace sus juicios. Mariana, de *Ygdrasil*, no corre con esa suerte y, al menos en los inicios de la novela, piensa y actúa como una víctima de todo lo atroz.

Ambos héroes en su lucha, Mariana y David, enfatizan con un problema que es frecuente en los temas cyberpunk: el ser humano tratado como mercancía u objetos de experimentación por el bien de la ciencia. Así, en *77 grados kelvin*, no faltan diálogos como el siguiente:

—Ninguno de los que estamos en esto consideramos a los de las reservas personas normales. No son ciudadanos, son de segunda clase. Tienen sentimientos, sí, pero también los tienen los primates, con los que se ha investigado toda la vida. Estamos convencidos de que suponen la opción perfecta para que la ciencia pueda seguir su camino. (Peñalver, 2016: 248)

Y en Ygdrasil:

—Necesito saber más. Por qué fabrican computadores con almas humanas. Por qué Mariana es un componente imprescindible. Por qué me ayudas... (Baradit, 2007: 156)

Según Macarena Arencó, la concepción del ser humano como mercancía, como pieza reemplazable es parte de la representación del sujeto postmoderno que coincide con las teorías del cyborg de Andoni Alonso, Greco Hernández, Teresa Lopez-Pelliza y Donna Haraway, puesto que hablaron del cyborg como ser fragmentado, en construcción y que apunta al fin del humanismo.

Esta forma de concebir a los seres humanos -ya sea en su dimensión “material” o “espiritual”- como partes o como medios para fines superiores, que abre la posibilidad de interferirlos o mutilarlos para conformar unidades mayores es una muestra extrema de la fragmentación propia de la representación posmoderna del sujeto. (Arencó, 2006: 191)

El cyborg, nuestro héroe postmoderno, deconstruido, fragmentado, es el resultado de un nuevo mercado que usa cada parte del ser humano como mercancía. Es la encarnación de los avances científicos, pero también el primer indicio del fallo social. El enemigo del cyborg sigue siendo el capitalismo, desde la crítica de Carl Marx, en *El capital*, a mediados del siglo XIX. El capitalismo propició la diferencias de clase, la industrialización, la explotación laboral y la mercancía la volvió un fetiche. Para Mabel Moraña en su tesis, “El monstruo como máquina de guerra” (2017), se habla de un fetichismo que nace debido a la mercancía, fenómeno que a su vez es producto del capitalismo. Es un fetiche que, por un lado, evidencia nuestra capacidad de transformación y, por otro, ilustra nuestro proceso de deshumanización.

En la sociedad industrial, la mercancía, convertida en fetiche, es decir, en objeto de culto, captura la ansiedad y el deseo, ofreciéndose como gratificación inmediata en un mundo que ha renunciado al trascendentalismo y que se define a partir del ethos inmediatista de la modernidad y del mercado. (2017: 138)

En la sociedad burguesa, el capitalismo era en analogía aquel “despliegue de fuerzas irracionales” (Moraña, 2017: 136) donde lo que prevalecía era el intercambio material o simbólico. La modernidad del capitalismo desencanta al mundo regido antes por la fe, sustituyéndola con la mercancía, el nuevo objeto de culto. “el modo de producción capitalista muestra a la modernidad no como la sustitución del mundo encantado de la creencia religiosa por el universo racionalizado de la post-Ilustración, sino como el paso de la religión a la magia o, dicho de otro modo, de la doctrina a la superstición” (Moraña, 2017: 137). El capitalismo es la representación de lo monstruoso, no sólo para Marx o Moraña, sino otros autores como David McNally, en “Monsters of the Market: Zombies, Vampires and Global Capitalism” (2011) también se suma a la opinión. Y, aunado a la explotación infantil, la plusvalía, la relación obrero-patronal, el uso dado hacia la mercancía, como nueva forma de “vida”, es concebida de modo alarmante en la medida en que nos subordinamos a ella.

Esta relación entre lo vivo y lo muerto -la materia que es matada y vuelta a la vida (el árbol que es talado y transformado en objeto) para su reinsertión en el mundo vivo del mercado que la deglute- constituye, en la visión de Marx, un proceso monstruoso, alquímico y deshumanizado (Moraña, 2017: 139).

Siguiendo una metáfora, para Moraña, el capitalismo es la representación de lo monstruoso; Similar al vampiro, succionador de sangre, el capitalismo crea una relación de codependencia entre la mercancía (el trabajo) y el obrero. Sin la mercancía el valor del producto se pierde,

el producto necesita de la energía vital del trabajo. “Tal mecanismo describe el metabolismo monstruoso del sistema económico, que fragmenta, aniquila, rearticula, replica y revivifica en un proceso insaciable de reproducción y consumo” (2017:141).

Así como el vampiro se usó como representación de lo monstruoso en los aspectos sociales y económicos de la mitad del siglo XIX, el cyborg bajo este esquema también es un reflejo de los procesos de automatización industrial y producción en serie, que repercute en los modos de producción. El cyborg es una realidad que resulta de la aleación humano-tecnología: “la aleación de elementos y cualidades orgánicas con dispositivos tecnológicos da lugar a realidades nuevas en el campo de la producción tanto de mercancías como de subjetividades colectivas” (2017: 157). El capitalismo, pues, se relaciona y da origen al autómeta que trabaja repetidamente durante la producción en masa. Su cuerpo y fuerza son el campo de explotación, pero también de resistencia. Se vuelve producto, secuencia, oferta y demanda.

Como dijimos, el enemigo del cyborg en la novela cyberpunk es el entorno, el capitalismo que lo engendró y lo utilizó como engranaje hasta la enajenación.

La producción es presentada como un proceso controlado por fuerzas que exceden lo humano y al mismo tiempo lo reducen a formas residuales de (auto) conciencia. La modernidad, como contexto de estas transformaciones, es representada, particularmente en el aspecto de la producción capitalista, como un espacio tenebroso y deshumanizante. (Moraña, 2017: 158)

Muy atrás quedaron aquellas historias donde el contexto del personaje, común, aunque a veces aterrador, mantenía la posibilidad de encontrar en el mundo lugares maravillosos, como en *Gulliver's Travels* (1726) de Jonathan Swift o *King Solomon's Mines* (1882) de H. Rider Haggard. En las novelas de aventura los escenarios utópicos eran la recompensa de

la aventura y el valor de emprenderla. De igual modo en la posterior ciencia ficción de principios del siglo XX los planetas por descubrir representaban mundos oníricos cuya hostilidad no era un requisito. Pero el capitalismo, como espacio deshumanizante, se fue forjando como enemigo sin rostro y eterno. Ahora, es enemigo en las historias cyberpunk. La gente, a su servicio, son zombies y espectadores que han perdido la capacidad de empatía, enajenados por el trabajo, cautelosos con el prójimo, la mayoría pretende hacer su rutina sin meterse en problemas. No hay tiempo para mirar al otro. Ese es el aspecto de la desumanización capitalista y postmoderna. En *Ygdrasil*, leemos: “La gente se limitó a esquivar el bulto en su camino; nadie intentó socorrer a una mujer desmayada. Nadie prestó atención tampoco a los vehículos que llegaron y a los soldados que se la llevaron” (Baradit, 2007: 20).

En *77 grados kelvin*, los erráticos, las personas que han tenido un fallo en el chip y deambulan en las calles, son también zombies olvidados. Sus familiares deciden no hacerse cargo de ellos. Con suerte serán encontrados y llevados a reclusorios con sus semejantes. En caso contrario, morirán solos por falta de alimentación y atención.

A la familia no le interesa hacerse cargo de un ser irracional, un cuerpo sin ningún tipo de consciencia, voluntad o sentimientos, totalmente dependiente. Es mucho gasto y sacrificio para no recibir nada a cambio. Si cuando se enteran de la desgracia lo identifican, se verán condenados el resto de la vida a cuidar al errático: alimentarlo, limpiarlo, vigilarlo. (Peñalver, 2016: 85)

Si el sistema, con la automatización, deshumaniza a la gente volviéndolos zombies o esclavos laborales... Si todo lo natural y vivo es reducido a mercancía y capital, como las plantas, el agua, el cuerpo, la tierra, el alma. Y la nueva sociedad, con fábricas que nublan los cielos pero cautivan con espectaculares que incitan al placer y al consumo, termina siendo el monstruo más grande, es señal de que lo que

predomina en las historias cyberpunk es el disfraz o la máscara. Nada es cuanto parece, nadie está a salvo, nadie es confiable. No hay que fiarse ni de la realidad que apreciamos con los cinco sentidos.

La gente vive una doble vida, con una doble moral. Tal como sucede en el mundo virtual, la gente juega el rol que desea, bien disimulando riqueza o bien aparentándola. Amos o esclavos, niños o adultos, hombres o mujeres, vivos o inteligencias artificiales, no es fácil precisar quién está detrás del disfraz puesto que las personas invierten sus papeles. Pero, ¿A caso es necesario cuando la mentira es igual de alentadora? ¿Por qué se empeñan las personas en permanecer en un mundo que se sabe simulado? ¿Es el triunfo del simulacro de Baudrillard? ¿Llegará el momento en que lo real no sólo sea lo tangible? No importará entonces sacar conclusiones sobre si una máquina tiene “vida”. Mientras tanto, las apariencias gobiernan. Y los antagonistas, sabedores del juego, hacen el mal desde el disfraz del héroe.

Los ricos y poderosos podían experimentar las calamidades de un mendigo, o los trabajadores del montón disfrutar de la fastuosa vida de una estrella deportiva o un alto ejecutivo; un anciano podía sentirse rejuvenecido iniciando una partida con el rol de un universitario; o un cónyuge de un matrimonio insatisfecho podía desquitarse flirteando inofensivamente, sin delito carnal ni miedo a ser descubierto. (Peñalver, 2007: 212)

En el cuento cyberpunk “Ruido Gris” de Pepe Rojo, el personaje, un ciber- periodista que graba escenas peligrosas de la cotidianidad como algún incendio o suicidio para el morbo de los espectadores, se duele del mundo falto de originalidad y cargado de imitaciones, de gente pretendiendo ser el otro. Dice “Y el mundo es sólo aparentar que te pareces a alguien que estaba haciendo una imitación de otra persona” (Rojo, 2020: 41). Pero el terreno virtual ofrece esa posibilidad: una

alternativa de transformación, de nueva identidad, de camuflaje. Así el héroe o, mejor dicho, el antihéroe del cyberpunk, usualmente pasa inadvertido por no destacar de entre la gente común, ser un marginado social o alguien desfavorecido por las circunstancias. No es de extrañar que en *77 grados Kelvin*, los personajes que luchan contra la corrupción y las violaciones de la ley, son el hombre que llegó del pasado y debe adaptarse a la vida futurista y la mujer que vive en los suburbios, relegada y desactualizada del progreso científico. Lo mismo en *Ygdrasil*, la protagonista Mariana es la pieza más valiosa de la maquinaria alimentada con almas humanas, el árbol nórdico “Ygdrasil”, cuando en su pasado vivía de las drogas y el asesinato.

El antihéroe, pues, no cumple con las características propias del héroe como la fuerza, la nobleza o el honor. Algunas de las novelas representativas donde apareció el “antihéroe” literario son *El Ingenioso Hidalgo: Don Quijote De La Mancha* (1605) de Miguel de Cervantes, o *La vida de Lazarillo de Tormes* (1554), anónima¹³; en ellas los protagonistas se salieron del prototipo del caballero venerable y vigoroso, para contar la historia de aquellas personas soslayadas por la sociedad. Personas que jugaban un papel secundario, casi invisible y cuya historia “no era digna” de mención protagónica.

En el artículo “Literatura cyberpunk para sobrevivir la pandemia” (2020), de Wenceslao Bruciaga, publicado en el diario *La razón*, leemos:

—Supongo que la mayor ruptura que provocó el cyberpunk a partir de la ciencia ficción tradicional —me dice Tim Maughan, autor de *Infinite Detail* (*El detalle infinito*)— fue volver a centrar las historias en torno a los personajes más desfavorecidos y callejeros, en lugar de que sean científicos, ingenieros y exploradores. (Bruciaga, 2020: 05)

13 La autoría de esta obra se ha atribuido a varios autores a lo largo del tiempo: Fray Juan de Ortega, Diego Hurtado de Mendoza, Sebastián de Orozco, Lope de Rueda, etc.

Si existiera una moraleja en las historias cyberpunk como *Ygdrasil* o *77 grados kelvin*, sería que antes elaborar un juicio hay que buscar la verdadera “esencia” o verdad de las cosas. Como bien escribió Platón hace más de 500 años, con la “Teoría de la reminiscencia” de sus *Diálogos de Platón* o *Diálogos platónicos* (1513), las apariencias de las cosas no son lo verdadero; lo que vemos en el mundo es lo aparente, lo falso. La verdad era el camino de recordar de nuevo lo que pertenece al mundo ideal (Platón, 1972).

Sin embargo, si bien es cierto que los personajes cyberpunk en ocasiones pretenden desenmascarar la realidad, la maldad, la hipocresía de la simulación. Esto sucede cuando esa “realidad” es adversa a las prácticas éticas que se encuentran vigentes o peligrando en ese contexto, como en el cuento ya citado “Análogos y thierbigs” de José Luis Zárate Herrera: los obreros, desnutridos y en condiciones insalubres, son obligados a trabajar por máquinas que los hacen percibir una vida de comodidades. En la serie animada de ciencia ficción “Love, Death & Robots” (2019), creada por Tim Miller, en el capítulo número siete “Más allá de la grieta”, un grupo de astronautas quedan perdidos en el espacio, desviados de su destino. El protagonista, sabiendo que lo que vive puede ser una ilusión, indaga hasta percibir la verdadera realidad: su mundo era la proyección hecha por una criatura monstruosa. Pero en novelas como *Infinite Detail* (2019) de Tim Maughan o *Ready Player One* (2011) de Ernest Cline, nos hacen comprender que esas realidades simuladas podrían ser lo único soportable en un mundo que se ha vuelto oscuro, contaminado y peligroso.

Conclusiones

Las novelas cyberpunk que surgieron en los años 80 en E.U y en México en los años 90, hicieron una gran distinción con la ciencia ficción dura o *hard* que se apegaban a las premisas meramente científicas y los aspectos técnicos, puesto que priorizaron, en su lugar, los efectos sociales, económicos y políticos consecuentes de la alta tecnología en una sociedad ficcional. El cyberpunk representa el triunfo y consolidación de la cibercultura, es decir, de la comunidad que acogió a la computadora o los dispositivos electrónicos como mediadores de vida: los llamados ciberciudadanos. Personas que, además, notaron que con la tecnología podrían encontrar una manera de desenvolverse en un mundo optativo, con diferentes reglas y más flexibles de acuerdo con un modelo diferente de mercado.

La digitalización que se vivió en los años 80 y 90 marcó un cambio en las estructuras sociales y, como resultado, el inicio y nacimiento de las obras literarias cyberpunk. En ellas la civilización se manifiesta en su cumbre tecnológica: autómatas, androides, coches voladores, máquinas de servicio inteligentes, seres de otros planetas, prótesis médicas increíbles, rascacielos, experiencias cada vez más reales en los shows o servicios de entretenimiento, avatares digitales, compras en línea, hackers, realidad alternativa y un largo etcétera siguen siendo parte del escenario cyberpunk.

En los años 80 imaginar una cultura digital era una posibilidad latente, aunque todavía fantasiosa y por tanto, la literatura fue el campo ideal para darle visibilidad. La computadora se volvió uno de los elementos que los personajes usaban para lograr sus hazañas; era la herramienta de los héroes y de los villanos, la entrada a otros territorios, creadora y verdugo de mundos imaginados. Y si la sociedad de aquel entonces era incapaz de suponer los usos cotidianos de un ordenador, el cyberpunk y algunos relatos de ciencia ficción fueron los mejores promotores.

El cyberpunk es un género que no titubea en hacer crítica política, económica y cultural. El comportamiento de la sociedad futurista ha cambiado y, con ello, cambiaron los modos de ganarse la vida, aunque a veces con ilegalidad. La ciencia ficción, antes de tener subgéneros como el bio-punk, cyberpunk y neuropunk, no necesariamente pretendía hacer denuncia de los modelos socio- económicos. Recordemos que, como sucesora de la novela de aventuras, sus temáticas durante largo tiempo oscilaron entre la colonización o descubrimiento de fascinantes planetas con ayuda de la ciencia, o la puesta en escena de una vida con comodidades en el futuro. Por supuesto, con cierto temor de que el conocimiento llegara a perder si la ciencia era usada con fines bélicos. No obstante, la visión respecto a los usos de la ciencia todavía apuntaba hacia un supuesto progreso social.

Tuvo que pasar un siglo de guerras (dos de ellas mundiales), para que la ciencia ficción del siglo XX añadiera elementos ambientalistas, existencialistas, feministas y de género. Para que surgiera la ciencia ficción postapocalíptica, con novelas como *I Am Legend* (1954), *Fahrenheit 451* (1953), *1984* de George Orwell (1949), de autores cuyos recuerdos de la segunda guerra mundial estuvieron latentes. Las historias son pesimistas y desalentadoras pero fantásticas en su interpretación. No están preocupadas por que el conocimiento intelectual llegue a perderse, sino todos los valores sociales, toda forma de libertad y felicidad. El escenario es similar a lo que dejaría un desastre natural como un terremoto o una inundación: casas en ruinas, naturaleza destruida, la máscara de la pobreza. Hay censura, multas, prohibición y control por parte de los gobernantes en el poder.

En estas obras preliminares al cyberpunk, el comportamiento humano ya ha cambiado. La humanidad empieza a carecer de empatía, de dignidad, de valor y sensibilidad. La crítica hacia la industrialización se hace presente puesto que las empresas producen seres enajenados en la realización de sus tareas, sin tiempo para apreciar la naturaleza o el amor

como lo haría el personaje romántico o realista. El vivir consiste en trabajar obedientemente y en cumplir funciones para no ser reprendido. La ciencia ficción apocalíptica toca los extremos de la caída de la sociedad tal como la conocemos. El arte es castigado junto con el pensamiento. La forma final del gobierno es el autoritarismo o la anarquía. Este tipo de ficción sería conocida como *soft*, preocupada por las consecuencias sociales, tecnológicas, políticas que provoca el mal uso de la ciencia.

El cyberpunk también tomó elementos del movimiento político *New Wave*, que surge en Norteamérica en el contexto de la guerra de los años 60. El movimiento *New Wave* responsabilizó a la tecnología como la responsable de la destrucción del medio ambiente y señaló la irresponsabilidad social en temas ecológicos. Con semejanzas a la ciencia ficción postapocalíptica, era distópica, pesimista y extrema, con temas de drogadicción, pérdida de valores y actos inhumanos, como *Do Androids Dream of Electric Sheeps?* (1968) de Philip K. Dick que, como expusimos, recrea un mundo con escasas especies de animales y aire limpio para respirar. En otras obras los recursos cotidianos como la luz, los alimentos, el agua, la vivienda, están ausentes y el personaje debe valerse del poder, posición o astucia para conseguirlos. La contaminación, la pobreza, la desigualdad social, la nostalgia del pasado, la carencia de posesiones, lo insalubre son el semblante habitual.

Para los años 80, la generación que sería conocida como los ciberpunkis, revolucionarían la ciencia ficción, consideraba en decadencia y opacada por la literatura fantástica. Algunas obras serían inspiración y emblema del movimiento: *Do Androids Dream of Electric Sheeps?*, a pesar de no ser contemporánea al movimiento, y *Neuromancer* (1984) de William Gibson, encima de otras obras como la antología *Mirrorshades* (1986) recopilada por Brece Sterling, llegarían a ser una guía que marcaba los parámetros y los argumentos de la narrativa.

Definitivamente, la estética era innovadora. Si bien el cyberpunk acogía la crítica que había realizado la literatura postapocalíptica y de la

New Wave, muchos objetivos como el de mostrar lugares diferentes, se cumplían. Mediante ensoñaciones, drogas sintéticas, computadoras, etcétera. El escenario cyberpunk creó realidades alternativas, cósmicas y digitales.

En latinoamérica la primera novela de corte cyberpunk aparece hasta los años 90 cuando se publica *La primera calle de la soledad* (1993), de Gerardo Horacio Porcayo. Aprovechando el contexto de pobreza y precariedad económica que se padecía en México y, en contraste con el enriquecimiento de la clase alta empresarial, la novela se vuelve un testimonio de la situación. Resulta fácil identificarse con la propuesta cyberpunk: suburbios, corporaciones, mundo hiper- tecnologizado, marginación, piratería, neoliberalismo, crisis económica, etc. Eran “Personajes límite” viviendo “situaciones límite” como dedujo Hernán M. García en "Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa" (2018). Adicionalmente, con los cuentos que aparecieron en antologías como *Más allá de lo imaginado* (1991), los años 90 formaría una generación consolidada de escritores cyberpunk.

Las características de ese subgénero se definieron: alta tecnología en contraste con la precariedad de la vida. Problemas de una futura postmodernidad: implantes, prótesis, avatares, modas y espectáculos. Personajes que van desde extraterrestres hasta cyborgs, hackers, freaks, contrabandistas, punks, pandillas o grupos de resistencia y robots. Ciudades iluminadas por vehículos voladores, espectaculares de neón y mercadotecnia holográfica.

El cyberpunk es una propuesta literaria que ayudó a asimilar el ámbito social, económico y tecnológico de aquel entonces. Aunque bien es cierto que, a diferencia de los movimientos culturales de aquel entonces como el “punk” que era una resistencia al capitalismo y su modelo económico, la literatura no proponía una solución a los problemas que trataba de representar, como la contaminación, la industrialización, el consumismo y las drogas. Algunos personajes incluso

aprovechan el entorno para su beneficio, es decir, se han adaptado a la distopía y hacen uso de los recursos legales, ilegales y tecnológicos que la ciudad ofrece.

El cyberpunk persiste con el panorama postapocalíptico de la *New Wave*, y con la visión del capitalismo voraz, cruel y sin rostro para culpabilizar. Norbert Elias en *El proceso de la civilización* (1979), menciona que en Inglaterra y Francia en el siglo XIX la industrialización era el ideal a seguir que suponía una mejora de vida en las personas. La gente creía en el progreso y la palabra “civilización” era la bandera a seguir. El hombre “civilizado”, empezaba a adoptar otro tipo de comportamiento social que lo diferenciaba del hombre de costumbres medievales. Existía una idealización de que se mejoraría la condición humana. Se tenía fe en el progreso, en el cambio. La burguesía remplazaba a la nobleza y con ello, el modelo económico e industrial que conocemos se iba imponiendo.

Sin embargo, en el siglo XX, los conflictos de raza, género y nacionalidad en las metrópolis modernas, la violencia y la pobreza, la inestabilidad económica, la explotación y la guerra, reconfiguraron la idea del supuesto “progreso”. Aunado a las ideas de Carl Marx y su crítica al sistema capitalista en defensa de la clase trabajadora, el progreso de la ciencia, del mejoramiento de vida, serían muy cuestionados y el estigma de un sistema opresor e inhumano permanecería durante todo el siglo XX.

Es el capitalismo en el cyberpunk quien, mediante la enajenación y explotación laboral ocasiona la subcultura marginada y favorece a la élite empresarial que domina la tecnología para el control y la opresión. Y cuando el abuso del sistema llega a ser excesivo, la obligación de los protagonistas será derrocarlo, desenmascararlo o liberarse de él.

El cyberpunk acogió al sujeto postmoderno, el cyborg. El híbrido de carne y tecnología cuyos implantes protésicos dejaron de connotar fealdad y malicia como en los cuentos de terror o fantasía. Es decir, los aditamentos del cyborg, necesariamente tecnológicos, eran evidencia de la adaptación al entorno, de la superación física, de la alianza con el

presente. La tecnología que había hecho daño a la naturaleza, por otro lado, también fue la herramienta más valiosa para subsistir. En el mundo cyberpunk la posibilidad de supervivencia es equivalente a la capacidad de adquisición. Entre más poder, habrá más dinero y tecnología y, por tanto, la posibilidad de adquirir mejores implantes que garantizan la supremacía física. Para el sujeto postmoderno, el cyborg, la prótesis no necesariamente constituye un problema identitario: la pérdida de un brazo, una pierna, un ojo, es remediable. Son las máquinas que han alcanzado cierto grado de humanidad las que deben defender su existencia como seres vivos y pensantes, su reproducción y posición en el mundo. El cyborg ya se sabe vivo, apto, renacido y perteneciente. Como lo diría Donna Haraway, son los hijos del capitalismo que han perdido el miedo a la fragmentación de la identidad. Pero, asimismo, con cierta nostalgia por la pérdida y destrucción de lo natural.

Estos son algunos de los elementos del discurso cyberpunk más emblemáticos que se consideraron al analizar las novelas *Ygdrasil* de Jorge Baradit (2005) y *77 grados kelvin* de José Luis Peñalver (2016). Dos novelas que evidenciaban problemas de carácter ético y ontológicos. Por un lado, se hacía una crítica del “bien” y del “mal” en relación al comportamiento humano; una valoración de costumbres que regían a la sociedad en la ficción y que el lector podía reconocer en su contexto: no robar, asesinar o engañar, etcétera. Hacer “lo correcto” en la ficción podía ir contra lo establecido en la conducta o en el sistema. En las novelas, los mismos personajes definen los parámetros a seguir, los valores humanos que se toman como modelo de costumbres. Los personajes suelen tener conciencia de “lo que está bien” o lo que “debe cambiarse” de acuerdo a las reglas de la realidad ficcional. Por otro lado, los personajes suelen intentar descifrar qué es “lo humano”, un tema de carácter filosófico u ontológico. Por ejemplo, cuando se establece la duda frecuente de si “ser humano” consiste en aprenderse las reglas de comportamiento, o si más bien a una condición natural que se obtiene desde la concepción.

Ambos elementos, ética y ontología, en la narrativa, llegan a formular preguntas de tipo ¿qué es lo humano cuando se concibe desde lo artificial? ¿Equiparnos el cuerpo con tecnología y prótesis nos hace menos humanos? ¿Cuáles son los límites permisibles que debe tener la ciencia cuando esta entra en contacto con la vida y la naturaleza? ¿Es válido cuanto la tecnología ejecuta cuando altera las formas de vida naturales y toca el genoma humano? ¿Se puede hablar de una mejor sociedad si los viejos valores como el amor, la empatía, la sensibilidad se pierden, y, además, si las condiciones de vida han decaído?

Tanto la novela *Ygdrasil* y *77 grados kelvin*, como muchas otras no responden de manera directa a estas cuestiones. A veces basta con que el protagonista reconsidere su posición en el transcurso de la aventura. Por ejemplo, que se de cuenta de que los andróides son una forma de vida con derecho a amar y a sobrevivir. En el caso de *77 grados kelvin*, el protagonista termina defendiendo tanto a los biónicos con chips en la cabeza como a los “naturales”. En *Ydrasil*, la protagonista, tras una larga agonía, termina defendiendo su propia vida a toda costa, cuando anteriormente la tenía en poca estima.

Ygdrasil es una distopía en la que la “gran máquina” venció sobre la naturaleza. Los rascacielos son la evidencia del poder de las corporaciones imponiéndose a los suburbios y a un cielo consumido por la contaminación. La novela propone la conceptualización de un gobierno que ha usado la ciencia para dominar la vida espiritual del ser humano. La ciencia, en su ambición, ha encontrado la manera de robarle las almas a Dios, como sujeto en decadencia. Para ello, construyen un arma, el “Ygdrasil”, donde serán depositadas las almas al morir para el uso de la ciencia. En ese sentido, las personas son vistas como piezas de un rompecabezas, como nanotecnología al servicio del poder. No hay respeto para los dioses ni para la muerte, puesto que los antagonistas, en su odio sin fin, como personas “límite”, buscarán venganza en todas las reencarnaciones de la existencia del protagonista.

Con el organismo “Traspuesto” de *Ygdrasil*, se hace otro planteamiento. La experimentación científica ha separado el alma del cuerpo y ha propiciado la aparición de una anomalía, el “traspuesto”. Un ser que representa el fallo de la realidad y es un quebranto a las leyes de Dios. Nada se salva de la ambición tecnológica. Ni lo inasible como la espiritualidad o la consciencia, ni lo tangible como la naturaleza o el cuerpo humano. En novelas como *Faust* (1790) de Johann Wolfgang von Goethe o *Frankenstein* (1823) de Mary Shelley se conserva el miedo metafísico; es decir, cierto temor de violar las leyes naturales o de Dios. El monstruo hecho del doctor Victor Frankenstein desata graves consecuencias que tocan la moralidad de las personas y de su creador. Pero en *Ygdrasil*, el sentimiento de culpa por jugar con la divinidad desaparece y se sustituye por la ambición del poder que la tecnología desencadena.

La novela *77 grados kelvin*, por otro lado, formula interrogantes como ¿Por qué el uso de la tecnología nos hace menos humanos?, ¿Por qué no se debe experimentar con personas en el nombre de la ciencia?, ¿El hombre deberá elegir entre las nuevas experiencias del futuro y las viejas costumbres del pasado?, ¿Un mundo tecnológico es un mundo con menor libertad, menor consciencia y menor sensibilidad social? ¿El mundo virtual es una adicción y un modo de opresión y control? ¿La privacidad de las personas corre peligro al ofrecer todos nuestros datos a los ordenadores? ¿La salud está en riesgo debido a una tecnología incompatible con el cuerpo y relacionada a enfermedades genéticas? Éstas son algunas preguntas que los personajes dejan implícitas en la narrativa cuando exponen sus impresiones y experiencias de la sociedad futurista. Sin embargo, como dijimos, el cyberpunk no se haya en la necesidad de resolver o proponer una solución a las inquietudes del futuro. No necesariamente propone métodos de salvación para la naturaleza o los animales supervivientes, o para contrarrestar la urbanización y la contaminación de las fábricas; tampoco plantea medidas para erradicar o

disminuir la prostitución, la pobreza y la drogadicción. Lo que se ve, la ciudad y los suburbios, es lo que perviven y bajo esa normalidad se desenvuelven los personajes. El cyberpunk es puesta en escena de una ciudad en sus últimas consecuencias tecnológicas; es crítica a la ciencia y sus cuestionables logros pero no la resolución de los desperfectos; le basta señalar los riesgos probables que nos depara una realidad consumida por la contaminación de los recursos, la producción de ciencia bélica, la elaboración de alimentos modificados, etc. Y, aunque los relatos son ficción, las especulaciones llegan a ser bastante verosímiles. Sin embargo, con la recreación de los desperfectos o irregularidades que origina la ciencia tecnológica, se abre paso la crítica y a la toma de consciencia.

Los trabajos con un enfoque científico que hablan sobre tecnología cibernética y el nacimiento del cyborg como *Homo roboticus* (2017) de Greco Hernández Ramírez, *Carta al Homo ciberneticus* (2003) de Adoni Alonso (2003), *Sentidos Digitales* (2009) de Benjamín Valdivia, *Posthumano. La vida después del hombre* (2007) de Mauricio Bares, entre muchos otros, apuntan hacia una nueva era en la que la tecnología tendrá un gran impacto biológico en los seres humanos. Gracias a los avances científicos muchas enfermedades hereditarias y genéticas podrán ser erradicadas, y se prevé que el ADN con programas como el CRISPR-CAS o el *Genome Project-Write*, pueda ser alterado desde las primeras etapas embrionarias para que se pueda elegir ciertos rasgos del bebé: el color de piel, de ojos, el tamaño que tendrá al crecer, etc. Como si se tratase de una novela de ciencia ficción el siglo XXI, se presenta la llamada “cuarta revolución industrial” señalada por Klaus Schwab, relacionada con transformación del ser humano debido a los avances en los campos de la biología, cibernética, física, mecánica, en un “nuevo individuo” en armonía con lo tecnológico. Un ser humano distinto en cuanto a su forma de concebir el mundo y de interactuar con él, social y culturalmente. El “posthumano” u “homo roboticus”, ¿volverá los sueños de la ciencia ficción en anécdotas cotidianas? Tomando en cuenta que hay canales en Youtube sobre cyborgs

reales, plataformas como *Instagram*, *Facebook*, sobre tecnología de punta en la vida cotidiana. En 2020, una pandemia mundial del virus Covid-19, propició que la gente se desarrollara más en el mundo virtual de Internet, al estar en confinamiento. El resguardo obligatorio y la interacción social esencialmente a través de ordenadores y celulares, remitió a la literatura cyberpunk. ¿Será el indicio de la nueva era? “Tim Maughan pronuncia el diagnóstico más contundente del cyberpunk en tiempos del Covid-19: si ha cumplido sus predicciones, entonces el cyberpunk ha muerto” (Bruciaga, 2020: 06).

En ese sentido, las novelas cyberpunk inician un diálogo con lo verosímil, con un futuro cada día más próximo cuyas interrogantes, en la narrativa, podrían no distar mucho de nuestro contexto. *Ygdrasil* y *77 grados kelvin* abren preguntas y dudas, exponen consecuencias y preocupaciones ante un cambio social hiper- tecnológico. El comportamiento de los personajes, reconocido en nosotros los lectores, ha evolucionado. La mente y la memoria son otras. La pregunta que sigue es evidente ¿quiénes defenderán los nuevos cambios ante aquello que se cree necesario preservar? En *77 grados kelvin* se preocupaban de un hipotético desgaste en la memoria por el apego a los chips que facilitaba datos que antes correspondían a la memoria; en *Ygdrasil*, la tecnología y los implantes son un medio para dominar al otro, teniendo el acceso de su memoria y pensamientos.

El cyberpunk es una reciente caja de Pandora que, en su ficción, es capaz de abrir interrogantes compatibles con la realidad social o científica. Quizá, esas preguntas sirvan de orientación para comprender nuestro propio devenir, nuestra propia evolución cultural o identidad. Aunque no es su función como literatura ni como ficción.

En el cyberpunk el ser humano adquiere la capacidad de transformarse, de reconstruirse y de interpretarse bajo otra forma, no obstante sea holográfica. El nuevo objeto de culto es la mercancía, lo material y lo capital. Transformarse implica aceptar la renovación de un

dios, “el dios máquina”, y por tanto, a mayor transformación, mayor deshumanización.

En la ciudad cyberpunk gobierna la representación y el disfraz. El juego consiste en desenmascarar la apariencia y buscar lo esencial de las personas, androides o máquinas. O, en caso contrario, defender una realidad que, aunque artificial, ofrezca mejores oportunidades de una vida digna. No cabe duda de que, en la ciudad cyberpunk, siempre viva y luminosa, donde hay nuevas reglas de género, nuevas impresiones y tendencias, donde los tatuajes, los implantes y el juego fácil se han normalizado, cualquier personaje puede ocultar una gran historia.

Bibliografía

Alighieri, Dante. (1967). *La divina comedia*. México: Editora Nacional.

Alonso, Adoni, Arzoz, Iñaki. (2003). *Carta al Homo ciberneticus*. Madrid: Edaf.

Arenco, Macarena.(2006). “Jorge Baradit, Ygdrasil: solo para cyborgs” en la revista *Anales de la literatura chilena*. Año 7, Número 7.

Baradit, Jorge. (2007). *Ygdrasil*. Barcelona: Ediciones B.

Bares, Mauricio. (2007). *Posthumano. La vida después del hombre*. Oaxaca: Almadía.

Baricco, Alessandro. (2019). *The Game*. Barcelona: Anagrama.

Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós.

Baum, L. Frank, W. W. Denslow, and Herminia Daurer. (2013). *El Mago De Oz*. México: Debolsillo.

Bauman, Zygmunt y Loncini, Thomas. (2018). *Generación líquida. Transformaciones en la era 3.0* (2018). México: Paidós.

Borges, Jorge Luis, Bioy Casares, Adolfo, Ocampo, Silvina. (1988). *Antología de la Literatura fantástica*. México: Hermes.

Borotto Quiroz, Isabel Ximena (2007). *Estudio de la identidad cyberpunk en tres personajes de la novela Ygdrasil de Jorge Baradit*. Facultad de Filosofía y Humanidades. Chile.

Bradbury, Ray. (2006). *Fahrenheit 451*. Retamar: Ediciones Perdidas.

Broncano, Fernando. (2009). *La melancolía del cibernauta*. Barcelona: Herder.

Bruce, Wenceslao. (2020). "Literatura cyberpunk para sobrevivir la pandemia" en el diario *La razón*, el 17 de Octubre de 2020.

Burroughs, Edgar Rice. (2011). *Tarzan of the Apes*. Luton: Andrews UK Ltd.

Cáceres, Jesús Galindo. (2006). *Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada*. México: Colección Intersecciones.

Carvajal, Álvaro. (2001). "El cyberpunk: crítica a la tecnología informática". *Revista Comunicación*. Vol. 11. N° 4.

Cassill, R. V. (1977). "La sala de espera", en *Fantasía. Sección 3*. Barcelona: Bruguera.

Castera, Pedro. (1890). *QUERENS*. México: Imprenta escalerilla.

Castro Vilalta, Natalia. (2008) "Ciencia, Tecnología y Sociedad en la literatura de ciencia ficción" en *CTS: Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad*, Volumen 4, número 11. Páginas 165-177.

Cervantes Saavedra, Miguel De and John Jay Allen. (2004). *El Ingenioso Hidalgo: Don Quijote De La Mancha*. 22a. ed. Madrid: Catedra.

Cheap Truth. (1983). *Cheap Truth*. Fanzine. Texas: Bluejay.

Clarenc, Claudio Ariel. (2011). *Nociones de Literatura y Cibercultura, recursos*

para la creación digital. San Carlos de Bariloche: Humanodigital.

Clarke, Arthur C. (1968). *2001: Odisea en el espacio*. Barcelona: Orbis.

Cline, Ernest. (2011). *Ready Player One*. Barcelona: Ediciones B.

De Rivas, Manuel Antonio. (2012). "Un viaje novohispano a la luna" en *Sizigias y Cuadraturas Lunares*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

De Rotterdam, Erasmo. (2011). *A Handbook on Good Manners for Children: De Civilitate Morum Puerilium Libellus*. Edición Kindle.

De Zirklaria, Thomasin. (1852). *Der wälsche Gast*. Ghotia: Kommentar zur Faksimile-Edition.

E. Chacón, Pablo. (2015). "El cyborg melancólico en la era de la pasión zombie" en la revista *Estrategias: Piscoanálisis y Salud mental*. Número 3. Pp 60-61.

Elias, Norbert. (2019). *El proceso de la civilización: investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. México: Fondo de Cultura Económica .

Ellis, Warren y Robertson Darick. (2017). *Transmetropolitan*. México: Televisa.

Enrici, Aldo. (2014). "María: una herméutica de Metrópolis y la mujer" en Revista Hermeneutic. Número 13. Disponible en <http://publicaciones.unpa.edu.ar>.

García, Hernán M. (2018) "Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la

década del noventa" en *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 5. Article 5.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.5.2.5>

Gibson, William. (1983). *Neuromante*. México: Minotauro.

González Marquéz, Manuel (2018). *Cómics de los 80. La década que lo cambió todo*. Barcelona: Dalia Ediciones.

Gwyneth Jones. (1984). *Divine Endurance*. Sídney: Allen & Unwin.

Haggard, H. Rider, Flora Casas, Jesús Urceloy, and Enrique Flores. (2010). *Las Minas Del Rey Salomón*. Tercera ed. Madrid: Anaya.

Harrison, Harry. (1986): *¡Hagan sitio! ¡Hagan sitio!* Barcelona: Orbis.

Hernández, Lorena. Carlos, Elisa. Fresnillo, Olga. Et al. (2003). *Ginecoides. Las hembras de los androides*. Buenos Aires: Lumen.

Hernández Ramírez, Greco. (2017). *Homo Roboticus*. México: Siglo veintiuno.

Hueso García, Vicente. (1992). "Francis Fukuyama. El fin de la historia y el último hombre". Barcelona: Planeta.

Huxley, Aldous. (1955). *Brave New World: A Novel*. Australia: Penguin Books.

Ibáñez Serrador, Narciso. (1967). *Los mejores relatos de ciencia ficción*. Barcelona: Bruguera.

Ivaylova Dimitrova, Valentina. (2005). *El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo*. Tesis del Intitut Universitari de Cultura. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona.

John Rusell, John. (2010). *Book of Nature*. Montana: Kessinger Publishing, LLC.

k. Dick, Philip. (2017). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Edhasa.

Kishiro, Yukito. (2018). *Alita Battle Angel*. México: Televisa

Kepler, Johannes. (1604). *Ad Vitellionem paralipomena, quibus astronomiae pars optica traditur*. Gent: Marnius.

Laidlaw, Marc. (1986). "Los chicos de la calle 400", en *Mirrorshades. Una antología cyberpunk*. Editorial Leelibros.

Laure Ryan, Marie. (2004). *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós.

Levy, Pierre. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

López-Pelliza, Teresa. (2015). *Patologías de la Realidad virtual*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Martin, George R.R. (2015). *Tormenta de Espadas. Canción de Hielo y Fuego III*. México: Random House.

Masamune, Shirow. (2017). *The Ghost in the Shell*. México: Panini.

Matheson, Richard. (1960). *Soy Leyenda*. Barcelona: Minotauro.

Maughan, tim. (2019). *Infinite Detail*. New York: Farrar, Straus and Giroux ebook.

McNally, David. (2011). *Monsters of the Market: Zombis, Vampires and Global Capitalism*. Leiden: Brill. Historical Materialism Book Series 30.

Millán Valenzuela, Henio. (1999). "Las causas de la crisis financiera en México", en la revista *Economía, Sociedad y Territorio*, vol. II. Número 5. pp. 25-66.

Moraña, Mabel. (2017). *El monstruo como máquina de guerra*. España: Iberoamericana Vervuert.

Moreno, Fernando Ángel. (2010). *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.

Newton, Isaac. (1704). *Opticks: or a Treatise of the Reflections, Refractions, Inflections and Colours of Light*. London: printed for William Innys at the Weít-End of St. Paul's. MDCXXX.

Nihei, Tsutomu. (2015). *BLAME!* México: Panini.

Ocaranza Velasco, Jorge Octavio y Díaz Núñez, Verónica Livier. (2015). "La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk". Revista *NODO* Vol.9 Número 18. Bogotá, D.C. Colombia.

Orwell, George. (2018). *1984*. México: Editores Mexicanos Unidos.

Otomo, Katsuhiro. (1982). *AKIRA*. México: Panini.

Oku, Hiroya. (2018) *INUYASHIKI*. México: Panini.

Peñalver, José Luis. (2016). *77 grados kelvin*. Madrid: Bohodón.

Platón. (1972). “Fedón o del alma”, en *Obras completas*. Madrid: Aguilar.

Ramírez, José Luis. (2007). “Cyberpunk. El movimiento en México”, en *QUBIT* número 24 “Especial ciberpunk en México”. Revista digital de literatura. Rojo, Pepe. (2020). *Ruido Gris*. México: Fondo de Cultura Económica.

Shelley, Mary Wollstonecraft and Luis Rutiaga. (2014). *frankenstein*. 9a ed. México: Editorial Tomo.

Sifuentes, Gerardo. (2015). “Ciencia en el cine de ciencia ficción” en revista *Muy Interesante*, diciembre. N°12.

Space, Law. (1962). *Hormonoides*. Barcelona: Toray.

Sterling, Bruce. (2004). “Cyberpunk en los 90” en *Internet, hackers y software libre*. Compilada por Carlos Gradin. Buenos Aires: Editorial Fantasma.

Sterling, Bruce. (1985). *Schsmatrix*. E.U: Arbor House.

Swift, Jonathan. (2014). *Los Viajes De Gulliver / Jonathan Swift*. 3a ed. México: Tomo.

Valdes, Alfonso de, ca. 1490-1532 and Rosa Navarro Durán prologuista. (2010). *La Vida De Lazarillo De Tormes y De Sus Fortunas y Adversidades / Alfonso De Valdés ; adaptación Rosa Navarro Durán*. 3a ed. Barcelona: Edebé.

Valdivia, Benjamín.(2009). *Sentidos Digitales*. Guanajuato: Librosacieloabierto.

Verne, J. (1992). *Veinte mil lenguas de viaje submarino: Julio verne ; nota de maría elvia bermúdez* (10a. ed.). México: Porrúa.

Vivero Marín, Elizabeth. (2011). “De la modernidad a la transmodernidad: narradoras mexicanas a principios del siglo XXI” en Sáenz, Adriana y Vivero Marín, Elizabeth. *Reflexiones en torno a la escritura femenina*. Morelia, México: UMSNH/U de G, Centro de Estudios de Género, 261-282 pp.

Von Harbou, Thea. (2013). *Metrópolis*. En Ebookmundo.com.

Wells, Herbert George. (2018) “La maquina del tiempo” en *H.G. Wells. Obras Completas I*. En Ebookmundo.com.

Wells, H. G. (1964). *The War of the Worlds*. New york: Berkley Highland Book.

Yehya, Naief. (2020). “Ciberpunk. Políticas de identidad y malestar de fronteras”, en el suplemento “El cultural” del diario *La razón*. Fecha de edición: 04/Enero/2020.

Zárate Herrera, José Luis. (1990). “Análogos y thierbigs”, en la revista *QUBIT*, Especial ciberpunk de México. (2007). Número 24.

Artículos Electrónicos:

Galeano. (2014). “Entre la luz y la sombra. En la realidad, planeta tierra”. En [http:// gcmx.wordpress.com](http://gcmx.wordpress.com) Publicado el 25/Diciembre/2014.

Membrado, Zahida. (2016). “Epidemia de cirugía estética en Irán”. Fecha de consulta: 29/04/2020
<https://www.elmundo.es/sociedad/2016/02/13/56be2ecc46163f54458b45c9.html>.

Molins, Albert. (2018). “El nacimiento del chat en la red”. En: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20180812/451299073096/chat-conversacion-internet-aniversario.html>.

Rodríguez de las Eras, Antonio. (2014). “Tensiones y tendencias en el mundo cultural”.
https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/1Tensionesy%20tendencias_ARodriguez.pdf .

RT. (2018). Canal de Youtube *RTenEspañol* “Se implantan chips en la piel y afrontan problemas de salud”. Fecha de consulta. 20 Julio de 2020.

Savage, Phil. (2014). “EVE Online’s biggest ever battle: trillions of ISK in damages and over 70 titans lost. Disponible en: Pcgamer.com.
<https://www.pcgamer.com/eve-onlines-biggest-ever-battle-trillions-of-isk-in-damages-and-over-70-titans-lost/> .

Tomé López, César. (2015). “El primer instrumento logarítmico: la regla de cálculo”. En <https://culturacientifica.com/2015/06/02/el-primer-instrumento->

Películas:

Arad, Avi, Paul, Steven y Costigan, Michael (producción). Sanders, Rupert. (dirección). (2017). “Ghost in the Shell”. Realizada en E.U.

Cameron, James y Hurd, Gale Anne (producción). Cameron, James (dirección). (1991) “Terminator: El juicio final”. Realizada en E.U.

Carroll, Gordon, Giler, David y Hill, Walter (producción). Scott, Ridley (dirección). (1979). “Alien: el octavo pasajero” (1979) . Realizada en E.U.

Chartier, Nicolas y Zanuck, Dean (producción). Gilliam, Terry (dirección). (2013). “The Zero Theorem”. Realizada en Reino Unido.

Donen, Joshua, Fincher, David, Miller, Jennifer y Miller, Tim (producción). Miller, Tim (creador). (2019). Serie “Love, Death & Robots”. Realizada en E.U.

Ford Coppola, Francis, Folger, Edward y Sturhahn. (producción). Lucas, George. (dirección). (1971). “THX 1138”. Realizada en E.U.

Ikegushi, Kazuhiko y Sugita, Jōichi (producción). Fukutomi, Hiroshi (dirección). (1993). “Battle Angel”. Realizada en Japón.

Katō, Shunzō y Suzuki, Ryōhei (producción). Otomo, Katsuhiro (dirección). (1988). “Akira”. Realizada en Japón.

Kubrick, Stanley (producción). Kubrick, Stanley (dirección). (1968). "2001: A space odyssey". Realizada en Reino Unido y E.U.

Kushner, Donald (producción). Lisberg, Steven (director). (1982). "Tron". Realizada en E.U.

Lerner, Danny, Weldon, Les, Banderas, Antonio y Hermida, Sandra. (producción). Ibáñez, Gabe. (dirección). "Autómata". Realizada en España y Bulgaria.

Mitchell, Doug, Miller, George y Voeten, P.J. (producción). Miller, George (Dirección). (2015). "Mad Max: Road Fury". Realizada en Australia.

Scott, Ridley, Deeley, Michael, Fancher, Hampton et. al. (dirección). Scott, Ridley (dirección). (1982). "Blade Runner". Realizada en E.U.

Seltzer, Walter y Thacher, Russell (producción). Fleischer, Richard (dirección). "Cuando el destino nos alcance". Realizada E.U.

Silver, Joel (producción). The Wachowskis (Dirección). (1999). "The Matrix". Realizada en E.U.

Soya, Haruka, Nakanishi, Gōy Katō omoyuki (producción). Kudō, Susumu (Dirección). (2010). "Mardock Scramble". Realizada en Japón.

Tsukamoto, Shinya (producción). Tsukamoto, Shinya (dirección). (1988). "Tetsuo, the Iron Man" . Realizada en Japón.