

TEXTOS Y CONTEXTOS

*What Ever Happened to the
Hopeful Monsters of Reason?
Notes for a Study of Latin
American Post-cyberpunk*

■ ¿Qué le ocurrió a los
■ esperanzados monstruos de
■ la razón? Apuntes para el
■ estudio de un post-cyberpunk
■ latinoamericano

RECIBIDO • 15 DE SEPTIEMBRE DE 2017 ■ ACEPTADO • 20 DE OCTUBRE DE 2017

MARIANA RODRÍGUEZ JURADO/ESCRITORA E INVESTIGADORA ■
r.marianaj@gmail.com ■
■

PALABRAS CLAVE

ciencia ficción ■
América Latina ■
poscolonialismo ■
posmodernismo ■
cyberpunk ■

KEYWORDS

science fiction ■
Latin America ■
postcolonialism ■
postmodernism ■
cyberpunk ■

RESUMEN

Este artículo analiza la ciencia ficción latinoamericana a partir del poscolonialismo, el posmodernismo y la globalización. Si bien sus raíces en los países de habla hispana se remontan al siglo XVIII,* ha sido percibida como un síntoma imperialista del capitalismo moderno, desarrollado en respuesta un discurso que parte de la imitación, la parodia y la subversión para llegar a la reapropiación. A pesar de ello, encarnado en las formas del *cyberpunk* —subgénero anglosajón nacido en la década de 1980 y declarado muerto antes del fin de siglo— ha encontrado su máximo potencial en una América Latina contemporánea que ve en la tecnología una amenaza colonialista, un ideal aspiracional del “primer mundo” y un arma disidente contra las estructuras tradicionales de poder.

ABSTRACT

This article uses theories of postcolonialism, postmodernism and globalization to analyze Latin American science fiction. Although its Hispanic American roots go back to the eighteenth century, the genre has been perceived both as an imperialist product and a symptom of modern capitalism. Regardless, Latin American science fiction has developed a discourse that began from imitation, parody and subversion, to reach reappropriation. This is how cyberpunk (born in the 1980's and declared dead before the end of last century) has found its maximum potential for criticism and catalysis in a contemporary Latin America that perceives technology equally as a colonialist threat, an aspirational ideal of the “First World”, and a dissident weapon against traditional structures of power.

* La primera obra de ciencia ficción latinoamericana es el relato “Sizigias y cuadraturas lunares” (título acertado), publicado en 1775 por el fraile Manuel Antonio de Rivas, según los datos de Yolanda Molina-Gavilán *et al.*, “Chronology of Latin American Science Fiction, 1775-2005”, *Science Fiction Studies*, vol. 34, núm. 3, 2007, p. 407.

Notas preliminares

Dados sus orígenes anglosajones,¹ la ciencia ficción es un género que en las desdeñadas geografías del “tercer mundo” se ha percibido ajeno, un producto ideológico creado a la medida de las ambiciones, terrores y objetivos de las grandes potencias que se presentan a un mismo tiempo inalcanzables y vecinas, salvadoras e invasoras. Existe una clara relación entre la feroz competencia que sostienen los más prósperos países por el derecho de moldear a su imagen el mundo del futuro, y la evolución de los tropos más comunes de su ciencia ficción —tendencias que deambulan entre la curiosidad científica y la pulsión de la conquista; entre el anhelo de la exploración y sus tajantes racismos y xenofobias—; la producción de ciencia ficción de cualquier país es un confiable barómetro para hablar de su desarrollo científico, tecnológico y social.

Para examinar la ciencia ficción producida en territorios “subdesarrollados” como nuestra América hispanohablante, es indispensable recurrir a herramientas diferentes —pero cuya comparativa resulta reveladora— a las usadas en las vertientes europeas o estadounidenses. Para M. Elizabeth Ginway,² una correcta aproximación crítica requiere una reinterpretación a través de los mitos culturales, el ecofeminismo, el poscolonialismo y las teorías de la globalización, un marco que se enriquece enormemente al agregar la óptica posmodernista y el estudio social de la tecnología. Es decir, un análisis moderno de la ciencia ficción latinoamericana debe considerar factores como el capitalismo periférico —en el que subsistimos precariamente—; los pasados nacionales de conquistas, constantes guerras civiles y dictaduras; los altos índices de pobreza, analfabetismo y pensamiento anticientífico; la producción marginal y poco difundida de la ciencia y la tecnología; el malinchismo “aspiracional” al que el neoliberalismo nos ha empujado; los gobiernos desestabilizados por corrupciones internas e intereses extranjeros. En resumen, el conflictivo proceso de reinventar nuestra identidad neocolonial.³

¹ El género nació formalmente en Inglaterra con la aparición del *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley en 1818. Las primeras fases de la producción especulativa latinoamericana estarían influenciadas por las obras europeas, principalmente de H. G. Wells y Julio Verne.

² M. Elizabeth Ginway, “A Working Model for Analyzing Third World Science Fiction: The Case of Brazil Author(s)”, *Science Fiction Studies*, vol. 32, núm. 3, 2005, p. 467. Traducción de la autora.

³ Se sugiere dar preferencia al término “neocolonialismo”, que reconoce la presencia contemporánea del colonialismo, sobre el “poscolonialismo”, cuyo nombre parece sugerir que éste ha llegado a su fin.

Richard Appignanesi señala que “históricamente, la modernidad ha estado siempre en guerra con lo que sea que vino inmediatamente antes que ella”.⁴ Esto explica la necesidad “posmoderna” de agregarle el prefijo “post” a todo lo que no nos gusta, a todo lo que no entendemos, a todo ese pasado que recursivamente intentamos cambiar, esperando que con ello nuestro presente se transforme.

I

Aun cuando América Latina presenta una incansable demanda de ciencia ficción extranjera —particularmente en cine y televisión, medios fundamentales para lo que Peter Berger y Thomas Luckmann llaman “la construcción social de la realidad”—,⁵ los productos nacionales continúan marcados por el prejuicio de la baja calidad, del plagio al extranjero, del discurso pueril y escapista alejado de nuestras apremiantes realidades. Las élites académicas, las industrias culturales, las autoridades educativas y el público mismo dan preferencia a las ficciones nacionales de corte mimético (las realistas, costumbristas o históricas; el género policiaco siempre ha sido exitoso con el público y la crítica, ahora las narcoficciones van ocupando su lugar), o a aquellas que derivan de las orgullosas vanguardias latinoamericanas que rechazaron la modernidad industrial, como el realismo mágico o lo real maravilloso. Parecería que a nuestras fantasías debemos anteponerles el prefijo “real” para que no nos avergüencen. Parecería que nuestras narrativas están tan atadas al trauma del violento pasado, y a las urgentes problemáticas sociales del presente, que no dejan tiempo para imaginar nuestros propios futuros.

¿Cómo crear ciencia ficción en países que desdeñan a sus científicos, que difícilmente producen tecnología pero la consumen de forma masiva, ciega y aspiracional cuando proviene del extranjero? ¿Cómo explorar nuestras raíces, si anhelamos ser asimilados por un

idealizado —y occidentalizado— “primer mundo”? ¿Cómo examinar nuestra identidad contemporánea a la luz de un género imperialista por tradición, cuyo extraordinario potencial especulativo y ontológico ha sido reducido en nuestro imaginario popular a un simplificado-obsoleto-repetitivo cúmulo de efectos especiales hollywoodenses, guerras en el espacio, invasores extraterrestres —nosotros, el “otro”— atacando la Casa Blanca —ellos, los “héroes”?

A pesar de ello, la ciencia ficción latinoamericana sigue desarrollándose lenta pero infatigablemente a partir de un reducido uróboros⁶ de consumidores nutridos por la cultura pop extranjera —principalmente cultura estadounidense y japonesa: el cine, la literatura de géneros, los cómics, el anime, los videojuegos—, que se convierten en creadores buscando replicar, reinventar, nacionalizar, satirizar o subvertir el género, en un proceso que suele partir del terreno de la imitación —cuyas intenciones van desde el homenaje hasta el lucro descarado— y la parodia —que retoma estéticas populares del género para darles un nuevo significado cargado de humor, crítica social y burla hacia los estereotipos nacionales y extranjeros— para traducir las herramientas de la ciencia ficción a nuestros propios imaginarios culturales y entregándonos manifestaciones como la ya extinta industria del cine de ciencia ficción mexicano, que combinaba las temáticas más comunes de la ciencia ficción *pulp* estadounidense y del cine “clase B” con un folclore nacional que incorporaba la fantasía, el horror, el erotismo, la comedia musical y el género de luchadores; el cómic de ciencia ficción argentino, con su marcada escuela europea y una madurez gráfica inusitada que partió del tropo común del héroe aventurero-conquistador; la ciencia ficción socialista de Cuba, que rechazando el influjo estadounidense fue nutrida y defraudada a diferentes tiempos por la Unión Soviética, la censura castrista, la Guerra Fría y la carrera espacial; o el *cyber*-barroco y el *tupinipunk* brasileños que, como apunta Karina Vázquez,⁷ derivan de la elaborada estética barroca —asociada con la contrarreforma latinoamericana y el periodo colonial,

⁴ Richard Appignanesi y Chris Garratt, *Introducing Postmodernism: A Graphic Guide*, Icon Books, 2004, p. 56. Traducción de la autora.

⁵ Peter Berger y Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*, Nueva York, Doubleday, 1966, p. 7. Traducción de la autora.

⁶ Que si bien suele representar el ciclo renovado y el esfuerzo eterno, también simboliza el esfuerzo inútil.

⁷ Karina Vázquez, “Brazilian Cyberpunk and the Latin American Neobaroque: Political Critique in a Globalized World”, *Luso-Brazilian Review*, núm. 49, 2012, pp. 211-213. Traducción de la autora.

a pesar de la diferencia de idiomas— y de un neobarroco que reclama la atención a la experiencia poscolonial desde la posición del “arte del destronamiento y la discusión”.⁸ En esta producción de apariencia tan dispar puede encontrarse una misma piedra de toque que Miguel Ángel Fernández⁹ define como “el tratamiento humanista de los seres humanos, humanoides, no humanos y mecánicos”, es decir, un enfoque “más cálido y humano de los temas científicos y tecnológicos que abordaba”.

Así, la ciencia ficción “dura” —aquella delineada por un rigor científico y una consistencia tecnológica— ha gozado de una menor exploración en América Latina que la “suave” —vaga definición derivada de los términos para dividir los objetos de estudio de la ciencia; en ocasiones se refiere a la ciencia ficción ocupada de la arista social, en otras apunta hacia las temáticas científicamente imposibles o inexactas—; aunque otro innegable motivo es el escaso apoyo que nuestros gobiernos han dado a las ciencias, aunado a los anticuados planes de estudio que ofrecen sus sistemas educativos.

II

La ciencia ficción latinoamericana tiende a reaccionar ante la innovación —ese *novum* científico o tecnológico que introduce la maravilla en la narración— más que a crearla o a propiciarla; muestra una fascinación por la figura humanoide del “otro” (el alienígena, con su retrato de la dinámica entre el colonizador y el vasallo; el monstruo, cuya otredad es socialmente inaceptable y desestabilizadora; o el robot, que parte del concepto de una esclavitud pacífica y benéfica) y una exaltación constante de los escenarios de la utopía nostálgica, la distopía resignada y el apocalipsis como símbolo último de la libertad, el libertinaje y el anarquismo idealizado.

Por otro lado, el elemento científico intrínseco al género se ve constantemente reemplazado por una ciencia apenas referencial, o una “ciencia” fantástica

que recurre a los tropos menos rigurosos de la cultura popular —viajes en el tiempo, aventuras espaciales, encuentros con alienígenas— y suele aparecer nutrida de esoterismos, cosmogonías y ritos locales que, si bien señalan una clara inclinación social a la pseudociencia, también pueden interpretarse como manifestaciones de ese “espacio utópico” que Michel de Certeau perfila, donde “otras posibilidades son articuladas, frecuentemente en evocaciones de lo milagroso [...] que subvierten los poderes religiosos y seculares tradicionales”,¹⁰ una lectura que podría explicar el desinterés popular por el conocimiento científico occidental como una desconfiada resistencia, y que dentro de la ciencia ficción latinoamericana se enuncia en la constante resignificación de las estéticas y temáticas de la Iglesia católica a favor de una revalorización de los mitos prehispánicos —ejercicio que contrasta con los altísimos índices de catolicismo en América Latina—, algo que Yolanda Molina-Gavilán define acertadamente como “cierta añoranza por un idealizado pasado precolombino”.¹¹ Un rechazo similar al “regalo extranjero” se da en el prevalente tono tecnófobo que presenta el elemento tecnológico como una nueva amenaza de colonización o exterminio, tan seductora y prometedora como fueron los espejos brillantes con los que, cuenta la leyenda, los españoles colonizadores compraron el oro de los pueblos nativos.

III

Las notas recabadas en este artículo buscan proponer la base de una resignificación de la literatura *cyberpunk* latinoamericana. Si bien no pretenden invalidar o desvalorizar la experiencia o valores estéticos de la ciencia ficción producida en las “naciones avanzadas”, sí advierten la necesidad de ampliar los enfoques y definiciones tradicionales del género.

⁸ Severo Sarduy, *Barroco*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1974, p. 103.

⁹ Miguel Ángel Fernández, *Breve historia de la ciencia ficción mexicana*, <<http://cfm.mx/?cve=11:05>>. Consulta: 15 de septiembre, 2017.

¹⁰ Michel de Certeau citado por Tom Moylan en “Global Economy, Local Texts”, en Graham J. Murphy y Sherryl Vint (eds.), *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Londres, Routledge, 2012, p. 87. Traducción de la autora.

¹¹ Citada por Francisco José Súañer Iglesias en “Ciencia ficción en español, una mitología moderna ante el cambio”, <<https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op01122.htm>>. Consulta: 15 de septiembre, 2017.

IV

La segunda mitad del siglo xx nos trajo lo que Elana Gomel define como “una revolución en la percepción del espacio y el tiempo propulsada por fuerzas tan inestables como los nuevos descubrimientos en el campo de la física, las consecuencias de las redes sociales y la internet, y los cambios políticos que comenzaron con la caída de Unión Soviética”,¹² hecho preservado en el imaginario mundial como prueba de la permanencia de la neoliberalidad: ahora nos resulta más fácil imaginar el final del mundo que el fin del capitalismo.¹³

V

En este panorama, el *cyberpunk* fue parido por una generación de autores anglosajones —mayoritariamente hombres blancos, heterosexuales, educados y de clase acomodada— que no sólo eran los primeros en “crecer acompañados de la tradición literaria de la ciencia ficción, sino en vivir en un mundo verdaderamente cienciaficcional”;¹⁴ entre otros, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudi Rucker, Greg Bear, Lewis Shiner y William Gibson, que con su novela *Neuromante* cimentó los iconos fundamentales del *cyberpunk* —así bautizado por el editor Gardner Dozois a partir de un cuento de Bruce Bethke,¹⁵ quien llama cariñosamente al género “la bestia”—. Esta nueva vanguardia de la ciencia ficción estadounidense retomaba la bandera de la *new wave*¹⁶ y el rigor verborraico de la ciencia ficción dura para evidenciar la inminente llegada del “no-futuro” posindustrializado, un “*high tech, low life*” donde se integrarían, según cuenta Bruce Sterling, “la tecnología

y la contracultura de los ochenta; una alianza profana entre el mundo tecnológico y el mundo de la disidencia organizada, el mundo subterráneo de la cultura pop, de la fluidez visionaria y de la anarquía de las calles”.¹⁷

La palabra *cyberpunk*, definida por Fredric Jameson como “la expresión literaria suprema si no del posmodernismo, entonces del capitalismo tardío”,¹⁸ deriva de la conjunción de la cibernética y el *punk*, dos fuerzas que intentaron reconfigurar el mundo. El *punk* fue un movimiento contracultural de la década de 1970 —o un instante en la historia del pop, si hacemos caso a Steve Redhead—¹⁹ compuesto, según Norman Spinrad, por “intelectuales anti-intelectuales; no ingenuos, rebeldes naturalmente nihilistas sin objetivo ni dirección, pesimistas nihilistas seguros de sí mismos que elevaron el cinismo a una filosofía más o menos compacta, sabían lo que estaban haciendo”.²⁰ Más allá de la bandera del “no futuro” a la que saludaban los Sex Pistols, Mary Harron afirma que el *punk* se trataba “sobre decir sí al mundo moderno. El *punk*, al igual que Warhol, abrazaba todo lo que la gente culta y los hippies detestaban: el plástico, la comida chatarra, las películas clase B, la mercadotecnia, hacer dinero”.²¹

VI

Según fue definida por Norbert Wiener, la cibernética es “el estudio científico del control y la comunicación de los animales y las máquinas”.²² El prefijo “cyber” proviene de la palabra griega *kubernetes*, es decir, *timonero* o *piloto*, aquel que controla el rumbo de la máquina; el término

¹⁷ Bruce Sterling, *op. cit.*, p. 7.

¹⁸ Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 1. Traducción de la autora.

¹⁹ Citado por Jude Davies en “The Future of ‘No Future’: Punk Rock and Postmodern Theory”, *The Journal of Popular Culture*, núm. 29, 2004, p. 1. Traducción de la autora.

²⁰ Norman Spinrad (1986) citado por Markus Wiemker en *Cyberpunks: A Sociological Analysis With Special Interest In The Description Of Their Online Activities*, <<http://cybersociology.com/files/4CyberpunksWiemker.html>>. Consulta: 15 de septiembre, 2017. Traducción de la autora.

²¹ Mary Harron (revista *Punk*, Nueva York) citada por Mark Dery, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, Grove, Atlantic, Inc, 1996, p. 106. Traducción de la autora.

²² Norbert Wiener, *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge, MIT Press, 1948, p. 19. Traducción de la autora.

¹² Elana Gomel, *The Cyberworld is (not) Flat: Cyberpunk and Globalization*, Cambridge, Cambridge University Press, 2016, p. 354. Traducción de la autora.

¹³ Atribuído tanto a Fredric Jameson como a Slavoj Žižek.

¹⁴ Bruce Sterling, *Mirrorshades: the Cyberpunk Anthology*, Nueva York, Arbor House, 1986, p. 24.

¹⁵ Bruce Bethke, “Etymology of Cyberpunk”, epílogo al cuento *Cyberpunk*, <http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology_of_cyberpunk.html>. Consulta: 15 de septiembre, 2017. Traducción de la autora.

¹⁶ Durante las décadas de 1960 y 1970 una oleada de escritores especulativos favorecieron las formas más experimentales y literarias de la ciencia ficción, dejando atrás el obligado énfasis en la ciencia ficción dura.

cybernetics descende de la palabra latina para *gubernetes*, cuya forma verbal, *gubernare*, señala a la autoridad que regula, que restringe. Así, enterrado en la raíz de su denominación, encontramos uno de los memes fundamentales del *cyberpunk*: el control de las estructuras de poder. Stephen Pfohl sugiere el uso de la palabra “cibernética” para señalar el más amplio alcance de las formas de control social ultramodernas.²³ Si bien fue acuñada en 1948, ya para la década de 1980 el vertiginoso crecimiento tecnológico había llevado el término del meritocrático nicho *geek* al consumismo de una cultura popular que devoraba todo lo que llevara impuesto el prefijo “*cyber*”; perfecto epílogo para la reconfiguración fundamental que la globalización nos impuso a través de la economía de la información, de la relación simbiótica con la tecnología y de nuevos modelos de identidad, subjetividad y percepción que siguen tratando de justificar la brutalidad neoliberal con la promesa de un mundo comunicado, seguro y próspero: una utopía cuyas probabilidades de volverse realidad dependerán de pertenecer a la geografía correcta.

VII

Así, una década más tarde —justo cuando los literatos del posmodernismo y la ciencia ficción estadounidenses declaraban que el género había muerto— los creadores de la ciencia ficción latinoamericana encontraron en el *cyberpunk* el espejo exacto de su propia realidad, recordándonos, en palabras de William Gibson, que “El futuro ya está aquí, sólo que no está equitativamente repartido”.²⁴ A diferencia de su contraparte estadounidense, en América Latina el *cyberpunk* no llegará dentro de veinte minutos en el futuro,²⁵ pues ya ocurre en el día a día.

Bruce Sterling asegura en el prólogo de *Mirrorshades: the Cyberpunk Anthology* que “El *cyberpunk* tiene

poca paciencia para las fronteras”.²⁶ Sin embargo, esas fronteras permanecen aún dentro de la ficción: son borrosas en la aparente multiculturalidad de escenarios que, enfrentados a la realidad social que pretenden representar, se evidencian como una forma de consumismo y apropiación cultural. En los confines del género las barreras de los nacionalismos ya no están cinceladas en una geografía tangible, ahora se encarnan en la brecha digital consagrada por una dinámica económica de consumo y posesión de la información —la nueva moneda— que a primera apariencia pareciera meritocrática —quien tiene el conocimiento y la habilidad, tiene el poder—, pero que “en la práctica” condena a las masas anónimas —cuyos trasfondos culturales y económicos les impidieron acceder al conocimiento tecnológico exigido— a un futuro de pobreza, violencia o esclavitud a la megacorporación o al narcoestado. En contraste, el estatus privilegiado del *hacker* —aun como protagonista marginal— le permite llegar a un ciberespacio que, según propone Steve Jones, “es el área en la cual la mente, mediante una interfaz computacional, puede tener acceso a la red global de información, [...] la infraestructura de los *zaibatsu*, gobiernos y milicia”.²⁷ Es decir, la posibilidad de romper las estructuras de poder —el sistema operativo de la multcorporación— de un mundo caótico —el cifrado del lenguaje binario— sólo se permite a aquel que posee una visión interna de cómo funcionan los mecanismos —la creación, modificación e interpretación de los lenguajes de programación— de dicho mundo.

VIII

Si continuamos con la lectura del *cyberpunk* como una meditación tecnológica sobre el poder, en la figura del *hacker* y su conflictivo discurso de disrupción (la tecnología le funciona a la vez como herramienta y cadena, el conocimiento lo hace parte del sistema, pero también lo libera de éste) notaremos las intersecciones y rupturas entre las vertientes estadounidense y latinoamericana del género: en la primera, el *hacker* es el

²³ Stephen Pfohl, *The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener*, <http://project.cyberpunk.ru/idb/cybernetic_delirium.html>. Consulta: 15 de septiembre, 2017. Traducción de la autora.

²⁴ William Gibson entrevistado en *Fresh Air*, NPR, 31 de agosto de 1993 (sin verificar), y en “The Science in Science Fiction”, *Talk of the Nation*, NPR, 30 de noviembre de 1999, min. 11:55. Traducción de la autora.

²⁵ Uno de los lemas más populares del *cyberpunk*, extraído del subtítulo de la película *Max Headroom: 20 Minutes into the Future*.

²⁶ Bruce Sterling, *Mirrorshades*, *op. cit.*, p. 35.

²⁷ Steve Jones, “Hyper—punk: Cyberpunk and Information Technology”, *The Journal of Popular Culture*, vol. 28 núm. 2, Blackwell Publishing Ltd, 2004, p. 83. Traducción de la autora.

protagonista —usualmente masculino— que, derivado de la tradición estereotipada del heroico aventurero, es trasplantado a la posglobalización como la carnalización de la ciencia: un tecnomago solitario, socialmente disfuncional, conecedor de la alquimia del ciberespacio e inmerso en una burbuja de alienación que lo hace observar y sufrir la realidad de su marginación desde un estado de cinismo anestesiado. En la ramificación latinoamericana, el *hacker* es el avatar —repetiendo la tendencia estadounidense, es usualmente masculino— de los jóvenes escritores tercermundistas que difícilmente podrán subsistir en el modelo económico global, caracterizados, según indica el análisis del cuento *cyberpunk* mexicano de Hernán Manuel García

como *hackers* a sueldo, como obreros automatizados, como consumidores de drogas electrónicas, como letales *cyborgs* mercenarios, como miembros de peligrosas tribus urbanas y como empleados insignificantes en una corporación [...] distan, en gran medida, de formar parte de una comunidad que produzca y comparta información a través del conocimiento tecnológico ya que sus redes de cooperación y difusión han sido desmanteladas o controladas.²⁸

A pesar de replicar la desesperanza heredada por la filosofía del *punk*, el protagonista latinoamericano no puede dejar de comentar su entorno, revelando un involuntario compromiso social que, aun ocupando el recurso narrativo de la descentralización del cuerpo “orgánico” —una postura desestabilizadora ante la tradición que ubica cuerpo y género como fundamento de la identidad—, permite reenfocar la narrativa en el humanismo, retando el concepto “anti-humanista” que Veronica Hollinger²⁹ adjudica a la ciencia ficción —particularmente en el manejo de temas como la trascendencia a través de la transformación tecnológica— y la enmarca en la difícilmente discutible conclusión de Lauretis: “la tecnología es nuestro contexto histórico, político y personal”.³⁰

²⁸ Hernán Manuel García, *La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana*, tesis de doctorado, Graduate Faculty of the University of Kansas, 2011, pp. 76 y 77.

²⁹ Veronica Hollinger, “Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism”, *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, vol. 23, núm. 2, 1990, p. 207. Traducción de la autora.

³⁰ Teresa de Lauretis citada por Veronica Hollinger en *ibidem*, p. 210. Traducción de la autora.

IX

Detrás de la estética compartida con la que Estados Unidos y América Latina engendran su *cyberpunk*, se encuentra un cúmulo de filias y fobias muy diferentes, que transforman la iconografía en su manifiesto. Definamos la coherencia interna del género: una realidad que conjuga el mundo virtual y el “real” en una infoesfera. El plano corpóreo —una extrapolación del más estereotipado “tercer mundo”— se presenta como el decline de la gran urbe industrial con sus calles oscuras, sus milicias vigilantes y represoras; su economía y la legalidad abiertamente regidas por las multinacionales; su aglomerada población condicionada a una economía del máximo consumo, a una labor del máximo rendimiento y a una dinámica social del máximo aislamiento. Las zonas conurbadas, rurales y descentralizadas se van desgajando en un lento apocalipsis de desiertos periféricos donde la civilización residual trata de subsistir organizada en tribus que comienzan a perder las ataduras sociales que contienen a la bestia humana. Aquí el comentario sobre fronteras y nacionalismos se encuentra implícito desde la caracterización de la megacorporación “primermundista”, con su pulcra tecnología de eficiencia inhumana (a la ficción estadounidense le preocupa que su sociedad pierda la humanidad a causa de la inherente perfección que toda tecnología parece profetizar; en cambio, la ficción latinoamericana teme que sus poblaciones sean esclavizadas y sofocadas por un modelo económico imposible de sostener), hasta la descripción de las zonas urbanas (América Latina especula sobre su propio presente, sus zonas marginales, sus gobiernos, su violencia; la perspectiva estadounidense advierte sobre el peligro que corren las grandes naciones de caer en los abismos del subdesarrollo).

En el *cyberpunk*, el peso de las interacciones recae en el ciberespacio —término acuñado por William Gibson como “una alucinación consensual experimentada diariamente por billones”—,³¹ un fenómeno que Jean Baudrillard justifica al hablar de la interminable reproducción masiva de copias que forman nuestro mundo

³¹ William Gibson, *Neuromancer*, Nueva York, Ace Books, 1984, p. 128. Traducción de la autora.

posmoderno y que ya no tienen referencia alguna al original: la representación de lo real ha terminado por reemplazar a la realidad misma, por tanto, lo “real” y lo “imaginario” se han convertido en simulacro.³² Este maleable “salvaje nuevo mundo” ofrece una inmaterialidad liberadora que permite una experiencia más significativa y compleja que la corpórea, detonando lo que Allucquère Rosanne Stone llama “la evocación del ciberespacio”, el anhelo por encontrar el mismo espacio conceptual en el mundo tangible, y el “deseo de cruzar el límite humano/máquina, de penetrar y fundirse”,³³ es decir, el ofrecimiento tecnológico de la experiencia íntima y sensorial que no puede encontrarse ya en la carnalidad de las interacciones sexuales —eternamente heteronormativas, represivas, inmediatas y violentas— que han reemplazado las conexiones emocionales más básicas. En los márgenes del mundo virtual encontramos la llamada del poshumanismo: la mejora de lo orgánico, la conquista de la muerte. La simbiosis se revela como fin último de la tecnología, animal omnipresente y omnipotente, portal entre lo virtual y lo real que abraza e invade —coloniza— los cerebros y cuerpos de las masas anónimas, pero pertenece sólo a quien puede pagarla —las élites de poder— o a quien puede domesticarla —el *hacker*. El virus tecnológico se anuncia como la amenaza máxima contra el sistema, un invasor-terrorista-colonizador cuyo máximo peligro es la degradación y el rompimiento del paradigma, una destrucción que abre la puerta especulativa a nuevas formas de concebir la organización social, el cuerpo, la comunicación, la producción, el poder. Sin embargo, la cualidad crítica del *cyberpunk* se ve limitada por su propio pesimismo, su denuncia a los sistemas de poder queda diluida en la inacción del cinismo.

X

Menos de una década después de su nacimiento, el *cyberpunk* se autodeclaró muerto. Durante sus últimos días el cine —desde la visión *proto-cyberpunk* de

Ridley Scott en *Blade Runner* (1982) hasta el *hyperreal* canto de cisne de las hermanas Wachowski con *Matrix* (1999)— y no la literatura fue quien lo mantuvo en soporte vital. Veronica Hollinger ya había advertido que, tal como había pasado con el *punk*, el *cyberpunk* posmodernista no podría llegar muy lejos antes de ser aplastado “por el peso de sus deconstrucciones”.³⁴ Lewis Shiner escribe su epitafio: “Para 1987, se había vuelto un cliché [...] los escritores habían cambiado la forma por la fórmula [...] En lugar de denunciar las verdades de poder, ofrece fantasías de poder”.³⁵ El *cyberpunk* nunca quiso ser popular, pero el público estaba hambriento de consumir cualquier ciberproducto que los hiciera ciberconscientes de que por fin había llegado el ciberfuturo. Poco más de una década después, el *cyberpunk* latino quedó ahogado por su propio egoísmo individualista, por el lastre de una estética repetitiva que comenzó a quedar obsoleta —y vacía de todo significado— conforme el fin de siglo quedó atrás. Del *cyberpunk* brasileño, el editor y escritor Roberto de Sousa Causo anota:

La mayor parte del *tupinipunk* desgraciadamente todavía está del lado de la conciliación, reforzando mitos antiguos en vez de producir nuevos, acomodando tensiones sociales y culturales bajo la forma de alegorías carnavalescas y batuques estilísticos en vez de investigar a fondo sus presencias formadoras de la realidad brasileña, su interfaz con la realidad internacional. En gran parte [...] refuerza modelos que se ajustan a una práctica social y política que impera aquí hace demasiado tiempo.³⁶

El (*cyber*)*punk* nunca quiso cambiar el orden establecido, nunca quiso cargar con la responsabilidad de un compromiso político. A pesar de lo que nuestras fantasías adolescentes nos dijeran, siempre tuvo más que ver con Johnny Mnemonic que con el movimiento guerrillero.

³² Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, Ann Arbor, Michigan UP, 1994. Traducción de la autora.

³³ Allucquère Rosanne Stone, “Will the Real Body Please Stand Up?”, en Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991, p. 708. Traducción de la autora.

³⁴ Veronica Hollinger, *op. cit.*, p. 216. Traducción de la autora.

³⁵ Lewis Shiner, “Confessions of an Ex-Cyberpunk”, *The New York Times*, 7 de enero, 1991. Traducción de la autora.

³⁶ Roberto de Sousa Causo, “Tupinipunk — cyberpunk brasileiro”, *Papera Uriandê*, especial 8, 2002, pp. 20 y 21. Traducción de la autora.

XI

Aunque el género es campo fértil para las tradiciones tecnófobas, con sorpresiva frecuencia nos encontramos en las narrativas *cyberpunk* latinoamericanas la insinuación de una tecnofilia ilustrada que propone el aprendizaje autodidacta como la única oportunidad de venganza contra un sistema injusto; la propuesta de una revalorización de la habilidad manual e intelectual, del “hazlo tú mismo” como alternativa al consumismo.

El gran legado del *cyberpunk* al mundo fue la cibercultura, que ya existía antes del género y seguirá existiendo después de él, pero que encontró en sus narraciones la oportunidad de generar sus propios mitos de creación, sus significados y arquetipos. En América Latina la escena *cyberpunk* real ha superado con creces la ficción: desde las intervenciones del hacktivismo a las TIC aprovechadas para la educación a distancia; de la digitalización de bibliotecas a las narrativas hipertextuales y electrónicas; a los tecno-performances, al arte cyborg, a los *defacements* del X-ploid, a las ciberprotestas del Ejército Zapatista de Liberación Nacional; de la poesía digital-poshumanista de Gustavo Romano, Santiago Ortiz y Eugenio Tisselli, a los *Parásitos urbanos* de Gilberto Esparza, al performance de los Corpos informáticos; del Mexterminator y su tecnología “ras-

cuache” al cine *cyberpunk* transgénero brasileño y a sus *cryptoraves* en los que celebran y defienden la libertad de la red; América Latina ha encontrado en la tecnología posibilidades de creación y resistencia como una forma de reformatear e intervenir la realidad.

Si esto no es *cyberpunk*, nada lo es.

XII

Quizá el triunfo más grande de la ciencia ficción latinoamericana es haber contribuido a llevar la *cybercultura* local de la infantil indiferencia punk a la acción concreta.

XIII

Ya no necesitamos el *cyberpunk*. Ya no necesitamos del cinismo. Si algo renace que sea un *poscyberpunk* guiado por la ética, por la creación crítica y la posibilidad especulativa, no por la iconografía ornamental. Dejemos de lado nuestra obsesión con las distopías miméticas: necesitamos otros modelos de futuro, otras formas de identidad. Necesitamos una ruta de escape, un plan de ataque. Necesitamos nuevas formas de imaginar. ▽

BIBLIOGRAFÍA

- BELL, Andrea y Yolanda Molina-Gavilán (eds.), *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain*, Middletown, Wesleyan UP, 2003.
- BUSH, Matthew y Tania Gentic, *Technology, Literature and Digital Culture in Latin America: Mediatized Sensibilities in a Globalized Era*, Routledge, Taylor & Francis Group, 2016.
- HAYWOOD-FERREIRA, Rachel, *The Emergence of Latin American Science Fiction*, Middletown, Wesleyan UP, 2011.
- HOAGLAND, Ericka, Reema Sarwal (eds.), *Science Fiction, Imperialism and the Third World: Essays on Postcolonial Literature and Film*, Jefferson, McFarland, 2010.
- LATHAM, Rob (ed.), *Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings*, Londres, Bloomsbury, 2017.
- MOLINA-GAVILÁN, Yolanda, Andrea Bell, Miguel Ángel Fernández-Delgado, M. Elizabeth Ginway, Luis Pesta-

rini y Juan Carlos Toledano Redondo, "Chronology of Latin American Science Fiction, 1775-2005", *Science Fiction Studies*, vol. 34, núm. 3, 2007.

- MURPHY, Graham J. y Sherryl Vint (eds.), *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Londres, Routledge, 2012.
- SMITH, Eric D., *Globalization, Utopia, and Postcolonial Science Fiction: New Maps of Hope*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012.
- TAYLOR, Claire y Thea Pitman, *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*, Liverpool, Liverpool University Press, 2007.
- VINT, Sherryl (ed.), *Science Fiction and Cultural Theory: A Reader*, Nueva York, Routledge, 2016.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Project Cyberpunk, <<http://project.cyberpunk.ru/works.html>>. Consulta: 15 de septiembre, 2017.

SEMBLANZA DE LA AUTORA

MARIANA RODRÍGUEZ JURADO • Escritora, investigadora y guionista. Ha participado en proyectos para la colección de ciencia ficción en español de la biblioteca de la Universidad del Sur de Florida y en la investigación para el proyecto Critical Utopias: The Art of Futurismo Latino de la Universidad de California, Riverside. Actualmente ocupa la jefatura de redacción de la revista *Algarabía* y colabora en el Seminario de Estéticas de ciencia ficción del Cenidiap.