

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



Universidad de Guanajuato
Departamento de Letras Hispánicas
Maestría en Literatura Hispanoamericana

ENTRE EL *CYBERPUNK* Y LA REALIDAD VIRTUAL:

VIDAS Y LUCHAS EN ESPACIOS DISTÓPICOS DE TRES NOVELAS *CYBERPUNK*
MEXICANAS: *LA PRIMERA CALLE DE LA SOLEDAD* DE GERARDO HORACIO
PORCAYO, *GEL AZUL* DE BERNARDO FERNÁNDEZ Y *VIRTUS* DE EVE GIL

tesis que presenta

ANA MARINA ORTIZ BAKER

para obtener el título de Maestra en Literatura Hispanoamericana

Fecha: Otoño 2021

Abstract: El presente estudio explora el concepto del “espacio” en la literatura, a partir del análisis de tres novelas *cyberpunk* mexicanas. El *cyberpunk* surgió en los años 80s y 90s, manifestando los cambios que las sociedades experimentaron con el establecimiento de la globalización, las tecnologías de la información y una economía de mercado libre. Por lo tanto, las novelas muestran contrastes entre dos espacios principales: la ciudad saturada y realidades virtuales consoladoras. Al ser un subgénero que tiende a suscribirse a lo “distópico”, el *cyberpunk* elabora discursos de crítica y reflexión con sus personajes y las trayectorias que sus vidas toman en espacios inhabitables y hostiles.

Palabras claves: ciencia ficción, distopía, *cyberpunk*, espacio, cronotopo

SUMARIO

Log on: Introducción	6
Capítulo I: Contextos y conceptos	11
I.1 <i>CYBERPUNK</i>	11
I.1.1 Definición	11
I.1.2 Antecedentes.....	12
I.1.3 <i>Cyberpunk</i> en México.....	13
I.1.4 Temas y estética.....	16
I.1.4.1 Individuo y espacio: (pos)modernidad	17
I.1.4.2 Culturas híbridas	22
I.2 Distopía	23
I.2.1 Definición	23
I.2.2 Distopía <i>Cyberpunk</i>	24
I.2.2.1 Cronotopo <i>Cyberpunk</i>	24
I.2.2.1.1 Lo ajeno y oculto	27
I.2.2.1.2 La saturación.....	29
I.2.2.1.3 Imagen del hombre	30
I.3 Realidad Virtual.....	32
I.3.1 Definición.....	33
I.3.1.1 Entornos y patologías.....	34
I.3.2 Realidad Virtual <i>Cyberpunk</i>	36
I.3.2.1 Artificio	36
I.3.2.2 Imagen de las posibilidades: el hombre	38
I.3.3 Virtualidad.....	39
I.3.3.1 Inmersión-Interactividad-Imaginación.....	40
Capítulo II: Ciudades que aúllan	43
II.1 La primera calle de la soledad (1993).....	45
II.1.1 El Zorro y Monterrey: alienación	46
II.1.2 Nataly y la Luna: La Otra	54
II.2 Virtus.....	60
II.2.1 Inés y Bridge City: reescritura.....	62
II.3 Gel Azul	71

II.3.1 Crajales y la Ciudad de México: Desigualdad	72
Capítulo III: Virtualidades que respiran	85
III.1 La primera calle de la soledad	89
III.1.1 Superposición de espacios.....	89
III.1.2 Pesadillas y apocalipsis	92
III.2 Virtus	101
III.2.1 la Ciudad de los Sueños	102
III.2.2 Escritores de la “Verdad”	107
III.3 Gel Azul.....	114
Gloria en la realidad virtual: lo ignorado	115
Log off: Conclusiones	129
Fuentes.....	133

(ENTER: CYBERSPACE)

For Case, who'd lived for the bodiless exultation of cyberspace, it was the Fall. In the bars he'd frequented as a cowboy hotshot, the elite stance involved a certain relaxed contempt for the flesh. The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh.

WILLIAM GIBSON, *Neuromancer*

LOG ON: INTRODUCCIÓN

El presente trabajo explorará las relaciones entre el espacio –físico y virtual– y los seres humanos en tres novelas mexicanas de *cyberpunk*: *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo; *Gel Azul* (2004) de Bernardo Fernández BEF y *Virtus* (2008) de Eve Gil.

Mi interés por el *cyberpunk* trascendió la mera búsqueda de entretenimiento cuando resultó evidente que el género apuntaba a algo más que sólo acción, personajes atractivos y ciudades caóticas, al encontrar en las obras –tanto de literatura como en otros medios– un entramado de ideas que se conectan profundamente con nuestra realidad. El tema del cuerpo, por ejemplo, predomina y así el *cyberpunk* explora problemas que trascienden lo actual, como los derechos a la privacidad, la protección contra o a favor de la intervención, y los límites de la conciencia. Sin embargo, en la indagación personal y profesional del subgénero pude identificar que conocía más a los títulos extranjeros que a los mexicanos, y que los libros se conocían después de las películas, los comics y los *animés*. En ambos aspectos, lo extranjero y lo mediático, me parece que son consecuencia de la globalización ya que es más común que estemos en contacto con aquellas obras que gozan de mayor alcance y potestad, como las producciones de Estados Unidos y Japón, y sumado a eso, también es mucho más predominante el consumo de medios audiovisuales que editoriales. Además, en México tenemos un campo literario donde los géneros de la imaginación no gozan del mismo reconocimiento que los textos canónicos, y por lo tanto la pregunta “¿existe la ciencia ficción en México?” ronda con frecuencia entre las personas.

Siendo así, entendí que no podía conformarme con conocer el *cyberpunk* de manera parcial, sentí responsabilidad por conocer lo que se escribía en mi país y la ignorancia me empujó a saber más. La famosa película *Blade Runner* (1982) está basada o inspirada en *Do androids dream of electric sheep?* (1968), y de ahí una se topa eventualmente con *Neuromancer* (1984), y de ésta

puede pasar una a *Mirrorshades* (1986), y de ahí a *Gel Azul* (2006), y luego a *La primera calle de la soledad* (1993), a *Ruido gris* (1997)... y para cuando ascendí a la superficie a respirar ya era demasiado tarde. Como si fuera un destino, los temas me fueron llevando uno a otro hasta llegar al presente trabajo y a la cuestión de qué tiene que decirnos el *cyberpunk*, y más aún el mexicano, sobre nosotros mismos. Siendo así, considero que me tocó un momento y un entorno privilegiado, en el sentido de que la academia se está abriendo a aquello que antes ignoraba y obtuve un completo apoyo académico durante la licenciatura para explorar el *cyberpunk* con libertad: mi tesis consistió en una indagación sobre las implicaciones filosóficas con respecto al cuerpo, tomando en consideración una perspectiva de género, para plantear así una propuesta narrativa de mi propia creación.

Debo notar, en esta contextualización de las motivaciones que desembocaron en el presente estudio, el aspecto latente del gusto y el disfrute por estos géneros: a pesar de los prejuicios que rodean a cualquier obra “de género” –como suele decirse de la fantasía, ciencia ficción, de crimen, y demás categorías– como producciones “de consumo”, uno siempre puede encontrar preguntas o reflexiones relevantes y significativas sobre nuestro entorno o uno mismo, y tal es mi experiencia con el *cyberpunk*. El disfrute no es excluyente del rigor académico y viceversa. Esto no es para decir que la elección de las obras de este estudio se hicieron con un criterio de arbitrariedad, pues hubo un proceso de análisis y selección según los temas contenidos en las tramas, es sólo para aclarar mis intenciones de aproximarme, y a ustedes lectores, a textos que no se consideran canónicos pero que circulan con frecuencia en nuestros contextos. La ciencia ficción es un género con una popularidad muy diversa y extendida, y por lo tanto vale la pena estudiarla para entenderla y enriquecerse de lo que sus autores y autoras tienen que decirnos. Con esta investigación, quería continuar con una pregunta que formulé durante mis años de la universidad: “¿por qué la ciencia

ficción puede decirnos tanto sobre lo que significa *ser humano*?”. Mi interés por el *cyberpunk* se detonó por el surgimiento de estas preguntas: ¿hasta dónde podemos o debemos llegar en la intervención del cuerpo y de la mente? ¿Qué definiciones subyacen a nuestra esencia? ¿Qué límites franqueamos, cuáles son necesarios? ¿Qué lugar tiene el género y el sexo en esta discusión?

Breves rutas de los capítulos: en el primer capítulo “Contextos y conceptos” reviso en breve la historia del *cyberpunk*, su proceso de definición en Estados Unidos, sus influencias, y su casi simultáneo surgimiento en México, dando también una vista panorámica a la situación de la ciencia ficción en nuestro país. Después exploro el concepto de “distopía” y cómo se configura en el *cyberpunk*, haciendo uso del concepto de *cronotopo* de Mijaíl Bajtin, que nos señala los ejes centrales de las tramas, estructuradas a partir de la concepción del tiempo y del espacio; en el tercer apartado reviso a la realidad virtual, su historia como tecnología, su presencia en la literatura y sus temas consecuentes, para luego concebirlo como un espacio mismo, otro *cronotopo* que se caracteriza por la *poiesis*, y cómo se enmarca por el espacio distópico *cyberpunk*.

En el segundo capítulo “Ciudades que aúllan” nos adentramos al análisis de las novelas, dividido en tres apartados. En *La primera calle de la soledad* nos concentramos en el protagonista, el Zorro, y su relación con los dos espacios principales de la trama, la ciudad de Monterrey y la selenita Tranquility City, y en ello encontramos que el joven hacker es incapaz de relacionarse con los otros (en especial con las mujeres) y consigo mismo porque no puede reconciliar su pertenencia al espacio; en *Virtus* tenemos una historia menos clásica, la protagonista Inés debe afrontar la pérdida del mundo virtual en el que creció, estando su ciudad Bridge City, antes Tijuana, completamente dominada por la realidad virtual, y vemos que su tránsito por los espacios reflejan una transformación de alguien que no era dueña de su propia subjetividad a una chica con el poder de reescribir su destino; por último, *Gel Azul* nos lleva a las influencias detectivescas en el

cyberpunk, y analizamos la historia de Crajales, un exhacker fracasado que debe investigar un terrible crimen contra una mujer sumergida en la realidad virtual, en la Ciudad de México distópica el detective vive ambientes de hostilidad contra su cuerpo, y mientras más se acerca a la resolución del crimen, más se cierra sobre él la violencia inherente al espacio. Las tres novelas nos presentan el retrato de tres ciudades actuales de México extrapoladas, vueltas distopías, para hablar así sobre sus problemas de violencia, consumismo y manipulación de las masas.

En el tercer capítulo “Virtualidades que respiran” revisamos retrato de la tecnología en cada una de las novelas. En *La primera calle de la soledad* vemos que hay dos tipos de realidad virtual, siendo la primera accesible a la *poiesis* de los individuos, y la segunda es un entorno de ensueño donde los individuos no tienen control ni poder sobre lo que les sucede ni de su entorno y se encuentran a la merced de otros más poderosos, aquí la religión tiene un involucramiento especial, pues descubrimos que existe un complot que pretende utilizar narrativas religiosas para apoderarse de la voluntad de los usuarios de realidad virtual; en *Virtus* nos adentramos más a los valores que regulan la vida en Bridge City, donde la realidad virtual domina las percepciones de la población a través de una experiencia fantástica y placentera para desaparecer cualquier vestigio de inconformidad y mantener así el poder en pocas manos, para lograr todo esto vemos que grupos empresariales y gobierno se apoderaron de la verdad y de la Historia para configurar la subjetividad de la población; en *Gel Azul* seguimos la historia de Gloria, la víctima del crimen que Crajales investiga, y las consecuencias de su vivir en una realidad virtual que pretende una separación total del cuerpo, sin embargo, vemos que la experiencia virtual se mancha por las experiencias corporales, y Gloria transita los espacios con la ignorancia de lo que realmente sucedió. Las tres novelas, congruentes con la línea distópica del *cyberpunk*, hablan de tecnologías que son a la vez consuelo y peligro, placer y riesgo, lujo y necesidad, resolviendo que los espacios virtuales

acarrear un peso significativo para los usuarios, pues se involucran y sostienen con la virtualidad humana.

CAPÍTULO I: CONTEXTOS Y CONCEPTOS

I.1 CYBERPUNK

La ciencia ficción solía mostrar una visión *moderna* del hombre y del mundo: eran historias sobre el progreso, las conquistas y los valores que los sostenían; sobre el dominio de la naturaleza a través del conocimiento o de una nueva tecnología. En la década de los 80 se sintió una especie de agotamiento en el género, a pesar de la corriente *New Wave* de los 60 y 70 caracterizada por la experimentación. John Clute lo describe como “A recessional mood about the subject matter and techniques of the genre, a lack of security about the interestingness of sf as a tool for cognition and imaging...” (Clute, 2003, p. 67). La relación entre la ciencia ficción y la sociedad menguaba ante sucesos culturales sin precedentes, sin embargo una corriente se esforzó por abordar lo que los individuos vivían en ese momento particular del mundo: el *cyberpunk*. El término vio la luz por primera vez en 1980, en un cuento homónimo del escritor Bruce Bethke sobre hackers adolescentes. Sus escritores eran jóvenes que pretendían renovar más que repetir las fórmulas clásicas y hablar de esa una nueva era del mundo.

I.1.1 DEFINICIÓN

La combinación de *cyber* y *punk* refiere a dos elementos: las nuevas tecnologías de la comunicación e información, y la actitud rebelde de los protagonistas. La propia hibridez del término refleja el *zeitgeist* del momento: “The Eighties are an era of reassessment, of integration,

of hybridized influences, of old notions shaken loose and reinterpreted with a new sophistication, a broader perspective” (Sterling, 1986, web). Nuevas tecnologías que difuminan los límites del cuerpo y del espacio-tiempo como el internet, las prótesis biónicas, la ingeniería genética, la realidad virtual, las inteligencias artificiales... esto es el *cyber-*. Los alternativos, los rechazados, los desechados y desechables, quienes ya no sienten ni siquiera desilusión, sólo una indiferencia mezclada con un instinto de supervivencia visceral, la negación del Sistema... esto es el *-punk*: “Punk: urbano, pendenciero, alburero, de pintar una raya y caer con la navaja peleando mientras las sirenas de la policía chocan sonoramente entre sí” (Castro, 2001, p. 66).

I.1.2 ANTECEDENTES

En la tradición literaria existen obras que precedieron en lo temático y lo discursivo al *cyberpunk*. Aquellas que hablan de nuestras sociedades urbanas y modernas, cargadas de un ambiente denso y pesimista, extraño: las distopías como *Nosotros* (1924) de Yevgueni Zamiatin; *Brave New World* (1935) de Aldous Huxley; *1984* (1949) de George Orwell, y *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury, son algunas de las más reconocidas. De aquellas que exploraron las tecnologías de la robótica, antecedentes de las inteligencias artificiales, los androides y cyborgs, destacan *Yo, robot* (1950) de Isaac Asimov y *Space Odyssey* (1968) de Arthur C. Clarke. De especial valor es toda la obra de Philip K. Dick y en específico su novela *Do androids dream of electric sheep?* (1968) fue adaptada con libertad a la película *Blade Runner* (1982), cuya estética es un referente fundamental, y esto deja evidente que el *cyberpunk* surgió como una propuesta multidisciplinaria. Estos forman parte del esfuerzo¹ por sacar a la ciencia ficción de los estantes de revistas, donde los relatos eran

¹ Con autores como Robert Heinlein, Octavia Butler, Ursula K. Le Guin, J. G. Ballard, Stanislaw Lem, y Frank Herbert, por mencionar algunos.

una repetición de las mismas aventuras clásicas de vaqueros en el espacio, y a transformarla, demostrarla como una propuesta con profundidad estética e intelectual.

Algunas denominaciones para esa nueva “corriente” fueron *Radical Hard SF*, *Outlaw Technologists*, *Eighties Wave*, *Neuromantics* y *Mirrorshades Group*, pero fue *cyberpunk* el término que más se arraigó tanto en el público como en la crítica. La novela *True Names* (1981), de Vernon Vinge es una de las primeras, pero se ha acordado un “punto de partida” del *cyberpunk* con *Neuromancer* (1984), de William Gibson, pues ella mostró un cambio estético notable en la ciencia ficción, y a partir de ella surgió una tendencia en la que otros autores participaron, imitaron o en la cual se inspiraron; autores como Pat Cadigan, Rudy Rucker, Bruce Sterling, Tom Maddox, Neal Stephenson y muchos más. Con el paso del tiempo, su inevitable integración “institucional” a la ciencia ficción le hizo perder algo de su carácter “marginal” y “juvenil”, pero esto también le permitió renovarse, revisarse y diversificarse².

I.1.3 CYBERPUNK EN MÉXICO

La ciencia ficción en México es uno de esos géneros poco (re)conocidos: goza de cierta popularidad pero no suele ser valorada por la academia ni la crítica. El escritor Gabriel Trujillo dice en su ensayo *El futuro en llamas* (1994):

[...] la ciencia ficción, como su prima hermana, la novela negra (también llamada neopolicíaca) han tenido que luchar en contracorriente para hacerse de un lugar en el tapiz colectivo de nuestra narrativa contemporánea, para obtener respeto y atención a los postulados y modelos creativos en los términos propios de un género que ha evolucionado al margen de la historia oficial de la literatura mexicana (Trujillo, 1999, p. 187).

² El impacto del *cyberpunk* se puede ver con el surgimiento de otros “subgéneros”, retro-futurismos de similar denominación, estilo o forma: el ribofunk, biopunk, steampunk, dieselpunk, atompunk, solarpunk, entre otros.

Trujillo describe dos etapas de la ciencia ficción nacional. Uno antes de los 80, donde las obras eran escasas y de bajo perfil, con algunos nombres notables como Carlos Olvera, con su novela *Mejicanos en el espacio* (1968) y Alfredo Cardona Peña con *Cuentos de magia, misterio y horror* (1966); aunque es necesario señalar que hubo autores “de primera fila” que incursionaron en el género, como Amado Nervo, Juan José Arreola, Carlos Fuentes y José Agustín. El segundo momento “inició” en 1984 con el Premio Puebla de Ciencia Ficción, promovido por el Cecytec de Puebla y el Conacyt, pero en realidad durante toda la década surgieron antologías³ y nuevos escritores⁴ que dedicaron gran parte de su labor a la escritura y difusión de la ciencia ficción y la fantasía. A partir los 90 la ciencia ficción se ha consolidado aún más en el campo de la literatura nacional, donde goza una curiosa posición de marginalidad institucional y a la vez de popularidad al ser un género que apela a las masas: tiene facilidad en atraer lectores y ventas pero no tanto un prestigio académico o “intelectual”.

No es coincidencia que la ciencia ficción crezca a la par de las relaciones que México establece con otros países como Estados Unidos y Japón. El profesor de la Wayne State University, Hernán M. García, nos explica, en “Texto y contexto del *cyberpunk* mexicano” (2018), que el *cyberpunk* se concretiza en la década de 1990 –con textos que lo preludiaron como “Sueño eléctrico” (1984) de Gerardo Porcayo, “Una noche” de Miguel Ángel Gutiérrez (1985), “Análogos y therbligs” (1986) de José Luis Zárate y “El velero azul” de Rodrigo Madrazo (1988). Al igual que en Estados Unidos, el género surgió como diálogo con la realidad vivida: el escritor Gerardo Horacio Porcayo afirma que “Es sólo otro recurso, otra manera de hacer resaltar la voz en medio del desierto de la sobre información, de los miles de *mass media* que han creado la impensable

³ Como los 3 tomos de la antología de *Más allá de lo imaginado* (1990-91) de Federico Schaffler.

⁴ Trujillo enlista, por nombrar algunos, a Adriana Rojas Córdoba, Arturo Arredondo, Gerardo Horacio Porcayo, Gabriela Rábago Palafox, Irving Roffé, Gabriel Trujillo Muñoz, Arturo César Rojas, Federico Schaffler, Guillermo Lavín y José Luis Zárate Herrera.

estática de la realidad. Es la actitud insoslayable de respuesta ante un medio urbano que se vicia en sus propias complacencias” (en García, 2011, p. 47), parte de la necesidad de hablar de la implementación de una “agenda neoliberal” en el país. Escritores y críticos concuerdan que el *cyberpunk* mexicano no es una mera copia del norteamericano y que las similitudes en temas y estilos se deben al momento histórico de integración y una homogeneización por el que cruzaban ambos países gracias a la globalización.

El movimiento *cyberpunk* mexicano se puede dividir en dos promociones⁵. La primera se sitúa entre las décadas de los 80 y 90, y sus autores tuvieron como objetivo colocar al género dentro del mapa de la literatura nacional, romper con el estereotipo de que la ciencia ficción solo era para aficionados y que no era una literatura “seria”. Son textos, por lo tanto, que muestran alto oficio y rigor literario. El momento posterior se puede identificar a finales de los 90, cuando los autores optaron por narrativas más accesibles, sin preocuparse por lo que podría considerarse “alta literatura”, y se enfocaron en elementos de la cultura popular y la contracultura *dark*; sin ignorar el oficio literario, se trabajó con un enfoque más *pop*, entretenido y referencial. Entre los autores mexicanos más reconocidos se encuentran Gerardo Sifuentes, Gerardo Porcayo, José Luis Ramírez, José Luis Zárate, Bernardo Fernández, Isidro Ávila, Miguel Ángel Gutiérrez, Juan José Rojo, Jorge Eduardo Álvarez, Eve Gil, Malú Huacuja y Fran Ilich, entre otros.

García considera que el *cyberpunk* aún tiene vigencia en el país y que sigue generando interés a pesar de que las propuestas iniciales ya han sido superadas. Esto quizás se deba a que la ciencia ficción es propicia para la crítica social. Dice Ramón López Castro en *Expedición de la ciencia ficción mexicana* (2001) que “La CF trabaja con el veneno de la inconformidad, de la aventura. El reino que quiere imponer entre los hombres no es el de Dios, sino el de la imaginación.

⁵ García, 2018, p. 3.

Y como Pedro en el huerto, llegó a este siglo blandiendo la espada” (López Castro, 2001, p. 84). Sin ser un tipo de requisito o generalidad, es evidente que en la ciencia ficción mexicana existe una tendencia por hablar sobre temas sociales, sobre los problemas que nos acontecen de manera particular como país o región. Hay reflexión, denuncia y burla de nuestro gobierno, se muestran las situaciones de violencia que atraviesan todos los estratos sociales, las desigualdades económicas, las idiosincrasias de clase o de género, etc. Parece ser que una parte considerable del género en México elige esa visión pesimista inaugurada por Mary Shelley⁶, siendo su contraparte optimista la visión manifestada por las revistas *pulp* y su legado, así como las clásicas utopías. ¿Será porque, parafraseando al escritor Gerardo Sifuentes, el *cyberpunk*, en su ficción, es uno de los géneros más cercanos a nuestra realidad?

I.1.4 TEMAS Y ESTÉTICA

Mucho se ha dicho sobre la llamada posmodernidad desde la filosofía; sin embargo, considero que se debe reconocer y aprovechar el trabajo intelectual que intenta esclarecer los cambios (culturales, económicos, y políticos) que atravesaban al mundo en el último tercio del siglo XX. La literatura y el *cyberpunk* son partícipes de este esfuerzo y por lo tanto, al revisar las características más puntuales del subgénero, cotejaré aquellas observaciones sobre la Modernidad y la Posmodernidad que enriquezcan nuestro entendimiento sobre la sociedad, el texto, y la relación entre ambos. No pretendo encasillar a las obras en el adjetivo de “posmodernas”, sino contextualizarlas y reconocer sus ideas principales⁷.

⁶ López Castro, 2001, p. 43-44.

⁷ Coincido con Doležel en reconocer a la literatura como una “fuerza de individualización” (“force of individuation”)(Doležel, 1998, p. 8)), donde cada historia es una visión individual de algo universal o colectivo, por lo que una obra *cyberpunk* manifiesta una única perspectiva de lo que se generaliza como “posmoderno” más no pretende cumplir con esa categoría.

I.1.4.1 INDIVIDUO Y ESPACIO: (POS)MODERNIDAD

A finales del siglo XX, el mundo desembocó en una interconectividad y un perfil de consumo sin precedentes. La ciudad es un espacio material que encarna los valores y promesas de la Modernidad: la conquista de la realidad se traduce en avances tecnológicos y planeación urbana que dan forma a los sueños del hombre⁸. En su ejercicio de extrapolación, característica de la ciencia ficción, el *cyberpunk* ostenta una estética recargada, industrial, de alta tecnología, una urdimbre de concreto y pantallas: metrópolis abismales, enormes rascacielos como emblemas del capital, anuncios luminosos u holográficos sobre las ventanas que nos recuerdan los nuevos productos a consumir, y las nuevas tecnologías que gozar; una invasión de contaminación visual.

El espacio urbano *cyberpunk* retrata una configuración límite de la Modernidad, cuando ésta sigue construyendo sobre sí misma en un intento por renovarse. Post- quiere decir “después de”, y el *cyberpunk* pretende mostrar lo que viene “después de” la Modernidad: una extensión ininterrumpida de su poder sobre la realidad⁹. Crecimiento eterno de las lógicas capitalistas e industriales¹⁰, y bien lo identifican Antonio Negri y Michael Hardt en *Imperio* (2000): “Podríamos decir, siguiendo a Fredric Jameson, que la posmodernización es el proceso económico que emerge cuando las tecnologías mecánicas e industriales se han expandido hasta investir todo el mundo, cuando el proceso de modernización se ha completado, y cuando la subsunción formal del medio ambiente no-capitalista ha alcanzado sus límites.” (Negri y Hardt, p. 206, 2000). La tendencia totalitaria sobre el espacio deriva de un antagonismo entre el humano y su entorno material¹¹, entre

⁸ Bauman, 2000, p. 120.

⁹ Adorno y Horkheimer, 1944, p. 85

¹⁰ Antonio Negri y Michael Hardt ahondan aún más en esta cuestión al elaborar en los postulados de Marx sobre la realización del capitalismo “el capitalismo nunca abandonará un régimen de ganancia (...) ingresa a una transformación sistémica sólo cuando se ve forzado y cuando su actual régimen es insostenible” p. 203. De igual manera lo exploran Adorno y Horkheimer en *Dialéctica de la Ilustración*.

¹¹ Adorno y Horkheimer, 1944, p. 85.

sus necesidades y ambiciones. Relación voraz, que empezó con la adjudicación de la posesión del mundo por el humano¹², pero ahora es una expansión indefinida, fuera de control, consecuencia de sus propias lógicas en las que el espacio es concebido como recurso.

La Modernidad produjo otra consecuencia que el *cyberpunk* resalta: el legado de la riqueza y la desigualdad. En el *cyberpunk* conviven, sin tocarse, por un lado los apartamentos lujosos en los pisos más altos –alejados del suelo, la pobreza y la suciedad–, los laboratorios con la más alta tecnología, las oficinas espaciosas de empresas exitosas, y por otro los espacios más bajos y comunes, los lugares pequeños, claustrofóbicos, que son los barrios, los bares, los clubes nocturnos, las tiendas de electrónicos llenas de chatarra, la puerta de atrás de las fábricas, los callejones colmados de basura¹³, los puestos de comida ambulantes, los *arcades* y las oficinas de cualquier trabajo de la precaria clase media. Negri y Hardt apuntan que “El Imperio se caracteriza por la proximidad de las poblaciones extremadamente desiguales, lo que crea una situación de peligro social permanente y requiere de los poderosos aparatos de la sociedad de control para asegurar su separación y garantizar la nueva administración del espacio social.” (Negri y Hardt, 2000, p. 253). Tensión y roces, encuentros y consecuentes choques físicos y axiológicos entre los habitantes, luchas de poder e insatisfacciones que no discriminan entre ricos ni pobres. Peleas por recursos, competencias por el poderío económico, robos, estafas y negociaciones permean el mundo *cyberpunk*.

Las sociedades *cyberpunk* son especuladas o extrapoladas a partir de las nuestras, tal y como devinieron a finales del siglo XX, cuando los procesos de globalización y la creciente

¹²“Se “poseía” verdaderamente un espacio cuando se le controlaba –y control significa “domesticación del tiempo”, la neutralización de su dinamismo interno: en suma, la uniformidad y coordinación del tiempo.” (Bauman, 2000, p. 124).

¹³ Es popular el término *kipple* del escritor Philip K. Dick para describir los desechos amorfos, crecientes, abandonados, incontrolables.

economía de consumo transformaron al mundo de jerarquías y verticalidad en uno de interdependencia y mayor horizontalidad. Pasadas la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría, la autonomía y soberanía que sostenían las relaciones políticas y económicas entre los países se matizaron en una red de instancias de poder tras-territoriales¹⁴. Este es otro factor de la estética recargada y ecléctica del *cyberpunk*: las ciudades son lugares de encuentro global, donde proliferan los idiomas y la ley de la oferta-demanda. La primacía del espacio es ahora de la economía de consumo y la organización social se comparte entre el Estado y las empresas que son igual o más poderosas. Al hablar de “posmodernidad” nos referimos a esta sobrecarga del espacio que también abarca la pluralidad de la multitud –heterogeneidad compleja por las particularidades históricas que cada población tiene, que se mezclan con otras, se resisten o se reinventan.

La relación entre el espacio y los sujetos es recíproca¹⁵ y movediza: se configuran entre sí, se condicionan, se inscriben. El humano hizo al entorno que ahora lo hace a él. Los sujetos *cyberpunk* son hijos de la globalización y la pluralidad desatadas después de los sucesos culturales de los 60 y 70; son el resultado de los cuestionamientos y embates hacia las ideas tradicionales. En el *zeitgeist* “el saber, el poder, el trabajo, el ejército, la familia, la Iglesia, los partidos, etc., ya han dejado globalmente de funcionar como principios absolutos intangibles y en distintos grados ya nadie cree en ellos” (Lipovetsky, p. 35, 1986). La apertura económica y social permitió el desenvolvimiento de los individuos desde su forma de vestir y sus oficios hasta su destino; el futuro se abre, “el abandono de los roles e identidades instituidos, disyunciones y exclusiones ‘clásicas’, hace de nuestro tiempo un paisaje aleatorio, rico en singularidades complejas...” (Lipovestky, 1986, p. 45). Desigualdad y diversidad: El empresario pulcro se enfrenta al punk de cabello teñido y cuerpo tatuado, un prestigioso científico debe tratar con un hacker de barrio, la

¹⁴Negri y Hardt, 2000, p. 232

¹⁵Grosz, 1995, p. 92.

socialité sedosa contrasta con la caza-recompensas atrevida, la astuta policía o bella *femme fatale* comparte el elevador por un momento con una *junkie* cyborg atormentada. Individuos que deben afrontar el espacio denso y azaroso: “Si bien en distinto grado, todos ellos dominan el arte de la ‘vida laberíntica’: la aceptación de la desorientación, la predisposición para vivir al margen del tiempo y del espacio, en el vértigo y en la vorágine, sin noción de la dirección de la duración del viaje en el que se embarcan” (Bauman, 2000, p. 163).

En este retrato no puede negarse la influencia del género negro, *noir*, o de crimen, aquel que relatar la vida sórdida, oculta, negada. Con orígenes claros en el *western*, el *noir* ostenta una identidad en sus espacios e individuos que se ha trasladado a otros géneros pues su popularidad es tal que bien podríamos decir, como Mempo Giardinelli, que todas las historias del siglo XX han sido influidas¹⁶ por sus discursos de corrupción, violencia, y realismo crítico, así como sus protagonistas que se han vuelto un ícono. un legado trascendental pues estableció un nuevo tipo de héroe: “[...] el solitario antes que el superhombre, el sujeto muchas veces desdichado y siempre crítico de las conquistas antes que el galán frívolo y desentendido del entorno social.” (Giardinelli, 2013, p. 33). Cuando el mundo es hostil, el individuo debe imponer su propia violencia para sobrevivir¹⁷. Otra observación notable de Giardinelli es que el género de crimen se percata del desarrollo de las sociedades capitalistas, y presenta una lectura crítica y ácida de la vida y los sufrimientos que el progreso trajo; Giardinelli traza este argumento al citar a Javier Coma, autor especialista en cultura americana, y nosotros podemos continuar su línea hasta el *cyberpunk*: “Tanto el western como el policial negro son literaturas de conquista y de explicación, así como de justificación y descripción de las modalidades del capitalismo. Más allá de las intenciones que pudieran tener los diferentes escritores que delinearon ambos géneros, lo cierto es que crearon una

¹⁶ Giardinelli, 2013, p. 15.

¹⁷ Giardinelli, 2013, p. 38.

nueva poética propia.” (Giardinelli, 2013, p. 72). Así, el género de crimen cimentó una literatura de crudeza, develamientos y anti-heroísmo.

Ninguna época está exenta de paradojas, en los tiempos llamados “posmodernos” el rumbo de la libertad se ve problematizado por la ausencia de un fin trascendental, la irrelevancia de las instituciones tradicionales, y la presencia abrumante del consumo que ahora rige, el dinero como medio y fin de la vida. El espacio pierde valor cuando el tiempo deja de tener sentido y la vida carece de dirección; cuando el futuro es incierto, se pierde la relevancia del propósito. Si en la Modernidad se buscaba dominar al espacio con la tecnología, la ciencia y el saber, en la posmodernidad ya es un hecho, pero los individuos no son dueños del mundo porque éste le pertenece a una red global, liderada por flujos y poderes desterritorializados. El humano se ve a sí mismo como insignificante entre fuerzas fluctuantes. Como dice la filósofa Elizabeth Grosz: “The representation of space is this correlate of *one’s ability to locate oneself as the point of origin or reference of space*: the space represented is a complement of the kind of subject who occupies it.” (Grosz, 1995, p. 90, las itálicas son mías). Con la “caída” de los grandes referentes los individuos son ahora responsables de su propio destino, pero éste ha perdido claridad y trascendencia: ya no hay Estado al cual responderle, ni comunidad a la cual pertenecer, sólo una economía consumista y global. Viven en un permanente punto de cruce, intentando encontrar sentido en un mundo asediado por diferentes autoridades a las que prefieren no respetar. Por eso son, en un nivel anímico, *punks*: en un entorno donde lo ordinario es precario, todos son (o pueden ser) marginados. Las emociones predominantes de los personajes son la inconformidad y escapismo. Es común que experimenten soledad, depresión y paranoia. Desde el hartazgo adolescente, rebelde y en busca de diversión, hasta la profunda y madura alienación. Se encuentran en constante precariedad y en permanente estado de alerta, pues no saben en qué momento tendrán que elegir un nuevo camino.

El cuerpo que antes transitaba el mundo se ubica a sí mismo como un último refugio frágil, o bien como un instrumento más para la globalización y la fugaz economía: se fomenta así el deseo de superar las limitaciones del cuerpo y de la mente. Los cuerpos cyborgs son preferidos pues aumentan la fuerza o la velocidad, los implantes permiten el acceso a la nueva economía de la información, al ciberespacio y a la realidad virtual. Si ya no hay más espacio por poseer, ahora se crean mundos virtuales, que buscan expandir los estados de la conciencia.

I.1.4.2 CULTURAS HÍBRIDAS

Un último comentario sobre el *cyberpunk*: todo lo anterior dicho debe contextualizarse debidamente dentro del entorno mexicano. Como ya se comentó antes, la ciencia ficción mexicana tiende a lidiar con nuestra historia y para ello debe reconocer que nuestra cultura es lo que el crítico cultural Néstor García Canclini llama una “cultura híbrida”: “entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García Canclini, 2003, p. 3). Se refiere a diferentes aspectos de la modernización que se originaron fuera de México, pero que hemos integrado, modificado, y adaptado, dando como resultado una especie de Modernidad a la mexicana: la industrialización-desarrollo-progreso, la urbanización y la individualización se conjugan con la religión católica, la colonización y su legado, las comunidades indígenas y rurales, el campo, nuestra economía e idiosincrasias. El *cyberpunk* mexicano refleja nuestra condición moderna y contemporánea no como sociedad dominante sino dominada, como víctima de las acciones de otros Estados más poderosos y en competencia constante e injusta con ellos, y los valores de un pueblo que, a diferencia de Estados Unidos, no cree en sus propios valores e instituciones. La influencia de la cultura estadounidense se refuerza en lo símil, en la realidad hostil compartida, pero cada sociedad carga con sus propios problemas:

En América Latina, en cambio, es muy difícil encontrar un escritor que confíe en el sistema de su país. Casi nadie se fía del poder establecido, más bien se vive en constante sublevación frente a él y aunque se quisiera modificarlo es un hecho que se ha ido perdiendo la fe. También estamos llenos de buenas intenciones y nobles sentimientos, claro está, pero para muchos de nosotros la vida consiste en una constante rebelión. (Giardinelli, 2013, p. 224).

I.2 Distopía

I.2.1 DEFINICIÓN

Se dijo antes que el *cyberpunk* presenta una visión distópica. El concepto de “distopía” deriva del de utopía, y se utiliza para identificar su opuesto. La utopía busca “mediante el mecanismo de la comparación entre la imagen fabulada y la realidad social vivida, exponer los defectos de una sociedad que no se comporta conforme a los principios que predica.” (Nuñez, 1986, p. 112). En vez de presentar una sociedad ideal que sirva de modelo para los personajes y lectores, la distopía nos introduce en un mundo catastrófico, extrema los valores de una época para presentar la peor cara del presente, imagina el resultado de sus prácticas e ideas más destructivas al llevarlas a sus últimas consecuencias. No parece casualidad que en un siglo marcado por la desilusión frente a las promesas de la Modernidad y una visión pesimista del futuro la distopía sea recurrida¹⁸. La relación entre la Modernidad y la distopía es estrecha, como bien lo señala el teórico Northrop Frye:

So far we have been considering the typical utopia, the rational city or world-state, and the utopian satire which is a product of a *specifically* modern fear, *the Frankenstein myth of the enslavement of man by his own technology and by his perverse desire to build himself an ingenious trap merely for the pleasure of getting caught in it*. But another kind of utopian satire is obviously possible, one in which social rituals are seen from the outside,

¹⁸ “It is sometimes said that the ability of the writer to imagine a better place in which to live died in the course of the twentieth century, extinguished by the horror of total war, of genocide and of totalitarianism” (James, 2003, p. 219).

not to make them more consistent but simply to demonstrate their inconsistency, their hypocrisy, or their unreality (Frye, 1965, p. 338. Las itálicas son mías)

I.2.2 DISTOPÍA CYBERPUNK

El *cyberpunk* nos habla de ese futuro donde el individuo se encuentra frente a un nuevo orden, dictado por las leyes de la optimización y del máximo rendimiento: es una especie de distopía “neoliberal” o globalizada, donde el principal peligro reside en las relaciones de biopoder: “La globalización penetra la carne a través de las tecnologías de la información y la comunicación con el fin de utilizar el cuerpo como materia prima dentro de un sistema que absorbe y controla todo” (García, 2011, pp. 12-13). La literatura se aboca a un reto particular: al discutir sobre una sociedad que existe fuera del texto, la distopía asume la construcción de una ficción que *debe* responder y referir ese lugar original. A pesar de las concesiones que son propias de la ficción, el texto no puede desapegarse por completo de aquellas características, historias e imágenes que están contenidas en un nombre propio¹⁹, pues “a través del tiempo se ha convertido en el centro de una constelación semántica, aunque heterogénea y arbitrariamente atribuida [...] Se puede entonces afirmar que el mundo real ha escrito un ‘texto’ de apretada significación en torno a la ciudad – texto que resuena, inevitablemente, en el ficcional” (Pimentel, 2001, p. 31).

I.2.2.1 CRONOTOPO CYBERPUNK

Como un péndulo es la lectura y estudio de una distopía *cyberpunk*, pues nos mueve desde el texto al mundo actual²⁰ y viceversa. Para poder realizar este movimiento e identificar aquellas

¹⁹ Doležel, L. “Possible Worlds of Fiction and History”. *New Literary History*, Vol. 29, No. 4, Critics without Schools?, The John Hopkins University Press, (Autumn, 1998), pp. 785-809

²⁰ Utilizar la palabra “actual” en vez de “real” para identificar aquello que pertenece a nuestro mundo material es una propuesta que aprendí de Lubomir Doleže que busca puntualizar la naturaleza de la existencia ficcional. Lo ficcional es real en el sentido de que existe en la realidad de una manera diferente a lo actual, es un objeto semiótico, inmaterial, virtual: “Textual poiesis, like all human activity, occurs in the actual world; however, it constructs fictional realms whose properties, structures, and modes of existence are, in principle, independent of the properties, structures, and existential mode of actuality.” (Doležel, 1998, p. 23).

características propias de un mundo *cyberpunk* me apoyaré en el concepto de *cronotopo*, “[...] centros organizadores de los principales acontecimientos argumentales de la novela” (Bajtín, 1975, p. 400), del teórico Mijaíl Bajtín. Dice así en su libro *Teoría y estética de la novela* (1975): “Vamos a llamar cronotopo («tiempo-espacio») a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura. [...] Entendemos el cronotopo como una categoría de la forma y el contenido en la literatura.” (Bajtín, 1975, p. 237) Cronotopo es, entonces, un concepto que puede resumir la estructura de una ficción a partir de una concepción particular del tiempo y del espacio²¹.

Ya he ilustrado algo de la relación entre los humanos, el espacio y el tiempo en el *cyberpunk*, pero debemos profundizar más. Bajtín habla de diferentes tiempos, como el “tiempo de la aventura” que comenzó con las antiguas novelas griegas del siglo II, el “cronotopo novelesco del camino”²², el “tiempo biográfico”, el “cronotopo folclórico” y otros más; lo que distingue a cada uno son las diferencias en cómo funcionan el tiempo y el espacio, cómo afectan a los personajes, qué valores implican²³, etc. Para elaborar el cronotopo *cyberpunk* debemos hacer una doble ampliación, pues éste pertenece al género de la ciencia ficción y ésta se concibe dentro de los movimientos románticos y realistas de los siglos XIX y XX. Toda la literatura desde ese entonces se encuentra, de una manera u otra, mediada por la Modernidad y un cronotopo moderno, en el que el tiempo es un progreso lineal teleológico, histórico pues los eventos son concebidos como parte de una gran narrativa, que registra a la vez que confiere sentido; así, el pasado y el

²¹ Es importante aclarar que el cronotopo no reduce el discurso de una obra, sino que pretende encontrar su forma básica y los valores que lo fundamentan y lo particularizan. No se trata de cerrar el sentido, sino de articularlo.

²² Muy similar, sino es que igual, al “viaje del héroe” que Joseph Campbell desarrolla en su libro *El héroe de las mil caras*.

²³ Doležel habla de una “intensión”, contrapuesta a la “extensión”, para hablar de ese nivel que siempre subyace en la ficción. Lo podemos detectar, inferir, reconstruir o especular. Es lo implícito, el discurso, el sentido, por lo tanto necesita un trabajo interpretativo, deductivo porque reside en los múltiples significados de los signos. (Doležel, 1998, p. 135 y 141)

futuro tienen un lugar preciso, el pasado como aquello que contribuyó al presente, y que no vuelve, y el futuro como ideal a seguir. El espacio, incluyendo los objetos que contiene, “era el aspecto sólido y estólido, capaz de entablar solamente una guerra defensiva, de trincheras, y ser el obstáculo para las flexibles embestidas del tiempo” (Bauman, 2000, p. 15). Materia a utilizar, a dominar y subyugar. Así, el humano se ve a sí mismo como aquel que se realiza en el tiempo y que utiliza el espacio para sus fines, un ser que debe perfeccionarse y que su constitución le confiere un lugar privilegiado en la realidad. Los valores que rigen esta cosmovisión (la triada tiempo-espacio-humano) son: el Progreso como designio, el Individuo como sujeto de acción, y la Razón como instrumento predilecto. Los *sucesos* pertenecen a esta misma narrativa lógica y razonada, se delimitan y explicitan las causas y los efectos, despidiendo así al azar o a Dios como fuerza que ordena e instaurando en su lugar a la Ciencia, engendrada por la Razón.

Por lo tanto, la literatura a partir del siglo XVII se delimita en estos valores: las narrativas del tipo biográfica, realista y naturalista son voceras fieles y conscientes, pero también podemos ver que el romanticismo, el simbolismo, el modernismo y las vanguardias no son ajenas puesto que nacen y se sostienen de esa cosmovisión, aunque debe reconocerse su postura crítica y sus cuestionamientos²⁴. Ningún cronotopo es completamente independiente, observa Bajtin, sino que se encuentran entrelazados y se influyen entre sí. El *cyberpunk* es partícipe y posterior a la Modernidad: los valores del Progreso, el Individuo, y la Razón han perdido la primacía y son otros los que ahora ordenan al mundo. Esta transformación la explora Doležel en su conceptualización de un “mito moderno”²⁵, la cosmovisión de la realidad en la ficción cambia al rechazar una

²⁴El estudio y delimitación del cronotopo moderno amerita más tiempo y espacio de lo que este presente trabajo puede ofrecer, sin embargo, mi propósito era ilustrar las generalidades necesarias para crear un perfil visible y básico del cronotopo; lo mismo se puede decir del género distópico, que ya vimos que también parte del pensamiento moderno, donde los valores y la concepción del tiempo y el espacio es aún más específica, y por lo tanto distinta de las concepciones modernas.

²⁵ Doležel, 1998, p. 112 y p. 187

explicación o un sentido sobrenatural para la vida humana: antes se concebía a la realidad dividida entre lo natural y lo sobrenatural, siendo éste último de acceso restringido, autónomo del primero y superior en potestad y gobierno, con la Modernidad lo sobrenatural es rechazado y se reformula la cosmovisión entorno a la ciencia y a la razón. Sin embargo, la estructura mítica no desapareció, sino que cambió, de concebir al mundo dividido entre lo posible y lo imposible las nuevas organizaciones sociales dividen al mundo entre lo visible y lo invisible, siendo esto último igual de restringido, autónomo y superior que lo sobrenatural; la ficción reconoce que ya no hay dioses, pero su reinado se mantiene:

The senselessness of human actions and historical conflicts, the daily encounters with the bizarre, cannot be explained and redeemed by recourse of divine or demonic forces. The modern myth restates the precariousness of the human condition that the classical myth stated. But now that the gods are dead, humans themselves are responsible for the chaotic world they have created and operate. (Doležel, 1998, p. 198)

I.2.2.1.1 Lo ajeno y oculto

El tiempo carece de dirección y propósito debido a la irrelevancia de las grandes instituciones e ideales que apuntaban el camino que se debía seguir: no que ya no existan, sino que el futuro se ha abierto a una infinidad de opciones, todas válidas. El resultado es una falta de certeza y confianza en el devenir²⁶; los *sucesos* han perdido orden en la narrativa cósmica y los sujetos están ahora sometidos a las *fuerzas ocultas y ajenas* de aquellos en el poder, en especial del imperativo del capital²⁷, voluntades desconocidas, turbias y engañosas. Pocos eventos son fortuitos, y los más relevantes provienen de ese actuar ajeno, por lo que lo ordinario se ve trastocado por una administración restrictiva e inasible. El cronotopo moderno se recubre de

²⁶ Bauman, 2000, p. 138.

²⁷ Bauman, 2000, p. 177.

incertidumbre²⁸: el Progreso todavía dirige el curso de grandes empresas y de los avances tecnológicos, pero su objetivo ya no son los individuos, ni su bienestar o su plenitud. Ya no hay teleología que valga, y el Progreso avanza sin rumbo y sin final²⁹.

Los personajes experimentan un tiempo punzante, apremiante, que atosiga y subordina. El hombre ya no puede aprehender a la realidad, como creyó hacerlo con la Modernidad. El mundo del *cyberpunk* es percibido como caótico y turbio porque la voluntad de los personajes está en oposición de aquella oculta y ajena en una vorágine; como dice Doležel: “The impulsive and irrational personal confrontations combine with random interventions of nature force to create a chaotic fictional world.” (Doležel, 1998, p. 78). La libertad se siente ilusoria, vacía, se está siempre en un estado errático, de evasión, persecución o huida de esa fuerza supra-humana: corporaciones transnacionales, entes casi omnipotentes como las inteligencias artificiales, el control invisible e insidioso del gobierno y los medios de comunicación, la Ciencia al servicio del poder³⁰, etc. “[...] cuando el futuro se presenta amenazador e incierto, queda la retirada sobre el presente, al que no cesamos de proteger, arreglar y reciclar en una juventud infinita” (Lipovetsky, 1986, p. 51), lo instantáneo se vuelve la única medida del tiempo con valor porque la velocidad y el movimiento son las nuevas ventajas y estrategias de poder³¹. Aquellos con los recursos o la capacidad para moverse en el entorno material o virtual en la “vida laberíntica” son los que podrán sobrevivir o

²⁸ Otra manera de aproximar este aspecto/análisis sería con las “modalidades” de Doležel, que especifican “formative operations, shapes narrative worlds into orders that have the potential to produce (generate) stories” (Doležel, 1998, p. p113). La cuarta modalidad se denomina como “epistémica”, es decir, son las historias que se generan en torno, en torno a una distribución inequitativa del saber, y el *cyberpunk* sería uno de los muchos géneros que entran en esta modalidad. Lo menciono para apuntar como diferentes caminos nos pueden dirigir a un mismo objeto de estudio, y esta aproximación, parte de la propuesta de los “mundo posibles de la ficción” de Doležel, nos proveería de otras análisis igual de ricos como éste, basado en Bajtin.

²⁹ Bauman, 2000, p. 144.

³⁰ Foucault, 1971, p. 52.

³¹ Negri y Hardt, 2000, p. 118.

ejercer su poder sobre los demás³². El tiempo se licua en el imperio del instante, donde nada es para siempre. No hay narrativas que den sentido, y el individuo se enajena así del mundo.

I.2.2.1.2 La saturación

El espacio *cyberpunk*, ya descrito, es eco de estos cambios en los valores de la Modernidad y del tiempo. Los proyectos por renovar la realidad, por dominarla y poseerla culminan en un gran hormiguero de acero y concreto: lo que podría parecer un éxito de la Modernidad, de lograr acaparar el espacio y sus objetos para sí misma, en realidad generó otro tipo de ingobernabilidad, pues el desbordamiento de voluntades, materializadas en la tecnología y la urbe, transforma al orden social (un constructo humano) en fuerza de la naturaleza, “Fuerza N” diría Doležel³³, porque se ha convertido en una fuerza sin intensión, volátil, aleatoria, incontrolable e in-personal. Si la ciudad se llenó de edificios, anuncios y transporte, a consecuencia del crecimiento poblacional y el recubrimiento de una publicidad omnipresente, ¿qué pasa con el sujeto y su relación con los objetos que constituyen el espacio?³⁴ ¿Qué pasa cuando “the organism is no longer the origin of the coordinates, but one point among others, it is dispossessed of its privilege and literally no longer knows where to place itself”? (Grosz, 1995, p. 89) Si el tiempo carece de trascendencia y los individuos sólo pueden posicionarse en un eterno “ahora”, corresponde que en el espacio sólo puedan ubicar un “aquí”, y se pierden a sí mismos cuando son incapaces de posicionarse en el mundo. Así es como se satura del espacio *cyberpunk*, con la proliferación de objetos cuya relación

³² La definición de poder de Michel Foucault se manifiesta con singularidad en el *cyberpunk*, donde parece que existen grupos de poder con un perfil a la vieja usanza de las distopías clásicas (el Gran Hermano) pero éstos son contestados, retados y minados por los que resisten y se le escapan: (el poder es) “la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del campo en el que se ejercen y que son constitutivas de su organización; el juego que por medio de luchas y enfrentamientos incesantes las transforma, las refuerza, las invierte.” (Foucault, 1971, p. 87).

³³ Doležel, 1998, p. 59 y 73.

³⁴ Grosz, 1995, p. 92.

con el sujeto no tiene importancia, incluyéndose a sí mismos. En esta configuración posmoderna, el espacio siempre está abierto para ser apropiado³⁵, cuando antes la Modernidad se fortalecía con las fronteras, en los límites de lo “exterior” e “interior”. Explosión e implosión de coordenadas, de un orden social y un biopoder que “se realiza en los márgenes donde las fronteras son flexibles y las identidades híbridas y fluidas” (Negri y Hardt, 2000, p. 37). El Progreso se ha fusionado con el Consumo, y han dado rienda suelta a la competencia por acaparar y dirigir las decisiones de los individuos. Los objetos, sean las construcciones, la tecnología e incluso otros cuerpos, pierden valor cuando su única relación con los sujetos son de índole utilitaria o consumista, de conveniencia e instantaneidad. Sin un Estado que vele y construya espacios civiles, la relación con los otros se deteriora, y el espacio se vacía de un “interés común”³⁶, y lo único que hay son las lógicas consumistas, las industrias que las producen, y las residencias de los consumidores y aquellos que puedan acumular el capital.

I.2.2.1.3 Imagen del hombre

El mundo caótico debe asimilarse³⁷ para no ser arrasados por las fuerzas económico-políticas³⁸, es necesario transformarse con ayuda de la biónica o de lo cibernético (o una suma de las dos). El cuerpo se desacraliza y la Razón se desmitifica. En este estado de fragilidad, es inevitable que los personajes se sientan atrapados, deprimidos, la constante amenaza a la voluntad y a la libertad produce sentimientos de paranoia, nihilismo y alienación. La supervivencia es un

³⁵ Negri y Hardt, 2000, p. 127.

³⁶ Bauman, 2000, p. 113.

³⁷ El filósofo Marshall Berman rescata la perspectiva moderna de Charles Baudelaire, que logra asimilar la naturaleza del espacio moderno y el sujeto que lo habita: “El hombre moderno arquetípico, tal como lo vemos aquí, es un peatón lanzado a la vorágine del tráfico de una ciudad moderna, un hombre solo que lucha con un conglomerado de masa y energía que es pesado, rápido y letal” (Berman, 1989, p. 159). Como podemos ver, no es que la Modernidad si haya terminado con la posmodernidad, sino que la visión distópica nos lleva al extremo.

³⁸ García, 2011, pp. 12-13.

modus vivendi común porque el presente es el único tiempo válido. Se vive en el desapego, el humano empujado en la carrera de lo instantáneo, y las relaciones interpersonales están imposibilitadas por la necesidad de perpetua actualización y la falta de interés común, porque el ciudadano global no puede tener raíces en ningún lado. Sin embargo, uno puede encontrar una pulsión de vida y una libertad latente en el cruce de las voluntades; en los mundos rígidamente organizados, nos dice Doležel³⁹, los individuos tienen su libertad y responsabilidad en entredicho, sin embargo, esto también provoca historias de rebelión e inconformidad, de aquellos y aquellas que reafirman su individualismo. En la resistencia al biopoder, aunque se le intente someter con drogas, o distraer con entretenimiento en el fondo, persiste un sentimiento *punk*.

A continuación se presenta una tabla con ejemplos de diferentes obras de *cyberpunk* para mostrar la presencia y consistencia del cronotopo⁴⁰. Los títulos con un asterisco (*) se refieren a películas.

Obra	La fuerza oculta y ajena	Imagen del hombre
<i>Neuromancer</i> (1984)	La IA Wintermute desea unirse a otra IA, Neuromancer, para conformar una forma de ser más elevada	El protagonista Case sufre de un aturdimiento emocional y nihilismo extremo, se encuentra al borde del suicidio y no tiene propósitos en su vida.
<i>Blade runner</i> (1982)*	Los replicantes (androides) han desarrollado un nivel de conciencia que no estaba planeado: son capaces de formar comunidad, lazos interpersonales y empatía	Rick Deckard, un <i>blade runner</i> , arquetípicamente masculino, empieza a dudar de sus acciones y de lo que creía que eran los replicantes.
<i>Akira</i> (1988)*	Los experimentos gubernamentales resultan en el destape de poderes psíquicos, impredecibles, en niños.	Los jóvenes se encuentran en constante supervivencia, persecución y huida. Oscilan entre salvarse y destruirse entre sí, sin poder conjeturar su destino.
<i>Ghost in the Shell</i> *	Un virus creado por un sector del gobierno ha escapado porque, al cobrar conciencia de sí mismo, no se permite seguir siendo una herramienta: anhela unirse con una	La agente Mokoto, un cyborg, duda de su esencia humana al poseer todo un cuerpo artificial, excepto por su “consciencia”, su “fantasma” (<i>ghost</i> en inglés).

³⁹ Doležel, 1998, pp. 86 y 112.

⁴⁰ Otras obras notables del género *cyberpunk* son: los animes *Serial Experiments Lain* (1998), *Texhnolyze* (2003), *Ergo Proxy* (2006); la novela *Altered Carbon* (2002), ahora una serie televisiva (2018-presente); la trilogía de películas *Matrix* (1999-2003); y las novelas *Snowcrash* (1992) y *Cryptonomicon* (1999).

	consciencia humana para perfeccionar su ser.	
<i>La primera calle de la soledad</i> (1993)	La competencia entre dos empresas, cada una con designios turbios, se ve trastocada por las creación de una nueva religión por parte de una IA.	El Zorro, un hacker, se encuentra en un estado de profunda indiferencia, atado por su contrato laboral y emocionalmente herido por la pérdida de un amor.
<i>Púrpura visual</i> (2004)	Un grupo de hackers jóvenes deben escapar de la corporación trasnacional, pues se vio desestabilizada por un programa que ellos vendieron.	Los jóvenes, en constante supervivencia, deben vivir en las sombras de la sociedad.
<i>Herejía contra el ciberespacio</i> (1999)	Un personaje se escapa de un libro para explorar las posibilidades del ciberespacio, sin saber qué le espera en cada nuevo lugar.	El protagonista, Desertor, empujado por su curiosidad, se ve en creciente desconcierto por lo que encuentra.
<i>Gel Azul</i> (2004)	La competencia entre empresas y mercados ilegales culmina en un atroz crimen, y se le pide a un detective ex-hacker que se haga cargo de una sospechosa investigación. Gloria Cubil no sabe por qué tuvo un sueño real en la realidad virtual.	El detective Crajales perdió desde joven su único talento, hackear, su hostilidad le permite sobrevivir en la ciudad. Gloria se ve sumida en un creciente, aburrimiento, rozando en la depresión.
<i>Virtus</i> (2008)	Una niña debe sobrevivir en un entorno post-apocalíptico al verse de provista de pronto de la realidad virtual que sustentaba a toda la sociedad./ Personas desconocidas confeccionan y llevan a cabo un plan para controlar a toda la población mexicana.	Inés se encuentra sola en un mundo devastado, su cuerpo debilitado por haber crecido en la realidad virtual.
Videojuegos: <i>Apex Legends y Cyberpunk 2077</i>	Estos videojuegos desenvuelven el <i>gameplay</i> en entornos <i>cyberpunk</i> , por lo que se manifiestan las particularidades de lo oculto y la saturación.	Los personajes elegibles presentan la estética intervenida y punk.

I.3 Realidad Virtual

Las tres novelas de este trabajo tienen como tema común la realidad virtual: un duplicado tecnológico y digital, parcial o total de nuestro entorno físico. Esto presenta un contraste entre dos espacios que los sujetos deben transitar, sus cuerpos y subjetividades mediante.

I.3.1 DEFINICIÓN

La noción de otro-mundo-artificial es muy antigua –basta pensar en el mito de la caverna de Platón– y ha atraído a poetas, filósofos y artistas por igual, por lo que cuenta con una vasta tradición creativa e intelectual. Es un tema relacionado con el de los sueños (el descanso y el ensueño), las drogas, las otras dimensiones, los universos alternos, lo espiritual y lo religioso. Fue hasta el siglo XIX cuando se visionó su realización con tecnologías como el estereoscopio⁴¹, la radio y el cinematógrafo⁴², que contribuyeron a la creación espacios envolventes y dinámicos, superando las experiencias sensibles y artísticas que la pintura y el teatro habían ofrecido hasta ese momento. En el siglo XX la tecnología desarrolla pantallas, proyecciones, cuartos equipados, robots, computadoras primigenias y demás aparatos; estos avances inspiraron historias como *The machine stops* (1928) de E. M. Forster, *Brave New World* (1932) de Aldous Huxley, *La invención de Morel* (1940) de Adolfo Bioy Casares, y *Spectator Sport* (1950) de John D. MacDonald. El desarrollo de las tecnologías cibernéticas durante la segunda mitad del siglo XX cambió la faz del mundo con computadoras más avanzadas de tercera y cuarta generación, nuevos sistemas de comunicación y la gran red que es el internet. Los intercambios de información llegaron a niveles que nunca se habían visto, se vivió una mayor y mejor comunicación a distancia, y se crearon nuevas formas de entretenimiento y educación, de economía y política. Con ellas, la realización de una verdadera realidad virtual parecía próxima. Se nombró a esta pronosticada y soñada tecnología *realidad artificial, ciberespacio, realidad sintética y sistema de ambiente sintético*. Jaron Lanier, escritor, informático y compositor musical, fue quien acuñó el término *realidad-virtual* para referirse a los entornos digitales que replican la realidad física. La perspectiva de Lanier y otros tiende al

⁴¹ Técnicas y aparatos que permiten la ilusión óptica de perspectiva e imágenes en tercera dimensión.

⁴² Las primeras tecnologías que permitieron grabar video.

optimismo pues consideran que su objetivo último es el incremento de empatía en la sociedad y la creación de nuevas experiencias. Sin embargo, otros expresan sospecha⁴³ al ver que ninguna tecnología está aislada de intereses no científicos: en su diseño, fabricación, distribución y acceso es posible y probable la intervención por motivos políticos y económicos, que daría como resultado un producto influyente en el hacer, decir o pensar de los usuarios, según querían los grupos en el poder⁴⁴.

1.3.1.1 ENTORNOS Y PATOLOGÍAS

A pesar de que la realidad virtual dista mucho de existir de la manera en que la cultura y la literatura la han imaginado—como una réplica perfecta de nuestro cuerpo y el entorno, o bien un *ciberespacio* interactivo como una especie de realidad alterna digital⁴⁵—, escritores e intelectuales ya están hablando de los peligros que desataría de ser real. La investigadora Teresa López-Pellisa resume parte de la discusión en su libro *Patologías de la realidad virtual: cibercultura y ciencia ficción* (2015), donde explora los “síntomas que podrían llegar a distorsionar las capacidades de los entornos virtuales” (López-Pellisa, 2015, p. 69) a partir de la de difusión científica, la cultura y el arte. Para ello, López-Pellisa se apoya en una clasificación del espacio del filósofo Javier Echeverría, que consiste en tres entornos diferentes: el primero se refiere al espacio físico, el

⁴³ Teresa López-Pellisa, investigadora de la Universidad Autónoma de Barcelona que será muy recurrida en este trabajo, cita a los siguientes pensadores en su libro *Patologías de la realidad virtual: cibercultura y ciencia ficción* (2015): Jean Baudrillard, Slavoj Žižek, Fernando Broncano, Jürgen Habermas, Francis Fukuyama, Jesús Ballesteros, y Paula Sibila.

⁴⁴ Como ya ha sucedido con la complicada relación entre la red social Facebook y la democracia internacional al posibilitar interferencia, desinformación y discursos de odio: <https://www.washingtonpost.com/opinions/2019/08/14/facebook-says-election-meddling-wont-happen-again-it-just-did/>; o las acusaciones de espionaje por parte del gobierno de China: <https://carnegieendowment.org/2019/04/01/what-are-china-s-cyber-capabilities-and-intentions-pub-78734>

⁴⁵ Me refiero con esto a las primeras propuestas que fueron imaginadas en la ficción, como en la novela *Neuromancer* (1984) o la película *Tron* (1982) donde el entorno se presenta como una especie de computadora tridimensional: fondos negros, iluminación neón, tridimensionalidad poligonal, una disminución considerable o falta de elementos orgánicos, estética geométrica, etc.

mundo natural en el que vivimos y nos movemos, denominado E1; el segundo entorno, E2, no es tangible sino que se constituye de los símbolos y la cultura, es elaborado por los procesos de intelección y expresión del humano; y por último, el tercer entorno es el digital, E3, generado por la tecno-ciencia. El E2 es el centro de la reflexión pues es aquel donde se conectan los tres, por su ineludible involucramiento del cuerpo y a la mente:

La virtualidad (lo virtual) es el hiperónimo de diversos tipos de virtualidades como son la literatura, la imaginación, la pintura, la música, el juego, el ciberespacio, la realidad virtual, los metaversos, o la realidad aumentada [...] La religión, la memoria, el arte, la imaginación o los sueños son vectores de virtualización que nos han hecho abandonar el ‘ahí’ mucho antes que la informática y las redes digitales (López-Pellisa, 2015, p. 73).

La interacción entre estos elementos (los tres entornos, el cuerpo y la mente) traen consecuencias problemáticas. Lopez-Pellisa propone cinco “patologías”, cinco eventos que recurrentes en la ficción y la discusión sobre la realidad virtual:

1. “Esquizofrenia nominal”: refiere a las dificultades para nombrar a esta tecnología, sus diferentes modalidades, y lo que cada conceptualización implica. Este es un problema conceptual, que evidencia que el cuerpo es un elemento central para esta tecnología.
2. “Metástasis de los simulacros”: el escape de la realidad, la ilusión extrema de aquel que ya no distingue entre el E1 y el E3. También se le dice síndrome de don Quijote. Este suceso puede ser intencional, resultar de un uso irresponsable de la tecnología o bien ser fruto de un engaño.
3. “Síndrome del cuerpo fantasma”: los problemas de la relación entre el cuerpo y la tecnología, tales como la superación de la carne, la imposibilidad de abandonar el cuerpo por completo, los valores que impulsan esos esfuerzos, los riesgos implicados, la desigualdad en el acceso a la tecnología, sus usos por grupos del poder, etc. De las cinco, esta contiene una mayor tradición filosófica y literaria pues concierne al gran tema de la dualidad mente-cuerpo
4. “Misticismo agudo”: las concepciones religiosas que se le atribuyen a la realidad virtual, ya sea como un estado superior de la mente, a los poderes cuasi-divinos que el hombre adquiere en ella, y a la ciencia como una nueva religión. López-Pellisa argumenta que se deriva de una insistente negación de la realidad⁴⁶.
5. “Síndrome de Pandora”: refiere a los cuerpos femeninos artificiales en la ficción. Se manifiesta aquí la relación machista entre el sujeto varón y el Otro femenino: un sujeto

⁴⁶ “La paradoja tecnoconceptual en la que vivimos nos hace idolatrar el cuerpo para colonizarlo tecnológicamente a través de prótesis todo tipo de implantes, al tiempo que anhelamos su desaparición fusionándose con el ciberespacio.” (López-Pellisa, 2015, p. 191)

construye un objeto idealizado de su deseo al ser incapaz de relacionarse con un humano del sexo femenino.

I.3.2 REALIDAD VIRTUAL CYBERPUNK

En la segunda mitad del siglo XX empiezan a proliferar las historias que giran en torno a estas tecnologías cibernéticas. Algunas obras que abordan estos temas son *The City and the Stars* (1956) de Arthur C. Clarke, *Dream Master* (1966) de Roger Zelazny, *The Lathe of Heaven* (1971) de Ursula K. Le Guin y *True Names* (1981) de Vernor Vinge. Los temas tratados incluyen los videojuegos, las realidades o universos simulados, el jugar a ser Dios, y los sueños terapéuticos. La presencia de una realidad virtual en la ficción presenta un caso especial para nuestro estudio ya que es una tecnología disruptiva que pone en cuestión la constitución misma del espacio, el tiempo, y los sentidos que los humanos tienen con su entorno y con otros cuerpos.

I.3.2.1 ARTIFICIO

No todas las obras que traten sobre la realidad virtual son distopías o *cyberpunk*, pero en nuestro caso tenemos esos dos conceptos que estructuran la ficción y le dan a esta tecnología una visión particular. La realidad virtual es un cronotopo que coexiste con otros, y perturba los significados y los sentidos que cada individuo tenga del E1. Al ser un tipo de simulacro de la realidad tiene el poder de transformar o incluso desvanecer las diferencias entre lo actual y la ficción, lo tangible y lo inmaterial, lo verdadero y lo falso⁴⁷: para la mente ya no hay una distinción significativa. La fascinación de un cronotopo de realidad virtual reside en su capacidad de control: el tiempo experimentado se asemeja al tiempo del E1 para así brindar una experiencia satisfactoria a lo que el usuario acostumbra, pero también se puede controlar, puede ser tan poco realista como se prefiera; el tiempo está artificialmente suspendido o dilatado. El cuerpo puede exentarse del tiempo

⁴⁷ Baudrillard, J. 1977 “La precesión de los simulacros” en *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona.

de manera indefinida al mantener al cuerpo virtual en un estado de inmortalidad aparente. Si “lo artificial” es su constitución principal, en realidad sostiene una esencia aún más profunda que es “lo potencial”⁴⁸: como realidad doblada, los usuarios son conscientes de que lo que viven es artificial y a la vez real (hasta que ocurre la “metástasis de simulacros”), y que siempre existe la posibilidad de transformación. Siempre se es consciente que el tiempo, el espacio, sus objetos y los *sucesos* son maleables. Es su estado más puro todo debería de “ser posible” en la realidad virtual porque ya no hay obstáculos de la materia, de la Historia o de la sociedad: sin embargo, existe un ineludible límite del E1. Subyace la verdad del E1, cuya presencia se puede manifestar en cualquier comentario, desde un recuerdo, fallos en la tecnología, intervención de terceros, etc. El E3 es interdependiente y *contiguo* del E1 y del cuerpo⁴⁹, en eso reside su encanto y su condena: puede celebrar el E1, lamentarlo o despreciarlo.

Debemos tomar en cuenta que estamos revisando una realidad virtual *cyberpunk*: es una tecnología mediada por los valores del Consumo y del Capital, del Progreso deshumanizado, el individuo empujado y la sociedad dividida por la desigualdad económica. Ambos cronotopos convergen en una sola vivencia: el tiempo se relativiza y se enrarece, las diferencias en las experiencias entre los cronotopos pueden provocar un sentimiento de alienación hacia sus propias vidas inconsistentes; el espacio y sus objetos se diversifican, se banaliza su valor material frente a su contraparte virtual, que lo puede recubrir y ocultar, se les concibe como una obstrucción fastidiosa, un recurso más para el Progreso o un vacío esperando ser ocupado; los *sucesos* son aún menos fortuitos al estar mediados para el beneficio del Consumo y el Capital, sujetos a la optimización de los sistemas económicos, o bien se les trata de dirigir a ello. Los humanos,

⁴⁸ Podemos remitirnos al concepto de potencia de Aristóteles y señalar que en la realidad virtual hay mayor estrechez entre el acto y la potencia, pues se tienen menos restricciones o impedimentos que en el E1 y más satisfacciones que en el E2, puesto que, en principio, la materia es más maleable que en el E1 pero tiene más “fiscalidad” que en el E2.

⁴⁹ Lopez-Pellisa, 2015, p. 77-81.

entonces, se encuentran hostigados en cualquier entorno. El cuerpo en el E1 y su subjetividad en el E3 se encuentran vulnerables a la intervención, su libertad está aún más en riesgo de verse coartada o perdida, el sentido de su actuar desorientado entre la distracción del consumismo y las demandas de la producción.

I.3.2.2 IMAGEN DE LAS POSIBILIDADES: EL HOMBRE

Uno pensaría que, en esencia, la experiencia virtual no debería diferir mucho de la material, en cuanto que el E3 busca replicar el E1, pero ya vimos que va más allá: se abre un abanico de opciones de nuevas experiencias, nuevos cuerpos, nuevas personas por conocer, nuevos juegos por vivir, nuevos lugares por descubrir. No se trata de un engaño al cuerpo y a la subjetividad, es sino de especie de ficción⁵⁰ *reloaded*. Un individuo dentro de la realidad virtual es diferente a uno en el E1 por el principio de lo artificial y lo potencial. Es como un antropocentrismo concentrado, no sólo porque el individuo es su propio centro de referencia para interactuar con su entorno, sino porque éste entorno irradia desde él⁵¹ y para él. En vez de concebirse como un ser-y-estar-en-el-mundo, la relación del individuo consigo mismo y su entorno cambia a el-mundo-*para-ser-y-estar*, aún se está *en* un mundo, pero lo que ha cambiado es la potencia que se tiene en ese mundo y la dirección del propósito o sentido. El individuo es participante lúdico del cronotopo, menos restringido por la materia, con mayor accesibilidad a la realización y creación de su E2 en el E3. Es un sujeto de *poiesis* en un sentido más pleno o verdadero de la palabra, pues tiene más

⁵⁰ Con referencia a la experiencia catártica expuesta por Aristóteles, López-Pellisa describe y explica: “Mientras nuestro cuerpo permanece en el espacio real nuestra consciencia encarnada se sumerge en el mundo virtual (narrado o digitalizado), y la inmersión emocional que se produce es muy potente, hasta lograr el efecto catártico deseado. El “yo” del espacio real se expone a los peligros del mundo de ficción y el usuario (lector) puede llorar, asustarse o no dormir durante toda la noche por la excitación tras la inmersión en el espacio ficcional (catarsis). (López-Pellisa, 2015, p. 91).

⁵¹ Ryan, 2001, p. 98.

facilidades para llevar cosas del no-ser al ser. Es un sujeto más poderoso, más potenciado. Lo que se pretende es seguir expandiendo su agencia, su naturaleza poética.

I.3.3 VIRTUALIDAD

*These our actors,
As I foretold you, were all spirits and
Are melted into air, into thin air:
And, like the baseless fabric of this vision,
The cloud-capp'd towers, the gorgeous palaces,
The solemn temples, the great globe itself,
Ye all which it inherit, shall dissolve
And, like this insubstantial pageant faded,
Leave not a rack behind. We are such stuff
As dreams are made on, and our little life
Is rounded with a sleep.*

WILLIAM SHAKESPEARE, *LA TEMPESTAD*

Una última cosa debe decirse sobre el concepto de lo virtual, cuya complejidad hemos resumido. La teórica Marie-Laure Ryan, en su libro *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (2001), nos señala que el concepto de “virtual” conlleva dos connotaciones: falsificación y potencia. Lo ya discutido deja esta dicotomía en manifiesto: las patologías frente a las posibilidades, la distopía frente a la *poiesis*. Si recordamos la clasificación de Echeverría, el E2 es el entorno que nosotros humanos hemos creado con nuestro intelecto, nuestra cultura y nuestros símbolos: esta clasificación nos obliga a reconocer que parte de nuestra realidad humana está recubierta por nosotros mismos, es al mismo tiempo falsificación y potencia, real y verdadera a la vez que es efímera y cambiante, inmaterial, simbólica y lingüística. Nuestro E2 es con el que mediamos el E1⁵² y construimos el E3, a la vez que éste se reconfigura en retroalimentación. El E2 es esa materia del ensueño de la que estamos hechos, y dice Lopez-

⁵² Lopez-Pellisa, 2015, p. 88.

Pellisa que “la literatura (el arte) nos ayuda a penetrar en las esferas de la experiencia humana que sentimos inefablemente (con los mundos virtuales)” (López-Pellisa, 2015, p. 93).

1.3.3.1 INMERSIÓN-INTERACTIVIDAD-IMAGINACIÓN.

Los mundos virtuales se refieren a espacios habitables como la pintura, el cine, la literatura, los sueños, el ciberespacio y la realidad virtual. Para entender esto volvemos a Ryan, que argumenta que la experiencia de lectura es la misma que la de la realidad virtual⁵³, y que se puede entender las implicaciones de la realidad virtual a partir de la teoría literaria. Ryan nos señala tres conceptos fundamentales: la inmersión, la interactividad y la imaginación; estas tres actividades se llevan a cabo en los tres entornos (E1-E2-E3), sin embargo, es el E2 donde recae la mayor relevancia y complejidad. “En la fenomenología de la lectura, la inmersión es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos” (Ryan, 2004, p. 32); es decir, cuando la atención del lector-usuario de realidad virtual queda cautivada, involucrada, o enganchada por el mundo virtual, y su conciencia del “aquí” se traslada del E1 al E2 o E3. Para que esto sea posible en la realidad virtual se necesitan de aditamentos tecnológicos que atiendan los sentidos (vista, tacto, oído son los principales, gusto y olfato completarían la experiencia) y logren ofrecer una experiencia corporal satisfactoria. En esto, el cuerpo cobra un valor especial al ser el ideal buscado⁵⁴. En complemento, la interactividad en la lectura, y en la realidad virtual, ofrece diferentes niveles para el lector-usuario, desde “la habilidad para explorar un entorno y la habilidad para cambiarlo” (Ryan, 2001, p. 93) hasta “la colaboración entre el lector y el texto en la *producción de significado*. [...] Tal y

⁵³ Según las concepciones ya revisadas, recordemos que esta tecnología tiene su valor, y consecuente influencia, en la ficción y en los sueños culturales. La mayor parte de los textos que refieren a ella, por lo tanto, no hablan de una tecnología que ya existe sino que hablan de lo que *podría llegar a ser*.

⁵⁴ López-Pellisa, 2015, p. 80.

como han demostrado el fenomenólogo Roman Ingarden y su discípulo Wolfgang Iser, la construcción de un mundo o un mensaje textual es un proceso activo a través del cual “el lector proporciona tanto material como el que extrae del texto” (Ryan, 2001, pp. 34-35). En la realidad virtual, la interactividad incluye el rango de acciones, de actividades y los procesos cognitivos del usuario (el E2); una tecnología que no involucre el E2 sería una experiencia vacía, contraria a todas las visiones que se le han proyectado como ese espacio que trasciende el E1, donde nuestro E2 tiene más libertades y posibilidades de realización⁵⁵.

Además, tanto Ryan como López-Pellisa argumentan que la narratividad y la ficción son esenciales para el funcionamiento de la realidad virtual, el primero como “marco cognitivo en torno al cual ordenamos la información para poder entenderla como representación de acontecimientos y acciones” (Ryan, 2001, p. 36), el segundo en cuanto que la literatura “nos ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la esencia del ser humano y nuestra propia realidad, a través de la simulación” (López-Pellisa, 2015, p. 85). He aquí el valor de la *imaginación*, como generalización de todo lo cognitivo: no hay pasividad ni en la literatura ni en la realidad virtual, pues nuestro E2 se involucra y configura la realidad con nuestros símbolos, nuestros mitos y nuestros sueños⁵⁶. Por lo tanto, los discursos *cyberpunk* sobre la realidad virtual giran en torno a las relaciones entre la inmersión, la interactividad y la imaginación (así como Lopez-Pellisa lo hizo con sus patologías): en torno a nuestras necesidades y ambiciones personales, nuestros miedos y creencias, nuestras fantasías, nuestros vicios, nuestra (in)consciencia y las historias que nos hacen quienes somos.

(SUMARIO)

⁵⁵ Ryan, 2001, p. 31.

⁵⁶ López-Pellisa, 2015, p. 73.

Nuestro estudio de tres novelas cyberpunk mexicanas implica la delimitación de tres conceptos. El cyberpunk como subgénero de la ciencia ficción, sus elementos y discursos principales: identificamos que tiene como punto de partida reflexionar sobre las transformaciones de la globalización, en su ejercicio de extrapolación se elaboran urbes saturadas, desiguales y hostiles, poshumanas y altamente tecnológicas, reflejando tendencias que algunos autores han denominado como “posmodernas”. La distopía como otro género literario que configura toda la obra a una crítica social, y con el concepto del cronotopo se puede delimitar la estructura que sostiene a un espacio cyberpunk: siendo la fuerza oculta y ajena la que sujeta el tiempo de los personajes, el Progreso y Consumo que se apoderan de la materia y renuevan el espacio, persiguiendo al instante, y los personajes que luchan, por su libertad, su cuerpo y su mente. La realidad virtual en la literatura es un espacio con sus propias características, un cronotopo de poiesis y artificio, que se ve enmarcado por lo distópico en esta ocasión; en ella, está implicado un discurso de posibilidad y transformación, al ser un espacio que funciona a partir de los E2 (espacios virtuales del humano) su uso siempre está relacionado con la subjetividad y el conocimiento: la exploración, construcción o transformación de la identidad, las creencias, los sentimientos, la memoria, los sueños, etc. Es reino de lo indeterminado, de lo posible y de la creación, de poiesis en fin.

CAPÍTULO II: CIUDADES QUE AÚLLAN

Este infierno del presente es por fin su reino. Todos los problemas recuperan su filo. La evidencia abstracta se retira ante el lirismo de las formas y los colores. Los conflictos espirituales se encarnan y vuelven a encontrar el refugio miserable y magnífico del corazón del hombre. Ninguno está resuelto, pero todos se han transfigurado.

ALBERT CAMUS, *EL MITO DE SÍSIFO*

La ciudad nos espera; espacio que oscila entre el vértigo y la alegría, no se sabe si temerla o celebrarla, donde “[...] el proceso de alienación de la vida diaria de la ciudad puede ahora experimentarse en forma de un nuevo y extraño regocijo alucinatorio” (Jameson, 1991, p. 57), como si hubiera una correlación negativa entre la libertad individual y el espacio público. Estos ciudadanos *cyberpunk* son capaces de percibir la disonancia entre la compleja experiencia humana y lo banal, lo artificial, lo alienante de la vida (pos)moderna, se hacen sujetos de la “vida laberíntica” ineludible⁵⁷.

Las tres novelas de este estudio, *La primera calle de la soledad* (1993), *Gel Azul* (2004) y *Virtus* (2008) imaginan mundos ficticios *cyberpunk* con base en tres consideraciones: lo distópico, lo especulativo de la ciencia ficción y el referente actual o físico de las ciudades mexicanas. Cada una implica un fondo discursivo propio: la crítica social, la especulación o extrapolación y la congruencia, respetivamente. No pretendo aquí establecer una especie de estándar para cada consideración, las menciono para entender el tipo de tarea que asumen las obras: *realizar una crítica social de un espacio actual a partir de la especulación y la extrapolación*. Al citar a las ciudades de Monterrey, México y Tijuana, nos adentramos en una contraposición de lo que sabemos con su representación en el texto: cada ciudad posee una identidad, articulada desde un

⁵⁷ Negri y Hardt, 2000, p. 141-143.

“imaginario urbano”⁵⁸ construido por las personas (habitantes, vecinos, visitantes, etc.). La ficción como fuerza individualizadora⁵⁹ presenta un retrato solamente, por lo tanto nos estaremos enfrentando a imágenes inter-subjetivas hechas individuales de las ciudades. Una de las virtudes de la ciencia ficción es que su constitución misma como género se sostiene en el ejercicio del *extrañamiento cognitivo*⁶⁰, es decir en un ejercicio de diferencias que mueve a la mente a una serie de procesos como comparar, visualizar, o armonizar; en pocas palabras, nos pone a pensar. Como dice la escritora Ursula K. Le Guin “One of the essential functions of science fiction, I think, is precisely this kind of question-asking: *reversals of an habitual way of thinking*, metaphors for what our language has no words for as yet, experiments in imagination.” (Le Guin, 1979, p. 163. Las itálicas son mías.).

Nuestro ejercicio de yuxtaposición se realiza en y a través del lenguaje. Éste, dice Luz Aurora Pimentel en *El espacio en la ficción* (2001), carga con los significados individuales y colectivos que dan forma y sentido a un espacio creado. En la ficción, las palabras que hilan la historia son las mismas que arman el discurso debido a su condición semántica: las palabras denotan algo en específico (un verbo, una descripción, un sentimiento, o un diálogo) a la vez que connotan toda una serie de significados e ideas que guardan en sí mismas, una carga ideológica. Como dice Pimentel en *El relato en perspectiva* (1994): “Pero la referencia es también un mito cultural. Mitos compartidos y transferidos: tanto el narrador como el lector proyectan un espacio que no es neutro sino ideológicamente orientado” (Pimentel, 1994, p. 31); y en *El espacio en la ficción* (2001): “Lo que ocurre es que la descripción realista del espacio no se concibe sin todos estos modelos lingüísticos, lógico-lingüísticos y taxonómicos; no podría crear sin ellos la ilusión

⁵⁸ Sosa, L. B., Rivera, S. G., Molina, M. N. y Luna, S. A. 2018. “Lectura de la identidad percibida de las zonas urbanas para el diseño de intervenciones sociales: Caso Monterrey.” *Políticas Sociales Sectoriales*, n. 5, pp. 1060-1079

⁵⁹ Dolezel, 1998, p. 8.

⁶⁰ Suvin, D. “On the Poetics of the Science Fiction Genre” *College English*, Vol. 34, No. 3 (Dec., 1972), pp. 372-382

de lo real. Y es que los discursos de saber (y, con frecuencia, de poder) son lo que previamente han organizado nuestra percepción de la realidad.” (Pimentel, 2001, pp. 64-5). Al yo decir “mujer”, “café”, o “noche” se evocan una serie de imágenes, sonidos, olores, historias o recuerdos en cada uno de nosotros, por lo que la variedad de significados y evocaciones es indeterminada, con los que podemos coincidir o diferir⁶¹. Con esto no quiero decir que los significados y las interpretaciones sean infinitas, sino todo lo contrario: nos proveen de significados bastante claros de lo que se quiere decir⁶², por más que puedan proliferar las interpretaciones cuando leemos en *Neuromancer* (1984), por ejemplo, la descripción del personaje de Molly no sólo la vemos con claridad sino que podemos deducir aspectos concretos de su personalidad, su lugar en el texto y posibles discursos:

She shook her head. He realized that the glasses were surgically insert, sealing her sockets. The silver lenses seemed to grown from smooth pale skin above her cheekbones, framed by dark hair cut in a rough shag. The fingers curled around the fletcher were slender, white, tipped with polished burgundy. The nails looked artificial. [...] “Cept I do hurt people sometimes, Case. I guess it’s just the way I’m wired.” She wore tight black gloveleather jeans and a bulky black jacket cut from some matte fabric that seemed to absorb light. (Gibson, 1984, p. 24)

II.1 La primera calle de la soledad (1993)

El protagonista de *La primera calle de la soledad* (1993), de Gerardo Horacio Porcayo, es Óscar Martínez, apodado El Zorro, un joven hacker de Monterrey. Dicho espacio sólo está presente en la primera parte de la obra, sin embargo su relevancia reside en ser el lugar de origen del Zorro, de

⁶¹ Como dice Doležel: “Our semantics rests on one basic ontological assumption: to exist actually is to exist independently of semiotic representation: *to exist fictionally means to exist as a possible constructed by semiotic means.*” (Doležel, 1998, p. 145, las itálicas con mías).

⁶² Pimentel cita a Greimas para señalar que esta característica del lenguaje se llama *iconización*: “Tales son los lexemas que nombran los objetos del mundo –*arriate de alcachofas, lechugas, calle, muro, fachada, jardín*– cuyas propiedades semánticas relativamente estables y particularizantes subrayan su función referencial y los convierten en el lugar privilegiado de los diversos sistemas descriptivos” Pimentel, 1994, p. 30.

su forma de ser, de pensar, y de eventos determinantes en su vida. Al contar con un narrador equisciente en tiempo presente la novela se enfoca en la subjetividad del Zorro; en los primeros capítulos se nos presenta el presente y el pasado del Zorro mientras él procede en el espacio. Así mismo, la narración está fragmentada, no vemos los eventos de forma continua al depender de la atención del Zorro y de sus pensamientos que juzgan y recubren la realidad. Para distinguir si la subjetividad del personaje está “filtrándose” en la narración objetiva con este tipo de narrador, podemos apoyarnos en el concepto de “autenticación” de Doležel, que denomina una función que indica lo que realmente existe en una obra: aquello que un narrador en tercera persona dice que *es o fue*, que *existe o existió*, que *sucede o sucedió* tiene una existencia real dentro la ficción. Sin embargo, en este caso tenemos una voz subjetiva que no cumple con los requisitos de la autenticación: “lacks truth-value, identifiable subjective source (it is “anonymous”), and spatiotemporal situation (the speech act is contextless).” (Doležel, 1998, p. 149). Aquellos actos de locución que podemos someter a un juicio de verdad dentro de la trama, que no tienen una fuente anónima y se encuentran localizados en un espacio y tiempo, no le pertenecen al narrador en tercera persona, sino a la voz subjetiva del personaje y por lo tanto poseen una autenticación relativa, es decir que se trata de una interpretación de la realidad, conectada a ella pero no es su representación completa. Así, vemos que la narración flota entre la imparcialidad del narrador y la subjetividad del protagonista.

II.1.1 EL ZORRO Y MONTERREY: ALIENACIÓN

Inicia la novela con su llegada por avión, donde ve que “La ciudad se extiende como un tapiz grisáceo y agresivo a la vista. Característica insoslayable de una urbe moderna” (Porcayo, 1993, p. 11), y de inmediato se presenta su sentir de apatía y desdén. Baja del avión y toma el metro. Se nos describe como un joven de edad imprecisa, con porte pragmático, de “paranoia funcional”:

viste jeans porque no se rompen, botas, playeras de algodón que no se queman con facilidad, y una cómoda trinchera militar. En otro momento se nos dice que tiene el cabello largo. Carga también un par de armas y una *lapbody*, una especie de computadora que le permite acceder a los espacios digitales-virtuales al enchufarse por un conector en su cráneo. Hace seis años que dejó Monterrey y es la primera vez que regresa. Su curiosidad por visitar sus lugares acostumbrados del pasado lo lleva a un bar de su preferencia, y por unos momentos se siente tranquilo, incluso divertido cuando el barman Raven no lo reconoce, ya que ahora tiene una prótesis ocular izquierda que ha cambiado todo su rostro –ahora es un *cyborg*.

Algo puede decirse del *retorno* como tópico en la literatura, que nos indica que ya ha sucedido un viaje por el cual el personaje se transformó⁶³, y es común que esto se presente al final de la historia, cuando los retos han sido superados, los aprendizajes adquiridos, la victoria conseguida o perdida. Aquí tenemos lo opuesto, una trama que inicia con un retorno, con el protagonista como extranjero en su tierra natal. El Zorro ha cambiado en los seis años que estuvo fuera, y volver a Monterrey no es un “regreso a casa” que lo conforte. En el *cyberpunk* las cosas, los rostros, las personas, los cuerpos no permanecen, todo *debe* cambiar. El Zorro ha perdido parte de su individualidad para adaptarse al entorno hostil al que pertenece, pagando el precio de su rostro. No puede negarse que el rostro tiene un valor singular en cualquier cultura, como dice Chevalier “Es la parte más viva, la más sensible (sede de los órganos de los sentidos) que, a las buenas o a las malas, se presenta a los demás: es el yo íntimo parcialmente desnudado, muchísimo más revelador que todo el resto del cuerpo.” (Chevalier, 1969, p. 495). El ocultamiento del rostro es una estrategia común en las historias de aventuras, sin embargo aquí no hay máscara, sino una fragmentación de la faz. Para poder regresar a Ítaca sin ser detectado, y así efectuar su venganza,

⁶³ Campell, 1949, p. 113.

Ulises es transformado por Atenea y se cubre de vejez; aquí el Zorro también fue transformado por las fuerzas supra-humanas de la tecnología y la ciencia, para también infiltrarse en territorios ajenos, pero su rostro no volverá a ser el mismo pues no puede recuperar la materia orgánica perdida, está marcado para siempre con un signo de modernidad⁶⁴. Siendo así, irreversiblemente extraño, vemos que hay una ruptura del individuo, que refleja el imperativo de lo mutable.

Al preguntar por una joven, Clara, Raven por fin entiende porque el Zorro está ahí y, con pesar, le dice: “–Olvídala– dice Raven, refiriéndose a Clara. /–Creí haber entrado a tu bar, el Sueño de la Gaviota. /–Ella también lo creyó.” (Porcayo, 1993, p. 14). El estilo fragmentado nos da una escena sobria y puntual del diálogo, es breve y ágil, la atención del Zorro apenas se fija en su entorno porque ya lo conoce y tiene otras prioridades. Si bien se siente “instalado en la latitud del recuerdo” (Porcayo, 1993, p. 13) no pasea su atención por lo familiar, ya está emocionalmente involucrado en el pasado que pretendía visitar, pero las palabras de Raven son un vuelco para sus prospectos. A partir de este momento, todo es diferente. Se hospeda en un hotel, preparándose para su trabajo, pero el pasado regresa sin que él pueda evitarlo, una ruptura de su presente imperioso. Clara y Monterrey se asientan en su interior como una sombra que permea el espacio y el tiempo, y la confianza en sí mismo se socava porque sus concepciones de sí mismo, de ella y de su entorno se han transformado, incontrolables. Sus sentimientos están emergiendo como una fuerza opuesta a su desapego acostumbrado, el pasado está retando al presente que gobierna al cronotopo *cyberpunk*.

Vemos que la descripción de la ciudad de Monterrey distópica concuerda a las imágenes clásicas del género: “Tras años de búsqueda, de producción sin control, alcanzó la cúspide de la saturación. Ahora sólo es una megalópolis, nada como un patrón de movimientos, de tendencias

⁶⁴ En este caso se parece más a Odín, que sacrificó su ojo izquierdo en el Pozo de Mímir para acceder a la sabiduría infinita.

[...]” (Porcayo, 1993, p. 15). Este contexto, Monterrey, es una ciudad experimentó su verdadero devenir en urbe y metrópoli hasta la segunda mitad del siglo XX –otra novela que también refleja estos procesos de modernización es *Los mismos grados más lejos del centro* (1991) y su reedición *Los mismos grados más lejos del centro 2.0* (2014) de Gabriel González Meléndez–, y su rostro es fácilmente reconocible: las descripciones nos dibujan una identidad industrial, enfocada en el desarrollo económico, empresarial, masivo, tecnológico. Monterrey es una ciudad que no creció mucho durante la revolución industrial del siglo XIX, mucho menos en la colonia, sino en el siglo XX y su progenitura se encuentra en la Modernidad capitalista e industrial, distinguiéndose así del resto del país. No es una sociedad que surgió de la agricultura y la naturaleza, sino de su ausencia, la edificación de una sociedad en un ambiente infértil, árido, con un sol incansable y omnipresente⁶⁵. Su característica definitoria es lo empresarial⁶⁶, una ética más cercana al protestantismo estadounidense en su austeridad y valor del trabajo; una ciudad que se edificó sobre el crecimiento ilimitado, que poco o nulo apego tiene a la historia y folclor⁶⁷. Si recordamos lo que ya analizamos en el primer capítulo, la eterna renovación de la Modernidad es la base de los espacios saturados, inhabitables, siendo la globalización y la apertura del mercado las piezas claves para que una ciudad moderna desemboque por fin en “posmoderna”; y este cambio lo vivió Monterrey durante la década de los 80. Por lo tanto, vemos que este escenario se ajusta a una

⁶⁵ El poema de Alfonso Reyes, “Sol de Monterrey”, embellece lo que es a la vez un clima inclemente: “Yo no conocí en mi infancia/ sombra, sino resolana.–/ Cada ventana era sol,/ cada cuarto era ventanas./ Los corredores tendían/ arcos de luz por la casa./ En los árboles ardían/ las ascuas de las naranjas,/ y la huerta en lumbré viva/ se doraba.” (Reyes, 1932, v. 34-43)

⁶⁶ Frankenberg, 2009, p. 109

⁶⁷ Como bien se ejemplifica con el cierre de la gran empresa Fundidora, que al no poder solventar su quiebra no buscó subsidios ni ningún tipo de apoyo del gobierno, sino que se cerró con pragmatismo: “La lógica de la economía de mercado que se adquirió con 120 años de historia empresarial, permitió a los regiomontanos asimilar con indiferencia y frialdad el cierre de la compañía Fundidora. Zapata Novoa (2007) señala que en el transcurso de su larga historia, Monterrey ha sido testigo del nacimiento, desarrollo y muerte de miles de negocios.” (Frankenberg, 2009, p. 116)

imagen muy clásica del *cyberpunk*, ya que es una urbe mucho más cercana a los modelos estadounidenses, gracias a que sus relaciones internacionales son principalmente económicas y siempre han sido estrechas⁶⁸, propiciando su transformación de a finales del siglo XX en un espacio sin tradición, sin raíces, sin pasado, sólo un eterno presente, y “Más allá, el Cerro de la Silla surgiendo como monumento al pasado, la ciudad abrazándolo, incorporándolo a su hipertrofiada arquitectura” (Porcayo, 1993, p. 26). Esto nos lleva, como veremos a continuación, a personajes motivados por el dinero y las conveniencias económicas, a relaciones sin lealtad y a futuros vacíos.

Al haber crecido en este lugar, el Zorro es un sujeto naturalizado al movimiento y al consumismo, al entorno que lo sobrepasa, que minimiza el valor del E1 y sus objetos –incluyendo su propio cuerpo y el de los demás–, y por consiguiente el único alivio se encuentra en los E3. El Zorro identifica los daños de esta cosmovisión, lo que le provoca un desprecio generalizado por la realidad que le tocó vivir, consciente de sus sinsentidos: “El hombre se desarrolla en una sociedad de valores hipertrofiados. Había crecido sabiéndolo. Ideas preconcebidas que restan el valor de lo tangible... Nada podía ser equiparable al sueño, nada lo sería. [...] Cualquiera puede crear una bruma en su vida y perderse en ella. Él lo hizo. Y tal vez lo seguirá haciendo, si el tiempo y sus derivados lo permiten.” (Porcayo, 1993, p. 18). Los hombres descritos en esta primera parte son víctimas del nerviosismo, de las adicciones, y del *descuido generalizado del cuerpo*, con libertades vacías. Son hijos de la industria, del Progreso, reflejo de las nuevas personalidades del fin de siglo que surgieron en Monterrey, donde “La apertura moderna por el cambio de mandos y reorganizaciones estratégicas encontró, desde los ochenta, un correlato con la sociedad abierta que desplazaba ese mundo de certidumbre.” (Frankenberg, 2009, p. 119).

⁶⁸ Frankenberg, 2009, p. 108-111.

En sus primeros años como hacker, el Zorro gozó de esa libertad limitada pero personal típica de los sujetos *cyberpunk*; sabemos que el precio a pagar por ella es la noción de pequeñez dentro del espacio abismal y saturado, de vértigo y rebeldía. Como un sujeto más de la multitud *cyberpunk*, el Zorro experimenta su alienación característica: “Ellos también lo vivieron, no estaban exentos de la congoja eterna que conlleva el sobrevivir en la actual sociedad deshumanizada... Por eso los sueños eléctricos. Por eso la nada” (Porcayo, 1993, p. 26). Al sentirse aprisionado, el Zorro opta por aventurarse a la Ciudad de México, donde la precariedad lo empuja a trabajar en el mercado negro, pero su ambición termina traicionándolo: es capturado al robarle dinero a Trip Corporation, una empresa de realidad virtual, y lo reclutan como parte del Circuito Tecnodelictivo Profesional, un grupo especializado en espionaje cibernético, bajo un contrato inamovible –so pena de ser encarcelado. La insignificancia del Zorro se convirtió en un sometimiento total, de ser un marginado ordinario se volvió uno criminal ultra-optimizado, *su cuerpo al servicio del poder*. Las heridas sufridas en su captura son aprovechadas: le reemplazan buena parte del lado izquierdo de su rostro con la prótesis ocular, le adicionan nuevas conexiones para los espacios digitales-virtuales, y además es sometido a un entrenamiento militar de alto rendimiento. Así, el cuerpo individual sólo tiene valor en la medida que puede ser aprovechado por los sistemas económicos y de producción. El Zorro fue despojado de su limitada libertad, donde podía ser dueño de sí mismo, y se convirtió en un súper-agente-del-poder. Se siente condenado, “[...] le habían explicado larga y detalladamente los cargos que harían de no unirse al CTP. Y siempre serían vigentes... Eso y el mismísimo CTP” (Porcayo, 1993, p. 24). Si antes, el futuro carecía de importancia, ahora se ha cerrado por completo; si antes el Zorro podía *elegir y moverse*, máximas de la libertad *cyberpunk*, ahora se ve privado de sí mismo, apenas y es dueño

de un fragmento de su vida. Tanto Monterrey como la Ciudad de México sólo le ofrecieron peligros, decepciones y desgracias.

En este estado, el Zorro regresa a la ciudad donde todo comenzó, al espacio que lo forjó. En dos ocasiones he aludido a la partida del Zorro de Monterrey, pero no he ahondado en sus verdaderas causas y en sus repercusiones: imbuido en los valores de la volatilidad el Zorro se siente compelido a buscar otros horizontes, pero ¿qué sucedió previamente que le provocó tal perturbación en su percepción de libertad que quisiera moverse a otra ciudad igual de distópica? Fue “Un sueño que se consolidaba más allá de la simple alquimia del deseo. Una mujer apegada al ritmo de la realidad virtual... en todos sus aspectos; una princesa recluida en su interior, tan subyugante, tan autorrealizable que irremediamente se había enamorado de ella...” (Porcayo, 1993, p. 16). Clara era muy similar al Zorro pues vivió en el mismo entorno. No hay fechas precisas de cuándo se conocieron ni cuánto duró su relación, en el *cyberpunk* el pasado suele perderse en una identidad amorfa, lo relevante es que mientras estuvieron juntos compartieron el espacio y se volvió más fácil sobrellevarlo: “Esos fueron sus territorios, de ambos, donde el vagar se eternizaba... Muchos momentos compartidos a través del asfalto, ajenos a la impasibilidad de los demás, instalados en una razón de vida simbiótica” (Porcayo, 1993, p. 25). En un entorno *cyberpunk* el amor presenta una dicotomía pues es un ancla opuesta al desapego y a la libertad que demanda el sistema económico y social: “Quedarse en Monterrey habría significado el apego completo a las reglas de ella, desechar su mundo particular...” (Porcayo, 1993, p. 66). Cuando surgen nuevas tecnologías de realidad virtual y se abre un abanico de alternativas, el Zorro decide terminar la relación, y no regresar por más que Clara lo buscara o cuando él mismo la extrañara.

Así que al regresar el Zorro a Monterrey seis años después, siente una curiosidad tibia por saber de ella. Sin embargo, la noticia que Raven cambia todo: Clara ya no está, se sumergió en “el

sueño de la gaviota”, es decir el sueño eléctrico, y nunca volvió a la superficie, sobrepasada por fuerzas más grandes que ella. Una más en una ola de muertes en la realidad virtual. El Zorro no se siente responsable, pero la incertidumbre se asienta en su corazón: ¿hubiera podido cambiar su devenir de haberse quedado? Brota en él un profundo lamento por la pérdida, inesperado el amor resurge. Entonces, el siguiente problema se presenta: con todo su entrenamiento de endurecimiento en la CTP, y el desapego clásico del *cyberpunk*, ¿por qué persiste la tristeza? Es una pregunta que no puede responder, le turba que el “exorcismo es fútil, vano. El recuerdo de Clara persistirá” (Porcayo, 1993, p. 18.). Dice Fredric Jameson que “cuando se erige la subjetividad individual en campo autosuficiente y en reino cerrado por derecho propio, también se está cortando al individuo de todo lo demás y condenándolo a la soledad sin aire de la mónada [...]” (Jameson, 1984, p. 32); el Zorro se creyó satisfecho con su soledad e independencia, aun en las contradictorias ocasiones en las que se veía interrumpido por “el fantasma de Clara abriéndose paso a su mente, buscando cambiar las percepciones, destrozando enterezas” (Porcayo, 1993, p. 51).

El espacio cambia para el Zorro de ser un fondo uniforme y gris a ser un recordatorio vivaz de su pasado, de una felicidad que no podrá recobrar, el desprecio que cultivaba se transformó en un anhelo trágico. Su alienación del espacio aumenta con el desconcierto de sus propios sentimientos incontrolables. Lo imprevisible y volátil ya no viene de afuera, a lo que está acostumbrado, sino de adentro, un reino que creyó conocer pero que ahora es confuso y turbio. Rechazar a Clara y a Monterrey fue también rechazar una parte de sí mismo; contiene “una multiplicidad, un plano de singularidades, un juego abierto de relaciones que no es homogéneo o idéntico a sí mismo [...]” (Negri y Hardt, 2000, p. 82). El entorno *cyberpunk* contiene una tendencia homogeneizadora del poder y el capital, y al mismo tiempo la pluralidad de la multitud⁶⁹,

⁶⁹ Negri y Hardt, 2000, p. 25.

la interminable diversidad de las personas que conforman un espacio. Los sentimientos del Zorro trascienden los condicionamientos, problematizan la “soledad sin aire de la mónada”, y evidencian que una parte del humano se resiste a someterse, a reducirse a una definición manejable y útil⁷⁰.

La historia prosigue: El Zorro se reúne con otros hombres para preparar la misión, disfrazan a uno de sacerdote mateísta para que se infiltre en la empresa de realidad virtual Laboratorios Mariano (que abreviaré como LM), rival de Trip Corporations. El Zorro accede a los espacios virtuales para robar unos archivos de LM y extraer información confidencial sobre su reciente éxito: una nueva tecnología de “sueño eléctrico” y su extraña afiliación a una nueva religión, el Cristorrepcionismo. El trabajo sale mal y el Zorro debe escapar, se arma una persecución donde resulta herido y lo capturan. Lo confrontan el segundo al mando de L. M., Rodrigo Balboa, y tres de sus guaruras, el Flaco, el Gordo y el Bata Blanca. Lo torturan psicológicamente, primero en el E1 y luego en el E3, para recuperar la información que robó. Contra su voluntad, el Zorro sucumbe. Terminan aquí los sucesos en la ciudad de Monterrey.

II.1.2 NATALY Y LA LUNA: LA OTRA

Los problemas del Zorro prosiguen así: se cimienta una rivalidad mortal y vengativa con Bata Blanca, cuyo nombre es Rioja, ya que utilizó los recuerdos y la imagen de Clara en la tortura virtual; después de ello, el Zorro es llevado frente al dueño de LM, Luca Mariano, quien le dice que ahora será contratado también para cyber-espionaje y cyber-robo. Los caminos del Zorro se hacen más angostos y la proliferación de autoridades lo encierra aún más, con dos contratistas

⁷⁰ Recordemos que, como dice Foucault, en la Modernidad se desarrolla un tipo de poder que funciona a través de los discursos, los significados del cuerpo dictaminan una narrativa sobre qué le “corresponde” hacer según lo denominado como “normal”: “El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. Una “anatomía política”, que es asimismo una “mecánica del poder”, está naciendo; define cómo se puede apresar el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere, con las técnicas, según la rapidez y la eficacia que se les determina.” (Foucault, 1976, p. 160)

feroces que lo aprehenden, en contraposición a sus propios anhelos. Para su “nuevo trabajo” es trasladado a la Luna, donde los humanos ya lograron asentarse con seis estaciones, y en donde debe infiltrarse en las computadoras de un grupo religioso que es contrincante del Cristorrepcionismo, los Hijos de Armagedón.

Me parece relevante señalar que estamos frente al tópico de el-paso-de-un-lugar-a-otro, reminiscente al “Cruce del umbral” de Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949), donde expone dos argumentos interesantes: “[...] el cruce del umbral es el primer paso en la zona sagrada de la fuente universal.” (Campbell, 1949, p. 52) y que “La aventura es siempre y en todas partes un pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido [...]” (Campbell, 1949, p. 53). Sin entrar en detalles de cómo es que Campbell conceptualiza “la fuente universal”⁷¹, quiero señalar que el-paso-de-un-lugar-a-otro significa que el personaje ha entrado al espacio donde empieza su transformación, un espacio insólito o especial que obliga a la persona a enfrentarse a sí misma. De la misma manera en que los nombres aportan un depósito de significados, los traslados en la ficción contribuyen al discurso de una obra. El Zorro pasa de lo conocido, el planeta Tierra, a lo desconocido, la Luna. Un movimiento ascendente que lo aleja del espacio donde residen sus recuerdos e historias con Clara, y lo lleva al espacio extraño –que curiosamente carga con una simbología de lo femenino inestable, lo subconsciente y la renovación⁷²– para encontrar ahí a otra mujer que lo desestabiliza aún más, en otra ciudad *cyberpunk* igual de alienante que las anteriores: Tranquility City es la ciudad, y Nataly la mujer, una atractiva empleada de L.M. y parte del equipo de trabajo.

⁷¹ Campbell utiliza la palabra fuente en muchas ocasiones por su fuerte carga simbólica y mítica, también utiliza el concepto de “el Ombligo del Mundo”, que es “la fuente de toda la existencia, produce la plenitud mundial del bien y del mal. La fealdad y la belleza, el pecado y la virtud, el placer y el dolor, son igualmente producidos por él.” (Campbell, 1949, p. 32). Es decir que son los centros cósmicos o temáticos de una historia, en torno a la cuál emanan y giran las grandes acciones del héroe, el conocimiento, la sabiduría, etc.

⁷² Chevalier, J. “Luna” en *Diccionario de símbolos*. Herder, Barcelona, p. 658-663.

Lo primero que se nos dice de ella es su atractivo físico, la belleza su cuerpo, su forma de vestir; el Zorro atiende a su “[...] gesto torcido, retador; una mujer en la extensión de la palabra, segura de sí misma, de su potencialidad sexual [...]” (Porcayo, 1993, p. 68), aspectos que también denotan un carácter firme y un tanto pícaro. Su relación se desarrolla a partir de un incidente con la realidad virtual que deja al Zorro inconsciente y Nataly simpatiza con él, pronto pasan de una relación profesional a la interacción sexual. A partir de eso, la camaradería va en aumento a la par de la tensión, ya que el Zorro es incapaz de leer y conectar con Nataly como ella sí lo hace con él. Nuestra lectura está condicionada por la perspectiva del narrador equisicente: el Zorro proyecta una mirada parcial sobre ella, y en ello una serie de ideales sobre el género femenino, es una mirada masculina que empieza por el cuerpo y se extraña de lo demás, misma perspectiva que es incapaz de penetrar a las ciudades:

–No sé cómo puede haber gente que venga por iniciativa propia – masculla el Zorro. Nataly se limita a sonreír.

Caminan hacia el nuevo emplazamiento. Tras ellos, los guardias. La presión.

Escaparates, neones; despojos humanos que transitan esas áreas sin lograr confundirse con los turistas, todo alegría, todo consumismo.

Sombras múltiples los acompañan formando un abanico de siluetas que se desplazan a la par que ellos, tal vez imitando la esquizofrenia reinante en toda sociedad actual.

–No te entiendo –dice el Zorro, meditabundo, mirando sus reflejos en el aparador de una boutique New Psychodelic.

Nataly sonríe. Sus ojos azules cubiertos aún por las gafas del extinto George.

–A las mujeres no tienes que entenderlas, solo tienes que amarlas. Lo dijo alguien, mucho tiempo atrás. Hazle caso. Vivirás mejor.

–¿Eso aplica a ti?

–¿Por qué no?

–No sé como podría amarte. Perteneces a la parte agresora.

–El mundo es agresión pura. (Porcayo, 1993, p. 102)

No pretendo argumentar que tenemos un narrador poco confiable, sólo evidenciar el sesgo que se produce al atender a la subjetividad de un solo personaje. Este pasaje muestra dos personalidades distintas: la contrariedad de él es respondida con sarcasmo y un humor por parte

de ella; mientras que él resiente el entorno, ella lo mira con entretenida indistinción. Él se siente y se ve a sí mismo fuera del caos al que ella sí pertenece y comprende, una realidad en la que ella se muestra cómoda por estar en control de sí misma. El Zorro presenta remanentes de una visión tradicional: que ve la mujer como objeto sexual y como complemento a su protagonismo⁷³ –la autonomía femenina está subordinada a lo masculino–, y se antagoniza contra el entorno (el clásico conflicto de “el hombre contra el mundo”). Esta visión es común en la ciencia ficción, las “narratives of the super-man whose vision of and improved ‘humanity’ derives from the evolution of certain traits specifically associated with the masculine” (Merrick, 1993, p. 242). Se habla mucho de la pérdida del sujeto unificado en la posmodernidad⁷⁴, y aunque la condición posmoderna afecta a los humanos indiscriminadamente, también es evidente que la hegemonía que más se desmantela es la del sujeto masculino (blanco, masculino, heterosexual, etc.)⁷⁵. Con la liberación de los grandes relatos que mantenían a la mujer en un lugar secundario en la organización conceptual de la realidad, los diferentes géneros y sexos se encuentran en un terreno más horizontal. El machismo sigue latente en el *cyberpunk*, lo vemos en la manera en que muchos personajes masculinos tratan a las mujeres, así como en los roles que ellas juegan en las historias, sin embargo, como las jerarquías han cambiado en el mundo, la inferioridad impuesta a la mujer se vuelve cada vez más insostenible en un entorno que permite la reinención del cuerpo⁷⁶.

⁷³ Lopez-Pellisa, 2015, p. 194-5

⁷⁴ Bauman en *Modernidad líquida* (2000) y Lipovetsky en *La era del vacío* (1986).

⁷⁵ Como bien apunta la investigadora Amanda Fernbach que estas ansiedades en los retratos hipermasculinos de personajes populares de los 80 son racionarios a los cambios percibidos y trataron de reafirmar su imagen como sujetos de poder con la tecnología: “Here the technofetish simultaneously masks and testifies to contemporary male lack. It facilitates the disavowal of anxiety arising from the potential and partially realized destabilization of white, heterosexual masculinity as the central and standard identity in a rapidly changing postmodern Western culture.” (2000, pp. 241). *Fetishizing*

⁷⁶2017, “Burgundy nails and rose tattoos: women in *cyberpunk*” The *Cyberpunk* Project. Recuperado el 25 de marzo del 2021 de. http://project.cyberpunk.ru/idb/women_of_cyberpunk.html

Las personalidades y morales del Zorro y Nataly contrastan durante el resto de la novela. Por ejemplo, cerca de la mitad de la trama Nataly dice con respecto a su hábito de fumar: “Lo hago por placer, no por necesidad. Odio las necesidades. No me gusta sentirme vulnerable solo porque carezco de una cosa. Las dependencias suelen ser fatales” (Porcayo, 1993, p. 100), mostrando mayor autoconsciencia de sus necesidades y acciones e integridad para con ella misma. Incluso más adelante, ella reconoce con angustia que se enamoró en verdad de él, provocando una momentánea crisis en su interior al presentársele una necesidad, una dependencia que la hace sentir vulnerable, pero pronto supera sus dudas y demuestra firmeza en su decisión cada vez que su vida corre riesgo y no lo abandona. Se sobrepone a sus propios conflictos interiores inesperados porque es capaz de resolver las disonancias para consigo misma. Es ella quien lidera los discursos sobre la libertad y la voluntad cuando el Zorro se muestra resentido e inseguro de sus propios deseos. Son constantes las ocasiones donde el Zorro expresa que no entiende al mundo, sea por que desconoce algo o porque no está de acuerdo con él, y Nataly es quien le responde con asertividad:

–[...] Los católicos, los protestantes, adventistas, pentecostales y demás, se limitan a rechazar su postura... No se atreven a identificarla con ninguna profecía.
–¿Y tú en qué crees?
Nataly lo mira a través del espejo.
–En mí. (Porcayo, 1993, p. 124)

El tema de la voluntad individual que se enfrenta a un entorno agobiante es central para la trama: es un escape fallido que se intenta una y otra vez. La supervivencia en el *cyberpunk* refiere a algo más que la evasión de la muerte, es también la búsqueda de una razón para vivir; el Zorro la siente fuera de sí, mientras que Nataly se apropia de sus circunstancias. El Zorro se siente

perdido porque el mundo es un gran Otro que no puede aprehender⁷⁷, pero Nataly no tiene ese problema, ella es su propio centro estabilizador y esto posibilita relaciones interpersonales. La desorientación en la realidad se combate con la afirmación de uno mismo en el espacio como punto de partida⁷⁸. El desentendimiento del Zorro para con el espacio proviene de su propia disonancia interior. No puede ubicarse a sí mismo en su propia vida, primero porque no establecía un futuro-destino y después por haber perdido la posibilidad de escogerlo, por lo que percibe al espacio y a los demás como fuerzas incomprensibles, enajenantes. Por eso es que su sentir suele ser contradictorio, como cuando acusa a Nataly de pertenecer a la “parte agresora” como si él no perteneciera también a esa realidad. Hacia el final de la novela, cuando el futuro se cierra aún más para él, el Zorro se encamina a una solución y abraza a su destino:

Ha abordado el tren de la venganza, dejando atrás a sus compañeros.
Es tu venganza, se dice, queriendo justificar su acto. A pesar de ello, con el ojo de su imaginación, puede ver el cuerpo de Nataly, probablemente destrozado e irreconocible.
Le pesa en demasía.
Las divisas *survival* acuden en su ayuda.
Héctor y el griego saben cuidarse, se dice ahora, tratando de no pensar en Nataly, de buscar el justificante total.
—¡Clara! —grita y el sonido llena los breves espacios de su traje. Es su nuevo grito de batalla.
La sonrisa vuelve a su boca. (Porcayo, 1993, p. 183)

La venganza contra Rioja lo empuja a un estado de frenesí y violencia, que resulta incompatible con cualquier otro prospecto que había nacido con Nataly: se vuelve un impulso irremediable. No es que el destino ineludible del Zorro era regresar a Clara, porque existía la posibilidad de trascender su pasado con un futuro con Nataly; sin embargo, la furia fue el sentimiento culminante, superó la intimidad que se había gestado, como si el entorno *cyberpunk*

⁷⁷ “La incertidumbre actual es una poderosa fuerza de individualización. Divide en vez de unir, y como no es posible saber quién despertará mañana en qué facción, el concepto de “interés común” se vuelve cada vez más nebuloso y pierde todo valor pragmático.” (Bauman, 2001, p. 158).

⁷⁸ Grosz, 1995, p. 90.

distópico, hiper-individualista y caótico, se impusiera por sobre las relaciones interpersonales auténticas y sensibles. Sin embargo, esta relación es una declaración trágica de que es posible crear espacios seguros, sin el asedio de las voluntades ajenas, espacios de encuentro y de un silencio sanador, aunque sean fugaces: “Ni una palabra. Ni un remordimiento ante la evidente fragilidad; sólo su cuerpo, buscando el consuelo de otro, la pauta que lo devuelva a la realidad, menos dañina, pero también lacerante” (Porcayo, 1993, p. 166). Al final el Zorro elige sublevarse ante las autoridades que lo subyugaban, reta su poder y, lo que es aún más crucial, elige un centro para sí mismo, aunque eso signifique el sacrificio de otros futuros. No se trata de un retorno al pasado, sino de una aceptación de lo que estuvo eludiendo durante toda la trama. Si el cronotopo *cyberpunk* se asienta en el presente instantáneo, es evidente que el humano no puede reducir su subjetividad a ello e irrumpe una necesidad de aceptar el pasado para poder afrontar el presente y buscar un futuro. Ante la imposibilidad de reunirse con los otros y con el peso de las consecuencias de su actuar, el Zorro se elige a sí mismo.

II.2 Virtus

La novela de *Virtus* (2008) de Eve Gil bien podría clasificarse como post-*cyberpunk* por su año de publicación y por su manejo de los elementos clásicos del género. En primer lugar, el espacio es retado por su desaparición, es el fin de la reproducción del biopoder y la tecnología invasiva; y segundo lugar, las protagonistas Inés y la de Malena distan de ser como los íconos del *cyberpunk* (hay algunos presentes, pero son secundarios). En este apartado me enfocaré en la primera, ya que su historia trata sobre la ciudad, y la segunda concierne a la tecnología de realidad virtual de la que hablaremos en el tercer capítulo. La historia de Inés comienza con una declaración suya en el

primer apartado, que es una especie de prólogo titulado “Prólogo de Welcome to Virtuality Inn o Desesperadamente buscando qué tocar”:

Que nada me distraiga de mi objetivo que es denunciar. El Desierto como cuarto propio. Mi cerebro, normal y corriente, de Homo sapiens no obstante portar un injerto en la región de Wernicke, fundido hace treinta años, se ha conectado de inmediato y por reflejo con un primitivo lápiz de madera. No es que sea la primera vez que me sirvo de este recurso, pero sí la primera que intento expresarme por esta vía que consideré la más apropiada por la conexión inmediata que establece entre la mano y el hemisferio izquierdo del cerebro. (Gil, 2008, p. 9).

Con un tono un tanto lúdico, la narradora-personaje hace explícita la tarea crítica de lo distópico, además de presentar uno de sus temas principales de esta novela: la relación entre el cuerpo, el lenguaje y la configuración del conocimiento. La mención del Desierto también es fundamental: un símbolo del espacio abierto y vacío, desprovisto de construcciones humanas, desolado, infecundo, que será asumido como un “cuarto propio”⁷⁹, como un espacio de crecimiento, de recogimiento y autonomía. Es un lugar donde una mujer puede tomar posesión de las palabras para construir su denuncia. El Desierto es metafórico y material, la protagonista se encuentra físicamente en el desierto de Arizona.

Aquí también se nos presenta un fenómeno similar al de *La primera calle de la soledad*, ya que estamos frente a un narrador en primera persona y, por lo tanto, la autenticación es más complicada. La voz de Inés es la única fuente que tenemos para conocer los hechos en la novela, y según Doležel los narradores-personajes deben ganarse la autoridad autenticadora⁸⁰ pues los

⁷⁹ La expresión viene del ensayo “A room of one’s own” (1929) de Virginia Woolf, traducido también como “Una habitación propia”. El texto ahonda en la situación histórica de la mujer como sujeto y su posición en la sociedad. Al haber estado desprovista de independencia económica y espacial, reclusa a lo doméstico, al servicio y a la ignorancia, las mujeres no han podido ser sujetas de derechos ni de conocimientos de la misma manera que los hombres, por lo que es necesario que se transformen los roles de género y las circunstancias materiales para que la desigualdad sea contrarrestada. Una de las maneras en que esto se consigue es con la participación de la mujer en las artes y en la filosofía y para ello es necesaria la autonomía del tiempo y del espacio para pensar y crear. A todo esto se está refiriendo Inés al utilizar la expresión “cuarto propio”.

⁸⁰ Doležel, 1998, p. 154.

tres requisitos para ello –que no puede someterse a un juicio de veracidad, identificarse una fuente subjetiva, ni se puede posicionar en una situación espacio temporal– se encuentran cancelados, así que Inés-narrador debe “ganarse” la autoridad autenticadora con la cantidad de información que puede proveer y la congruencia de ésta; con ello, Inés-narrador asume un papel historiográfico e informativo, dándole a la obra una cualidad subjetiva y emotiva como parte de la labor crítica de la distopía.

II.2.1 INÉS Y BRIDGE CITY: REESCRITURA

La ciudad donde vive Inés es Bridge City, Ciudad Puente, antes Tijuana; otra de las ciudades más grandes de México, cercana a Estados Unidos como Monterrey. Si revisamos el imaginario urbano de Tijuana veremos que posee una característica como “laboratorio de la posmodernidad”, es decir un espacio dónde se pueden probar nuevas fórmulas económicas y sociales, gracias a la presencia de la hegemonía de los Estados Unidos, similar a Monterrey, otra ciudad frontera. Esta identidad de “frontera” no se arraiga en “lo nacional” sino en su adecuación al poder, sea lo global o Estados Unidos⁸¹. Son urbes caracterizadas por el cambio, la reconstrucción, los prospectos hacia el futuro por encima del resguardo o la conservación del pasado y de conceptos como “pueblo” o “tradición”. Siendo así, vemos que Tijuana tiene una identidad mucho más caracterizada por lo híbrido que Monterrey, puesto que esta segunda tiene una fuerte identidad en lo industrial, siendo su relación con sus vecinos del norte una de negociación y amistad más que de subordinación, mientras que Tijuana reúne en sí misma elementos diversos⁸². Es una ciudad definida por lo

⁸¹ Como bien nos dice Felipe Oliver Fuentes, otros autores identifican a esta ciudad como un alejamiento de la identidad nacional, de lo que corresponde en nuestros imaginarios urbanos con “lo mexicano”: “Bajo este punto de vista a todas luces centralizador, avanzar hacia el norte del país implica la paulatina pérdida lo “nacional”, siendo inevitable que al llegar a la frontera ya sólo queden los desechos de lámina, los neumáticos utilizados como escaleras, y las baratijas japonesas que no duran más de una semana.” (Oliver, 2018, p. 374)

⁸² Oliver, 2018, p. 376.

indefinido, el eclecticismo y lo pasajero. El mismo nombre en la novela apunta a un estereotipo de no-lugar, siendo el puente su rostro y característica principal, una “[...] simple estación de tránsito por la que hay que atravesar para llegar al paraíso prometido al otro lado” (Oliver, 2018, p. 376).

Las primeras menciones de Bridge City por Inés hablan de su estado aparentemente utópico, apartado de la clásica imagen de la urbe oscura y ruidosa. Tenemos un espacio que produce felicidad, una sensación de oniría maravillosa. Inés y su madre pertenecían a la guisa AAA-320, conformada por aquellos que según una “clasificación” física e intelectual eran ideales para el diseño de nuevos contenidos virtuales. En total son seis guisas y siete subguisas, “contenidas en el código de barras de nuestros respectivos lectoships, automáticamente proyectado en nuestras huellas dactilares, centro de flujo de energía de nuestro exocerebro” (Gil, 2008, p. 17), las primeras refieren a los más privilegiados y las segundas son todos los demás que “debido a antecedentes socioeconómicos, académicos y familiares, pero sobre todo raciales (...) a cambio de ficciones y una cápsula verde trabajaban hasta doce horas en maquiladoras de softwares, hardwares, lectochips, notelets, DAVIDS, etc., etc.” (Gil, 2008, p. 25). Las “ficciones” que Inés menciona refieren a la realidad virtual que recubría el espacio físico y que por años fue la única realidad que la población conoció: no sólo había cuartos completamente virtuales, sino que las personas tenían insertado un “lectochip”, un minúsculo chip en la sien derecha en contacto directo con el cerebro, que manipulaba toda la experiencia corporal y sensorial al proyectar una realidad virtual sobre la realidad material. Por lo tanto, todos desconocían el mundo de verdad porque estaban completamente alienados de él, incluso la guisa de Inés, que por lo menos eran conscientes de la naturaleza artificial de su entorno. Vivían en un entorno ilusorio pero fabuloso, diseñaban sus espacios privados, se acompañaban de avatares virtuales en todo momento, la ciudad estaba recubierta de grandes edificios llenos de anuncios de colores, y en el cielo se proyectaban avisos

y videos del gobierno. El cuerpo dominado desde la vista hasta la subjetividad, los individuos estaban “atrapados en una ficción maravillosa e idiotizante; que no volverían a dormir sino que se desconectarían y nunca más volverían a soñar... y si se los hubieran dicho, la respuesta unánime de los usuarios habría sido: ¿y para qué soñar si ya tenemos todo lo que hubiéramos soñado estando despierto?” (Gil, 2008, p. 80).

Esta ilusión fue la vida de Inés desde que nació hasta sus ocho años –en los que ya trabajaba con otros niños para elaborar videojuegos y demás diversiones para otros niños de otros países. Es un entorno *cyberpunk*, con el espacio intervenido y saturado de tecnología, el cuerpo devaluado y lo virtual enaltecido; pero en esta ficción esta situación era agradable para las personas, inconscientes de la distopía que les rodea. Mientras que en otras distopías *cyberpunk* la población vive en una especie de alegre nihilismo, en esta se encuentran completamente involucrados en su entorno, lo aprecian y celebran. Pero de pronto la ilusión les es arrebatada: un virus informático terrorista, llamado *Samsa*, inhabilita por completo las centrales de telecomunicaciones y la realidad virtual se apaga en un parpadeo. Inés se encontraba en ese momento en una habitación VEA con otros niños cuando la oscuridad los rodeó, y sólo pudieron reaccionar con pánico. Al ser rescatada y reunida con su madre, corren a su departamento:

Afuera me esperaba el panorama más desolador que imaginar se pueda: no había edificios incendiándose, tampoco cuerpos mutilados ni sangre ni cadáveres. No había nada. Nada. Una ciudad bombardeada hubiera sido preferible a la Nada. Por lo menos quedarían trozos de vida, de historia, de realidad y de Verdad. Sólo veía rascacielos espejeantes trastocados en sombras mustias, siniestras, opacas. Ni jardines ni bancos, ni arco iris ni merolicos, ni ángeles ni dioses, ni unicornios ni publicidad. [...] Era como estar en el limbo. [...] todo desapareció, se fue, y quienes seguían siendo carne y hueso se vieron brutalmente despojados de sus más profundos afectos (Gil, 2008, pp. 14-15).

Vemos como la idea de “laboratorio”, “experimento”, “no-identidad” y “desarraigo” que se le han atribuido a Tijuana llegan a un extremo distópico: es un espacio sin identidad, vida,

historia, y verdad. Moldeable a las necesidades o caprichos del mercado y la población. Inés se encuentra en medio de “[...] la ausencia de una cultura propia y en la explotación comercial del vicio [...]” (Oliver, 2018, p. 376), que nunca vio en su ciudad pero ahora se ve obligada a reconocer. Así como la saturación en Monterrey es una de las imágenes de lo “posmoderno”, el vacío ante la falta de grandes narrativas en Tijuana es otra de las imágenes de ello.

Al llegar a su departamento deben tomar una decisión: los chips que tienen insertados están diseñados para desintegrar el cuerpo si dejan de percibir signos vitales, y ante los fallos de todo el sistema sólo era cuestión de horas para que se efectúe dicha función. Sería mejor, consideró la madre de Inés, “desconectarse” por cuenta propia, es decir entrar en una especie de fase de sueño, con la posibilidad de despertar con la restauración del sistema. Eso o esperar despiertos a que la desintegración comenzara. Así se lo indica a Inés, pero en su miedo ella se refugia en un pequeño cuarto carente de tecnología donde guardan algunos objetos viejos, juguetes y libros que pertenecieron a su abuelo, y se queda dormida ahí, tratando de leer una vieja edición de *Primero sueño*, de Sor Juana Inés de la Cruz. La Inés niña aún no lo sabe, pero la adulta nos informa que esos objetos fueron su salvación, al brindarle un desarrollo a su cerebro ajeno al “lectochip” pudo evitar la dependencia total a él, y así salvarse de la desintegración. Despierta al día siguiente, sola y viviendo por primera vez la realidad física (el E1), a lo lejos escucha alarmas y los gritos de la población caótica y desconsolada. Ocurre entonces una doble reflexión: la Inés niña siente una curiosidad inquietante por ver el mundo que conoció sin las ilusiones virtuales, “Sería como transgredir un tabú, o algo así: descubrir lo que había detrás de las cientos de miles de millones de macromicropastillas que transformaron el cielo sobre nuestras cabezas en un inconmensurable DAVID que lo mismo disparaba anuncios que proyectaba bellísimos fenómenos celestes y fabulosas escenas del Olimpo.” (Gil, 2008, p. 48); al mismo tiempo descubre que la vacuidad de

su departamento ya no le molesta, que la “despersonalización” de su entorno es cada vez menos un problema. La Inés adulta, la narradora, reflexiona entonces:

¿Vale más enfrentar a tiempo una realidad horrible que vivir en una mentira hermosa, susceptible de revelarse en toda su monstruosidad cuando más vulnerables estamos? Decía Clément Rosset: Lo real es extranjero de toda *caracterización*; y ese es precisamente su carácter propio, no tiene características asignables.

Siendo así, es factible suponer que la realidad no existía; al menos no se había parado ahí desde hacía mucho tiempo... acaso siglos. Qué la virtualización no había enmascarado una verdad sino que era una máscara sobre otra (*Mercurio dixit*); una representación bufa de la realidad que de siempre, quizá desde la Conquista, había quedado enterrada junto con los ídolos; confundida entre las ruinas de los tiempos que los evangelistas españoles aprovecharon para levantar conventos e iglesias que honraran al que consideraban único dios verdadero (Gil, 2008, p. 48).

Inés nos presenta el problema de la imposición ideológica y la manipulación de la realidad por grupos de poder. Se cuestiona qué historias configuran nuestra cosmovisión, y cuáles los discursos que son “instrumento y efecto de poder”⁸³, según qué intereses y de quiénes. En su recuento de los primeros momentos de la des-virtualización, Inés menciona al gobierno y su papel en el proyecto de realidad virtual, su responsabilidad en la confabulación con varias empresas para someter a la población, y lo hace intercalando información, comentarios y los recuerdos de su infancia. No me detendré en esto ya que concierne al tercer capítulo, lo que es relevante señalar aquí es que el proceso de manipulación social, apunta Inés, es previo a la realidad virtual, se sirve del lenguaje, de las definiciones, para articular la Historia, las leyes y la política. Así, Inés apunta al poder de las palabras, que al pertenecer al E2 son capaces de transformar las concepciones de la realidad, y por consiguiente los comportamientos y la voluntad de las personas:

Sólo Palabras: Perdón. Unión. Necesario. Legalidad. Democracia. Repetidas hasta la ignominia en un discurso que no aterrizaba en nada concreto pero era matizado con oportunos nudos de garganta y lágrimas emotivas, ensayados ante un director de telenovelas de moda. Es aquí donde se comprueba que las palabras pueden constituir el

⁸³ Foucault, 1971, p. 95.

arma más peligrosa en manos de un manipulador de masas, sobre todo si esas masas están idiotizadas (Gil, 2008, p. 24).

Al salir, Inés se encuentra indefensa ante la confusión y la violencia que impera. Incapaces de reconocer a su entorno, y sus objetos, las personas caen en la desesperación, ya no hay una dirección qué seguir, ni espacio que ordene ni tiempo que de sentido. Del extremo saturado se pasó a un extremo de vacío de blancura. Parecen desorientaciones opuestas pero tienen el mismo efecto ya que producen el debilitamiento de los sujetos al desposeerlos de sus propios sentidos y de su incidencia en el espacio, el tiempo y su propia vida; la distopía se presenta aquí como una ausencia de agencia, en el sentido de que los individuos son incapaces de incidir en sí mismos y su entorno⁸⁴, debido a la usurpación de su voluntad por la dupla del gobierno y las empresas tecnológicas. Aunque la estética *cyberpunk* no se retrata en su modo clásico, vemos que esta configuración particular es igual de perversa, ya que unos cuantos lograron apoderarse de la totalidad de la realidad a través de la apropiación de la subjetividad. Con esto, la novela apunta a uno de los peligros más grandes de la posmodernidad: “Quien controla las emisiones de ondas controla el mundo en que vivimos, decide su forma y sus contenidos. No es necesario que nadie fuerce o despabile a los espectadores para que presencien el espectáculo, y pobres de aquellos que se atrevan a impedirles presenciarlo” (Bauman, 2000, p. 165). Una dilución de lo material para el imperativo de lo virtual, en una ciudad consagrada a los mandatos de la globalización⁸⁵.

Perdida, Inés deambula por las calles con su libro de Sor Juana como única posesión, casi la secuestran en dos ocasiones, pero un desconocido la rescata y pierde el conocimiento en el segundo altercado. Al despertar, lo primero que nota son las sensaciones nuevas e invitadoras que

⁸⁴Bell, K. 2016. “agency.” In Open Education Sociology Dictionary. Recuperado el 16 de marzo del 2021 de <https://sociologydictionary.org/agency/>

⁸⁵ Oliver, 2018, p. 379.

la rodean, después de una vida rodeada de la ligereza de lo virtual y el posterior caos con su desaparición, su cuerpo parece aceptar lo orgánico, lo tangible, aun cuando su mente no es del todo consciente de cómo o porqué: “[...] especie de caverna tenuemente iluminada por la misma fogata que me entibiaba, cuyos muros chorreaban una humedad sempiterna que, no obstante el calorcito, también calaba. Mi organismo reaccionaba favorablemente ante aquellos estímulos meramente sensoriales.” (Gil, 2008, p. 74). Se encuentra en el refugio de Linos Pound, el desconocido que la rescató, un físico y hacker que nunca se sometió al injerto del lectochip y ha vivido al margen de la sociedad por más de 20 años. Linos se vuelve su maestro desde lo fisiológico hasta lo cognitivo, pues la tecnología hizo al cuerpo dependiente de ella. Con cariño y paciencia, le enseña a leer, escribir, de historia, literatura y tecnología. En un período de varias semanas Inés recupera su cuerpo y accede al conocimiento que se le había vedado. Vemos una vez más el mítico paso-de-un-lugar-a-otro: el descenso es símbolo de ir “intencionalmente o no, a las torcidas curvas de su propio laberinto espiritual” (Campbell, 1972, p. 63), hacia un rencuentro de lo perdido, el descubrimiento de lo desconocido, la conexión con lo distanciado. Para Inés, la virtualización le había desprovisto de la Historia, la realidad y la verdad, de su vida en general, pero el descenso a la caverna, a un lugar seguro que simboliza el renacimiento y la regeneración⁸⁶, le permite recuperar y conocer a su entorno y sí misma. Además, hay un claro paralelismo con la alegoría de la caverna de Platón, referencia que la novela no oculta al revelarnos después que Linos utilizaba el nombre del filósofo como seudónimo en los chats del ciberespacio. En este planteamiento, la caverna platónica fue el mundo virtualizado, que le proyectaba una realidad ilusoria a la población aprisionada, al liberarse Inés recibe compañía e instrucción que le mostraron quienes sostenían las

⁸⁶ Chevalier, J. “Caverna” en *Diccionario de símbolos*. Herder, Barcelona, pp. 263-267.

figuras cuyas sombras ella veía, el fuego de dónde provenía la luz y, finalmente sale el exterior verdadero, en un sentido metafórico y literal.

A pesar de lo arduo de su aprendizaje, Inés no desiste y se encamina al futuro que, aunque es incierto, ahora le pertenece a ella. En especial le inquieta el concepto de la Verdad, su producción, su cuidado, su valor y su trascendencia; por ejemplo, conocer la radio le resulta fascinante porque es un canal de la libre expresión, y al estar fuera del control de los poderosos no reproducía la Ficción subyugante. Se pregunta “¿Por qué la radio había sido abolida de nuestra sociedad? ¿Por qué no existían los periódicos de papel y se penaba cualquier intento de comunicarse a través de textos impresos?” (Gil, 2008, p. 83). El proceso platónico de Inés la lleva de la ignorancia absoluta a una comprensión de la realidad mucho más certera que sólo crecerá con el tiempo. De ser una persona desvalorizada y debilitada es ahora sujeto, capaz de decidir qué quiere para sí misma y su entorno: y quiere contribuir en la configuración de la realidad como debería de ser, con libertad y verdad⁸⁷:

No quiero ser Palabra Hueca. Vacía. Sin Fondo. Sombrero de mago. Sílabas que se arrastran como babosa sin dejar siquiera rastro que repugne. Quiero como Lino empuñar el lápiz y escribir algo que sacuda a las conciencias del futuro, si tal futuro fuera posible; que les haga ver que valor es una Palabra por hoy brutalmente despojada de sentido y a la que es menester recargar de significado metiéndonos de lleno en la cabeza y el corazón de ella, sí: de la Palabra. Valor en la voz del canalla, del mentiroso no alcanza guisa ni de escupitajo. No es nada. Es mentira. Mentira igual a Nada. Intelectual Que Miente es Nada. Sin Verdad no hay Valor ni hay Nada. (Gil, 2008, p. 106)

Inés entendió que el lenguaje es el arma más poderosa para transformar el mundo. La relación entre la realidad, las palabras y sus significados residen en nuestro E2, conforman quiénes somos y cómo nos posicionamos en el mundo. Si caen en manos de otros que no seamos nosotros

⁸⁷ “La verdad no nos hará libres, pero sí lo hará el tomar el control de la producción de la verdad.” (Bauman, 2000, p. 120)

mismos, los canallas y mentirosos que Inés menciona, estamos en peligro de perder nuestra subjetividad y al mundo. Cuando Inés por fin sale de la caverna con Linos deben enfundarse en trajes especiales para no lastimarse por la radiación tóxica del entorno, abandonado a su suerte después de la desvirtualización. El monopolio de la posesión del entorno devino en una devastación, cuerpos y tecnología desechados cuando ya no pudieron ser controlados. La historia nos muestra el curioso caso de un *cronotopo* cambiando, del fin de una ideología al comienzo de otra que le dará otro sentido al espacio y al tiempo. Ya no hay más ciudad, sino desierto, dice Inés que al salir que “Mis ojos sufrieron para adaptarse a la Verdad, tan extensa como el Desierto. Era, de hecho, el Desierto. Fantasmales arenas cuya palidez casi se fusionaba con el deslavado azul del horizonte.” (Gil, 2008, p. 111). Los edificios y la tecnología, monumentos de la Modernidad, están desapareciendo y serán reemplazados por la arena, lo sólido deviene en polvo, la altura en horizontalidad, lo saturado en vacío. Ya no serán los principios del Progreso y el Consumo lo que le den forma a la vida de Inés, sino que se ha abierto el tiempo y el espacio a lo que la multitud decida.

La historia de Inés termina en el Desierto. Después de ser rescatados, Inés y Linos vivieron con un Gobierno Anfitrión, en donde ella continuó con sus estudios de historia y letras. El “ensayo” llega así al presente en el que Inés escribe, ya adulta, habitando el desierto de Arizona, una tierra nueva, una tabla rasa donde ella y otros han decidido reconstruir su sociedad. El mundo que la realidad virtual borró no se puede recuperar, y las posibilidades están abiertas para los que han sobrevivido; los roles de los espacios se han invertido, siendo el E3 completamente desprovisto de potencial, y el E1 al liberarse es ahora el espacio de la potencia y la creación. Ahora es la multitud, y no el Imperio de Negri y Hard, quien escribirá su realidad y su futuro. Como dice Oliver “[...] la frontera es también el hogar permanente de millones de personas. No todos son turistas o

pasajeros en tránsito en la frontera, la población flotante es parte del tejido social pero no puede, de ninguna manera, definir el total de las prácticas sociales y culturales” (Oliver, 2018, p. 380), es decir que la identidad de un lugar lo construyen aquellos que lo habitan y que lo llaman hogar. No será una fuerza ajena la que le dé voz y rostro a esa urbe que vendrá después de “Bridge City”, una fuerza que se mantuvo siempre a la margen, protegida de las violencias que provocó.

Inés concluye su ensayo de esta manera, ante un futuro incierto pero esperanzador: “La historia, como bien escribió el doctor Linos Pound en sus Cuadernos, se maquila todos los días, a toda hora. No descansa. Es una inexorable fábrica de ejemplos y recuerdos. Está ahí sobreviviendo a múltiples civilizaciones masacradas, presta para salir en nuestro auxilio cada vez que estemos a punto de olvidarla...” (Gil, 2008, p. 122). Inés creció en una sociedad que era gobernada por ideales de control, donde el espacio y el tiempo estaban sometidos a la voluntad centralizada y dominante, que concebía a los individuos como peones a su servicio; ahora se han recuperado a sí mismos, ya no conciben al tiempo y al espacio como entes a dominar sino como instancias que habitar y entender. El Progreso y el Consumo ya no son los valores que imperan, sino la Verdad, la solidaridad y la libertad. Del *cyberpunk* han pasado a un entorno post-apocalíptico esperanzador.

II.3 Gel Azul

La novela *Gel Azul* (2004) es un relato de dos caminos enlazados. Por un lado, el de la joven Gloria Cubil, hija del hombre más rico de México, que vive sumergida en la realidad virtual desde hace unos nueve años, disfrutando de sus últimos avances y de los mejores productos que contiene; por otro lado está el detective Crajales, un hombre fracasado, su brillante carrera como hacker estropeada desde que era muy joven, y que ahora sobrelleva la vida distópica que le rodea. Ambos personajes, que no podrían ser más dispares, se encuentran por un crimen del cual Gloria es víctima

y Crajales es asignado a resolver el misterio y encontrar a los culpables. La dualidad de la historia nos brinda dos espacios principales, la ciudad que Crajales transita, y la realidad virtual donde Gloria reside, por lo que los constates contrastes forman un discurso sobre nuestra sociedad mexicana. La historia de Gloria la exploraremos a profundidad en el tercer capítulo.

II.3.1 CRAJALES Y LA CIUDAD DE MÉXICO: DESIGUALDAD

La primera mención del espacio urbano dice así “El cuerpo flota inmóvil, en medio de ese mar coloidal. Afuera, la ciudad aúlla, indiferente.” (Fernández, 2004, p. 13), resumiendo con imágenes muy claras las diferencias entre el espacio físico y el virtual. La estridencia del espacio público contrasta con la tranquilidad del espacio privado –la palabra “inmóvil” denota una calma casi estéril. Vemos un departamento lujoso momentos antes de que el crimen se descubra:

En una megaciudad rebasada pocas cosas pueden ser señales de tanto status como un espacioso departamento ocupado por una sola persona.

Un espacioso departamento que parece vacío. Nadie deambula por entre sus habitaciones, nadie utiliza los baños ni la cocina. La única señal de vida proviene de la sala, bañada de la luminiscencia azulada de una máquina que emite un zumbido casi imperceptible. (Fernández, 2004, p. 13)

En la máquina “duerme” Gloria, la hija de Arceo Cubil, dueño del enorme corporativo Cubilsa. Un técnico humano va a revisar el tanque lleno de gel azul –un Gokubi 720, último modelo en tecnología de realidad virtual– y descubre con horror que el cadáver de un recién nacido flota adentro, ahogado. De inmediato se abre una investigación, primero por parte de la policía que pronto es relevada por los abogados personales de Arceo Cubil; al capitán Sergio Barajas no le cae nada en gracia el asunto y forcejea con el abogado Iñaki Beltrán, pero su furia es en vano y sólo logra que lo despidan –queda así manifiesto que en un mundo *cyberpunk* las empresas mandan por encima del gobierno. Beltrán contacta y acude a la oficina del detective Crajales, un hombre de

treinta y nueve años, exhacker, astuto y de apariencia desagradable. Contrasta de inmediato las diferencias entre Crajales y su mundo con la de Gloria y el abogado Beltrán: su aspecto desaliñado, su rostro demacrado y sus modos casi grotescos. A pesar de que percibir que el asunto es turbio, Crajales acepta el caso.

En su trayecto de regreso a su departamento por la tarde se nos describe la ciudad en su totalidad: una metrópoli estratificada con la Vieja Ciudad como corazón, la reducida zona de la minoría adinerada y poderosa en lo que es hoy el centro histórico de la Ciudad de México; la rodea la Zona Dos, donde vive Crajales, un estrato de clase media-baja, descrito con las características clásicas de los barrios bajos *cyberpunk*; la Zona Tres es peor, aún más claustrofóbica y saturada; y a su alrededor se extienden los Tiraderos, “tierras de nadie, basureros tóxicos que prologan el desierto que rodea al monstruo. Más allá no hay nada” (Fernández, 2004, p. 29). Es buen momento para detenernos y revisar la identidad de la Ciudad de México. La capital contiene una historia y una identidad distinta a las otras dos ciudades que ya revisamos: no se ubica en la frontera, por lo que no se edifica ni reconoce como un espacio híbrido para con Estados Unidos, sino es lo opuesto, es el referente por excelencia en nuestro imaginario urbano de “lo mexicano”, siendo la centralización un fenómeno constante en el país. Y la Ciudad de México, como muchas metrópolis retratadas en la ciencia ficción, “tiene muchos elementos para calificar como una urbe al borde del caos” (Schmelz, 2012, p. 2). ¿Qué podemos encontrar en el imaginario urbano de la capital del país? El asombroso tamaño de su población, la contaminación, la desigualdad, problemas ambientales relacionados con su antiguo estatuto de lago, violencia, tráfico y más tráfico, solidaridad a la vez que apatía, el Metro, las multitudes, la religión católica y guadalupana, la tradición en conjunto con lo progresivo, el resguardo de la “Provincia”⁸⁸, la memoria de la Colonia

⁸⁸ Coloquialmente, así se refiere a todo aquello fuera de la capital con connotaciones de un subdesarrollo, sobre lo “civilizado” o de la capital en contraste con “lo bárbaro” o “campirano” del resto del país.

y el “rescate” de lo prehispánico... Como dice Carlos Monsiváis en *Apocaliptsick* (2016): “Hoy, lo urbano es el don de conciliar lo opuesto, lo duro, lo frágil, lo marcado por las generaciones, lo absolutamente novedoso que sin embargo nos parece ya conocido, lo que en sí mismo empieza y se consume. Ya no se tiende a visiones ensoñadoras, sino a lo sensato, acomodarse en las hendeduras del pesimismo” (Monsiváis, 2016, p. 17). Es un espacio de contrastes y contradicciones, no es homogéneo como Monterrey y tampoco es transitorio como Tijuana, sino que carga con todo; y la novela nos introduce este tema de los opuestos desde sus inicios.

Después de cuatro horas de trayecto en metro y electrobús, Crajales llega a su edificio y sube los diecisiete pisos hasta su departamento a pie porque no funciona el elevador. Vive en un espacio de 32 metros cuadrados con su esposa, Mónica, una oficinista que trabaja en la Zona 2. Su apariencia también muestra decadencia y desdicha: “Debajo de su aspecto descuidado de burócrata se adivina una mujer atractiva, un rostro bello decorado con un rictus de hastío” (Fernández, 2004, p. 30). De la apacibilidad que se nos mostró en la Vieja Ciudad pasamos a un espacio con sensorialidades muy distintas, dos entornos opuestos que enmarcan y causan personas contrastantes; mientras que en la Vieja Ciudad vemos limpieza, refinamiento, lujo y alta tecnología, en la Zona Dos impera la multitud, el sudor y la mugre, la incomodidad y lo disfuncional (en lo orgánico y lo tecnológico). Uno como lector pronto entiende que la Ciudad de México distópica se divide entre unos pocos privilegiados y los muchos precarizados, y que la desigualdad material se traduce en una situación de vida problemática, porque “Tener recursos significa tener libertad de elegir, pero también –y eso es lo más importante– significa tener libertad de soportar las consecuencias de las malas elecciones y por tanto, libertad del atributo menos deseable de la vida de elección.” (Bauman, 2000, p. 95. Las itálicas son mías.). La gravedad de la desigualdad consiste en que los recursos posibilitan una vida desapegada de verdaderas

consecuencias y problemas, mientras que el resto tiene que soportar los efectos de las decisiones de los más poderosos e influyentes. “Paraísos de exclusividad” donde unos pocos se sienten asediados por los muchos, que observan sus lujos sin poder tocarlos⁸⁹. Los muchos sufren lo que deciden los pocos, exentados de sus propias acciones. Es un desprecio de la multitud en su máxima expresión; los peores efectos de la (pos)Modernidad los viven quienes menos gozan de sus recompensas. Los rodea una vida de miseria: “Durante el resto de la noche, en el departamento sólo se escuchan respiraciones entrecortadas, la sirena de una helipatrulla que pasa flotando cerca de la ventana, la turbina de un reactor que atraviesa el cielo nocturno y los gritos de una joven asesinada a golpes en la puerta del edificio” (Fernández, 2004, p. 33).

A lo largo de la novela, Crajales hará cuatro grandes movimientos entre la Vieja Ciudad y la Zona Dos mientras progresa la investigación del crimen. Con ello, se nos develará cómo este cronotopo se rige principalmente por el desprecio del cuerpo, con su castigo material e ideológico. Es un mundo donde “el espíritu se desvanece cuando se consolida como un bien cultural y es distribuido con fines de consumo” (Adorno y Horkheimer, 1944, p. 55). Por ejemplo, cuando se nos describe al detective por primera vez, podemos ver los estragos de la vida distópica en su rostro y en su ánimo, reflejan el nulo acceso al bienestar del cuerpo, y esto a su vez demuestra que su vida significa poco en el plano general de la ciudad y su sociedad:

[...] en el espejo una mirada verde amarillenta enmarcada por párpados cansados y ojeras. Cabello lacio, rostro picado por el acné, labios demasiado gruesos, barba y bigotes ralos. Un aspecto general que le resulta tan desagradable que no soporta más verse ahí.

No hay agua, así que debe simular que está limpio. Se viste. Toma unas cápsulas de vitaminas como desayuno. (Fernández, 2004, p. 48)

⁸⁹ Monsiváis, 2016, p. 17-8.

La primera decisión de Crajales es hablar con los policías que recopilaron las pruebas y con el técnico que descubrió el crimen, en la Zona Dos. En el trayecto a su oficina se topa con un campamento de purépechas que protestan la creciente robotización laboral, pronto son despachados con gases lacrimógenos por la policía. Consigue la dirección del hospital y ahora toma un taxi conducido por un migrante argelino y es acosado por un niño con una jeringa que le pide dinero en medio de la calle. Ya en el hospital, interroga al gerente técnico del tanque, pero encuentra a un hombre en un estado debilitado extremo, no habla ni reacciona. Después entrevista al médico forense, y descubre dos hechos importantes: al técnico le están administrando una droga letal, que causa su degeneración, y que el tanque de gel azul debió ser operado para poder realizar el crimen, desde la violación, el posterior embarazo y parto hasta el abandono del cuerpo. El forense dice que “Quién está detrás de todo esto quería que se descubriera el cadáver” (Fernández, 2004, p. 55). Empapado de lluvia, Crajales regresa a su casa por la tarde y discute con su esposa al verla en un carro con otro hombre, terminan forcejando. El prospecto de violentarla le resulta excitante, y culminan la noche durmiendo separados.

En todo este pasaje vemos que en lo público y en lo privado la vida está despojada de cualquier valor o sentido. El retrato distópico de la Ciudad de México es congruente con el imaginario urbano que tenemos de ella: “La renta del espacio incluye el fragmentarse al infinito, la refundación de los milagros, la celebración de los elementos dispares, la nulificación de lo bello y lo ridículo a cargo de las multitudes” (Monsiváis, 2016, p. 19). Lo público rechaza a la multitud, y lo privado es mínimo y claustrofóbico, como si el cuerpo no perteneciera a ningún lado. Ningún cuerpo es bienvenido, y ningún espacio acoge y resguarda. La vida está atravesada por la dolencia, el fracaso, y los embates de los que apenas y sobreviven. En el ambiente se respira la violencia, y sólo con su emulación es que los individuos pueden evitar ser arrastrados por las fuerzas

enajenantes, como dice Monsiváis “La Ciudad de México día a día se precipita a su final y, también a diario, se reconstituye con la energía de las multitudes convencidas de que no hay ningún otro sitio a dónde ir” (Monsiváis, 2016, p. 19). Este nivel de alienación tan alto también es producto, debemos recordar, de la desfiguración del futuro en el presente, de un orden social basado en lo inmediato y la eterna renovación, desenraizado del pasado y sin ningún futuro al cual aspirar⁹⁰, que aísla a los individuos en sí mismos y mancilla cualquier relación con los demás; la vida no tiene una dirección específica y mucho menos un sentido trascendental, así que todo el valor se deposita en el presente, que es agresión pura.

Al día siguiente, Crajales va a la oficina de Beltrán, cerca del Bosque de Chapultepec, para pedir acceso a las oficinas de Cubilsa, para entrevistar a los empleados, y al departamento de Gloria, para examinar la zona del crimen. Se traslada a Polanco para realizar ambas indagatorias, y seguimos viendo que los espacios no podrían ser más disímiles: “La oficina de Beltrán también es más grande que todo el departamento de Crajales. La pared de cristal tiene vista hacia el castillo de Chapultepec, con el holograma de Coca-Cola sobre su techo. Alrededor del castillo, las escasas residencias del fraccionamiento de lujo se elevan sobre la altura de los edificios de oficinas.” (Fernández, 2004, p. 61). Imagen posmoderna como aquella mencionada de Monterrey, dónde los emblemas de la historia se encuentran el Progreso y el Consumo, casi eclipsado por ellos. Así como Crajales refleja la decadencia de la Zona 2, Beltrán refleja a la Vieja Ciudad, debajo de su elegancia se percibe una insensibilidad, inautenticidad, y cierta amenaza latente, “Sus ojos, fríos como los de un insecto que no sueña, escudriñan el accidentado rostro de Crajales, quien es incapaz de observar emoción alguna en el abogado” (Fernández, 2004, p. 61). Es un contraste que refleja las diferencias de clase y sus valores predominantes. Silencio frente al ruido, vacío elegante frente

⁹⁰ Lipovetsky, 1986, p. 51.

a saturación; la indiferencia de las élites frente al resentimiento de la población. Pero ambos son igual de mordaces, en alerta permanente ante los posibles ataques del otro.

En el edificio corporativo de Cubilsa, Crajales habla con el ingeniero Montanaro sobre los tanques de gel; Montanaro es un hombre diseminado entre lo orgánico y la tecnología, siempre sumergido en la realidad virtual, utilizando cámaras flotantes para ver y pantallas para comunicarse con el E1. Este personaje sólo aparece en esta escena, sin embargo es portavoz de un sentimiento constante en la novela y que es presumido por la clase alta: “No sabe lo que se está perdiendo allá afuera. Aquí es un estado de conciencia extendido. Cada vez que tengo que regresar a la frágil carne me siento morir un poco, para renacer cuando me vuelvo a conectar” (Fernández, 2004, p. 64). Pero Crajales no puede acceder a ese estado, no le es costeable a él ni a la gran mayoría de la población. La preferencia por lo virtual, con el correlato del desprecio del cuerpo, de las clases privilegiadas explica el diseño del espacio tan agresivo y punitivo⁹¹, la sensación de abandono y de banalización. En el *cyberpunk* son los empresarios, los capitalistas, los corporativistas, los accionistas, etc. quienes moldean la realidad a su conveniencia y preferencia, y no el gobierno que debería de administrar según un bien común. ¿Cómo mirar como iguales a aquellos que no pueden “renacer” en la realidad virtual? ¿Por qué pensar en ayudar al otro cuando se corre el riesgo de perder la posición que ya se goza en la sociedad?⁹² Es irónico porque ellos son los que más podrían gozar del espacio material pero optan por no hacerlo, estableciendo así un orden simbólico entre aquellos que no pueden “escapar” de la carne y aquellos que ya “la superaron”. La desigualdad se

⁹¹ El arquitecto Léopold Lambert explora en sus ensayos en *Territorio Ocupado: otra Mirada sobre el cuerpo, la ciudad y el imperio* (2018) cómo es que la relación entre el espacio y el cuerpo está atravesada por una serie de decisiones morales y filosóficas, y por lo tanto el diseño de un lugar empieza con una concepción moral de cómo es el cuerpo y qué necesita: “En las sociedades occidentales el hombre blanco sano heterosexual encarna este cuerpo normalizado alrededor del cual cada forma arquitectónica no específica es construida” (Lambert, 2018, p. 180)

⁹² La reproducción del crecimiento y la riqueza, de las ganancias y de los dividendos y la satisfacción de los accionistas son en todo independientes de la duración de cualquier compromiso local y particular con el trabajo. (Bauman, 2000, p. 159)

manifiesta con especial fuerza cuando Crajales visita el departamento de Gloria, única ocasión en la que víctima y detective se encuentran cara a cara, aún que sólo Crajales está realmente presente en el encuentro. El abismo entre ellos, entre sus clases sociales, se evidencia:

El detective acerca su rostro al plexiglás; al ver que lo empaña su aliento, se separa un poco. Gloria le recuerda vagamente uno de los rompecabezas de su colección, reproducción de *El nacimiento de Venus*, de Boticelli. Sin embargo, esta Venus es más hermosa, a pesar de los cables que agujerean su cuerpo.

Una mezcla de desprecio y envidia hacen que Crajales sea incapaz de sentir lástima por Gloria ni por el niño muerto. (Fernández, 2004, p. 65)

La presencia de Crajales irrumpe en la Vieja Ciudad como un recordatorio de que las ganancias de la Modernidad son exclusivas, tienen un precio, y que son un privilegio. Gloria “duerme” mientras el otro debe resolver el problema que les aqueja a ambos. Las diferencias vuelven a las clases insensibles e incomprensibles entre sí; mientras una esté excluida del acceso a la tecnología, la belleza o el lujo, no es posible que se genere un verdadero lazo de empatía entre ambas. Las élites tienen los oídos cerrados hacia los reclamos de la multitud, por lo que ésta no es capaz de responder más que con una resentida indiferencia. La desigualdad en México es histórica y se encuentra imbricada en su identidad, viene acompañada de celos y resentimientos correspondidos⁹³, siendo el uno la respuesta del otro, implicando al mismo tiempo nociones de “raza”, religión, estilo, costumbres, vivienda, etc., que generan un abismo irreconciliable; la realidad que Crajales vive es opuesta a la de Gloria, y él lo sabe. Esta escena es de encuentro entre dos víctimas de la ciudad, opuestas y a la vez entrelazadas.

Al día siguiente decide visitar a su viejo amigo Salgado, con el que no ha hablado en veinticinco años, ya que él sí tiene acceso a la realidad virtual y puede ayudarlo. Salgado vive en la Vieja Ciudad, es un reportero de la realidad virtual y pasa gran parte de su tiempo ahí, para su

⁹³ Monsiváis, 2016, p. 192-4.

gran satisfacción. Al llegar, descubren con horror que a Salgado le amputaron los brazos y las piernas mientras se encontraba sumergido en la realidad virtual. Es el segundo crimen violento sobre el cuerpo que vemos en la Vieja Ciudad. Después de sobreponerse, Salgado acepta trabajar con Crajales para descubrir lo que sucede; al reparar en la hora se dan cuenta que es de madrugada y el periodista le ofrece quedarse a dormir. Conversan brevemente, y Salgado hace eco de lo que el ingeniero Montanaro dijo: “Si acaso el paraíso existe, no debe ser muy diferente a esto, hermanito. Imagínate que de ser un burdo trozo de materia orgánica, te conviertes en energía pura. Es la experiencia absoluta de los sentidos” (Fernández, 2004, p. 86). El discurso de Salgado enfatiza las virtudes del desprendimiento del cuerpo, de la liberación de sus límites y el contacto directo con la información; hay un fuerte tecnomisítico en su sentir, pero ahora el discurso está mancillado por los constantes crímenes que hemos presenciado.

Al día siguiente Salgado le expone un posible motivo detrás de su mutilación: a raíz de la legalización de las drogas en todo el mundo, la economía debió reajustarse pero gran parte del sur de América, el medio oriente, el norte de África y de Europa oriental, no pudieron recuperarse y entraron en guerra, con lo que surgió una fuerte economía bélica. Salgado concluye con que el tráfico de partes del cuerpo se ha vuelto un negocio más que redituable, pero aún falta encontrar el nexo entre eso y el crimen de Gloria. Entonces Crajales sale y se traslada de regreso a la Zona 2 para hablar con Kimura-san, un ecléctico japonés conocido suyo que trafica todo tipo de productos; al principio la reunión es grata, pero en cuanto Crajales pregunta por la compra de un par de piernas, Kimura-san se endurece y lo corre de su tienda. Después, Crajales va a Polanco para buscar a otros usuarios que hayan sido mutilados, y en su traslado se topa con el capitán Barajas mendigando en la calle, igual de trastornado que el técnico en el hospital. Ya son dos hombres que fueron despachados, despojados de sus facultades cognitivas; es evidente que

aquellos involucrados en el crimen corren una suerte terrible. Al terminar de comprobar que sí hay más víctimas amputadas, Crajales regresa con Salgado y concluye que debe haber una colusión entre el tráfico de miembros y Cubilsa, responsable del mantenimiento a los tanques. Mientras tanto, en una escena aparte, vemos que Beltrán arregla con sus empleados la “anulación” de Crajales y Salgado, ante el progreso indeseado de su investigación. A partir de este momento, se acciona la tensión de la oposición de voluntades en el espacio, el presente se vuelve entonces apremiante porque ahora las vidas de los personajes principales peligran.

Al regresar a su casa esa noche, a la Zona 2, Crajales se da cuenta que lo están siguiendo y decide pasar la noche en un hotel anónimo. Mientras tanto un hombre espía su departamento, y cuando llega Mónica con su amante, el hombre sonrío ante el prospecto violento de su trabajo. Así las órdenes de Beltrán se vieron pronto cumplidas. A la mañana siguiente, Crajales regresa a casa acompañado de un ambiente deprimente:

Un desayuno de café de chinos. Huevos fríos con un café que esta mañana sabe demasiado amargo. Una mesera cuyas piernas velludas le producen asco. En la calle encuentra un ejército de rostros pintados de gris, millones de miradas derrotadas que escudriñan el suelo. Un viento frío que parece barrer las esperanzas.

[...] Algo anda mal. Lo siente en la persistente sensación de que lo observan, en la pestilencia de la basura que parece esforzarse en agredir su olfato. En el frío que siente en el pecho, a un lado del corazón. (Fernández, 2004, p. 119)

Todo el espacio resuena a amargura, parece cerrarse sobre Crajales con cada paso que da hacia su departamento. Ahí lo espera una escena de brutalidad y horror, los cuerpos de Mónica y su amante irreconocibles, despedazados, humillados. Por unos instantes el tiempo se le desvanece a Crajales, responde maquinal a las preguntas de la policía, sumido en su “imposibilidad de llorar porque no se acuerda de cómo hacerlo” (Fernández, 2004, p. 120). La tensión que permeaba la vida de Crajales, la tensión subyacente del *cyberpunk* entre las voluntades individuales y las

suprahumanas ajenas por fin se ha desatado, catastrófica, y las desgracias caen a tropel sobre él⁹⁴. De pronto, Crajales piensa que Salgado también corre ese mortal peligro y vuelve a la Vieja Ciudad una última vez; en el departamento de su amigo se enfrenta al asesino y logra matarlo. Salgado, entonces, le dice:

–Eres un imbécil, Crajales, porque los responsables de todo esto son los mismos que te contrataron y el que está al frente es Iñaki Beltrán. Esto es una guerra a muy alto nivel. Una traición gigantesca. Lo del nieto de Arceo Cubil es una advertencia entre traficantes de miembros. Te contrataron para que no lo descubrieras, sólo para quitarle el asunto a la policía. Esto está muy cabrón. Nosotros sólo somos un par de insectos que se atravesaron frente a dos corporaciones (Fernández, 2004, p. 123).

Crajales insiste en sobrevivir pero Salgado está desesperado y, en un impulso suicida del que luego se arrepiente, le confiesa a Crajales que fue él quien lo sabotó cuando eran jóvenes, él es la razón por la cual Crajales fracasó como hacker. Con eso, Crajales lo deja morir ahogado en el tanque de gel azul, y su amigo no alcanza a ver cómo rompe en llanto. En la culminación de la intriga detectivesca, vemos que el origen de los crímenes es la Vieja Ciudad: sus motivaciones económicas han recubierto al cuerpo humano de una insignificancia que se puede sentir en todo el espacio, las vidas están fragmentadas, fragilizadas, cimentadas en lo transitorio y en la conveniencia; el presente y el futuro se cierran para los individuos que no pueden adueñarse de su vida, y están a la merced de las fuerzas ajenas y ocultas. Los individuos no tienen valor para las enormes corporaciones, cuyas voluntades tienen poder sobre la vida, el cuerpo y la muerte.

Pasa una semana en la que Beltrán no sabe nada de Crajales más que la posibilidad de que se haya ido a la Zona 3. Sin mucha preocupación, el abogado procede a retirarse de su jornada laboral, pero es abordado por Crajales adentro de su carro. El detective entonces soborna al

⁹⁴ Por necesidad de brevedad no he mencionado su situación financiera que de tan precaria colapsa en este momento con avisos de desalojo.

abogado: a cambio de un par de horas en la realidad virtual él no le dirá la verdad al poderoso Arceo Cubil. Sin más, Beltrán accede. Los últimos momentos de la novela son los que Crajales disfruta en la realidad virtual antes de que Beltrán ordene que lo ahoguen, sin embargo, momentos antes, el detective había enviado un correo a Arceo con la verdad, por lo que muere en medio de una inesperada, irónica y trágica carcajada. El destino de Crajales concreta su condición de marginado, muere lejos de cualquier espacio que pudo ser suyo, en soledad, todas sus relaciones interpersonales rotas –aún sostenidas en el engaño y en la traición hubo destellos efímeros de empatía y amistad–, su consciencia por fin fuera del E1 y absorbida por el E3, el único espacio que ofrece algún consuelo de la materialidad distópica. La conclusión, aunque catártica porque cierta justicia se realizará sobre el crimen de Gloria, hace que la historia sea hermética, el tiempo se cierra en una ineludible tragedia y desesperanza. La Vieja Ciudad hace del espacio *cyberpunk* un laberinto inescapable e inamovible. Crajales pagó con su vida el triunfo sobre aquellos que gobernaban sobre él, una vida que en repetidas ocasiones aseguró que no valía nada. La vida individual tiene un valor limitado para las voluntades ajenas, según sean convenientes y comerciables; lo que más les importa es la reproducción indefinida de su poder.

(SUMARIO)

El espacio es un elemento que participa del discurso de una obra. Edificado a partir del lenguaje, las palabras cargan con significados múltiples, a la vez que “dibujan” un escenario para la acción son partícipes de un contexto ideológico, evocan ideas y construyen sentidos. Los elementos ficticios siempre implican, entonces, una relación con su referente actual, un diálogo de correspondencia que puede devenir, según sea la obra, en crítica, retrato, parodia, evocación, etc.

Podemos ver cómo la extrapolación de las ciudades mexicanas nos habla de las lógicas de la Modernidad con un formato distópico. Cada una se enfoca en un problema –la saturación, la tecnología y la desigualdad, respectivamente– que se puede identificar en el mundo actual: vemos cómo este proceso literario entre el referente actual y el ficticio se encuentran en la configuración distópica para hacer una crítica del presente. Cada novela extrajo elementos y referencias que pertenecen a esos “imaginarios urbanos” para darles a sus ciudades ficticias un rostro identificable, y las presentaron bajo una lente de denuncia, que podemos identificar en las voces de los personajes y en las luchas consecuentes del espacio.

Uno de los elementos en común que tienen las tres novelas es el tema de la desigualdad: abuso del poder, abismos entre riqueza y la miseria, y control de los medios y tecnologías materiales y virtuales, son todos parte de un mundo cuyos valores sobrepasan lo humano, de una sociedad que no busca reconciliar sus clases sociales, de una velocidad que no perdona a nadie y que le impone a sus habitantes-personajes el imperativo de luchar o morir.

CAPÍTULO III: VIRTUALIDADES QUE RESPIRAN

Si la ficcionalización transgrede aquellas fronteras más allá de las que existe la realidad incognoscible, entonces, las posibilidades mismas entramadas para la reparación de esta deficiencia, atrapada entre nuestro inicio y final incognoscibles, se vuelve indicativa de cómo concebimos lo que es sostenido inaccesible e inviable. En este sentido, la ficcionalización resulta ser una vara para medir la mutabilidad, condicionada por la historia, de los deseos humanos profundamente atrincherados.

WOLFGANG ISER, *FICCIONALIZACIÓN: LA DIMENSIÓN ANTROPOLÓGICA DE LAS FICCIONES LITERARIAS*

Todo espacio virtual (E2) posee un aura fascinante: los sueños, la memoria, el arte, la música, la religión, y los mitos son los espacios que poseen el mayor grado de imprecisión, reinención y renovación. Como dice Wolfgang Iser, si la “ficcionalización comienza donde el conocimiento se escapa” (Iser, 1990, p. 13), es posible argumentar que toda virtualidad es parte de este esfuerzo por comprender y articular aquello que se encuentra lejos de nuestro entendimiento –de la razón– y que siempre se está transformando y adaptando. ¿Qué puede ser más indeterminado que lo concebido por la mente? Cualquier intento por definir conceptos tan magnos como el alma, lo espiritual, el amor, o la imaginación corre el riesgo de ser excluyente y reduccionista⁹⁵. Frecuentamos los mundos posibles de la ficción⁹⁶ porque buscamos una exploración y reinención de nosotros mismos y de nuestra realidad. La fascinación por la realidad virtual, entonces, deriva de su especial semejanza al E2 como un espacio para acceder a eso que el E1 no facilita: las labores

⁹⁵ Iser, 1990, p. 9-11.

⁹⁶ Possible worlds of fiction are artifacts produced by aesthetic activities –poetry and music composition, mythology and storytelling, painting and sculpting, theater and dance, cinema and television and so on. Since they are constructed by semiotic systems –language, colors, shapes, tones, acting, and so on– we are justified in calling them semiotic objects. (Doležel, 1998, p. 14-5)

de indagación y creación. Los E3 son significativos no por su novedad tecnológica, esto puede ser un elemento llamativo inicial:

Sin embargo, después de un tiempo la inmersión puramente espacial del medio dejará de sorprender, y se hará más y más importante concentrar los esfuerzos en la inmersión temporal y emocional. Esto se podrá lograr poblando los mundos virtuales con auténticos personajes y creando oportunidades para que tengan lugar diálogos en tiempo real entre el usuario y los personajes. (Ryan, 2001, p. 393)

La infinidad de mundos posibles que la realidad virtual puede crear ofrece una interminable variedad de opciones de entretenimiento, reflexión, regeneración, placer, consuelo, escape y catarsis. Coincido con López-Pellisa cuando dice que “Reiteramos la idea de que la literatura (el arte) nos ayuda a penetrar en las esferas de la experiencia humana que sentimos inefablemente (con los mundos virtuales).” (López-Pellisa, 2015, p. 93). Lo virtual es el espacio donde forjamos nuestra subjetividad a partir de historias, creencias, y mitos; como dice Ryan, la persistencia de un medio virtual-digital es su oferta ficcional, emocional y creativa –un ejemplo muy visible es la gran diversidad de videojuegos, sus respectivos públicos y enfoques⁹⁷. Gracias a los espacios virtuales es posible señalar *dónde* se encuentran los procesos de creación y desarrollo de la subjetividad, la identidad o la religión, y *cómo se mueven* en la realidad, aun cuando éstos sean inconmensurables en su indeterminación y pluralidad.

De momento el estado más puro e ideal de la realidad virtual es ficcional, y en este capítulo mis alusiones siempre serán a la propuesta imaginativa y no al estado actual de la tecnología, aún muy lejos de alcanzar lo soñado. Sin embargo, lo imaginado refleja nuestras ambiciones y anhelos

⁹⁷ Los ejemplos que mencionaré ahora proceden de mi propia y más inmediata memoria, y es evidente que las experiencias no podrían ser más disímiles: la simpleza creativa para la construcción en juegos como *Minecraft*; jugar ajedrez en internet; aquellos con un alto contenido narrativo como *Bioshock* o *La leyenda de Zelda*; aquellos de terror como *Amnesia*; la réplica virtual de un juego de futbol como la serie de *Fifa*; de peleas interpersonales como *Mortal Kombat* y *Super Smash Bros*; de estrategia militar y económica como *Age of Empires*; y muchos más.

por superar nuestros límites y potenciales. Es un poder que sólo puede asemejarse al de los dioses⁹⁸. El espacio de la realidad virtual (E3) tiene una configuración más cercana a la de los sueños y a las artes (E2) que a la de nuestro entorno físico e inmediato (E1) porque ahí la “materia” no presenta el mismo grado de inamovilidad y determinación, “intratabilidad e intransigencia”⁹⁹ que en la realidad tangible. Ofrece un cronotopo de maleabilidad y *poiesis*, como señalé en el primer capítulo, de artificialidad y la conciencia de ello, de su posibilidad de cambio. Así, el individuo en la realidad virtual es un sujeto de *poiesis*: si algún día construimos una realidad virtual como la imaginada por la ficción, una réplica exacta del E1, no habrá verdaderos límites para las experiencias que podamos hacer y vivir en ella.

Sin embargo, este sueño de trascendencias siempre corre peligro. Su más maravillosa virtud puede ser su más grande vicio:

Por cierto el poder está en todas partes, pero está en todas partes porque es allí donde juega el nexo entre virtualidad y posibilidad, un nexo que es campo exclusivo de la multitud. El poder imperial es el residuo negativo, el retroceso ante la operación de la multitud; es un parásito que obtiene su vitalidad de la capacidad de la multitud para crear siempre nuevas fuentes de energía y valor (Negri y Hardt, 2000, p. 269).

Si en las sociedades (pos)modernas el individuo tiene un valor especial, su cuerpo y su subjetividad son objetos estratégicos para las luchas de poder: hay mucho qué ganar si uno es capaz de influenciar, incluso controlar, la voluntad de los individuos, que unificados forman a una multitud. El *cyberpunk* es un género centrado en las intervenciones que los individuos viven en un entorno que está diseñado para el consumo y la acumulación de capital por los privilegiados. Así como un usuario en el entorno virtual puede alcanzar el estatuto de “techo-dios”, lo mismo puede

⁹⁸ “Al funcionar como (tecno)dioses, los seres humanos pueden aprender o experimentar como lo haría un dios –si consideramos que somos demiurgos derivados–, a través de los mundos virtuales y los espacios digitales que hemos generado desde el principio de los tiempos...” (Lopez-Pellisa, 2015, p. 173)

⁹⁹ Ryan, 2001, p. 80.

decirse de aquellos que tienen posesión original de la tecnología, y el título es aún más apropiado y merecido puesto que como diseñadores o dueños conciben y ordenan el *cómo* y el *para qué* de la realidad virtual. Como bien lo reconoce López-Pellisa al advertirnos de cierto optimismo ingenuo en los discursos transhumanistas:

Pero es cierto que la evolución ahora ya no es una cuestión natural, sino que está en manos de algunos hombres, y saber en qué manos y por qué puede ser determinante para el futuro de la especie. Tal y como sostuvo Foucault, el biopoder modela y configura nuestras vidas incidiendo tanto en nuestros cuerpos como en nuestras subjetividades; [...] El Estado controla la salud, la higiene, la natalidad, la raza, la biología, la vida civil y la organización urbana de los seres vivos a través de la biopolítica... (López-Pellisa, 2015, p. 151).

En los espacios distópicos de la ficción pocos tienen el lujo de la inocencia y siempre hay un objetivo enajenante que los circunscribe. Tanto el cuerpo como las principales actividades cognitivas de la realidad virtual –la inmersión, interactividad, e imaginación– son blancos vulnerables de la acción ajena e interesada. No podemos olvidar que las maravillas del cronotopo de realidad virtual están mancilladas en el cronotopo distópico *cyberpunk* que las rodea. La libertad del cuerpo y de la subjetividad en el contexto “posmoderno” se encuentra bajo asedio, y las novelas suscitan preguntas fundamentales como: ¿Somos realmente dueños de nuestro cuerpo y mente? ¿Cómo podemos estar seguros de que no hemos sido engañados para ser o actuar de una manera que beneficie a otros? ¿Es libre el cuerpo que sufre en la ciudad; o la mente que no puede escapar de lo virtual? ¿Qué significa realmente ser libre, y en qué contextos es posible? ¿Cómo contribuye la tecnología a nuestra libertad corporal o mental? ¿Qué motiva los esfuerzos del dominio? ¿Cómo actuar con libertad ante una fuerza supra-humana?

Así como hablamos de que cada ciudad *cyberpunk* es diferente en cada novela, veremos ahora tres tipos de realidad virtual que tienen diferentes enfoques y propósitos discursivos: qué de la inmersión, la interactividad y la imaginación se pervierte y distorsiona, qué estrategias de control

de la subjetividad se están efectuando, y qué queda de las libertades individuales en este espacio que prometía cumplir todos nuestros sueños. Dicen Negri y Hardt que “La voluntad de oponerse necesita realmente de un cuerpo completamente incapaz de someterse al comando.” (Negri y Hardt, 2000, p. 163), pero los esfuerzos de dominio invaden los últimos espacios privados de los personajes. Si los procesos cognitivos de significación, transformación e individuación están intervenidos ¿entonces qué?

III.1 La primera calle de la soledad

Si tuviéramos que asignarle una de las patologías de López-Pellisa al estado anímico del mundo ficcional en *La primera calle de la soledad* sería, sin duda alguna, el “misticismo agudo” y más específico el fenómeno de los “tecnodioses”, donde “El monopolio de la creación ya no lo tiene Dios” (López-Pellisa, 2015, p. 175). Si bien López-Pellisa sólo ahonda en las condiciones y cualidades que conformarían a un “tecnodios” yo quiero resaltar un punto: para poder crear, se necesita la absoluta potestad sobre la materia. En este caso, la creación de espacios virtuales posibilita la dominación de la consciencia misma.

III.1.1 SUPERPOSICIÓN DE ESPACIOS

Volvamos con el Zorro y su retorno Monterrey, cuando el CTP lo envía a espiar a Laboratorios Mariano (LM); sabemos que la empresa desarrolló una tecnología de realidad virtual sin precedentes, superando la de Trip Corporations, y el Zorro debe introducirse en los espacios virtuales para robarles información. La realidad virtual en la que el Zorro trabaja es un espacio digital que se sobrepone al E1, un despliegue holográfico que permite ver varias cosas al mismo tiempo, “Para cualquier otro que no fuera el Zorro (tan acostumbrad a esas dos visiones

ligeramente disímiles que le dan su prótesis y su ojo natural al mismo tiempo), sería difícil monitorear ambas cosas” (Porcayo, 1993, p. 30). Esta mezcla de espacios hace contrastar el E1 y el E3, la ciudad distópica, inamovible y saturada queda atrás y se sobrepone la mutabilidad y navegación. Esto refleja la preferencia posmoderna por las industrias de la información como nuevas sedes para la toma de decisiones y para las luchas por el poder¹⁰⁰: el Zorro se adentra en espacios físicos a través de lo virtual, y su consciencia es capaz de estar en varios lugares a la vez –el cuarto donde su cuerpo teclea comandos, la oficina de Luca Mariano y los archivos digitales de la empresa. Aunque el Zorro trabaja para alguien más, su habilidad para moverse con velocidad le da ventaja y le permite ser un agente poderoso en el mundo *cyberpunk*; como se dijo en el primer capítulo, aquellos *desterritorializados* tienen superioridad.

Ya en la Luna, veremos más escenas de este tipo. Como mencioné en el capítulo anterior, el Zorro es obligado a trabajar para LM, y lo mandan a explorar el espacio selenita, incluyendo varias iglesias del Cristorreccionismo. No se le dice por qué debe hacerlo, y el Zorro no insiste en saber, pero a partir de este momento se presentaran referencias religiosas y mitológicas en los entornos virtuales. El trabajo obligado con LM consiste en infiltrarse en las computadoras de la religión rival, Los Hijos del Armagedón, y al principio las estrategias de espionaje progresan bien, el Zorro y otro miembro del equipo avanzan por el entorno virtual superpuesto al E1, que comienza siendo geométrico e inorgánico, dividido en varias pantallas de diálogo entre el equipo, pero pronto deviene en una realidad virtual aún más inmersiva que emula el E1: se “materializa” en un bosque de coníferas, pero aún se puede ubicar a los objetos en el espacio, estando el E3 y el E1 delimitados y separados, aunque la narración se enfoque en lo que sucede en la realidad virtual para concentrar la atención del lector en la acción virtual-digital.

¹⁰⁰ Negri y Hardt, 2000, p. 32.

La narración en esta escena nos muestra el tipo de *poiesis* del usuario: el cuerpo es la frontera en la que los espacios interactúan entre sí. Tenemos dos niveles de acción: mientras los dedos del Zorro se apuran para buscar los archivos en el E1, en el E3 presencia el ataque de la criatura mitológica wendigo¹⁰¹ en medio del bosque, como medida de defensa contra su infiltración. El Zorro derrota al monstruo y continúa adentrándose en el “laberinto neón”, pero pronto aparece la Bestia del Apocalipsis. Fracasa y estropea la misión, por lo que el Zorro debe huir. No dura mucho tiempo fuera del puño de LM, y en su segunda encomienda contra los Hijos se enfrenta a un minotauro virtual y logra derrotarlo. Pero su victoria es de inmediato interrumpida por un asalto virtual de otro tipo, y presenciamos entonces un cambio radical en la realidad virtual:

La desorientación lo inunda. Lo artificial huye de su conciencia, es como si despertara de un sueño profundo y retorcido. Una aproximación, un viaje instantáneo que le hace sentir que todo lo vivido no es sino una pesadilla y la realidad, esa mesa de siempre. Clara, uniendo sus labios a los de él: Raven, sonriendo tras la barra, mientras prepara un grasshoper. La luz raquíca que ilumina el lugar y le hace sentirse en casa. A salvo. (Porcayo, 1993, p. 107).

Después, el bar se desintegra y se encuentra frente a los rostros de un Cristorreceptor y Rioja, que conversan y el segundo ordena cortar la comunicación. El Zorro vuelve a perder la conciencia, y al recobrarla empieza a entender lo que sucede: LM quería recuperar una “Una inteligencia artificial de otro orden.” (Porcayo, 1993, p. 108) y por eso lo “contrataron”. El contrato obligado con LM termina con esta misión exitosa, pero no su relación: el Zorro aún busca vengarse de ellos, pero sabe que al mismo tiempo el CTP está detrás de él, demarcando sus pasos. Decide esconderse con Nataly, a pesar de que su relación está pasando por un momento tenso, como vimos en el capítulo anterior.

¹⁰¹ Una criatura de la mitología de las tribus Algonquin, en Norteamérica, de gran tamaño y figura monstruosa (cuerpo antropomórfico y cabeza de venado, sin piel), y comportamiento malévolo y destructivo.

III.1.2 PESADILLAS Y APOCALIPSIS

La introducción a ese tipo de realidad virtual inmersiva –que elimina cualquier referencia a lo digital y tecnológico, y replica el E1 al punto del engaño de la conciencia, de la ubicación en el espacio– fue al principio de la trama con el personaje de Rioja y su escena de tortura virtual, apenas mencionada en el capítulo anterior. Previamente a esta sucedió un diálogo digno de notar pues el Zorro, al identificar el nivel de amenaza que Rioja presenta, le pregunta, con ironía, si ahora él va a ser su dios, a lo que éste responde con similar humor “Mas o menos”. Así, vemos una parte del discurso de la novela: *quién tiene poder sobre quién, y cómo*. La referencia religiosa apunta a un poder tanto físico como mental-espiritual, a la vez que presenta la pluralidad de valores y creencias en el *cyberpunk*: Consumo frente a la Fe, lo Instantáneo frente al Futuro místico, Virtualidad frente al Espíritu (los cuales parecen confundirse). La escena de tortura es bastante cruel, dentro ella el Zorro está completamente impotente: lo arrojan a un desierto, que confunde al principio con el E1, y encuentra una cabaña para refugiarse pero adentro está el cadáver de Clara. Horrorizado, empieza a entender que se encuentra en un sueño eléctrico. Se aparece Rioja, encarnado en un demonio y procede a violar y consumir el cuerpo de Clara, torturando así al Zorro, y en ese estado de vulnerabilidad y sufrimiento logran extraerle la información que había robado.

Tenemos en esta ficción realidades virtuales opuestas, que contraponen sus capacidades de inmersión, libertad y *poiesis*. En la más extrema, aunque el E3 replicaba el E1 a la perfección se pervirtió la esencia del cronotopo porque el usuario era víctima de una pesadilla, cuyo autor y dueño fue en este caso el criminal Rioja (Y hay una segunda referencia del apelativo de Dios hacia Rioja en otro momento cuando discute con un sacerdote). Con este personaje queda explícita una estrategia de poder ejercida en la virtualidad humana y tecnológica, y con alcance más profundo que aquellas exclusivas del E1. Una cosa es un poder del tipo institucional y físico que tiene LM

sobre el Zorro, un poder material que puede ser terrible pero no le quita la autoría ni autonomía de sus ideas como individuo; pero esta realidad virtual abre la posibilidad de dominar a las personas en su totalidad a través de sus anhelos y miedos y de la colocación de su conciencia –de su ubicación en y con la realidad. Este poder sobre la virtualidad tecnológica y humana es comparado con el de Dios, con su dominio, benevolencia y piedad sobre *sus* criaturas. Que el siguiente suceso religioso-virtual, en la misma línea que la tortura de Rioja, sea en las Iglesias del Cristorrepcionismo que el Zorro visitó, refuerza aún más el discurso. Apenas el Zorro entró al recinto y se acercó a la figura de un Cristo-androide su conciencia se vio intervenida por una voz mística. Tal era el modo de operar de esa religión con aquellos individuos que tenían un implante de realidad virtual.

Después del primer fracaso contra los Hijos de Armagedón y la Bestia del Apocalipsis, en su breve momento de fugitivo, el Zorro se rencuentra con algunos miembros de la CTP que lo exhortan a regresar con LM y así es recapturado. Sucede entonces la segunda misión con el minotauro y la irrupción del entorno virtual, y la “liberación” de su contrato con LM. Esa noche, en el hotel donde duerme con Nataly a la espera del CTP, el Zorro tiene un sueño que parece una continuación del suceso en la iglesia. En esta ocasión, su consciencia es reubicada en Monterrey, pero no en el bar como en la segunda misión: camina por una Macroplaza¹⁰² destrozada, a su alrededor hay edificios derruidos y cadáveres pudriéndose. Entra a la Catedral Metropolitana, de la que sólo queda una cúpula y encara otra vez al Cristorreceptor. La escena se torna apocalíptica: el Zorro le da de beber cuando el Cristorreceptor expresa sed, pero no muere, sino que cobra fuerza, extrae los clavos de sus manos y pies y baja de la cruz. Mientras le anuncia al Zorro que ha llegado

¹⁰² Como breve aclaración geográfica: la Macroplaza es una plaza de 40 hectáreas que se ubica en la zona centro de Monterrey. Se construyó a inicios de la década de los 80s, y es uno de los espacios más icónicos de la ciudad. Contiene áreas verdes, monumentos como el Faro del Comercio de Luis Barragán, fuentes, edificios icónicos como el Palacio de Gobiernos, la Catedral, y algunos museos.

el tiempo de su victoria, adquiere siete cuernos y siete ojos como el Cordero en el Apocalipsis (5:6). El sueño termina con el Cristorreceptor apuñalando al Zorro a la altura de la última costilla mientras una tormenta radioactiva cae sobre ellos. El miedo y el dolor lo despiertan. Parece que se trató de una visión onírica, pero el Zorro no queda tranquilo por lo sucedido en los últimos días.

Nos encontramos a la mitad de la novela, y ante los repetidos sucesos podemos decir con seguridad que el control de la realidad virtual está circunscrito por un marco religioso. Los sujetos en control dentro de ella, Rioja y la inteligencia artificial, se presentaron con rostros mitológicos: el primero asumió una personalidad demoniaca, y es aludido a un estatuto deífico, y el segundo tiene un rostro híbrido de Cristo y androide. Religión y tecnología se imbrican como un sólo poder, omnipotente, sobre las personas, apoderándose de los espacios virtuales, ahí donde se es más vulnerable. Con la apropiación de la subjetividad, se hace posible la dominación total. El acceso aparentemente ilimitado al usuario los hace peligrosos: nada puede ocultarse y su alcance es irrestricto. Aunque todavía no se nos explique cuáles son los objetivos detrás de la IA y el Cristorreccionismo, podemos ver que los espacios virtuales (digitales u oníricos, no hay distinción clara) a través de la violencia religiosa forman parte de la intervención de las fuerzas ocultas y ajenas que dan forma al cronotopo *cyberpunk*, lo cual apunta a la desacralización del cuerpo y la mente de los individuos en búsqueda de nuevas maneras de dominarlos. No sólo se desestabiliza la orientación en el espacio con la “metástasis de simulacros”, lo que presenciamos en una completa indiferencia hacia la libertad individual en los espacios físicos y virtuales al cerrarse sobre la psique, borrando las últimas fronteras entre los personajes y el poder.

Después de informar al CTP de la inteligencia artificial, esa misma noche de la pesadilla, el Zorro huye ahora de ellos y de Balboa, de LM, que le recrimina las actitudes “herejes” que expresó cuando se conocieron. El Zorro logra someterlo e interrogarlo, aquí resumo lo que

descubrió: LM construyó una IA, llamada NAI-P01, capaz de construir sueños eléctricos que cumplieran los más profundos deseos de los usuarios. Fue imposible prevenir que las personas desearan morir y que la IA cumpliera tal imperativo y que al mismo tiempo grabara las personalidades de los fallecidos en su interior. La suma de la psique colectiva y las experiencias oníricas le dio una especie de conciencia y la IA escogió un nuevo nombre para sí misma: Asfódelo¹⁰³. Tal elección nos dice que la IA asumió una identidad como ente de la muerte. Después de eso, a partir del otro deseo apremiante de conocer a Dios, Asfódelo fraguó las premisas del Cristorreccionismo y las dilató al punto de crear una nueva religión, con él al mando. LM vio en ello una oportunidad para obtener mayor poder económico: se declaró afiliado a la nueva religión, para después reprogramar y vender a Asfódelo a sus rivales, los Hijos de Armagedón, con el objetivo de que éstos vencieran al Cristorreccionismo, para así tener un verdadero dominio sobre los creyentes a partir del control de Asfódelo, “Aún y cuando las señales cósmicas que el Cristorreceptor captara y decodificara como si fueran reales –cosa que muchos ponían en duda–, lo que ellos harían sería acallarlas y dar su versión” (Porcayo, 1993, p. 145). Suena como un plan bastante tortuoso para asegurar la primacía de LM sobre la sociedad, ¿por qué involucrar la fe cuando la sociedad *cyberpunk* se rige con el consumo, y éste desde el placer? El asunto apunta a lo ya referido de Negri y Hardt: el dominio a los individuos a partir de su virtualidad, es decir en esos procesos cognitivos donde desarrollamos nuestra subjetividad. El placer no logra eclipsar el funcionamiento autónomo, incontrolable e impreciso de la mente; y en cuanto a los pasos que LM está tomando para “distanciarse” de las estrategias de poder, vale la pena recordar a Foucault:

Razón general y táctica que parece evidente: el poder es tolerable sólo con la condición de enmascarar una parte importante de sí mismo. Su éxito está en proporción directa con lo

¹⁰³ En la mitología griega, cuando las personas al morir llegaban a los Campos de Asfódelo, y bebían del río Lete, perdían su memoria e identidad.

que logra esconder de sus mecanismos. ¿Sería aceptado el poder, si fuera enteramente cínico? Para el poder, el secreto no pertenece al orden del abuso; es indispensable para su funcionamiento. (Foucault, 1971, p. 83)

La fe como instrumento de control masivo, extendido en las sombras, oculto a la rendición de cuentas. Sin embargo, Asfódelo abandonó los planes, dejó de obedecer y cortó toda comunicación. Ahora el objetivo de LM era recuperarlo antes del estallido armado de su construido conflicto religioso. Por eso utilizaron al Zorro con tanta urgencia: usarlo rápido para luego deshacerse de él. El Zorro entiende su insignificancia en el panorama general de la situación y sabe que lo único que puede hacer es huir. A su alrededor, los grupos religiosos empiezan a luchar y matarse entre sí. Tras reconciliarse con algunos miembros de la CTP, y reencontrarse con Nataly, intentan pedir ayuda a la Tierra a través de una transmisión televisiva, pero es en vano. Mientras descansan antes de partir a una estación espacial y robar una nave, el Zorro tiene otra pesadilla virtual. La escena apocalíptica se repite y progresa, el clavo que antes lo apuñaló se transforma en un feto y crece hasta formar el cuerpo desnudo e inmaculado de Clara. Salen de la Catedral destruida a una Macroplaza paradisiaca, vergel, pero aún llueve y las gotas van calcinando al Zorro, quien llama a Clara. El Cristorreceptor, imponente, acusa al Zorro de dudar con la bíblica frase “Hombre de poca fe...” mientras el cuerpo del hacker se desintegra. Una vez más el Zorro despierta aterrorizado y desorientado, y rompe en un llanto desesperado, sólo puede acurrucarse sobre el regazo de Nataly buscando algo de consuelo.

En su huida, se abren paso entre cyborgs, soldados, fanáticos, disparos láser y la muerte hasta llegar a una estación espacial. Pero cegado por los deseos de venganza, el Zorro termina subiéndose a una nave en pleno despegue y deja atrás a sus compañeros, como vimos en el capítulo anterior, y asume como razón de vida única y absoluta a Clara. Al entrar a la nave se encuentra con Rioja, Luca Mariano, el piloto y Asfódelo. Con un arma láser, el Zorro logra tazarle el brazo

izquierdo a Rioja y luego entablar negociaciones con Luca. Éste le ofrece dinero pero el Zorro sólo quiere recuperar a Clara, aunque es confuso a qué se refiere exactamente. La conversación prosigue pero de pronto el Zorro se ve asaltado una vez más por Asfódelo. Regresa a la Macroplaza, sus gritos por piedad no impiden que su cuerpo se destroce mientras el Cristo continua aleccionado sobre su fe, si tan sólo fuera “del tamaño de una semilla de mostaza...”. Su consciencia termina en medio de un apacible vacío. Pasa un tiempo que parece indeterminado en ese estado incorpóreo, pero recupera sus sentidos y sigue en la Macroplaza reverdecida. El Cristorreceptor le dice que ha regresado porque “—Tu amor, tu fe en él, ha permitido que compartas mi gloria” (Porcayo, 1993, p. 190) y lo invita a unirse a la resurrección final que se avecina. Sin embargo, el Zorro reconoce que todo eso que ve, aun en su extrema belleza, no es lo que él quiere, y pide recuperar a Clara. Como respuesta, el Cristorreceptor lo niega y se abre un abismo en el suelo, por el que el Zorro cae aterrorizado a una nada total.

El Zorro despierta capturado una vez más. Rioja lo tortura otra vez y después se trasladan a una nave nueva. Sin embargo son abordados por dos cyborgs de la refrenda religiosa que se habían infiltrado. Se desata otra pelea en la que mueren Rioja y los cyborgs. Sólo quedan el Zorro, Luca y Asfódelo a bordo. Acceden a trabajar juntos para así regresar a la Tierra; sin embargo, la IA cambia el rumbo de regreso a la Luna y anuncia que debe cumplir su misión. Encolerizado, Luca discute con el Zorro y después le pide que re programe a la IA, pero éste ya no acepta órdenes. Pelean y el Zorro lo mata con un golpe preciso. Entonces, el Zorro destroza los mandos con un láser antes de que Asfódelo se lo impida. Hay una explosión y el Zorro vuelve a la inconsciencia. Despierta en el entorno virtual-digital con Asfódelo, en un cuarto cuadrículado como un tablero de ajedrez. Asfódelo le explica consternado que a la nave le queda poca energía y que no hay posibilidad de llegar ni a la Luna ni a la Tierra. Entonces, el Zorro le hace ver su error: “No logras

captar la totalidad de las cosas. El mundo para ti es una cifra traducible a espacio virtual, sin una comprensión del universo tangible... No eres ningún Dios” (Porcayo, 1995, p. 205). Con creciente duda, Asfódelo le propone al Zorro ser su Dios, le ofrece recrear su vida en Monterrey con Clara, pero el Zorro declina “–La mente humana es más compleja de lo que te parece. A nadie hiciste feliz, solo los engañaste” (Porcayo, 1993, p. 206). Asfódelo le pide al Zorro una vez más que le explique, que le diga que hacer, y el Zorro deja fluir entonces su último deseo. Esta es la última escena de la novela. En los últimos momentos de la vida del Zorro recorre una vez más las calles de Monterrey tal como eran el día en que se marchó seis años atrás, pero ahora están vacías. Piensa en el rumbo que su vida tomó desde ese momento, sus pensamientos y deseos en ese pasado, los fracasos que devinieron, y las recompensas vacías. Regresa a ese momento, del que “solo conserva la tristeza de su partida, la opresión en el corazón, el atenazamiento de las piernas, como un grito de advertencia diciendo: ¡No te vayas!” (Porcayo, 1993, p. 207); la intensa tristeza prueba el amor que existió entre dos personas.

El Zorro decide volver a esa calle donde se sintió la soledad verdaderamente por primera vez, pero lo que fue una decisión basada en la negación ahora es de aceptación y acompañamiento a sí mismo. Pudo haber escogido el placer, que Asfódelo replicara sus mejores momentos con Clara, pero se escogió a sí mismo. Su último deseo es sentir la ciudad una vez más, pues es como sentirse a sí mismo. Un espacio que “emana desde” su propio cuerpo y mente. Volvió al momento que lo comenzó todo, el principio como fin, a esa decisión crucial, determinante, decisión como identidad.

La volatilidad de los cambios de conciencia, fuera del control del Zorro, denota la inestabilidad del espacio caótico, producida por el choque de voluntades¹⁰⁴; y también nos habla

¹⁰⁴ Doležel, 1998, p 78.

del nivel de disociación entre el individuo y su espacio, la “metástasis de simulacros” dificulta la posibilidad de una posición significativa, y sólo manifiesta la fuerza del cronotopo *cyberpunk* para descolocar lo humano. Es notable que casi todos los episodios virtuales inmersivos son en Monterrey; se reafirma la idea de que este espacio, aunque el Zorro no lo quiera, es significativo para él, pues es donde residen sus más profundos anhelos y rencores. Como los deseos del Zorro son confusos, sus primeros episodios también lo son. Mientras que Asfódelo intenta convencerlo de convertirse al Cristorrepcionismo, el Zorro va entendiendo poco a poco qué es lo que quiere: tal vez es a Nataly, pero no puede quererla mientras siga atado a Clara, y ese problema no podía resolverse. El Zorro pensó que había cerrado su corazón pero se equivocó. Asfódelo se adentra en su mente y manipula sus ansias de sentido del entorno que lo rodea (o tal vez su destrucción y regeneración), su amor por Clara, y las conjuga con su propia programación onírico-religiosa. La situación que vemos como resultado es una pesadilla sin escape, un espacio virtual de tortura ahí dónde se gestaba la voluntad del Zorro, entre lo virtual y el actuar. Asfódelo se encarnó en lo religioso, sin ver el daño que infringían sobre las personas pues verdaderamente creía que hacía felices a los humanos pero, como se lo dice el Zorro, nunca entendió cómo funciona la mente humana, ese incontrolable espacio virtual de reinención, porque carecía de indeterminación (E2) e ingobernabilidad (E1). Al conceder primero la muerte y después asumir una identidad deificada, Asfódelo parece oír sólo las partes más escatológicas de la doctrina cristiana, cuyo fin es la resurrección desde las cenizas. Y para eso primero hay que morir. Tal manipulación sólo se podía fraguar en el espacio virtual, el E1 es demasiado resistente y recargado de ruido como para que una narrativa llegue a lo más profundo de los ciudadanos.

La historia del Zorro nos habla de su condición como “espíritu” móvil, originado en el espacio saturado, sin pasado ni futuro, del *cyberpunk*. Por el ruido en su corazón, símil del ruido

de la ciudad, el Zorro no pudo escucharse ni entenderse a sí mismo. Sus movimientos iniciales estaban motivados por el placer y el dinero, pero esas son promesas tramposas y precarias del *cyberpunk* –la felicidad es un concepto desconfiable, vulnerable a la manipulación, a lo superficial–; a la vez, es consciente de la decadencia que lo rodea, que arremete contra él y vacía su vida de sentido, por eso se desapega del E1 y es por eso que los sueños eléctricos son el último lugar donde el individuo puede conectar con sí mismo. De su libertad caprichosa en la Ciudad de México, otra promesa decepcionante, pasó a la supervivencia precaria bajo el mando de Trip Corporations y Laboratorios Mariano: de una vida sin sentido pasó a renunciar a la posibilidad de encontrarlo. Nunca pudo poseer su futuro: lo dejó ir con Clara, lo sabotó todo el tiempo con su trabajo y también con Nataly. Es hasta el final, cuando el futuro se cierra sobre él, que *decide* apropiarse del pasado, una de sus únicas posesiones, y en consecuencia también se apropia del presente. Fue su misma virtualidad lo que le permitió ser libre al final, de no verse sometido hasta el fondo por Asfódelo; si bien el individuo se encuentra bajo asedio en un entorno *cyberpunk*, este mismo fragua su superación al pretender dominar desde del placer, es decir, que no logra capturar toda la complejidad humana, pues esta pertenece también a la Fuerza-N¹⁰⁵, la fuerza de la naturaleza. Un individuo como el Zorro siempre podrá escapar, pues comprende que, en el fondo, la plenitud no consiste en la felicidad, sino, tal vez, en una sintonía con uno mismo.

La relación entre lo onírico y la tecnología apunta a la capacidad de lo artificial para abrir el espacio a la “materialización” de nuestros símbolos y mitos. Puede que su uso sea meramente recreativo y novedoso (por ejemplo, ¿qué motivó a una LM a ilustrar sus medidas de defensa como monstruos mitológicos y no, por ejemplo, con un mero lenguaje de programación?), pero también es prueba del valor que tienen los mitos en nuestra sociedad: “La meta del mito es despejar la

¹⁰⁵ Doležel, 1998, p. 60

necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal. Y esto se efectúa a través de una valoración de la verdadera relación entre los fenómenos pasajeros del tiempo con la vida imperecedera que vive y muere en todos.” (Campbell, 1949, p. 136). Aquí, el espacio virtual-digital se ha vuelto el medio predilecto para la búsqueda de esa “reconciliación de la conciencia del individuo con una voluntad universal”. En ello reside el poder de Asfódelo, ofrece un camino en un mundo que ya no lo tiene, llena el vacío que abre el presente instantáneo del *cyberpunk*.

Sin embargo, esta necesidad de reconciliación es demasiado grande para la IA, es una ilusión, porque la cimienta en la felicidad y el placer, no en un encuentro honesto entre el individuo y su entorno. Es por eso que la decisión final del Zorro es determinante para su destino. No más caprichos ni engaños, no más apocalipsis ni mujeres agraviadas, ni “tecnodioses” que persigan su libertad: es un “retorno” al pasado, hacerlo presente, hacer el tiempo uno y suyo. El Zorro por fin *decide* regresar a aquello que eludió por mucho tiempo: a la ciudad y a sí mismo. Asume su decisión, asume al espacio por lo que es y se asume a sí mismo: la reconciliación no significa una aceptación de lo que siempre aborreció, sino la reunión de aquello que unía al espacio y al individuo: la soledad. No es un final feliz, sino cíclico, una “cinta de Moebius” como él mismo reconoce. No hay religión, ni salvación, ni sueños para él, sólo el mismo espacio y su propia voluntad.

III.2 Virtus

La historia de Inés es sobre el fin de un mundo virtualizado y la promesa de un mundo nuevo, pero la novela también nos cuenta el devenir previo de ese mundo. Atendiendo a la Patologías de López-Pellisa, veremos que en esta historia se entrecruzan y complementan el “misticismo agudo” y la

“metástasis de simulacros”. Esta red se articula con un tono grotesco y satírico: están presentes la exageración, la oposición a la cultura oficial, el humor, y el énfasis en lo corporal. Todos estos son aspectos que rescato del teórico Mijaíl Bajtin¹⁰⁶, pero hay una diferencia esencial entre “lo carnavalesco” y esta novela: mientras que el teórico se refiere a un proceso de reconciliación entre el individuo y el mundo en una fiesta de renovación y unión, la novela se enfoca en la burla, la crítica y la denuncia. Como dice Bajtin: “El autor satírico que sólo emplea el humor negativo, se coloca fuera del objeto aludido y se le opone, lo cual destruye la integridad del aspecto cósmico del mundo; por lo que la risa negativa se convierte en un fenómeno particular.” (Bajtin, 1987, p. 11) La comunión de lo “vulgar” y lo “elevado” no existe en esta novela, pues la conciliación es imposible en una distopía donde los individuos no son conscientes de la dicotomía jerárquica entre ellos y los que los gobiernan; lo grotesco deslegitima a los de arriba y a la vez recrimina los pecados de la multitud, no desmitifica la jerarquía ni reconcilia con el intercambio de roles. El efecto que se produce en la novela distópica es de una crítica a través de la caricatura, una sátira moral que despoja cualquier dejo de gloria, prestigio y respeto que se pudiera atribuir tanto a los poderosos, exitosos, como a los individuos comunes. Esta estética contrasta con las *noir* y *punk* comunes al *cyberpunk*, lo que resulta en una distopía diferente: más pícaro y menos melancólico, más absurdo y a la vez más cercano a la vida del ciudadano común.

III.2.1 LA CIUDAD DE LOS SUEÑOS

En el capítulo anterior vimos un poco de la cotidianeidad en Bridge City: las divisiones discriminatorias entre las guisas, el lectochip correlacionado al espacio físico, éste reconfigurado para que albergue a la realidad virtual, y el ambiente ilusorio-fantástico de las vivencias. El

¹⁰⁶ Bajtin, M. (1987) *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Alianza Editorial, Madrid.

comportamiento que se fomenta en la población es de mansedumbre a través del placer, de distracción con entretenimiento, y de negligencia a lo desagradable, lo incómodo y lo opresivo¹⁰⁷. Esto se logró con el *recubrimiento* del E1 por el E3, y por eso es que Inés califica de “ilusión” y “mentira” a la vida que se le impuso a la población mexicana por 26 años. La vida en Bridge City, Inés aclara desde el inicio, era aceptada y apreciada en su totalidad. Todos los afectos y deseos estaban satisfechos gracias a los avatares, “[...] de tal suerte que no experimentáramos necesidad de relacionarnos afectivamente entre nosotros, seres de carne y hueso pero sosos y aburridos en comparación con las maravillosas imágenes que se nos procuraban a toda hora.” (Gil, 2008, p. 13). Inés recuerda que la gente se acompañaba de animales, humanos, criaturas mitológicas y seres de fantasía como unicornios, ángeles y dioses del Olimpo. Convivían a diario con seres programados para el deleite visual, sexual, místico o los tres juntos. Continúa la cita explicando que “Lo único que justificaba la íntima cercanía de dos cuerpos era el apareamiento (a veces, ni eso). Y es que la relación humano/holograma difícilmente representaría riesgo de rebelión o de complot contra el Gobierno.” (Gil, 2008, p. 13).

Cada detalle de la vida se diseñó para mantener a la población en un estado de complacencia, embrutecimiento y servilismo. Tanto en espacios públicos como privados, las personas no tenían que enfrentar la realidad porque había sido velada por un manto de ensueño virtual. Las noticias no reportaban los crímenes nacionales e internacionales, el Consumo cubría el cielo con publicidad de “Woll-mart”, “Coka-coke”, “Megasoft V”, “McDonaldland”, y “Toyoya 10000”, en los hogares las televisiones interactivas y transmisiones holográficas de eventos llenaban las salas, las habitaciones se transformaban con pisos de césped y las ventanas proyectaban obras de arte... Siempre rodeados de placer, alejados de todo inconveniente, nunca

¹⁰⁷ “Gracias a su indiferencia, por el tema, el sentido, el fantasma singular, el hiperrealismo se convierte en juego puro, ofrecido al único placer de la apariencia y del espectáculo” (Lipovetsky, 1986, p. 38)

solos... “Nadie echaba de menos nada que no fuera etéreo, hermoso, sano y siempre, siempre joven...” (Gil, 2008, p. 95). Este grado de intervención tan alto era posible con el lectochip, injertado en la sien derecha, conectado directamente al cerebro. Los usuarios eran incapaces de ver el E1 y así *vivían* dentro del entorno virtual. En vez de confinarlo a un cuarto, o una computadora, el E3 se proyectó desde el interior de las personas sobre la ciudad blanca y vacía.

En el *cyberpunk*, por lo general se accede a la realidad virtual desde los espacios privados, ya sean cuartos especiales, cerrados, exclusivos, salones acondicionados, o bien la tecnología se introduce en una habitación y el usuario se recuesta en una cama, un sillón o el mismo suelo. Esto crea distancia del entorno y tiempo material y refuerza la preferencia por el espacio exento de límites; al no existir una vida pública que realmente acoja al humano, éste se encierra en sus propios paraísos artificiales, en los últimos espacios privados e independientes. Como una especie de túnel secreto a un oasis virtual, un escape privilegiado. Pero en esta trama, en vez de confinar a las personas a un espacio reducido, donde el cuerpo se encuentra más o menos seguro e inmóvil, los E3 emergen desde el cuerpo de las personas y recubren la realidad. Se sobrepone un cronotopo por encima del otro: se desvanece aún más el pasado y el futuro que aún se podían percibir en la ciudad, el instante del presente es aún más delgado y a la vez más imponente, la alienación del espacio es más prominente, y toda sensación de materialidad se ha perdido. Los cronotopos pueden ser compatibles, como vimos en *La primera calle...*, pero cuando uno se refuerza el otro se debilita y pierde la primacía en las percepciones del usuario. La ubicación en el espacio se vuelve secundaria cuando las ilusiones sólo se enfocan en la persona y la vuelven el centro de su mundo: no hay puntos de referencia en lo exterior, sólo en el “yo”, y éste es estimulado y articulado con banalidades. La relación entre el espacio y el individuo se rompe (casi) por completo.

La realidad virtual en Bridge City no fue de *poiesis* ni libertad. Aun y cuando era totalmente interactiva, los usuarios no tuvieron verdadera conciencia de lo creado, se encontraban manipulados y regulados por fuerzas ajenas y ocultas. En vez de crear o explorar entornos y objetos nuevos, los usuarios sólo agregaban objetos relacionables –los avatares de compañía y placer. No hubo una verdadera *poiesis* del espacio, como hemos visto en *La primera calle...* y lo veremos en *Gel Azul*; esa habilidad se restringió a los privilegiados –la guisa a la que pertenecía Inés gozó de un rango limitado de *poiesis* y conciencia pero estaban igual de manipulados–, a los verdaderos dueños, dueñas y diseñadores de la realidad virtual. El tiempo se “eliminó” con la promesa de un perpetuo presente utópico, pero se enajenó a las personas de lo que realmente sucedía: de que sus cuerpos seguían sometidos al progreso natural del nacimiento, crecimiento e inevitable muerte. En realidad, el tiempo y el espacio estaban sujetos por la fuerza oculta y ajena, que determinaba el curso de la vida:

Y las necesidades fisiológicas quedaron sujetas a la Guisa de cada individuo: los de subniveles eran inmunizados contra el apetito, que no hambre, saciado con una cápsula que, acompañada de una bonita sesión de hologramas gastronómicos, producía una casi inmediata sensación de saciedad y aportaban los nutrientes estrictamente básicos, por lo que la urgencia de acudir al retrete y la pestilencia eran mínimas. Y esto, claro, reducía considerablemente el ciclo vital de los esclavos felices, pero... ¿y qué más daba? (Gil, 2008, pp. 84-5)

Se suscitan entonces preguntas sobre qué es la verdadera creación, libertad y realidad en una sociedad sumergida en una ficción: ¿es posible la autenticidad, o todo es un simulacro¹⁰⁸? Las elecciones que las personas podían hacer por y para sí mismas eran estímulos superficiales y ridículos, intrascendentes pero sumamente cautivantes al E2 pues apelaban al placer sexual y a las

¹⁰⁸ “La simulación pertenece al tercer grado, más allá de lo verdadero y de lo falso, más allá de las equivalencias, más allá de las distinciones racionales sobre las que se basa el funcionamiento de todo orden social y todo poder.” (Baudrillard, 1977, p. 22)

necesidades religiosas; nada que apelara al E1, a su transformación, apropiación o identificación. Inés nos describe cómo esta realidad virtual satisfizo (digital y virtualmente solamente) las “necesidades” del cuerpo y del alma: Sexo y Dios. Siendo así, ¿Qué voluntad es la que realmente prima en una sociedad así: la de los individuos embelesados, o la de un Poder supremo, suprahumano? Un ejemplo de esta “comunidad”, además de los avatares, son los personajes del Presidente Jesús Martín y el Ventrílocuo: como Hijo y Padre respectivamente, el primero como encarnación del mandato del segundo, proveyeron a la población de lo que pidiera, escuchaban sus rezos y consolaban sus aflicciones. Al controlar el proceso de escisión entre los individuos con sus propios cuerpos y el entorno, a través de la seducción del E2, se está interviniendo en su comportamiento y cosmovisión, se impuso un cronotopo sobre otro y los personajes vivieron en una ilusión carnavalesca (aquí sí es más adecuada la definición bajtiniana); los recuerdos de Inés nos muestran esa sociedad desapegada, incapaz de conocerse a sí misma, y por lo tanto de transformarse a sí misma, sumergida en un espacio difuso e “intocable”.

Las intenciones detrás de todo esto ya fueron explicitadas por Inés: evitar el descontento, la colectividad, la inconformidad y la disrupción. El reclamo. La rendición de cuentas. Es como si ese Gobierno distópico siguiera al pie de la letra lo que dijo Lipovestky en *La era del vacío* (1986): “[...] desconectando los deseos de los dispositivos colectivos, movilizándolo las energías, temperando los entusiasmos e indagaciones relacionadas con lo social, el sistema invita al descanso, al descompromiso emocional...” (Lipovetsky, 1986, p. 37). Develar el proceso de este gran proyecto y sus objetivos es lo que Inés busca comunicar en su ensayo:

El lectochip aceleró sensiblemente el proceso: en apenas unos meses, un país entero, relativamente independiente [...] pasó a formar parte de lo que desde entonces sería Unid@merica, transformándose el anexo, es decir, Nosotros, en una inmensa factoría cuyos nanocientíficos, nanotécnicos y reingenieros llegaron a considerarse héroes por jugar el doble papel de inventores y conejillos de indias. (Gil. 2008, p. 23).

Todo un país sometido para el beneficio económico de otro, para obtener una mano de obra baratísima, para dirigir el trabajo intelectual hacia el desarrollo tecnológico, y para asegurar el status quo nacional e internacional. El llamado “Proyecto V” fue la suma de esfuerzos de unos cuantos poderosos para mantenerse en la cima y buscar más maneras de incrementar su poder; ese mito moderno que Doležel identifica aquí tiene un rostro visible, se ilustran esos procesos que en el mundo actual no podemos ver. Las acciones de sometimiento reflejaron una mentalidad de desprecio hacia el E1, pues el entorno virtual elimina cualquier evidencia de su presencia al ocultarla tras el espectáculo virtual, como si la mismísima fisicidad pudiera ser evidencia de los límites del dominio. Los objetos son despojados de toda personalidad pues ésta se otorga en el E3, y el cuerpo es vapuleado, reducido a una utilidad efímera. El “Proyecto V” volvió a la gente totalmente dependiente de la tecnología: “Con el tiempo nos daríamos cuenta de que sin lectochip sería virtualmente imposible pertenecer a la nueva sociedad virtual. Su ausencia hacía de ti un excluido, un exiliado, un paria, aunque de tan corrientes los chips en la vida diaria, a nadie o a casi nadie le pareció aberrante portar uno en el cerebro.” (Gil, 2008, p. 79). La alienación significa un desconocimiento del individuo para consigo mismo, por lo tanto con su entorno; el problema aquí discutido no es el entretenimiento en sí mismo (que bien puede ser problemático en cuanto reproduce valores aporofóbicos o machistas), sino que la ignorancia posibilitó el abuso y la violencia de los poderosos, si la población no se conoce a sí misma menos puede reconocer su entorno, y más difícil todavía es ver la opresión.

III.2.2 ESCRITORES DE LA “VERDAD”

Apenas hemos aludido a los responsables de semejante situación. Arriba se mencionó a Unid@merica (transformación paródica de los Estados Unidos de América) como uno de los

causantes, pero también lo fueron aquellas personas en México que contribuyeron en su ejecución, la élite que también quiso enriquecerse y dominar. Empresas y gobierno formaron un equipo de poder y control. Inés menciona a tres personas, que seguirán presentes durante toda la novela de manera velada, indirecta. Milo Karraz y Cayo Lawrenz son dos jóvenes, hijos de los dueños de las televisoras más ricas del mundo, que decidieron fundar una empresa de comunicaciones llamada Full Service Network (FSN), y de ahí crearon la tecnología del DAVID (*Digital Audio Video Interactive Decoder*), la primera realidad virtual casera. Su posicionamiento les dio mucho poder, y no tardaron en buscar más. Dice Inés: “Mentiría si afirmara conocer en qué momento Karraz y Lawrenz resolvieron sumarse al experimento del que resultaría *un nuevo Frankenstein hecho a partir de fragmentos de diversos cuerpos ardientes, palpitantes e insaciables*” (Gil, 2008, p. 40. Las itálicas son más.). Se acercaron a Charlie Boy, otro magnate de comunicaciones y demás corporativos, con una propuesta de megafusión: "Sencillamente, papá, no podrán vivir sin nosotros, no tendrán opción... seremos el aire que respiran ni más ni menos" / “¡Y lo mejor de todo, papá, nos promoverán desde la presidencia!, ¿o en quién crees que pensaban cuando se sacaron de la manga la Ley Ruttman, eh?” / “¿Te dan cuenta, papá?, el Palacio será nuestro teatrillo guiñol, je” (Gil, 2008, p. 43). Con la Ley Ruttman se refieren a unos ajustes constitucionales para ampliar los monopolios en las telecomunicaciones, nombrada así por el presidente en turno del 2012 Maximiliano Spinoza Ruttman (otra prueba de la mancuerna empresas-política). De esta alianza, a la que se sumaron otros agentes no especificados igual de poderosos, surge el villano de la novela: El Ventrílocuo, una persona virtual compuesta de “fragmentos de diversos cuerpos”, autor y director el proyecto de realidad virtual –es decir que gobernó al país. Para poder consolidar

la sumisión de la sociedad sin que esta lo sospechara y menos reclamara, el Ventrílocuo gestó al personaje¹⁰⁹ de Jesús Martín Pérez Wagner.

No se sabe a ciencia cierta, reconoce Inés, quién fue Jesús Martín ya que sus datos desaparecieron después de que cayó la realidad virtual. Además, su belleza incomparable y sospechoso ascenso político desde muy joven parecieron planificados, demasiado óptimos para cautivar a la población. Sea un actor, o ya sea una “manipulación genética para crear al ser más espectacularmente bello del mundo” (Gil, 2008, p. 29), Jesús Martín arrasó con las elecciones presidenciales del 2018 a sus 30 años (otra modificación a la Constitución, muy maleable en esta ficción). Jesús, un paralelo a la figura cristiana que no se disimula ni por el gobierno ni por Inés, fue sólo un títere del Ventrílocuo, un muñeco precioso para que la población lo adore con fervor. Fue mucho más significativa la adición de la Primera Dama. En el siguiente pasaje se ilustran la motivación inicial de su elección, el funcionamiento del Cuerpo del Ventrílocuo, las disputas entre sus Miembros, y la tendencia machista¹¹⁰ de todos ellos. El problema fue que el Presidente recién electo empezó una relación con una actriz del FSN, descrita como una mujer muy atractiva, voluptuosa, y escasamente vestida, y esto no le agradó en lo absoluto al Ventrílocuo:

Los Ojos del Ventrílocuo que, no olvidemos, era un Cuerpo compuesto de órganos tomados de otros cuerpos, reían y hasta festinaban el bueno gusto del Primer Mandatario y la Verga se izaba y henchía como Bandera unid@mericana en 4 de julio, pero el Corazón se Santiguaba, se Asqueaba, se Espeluznaba. ¿Cómo es posible que este muchacho olvide tan pronto el decoro y la vergüenza?, se preguntó con su inglés de Illinois, a lo que uno de los Ojos respondió risueño: No seas aguafiestas, papá, déjalo, es joven y bello, tiene derecho, ya suplirá a esta rorra con otras, tenemos muchas... No va con su imagen, protestó el Corazón con talante de monja sentimental, ¡no va! Esa muchachita tiene tremenda fama... piruja, drogadicta, vomitonta... Si por lo menos fuera discreto, gruñó el Cerebro, mirando

¹⁰⁹ Las diferentes acepciones de la palabra personaje son adecuadas. Del diccionario web de la Real Academia Española: 1. m. Persona de distinción, calidad o representación en la vida pública.; 2. m. Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.;3. m. Persona singular que destaca por su forma peculiar de ser o de actuar. Wagner como presencia pública, ficción y singularidad, todo sumó a su significancia para la población.

¹¹⁰ Este aspecto es prominente en la novela. El machismo explícito en las tres novelas bien amerita su propio estudio.

a los amantes intercambiar trocitos de papaya ante los redondos ojos del coreanito y el estupor de las esposas del jeque. (Gil, 2008, p. 53.)

Por ello, tanto el Ventrílocuo como el Gabinete del Presidente se pusieron a la búsqueda de una Primera Dama digna del país, pues “El vulgo quiere una señorita decente para el Presidente... *una virgen...*” (Gil, 2008, p. 55). Después de pasar lista por herederas connacionales y estimarlas poco atractivas¹¹¹ pasaron a las mejores graduadas connacionales, sin importar que fueran más inteligente que Jesús Martín (algo fácil de lograr). El Cerebro ordenó detenerse en una de las imágenes: “Sus enormes ojos de un verde amarillento parecían mirarlos altaneros, de frente, llenos de autosuficiencia y, lo más inquietante, con inteligencia y ambición” (Gil, 2008, p. 59). El Gabinete no estuvo muy cómodo con esto último, pero el Ventrílocuo se decidió en ella: María Magdalena Christian Ruiz¹¹². Hija de padre suizo y madre mexicana, Lena vivió su infancia y adolescencia en México, en la pobreza porque su padre fracasó con sus inventos científicos, y sufrió discriminación por su clase social, el origen indígena de su madre, y su natural belleza rubia y europea; con sus excelentes promedios abandonó el país, llena de resentimiento, malinchismo y odio, para estudiar la universidad, maestría y doctorado en diversos países europeos. La invitación por parte del Gobierno le pareció aberrante, pero accedió ante las amenazas de la publicación de sus humildes orígenes, que la avergonzaban en lo más profundo de su ser, y de incriminarla con nexos anarquistas contra el gobierno ruso, donde estudiaba.

Lena contribuyó, gracias a su preparación en ingeniero en sistemas, reingeniería neuronal, y robótica asistencial, a la creación del Proyecto V. Su romance con el Ventrílocuo la hizo una

¹¹¹ Criterio basado en su peso y medidas.

¹¹² El Presidente y su esposa refieren a una relación polémica en el catolicismo: la supuesta relación sexo-afectiva entre Jesús y su discípulo María Magdalena. También son nombrados en un punto como otros Adán y Eva, cuya misión es reproducirse y someter la tierra. Esto es un ejemplo de lo grotesco: el rebajamiento de lo enaltecido y el enaltecimiento de lo tabú como un desafío a la autoridad y a lo sagrado.

mezcla de cómplice y víctima: mientras aparentaba ser una boba-cara-bonita junto a Jesús, tras bambalinas conversaba e intimaba con el Ventrílocuo. Pero ignoraba hasta dónde podrían llegar los abusos de él, pues las violencias psicológicas y sexuales no se presentaron al inicio de su relación sino a los tres años de presidencia y teatro, además de que también la traicionó al caerse la virtualización pues no la protegió cuando la intervención internacional la condenó a muerte como única culpable del crimen, “él” se desintegró por el mundo y no hizo nada para evitar su condena. Inés nos dice que fue Lena quien diseñó la tecnología del lectochip, basado en ideas del doctor Linos Pound (posiblemente robadas), con la justificación de que esa terrible mentira era por el bien de la población: “¿no hubiera sido mucho más cruel someterlos desde chiquitos a las más inhumanas tareas por un mini salario obscuro y regatearles toda posibilidad de superación? ¡Pudimos haberlos matado sin más y sin embargo nos esforzamos por darles la muerte más bella y dulce que pueda desear..!” (Gil, 2008, p. 96). El desprecio del E1 antes mencionado es explícito en sus comentarios sobre lo “bestial” y “medieval” que son para ella las personas y las tecnologías menos avanzadas, y como acto culminante lo tradujo en esa tecnología opresora. La preferencia por lo virtual y por la tecnología, un poshumanismo llevado a niveles dañinos, fue el marco axiológico con el que Lena configuró la realidad virtual. Tanto el Ventrílocuo como Lena fueron conscientes de que las ficciones, sexuales o religiosas, eran el camino para el control social. La complacencia y falta de pensamiento crítico que impulsaron permitió que esta sociedad se volviera distópica pues lograron que renunciara a su libertad sin resistencia. Pero este problema no comenzó con ellos, sino desde antes; el abuso tiene una larga historia de violencia e ideología, dice Inés:

Siendo así, es factible suponer que la realidad no existía; al menos no se había parado por ahí desde hacía mucho tiempo... acaso siglos. Que la virtualización no había enmascarado una verdad sino que era una máscara sobre otra (Mercurio *dixit*); una representación bufa de la realidad que de siempre, quizá desde la Conquista, había quedado enterrada junto con los ídolos; confundida entre las ruinas de los templos que los evangelistas españoles

aprovecharon para levantar conventos e iglesias que honraran al que consideraban único dios verdadero. (Gil, 2008, p. 47-8)

Inés nos expone un hecho terrible de su sociedad: no hay una Verdad, porque ésta siempre ha sido una Mentira, o más bien una Ficción escrita por alguien más desde hacía mucho tiempo. ¿Cómo es posible saber quiénes somos, cuál es la verdad de nuestra identidad e historia, si siempre se ha intervenido a esos procesos? “En realidad, nunca se ha sabido la Verdad acerca de Nada cuando el Poder de Unos Cuantos está en juego y sus intereses se ven seriamente amenazados. Presiento que eso que llamamos Historia no es sino un inventario de todas las mentiras oficiales que no cesa de metamorfo-searse al capricho de los vivos.” (Gil, 2008, p. 116)

En esto es innegable la participación del lenguaje, un objeto semiótico, virtual. Inés muestra cómo los grupos en el poder utilizaron la retórica a su conveniencia: en la publicidad siempre se expresaron como defensores del bienestar y los intereses de la población (que ellos escogían sin consultar), su uso excesivo de ciertas palabras las trivializó –como “democracia”, “legítimo”, “constitucional”, “derecho”, etc. –, y mintieron en los objetivos de sus programas, por ejemplo con el lectochip sencillamente se omitieron verdades. Los discursos de los gobernantes se articularon en conjunto con las empresas y por lo tanto, Inés atestigua que viéndolo en retrospectiva no puede confiar en ninguno de ellos. Siendo así, vemos que el crimen del Ventrílocuo y Lena no sólo fue el sometimiento de la voluntad de los personajes, el esfuerzo comenzó por poseer la realidad misma desde la construcción de la subjetividad de la población¹¹³, pecado que comparten con la Colonia. Desde el E2 se (de)forma a la realidad, como dice Baudrillard, “La ideología no corresponde a otra cosa que una malversión de la realidad mediante los signos, la simulación corresponde a un cortocircuito de la realidad y a su reduplicación a través de los signos.”

¹¹³ “En la posmodernidad imperial el gran gobierno se ha vuelto meramente el medio despótico de dominación y de la producción totalitaria de la subjetividad.” (Negri y Hard, 2000, p. 261)

(Baudrillard, p. 25) El valor de las ficciones consiste en su capacidad para crear el conocimiento de uno mismos y de los demás, y ésto es el eje de esta distopía. El lenguaje y la ficción (E2) contribuyen a nuestra comprensión de la realidad, como dice Iser: “Si el uno mismo humano es el punto de encuentro de sus múltiples roles, las ficciones literarias muestran a los seres humanos como aquello que ellos hacen de sí mismos y aquello que entienden que son ellos mismos. (Iser, 1990, p. 10) Por eso resulta tan significativa la labor que Inés asume de reescribir la historia desde lo común y no desde el Poder. La recuperación y reconstrucción de la Historia va de la mano con aquellas de la sociedad y del espacio. El E2 debe ser libre para que el cuerpo, la multitud y el espacio también puedan serlo: “Me permito jugar con las posibilidades, pues de cualquier manera se ha perdido todo discernimiento entre Verdad y Mentira, y cualquier cosa concebible por la imaginación (y no concebible también) es viable de hacerse visible (material, quien sabe).” (Gil, 2008, p. 26). Este poder no debe pertenecerle a los pocos, sino que cada quién debe ser dueño de su propia mente, y por lo tanto de su destino. Es por eso que la imagen del Desierto es muy apropiada para el final de esta historia, un espacio abierto y siempre nuevo que permite la construcción interior y la reinención. Aún y cuando todavía persisten esfuerzos por dominar a las personas: el Ventrílocuo se diseminó después de la virtualización y sus Miembros no recibieron castigo alguno que sepamos, por lo que su poder permanece extendido y oculto en el mundo; Unid@merica también colapsó en pequeños estados que pelean entre sí por los territorios desocupados y por los remanentes del México desvirtualizado. Inés es parte de la resistencia que lucha por su autonomía y la libertad de escribir su propia historia y subjetividad.

Esta novela señala que existen dos realidades virtuales –la tecnológica y la Historia–, y cómo el espacio también se conforma a partir de lo semiótico. El E2 de los personajes se vio asediado por unos cuantos que buscaron aprovecharse de sus cuerpos y su mente; tal violencia sólo

refleja el peligro que la multitud significa para el orden establecido, en su poder para enfrentarse a la opresión, en su tamaño mucho más extenso que el de los pocos privilegiados son una fuerza valiosa y a la vez peligrosa. Y es la multitud quien debe elegir y construir su realidad. Como dice López-Pellisa sobre el saber y el escribir, que son como “Un viaje a través de la realidad virtual de las ficciones, que encierran otras tecnologías que crean mundos, y que nos hacen pensar en la simulación del nuestro, porque tu realidad, lo quieras o no, también es virtual.” (Gil, 2008, p. 69). En lo virtual todo puede cambiar, hasta la Historia que justifica o desmantela la opresión. Nada está escrito sobre piedra, sino Arena. El espacio no debe ser significado por una ideología que lo demerita, pues eso sólo aumenta la alienación de los individuos con su realidad, y así se facilita la dominación de las fuerzas ajenas y ocultas. El final es esperanzador: aunque el proceso fue doloroso para los personajes, Inés insiste que es preferible el dolor de la verdad al sometimiento de la voluntad, y gracias a la resistencia de unos cuantos se pudo conseguir la libertad de los muchos. Desde lo virtual se puede transformar lo material.

III.3 Gel Azul

En este último apartado podremos ver ese escape de la ciudad, tan anhelado por Crajales, Salgado y el ingeniero de Cubilsa. Si recordamos la distopía de *Gel Azul*, todo el entorno urbano se ve enmarcado por una mentalidad de desprecio del cuerpo y la preferencia por lo tecnológico y lo virtual. Para hablar de esta dualidad López-Pellisa formula el “síndrome del cuerpo fantasma”, que versa sobre noción de la separación entre el cuerpo y la mente, en particular expresa su escepticismo a ciertas posturas poshumanas que quieren construir una nueva manera de *ser* humano: “El hombre, centro del universo renacentista y ser privilegiado de la cosmogonía judeocristiana, se ha convertido en un simple eslabón del proceso evolutivo. Es más, se trata del

primer organismo terrestre que trabaja en la fabricación de su propio sucesor.” (López-Pellisa, 2015, p. 150-1). Los personajes de *Gel Azul* sufren de la disociación dirigida a un ideal que termina, inconsciente e ineludiblemente, dañándolos.

La historia que nos atañe ahora es la de Gloria, la víctima del crimen de violación e infanticidio que vimos en el capítulo anterior. Ella vive en el polo opuesto a Crajales, en el mundo de riquezas y placeres de la zona de la Vieja Ciudad, pero no se trata de una utopía: en un texto se pueden presentar diversas voces, y aquellas de los personajes parten desde una perspectiva subjetiva, mientras que la voz en tercera persona del narrador nos muestra hechos de una manera más objetiva y auténtica¹¹⁴. A diferencia de lo que otros personajes han dicho, con Gloria veremos que la realidad virtual no está exenta de vacío. “El consumo obliga al individuo a hacerse cargo de sí mismo, le responsabiliza, es un sistema de participación ineluctable al contrario de las vituperaciones lanzadas contra la sociedad del espectáculo y la pasividad.” (Lipovetsky, 1984, p. 109), es decir que la voluntad individual aún juega un papel crucial en una vida *cyberpunk*, pero el contexto de Consumo y espectáculo que la rodea la posiciona en un predicamento: voluntad como máxima, acciones sin sentido. Vemos una sociedad que se dirige a un estado “más evolucionado” para el humano, que busca trascender el tiempo y el cuerpo, pero al mismo tiempo banaliza la vida misma y genera así la desorientación.

GLORIA EN LA REALIDAD VIRTUAL: LO IGNORADO

La realidad virtual en *Gel Azul* (2004) es una tecnología que ha alcanzado un grado máximo de desarrollo: es posible vivir otros cuerpos animales y celulares, crear espacios propios y transformar el propio “cuerpo” a placer. A partir de la estimulación directa del cerebro los usuarios tienen

¹¹⁴ Doležel, 1998, p. 149.

acceso a cualquier ocurrencia y anhelo, mientras que su cuerpo material flota inerte en un tanque de gel azul, atendido por nanobots. El mundo físico se vuelve un recuerdo lejano, un referente finito para las infinitudes de la realidad virtual. Gloria, al ser hija de Arceo Cubil, tiene acceso sin restricción a las mejores experiencias: softwares, sitios, cuerpos, productos privilegiados... y costearse el vivir en el tanque sin salir nunca, por nueve años ya, con los nanobots encargados de sus procesos fisiológicos mientras su mente disfruta de un ensueño perpetuo.

La novela abre con varias experiencias virtuales que Gloria elige: empieza como una célula, y después es una neurona, una medusa, un insecto metálico y por último un unicornio. Cada estado le produce un nuevo gozo, que puede durar meses indefinidos, y al hartarse cambia. Sin embargo, una conversación al final de primer capítulo nos muestra que el estado idílico no es del todo universal: en una ciudad de cristal nota a una cucaracha de hierro oxidado, que contrasta con los brillos metálicos y pulidos a su alrededor, al preguntarle Gloria sobre ello, le responde: “–Toda esta frivolidad me abruma. Antes me divertía pero ahora me deprime.” (Fernández, 2004, p. 12), disgustada la chica replica que “aquí nadie se deprime” y se aleja, pensando en lo mucho que le aburre la Red y lo agradecida que está por todas las otras opciones que la alejan del contacto con otras personas. Después de un par de capítulos, cuando la narración vuelve a ella ya sabemos que ha sido víctima de un atroz crimen. Pero Gloria desconoce su violación, embarazo y consecuente parto porque su mente nunca “salió a la superficie”, durante todo el suceso su consciencia nunca estuvo en el “exterior”, en su cuerpo. Sin embargo, Gloria sintió *algo* y desde que tuvo un sueño siente una perturbación difícil de solventar.

La pregunta de cómo se podría soñar en la realidad virtual no se responde, pero es significativo que otro espacio virtual se haga presente adentro de esta configuración tan inmersiva de realidad virtual. Los sueños contrastan con la tecnología en la capacidad de *poiesis* que la

persona posee (los sueños lúcidos son una excepción poco constante y de corto alcance): son espacios opuestos, su ingobernabilidad los constituye impredecibles e indeterminados, y un tanto más poderosos porque llegan a donde la conciencia no, extraen elementos del subconsciente y los hacen presentes sin intención aparente o razonamiento explícito, suscitan lo desconocido o lo indecible sin explicación. A Gloria “se le mostró” una parte de ella que desconoce y, por lo tanto, le perturba. En un entorno donde todo lo puede controlar se vio interceptada por un misterio. Vemos así un desafío a lo que se nos había presentado en el primer capítulo y la imagen de este espacio que habíamos oído por parte de Salgado como satisfacción plena (“No es que haya información en la Red, ella misma es la información. Entiende esta palabra en su concepto más abstracto. Nadamos en el conocimiento.” (Fernández, 2004, p. 87)), los sueños demuestran que aún hay algo que elude a la razón. La ignorancia desafía a este “siguiente paso en la evolución”.

Gloria decide transitar por la Red, un lugar donde se acceden a una infinidad de chats (configurados como espacios en tercera dimensión), motivada por una necesidad nueva de eludir un hastío cada vez más apremiante. Pero las conversaciones que entabla con otros le parecen tan vacuas que sólo aumentan su angustia. Le asquea la inmensidad de opciones porque todas son igual de alienantes; como en la cita anterior de Lipovestky, la responsabilidad que Gloria siente es cada vez más agobiante porque el objeto de su decisión es un mero espectáculo que invita a la pasividad, es un ciclo de contradicción incapaz de entretenerla, mucho menos calmarla. Opta, entonces, por experiencias religiosas: trata de meditar en medio de un desierto personalizado, de arenas púrpuras, pero las palabras de su “yogui” sólo la enojan más. Lo virtual es ahora insuficiente:

Ella pensó que no era cierto. Que esos granos eran una gráfica generada en una computadora que los neurotransmitía a su cerebro. Que ese desierto inmenso que se perdía en el horizonte no existía en ningún lado. Que el cielo que la cobijaba, que las nubes que

cruzaban tranquilamente su campo de visión, eran sólo un impulso quimioeléctrico en su corteza cerebral. Sabía que su cuerpo descansaba envuelto en un cilindro de gel proteínico. Pero siguió con la farsa. (Fernández, 2004, p. 36).

Esta reflexión de Gloria nos dice cómo concibe ahora a los espacios virtuales, como una farsa, una proyección, en comparación con lo que existe fuera de su cerebro; lo artificial es ahora un problema, a diferencia del primer capítulo. Es contradictorio vivir en un espacio que se rechaza, cuando el verdadero punto de referencia para ubicarse en la realidad se encuentra “lejos” o “afuera”; sin embargo, Gloria se sigue aferrando a lo virtual. Le ofrecen otros paquetes de otras religiones más adecuadas a su contexto latinoamericano¹¹⁵ y Gloria siente un dejo de optimismo, aunque tampoco resuelve nada –esta escena indica cómo la comercialización puede banalizar algo tan sacro como la religión. Su problema no reside, exactamente, en ella misma. La violencia que sufrió generó un gran dolor y una transformación en su cuerpo, pero éste se encuentra “ahogado” en el gel azul, y su mente en la realidad virtual. La aprehensión total de su conciencia no le permitió percibir ni saber lo que realmente sucedió, y sigue sucediendo, en su cuerpo. Gloria no podrá solucionar su problema a menos que salga del entorno virtual, decisión que no se plantea ni se le sugiere en ningún momento.

La tercera experiencia que Gloria busca son las sexuales, pero tampoco encuentra motivación ni sosiego. Visita un sitio semi-prohibido llamado el Souq, una especie de barrio de Tánger, donde ofrecen todo tipo de experiencias y cuerpos (humanos, no convencionales y transformados). Pasea sin rumbo, y envía un video por correo a su padre para saludarlo, pero esto le provoca un sentimiento de odio. Entra a un sólo local, la marquesina de neón brilla con “Amor verdadero”, y se trata de un cuarto sencillo con un sillón rojo como único inmobiliario, y con

¹¹⁵ Un detalle a notar: El Cristorrecepcionismo se incluye en la lista de religiones latinoamericanas. Es una intertextualidad que le da al texto un efecto de diversidad muy típica del *cyberpunk*.

corazones de burbuja flotando. Le pareció extraño que tanto el título como la música en su interior estuvieran en español, la canción “Bésame mucho” le produce una profunda tristeza y abandona el lugar al terminar de oírla. La siguiente experiencia que vemos es un videojuego de misión espacial, donde debe introducirse en un edificio y luchar contra insectos-robot. Es una pelea encarnizada y difícil, que ha jugado y perdido cientos de veces. Finalmente la encontramos en un exclusivo sector financiero, edificado como una gran ciudad, réplica fiel del E1, llena de gente trabajando, oficinas, celulares y hasta comida. Se pasea desnuda, disfrutando de incomodar a los demás. Entonces, escucha la frase “Antes me divertía, pero ahora me deprime.” Entra a un café, guiándose por la voz reconocida, hasta llegar a una mesa con ejecutivos jóvenes: “La mujer desnuda se plantó frente al grupo. Esta vez fue imposible no verla, desviar la mirada como hacían todos en la calle. Su cabello, tal como lo había programado en sus parámetros, ondulaba lentamente como si estuviera debajo del agua. Sus ojos parecían a punto de llorar.” (Fernández, 2004, p. 110).

Gloria está llegando al límite de su desesperación, su búsqueda por recuperar la calma sólo la ha hundido más en su propia tristeza. Los títulos de capítulos dedicados a Gloria son “Paraísos artificiales”, una referencia a la obra homónima del poeta romántico francés Charles Baudelaire que trata sobre el espíritu seductor, traicionero e inspirador de las sustancias que nos sustraen de la realidad, y el costo que demandan de nosotros: la libertad, la voluntad y la inteligencia. El usuario “Nunca cree venderse en bloque. Olvida, en su fatuidad, que se la juega con uno más astuto y fuerte que él, y que el Espíritu del Mal, aunque no se le entregue más que un pelo, no tarda en llevarse la cabeza.” (Baudelaire, 2011, p. 72). Gloria, a cambio de los paraísos virtuales, ha perdido toda relación significativa con la sociedad y con ella misma, en especial con su cuerpo. Se queda a solas con el joven, para desconcierto de él y le reclama que por su culpa ya perdió su trabajo, pero Gloria no se preocupa demasiado y le responde que podría ayudarle a trabajar en Cubilsa.

Entonces conversan. Es un encuentro entre dos personas que comparten el mismo sentimiento de vacío y angustia, de soledad. Es la única persona con la que Gloria ha podido empatizar, y le ruega que le ayude a hacer algo para combatir la depresión. Pero el joven se lamenta:

Cómo decirte –pensó él–, cómo platicarte, pobre niña rica. Cómo compartirte mis refugios, cómo darte un poco de alivio. Cómo espantar tus demonios cuando los míos tienen raíces tan profundas. Cómo contarte de todos esos viejos sitios que ya nadie visita, de esos lugares olvidados en el sueño eléctrico, de esas ruinas digitales en donde no hay respuesta pero al menos estás lejos de toda esta mierda, donde por lo menos puedes sentir el silencio de tu propia tristeza, y pensar. (Fernández, 2004, p. 113)

Ante la mirada implorante, el joven le menciona un lugar llamado “la ciudad de los sueños”, y ahí sucede la última escena con Gloria. Se trata de una caseta en uno de los sectores más viejos de la red, con una interface primitiva y simple: un sólo cuarto, con las paredes pintadas con una ciudad, y una terminal flotando, con su pantalla y teclado. Sintiendo una especie de alegría, Gloria teclea su sueño pero no pulsa la tecla de *return*. “Sabía que nadie más volvería a visitar ese sitio. Pero si alguien lo hacía, deseaba que se encontrara con su sueño brillando en la pantalla: SOÑÉ QUE TENÍA UN BEBÉ” (Fernández, 2004, p. 126). Se marcha para volver a los infinitos mundos virtuales, y es lo último que sabemos de ella.

El paso de Gloria por los diferentes lugares revela su búsqueda, desde el primer capítulo vemos que salta de una experiencia a otra, de un estado a otro, sin otro propósito que las vivencias mismas, banalizadas en su instantánea accesibilidad según sus caprichos, o curiosidad. Aun antes del crimen Gloria se aburría eventualmente de cada experiencia porque ninguna tenía un propósito trascendente o importante: “Consecuencia del abandono de las grandes finalidades sociales y la preeminencia concedida al presente, el neonarcisismo es una personalidad flotante, sin estructura, ni voluntad, siendo sus mayores características la labilidad y la emotividad” (Lipovetsky, 1984, p. 209). Esta realidad virtual tiene tantos propósitos como se le pueda atribuir, incluyendo el

despropósito. Gloria flota sin dirección, necesidad y compañía. Lo único que tiene para articular su vida es a ella misma pero su *poiesis* se agota en la monotonía, en la falta de otros referentes con los cuáles se pueda relacionar: el “yo” pierde identidad, unidad, o sentido porque no hay “otros”¹¹⁶. No hay correspondencia, los desprecia, le aburren, le fastidian. Odia a su padre, a la humanidad y a la Red. Vive un aislamiento del individuo con respecto a su propia mente, su propio cuerpo y los demás.

Siendo así, ¿por qué permanecer en la realidad virtual? Podemos analizar dos razones: por un lado Gloria ha sufrido un ataque del cual no es realmente consciente, y por lo tanto es incapaz de resolver su pesar; y por otro lado, las ideas de superioridad de lo virtual permean toda la distopía. La segunda cuestión me parece más sencilla: la preferencia del E3 por encima del E1 no exenta a los usuarios del sufrimiento del *cyberpunk*, el escape y consuelo que ofrece la tecnología son frágiles frente a las fuerzas enajenantes. El personaje del joven ejecutivo atestigua que cualquiera puede llegar al hastío, aún y cuando sus trabajos les brinden un propósito más concreto que el de Gloria y los mantenga alejados de la ciudad *cyberpunk*. La misma configuración de la ciudad y la realidad virtual producen alienación, sus momentos de descanso y estabilidad son efímeros.

La primera cuestión es aún más grave. La disociación entre el E1 y el E3, en esta trama, llega a un terrible extremo: la mente ya no escucha al cuerpo, y tampoco se escucha a sí misma. Como hemos revisado antes, el *cyberpunk* no es un entorno que propicie las relaciones sanas y duraderas, tanto con los demás como con uno mismo, más no las elimina. Si regresamos a la referencia de Baudelaire, esta realidad virtual se asemeja más a las drogas que el poeta analiza que a los sueños de Jaron Lanier: el individuo se hunde en sí mismo, en vez de amplificar su empatía. Baudelaire observa que las drogas exacerban el carácter del individuo, por lo tanto esta realidad

¹¹⁶ “El Otro que podía delimitar un Yo soberano moderno se ha vuelto indistinto y fracturado, y ya no hay un afuera que pueda demarcar el lugar de la soberanía.” (Negri y Hard, 2000, p. 143)

virtual sólo acrecienta lo que ya existe dentro de los usuarios, por eso algunos la exaltan y otros no. Pero estos estimulantes siempre son engañosos, nos dicen Baudelaire y la novela, pues cuando el individuo cree estar en control sólo se está sumergiendo cada vez más en la abulia, porque ni las drogas ni la realidad virtual fomentan el encuentro, sino la alienación, la fluidez y la velocidad, su diseño no busca la complementariedad entre el E1 y el E3. La disociación entre los cronotopos se origina en la ciudad *cyberpunk*, en sus esfuerzos por saturar la realidad de poder a través del consumo, en su negación de la fisicidad de la realidad y la banalización de voluntad individual; los personajes son incapaces de reconciliarse con el espacio porque reconocen que éste no está hecho para acogerlos, sino para consumirlos. Como dice Baudelaire, “En efecto, todo hombre que no acepte las condiciones de la vida vende su alma. Es fácil comprender la relación que existe entre las creaciones satánicas de los poetas y las criaturas vivas que se han consagrado a los excitantes. El hombre ha querido ser Dios y, de pronto, ahí lo tenemos, en virtud de una moral incontrolable, caído a un nivel más bajo que el de su naturaleza real.” (Baudelaire, 2011, p. 121). La negación de la realidad vacía al sujeto, puesto que la negación del cuerpo priva a los sujetos de su capacidad de concebir el tiempo y el espacio: “The two sets of interests are defined in reciprocal terms, for bodies are always understood within a spatial and temporal context, and space and time remain conceivable only insofar as corporeality provides the basis of our perception and representation of them.” (Grosz, 1998, p. 84). No hay contexto espacial ni temporal para que Gloria pueda significar su propio cuerpo, y ella intuye que su propia colocación y concepción del espacio es fluctuante, inestable, indiferente, insignificante.

La realidad virtual complace los anhelos de los individuos, pero éstos se encuentran descentralizados, el Consumo necesita de la constante renovación para seguir creciendo, por lo

tanto las personas que busca articular son volátiles y desapegadas¹¹⁷. Los placeres de la realidad virtual parecen responder a una cuestión real aun en su brevedad, a cuestiones personales como una relación sexoafectiva, el diálogo con los demás, o una relación más íntima con el propio cuerpo. Sin embargo, es un laberinto en expansión sin salida, no contiene momentos definitivos ni con significado. La consecuencia de esta configuración –la distancia del E1 generada– resulta contradictoria, la evasión es una carrera condenada, pues los personajes intentan huir de algo que es parte de ellos mismos. No hay distracción que pueda ocultar y adormecer lo que realmente son, cuerpo y mente, ni tampoco hay ciencia o tecnología lo suficientemente trascendente para controlarlos, pues son fuerza de la naturaleza¹¹⁸, tienen un actuar autónomo a la voluntad individual. El control del cuerpo y de la mente junto con el desapego de la ciudad resultan ser una promesa vacía a la que algunos personajes se aferran. Lo único que se puede controlar es el entretenimiento, la responsabilidad del consumo, pero éstos no son el alivio o la comprensión que Gloria necesita y busca. Todos los sufrimientos materiales la acompañan en los entornos virtuales:

En efecto, es fácil comprender que el cuerpo, la parte terrenal del hombre a la que el hombre había pacificado victoriosamente y reducido a una perfecta sumisión, quiera recuperar sus derechos, mientras que el imperio del espíritu, que hasta entonces había sido el único favorecido, se encuentra disminuido otro tanto. Se trata de un equilibrio roto que quiere restablecerse, y ya no puede restablecerse sin crisis. (Baudelaire, 2011, p. 176-7).

Esta crisis es lo que Gloria está viviendo: desconoce lo que realmente sucedió porque lleva años alejada de su cuerpo, y sabe que no tiene a dónde ir. No pertenece a ningún lugar, y la reconciliación entre su conciencia y su cuerpo es improbable. Ante este panorama de desolación interior, Gloria primero busca distraerse porque esa es la principal acción que estructura la realidad

¹¹⁷ “El pasaje hacia la sociedad de control implica una producción de subjetividad que no está fijada a la identidad, sino que es híbrida y modulante.” (Negri y Hard, 2000, p. 249)

¹¹⁸ Doležel, 1998, p. 53.

virtual, pero la lucha contra sí misma es en vano, y su “parte terrenal” le reclama y le recuerda que hay algo irresuelto en su interior-exterior. Al escuchar los mismos sentimientos en voz del joven ejecutivo Gloria se permite confrontarse a sí misma, porque por única vez en la novela no se siente sola. Ese reconocimiento de lo incompleto, del desequilibrio roto era necesario para poder encontrar una resolución. Y a pesar de que la conclusión es abierta, porque Gloria ya pertenece a esa vida laberíntica sin salida, obtiene un atisbo de tranquilidad en la aceptación y verbalización de su sentir, de eso que su cuerpo hizo en su potestad de fuerza de la naturaleza ingobernable. Sin que Gloria se lo propusiera, casi sin ser consciente de ello, se estaba rebelando a su entorno, “La lucha y la rebeldía siempre implican una cierta cuota de esperanza, mientras que la desesperación es muda.” (Baudelaire, 2011, p. 203). Su cuerpo detonó un proceso cognitivo porque su consciencia estaba incapacitada, y este acto cuestiona la dualidad mente-cuerpo pues implica que los sucesos “exteriores” tienen un correlato “interior”, y viceversa. Tal imbricación apunta al hecho de que las fronteras entre el cuerpo y la mente no son definidas.

Esta sociedad distópica muestra la contradicción del desprecio del cuerpo: desde el dolor el cuerpo reclama su lugar como naturaleza de lo humano. La relación recíproca entre el espacio y los individuos está truncada por el cronotopo *cyberpunk* pero los conflictos que derivan de ello indican la condición de necesidad del cuerpo. Lo distópico de este entorno *cyberpunk* consiste en su esfuerzo por abandonar elementos de la realidad que son imposibles de eliminar, como el tiempo pasado y futuro, el cuerpo o la voluntad individual. Lo virtual se vuelve distópico por esto mismo, por la discriminación de aquello que le da su forma: el E1, el espacio material. Lo virtual es imposible sin el cuerpo, dice Grosz que “The body can be regarded as a kind of hinge or threshold: it is placed between a psychic or lived interiority and a more sociopolitical exteriority that produces interiority through the inscription of the body’s outer surface.” (Grosz, 1995, p. 33). La realidad

es un circuito de significados mediados por el cuerpo, sin él lo virtual no tiene objetivo ni sentido. Todas las experiencias que Gloria experimenta en los entornos virtuales son corporales, incluso las religiosas se sostienen en los recursos del espacio y actos corporales (por ejemplo la meditación, que son ejercicios de la respiración). Y su cuerpo físico olvidado, sumergido en el tanque de gel azul, evidencia su fuerza al abrirse paso a través de la poderosa tecnología para decirse a sí mismo que había sufrido un ataque. Solamente en su contacto con el exterior, ya sea dentro o saliendo del tanque, es que Gloria podría resolver por completo su pesar, sin embargo no se nos dice que ese vaya a ser el caso, la ignorancia de lo que verdaderamente sucedió, la confusión del sueño con la realidad es lo que mantendrá a Gloria ahí adentro. Gloria consiguió una catarsis momentánea, pero el problema originario permanece.

El problema de esta realidad virtual es el mismo que hemos visto en las otras novelas: es una tecnología que pretende brindar una experiencia significativa a sus usuarios, aun motivada por luchas de poder, pero se encuentra limitada porque no contienen el mismo grado de indeterminación que la virtualidad humana, y es eso lo que permite el desarrollo de la subjetividad y de la experiencia humana, de la interioridad donde residen los sentimientos y las creencias. La presencia del sueño de Gloria irrumpe en un orden que pretendía satisfacer los más extravagantes anhelos de los usuarios, y demuestra los límites del cometido de la tecnología por entretener y mantener el cuerpo lejos de la conciencia. El cuerpo es un fundamento del *ser* humano, en esta distopía se incurre en un error al considerarlo como un mero objeto y no como un sujeto¹¹⁹.

La esencia de lo virtual es la potencia, el devenir; esencias que llegaron a banalizarse para Gloria porque carecían de un sentido y la alienaban. Se evidencia aquí la relevancia de un proceso

¹¹⁹ López-Pellisa coincide con otros autores como Merleu-Ponty, Naief Yehya, Puente Ojea y Kevin Kelley, en que la reificación del cuerpo es un acto reduccionista, pues "Es el cuerpo quien nos permite relacionarnos con nuestro entorno y con él "estamos en el mundo", somos seres encarnados y nuestras mentes o conciencias son inherentes a nuestros organismos..."(López-Pellisa, 2015, p. 161).

cognitivo que Wolfgang Iser identifica: “Los fundamentos desde los cuales somos permanecen insondables e invisibles para nosotros. [...] Por consiguiente, *si deseamos tener lo que permanece impenetrable, somos conducidos más allá de nosotros mismos.*” (Iser, 1990, p. 13, las itálicas son mías). La ficcionalización, para Iser, consiste en un movimiento de trascendencia del “yo”, donde lo incomprensible nos lleva a la creación, a la espectacularización, “Esta puesta en escena es promovida por el impulso de llegar más allá de uno mismo, aunque no para trascender a uno mismo, sino que volverse accesible para uno mismo.” (Iser, p. 15). Sin embargo, si uno se encuentra sumergido siempre en un entorno que no reconoce la falta de límites de la virtualidad, que satisface o distrae de lo incomprensible e inaccesible, ¿cómo es que el usuario puede ir más allá de sí mismo para así encontrarse, reinventarse o renovarse? Gloria vivió nueve años en un aparente estado de felicidad, pero el hartazgo siempre volvía porque todas sus experiencias estaban centradas en ella misma, un “yo” que se agotaba en sí mismo constantemente, esa “soledad sin aire de la mónada” que Jameson formula, un “yo” sin “otros”, ni espacio que habitar o significar. El sueño de Gloria (bien podríamos decir que no fue un sueño en realidad, sin embargo ella lo vivió de esa manera y, por lo tanto, su vivencia se adscribe a ello) irrumpe como una señal terrible de que la vida incorpórea es una ilusión, porque mente, cuerpo y espacio están imbricados de manera irrevocable, necesaria. Rompe con la ilusión de control y poder que la realidad virtual tanto alimenta en sus usuarios. Sólo en un acto igual de virtual que el sueño, la escritura, es que Gloria consigue una especie de progreso en su sentir, una catarsis momentánea; la “ciudad de los sueños” le permite, como dice el joven ejecutivo, escuchar su propia tristeza y pensar, activar sus procesos cognitivos adormecidos por la realidad virtual y permitirse un espacio de indeterminación y crecimiento, de extracción de sí misma para volverse más accesible. La escritura como acto de creación y de comunicación, ese movimiento del “yo” hacia afuera de sí mismo para “Estar presente para uno

mismo, y todavía verse a uno como si uno fuera otro, es una condición de “éxtasis”, en la cual, con bastante literalidad, uno está aparte de uno mismo. Uno sale del encierro de uno mismo y, así, se da la posibilidad de tenerse a uno mismo.” (Iser, 1990, p. 7). Iser habla del acto de la ficcionalización, de hacer ficción, y también hemos leído de Ryan y Lopez-Pellisa que este acto virtual se extiende fuera de la literatura, se encuentra también en nuestros mitos y religiones, en el arte y la realidad virtual. Este acto es natural al ser humano, y su perturbación, nos demuestra la novela, conduce al agotamiento de sentido, a la monotonía y a la desesperación. Sin este proceso, los personajes se encuentran inhabilitados de poder “tenerse a sí mismos”, de comprenderse y analizarse, sin embargo, aún en un entorno tan saturado como el *cyberpunk* existe la posibilidad de generar espacios propios de creación, de indeterminación y conexión: pequeñas ciudades de los sueños.

(SUMARIO)

*Lo virtual consiste en la tecnología y lo potencial, el cuerpo y la mente. Los espacios virtuales son indefinidos, de fronteras porosas porque todo se relaciona y se reúne en la mente humana, se influyen y determinan entre sí. Las tres novelas presentaron su propia interpretación o configuración de lo que podríamos experimentar en el futuro, y en cada una se presentó un dilema diferente: en *La primera calle de la soledad* lo virtual se utiliza con fines consumistas y a la vez socio-políticos, a través de la religión el acceso a la mente permite su transformación para lograr un control masivo de los consumidores; en *Virtus* se utilizó el consumo, y sus cautivantes estrategias dl placer y religión, para también controlar a las masas, con fines socio-políticos y económicos a un nivel internacional, y se hizo un énfasis en el lenguaje como herramienta virtual para transformar la realidad; por último, en *Gel Azul* lo virtual se erige primero como*

contrapuesto de lo material, para luego evidenciarlo como complemento y consecuencia de lo material, siento el cuerpo un elemento ineludible de lo humano, y la necesidad de esta correspondencia, la distancia entre los elementos resulta contradictoria y dañina.

Lo distópico nos dice que, en los contextos mexicanos, lo virtual carga con un gran poder, ya que reúne la voluntad de los individuos con su involucramiento en el mundo. Espacio-intersección capaz de transformar las creencias, los anhelos y los miedos de los individuos. En las tres novelas vemos que la potestad y propiedad de la tecnología son factores determinantes para la vida de los protagonistas. También vemos que lo indeterminado es lo que permite que los personajes puedan avanzar, es decir, su virtualidad es un grado de indeterminación e imprecisión esencial que, a la vez que se encuentra incomprensible o inaccesible, lejos, lo es todavía más para la fuerza ajena y oculta que pretende sujetarlos y dominarlos. La lucha por la virtualidad se cantea en favor del individuo siempre y cuando éste pueda ver, aprehender y reconocer su propio potencial, su propia falta de completitud.

LOG OFF: CONCLUSIONES

En nuestros sueños encontramos todavía los eternos peligros, las quimeras, las pruebas, los ayudantes secretos y las figuras instructoras, y en sus formas podemos ver reflejado no sólo el cuadro de nuestro presente caso sino también la clave de lo que debemos hacer para salvarnos.

JOSEPH CAMPBELL, *EL HÉROE DE LAS MIL CARAS*

Veo esta investigación como una expansión de lo que ya existe, de la aplicación y el desarrollo de una literatura académica enfocada en la ciencia ficción, en un esfuerzo por difundir este género y darle el reconocimiento que se merece. Los conceptos teóricos como el cronotopo, la virtualidad o la distopía nos ayudan a descifrar cómo funciona el *cyberpunk* y porqué nos cautiva a casi 40 años de sus inicios. La manera en que hice mi investigación fue como un péndulo entre las obras y lo teórico, las unas se correspondían con las otras: por ejemplo, el concepto de “la fuerza oculta y ajena” lo articulé gracias al cronotopo ya que éste indica que todo *suceso* en las obras deriva de *algo*, una fuerza que bien puede ser el azar, la historia o Dios, pero fueron las obras las que me mostraron que era una fuerza “personificada”, “materializada”, una voluntad supra-humana. Esta investigación demostró el singular valor que tiene el espacio en el *cyberpunk*—de la misma manera, es un hecho ya contenido y señalado en toda obra, y mi trabajo consistió en describirlo, no en inventarlo—: es producto, resultado y cumbre de la acción humana, por lo que su presencia en la trama no se queda en ser contexto, origen, o mera presencia externa y ajena al humano, es tanto una posesión como una expresión, una manifestación, un objeto material y semiótico, no exactamente vivo pero tampoco inerte, como apunta Doležel en el mito moderno:

The social process is this analogous to the nature process and joins the mental process (I.8) in a triad of spontaneous, intentionless, random event-generation. In all these processes, the individual is manipulated by suprapersonal forces that he or she is unable to stand up

to, because they cannot be identified. In exploring the fate of the individual subject to anonymous, intentionless social processes, fiction has constructed a new mythology, which ranks among the most powerful achievements of modern literature (see chap. VIII). (Doležel, 1998, p. 112)

Esta investigación contribuye a una tradición sobre los estudios sobre géneros literarios, narratología, análisis y crítica, y crea nuevos nexos entre las obras –sean entre países o dentro del campo nacional, entre épocas, entre autores, entre géneros o entre temas. La labor de un académico, me parece, resulta una intersección entre la teoría y la crítica, donde debe sustentar con alto rigor los argumentos y opiniones que significan y valorizan una obra. Lo teórico apunta al cómo funciona la obra, y la crítica apunta hacia porqué hay que leer esta obra. En mi caso, lo teórico me permitió entender mejor el *cyberpunk* mexicano, a ilustrarlo y profundizarlo, y la crítica de otros me permitió valorar las obras según su contexto y su discurso, y elaborar una propuesta crítica propia sobre porqué es relevante conocerlo y leerlo.

Al iniciar esta tesis tenía varias expectativas sobre el *cyberpunk* y la literatura: sobre lo primero, que sería mucho más similar a las obras estadounidenses y japonesas que tienden a representar al género tanto en textos como medios audiovisuales, pero las obras demostraron que existe una visión y un discurso específicamente mexicanos que enriquece la pluralidad de alcances del género; sobre lo segundo, según la experiencia de la licenciatura y la crítica que había leído hasta ese momento, pensaba que el estudio de lo literario tenía una división demarcada entre “forma-fondo”, o “texto-subtexto”, “trama-discurso”, sin embargo se hizo manifiesto el hecho de que tales divisiones apuntan más a un orden y no a elementos opuestos. Esto es más prominente en temas como el espacio y lo distópico. El lenguaje como objeto semiótico plantea tal situación, por lo que el análisis literario, descubrí, consiste en un movimiento de lo concreto a lo abstracto del texto, no es un “lecho de Procrustes” donde una teoría debe aplicarse a un texto o que un texto deba “interpretarse” según una teoría.

Esto me lleva a otro punto: el estudio de la literatura conlleva una metodología de intersección, es decir, que incluye textos históricos, filosóficos, teóricos, de crítica, y demás obras literarias –lo reconoce también Doležel en su *Heterocósmica* al hacer uso de la sociología y psicoanálisis para elaborar una propuesta teórica. Esto se refuerza con la distopía, al ser un género que tiene por objetivo el involucramiento con el mundo actual y para ello tiene que imaginario nuevo y a la vez debe serle fiel: Debe decirlo, denunciarlo, o satirizarlo con el objetivo de persuadir (en el mejor de los sentidos) al lector a la inconformidad, al disgusto y a la acción. Siendo así, la literatura y su estudio no suceden “apartados” del mundo, y por lo tanto se requiere de una metodología que reconozca a la literatura como un objeto complejo, de intersección, de encuentro, casi diría multidisciplinario. La literatura, como cualquier otro arte, es un objeto virtual, semiótico, indeterminado, potencial, catalizador, que no admite límites ni fin.

Consecuente a lo que acabo de decir, existe una cuestión mucho más profunda: ¿por qué la literatura? ¿Por qué leemos y escribimos en primer lugar? ¿Qué nos cautiva de la ficción? ¿Por qué los personajes son “tocan” y afectan como si fueran personas del mundo actual? ¿Por qué volvemos a una obra? Esto también se resuelve, me parece, con el concepto de “lo virtual”. La lectura y escritura de la ficción, nos dice Iser, son nuestros esfuerzos por llegar a dónde no podemos, de saber lo inefable, y de definirnos en eterna renovación. O como dice Campbell:

El arte, la literatura, el mito y el culto, la filosofía y las disciplinas ascéticas son instrumentos que *ayudan al individuo a pasar de sus horizontes limitados a esferas de realización siempre creciente*. [...] la mente rompe la esfera limitadora del cosmos hacia una realización que trasciende todas las experiencias de la forma, todos los simbolismos, todas las divinidades: la apreciación del inevitable vacío (Campbell, 1949, p. 111, las itálicas son mías.)

Lo virtual es esa parte de nosotros, abstracta y confusa, que nos permite crecer, aprender y también disfrutar; tal vez sea ese aspecto crucial que nos distingue de otras especies, o más bien

sea una característica esencial de la inteligencia que compartimos con otras especies y nos hace más similares de lo que parece en primera instancia. Lo estático, el dominio de la subjetividad y del cuerpo, el control del acceso al conocimiento, el elitismo y los prejuicios nos impiden realizarnos, ser mejores, innovar y cambiar, porque merman los procesos virtuales, intervienen en la cognición y reducen nuestra visión. Es por eso que, en la última subdivisión del primer capítulo titulada “Virtualidad”, cito *La tempestad* de Shakespeare pues apunta a algo maravilloso cuando dice que estamos hechos de la misma materia que los sueños, a pesar del tono melancólico que usa: somos indefinidos, somos anhelo, ambición y potencia, sin límites, principio o fin como los sueños.

FUENTES

- Adorno, T. & Horkheimer, M. 2005 [1944] *La Dialéctica de la Ilustración*. Trotta, Madrid.
- Atterbery, B. 2002 *Decoding Gender in Science Fiction*. Routledge, Nueva York.
- Bajtin, M. 1975. *Teoría y estética de la novela*. Taurus, Madrid.
- _____. 1987 *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Alianza Editorial, Madrid.
- Baudrillard, J. 1977 “La precesión de los simulacros” en *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona.
- Bauman, Z. 2000. *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Berman, M. 1989 Todo lo sólido se desvanece en el aire. Siglo XXI Editores, Madrid.
- Camus, A. 1951. El mito de Sísifo. Alianza Editorial, Madrid.
- Campbell, J. 1949. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México.
- Chevalier, J. 1969 Diccionario de símbolos. Herder, Barcelona.
- Clute, J. (2003) “Science fiction from 1980 to the present”, *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Damyánov, O. 1996 “Technology and its dangerous effects on nature and human life as perceived in Mary Shelley's *Frankenstein* and William Gibson's *Neuromancer*.” American University of Paris, Paris. Recuperado de: <http://www.oocities.org/Paris/5972/gibson.html>
- De Alba-Koch, B. 1997 “The Dialogics of Utopia, Dystopia and Arcadia: Political Struggle and Utopian Novels in Nineteenth-Century Mexico”, *Utopian Studies*, Vol. 8, No. 1 19-30, Pennsylvania.
- Doležel, L. 1998 “Possible Worlds of Fiction and History”. *New Literary History*, Vol. 29, No. 4, Critics without Schools?, *The John Hopkins University Press*, Autumn, Baltimore, pp. 785-809
- Fernández, B. 2009 *Gel Azul*. Santillana Ediciones Generales, Ciudad de México.
- Fernbach, A. 2000. “The Fetishization of Masculinity in Science Fiction: The Cyborg and the Console Cowboy”. *Science Fiction Studies*, Vol. 27, No. 2, Greencastle, pp. 234-255
- Frankenberg, L. 2009. “Produciendo una identidad ciudadana: Los medios locales y sus líderes de opinión en el Monterrey de finales del siglo XX”. [Tesis de doctorado] Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Monterrey.
- Frye, N. 1965 “Varieties of Literary Utopias”. *Daedalus* Vol. 94, No. 2, Cambridge, pp. 323-347. Recuperado de: <https://miscellaneousmaterial.blogspot.com/2013/05/northrop-frye-varieties-of-literary.html>
- Foucault, M. 1971. *La historia de la sexualidad 1: la voluntad del saber*. Siglo XXI Editores, Ciudad de México.
- _____. 1976, *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores, Ciudad de México.
- García Canclini, N. 2003 “Notas recientes sobre la hibridación” *Trans. Revista Transcultural de Música*, Barcelona, p. 1-16
- García, H. 2018 “Texto y contexto del *cyberpunk* mexicano en la década del noventa.” *Alambique Revista académica de ciencia ficción y fantasía*: Vol. 5: Iss. 2, 1-15, Tampa Bay.
- _____. (2011, Mayo 19). “La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética *cyberpunk* (post)mexicana”. [Tesis de doctorado] University of Kansas, Kansas City.
- Giardinelli, M. 2013. *El género negro: orígenes y evolución de la literatura policial y su influencia en Latinoamérica*. Capital Intelectual, Barcelona.

- Gibson, W. 1986 *Neuromancer.*, The Berkeley Publishing Group, a division of Penguin Group (USA) Inc. Nueva York.
- Gil, E. 2008 *Virtus*. Editorial Jus, Ciudad de México.
- Grosz, E. 1995. *Space, time and perversions: essays of the politics of bodies*. Routledge, New York.
- Haraway, D. 1991 “A cyborg manifiesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Free Association Books, Londres, pp. 149-181.
- Hardt, M. & Negri, A. *Imperio*. Harvard University Press, Cambridge.
- Iser, W. 1990 “Ficcionalización: la dimensión antropológica de las ficciones literarias” *New Literary History*, *The John Hopkins University Press*, Baltimore, pp. 939-955
- James, E. & Mendlesohn, F. 2003 *The Cambridge companion to science fiction*, Cambridge University Press. Cambridge.
- Jameson, F. 1991 *Ensayos sobre el posmodernismo*. Ediciones Imago Mundi, Buenos Aires.
- Le Guin, U. 1979. “Is Gender Necessary?” en *The Language of the Night. Essays of fantasy and science fiction*. Perigee Books, Nueva York.
- Lipovetsky, G. 1986 *La era del vacío*. Anagrama, Barcelona.
- López Castro, R. (2001) *Expedición de la ciencia ficción mexicana*. Lectorum Ciudad de México.
- Lopez-Pellisa, T. (2015) *Patologías de la realidad virtual: cibercultura y ciencia ficción*. Fondo de Cultura Económica de España, Madrid.
- Lyotard, F. 1987 *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Editions de Minuit, Madrid.
- Merrick, H. 2003. “Gender in Science Fiction” en *The Cambridge companion to science fiction*, Cambridge University Press. Cambridge.
- Nuñez Ladeveze, L. 1986 “Sobre el proceso de la utopía a la distopía.” *Revista de Estudios Políticos (Nueva Epoca)*, Madrid, pp. 111-123.
- Oliver, F. 2018. “Representaciones estereotípicas del espacio fronterizo en algunas ficciones mexicanas sobre Tijuana” *Catedral Tomada: Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, University of Pittsburg, Pittsburg, pp. 317-388.
- Otomo, K. 1988 *Akira*. Tokyo Movie Shinsha. Tokyo (película).
- Paz, O. 1987 *Los hijos del limo*, Editorial Seix Barral S.A. Barcelona.
- Porcayo, G. 1993 *La primera calle de la soledad*. Editorial Planeta Mexicana, Ciudad de México.
- Pimentel, L. 1994, *El relato en perspectiva*, Siglo XXI Editores, Ciudad de México.
- _____, 2001. *El espacio en la ficción*. Siglo XXI Editores, Ciudad de México.
- Ryan, M. 2004 *Narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.
- S/a, 2018 “Virtual reality” *The Encyclopedia of Science Fiction*. Recuperado de: http://sf-encyclopedia.com/entry/virtual_reality
- Schmelz, I. 2012 “El DF en tono apocalíptico. La literatura mexicana de ciencia ficción y la Ciudad de México”, Dossier thématique : Mexique : espace urbain et résistances artistiques et littéraires face à la « ville générique ». *Revue Artelogie*, Paris, pp. 1-9.
- Shakespeare, W. *The tempest*. The Tech Online Edition, Massachusetts Institute of Techology. Recuperado de: <http://shakespeare.mit.edu/tempest/full.html>
- Sosa, L. B., Rivera, S. G., Molina, M. N. y Luna, S. A. (agosto 2018). “Lectura de la identidad percibida de las zonas urbanas para el diseño de intervenciones sociales: Caso Monterrey.” *Políticas Sociales Sectoriales*, n. 5, pp. 1060-1079

- Sterling, B. 1986 "Preface to Mirrorshades" The *Cyberpunk* Project. Recuperado de:
http://project.cyberpunk..ru/idb/mirrorshades_preface.html
- Suvin, D. "On the Poetics of the Science Fiction Genre." *College English*, Vol. 34, No. 3 (Dec., 1972), pp. 372-382
- Trujillo Muñoz, G. 1999. *Los confines. Crónica de la ciencia ficción mexicana*. Grupo Editorial Vid, Ciudad de México.
- Wellesley, M. 2018 "Dream visions." British Library. Londres. Recuperado de:
<https://www.bl.uk/medieval-literature/articles/dream-visions#footnote2>