

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Filosofía y Letras

Maestría en Literatura Hispanoamericana



PUEBLA COMO EPICENTRO DE LA NARRATIVA
CYBERPUNK EN MÉXICO

PRESENTA:

Augusto Reynoso Rodríguez

DIRECTOR:

Dr. Alejandro Palma Castro

CODIRECTOR:

Dr. Víctor Roberto Carrancá de la Mora

Enero 2023

AGRADECIMIENTOS

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, por su invaluable apoyo en la realización de esta investigación.

A los doctores Alejandro Palma, Víctor Carrancá y Luis Estrada, por su guía, apoyo y paciencia.

A Charlie Limón, autor poco difundido pero importantísimo para la consecución de este trabajo, quien falleció poco antes de poder ver culminada esta tesis.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
I CONCEPTOS PRELIMINARES	11
1.1 CIENCIA FICCIÓN.....	11
1.2 CYBERPUNK.....	17
II EL EPICENTRO POBLANO	29
2.1 DESFASE.....	43
2.2 HEGEMONÍA.....	47
2.3 APROPIACIÓN.....	57
III. ANÁLISIS DE LAS OBRAS SELECCIONADAS	62
3.1 CORPUS.....	62
3.2 TEMÁTICAS.....	64
3.2.1 Megaciudades y distopías.....	66
3.2.2 <i>Fight the power</i> : la lucha contra “La Compañía”.....	73
3.2.3 Transhumanismo y <i>cyborgs</i>	77
3.2.4 Inteligencia artificial (IA).....	85
3.2.5 “Sueño eléctrico”.....	88
3.2.6 <i>Hackers: cowboys</i> del ciberespacio.....	90
IV ELEMENTOS DISCURSIVO-SIMBÓLICOS	96
4.1 SOCIO-ECONÓMICOS.....	104
4.1.1 Neoliberalismo.....	105
4.1.2. Gobierno.....	116
4.1.2 Religión.....	121
4.2 AMBIENTALES.....	125
4.2.2 Lo urbano.....	128
4.3 TECNOLÓGICOS.....	131
4.4 IDENTITARIOS.....	135
4.4.1 De género.....	139
CONCLUSIONES	146
BIBLIOGRAFÍA	151

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Premio Puebla de Ciencia Ficción-certámenes de 1984 a 2000.	39
Fig. 2 Sucesión y clasificación del cyberpunk por esferas y puntos de producción.	42
Fig. 3 Adaptación del esquema de comunicación de Jakobson por Even-Zohar que presento de manera gráfica.	98

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, cuando alguien menciona ciencia ficción, nuestro primer pensamiento suele estar relacionado con las producciones cinematográficas más populares de predominante factura estadounidense. Sagas de películas realizadas en EE. UU. (Hollywood) como *Terminator* y *Star Wars* tienen una base de aficionados vasta y leal, garantizando altos réditos para los grandes estudios que hacen uso de inmensos recursos para la producción, rodaje y la distribución de estos productos, cuya mercadotecnia se extiende a una amplia gama de artículos, con un alcance que trasciende por mucho al mercado local, llegando a ser fenómenos globales.

Por supuesto, esta percepción de la correspondencia entre el éxito comercial de la ciencia ficción (o lo que en términos masivos es percibido como ciencia ficción) y su popularidad como un fenómeno masivo es un tanto superficial. Es ampliamente ignorado que su popularidad es relativamente nueva y que el género tuvo su gestación y desarrollo en el formato escrito. El cine, la televisión y los cómics –y en algún momento el radio– abrevaron del caudal de la ciencia ficción literaria para apropiarse de sus historias para presentarlas en adaptaciones adecuadas a sus respectivos formatos. La importancia de la ciencia ficción literaria, como el campo de las artes en el que el género surge, madura y se consagra, hacen que el estudio de esta literatura sea primordial para quienes la aborden.

En el estudio de la ciencia ficción literaria se presentan dos factores que complican la tarea del investigador: el primer problema a enfrentar es definir el género, ya que la constante mutabilidad de la ciencia ficción y la falta de marcos referenciales absolutos hacen que cualquier intento por encasillar al género resulte impreciso en mayor o menor grado. En segundo lugar, el desprestigio de la ciencia ficción como género es un estigma con el que ha

tenido que lidiar, en especial a lo largo del siglo pasado, cuando fue considerada literatura menor debido a su falta de realismo. Esta afirmación se puede traducir como reproche a la carencia de verosimilitud con respecto a situaciones de la “vida real” en este tipo de literatura, ya que la ciencia ficción resulta atrevida al especular acerca de realidades alternativas situadas –a menudo– en el futuro –distante o cercano, según sea el caso–, mismas que son producto de ciertas posibilidades e hipótesis ofrecidas por la tecnología y la ciencia en determinado momento. Los escenarios, situaciones y personajes de estas realidades ficticias presentan alternativas tan distintas y distantes de la realidad actual, que se antojan imposibles o, por lo menos, poco creíbles para los lectores cuyo criterio principal sea el de la verosimilitud y el valor práctico de las ideas esbozadas en la obra. Así, durante el siglo XX la ciencia ficción fue percibida por la mayoría del público y la crítica como un mero pasatiempo, un género inferior, producto del ocio y el fantaseo pseudocientífico. Este desprecio fue alimentado en gran parte por la proliferación de las historietas “escapistas” y sensacionales de la era del *pulp* estadounidense de la primera mitad de ese siglo.

Este panorama cambia durante la segunda mitad del siglo pasado. De manera paralela al éxito que comenzaban a tener las adaptaciones cinematográficas del género y con el añadido de que los autores de ciencia ficción escribían cada vez con mayor conocimiento de causa en lo científico y cuidado en su prosa, los estudios que abordaban a la ciencia ficción de manera seria comienzan a obtener notoriedad. Tal es el caso de Kingsley Amis en los años sesenta, Darko Suvin en los años setenta y Marleen Barr en los ochenta, por mencionar algunos de los académicos que contribuyeron a situar a la ciencia ficción como el producto de una reflexión acerca los efectos que la ciencia y tecnología tienen sobre la existencia humana. Y es en los años ochenta que surge el cyberpunk, literatura que combina la

cibernética con la actitud rebelde del punk, cuyas historias ambientadas en un futuro cercano abandonan el optimismo de la ciencia ficción que le precedió.

Pese a este viraje en la actitud hacia este género, en el caso latinoamericano, y en particular de México, quienes estudian la ciencia ficción local se enfrentan a un tercer obstáculo, además de los dos anteriormente descritos. En México, por factores tanto geográficos como sociales y económicos, resulta casi imposible abstraerse del alcance de los productos de la ciencia ficción de los autores del mundo anglosajón. Para el mexicano promedio –al igual que para el estadounidense– la mención de la ciencia ficción es inmediatamente relacionada con los productos de este sistema importados desde el mundo anglosajón, particularmente de la vecina potencia del norte. La producción de ciencia ficción nacional se ve eclipsada ante la contundente presencia de su similar norteamericana, tanto en volumen como alcance. A esto se le suma el desconocimiento casi total por parte de los lectores –también escasos– acerca de la ciencia ficción local.

Una queja particular en el estudio de la ciencia ficción solía ser “la falta de estudios serios” por parte de la academia hacia el género, pero esto ha dejado de ser así. Además de los académicos en la esfera anglosajona mencionados con anterioridad, en América Latina los estudios relacionados con este género literario no son sólo cada vez más frecuentes, sino puntuales con respecto a las particularidades del género de acuerdo a nuestra realidad, tomando en cuenta su heterogeneidad, temáticas y discurso; cabe mencionar a Silvia Kurlat, en Argentina; y a Gonzalo Martré y Miguel Ángel Fernández Delgado, en México; menciono sólo a estos, pioneros en estos estudios, ya que aunque hay muchos otros, por falta de espacio no es posible enumerar a cada uno en esta introducción.

El cyberpunk, como subgénero de la ciencia ficción, también tuvo representación en México, y no sólo en cuanto a creadores, sino a académicos, entre los que figuran Hernán Manuel García, Gabriel Trujillo y Miguel García, cuyos estudios son notables no sólo por su definición del cyberpunk, sino de la ciencia ficción mexicana con respecto a su similar (hegemónico) anglófono. No obstante el amplio catálogo de obras y observaciones con respecto a la producción del cyberpunk mexicano, ninguno de estos estudios aborda en profundidad un hecho particular del subgénero en el país y este es que tuvo su génesis y desarrollo principales en una localidad particular: la ciudad de Puebla de Zaragoza, capital del Estado Libre y Soberano de Puebla.

Para sustentar esta última afirmación, finalidad del presente estudio, se elabora, en un primer capítulo, una aproximación a la tan elusiva definición de “ciencia ficción”, tomando en cuenta su historia y conceptos clave para superar ese primer obstáculo para este tipo de trabajo académico mencionado en los primeros párrafos de esta introducción. Una vez hecho lo anterior, se brinda la definición de “cyberpunk”, de acuerdo con su trayectoria y desarrollo en la esfera de producción cultural anglosajona.

La comprensión de estos conceptos es básica para poder pasar al segundo capítulo, en el que se documenta la trayectoria del subgénero en México, atendiendo al desarrollo del cyberpunk en esta geografía y cultura diferentes a la estadounidense, a la hegemonía de su similar norteamericano y la apropiación –para algunos, tropicalización– de esta literatura en la zona, haciendo hincapié en la producción de los autores de nacencia y/o desarrollo en la ciudad de Puebla, considerada hasta este punto como principal centro de producción de esta literatura a nivel nacional.

De manera posterior, en un tercer capítulo se abordan los relatos “Análogos y therbligs” (19noventa), de José Luis Zárate; “Soralia” (1995), de Juan Hernández Luna; “Esferas de visión” (1997), de Gerardo Horacio Porcayo Villalobos; “Tajamar neural” (1997), de Carlos Alberto Limón Cortés; “Persiana de piel” (1997), de Gerardo Sifuentes Marín; y “El Navegante” (1997), de Rodrigo Pardo Fernández. Estas obras tienen en común portar la etiqueta “cyberpunk” y ser creaciones de autores formados en Puebla. En estos cuentos se identifican los principales tropos que permiten encuadrarlas en el subgénero a través de un análisis diegético y narrativo de acuerdo con categorías formuladas por Gerard Genette y Renato Prada Oropeza.

Por último, se analizan las particularidades discursivo-simbólicas de los relatos seleccionados de acuerdo con la clasificación formulada por Víctor Carrancá a partir de la teoría de polisistemas elaborada por Itamar Even-Zohar, quien asume a la literatura como un sistema. Por las características propias del cyberpunk mexicano, a este no es posible estudiarlo bajo los mismos criterios aplicados a su similar norteamericano, por lo que se utilizan los conceptos de hegemonía y apropiación, formulados por Raymond Williams y Amar Sánchez, respectivamente; de heterogeneidad, por Antonio Cornejo Polar; y las reflexiones acerca de la posmodernidad, de Fredric Jameson y Néstor García Canclini. Es en este proceso que se devela que la Ciencia Ficción se transforma en las naciones latinoamericanas, que cambian del optimismo de los viajes espaciales descritos por los autores anglosajones a una distópica supervivencia narrada por los escritores locales. Los procesos antes listados no sólo son necesarios para efectuar un último deslinde del cyberpunk mexicano con respecto al norteamericano, sino para cimentar las características del

cyberpunk poblano, cuya predominancia –y consiguiente importancia– hizo de Puebla el epicentro de este subgénero de la ciencia ficción a nivel nacional.

I CONCEPTOS PRELIMINARES

Aunque al cyberpunk¹ se le considera como un amplio movimiento cultural que abarca mucho más que lo literario, este es un producto de la ciencia ficción, por lo que para definir al cyberpunk es necesario definir lo que es ciencia ficción.²

1.1 CIENCIA FICCIÓN

Debido a la gran variedad de temas, técnicas, aproximaciones y la dificultad de situar sus orígenes, la CF es un término difícil de definir; numerosos críticos y autores han dado sus propias acepciones; unos dando prioridad a una serie de temas y los efectos que producen en el lector implícito para llegar a una definición genérica, otros proponiendo un método propio para delimitar su objeto de estudio. Para acercarnos a una definición lo más precisa posible, tomamos las más relevantes a la vez que repasamos su historia.

Fue hasta la aparición de las revistas *pulp* en los Estados Unidos en la década de los años veinte del siglo pasado en que se llegó a un consenso incipiente acerca de su significado. En 1926, en la apertura del primer número de *Amazing Stories* titulado “A new sort of magazine”, su editor Hugo Gernsback acuña el término *scientifiction* (ficción científica) para

¹ A partir de aquí se utilizará la denominación inglesa de la palabra cyberpunk con ‘y’ en lugar de la ‘i’, usada principalmente en España, puesto que su pronunciación en inglés es /ˈsaɪbəˈpʌŋk/, donde [aɪ] corresponde a la grafía ‘y’; además, desde su difusión inicial se ha manejado de esta manera en América Latina. Respecto a esta grafía, pero con ‘i’ en lugar de la ‘y’, misma que la editorial Planeta esgrimía en la portada de su edición de 2020 de la novela de Porcayo *La primera calle de la soledad*, al utilizar la leyenda “la novela que inauguró el ciberpunk en Hispanoamérica”, Alejandro Palma y Víctor Carrancá apuntan en *Reedición de La primera calle de la soledad de Gerardo Horacio Porcayo o el ciberpunk mexicano revisitado desde otro sueño eléctrico*, que El cambio de la “y” a la “i” parecerá una nimiedad, sin embargo, revela un significado profundo que tiene que ver con la apropiación que las nuevas generaciones de escritores, durante la década de los noventa del siglo XX, realizaron de una corriente extranjera para reflejar una identidad mexicana La raíz en inglés “cyber” tuvo que ceder paulatinamente su lugar al prefijo castellanizado conforme su concepto se fue volviendo de uso más común” (232). Asimismo, asumiremos al cyberpunk como subgénero de la ciencia ficción.

² A partir de aquí, CF.

definir al tipo de literatura que involucra la cultura científica y humanística. “un encantador romance entremezclado con hechos científicos y visión profética. (...) Estos increíbles relatos (...) siempre son instructivos. Proporcionan conocimiento de una forma muy apetecible” (3). Esta primitiva pero bien orientada primera visión es una consideración importante respecto a este término que para ese entonces se mostraba ambiguo y parecía responder al interés de juntar autores inclasificables como Edgar Allan Poe, Julio Verne y H. G. Wells.

En la década siguiente, John Campbell, editor de la revista *Astounding*, cambió el nombre de la publicación a *Astounding Science-Fiction* en 1938, con lo que el término *science fiction* (ciencia ficción) se consolidó para nombrar al entonces subgénero, además de emitir un manifiesto en su publicación en el que se alejaba de la pretensión del carácter didáctico de la CF, pero conservando el énfasis en lo científico, ya que la CF debía ser considerada como un medio literario afín a la ciencia misma, y su carácter profético.

El método científico implica la proposición de que una teoría bien construida no sólo explicará fenómenos conocidos, pero también que predecirá fenómenos aún por descubrir. La ciencia ficción intenta hacer lo mismo para escribir, en forma de relato, los resultados visibles cuando se aplican no sólo a máquinas, sino también a la sociedad humana. (Clute 311)

Es en esta primera mitad del siglo XX se consolida una comunidad de escritores, editores, y lectores que compartían suposiciones, códigos lingüísticos y temáticas integradas en esta literatura que iba aumentando de manera paulatina. Campbell registra las primeras obras de autores insignes como Robert A. Heinlein, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke y Theodore Sturgeon; esta fue la conocida como la Edad de Oro de la CF. En cuanto a temáticas, abordan

el contacto entre humanos y extraterrestres, los robots, la computación, el viaje más rápido que la velocidad de la luz, los mundos alternativos y los imperios intergalácticos.

El tema empieza a interesar a los académicos, entre ellos a James Osler Bailey, de la Universidad de Carolina del Norte, quien en 1947 aportó su definición de la CF como “la narración de una invención o un descubrimiento imaginario en las ciencias naturales y las consecuencias y experiencias que surgen de este fenómeno” (Bailey en Psarra 29). El concepto va adquiriendo solidez. A las temáticas tratadas por los autores de décadas anteriores se les suman las posibilidades y problemáticas propias del uso de la energía nuclear.

Una vez establecida la categoría de publicación, lectores y críticos comenzaron a usar el término con referencia a obras más antiguas, reuniendo todas las historias que parecían ajustarse a las especificaciones (Clute 312). Con ello los trabajos de autores anteriores como los ya referidos Verne, Wells, Poe y otros más como Mary Shelley son clasificados dentro de esta nomenclatura.

En los años cincuenta, otros investigadores y escritores del género proponen definiciones tanto para demarcarlo como asimilar cualquier trabajo anterior teóricamente elegible dentro de esa etiqueta; entre estos intentos destaca el concepto “ficción especulativa” propuesto por Heinlein para diferenciar las obras de ciencia ficción más serias y sofisticadas de la ficción de “baja calidad”, típica de las revistas *pulp*. Judith Merrill ahonda en esta distinción, amalgamando conceptos de Campbell y Heinlein: “Ficción especulativa: relatos cuyo objetivo es explorar, descubrir, aprender, mediante proyección, extrapolación, analogía, experimentación de hipótesis y papeleo, algo sobre la naturaleza del universo, del hombre, o de la ‘realidad’” (Clute 312). Aunque esta distinción entre la ciencia ficción seria y la más

azarosa se ha perdido, su aportación es la separación semántica entre las abreviaturas *sf* (que significaría, en particular, ficción especulativa o ciencia ficción) y *sci-fi*³, que normalmente acompaña a las obras estética o conceptualmente menos serias.

Durante la década de los sesenta, en Inglaterra el autor de ciencia ficción y fantasía, Michael Moorcock, toma el mando editorial de la revista *New Worlds*; la idea del británico consistía en cambiar el panorama de la ciencia ficción, alentando a una experimentación que proporcionara de mayor realismo a los personajes y dejar atrás el estancamiento en el que, a su parecer, se encontraban los protagonistas de los relatos del género hasta ese entonces, quienes “acabaron cayendo en unos estereotipos excesivamente planos, al igual que sus tramas” (Arrebola s/p). Al otro lado del mar, en los Estados Unidos, Harlan Ellison, inspirado por *New Worlds*, publicaba la antología *Visiones Peligrosas*, que incluía historias de Philip José Farmer, Frederik Pohl, Robert Silverberg, J. G. Ballard, Norman Spinrad, John Brunner y Philip K. Dick, autores que serían representativos del movimiento. La ciencia ficción de divulgación o aventuras dio paso a nuevas temáticas, tales como el agotamiento de los recursos naturales, el hiperdesarrollo urbano y la relación entre la tecnología, el crimen, la drogadicción y la sexualidad: “Se comenzó a hablar de sexo sin tapujos, criticaron las religiones y su influencia en la sociedad e incluso añadieron protagonistas con mentalidad de psicópata que contrastaban con los *good guys* de décadas anteriores”⁴ (Psarra 35: Arrebola

³ Ambas abreviaturas derivan de *science fiction*.

⁴ En este interés por el impacto de la tecnología en la vida diaria de las personas y en el futuro del planeta de Nueva Ola es que encontramos un prelude a lo que será el cyberpunk. “La ciencia ficción, con su nueva tendencia, se preocupó más por el futuro de ahora que por el futuro lejano. (...) Encontramos una sociedad más pesimista que los mundos idealizados de sus predecesores. Las drogas, la delincuencia, el abuso de poder o la pobreza se instalan para trascendencia del género”, escribe Arrebola en su artículo para *Mundos de Leyendas* (s/p).

s/p). A esta etapa revolucionaria de la ciencia ficción se le conoce como la Nueva Ola (*New Wave* o *New Things*, en inglés).

Después de esta Nueva Ola, en los años setenta el mundo literario cobra un mayor interés por la ciencia ficción; los académicos plantean definiciones orientadas a trazar sus límites de manera más precisa, atendiendo a las estrategias literarias del género e identificando y seleccionando sus tópicos, utilizando a veces terminología ya desarrollada por expertos de otras esferas de la crítica literaria. Con base en la teoría del *Verfremdungseffekt* (efecto de distanciamiento) de Bertolt Brecht, Darko Suvin fraguaría una de sus ideas más importantes: la noción de que la ciencia ficción es una literatura de distanciamiento. De acuerdo con Suvin, la CF es “un género literario cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia del extrañamiento y la cognición, y cuyo recurso formal más importante es un marco imaginativo distinto del ambiente empírico del autor” (63).

Suvin, pese a esta ambigüedad con respecto a la “cognición”, contribuye así a evitar la confusión la fantasía científica con la ciencia ficción al puntualizar que a ésta la distingue “el dominio narrativo o hegemonía de un *nóvum*⁵ ficticio (novedad, innovación) validado por la lógica cognitiva” (63). Este contraste entre ciencia ficción y fantasía radica en el argumento de que mientras la fantasía; si bien impulsa a los lectores a diferentes mundos, estos son diferentes por razones mágicas que no invitan a la cognición, análisis o cuestionamiento.

⁵ El término *nóvum* (del latín objeto nuevo) es otra de las aportaciones de Suvin al estudio de la ciencia ficción y describe las innovaciones científicamente probables que se utilizan en la narrativa del género. (*Historical Dictionary of Science Fiction in Literature*, Keith M. Booker 298).

Como resultado, la fantasía carece del potencial de utopía a la que Suvin relaciona con la “mejor” ciencia ficción (Booker 298).

Gracias a definiciones de autores como Suvin, pese a su reticencia a incluir en su acepción de qué trata la ciencia ficción, es que encontramos un asidero para delimitar el cuerpo de estudio de la literatura del género. Asimismo, las definiciones de CF citadas atienden a preceptos –qué deben hacer los escritores de ciencia ficción, motivos, finalidades y filosofías que cumplen como ingredientes– y descripciones –qué hacen habitualmente, lo que facilita el camino hacia una definición satisfactoria.

Pero el éxito comercial del género, que trascendió lo literario para triunfar en otras expresiones artísticas más populares entre el público en general, tales como el cine, hizo que surgieran definiciones de importantes expertos como la de Norman Spinrad: “Ciencia ficción es todo aquello que los editores publican bajo la etiqueta de ciencia ficción” (Clute 314), de corte sarcástico pero agudo en cuanto a que implica el reconocer que debido a la variedad de temáticas abordadas son demasiadas las cosas que tienden a acumularse bajo la etiqueta de “Ciencia Ficción”, misma que ha sido objeto de abuso por parte de quienes se encargan del *marketing* de productos que no cumplen con las características del género. La arbitraria y a veces indiscriminada utilización de CF como etiqueta la ha convertido en ciertos casos en un estigma, al grado de que autores importantes como John Wyndham, Kurt Vonnegut y Ray Bradbury se han resistido a que sus obras sean catalogadas como CF debido a temores porque esta acción afecte las ventas de su producto o su reputación como escritores.

El sistema de la CF continúa siendo tan amplio que es difícil encontrar una definición que haga la suerte de una prescripción del género. Es posible trazar un perímetro para delimitar lo que la CF no es, pero no es posible enumerar en tan breve espacio todo lo que sí

es; de cualquier manera, esto sería ponerle un límite, y a través de su historia, ya sea que aceptemos su origen a principios del siglo XX, o más atrás desde *Frankenstein o el moderno Prometeo* o incluso con *La Epopeya de Gilgamesh*, ha continuado abordando cada vez más temas, lo que hace imposible colocar un cerco en torno al concepto. “La ciencia y la tecnología continúan desarrollándose, lo mismo que la literatura en torno a estas”, señala Ana Álvarez Tostado (17). En los años ochenta, este desarrollo de la ciencia y el arte prosiguió su avance, conservando una de las constantes de la CF: su preocupación sobre el impacto de la tecnología tanto en el presente como en el futuro. Para la nueva década, esta tecnología consistió en la irrupción de las computadoras en los hogares y las implicaciones de su uso cotidiano.

Esta diferencia repercutirá en el desarrollo de la CF escrita en los años ochenta y noventa, como se verá en los próximos dos apartados.

1.2 CYBERPUNK

Una vez establecida esta aproximación a la definición de la ciencia ficción, es posible abordar al cyberpunk. En comparación con la CF de la que procede, la dificultad para puntualizar los *topoi* del subgénero es mucho menor. A partir de aquí se hace un recorrido a través de su génesis, para luego enlistar sus argumentos, temas y motivos principales, atendiendo a sus antecedentes e influencias, todo ello con el objetivo de encontrar una definición satisfactoria del subgénero.

Con el movimiento de la Nueva Ola, las óperas espaciales quedaron atrás para dar lugar a temas más mundanos como la subcultura de las drogas, la liberación sexual, la

polución del planeta. Los autores despojaron a sus personajes de la gazmoñería de temas de la CF de la Edad de Oro y los dotaron de profundidad psicológica y crudeza en el lenguaje.

J. G. Ballard es uno de estos autores que desecha temas como los viajes espaciales y nos ubica en situaciones donde sus personajes navegan por las incertidumbres del *yo*. En la introducción de su novela *Crash* (1973), el autor británico anota que “el futuro está desapareciendo por causa del presente” (s/p). Otro aspecto relevante de *Crash* es el conflicto entre el individuo y su entorno deshumanizador que arroja una reflexión del impacto de la tecnología moderna en el paisaje y la psique humana. Dani Cavallaro apunta en *Cyberpunk and Cyberculture* que “la obra de J. G. Ballard podría considerarse un ejemplo emblemático de que la ciencia ficción tiene la capacidad de desacostumbrarnos con efectos de la vida real, enfatizando en la inestabilidad del conocimiento de la tecnocultura contemporánea” (6). El futuro ya no es lejano, no se habla de eones, ni siquiera del entonces ensoñado “siglo XXI”.

Otro importante precursor del cyberpunk es Philip K. Dick, cuyos temas políticos y sociales capturan la angustia de sus protagonistas, quienes viven fuera de la ley, intentando escapar por un lado del totalitarismo de una sociedad tecnológica regida por gobiernos autoritarios y corporaciones monopolistas, mientras lidian con la paranoia provocada por las drogas que consumen. Además de estos temas, en la obra de K. Dick están presentes la tecnología virtual, los hombres-máquina y crisis globales en las que todo ecosistema natural ha perecido o se encuentra en vías de hacerlo, todo ello permeado por una continua búsqueda de los límites de la identidad y cuestionamientos de la ética individual, tópicos que en el próximo futuro serían abordadas por los exponentes del cyberpunk. Muchas adaptaciones de su trabajo encajan en el género.

En 1980 Bruce Bethke escribe “Cyberpunk”, un cuento que no sería publicado sino hasta 1983 en la revista *Amazing Science Fiction Stories*. La línea editorial de la publicación criticaba la obra de los autores de la Edad de Oro que persistían en publicar historias utilizando hasta el cansancio la misma fórmula de décadas atrás, pero era especialmente antagónica hacia los autores más nuevos que los emulaban. Bethke quería interesar a su editor con su historia corta acerca de un *hacker*⁶ que juega con el capital de su padre. Con esta intención, amalgamó las palabras “cibernética” y “punk”. El título resultante fue *cyberpunk*: “In calling it that, I was actively trying to invent a new term that *grokked*⁷ the juxtaposition of punk attitudes and high technology”, escribe en retrospectiva en 1997. “My reasons for doing so were purely selfish and market-driven: I wanted to give my story a snappy, one-word title that editors would remember. Offhand, I'd say I succeeded” (Bethke s/p). Un año después, un artículo del *Washington Post* escrito por el crítico Gardner Dozois empleó el término “cyberpunk” para describir la ficción de nuevos autores como Bruce Sterling, Rudolf Rucker, John Shirley, Patricia Cadigan y William Gibson.

Como lo indica su etimología, las raíces e influencias del cyberpunk no son únicamente literarias. El término “cibernética” es introducido en 1961 por el matemático Norbert Wiener en *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, quien expone que la idea central para la investigación en el campo de la cibernética

⁶ 1. Pirata informático. 2. Persona con grandes habilidades en el manejo de computadoras que investiga un sistema informático para avisar de los fallos y desarrollar técnicas de mejora. La trascendencia del término es tal, que incluso el Diccionario de la Real Academia Española da una definición del término acorde tanto a la realidad como el concepto literario del que se derivó este.

⁷ De acuerdo con el *Dictionary of slang and unconventional English* de Tom Dalzell y Terry Victor, la definición de “to grok” es: v. Comprender, apreciar. El término fue acuñado por Robert Heinlein (1907-1988) para la novela de ciencia ficción *Stranger in a Strange Land*, 1961; adoptado en uso semimístico por la contracultura de EE. UU en los años 60 y setenta (308). El uso de esta palabra inventada por Heinlein, autor tan desdeñado por los primeros autores del cyberpunk, en la pluma de Bethke inventor a su vez de la palabra “cyberpunk”, demuestra una vez más que el ascendente del autor de *Starship Troopers* sobre Gibson y demás exponentes del subgénero es irrefutable, aunque fuese como parámetro de lo que no se debe hacer.

es que, si se concibe al cuerpo humano como una máquina, también es posible diseñar máquinas que simulen el organismo humano. La cibernética es uno de los puntos de referencia en el inventario del cyberpunk ya que involucra la relación entre los humanos y los medios electrónicos y electromecánicos, especulando sobre el impacto de la tecnología, particularmente las redes computacionales, realidad virtual (VR) y la biotecnología en la vida de las personas. Todos estos elementos y otros afines pueden llevar el prefijo “cyber”, que implica el uso de la tecnología aplicada al cuerpo. La cibernética también se refiere a las máquinas que imitan el comportamiento humano. El “cyber” en “cyberpunk” representa la mecanicidad y el orden.

En cuanto a la partícula “punk”, a finales de los años setenta Inglaterra estaba sumida en una severa crisis laboral y económica. Los jóvenes vivían en una situación de futuro aciago, con crimen rampante, una cultura popular establecida, glamorosa, aprobada e impulsada por la clase política dominante. La juventud no se identificaba en absoluto con sus padres y mucho menos con sus abuelos. Mientras sus padres eran unos *hippies* que vivieron la ingenuidad de la era del “amor y paz”, sus abuelos vivieron la severa austeridad de la guerra mundial y se comportaban de acuerdo con los rígidos valores y modales de la “flema británica”. La música del momento era el rock psicodélico, con arreglos complicados e intérpretes virtuosos, inaccesibles en cuanto a técnica y distantes en su mensaje.⁸

⁸ Para una historia del punk como movimiento cultural, refiero la obra *Punk Rock: An Oral History*, de John Robb, de 2012. Para abundar en la inserción de la partícula “punk” en la literatura cyberpunk sugiero consultar el artículo de Zemei Yu “What Put ‘Punk’ into the Cyber World?: The Punk Flavor in the Cyberpunk Science Fiction”, publicado por la Universidad de Sichuan en 2012, así como el artículo de George McKay “I’m so bored with the USA: The punk in cyberpunk” incluido en el libro *Punk Rock: So What? – The Cultural Legacy of Punk* editado por Roger Sabin, publicado en 1999.

Fue entonces que estos jóvenes desencantados, furiosos y molestos decidieron expresarse a través de la música, tomando los instrumentos sin importarles si sabían tocarlos, por lo que pronto desarrollaron un estilo crudo, repetitivo, rápido e irreverente con base en tres cuerdas de la guitarra. Su vestimenta demostraba su enojo y ruptura con lo establecido, usando cuero, estoperoles, cadenas, navajas, pantalones rasgados, cabello teñido y modelado en picos. Los *punks*, como fueron llamados⁹, mostraban su desdén por la banalidad de los productos culturales que se les vendían, desde música hasta moda. Sus letras reflejaban una orientación anarquista con una actitud de vivir el momento sin detenerse a meditar sobre el futuro porque uno de sus lemas era “*no future*”. El “punk” en “cyberpunk” representa el individualismo y la rebeldía.

Comprender esta amalgama producto de la unión de “cybernética” y “punk” es de suma importancia para entender al movimiento. “This combination has made the genre truly genuine: the merge of complex technology and street culture”, concreta Zemei Yu; “cultural change tied to the evolution of cyberpunk narratives contributes to the ‘punk’ aspect of this genre. Inspired by punk culture’s anti-utopian (no-future) look, cyberpunk writers depict a realistic near-future earth” (88 y 93).

Pero no sería hasta el 1 de julio de 1984, cuando se publica *Neuromancer*, libro de William Gibson, obra fundamental de la CF de finales del siglo XX que inserta en el vocabulario no sólo de los adeptos al género, sino de la cultura popular, neologismos como

⁹ Es interesante que se les halla denominado a los participantes en este movimiento con la palabra punk, término con multitud de significados y usos, que funciona como sustantivo y adjetivo. De acuerdo con la página *online* del diccionario Merriam-Webster, como arcaísmo punk se utilizó para referirse a las personas que se dedicaban a la prostitución. Asimismo, indica que punk se utilizó en un principio para referirse a la madera demasiado seca y quebradiza, cuya única utilidad sería la de material combustible. Otra acepción más moderna, es la de “a usually petty gangster, hoodlum, or ruffian” (s/p). Estas actitudes irreverentes servirían para nombrar a los participantes de movimiento como “punks”.

“ciberespacio” –término que ya había acuñado en 1981 en el relato *Burning Chrome*– y “matrix”, entre otros. Esa novela, que llega a los estantes sin gran promoción ni fanfarria alguna, gana los premios Nebula, Hugo y Philip K. Dick, y se convierte en un éxito de ventas.

Neuromancer es considerada la obra seminal, el architexto del *cyberpunk*, el movimiento literario que vino a cambiar la CF y, de paso, la cultura popular. El mismo Bruce Bethke se dice de acuerdo con esto en un preludio a su cuento *Cyberpunk* publicado en un *blog* en el año 1997. “¡Nunca dije haber inventado la ficción cyberpunk! Ese honor pertenece principalmente a William Gibson, cuya novela de 1984, *Neuromancer*, fue la verdadera obra definitoria de ‘El Movimiento’” (s/p). Gracias al impulso tras el éxito de la obra de Gibson, el trabajo de más autores afines llega a un público en constante crecimiento. De acuerdo con el académico Herlander Elias, el impulsor del movimiento es William Gibson; sus fundadores Bruce Sterling y Gibson; y los “asistentes” fueron Patricia Cadigan, Thomas Maddox, Lewis Shiner y John Shirley (20).

Al momento de su publicación, Gibson, de 36 años de edad, entusiasta de la música *punk* y los últimos avances tecnológicos, consideraba que literatura como la de Asimov, Ray Bradbury y Robert Heinlein representaba el estancamiento de la CF que tanto había consumido durante su juventud. La obra de Heinlein, con su sociedad militarista proyectada en *Starship Troopers* –algunos críticos incluso han calificado a la obra como apología del fascismo–, le disgustaba en particular¹⁰. Aunque no es un manifiesto, *Neuromancer*

¹⁰ Una clara aversión hacia la obra de Heinlein por parte de los escritores del *cyberpunk* norteamericano es referida por Graham Murphy en su participación *The Mirrorshades Collective* para la compilación *The Routledge Companion of Cyberpunk* editada por él mismo, en la que expone que Lewis Shiner, bajo el seudónimo “Sue Denim”, escribió ‘para la revista *Cheap Truth* #10 (1985), que la nominación de la novela *Neuromancer* al premio Nebula era el principio de una batalla que la entonces nueva generación de escritores de ciencia ficción estaba determinada a ganar: “The voices of repression range from the senile babblings of Robert Heinlein to the California vapidty of Larry Niven to the moist-eyed urgency of Kim Stanley Robinson; arrayed against them are William Gibson, Lewis Shiner, and Jack Dann [...]. For every Heinlein that smites a

representa una reacción, un rompimiento con la línea americanizante y “opresora” de su momento. Gibson así lo declara a *Paris Review*:

“No tenía un manifiesto. Pero sentía descontento (...) Me parecía que la corriente principal de ciencia ficción estadounidense de mediados de siglo había sido a menudo triunfalista y militarista, una especie de propaganda popular del excepcionalismo estadounidense. Estaba cansado de Estados Unidos como futuro”. (s/p)

A diferencia de Heinlein, la narrativa de Gibson abunda en metáforas extravagantes que contrastan con descripciones minuciosas, sobre todo cuando se trata de instrumentos tecnológicos. Otra diferencia está en sus protagonistas. Con Heinlein, ex militar, son clasemedios funcionales del sistema; en cambio, Case, el protagonista de *Neuromancer* y personaje arquetípico de Gibson, se proyecta como un *outcast* cínico e inseguro en sus interacciones sociales, pero inteligente y sobresaliente en su campo de acción informática: “Estaba cansado del futuro visto como un monocultivo *blanco*, al protagonista como un buen tipo de clase media o superior. (...) Quería dejar espacio para los antihéroes. Quería ver mugre en las esquinas”, afirmó Gibson en su encuentro con el medio francés (s/p).

Con la frecuente adjetivación de sus personajes como “*cowboys* del ciberespacio”, Gibson traza un paralelismo entre ciberespacio y el salvaje oeste, entre *cowboy* y *hacker*. Los *westerns* no son la única influencia evidente en el trabajo de Gibson; las ásperas y deprimentes descripciones de las urbes y sus personajes, son similares y herederas de la

Gibson, thousands more will rise in his place. The SF revolution is crying out for literacy, imagination, and humanity; it needs only a victory in the Nebulas to shatter the giant's terracotta feet. Up against the wall, Heinlein! (Shiner en Murphy 16).

novela negra de autores estadounidenses como Dashiell Hammett y Raymond Chandler¹¹. Asimismo, la forma en que cuenta sus historias y gran parte de su ambientación hacen eco de los creadores de la ola *beat*, como Burroughs, de quien Gibson se declara admirador.

Pese a las diferencias y la aversión a Heinlein, Gibson no logra evadir la influencia del autor de *Stranger in a strange land*. Los paralelismos entre las vidas de ambos autores son tan frecuentes como las divergencias. Gary Westfahl, en su estudio dedicado a Gibson incluido en la colección *Grandes autores de la ciencia ficción*, destaca varias de ellas, llegando a considerar a Gibson como el equivalente de Heinlein de su respectiva generación. De acuerdo con Westfahl, ambos autores fueron lectores de ciencia ficción “de toda la vida”; ambos empezaron a escribir a una edad relativamente tardía, cuando otras opciones de vida parecían cerradas. Ambos obtuvieron el éxito justo cuando se asentaron en relaciones estables y en una domesticidad convencional. Ambos lograron obtener el *Hugo*, premio máximo de la CF. Aunque de manera involuntaria, ambos se erigieron como líderes de nuevos movimientos dentro del género; ambos han afirmado sentirse incómodos en ese papel; y ambos lograron el éxito financiero gracias a sus obras (1 y 2)¹².

¹¹ Por supuesto nos referimos al *hard-boiled*, el estilo de las historias de detectives duros que resolvían crímenes en narraciones que incluían detalles escabrosos y violentos muy popular en los Estados Unidos a partir de los años 30 del siglo XX. De acuerdo con el sitio *blackmaskmagazine*, fue en el número correspondiente al 15 de mayo de 1923 de la revista homónima que Carroll John Daly iniciara con su Terry Mack el estereotipo del detective del estilo referido. Conforme avanzaba la década, las historias de la revista se fueron tornando más oscuras y violentas, con un estilo más duro que se volvió prioritario para los escritores y editores. Dashiell Hammett, colaborador habitual de la publicación, asentó el estilo *hard-boiled*, cuya influencia sería crucial para la construcción de los personajes de las historias del cyberpunk de los años 80 y 90. (s/p)

¹² La aversión hacia la obra e ideales de los autores emblemáticos de la Edad de Oro, especialmente hacia Heinlein, es uno de los puntos de cohesión entre los creadores de cyberpunk. Esta animosidad la hace explícita Lewis Shiner en sus especulaciones para la revista *Cheap Truth* acerca de la entrega de los premios Nébula en 1985: “The voices of repression range from the senile babblings of Robert Heinlein to the California vapidity of Larry Niven to the moist-eyed urgency of Kim Stanley Robinson; arrayed against them are William Gibson, Lewis Shiner, and Jack Dann ... For every Heinlein that smites a Gibson, thousands more will rise in his place. The SF revolution is crying out for literacy, imagination, and humanity; it needs only a victory in the Nebulas to shatter the giant’s terracotta feet. Up against the wall, Heinlein!” (Shiner en Murphy 519).

Gibson también reniega de Philip K. Dick. Patrick Clark, de *Otaku Fanzine*, replica las palabras que el autor ha recitado desde los años ochenta: “¿K. Dick? No. Sin conexión. Apenas lo leí al chico, y él estaba loco, además. Todo lo que sé lo obtuve de Pynchon (Thomas). Pynchon, Pynchon, Pynchon. Y William Burroughs” (s/p); no obstante, la principal figura del *cyberpunk* se dijo impresionado tras acudir a la proyección de *Blade Runner*. Al momento de ver la película, Gibson ya tenía escrita la tercera parte de *Neuromancer*. Tal fue el impacto del filme dirigido por Ridley Scott, que Gibson reescribió el material que ya tenía más de una docena de veces. Así, aunque de manera indirecta, se percibe la herencia de Dick, ya que *Blade Runner* es la adaptación cinematográfica de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, obra del citado exponente de la Nueva Ola.

La influencia del *cyberpunk* trasciende lo literario. En la cinematografía, películas como *Terminator* (James Cameron, 1984) y *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) abrevan de las obras de Gibson y sus contemporáneos. Los tropos y conceptos de la mayor parte de la ciencia ficción posteriores a la trilogía de *The Sprawl* (*Neuromancer*, *Mona Lisa Overdrive* y *Count Zero*) ejercen un influjo importante en otras artes como la arquitectura, en expresiones de la cultura popular como la moda, en la industria del entretenimiento como en los videojuegos y los cómics, y en las investigaciones científicas de campos como la nanotecnología, la cibernética y la informática.

No obstante, este brillante y meteórico éxito fue también causa de su declive. En 1986 el *cyberpunk* es declarado “agotado” a edad temprana por Bruce Sterling, pionero del movimiento, en su introducción a la antología *Mirrorshades*, texto también considerado como el primer y más importante manifiesto del movimiento. Al tiempo que ayudaba a impulsarlo y definirlo, Sterling, principal propagandista del movimiento, lo daba por

exhausto. Le daba la razón a quienes criticaban al cyberpunk de ser una colección de temáticas percibida como una moda pasajera. Más que un movimiento organizado con un consenso sobre un estilo definido, Sterling consideró que el cyberpunk fue una confluencia de varios escritores con actitudes y preocupaciones comunes que fueron alineadas con cierta vaguedad. Pero estas concepciones, actitud y aspecto del subgénero literario devenido en movimiento contracultural fueron asimiladas por el gusto popular; así como sucedió con el *sci-fi*, cyberpunk se convirtió en una etiqueta, en algo esquemático y dogmático. Lewis Shiner, en la editorial *Confessions of an ExCyberpunk* publicada por el *New York Times* en 1991, explica:

By 1987, cyberpunk had become a cliché. Other writers had turned the form into formula: implant wetware (biological computer chips), government by multinational corporations, street-wise, leather-jacketed, amphetamine-loving protagonists and decayed orbital colonies. (...) These changes led a number of us to *declare the movement dead*. For us, cyberpunk in its new incarnation had turned technology into an end in itself and lost its original impulse¹³. (s/p Las cursivas son autoría del suscrito.)

A estos *epitafios* emitidos por autores como Sterling y Shiner, se suma el hecho de que otros también han renegado de la etiqueta “cyberpunk”, incluyendo a Gibson. Algunos evitan

¹³ Bruce Sterling hace eco de lo escrito por Shiner y remacha *el clavo final al ataúd* del cyberpunk literario norteamericano en su *Cyberpunk in the nineties*, escrito en 1998, en el que compara a dicho movimiento con la Bohemia de finales del s. XIX en el sentido de que cuando un movimiento subterráneo (*underground*) es adoptado por el *mainstream*, pierde su propósito e ideales originales: “Cyberpunk was a voice of Bohemia - Bohemia in the 1980's. The technosocial changes loose in contemporary society were bound to affect its counterculture. [...] An underground in the light of day is a contradiction in terms. Respectability does not merely beckon; it actively envelops. And in this sense, ‘cyberpunk’ is even deader than Shiner admits.” (s/p)

incluso el uso de la palabra, refiriéndose a ella como la “*c-word*”¹⁴, como lo hacen Bethke y Shiner en los escritos ya nombrados. No obstante, la palabra cyberpunk no es olvidada ni cae en el desuso. En 1998, en la nota preliminar a la publicación en español de *Mirrorshades*, Andoni Alonso e Iñaki Arzaoz discrepan de esta opinión y citan a Peter Nicholls:

“Si el cyberpunk está muerto en los noventa –como varios críticos afirman–, será el resultado de una eutanasia desde dentro de la propia familia. Desde luego, los efectos del cyberpunk, tanto dentro de la CF como fuera, en el mundo en general, han sido vigorizantes; y dado que la mayoría de estos escritores continúa escribiendo –aunque no necesariamente bajo esta etiqueta–, podemos asumir con seguridad que el espíritu del cyberpunk sigue vivo”. (9-10)

Pawel Frelik también desestima estas declaraciones de defunción del cyberpunk, al anotar que si bien la influencia del cyberpunk literario puede estar abierta a debate, el subgénero “ha sido de lo más relevante e influyente como estética visual”¹⁵ (Frelik en Creekmur 104).

Las críticas hacia el cyberpunk también son numerosas. Algunas, como la de Andrew Ross, le reprocha la poca relación que guardaba el subgénero con los movimientos sociales contemporáneos como el ambientalismo y el feminismo, calificando al movimiento de “socialmente irresponsable” y a sus protagonistas como “*macho heroes*”, en el estereotipo de

¹⁴ Así como la *n-word*, es decir “la palabra que empieza por N”, es una forma para referirse al vocablo *negroe* (palabra despectiva utilizada para nombrar a alguien de raza negra), un término tabú que simboliza la historia de la segregación racial en los Estados Unidos; el uso de *c-word* es su adaptación similar para referirse al cyberpunk.

¹⁵ En *Speaking Science Fiction. Dialogues and Interpretation*, José Manuel Mota expone una reflexión histórico-teórica de Fredric Jameson: “I have myself been attracted to Asimov’s stages theory (of American sf): Stage One (1926–38), adventure dominant; Stage Two (1938–1950), technology dominant; Stage Three (1950–?), sociology dominant. Twenty years later we can probably date the end of Stage Three from the mid-’60s, and add a fourth stage (‘aesthetics dominant’)” (Sawyer, 43). Aunque para esta última fase (*stage*) en la que dominaría la estética (*aesthetics*) Jameson preveía un cisma en la Nueva Ola, su previsión es adecuada para definir un aspecto del cyberpunk, cuya impresionante ambientación estética es importante en sus relatos.

blancos y masculinos, además de criticar su actitud emulada de los libros de historias policiacas.

The console cowboys in Gibson's novels (...) are after all white masculine heroes like Arnold Schwarzenegger and Sylvester Stallone, and the novels' structures are based on hard-boiled crime stories. This can be attributed to Gibson's way of exaggerating the present male-dominant ideologies. (Kamioka 63)

Estas objeciones no afectan al producto literario ni a su análisis, pero tuvieron como efecto la aparente deserción de sus creadores. “Más allá de una forma de entretenimiento, la ciencia ficción ha demostrado en múltiples ocasiones ser expositora de asuntos relevantes: injusticia, utopías, distopías, opresión, liberación; cuestiones, en fin, que competen a las necesidades e inquietudes de la humanidad, pero puestas a manera de símbolo o metáfora científica / tecnológica, en favor de una narración reflexiva y crítica”, escribe Ana Álvarez Tostado en su introducción a *Poética del cyberpunk en la narrativa breve mexicana: soledad y resistencia* (4). El cyberpunk cumple a cabalidad esta descripción, imbuyéndola de sus dos componentes principales –cibernética y punk– y pese a la obsolescencia de varias de sus premisas, su éxito cultural es palpable y vigente. Su estética y tropos han sobrevivido a todas estas críticas y pese haber sido “superado” por las obras de CF posteriores, su influencia repercute al grado de que las obras posteriores han sido catalogadas como postcyberpunk, y sus derivados también han sido clasificados como subgéneros por sí mismos, tales como el steampunk, dieselpunk, atompunk, steelpunk, decopunk, raypunk y solarpunk. *Punk is not dead*, reza el título del primer álbum de la banda de música rock The Exploited en 1981 y al igual que el cyberpunk, el punk, como subgénero, fue dado por muerto de manera

prematura.¹⁶ No obstante, ambos continúan siendo producidos en los años 20 del siglo XXI. El cyberpunk, literatura de rebeldía, se insubordina a las declaraciones de sus creadores, negándose a desaparecer y obstinándose en sobrevivir, fiel a sus principios y significado.

Revisa la notación numérica seguimos en cap. I (sería 2.3)

II EL EPICENTRO POBLANO

El desarrollo de la CF tanto en Latinoamérica como en México fue diferente al de los países desarrollados, como cabía esperar. En el continuo esfuerzo por etiquetar y definir a la CF latinoamericana se ha podido trazar su genealogía en los países de origen desde el momento en que Gernsback emitió su primera explicación, pero no es hasta los años 60 del siglo pasado en que este proceso se lleva a cabo (Haywood 1).¹⁷ Algunos han vinculado las fuentes del género con la tradición de los países de la angloesfera¹⁸ haciendo énfasis en las raíces del *Pulp*¹⁹, mientras que otros han propuesto buscar sus raíces en el realismo mágico y lo

¹⁶ Es importante notar que la actitud ante la “muerte” del punk se relaciona con la masificación y comercialización de una actitud cuyos principales atributos consistían en ser contestataria y rebelde. Gestos como el de The Exploited buscan negociar entre lo comercial y lo contestatario para mantener vigente en el mundo actual una actitud y principios que se ajustan incluso para expresar aristas diversas como el neonazismo. En el campo literario, la actitud ante la “muerte” del cyberpunk obedeció a inquietudes similares.

¹⁷ Una aportación al estudio de la CF digna de mención es la definición del género atribuida al mexicano Alfonso Reyes: “Relato que implica el préstamo de elementos científicos o tecnológicos dentro de una ficción narrativa”.

¹⁸ Utilizaremos este término de manera frecuente como sinónimo del mundo anglosajón, entendido este como el conjunto de naciones que comparten rasgos comunes en cuanto a población, usos legales, intereses geopolíticos, sistema económico y cultura (Canadá, Estados Unidos, Gran Bretaña, Australia y Nueva Zelanda).

¹⁹ Cabe incluir la definición de literatura *pulp*, por lo que en estas páginas incluimos la publicada por Emilio Iglesias en el portal *Relatospulp.com*, quien a su vez hace una pertinente observación de Fernando Savater acerca de esta literatura: “Desde un punto de vista etimológico, ‘pulp’ hace referencia a un tipo de pulpa de madera con la que se fabricaba un papel amarillento, astroso y de muy mala calidad. Ese papel barato era el que se utilizaba a principios del siglo XX para las publicaciones de la época, las llamadas *revistas pulp* «*magazines pulps*». En palabras de Fernando Savater ‘el contenido de los pulps sería una literatura de tipo extrovertido, es decir, aquella que se centra en la acción misma y hace poco hincapié en los resortes que la mueven o los supone elementales: da prioridad al «qué» y aún más al «cómo» sobre el «por qué»; gusta de colores vivos, especias fuertes, ritmo ágil, y prefiere la exhibición muscular al análisis emotivo”’. (s/p)

fantástico; no obstante, los modelos “folkloristas, localistas y/o contestatarios” de la producción cultural latinoamericana echan por tierra estos argumentos (Kurlat 15).

Silvia Kurlat apunta que las temáticas de la CF escrita en español y portugués latinoamericanos están “vinculadas con distintos aspectos de las ciencias sociales, en particular, lo sociológico, lo político, lo filosófico (sobre todo, la epistemología) y lo psicológico” (15), lo que implicaría que la CF latinoamericana sería de una tendencia *blanda* (*soft science fiction*), mientras que las norteamericana y europea tenderían hacia la *dura* (*hard science fiction*)²⁰ (Ulleberg 15). Esta diferencia no hará que la CF latinoamericana sea inferior o equivocada con respecto a la norteamericana, sino solamente diferente (González Fernández 167).

Desde sus inicios, cuando en 1775 el misionero franciscano yucateco Manuel Antonio de Rivas publicó *Sizigias y cuadraturas lunares*²¹ (primera obra del género publicada tanto en América Latina como en México), texto que le valió comparecer ante el Santo Oficio, el género en este país no ha dejado de luchar contra su condición de literatura menospreciada. Además de que los avances tecnológicos llegan a esta región más tarde que en los países desarrollados que también son productores de ciencia ficción, como Francia y los anglófonos Estados Unidos e Inglaterra, la CF en México cargó con ser relacionada a las publicaciones *pulp*, cuyos estándares literarios no estaban a la altura de la producción narrativa de otros

²⁰ Sobre esta distinción entre ciencia ficción *blanda* y *dura* se ahondará en el último capítulo de este trabajo.

²¹ Debido a su extensión, el título completo del cuento de Rivas, que es *Sizigias y cuadraturas lunares ajustadas al meridiano de Mérida de Yucatán por un anctítona o habitador de la luna y dirigidas al Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, entonador que ha sido de kyries funerales en la parroquia del Jesús de dicha ciudad y al presente profesor de logarítmica en el pueblo de Mama de la península de Yucatán, para el año del señor de 1775* es presentado aquí y no en el texto principal de este trabajo.

géneros como el realismo mágico (Gavito 26), que acaparaba la atención de los lectores y críticos locales.

Otro obstáculo fue que durante el siglo XX la CF era vista como “cantera” de temáticas sensacionales y superficiales para las productoras de entretenimiento masivo como historietas y películas insustanciales, particularmente en la década de los sesenta. Esto hizo que la CF fuera percibida por el público mexicano como ligera, insulsa y carente de seriedad. Pese a este ambiente desfavorable, fue en dicha década cuando la revista *Crononauta*, editada en México por los colombianos René Rebetez y el chileno Alejandro Jodorowsky, se convirtiera un importante hito en la historia de esta literatura en la región, aunque sólo se llegaron a publicar dos números. Gracias a esfuerzos como los de Rebetez, que en 1966 escribiera *La ciencia ficción: la cuarta dimensión de la literatura*, del argentino Pablo Cappana, que ese mismo año publicara *El sentido de la ciencia ficción*, y del brasileño Andrés Carneiro, con su *Introdução ao estudo da “science-fiction”* de 1967, fue que la CF latinoamericana lograra establecerse como género. (González Fernández 157-158).

Sin embargo, no fue hasta los años ochenta que la CF “despegaría” de manera definitiva en México, como destacan Gabriel Trujillo y Miguel Ángel Fernández, cuando el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) publicó en el número 51 de su revista *Ciencia y Desarrollo* correspondiente a julio-agosto de 1983 el cuento “La tía Panchita” del mexicano Antonio Ortiz²². En 1984 la coordinadora del Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología Celine Armenta Olvera consiguió que con apoyo del INBA y de Ciencia y

²² Hasta el momento de la publicación del cuento de Ortiz, *Ciencia y Desarrollo*, en su afán de divulgación científica, sólo había publicado relatos de autores extranjeros. Tras el número referido, la revista del Conacyt incluyó relatos de autores mexicanos y latinoamericanos, como como Manú Dornbierer, Daniel González Dueñas, Juan José Arreola y Jorge Luis Borges. (Fernández Delgado s/p)

Desarrollo se lanzara una convocatoria para cuentos exclusivamente de CF. Así surgen Los Premios Puebla, fundados con el apoyo del Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Puebla y por el Conacyt, que serán de gran importancia para la CF y el cyberpunk. A pesar de que el primer escritor de CF mexicano en tratar el concepto de ciberespacio fue Miguel Ángel Gutiérrez Estupiñán –quien en el relato “Una noche” publicado en 1985 en el número 65 de la revista *Ciencia y Desarrollo* narra la superposición de figuras fantásticas a personas, objetos y lugares del mundo real, en una visión que al lector contemporáneo le recuerda a la realidad virtual–, Víctor Carrancá apunta en su tesis doctoral “Ciencia ficción mexicana: modelos, repertorios y dimensiones discursivo-simbólicas”:

“como repertorio literario, el cyberpunk entró a México principalmente por la pluma de Gerardo Horacio Porcayo. En 1985, este escritor obtuvo una mención de honor en el segundo Premio Puebla con el cuento “Sueño eléctrico”, que se publicó el año siguiente en el número 68 de *Ciencia y Desarrollo*. Posteriormente, con su novela *La primera calle de la soledad*, que apareció en 1993, Horacio Porcayo se consolidó como el escritor más sólido de esta corriente”. (289)

A los anteriores relatos del cyberpunk mexicano temprano se le añadirían “Análogos y therbligs” de José Luis Zárate (1986) y “El velero azul” de Rodrigo Madrazo (1988).

Durante la década de los noventa, que será cuando el subgénero florezca, el regiomontano Isidro Ávila Calderón publicó “La Red” en 1991, relato que, en opinión de conocedores del subgénero, entre los que se encuentran José Luis Ramírez Romero y Hernán Manuel García, será el primer cuento de “corte” cyberpunk en México (3). En ese mismo año, José Luis Zárate y Gerardo Horacio Porcayo viajarían a Buenos Aires, Argentina, para

asistir a la Primera Convención Latinoamericana de CF que organizara el Círculo Argentino de CF y Fantasía (CACyF), en la que establecerían numerosos contactos (entre los que se cuenta *Axxón*, la revista de CF rioplatense) y formularían planes para la CF mexicana. En noviembre, Celine Armenta, en colaboración con la revista *Estacosa*, organizó la Primera Convención Nacional de CF y Fantasía, CONPUEBLA. Al año siguiente, iniciarían desde Puebla *La langosta se ha posado*, fanzine electrónico publicado en disquettes de 5¼ dedicado al subgénero, mismo que incluía traducciones de relatos de autores norteamericanos.²³

En 1993, además de la mencionada publicación de *La primera calle de la soledad*, primera novela de cyberpunk en Latinoamérica²⁴, Porcayo publicó su artículo “Cyberpunk: entre la ciencia ficción y el thriller” en la revista *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* en donde “discutía los valores literarios del movimiento, su aplicación a la realidad nacional y su ramificación a otros géneros” (s/p) y, de acuerdo con Hernán García, es gracias a estas publicaciones que el subgénero comenzaría a tomar forma en México (1).

²³ Por razones prácticas, a partir de aquí me referiré al cyberpunk de los EE. UU. y Canadá como “norteamericano”, excluyendo a México, pese a su pertenencia geográfica a este subcontinente. La medida también es obligada debido a que William Gibson, el máximo exponente del cyberpunk, posee la doble nacionalidad canadiense y estadounidense, hecho que delimita aún más la diferencia del subgénero en la angloesfera frente a su similar latinoamericano.

²⁴ Algunos podrán considerar a *La ciudad ausente*, del argentino Piglia, de 1992, como la primera novela latinoamericana que incursiona en el subgénero (Emily Maguire 172 y Naomi Lindstrom s/p); aunque esta utiliza elementos del cyberpunk como el *cyborg*, la novela de Porcayo no sólo cumple a cabalidad con los tropos del subgénero ya establecidos durante los años ochenta por los autores norteamericanos, tales como los implantes corporales y su efecto en el cuerpo y psique humanas (el *cyborg*), la urbe hipertecnologizada, desigual y decadente, y el *hacker* antihéroe (“El Zorro”) enfrentado al conflicto religioso y político de su *setting*, sino que puede ser leída, como propone Óscar Zapata, como “una reivindicación de la cultura popular y los códigos urbanos de las subjetividades juveniles de los centros urbanos del país en los años noventa: subjetividades asoladas por crisis económica, violencia estructural, crimen y falta de empleo” (s/p): Asimismo, de acuerdo con Palma y Carrancá, la novela de Porcayo “no está centrada únicamente en una visión prospectiva y cautelara sobre la tecnología, también provee importantes elementos de alteridad, lo anterior, por generar un nexo causal entre el mundo cyber y lo punk, es decir, del activismo, la subcultura y la confrontación contra el sistema capitalista o neoliberal” (229). Es decir, Piglia y Porcayo utilizan los tropos, pero el autor mexicano además elabora el *discurso* del cyberpunk.

Aunque la misma *Umbrales* publicaría en 1994 una traducción de la introducción escrita por Bruce Sterling para la antología *Mirrorshades*, no es hasta 1995 que, de acuerdo con Ramírez, se puede hablar de un movimiento cyberpunk mexicano, año en que Hernández Luna ganara el Premio Puebla con su cuento “Soralia” y en el que el mismo Ramírez y Gerardo Sifuentes publicaran el fanzine especializado en cyberpunk *Fractal*²⁵. (Ramírez 3).

Por su parte, Hernán García afirma que será hasta 1997 en que se pueda hablar de un movimiento bien establecido (2), cuya consolidación habría llegado con la publicación de dos importantes antologías de cyberpunk: la primera fue *Cuentos compactos cyberpunk*, una publicación con un formato tan novedoso como el de *La langosta se ha posado* (revista que, junto con *Fractal*, organizó esta publicación), ya que los relatos contenidos –“Persiana de piel”, de Gerardo Sifuentes Marín; “Mercurio rojo”, de Caín Kuri Sánchez; “El caos ambiguo del lugar”, de Gerardo Porcayo; “Cajas chinas”, de José Luis Zárate; y “Tijuana express”, de José Luis Ramírez– fueron impresos en pequeños *booklets*, como los que acompañan a los estuches para CD; la segunda fue *Silicio en la Memoria*, publicada en el formato de libro tradicional, compilación a cargo de Gerardo Porcayo, quien además de contribuir con su “Esferas de visión”, reúne los relatos “Tajamar Neural”, de Carlos Limón Cortés; “El trozo más grande”, de Bernardo Fernández (BEF); “Santo sudario”, de José Luis Ramírez; “Para-Skim” de Pepe Rojo; “Persiana de piel” de Gerardo Sifuentes –también incluido en *Cuentos compactos*–; “Soralia”, de Juan Hernández Luna; “Ciudad perdida”, de Caín Kuri; “Panchito's story”, de Jorge Chípuli Padrón; “Hyperia”, de José Luis Zárate; y “El navegante”, de Rodrigo Pardo Fernández.

²⁵ En 1995 surge la revista cultural *FRACTAL* a cargo de Ilán Semo y ya que Ramírez y Sifuentes no registraron el nombre, tuvieron que rebautizar su fanzine como *Fractal'zine*.

Las afirmaciones de Porcayo en su introducción a la que se yergue como la antología más representativa del subgénero en México refuerzan el punto de vista de Hernán García acerca de una consolidación del movimiento, ya que el autor nacido en Morelos destaca que el cyberpunk es “una actitud en la literatura, una manera de decodificación apropiada al momento en que vivimos”; además, Porcayo desmarca al movimiento de su homónimo norteamericano, ya que la literatura nacional tiene su propia voz y discurso y que ésta funge “como barómetro de la realidad y espejo social” (*Silicio en la memoria* 7). De esta manera, el cyberpunk mexicano aborda la realidad y sociedad del México de los años noventa, distinta a la del resto de Norteamérica en la década de los ochenta.

Es también en ese año que Zárate y Porcayo consideran en su *Perspectivas de la ciencia ficción mexicana* que la CF nacional se divide en “dos grandes hitos: antes y después del Premio Puebla” (s/p). Para la dupla del cyberpunk hecho en Puebla, la amplia convocatoria de este premio representa un renacimiento del género en México. Hernán García destaca que durante los años noventa uno de los retos para los autores de CF en México era alcanzar la “madurez” del género, misma que consistiría en trascender de las ediciones informales y subterráneas, tales como los fanzines y las antologías caseras, a publicaciones formales; en los ochenta se abrieron paso gracias a *Ciencia y Desarrollo* y el objetivo para la siguiente década era ser publicados por las editoriales que conforman la industria del rubro (4). Víctor Carrancá, en su *Ciencia ficción mexicana: modelos, repertorios y dimensiones discursivo-simbólicas*, identifica esta consolidación del género con el Premio Puebla, periodo que nombra como “la consagración específica” de la CF mexicana (66).

El periodista Ernesto Aroche es más específico al ubicar tanto a *Ciencia y Desarrollo* como al Premio Puebla como los dos detonadores de la CF poblana en su artículo *En Puebla, La Langosta se ha Posado*:

“La mesa para la gestación de *La Langosta* comenzó a ponerse en 1984 cuando nació el Premio Nacional Puebla de Cuento de Ciencia Ficción o Premio Puebla [...] Ese fue uno de los detonantes para que *Puebla se convirtiera en uno de los epicentros del movimiento de ciencia ficción* primero y en menor medida de géneros que se vivió en el país entre los ochenta y noventa, el otro fue la publicación de los cuentos ganadores y las menciones honoríficas en la revista que edita mensualmente el Conacyt: *Ciencia y Desarrollo*”. (s/p, las cursivas son autoría del suscrito)

Pese a que las compilaciones de los cuentos ganadores y con mención honorífica del Premio Puebla han sido publicadas sin grandes ceremonias ni *marketing*, el premio ha generado prestigio a nivel tanto nacional como latinoamericano, ya que de ahí han surgido importantes agrupaciones que han dado lugar a importantes asociaciones de la llamada literatura de la imaginación (Carrancá 71-72). Carrancá recoge lo escrito por Federico Schaffler en su introducción a *Principios de incertidumbre. Premio Puebla de Ciencia Ficción 1984-1991*, –una de las escasas antologías, misma que corrió a cargo de Armenta, Zárate y Porcayo– en la que el autor, editor y promotor literario neolaredense resalta la importancia del galardón para su crucial labor a favor de la CF mexicana:

“El Premio «Puebla», de ciencia ficción es el único responsable de la vitalidad que muestra el nuevo movimiento de la ciencia ficción mexicana en estos primeros años de la década de los noventa. Desde 1984 . . . cientos de autores

hemos participado con cuentos y, muchos, hemos recibido la satisfacción de encontrarnos entre los ganadores o merecedores de reconocimientos y menciones. Voy a ser honrado, la razón por la cual he dedicado tiempo y esfuerzo a la promoción de la ciencia ficción mexicana, fue la mención que obtuve en el II Premio Puebla, en 1985”. (Schaffler en Carrancá 72-73)

La trascendencia del Premio Puebla pone de relieve la importancia de la capital poblana y de los autores relacionados con ella para la CF y el cyberpunk mexicanos. Aunque la mención de este galardón denota su relevancia tanto para el género como para las letras mexicanas, ésta subraya el dominio del cyberpunk por los autores locales, además de que la etiqueta “Puebla” en el premio denota la importancia de la localidad dentro de la CF nacional.

Con respecto al surgimiento de *Fractal* en 1994, Zárate y Porcayo destacan en 1997 el entorno poblano de la mayoría de los autores del cyberpunk mexicano:

“El Fanzine Fractal nace. Y es la presentación de *una nueva generación de escritores de CF (poblanos, todos ellos, por naciencia o adopción)* que se apegan, no exclusivamente al Cyberpunk. Autocríticos a rabiar, apasionados de los nuevos cursos de la cultura y la sociedad, José Luis Ramírez, Gerardo Sifuentes y Caín Kuri optan por las fotocopias para realizar un acariciado proyecto editorial. Vencer a las grandes editoriales, dar rienda suelta a su voz. Tomar como bandera la consigna Cyberpunk: Info must be free”. (s/p, las cursivas son autoría del suscrito)

En un principio, tenemos que el movimiento cyberpunk mexicano habría tenido su germen en los cuentos de Ávila –regiomontano–, Gutiérrez Estupiñán, Zárate y Porcayo –poblanos

y/o relacionados con Puebla-. Ramírez Romero escribe: “el movimiento, comenzado por Isidro Ávila, Gerardo H. Porcayo y José Luis Zárate entre finales de los ochenta y principios de los noventa, se conformó como tal, por el número de autores que la ciencia ficción mexicana sumó al género: Juan Hernández Luna, Carlos Alberto Limón, Gerardo Sifuentes, José Luis Ramírez, Caín Kuri, Rodrigo Pardo, Jorge Chípuli, Bernardo Fernández y Pepe Rojo”. Cabe destacar de que los nueve autores que Ramírez enumera –entre los que se incluye– como seguidores de los pasos de los cuatro pioneros del cyberpunk mexicano, los seis primeros tuvieron como base Puebla durante los años noventa. Y todos ellos, prosigue Ramírez, “han sido premios y menciones en los concursos más importantes de la ciencia ficción mexicana” (4).

En la gráfica que a continuación se presenta, se enlistan los ganadores de cada Premio Puebla y sus cuentos correspondientes a los años comprendidos entre 1984 y 2000, así como las menciones honoríficas de cada certamen, enfatizando con texto en negritas a los autores poblanos y/o formados en Puebla.

De los diecisiete concursos celebrados, en doce de ellos los “poblanos” figuraron ya fuera como ganadores o menciones honoríficas, cantidad nada desdeñable tomando en cuenta que, en promedio, se recibieron 131 relatos para cada emisión del certamen (cálculo con base en cifras recabadas y publicadas por Gonzalo Martré en su *Ciencia Ficción en México hasta el año 2002* correspondientes a los certámenes comprendidos entre 1984 y 1997)²⁶.

²⁶ En la lista se incluye a José Günther Petrak, mención honorífica en 1992 por su “Escenas de Umbría”; aunque no se trata de un cuento cyberpunk, ya que corresponde al impulso poblano en los primeros niveles de la CF mexicana contemporánea.

I (1984)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Mauricio José Schwarz, “La pequeña guerra” •Menciones honoríficas: Miguel Ángel Gutiérrez Estupiñán, “Sin título / José Luis Zárate Herrera, “Mundo blanco”
II (1985)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Héctor Chavarría, “Crónica del gran reformador” •Mención honorífica: Gerardo Horacio Porcayo, “Sueño eléctrico”
III (1986)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Desierto* •Mención honorífica: José Luis Zárate Herrera, “El castillo”
IV (1987)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: José Luis Zárate, “El viajero” •Mención honorífica: –
V (1988)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Gabriela Rábago Palafox, “Pandemia” •Mención honorífica: –
VI (1989)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Sergio de Regules, “El último día de Cedric Hamilton” •Mención honorífica: José Luis Zárate Herrera, “La luz”
VII (1990)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Isabel Velázquez Oliver, “Manco a orillas del Floss” •Mención honorífica: Gerardo H. Porcayo, “Los motivos de medusa”
VIII (1991)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Luis Gutiérrez Negrín, “La disuasión” •Mención honorífica: –
IX (1992)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Olga Fresnillo, “Feliz advenimiento” •Menciones honoríficas: Gerardo H. Porcayo, “El dominio de Yocabeth” / José Gunther Petrak Romero, “Escenas de Umbría”
X (1993)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Gerardo Porcayo, “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” •Mención honorífica: Gerardo Sifuentes Marín, “Hora de vender”
XI (1994)	<ul style="list-style-type: none"> • No hubo concurso
XII (1995)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Juan Hernández Luna, “Soralia” •Mención honorífica: –
XIII (1996)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Rodrigo Pardo Fernández, “El despertar” •Mención honorífica: –
XIV (1997)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Ramón González Solano, “La ocasión del verdugo”. •Mención honorífica: –
XV (1998)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: José Luis Ramírez, “Hielo” •Mención honorífica: –
** (1999)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Sergio Julián Monreal Vázquez, “Ella” •Mención honorífica: –
** (2000)	<ul style="list-style-type: none"> •Ganador/cuento: Carlos Alberto Limón Cortés, “Cor Digitali Christi” •Mención honorífica: –

*De acuerdo con Gonzalo Martré, el premio, que habría sido otorgado en un principio a Arturo César Rojas por el cuento “El que llegó hasta el metro Pino Suárez”, le habría sido despojado “por la exquisitez del jurado y la mentalidad cerrada y oscurantista de las autoridades poblanas” (147). Por su parte, Zárate y Porcayo afirman que el jurado habría declarado el concurso desierto debido a que para los examinadores “los cuentos no alcanzaban la calidad requerida” (s/p).

** A partir de 1999 el premio deja de ser exclusivamente de CF y se le añade la categoría de fantástico, con lo que se llamó Premio Nacional de Cuento Fantástico y de Ciencia Ficción.

Fig. 1. Premio Puebla de Ciencia Ficción - certámenes de 1984 a 2000. (Elaboración propia a partir de datos incluidos en *La Ciencia Ficción en México (hasta el año 2002)*, de Gonzalo Martré, y del portal en internet tercerafundacion.net).

Inspirado por el ensayo *New Maps of Hell*, de Kingsley Amis, acerca de la situación de la CF anglosajona en los años 60, Miguel Ángel Fernández Delgado compara de manera alegórica los principales centros productores de CF en México con “simas infernales” en su artículo *Los cartógrafos del infierno en México: Panorama de la Ciencia Ficción en México*, cual Virgilio que desciende al infierno de lo literario. Fernández Delgado identifica, en 2002, cuatro núcleos de producción de la ciencia ficción en México, cuatro “simas”. Una de ellas sería el sureste mexicano, con Yucatán a la cabeza de Quintana Roo, Campeche y Chiapas²⁷. Otra de estas simas comprende al norte del país, con la preponderancia de Tamaulipas sobre Baja California, Nuevo León, Sonora y otros estados como añadidura, entre los que figura Jalisco²⁸. Por su extensión y alcance, la Ciudad de México es otro de estos núcleos, ya que concentra la mayoría de las editoriales y difusión de la CF. La cuarta sima infernal corresponde a Puebla, uno de los “engranes principales en la maquinaria de la ciencia ficción nacional del presente” (s/p).

En esta identificación, Fernández Delgado destaca el papel de autores “residentes u oriundos de Puebla en la CF del presente” –hasta ese momento, el 2002– como Juan Armenta Camacho, Juan Ángel Espinoza, José Günther Petrak Romero, Víctor Florencio Ramírez

²⁷ Fernández Delgado destaca la labor de Juan José Morales Barbosa (Quintana Roo), Wilbert Romero Alonzo (Campeche) y Roberto López Moreno (Chiapas) para justificar su primera “sima”. (s/p)

²⁸ En Nuevo León, Fernández Delgado menciona a Nudo de Agua, Las Ruinas del Mundo Gris, La Acequia y la Irreal Sociedad del Zapato Verde, talleres de los que han despuntado autores de ciencia ficción como Jorge Chípuli Padrón. La proliferación de los autores emanados de Tamaulipas es un hecho que Fernández Delgado atribuye, en parte, a la labor del prominente Federico Schaffler. (s/p)

Hernández, Adriana Rojas Córdova, Libia Brenda Castro, Caín Kuri, Isaí Moreno Roque, Carlos Alberto Limón, José Luis Ramírez y Gerardo Sifuentes –cabe añadir a Rodrigo Pardo, formado en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y ganador del Premio Puebla–, haciendo hincapié en la dupla conformada por José Luis Zárate y Gerardo Horacio Porcayo²⁹.

Hernán Manuel García es más específico en cuanto al cyberpunk, pues este es el objeto de sus investigaciones; en su *Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa*, identifica dos ramas en la producción del subgénero, a las que define bajo la categoría de “promociones de escritores”, a las que distingue por su intención y estilo de escritura. Una de ellas, que ejemplifica en *Pepe Rojo* y Bernardo Fernández (mejor conocido como “BEF”), se caracteriza por su uso de “estrategias de la comunicación de masas con el simple objetivo de transmitir un mensaje de forma eficiente” (10). La otra corresponde a un grupo de escritores preocupados por colocar el subgénero “dentro del mapa de una literatura ‘bien hecha’ [...] utilizaba técnicas narrativas con el objetivo de lograr textos de densidad y complejidad literaria” (10). Dentro de esta última categoría coloca como ejemplos a José Luis Zárate y Gerardo Horacio Porcayo.

Para este estudio, se identificaron los autores de acuerdo con el mismo criterio utilizado por Fernández Delgado, el de las localidades desde donde se produjeron los textos del subgénero que se estudia en el presente trabajo, pero de acuerdo con Hernán García, se

²⁹ Es necesario mencionar que el artículo de Arturo Zárate, *Ciencia ficción en Tamaulipas: la visión de los épsilon*, incluye a Gerardo Sifuentes entre los principales autores de ciencia ficción tamaulipecos y no poblanos (apreciación que comparte con el neolaredense Federico Schaeffler en su *El Cuento fantástico en Tamaulipas*); este criterio es correcto en cuanto a que Sifuentes nació en ese estado fronterizo, pero tomando en cuenta que este escritor se formó en Puebla, en este trabajo se le incluye entre los autores de cyberpunk poblano (apreciación que comparte Fernández Delgado en su *Los cartógrafos del infierno en México: Panorama de la Ciencia Ficción en México*). Otro punto que se ha sumado a la confusión concierne a Carlos Limón, a quien se le atribuye haber nacido en Tamaulipas, dato incluido en *Silicio en la Memoria*, pero desmentido por el mismo autor.

toma como criterio específico al cyberpunk mexicano, ya no a la ciencia ficción nacional en general. A continuación, una representación gráfica para ayudar a una mejor comprensión de esta clasificación:

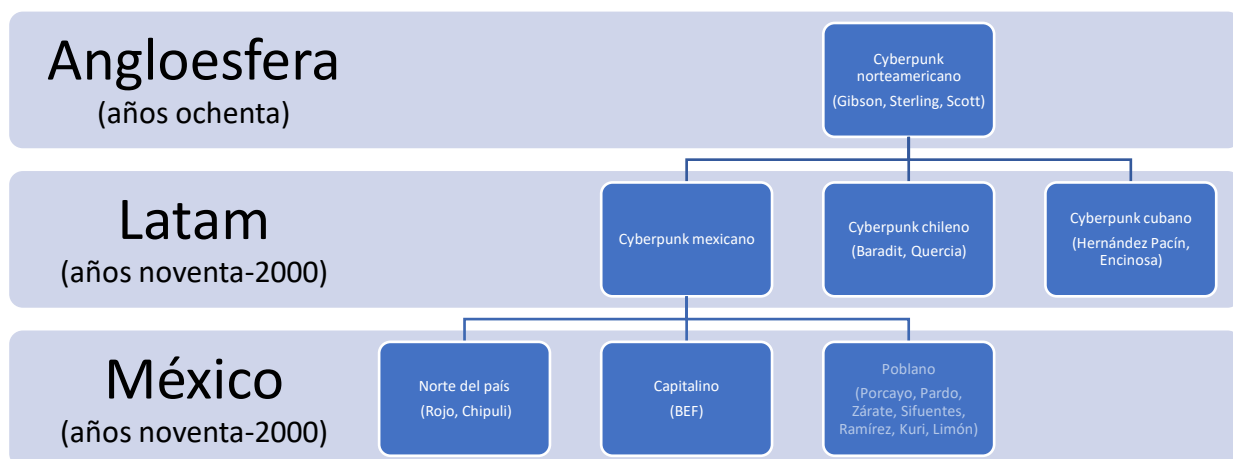


Fig. 2. Sucesión y clasificación del cyberpunk por esferas y puntos de producción. (Elaboración propia).

Puebla quedó establecida durante los años noventa como eje de creación del cyberpunk literario y como espacio de reunión para los autores, consumidores y críticos de este producto, hecho que sorprende a algunos debido a ser solamente la cuarta ciudad más importante por detrás del D. F. (hoy CDMX), Monterrey y Guadalajara, además de ser considerada por algunos como una ciudad tradicionalmente católica y reacia a las manifestaciones de vanguardia artística, percepción recogida por Carrancá quien cita a Ramón López Castro quien en su *Expedición a la ciencia ficción mexicana* anota que: “Es en Puebla en donde renace y se mantiene vivo el movimiento de la CF nacional: de todas las ciudades, la supuestamente retrógrada Angelópolis sería la más improbable para cobijar un movimiento de vanguardia y crítico” (López Castro en Carrancá 75).

En geología, el epicentro es el punto en la superficie de la Tierra que se encuentra sobre la proyección vertical del hipocentro o foco, esto es, el punto del interior de la Tierra en el que se origina un terremoto. El epicentro es el punto donde un sismo alcanza su mayor intensidad. Tomando estos conceptos y considerando la relevancia de los autores y trabajos mencionados en los párrafos inmediatos anteriores, puede afirmarse que en los años noventa Puebla fue el epicentro del cyberpunk mexicano.

En este primer capítulo se han definido los conceptos de CF y cyberpunk (tanto norteamericano como mexicano); no obstante, es necesario demostrar que el cyberpunk mexicano tiene su principal foco de producción durante la década de los noventa en Puebla, afirmación sustentada tanto por la abundante como representativa producción de sus autores, como por la condición de *hegemonía* y posterior *apropiación* del subgénero en relación con su antecesor norteamericano.

En un principio se reitera el desfase –aparente– de una década a otra entre el cyberpunk norteamericano y mexicano, pero esta vez bajo la óptica de la *hegemonía* de Raymond Williams, y la *apropiación* de Amar Sánchez, antes mencionadas, utilizando conceptos del *posmodernismo* de Fredric Jameson, de la *heterogeneidad* de Cornejo Polar y la *hibridez* de García Canclini que nos permitirán deslindar de manera definitiva ambos cyberpunk.

2.1 DESFASE

En 1982, los escasos espectadores que compraron un boleto para ver un oscuro filme de ciencia ficción llamado *Blade Runner* en las salas de cine pudieron observar una tenebrosa e

inmensa Los Ángeles en el año 2019; una primera toma aérea de esta colosal urbe del futuro presentaba a los asiduos a la ciencia ficción una imagen muy distinta a las utopías siderales asociadas al género hasta ese entonces. En las primeras escenas, un exorbitante anuncio, que ocupaba la cara de un rascacielos, promocionaba Coca-Cola a los automovilistas que pasaran volando frente al edificio.

En 1998, los pocos compradores de la antología *Silicio en la Memoria* pudieron leer “Tajamar neural”, cuento hasta entonces inédito de Carlos Alberto Limón Cortés, en el que una sicaria cibernética proveniente de los Balcanes observa con desprecio “el resplandor blancoamarillento de la unidad VW infectando el cielo” (49) que se proyecta en el paisaje de la ciudad de Puebla en el futuro³⁰.

En un principio, las distancias de orden cronológico, geográfico, cultural y de formato entre ambas obras parecen ser abismales: una es estadounidense y la otra mexicana; una de ellas fue publicada en 1982, mientras que la otra fue publicada en 1998; además, una de ellas es una millonaria producción cinematográfica hollywoodense y la otra es tan solo un cuento incluido en una discreta antología; no obstante, ambas han sido circunscritas dentro del cyberpunk.

William Gibson, quien ya tenía bastante avanzado el manuscrito preliminar para la obra literaria más representativa del cyberpunk, *Neuromancer*, afirma que después de asistir al cine a ver *Blade Runner* durante el año de su estreno, esta película lo impresionó tanto que

³⁰ De manera específica, *Blade Runner*, película basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick (1968), recaudó solamente 26 millones de un costo original de producción de 28 millones; por su parte, *Silicio en la Memoria*, antología cyberpunk publicada por Ramón Llaca y Cía, tuvo un tiraje de apenas mil ejemplares según puntualiza Chris Nashawaty en el artículo “38 Years Today Two of the Best Sci-Fi Films of all Time Bombed in Theaters. What happened?” (*Esquire*, junio de 2020).

tuvo que reescribir este libro más de una docena de veces, pues “se le habían adelantado” en su concepción del futuro cercano (Ortega s/p). Tras la publicación de *Neuromancer* (1984), el *mainstream* cinematográfico –entendido éste como la producción cinematográfica emanada de los estudios asentados en Hollywood y en menor medida en Nueva York– asimiló la estética de la nueva sensación literaria y la explotó con tal profusión durante esa década que para principios de los años noventa varios críticos consideraron al movimiento como “muerto” (Clute 290).³¹

Justo cuando ocurre esta “defunción” del subgénero en el ámbito literario de la anglosfera, el cyberpunk mexicano “nace” en 1991, con el cuento *La Red*, de Isidro Ávila (García 2), y de acuerdo con lo escrito por Gerardo Horacio Porcayo en el blog *La langosta se ha posteado*, la “muerte” del cyberpunk nacional coincide³² con la aparición de la antología editada por él mismo, *Silicio en la memoria*, en 1997 (s/p).

Pese a que en EE. UU. el cyberpunk fue declarado muerto por sus creadores en los años ochenta, en los años noventa vivió su auge en México. Este aparente atraso no obedece al mero desfase entre ambas naciones y se puede explicar en que mientras los norteamericanos escribían especulando acerca de compañías con prácticas no éticas de competencia, con gobiernos de corte totalitario y estados policiales, con desigualdad económica y de la imparidad en el acceso a la tecnología en un entorno clasista, estas ideas eran más cercanas a la situación latinoamericana y, por supuesto, mexicana. Es decir, la

³¹ Citando a John Shirley, Eloy Fernández Porta cifra esta “muerte” en 1995 con *Johnny Mnemonic*, adaptación cinematográfica del cuento homónimo de William Gibson propuesta por Robert Longo (*Afterpop 77*).

³² Porcayo aclara que aunque algunos críticos ligan esta supuesta muerte del cyberpunk mexicano con la publicación de *Silicio en la Memoria*, el compilador de esta antología se lo adjudica al viraje de las historias hacia lo “místico y catastrofista” gracias a Internet y series de televisión como *X-Files*, y a la pérdida de patrocinadores del Premio Puebla de Ciencia Ficción a partir de 1995 (*La langosta se ha posteado* s/p).

pesadilla que los autores estadounidenses soñaban en los ochenta, se hizo realidad en el rampante neoliberalismo del México de los noventa. Hernán Manuel García así lo destaca:

[...] el cyberpunk mexicano, en la década del noventa, responde a la necesidad de ejemplificar los efectos negativos y las contradicciones de la implementación de la agenda neoliberal en el país. El cyberpunk mexicano, observado a la distancia, funciona como un termómetro para medir lo que Susan Briante describe como el otro discurso del neoliberalismo: el discurso de la crisis. (García 1)

Latinoamérica es además una región de contrastes que los autores del cyberpunk norteamericano sólo podían soñar, con binomios como gobiernos supuestamente democráticos que combaten guerrillas de ideología comunista, con líderes mesiánicos, narcotráfico y polarización social. Maielis González sentencia que no hay tierra más cyberpunk que la que comprenden las naciones ubicadas abajo del Río Bravo.

El cyberpunk como la acumulación de la tecnología más que el reemplazo (tecnología obsoleta conviviendo con tecnología de punta); como la acumulación de culturas más que el reemplazo (indígenas y tecnócratas conviviendo en los mismos espacios), el ciberpunk como el hacinamiento y la superpoblación, la violencia y los ghettos de millonarios y pobres, los grandes intereses económicos manejando los gobiernos. (...) *América Latina es cyberpunk*. (s/p, las cursivas son autoría del suscrito)

De esta manera y como si de reencarnación se tratase, el cyberpunk mexicano “nace” cuando el de la angloesfera “muere” (sobre esta asunción regresaremos más tarde); en el *blog* antes citado, Porcayo afirma también que el subgénero llega así a México “tardíamente” (s/p). Así,

hay un desfase entre ambos cyberpunk de hasta una década. De manera inevitable surge la pregunta: ¿se le puede llamar cyberpunk a ambos movimientos?

2.2 HEGEMONÍA

“There is no alternative”; esa era la respuesta que el filósofo Herbert Spencer espetaba a todo aquel que cuestionara al libre mercado y al capitalismo a finales de la era victoriana. Esta misma frase sirvió como eslogan a Margaret Thatcher, primera ministra del Reino Unido, quien usó y abusó de ella para afirmar que la economía de mercado es no sólo el mejor sistema económico, sino el correcto y, por lo tanto, el único que funciona, y que el debate sobre esta cuestión había sido zanjado. Se había llegado al “fin de la historia” que Francis Fukuyama declaró tras el colapso de la Unión Soviética en 1991. Con el comunismo desacreditado –esgrime Fukuyama–, ninguna ideología podrá volver a competir seriamente con el capitalismo y la democracia: el “fin de la historia” que Marx prometió ha llegado, aunque de una forma diferente a la que el alemán había formulado (Moreno 108).

El Reino Unido y los EE. UU., gracias al impulso del republicano Ronald Reagan en los ochenta, fueron los líderes indiscutibles del nuevo orden económico neoliberal, los pretensos ganadores de la Guerra Fría; sin una oposición en el horizonte, se dieron a la tarea de imponer su sistema “único, insuperable e inevitable” al resto del mundo, de manera total: una globalización. Sin contrapeso al capitalismo, todos debían *bailar al mismo compás*. Los dirigentes de la angloesfera dictaron medidas para para transitar de la economía planificada

a la de mercado y del subdesarrollo a la prosperidad,³³ y los primeros países en adherirse a este plan fueron los países latinoamericanos.³⁴

El dominio de EE. UU. sobre Latinoamérica –con México en primer plano, debido a su relación *simbiótica* con ese país y cercanía geográfica– data del siglo XIX, siendo objeto este último bloque de injerencias constantes por parte de la Unión Americana. Esta sujeción –o pretensión de– no es sólo de carácter político, también es cultural. En *Marxismo y literatura*, Raymond Williams, a partir de conceptos de Gramsci, distingue entre este *dominio*, al que le infiere el ya mencionado cariz político, y la *hegemonía*, concepto que:

[...] incluye –y va más allá de– de los dos poderosos conceptos anteriores: el de ‘cultura’ considerado como un ‘proceso social total’ en el que los hombres definen y configuran sus vidas, y el de ‘ideología’ [...] en el que un sistema de significados y valores constituye la expresión o proyección de un particular interés de clase (129).

Al imponer manuales de economía a otros estados EE. UU. se erige como modelo y el *American way of life* resurge, revitalizado, como otro producto exitoso de este nuevo capitalismo imparable, modelo cultural e ideológico al que es necesario imitar para llegar al progreso. La literatura, como producto cultural, está implícita en esta hegemonía. Y es en 1991 cuando el cyberpunk, la influyente tendencia de la CF que “agoniza”³⁵ en EE. UU., es

³³ Siguiendo las directrices del “Consenso de Washington”, un “recetario” macroeconómico formulado por el británico John Williamson en 1989.

³⁴ Con la notable excepción de Cuba, por supuesto.

³⁵ Es necesario explicar las comillas aplicadas a este “agoniza”: la proclamada muerte del cyberpunk al principio de los años noventa por sus pioneros literarios solamente lo es tal en cuanto a literatura se refiere, ya que la adopción del subgénero –particularmente de su estética– por parte de los medios masivos de comunicación y entretenimiento de los EE. UU. lo convirtieron en el *mainstream*, en una etiqueta para el *sci-fi* que terminó con la concepción rebelde del movimiento (lo *punk*) para quedarse sólo con el aspecto hipertecnologizado de éste (lo *cyber*); el cyberpunk deviene en esta etiqueta de productos que cumplen con los tropos y temáticas definidas

mencionado por Fredric Jameson en *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism* como “cyberpunk, henceforth, for many of us, the supreme literary expression if not of postmodernism, then of late capitalism itself” (417). El cyberpunk resulta enaltecido por la corriente de pensamiento imperante durante el auge del neoliberalismo: el posmodernismo que, desde la perspectiva de Jameson, lo toma como parámetro artístico y lo enarbola como su estandarte.

Tomando en cuenta que la CF proveniente de los países de la anglosfera ejerce un dominio indiscutible en la cultura popular a nivel global, es posible hablar de una hegemonía, tal como Williams la define, de los autores del género literario mencionado –así como de sus conceptos, tropos e incluso nomenclatura– sobre los latinoamericanos. No obstante, aclara Williams, ninguna hegemonía es absoluta y todas tienen sus límites; es un proceso, no un sistema o estructura; “es un complejo efectivo de experiencias, relaciones y actividades que tiene límites y presiones específicas y cambiantes” (134). El teórico británico reconoce que hasta 1977, año en que escribe, la teoría marxista “Todavía debe reconocer muchos tipos de control político directo, de control de clase y de control económico, así como ésta más general” (129). Veamos cuáles son estos límites y presiones específicas y cambiantes.

No es coincidencia que la efervescencia del neoliberalismo sea también la del cyberpunk; durante los años noventa EE. UU. (primero con Bush Sr. y luego con Clinton) cosecha resultados positivos de las directrices neoliberales, tales como el alivio de la

por los autores de los años ochenta que tan sólo necesitan acercarse al canon de éste para recibirla. Pese al advenimiento de derivados del cyberpunk, como el postcyberpunk, biopunk y demás productos con el sufijo “punk”, la etiqueta cyberpunk pervive y supera en popularidad a sus sucesores en la actualidad; ejemplo notable lo constituye el videojuego *Cyberpunk 2077*, basado en el juego de rol *pen-and-paper* (*tabletop*) de los años noventa *Cyberpunk 2020*, que contribuye a la permanencia de este subgénero como un redituable artículo destinado al consumo masivo.

inflación y del déficit presupuestario, disminución de la deuda y un mayor flujo de capitales. El pesimismo distópico del cyberpunk norteamericano de los años ochenta y principios de los noventa, que auguraba el total colapso ecológico y económico para principios del siglo XXI, no ocurrió; pese a sus altos niveles de contaminación, el sol seguía saliendo en Los Ángeles del 2019. La boyante economía de la era Clinton y el impulso del complejo militar estadounidense por parte de Bush Jr. aseguraron que la economía neoliberal del capitalismo tardío –*tardocapitalismo*, como lo nombra Fernández Porta (78)– conservara su discurso triunfalista por lo menos hasta 2008 (año del estallido de la burbuja inmobiliaria y el *crack* de la bolsa). Pese a la desigualdad propia de este *tardocapitalismo*, las Personal Computers (PC) llegan a casi la totalidad de los hogares estadounidenses, y las interfaces amigables de Windows y iOS facilitan la penetración de Internet.

A diferencia de su vecino del norte, México comienza a padecer los efectos negativos de la fórmula neoliberal, entre los que se encontraba la falta de progreso social producto del aumento de la desigualdad, el deterioro de los derechos humanos y un crecimiento económico mucho menor al de los países capitalistas del llamado “primer mundo”. Pese al casi uniforme discurso modernizador y desarrollista de las dictaduras del cono sur y los tecnócratas mexicanos, esta modernidad no ha sido la misma para ambas esferas; el Río Bravo es una frontera que trasciende lo meramente administrativo, que divide a ricos y pobres, a los *have* y los *have nots*.

Carolyn Wolfenzon, al citar a Vivian Schelling, apunta en un artículo dedicado a “Río Fugitivo”, la ciudad ficticia del boliviano Edmundo Paz Soldán –escritor identificado con el movimiento *McOndo*– de principios de siglo, que “la modernidad en América Latina es ‘una modernización parcial de la infraestructura sin la modernización social propia de la

formación de un estado-nación de ciudadanos” (86). Internet llega a México en los noventa, pero hasta bien entrada la segunda década del siglo XXI, una gran parte de la población recurre a los cafés Internet –un fenómeno que explica cómo se adapta la tecnología en países con escasas posibilidades para contar con una PC y que puede ser similar a la manera en que el cyberpunk se adapta para poder acceder a este servicio–. La tecnología hace su arribo, pero con difícil acceso, alto costo y baja velocidad³⁶; la modernización de infraestructura es incompleta, parcial, como señala Wolfenzon. Y con la devaluación del peso, un crimen organizado rampante y una corrupción irrefrenable³⁷, esta actualización social es, prácticamente, nula en México. “Un modernismo exuberante con una modernización deficiente”, sentencia García Canclini (65).

Otra diferencia que incide en la cultura –y, por lo tanto, artística y literaria–, además del idioma, radica en la composición étnica de ambos países: aunque EE. UU. se ostenta como crisol de culturas –“*diversity is our strength*”–, es un país con una mayoría poblacional de preeminente origen anglosajón³⁸, donde la población nativa fue diezmada y obligada a retraerse a vivir en reservaciones con sus propias leyes y límites. En cambio, Latinoamérica es una región en la que el método colonialista español optó por conservar a la población

³⁶ De acuerdo con información de *El Economista* y *La Jornada*, a febrero de 2012 sólo 30% de los mexicanos tenía acceso a Internet, porcentaje que creció hasta 89.5% para mayo de 2022; no obstante, de este casi noventa% de la actualidad, el 95.4% lo hace a través de un *smartphone*, siendo la computadora el segundo medio de acceso (42%). En cuanto a la velocidad, en octubre de 2012 el portal *Guía Universitaria* afirmaba que de acuerdo con un estudio realizado con datos de 2020 por Cable.co.uk, México se encontraba en el lugar 84 de 221 naciones analizadas con una velocidad de descarga promedio de 16.19 megabytes por segundo (mbps), mientras que EE. UU. ocupaba el lugar 20 con una velocidad de 71.30 mbps. (s/p).

³⁷ La devaluación del peso de hasta 100%, los asesinatos de Colosio y Posadas Ocampo, y el rescate bancario (Fobaproa) fueron parte de estas *presiones particulares* que hicieron del México de los años noventa un escenario digno de las distopías imaginadas por el cyberpunk norteamericano en los años ochenta.

³⁸ De acuerdo con datos del United States Census Bureau, en el censo llevado a cabo en ese país en 2020, el 57.8% de un total de 333 millones de la población de la Unión Americana corresponde a individuos de etnicidad “White alone non-Hispanic” (información disponible en <https://www.census.gov/en.html>).-Es notable que la institución norteamericana haga una diferencia explícita entre su concepto de “whiteness” y el mexicano de “blancura”, vinculado, pero no exclusivo, al origen español.

indígena para efectuar las labores arduas e indeseables³⁹, decisión que con el tiempo fue dando pie a una mezcla que, aunque general, fue (es) heterogénea.

El mundo latinoamericano, y el andino específicamente, es de una violencia extrema y de una extrema disgregación. Aquí todo está mezclado con todo, y los contrastes más gruesos se yuxtaponen, cara a cara, cotidianamente. Visceralmente dislocada, esta intensa comarca social impone también [...] códigos de ruptura y fragmentación. (Cornejo Polar 16)

Pese a que la cita anterior de Cornejo Polar es de utilidad para subrayar la condición heterogénea de Latinoamérica, su concepto de *literaturas heterogéneas* no encaja del todo en el cyberpunk mexicano, pues para entrar en esta clasificación le sería necesario contar con, “por lo menos, un elemento que no coincide con la filiación de los otros y crea, necesariamente, una zona de ambigüedad y de conflicto” (Sobrevilla, 25). En todo caso, es preferible hablar de una *hibridez*, como plantea García Canclini.

En Latinoamérica tenemos “sociedades heterogéneas, con tradiciones culturales que conviven y se contradicen todo el tiempo, con racionalidades distintas, asumidas desigualmente por diferentes sectores” (García Canclini, 67). Este amplio abanico etno-cultural, en combinación con una ideología colonial, cuyo clasismo y racismo no sólo se conservan, sino que se reinventan –poscolonialismo–, contribuye a la falta de acuerdos en la atribulada región latinoamericana. En el caso mexicano, Guillermo Bonfil destaca en *México Profundo* la coexistencia de dos “Méxicos”, dos proyectos colectivos que se contraponen y

³⁹ Este es un punto discutible, ya que también el genocidio en estas regiones ha sido documentado; no obstante, podemos afirmar que la matanza de la población indígena disminuyó cuando el proceso de colonización se hubo consolidado.

contradicen continuamente: el imaginario, un proyecto extranjero y civilizatorio, y el México profundo, constituido por los grupos indígenas, en perpetua resistencia, dualidad resultante del sistema colonial⁴⁰, idea reforzada por Carolyn Wolfenson, de la Universidad de Cornell:

“Las sociedades latinoamericanas han sido marcadas por su legado colonial y por estilos de vida y modos de producción modernos y premodernos. A pesar de las transformaciones, las relaciones sociales y económicas de cuño colonial persisten en contextos contemporáneos, aunque con formas reinventadas” (Wolfenzon 86-87).

El final del cyberpunk literario de los EE. UU., además de la acelerada metamorfosis que el subgénero de ese país sufrió al convertirse en cliché y etiqueta mercantil, obedeció a las mencionadas bonanza económica y accesibilidad tecnológica que influyeron en el ánimo colectivo de ese país –que no fue absoluto ni unánime, pero sí mayoritario–, lo que hizo que los autores norteamericanos se alejaran de la distopía e incluso plasmaran cierto optimismo proyectado hacia el futuro cercano, dando origen a nuevas tendencias como el postcyberpunk⁴¹ en los años noventa. Para mediados de esa década, el referente ciberpunk “sobreviviente” en el mainstream norteamericano se habría convertido ya en “la forma más pop de la efusión tecnocrática” (Fernández Porta 78).

⁴⁰ En palabras de Bonfil: “[...] es indispensable volver una vez más al origen de este problema, que no es otro sino la situación colonial de la que surge la actual sociedad mexicana. Un pasado cuya dualidad básica y antagónica no ha sido superada aún y se expresa, en cambio, en todas las facetas de la vida nacional. Un pecado original todavía no redimido.” (96)

⁴¹ El ejemplo más notorio de esta nueva tendencia es, por excelencia, *Snow Crash*, de Neal Stephenson, publicado en 1992, en la que los protagonistas no son los “lobos solitarios” de corte *hard-boiled* que se limitan a sobrevivir de manera extrema en su sociedad, sino al contrario, éstos pretenden mejorar la sociedad en la que viven ya que están fuertemente enraizados en ella.

En cambio, la realidad de los escritores de cyberpunk mexicano no puede ser optimista; el pesimismo, ya sea visto como una *tradición* o, simplemente, una tendencia estética, es de cualquier manera inevitable para estos autores; Fernández Delgado *hace diana* en su visión panorámica de la ciencia ficción mexicana, *Los cartógrafos del infierno en México*:

Sin tomar mucho en cuenta las ‘nuevas tendencias’⁴², generalmente la ciencia ficción mexicana ha preferido las visiones infernales o antiutópicos no solamente por resultarle más fascinantes que las celestiales, sino porque la psicología del mexicano generalmente lamenta su presente, detesta su pasado y, por lo común, teme por su futuro. (s/p)

Este pesimismo no es privativo de los escritores mexicanos de CF (y de cyberpunk, por supuesto), sino que hace eco de características de la identidad del mexicano señaladas y estudiadas por intelectuales nacionales a lo largo del siglo XX, tales como “el complejo de inferioridad” explicado por Samuel Ramos en *El Perfil del Hombre y La Cultura en México*, en 1938; la “soledad esencial” del mexicano descrita por Octavio Paz en *El laberinto de la Soledad*, de 1950; y el “pensamiento melancólico” presente en lo mexicano y posmexicano, desarrollado por Roger Bartra en *La jaula de la melancolía*, en 1987. Este pesimismo mexicano refleja este “nuestro infierno originario: el del atraso, el subdesarrollo, la dependencia y la falta de autonomía” (Bartra s/p).

⁴² Se infiere que, al estar fechado este artículo en 2002, estas “nuevas tendencias” corresponden inequívocamente al cyberpunk, pues los conceptos *weird* and *erie* de Mark Fisher aún no habían sido publicados.

Asimismo, este pesimismo también es detectado por Arturo Zárate en *Ciencia ficción en Tamaulipas: la visión de los epsilon*, donde señala la particularidad de la fatalidad presente, para él, en la obra de los autores tamaulipecos, pero por la agudeza de su observación, es posible extenderla hacia el resto de los creadores del género en México; Zárate Ruiz cita a su vez: “Si, como dice Gabriel Trujillo, la ciencia ficción refleja las aspiraciones de un grupo, entonces encontraríamos que, más que aspiraciones, los tamaulipecos tenemos expectativas, al parecer tercermundistas” (46).

Zárate Ruiz explica:

[...] los relatos que así surjan no hablarán tanto del adelanto o retroceso científico mismo y menos del futurismo a éste asociado [...]. Así, los relatos nos hablarán más bien de sus personajes y de lo que hacen a la hora de enfrentar ese “futuro”. Hasta cierto punto el “futuro” no es más que el pretexto para escribir una historia sobre personajes que no son del “futuro” sino, en alguna medida, de la época o lugar en que al autor le tocó vivir. El “futuro”, precisa Trujillo, simplemente “es un espejo donde se refleja el rostro multitudinario de la época de cada autor: el imaginario colectivo de cada cultura” (38).

En este sentido, el cyberpunk mexicano se mantiene fiel a lo enunciado por Jameson en ese significativo año de 1991, para quien el subgénero no corresponde a la CF como tal, sino a una ficción especulativa cimentada en una tan aguda como imaginativa extrapolación de la realidad social, que incluso es realista:

[...] an ultimate historicist breakdown in which we can no longer imagine the future at all, under any form – Utopian or catastrophic. Under those

circumstances, where a formerly futurological science fiction (such as so-called cyberpunk today) turns into mere ‘realism’ and an outright representation of the present. (Jameson 286)

Silvia Kurlat subraya esta aseveración del crítico estadounidense: “Como bien ha observado Frederic Jameson, esa tensión (donde la utopía es motor *semoviente*), construye un método para pensar cómo se organizan las grandes narrativas de la modernidad” (421, las cursivas son autoría del suscrito). La académica centra su reflexión acerca de los postulados de Jameson en Latinoamérica y en particular en su país, Argentina, pero viene a cuento para subrayar la ineludible naturaleza distópica que Fernández Delgado señala en la ciencia ficción mexicana: “No es muy difícil imaginar por qué la oposición entre utopía y distopía emergería tan violentamente en los muchos objetos de la modalidad en la región, dados el fracaso de los proyectos de estado-nación y el ascenso de las políticas del neoliberalismo”, remata Kurlat (422).

En efecto, existe una hegemonía, como formula Raymond Williams, ya que “La verdadera condición de la hegemonía es la efectiva autoidentificación con las formas hegemónicas” (141). El teórico británico también retoma de Gramsci los conceptos de *subordinación* y *subalternidad*. Por sus características particulares, el cyberpunk mexicano no es *subordinado* de su par estadounidense, pero sí encaja en la categoría de *subalterno*; el cyberpunk estadounidense no le dicta órdenes, pero marca la pauta para el subgénero en México, al que le sirve como modelo *hasta cierta medida*. Esta *medida*, este límite, es marcado por las características particulares nacionales, cuyas diferencias con las de los EE. UU. de los años ochenta y noventa se van haciendo cada vez más contrastantes a medida que la década de los noventa avanza. En *Afterpop*, Eloy Fernández Porta saca a colación el *slogan*

cyberpunk, “el futuro ya ha sucedido” (72); y así fue para el cyberpunk literario norteamericano, que se consumió de manera precoz gracias a la fagocitación capitalista que criticaba –aunque de pronto parecería, más bien, celebrarla–. No obstante, en el cyberpunk mexicano –cuya condición de *underground* lo priva de recursos y limita a lo exclusivamente literario– se cumple otro *slogan* cyberpunk: “*the future is now*”.

Entonces, retomando la pregunta formulada al final del apartado 4.1, ¿se le puede llamar cyberpunk a ambos movimientos, que engloban estéticas como *Blade Runner* y *Neuromancer* y la producción mexicana con diez años de desfase? La respuesta es: sí, ambos son cyberpunk, pero los adjetivos de gentilicio son necesarios para diferenciarlos y definirlos. Uno no es la continuidad del otro, aunque se perciba una secuencia. No existe una *reencarnación* del cyberpunk norteamericano en el mexicano, pero sí hay una herencia. Son dos fenómenos endémicos, cuyas características y origen socioeconómico comunes los obliga, por semántica, a compartir una nomenclatura. Es esta la *cierta medida* formulada con anterioridad en este apartado.

2.3 APROPIACIÓN

Cualquier pretensión de estudiar al cyberpunk mexicano únicamente bajo los criterios aplicables al norteamericano está condenado a un rotundo fracaso; aunque se lograra con malabares intelectuales dar una apariencia de sentido y coherencia a esta tentativa, ésta conduciría a un extravío teórico que acaso desembocaría en somera desinformación, en la frustración del receptor y, quizá, el descrédito del investigador(a). Las características de ambos cyberpunk son –aquí me permito una grosera analogía– tan diferentes unos de otros

como lo podrían ser las de un elefante indio con las de su similar africano. En primera instancia podrán parecerse; tienen comportamientos similares, su fisiología será semejante, se podrá inferir que tienen un antecesor común –o que una especie sea descendiente de la otra–, pero la falta de concordancia acabaría imponiéndose. Reitero, son endémicos. El autor José Luis Ramírez corrobora en su *Ciberpunk: El Movimiento en México* lo escrito hasta este punto:

Por ese entonces (y aún ahora) varios escritores contaban la CF desde una perspectiva que (debido a que no había aún las ediciones de Gibson, Sterling y otros) parecían propuestas sin abordar. Es el caso de Rodrigo Pardo (Premio Puebla en 1996, con un híbrido cyberpunk/hombres lobo). Se menciona a Rodrigo Pardo porque, a la fecha, asegura que él ya escribía cyberpunk antes de conocer el trabajo de Gibson. Eso nos pasó a muchos. Aunque pienso que no se trataba de que ya escribiéramos cyberpunk, de hecho, supongo que sucedió lo siguiente: nosotros abordamos el presente del México de los noventa -crisis económica, globalización, revolución, violencia urbana, narcotráfico, internet, apertura comercial, la estúpida creencia de que habíamos dejado el tercer mundo y estábamos a punto de pertenecer al primero- y ese presente, es el mismo que los escritores etiquetados cyberpunk en los Estados Unidos, vivieron diez años antes. A falta de una etiqueta mejor, también en México se denominó a la nueva corriente: cyberpunk. (s/p)

García Canclini apunta acerca de la fallida modernización cultural al estilo europeo (occidental) que en vano se intentó –a desgano, incluso, por parte de los norteamericanos y los mismos latinoamericanos– implementar en América Latina, que los movimientos

artísticos innovadores fueron “trasplantes”, “injertos desconectados de nuestra realidad” (68). De la misma manera, al cyberpunk mexicano no le corresponde la idea de éste sea un trasplante de su similar estadounidense. De ser así, el “cuerpo” receptor lo rechazaría.

El cyberpunk mexicano, dentro de su heterogeneidad e hibridez, también ha requerido de su clasificación propia⁴³. Ana María Amar Sánchez en su *Juegos de seducción y traición. Literatura y cultura de masas* explora las relaciones de la literatura con la cultura de masas, trabajo que implica el reconocimiento de las diferencias entre ambos conceptos. En el segundo capítulo de dicho libro, Amar Sánchez analiza el género policial, definiendo progresivamente cómo los autores latinoamericanos de policiaco se adueñan del canon, lo hacen suyo y producen algo distinto al modelo, en este caso, el cyberpunk norteamericano.

Amar Sánchez utiliza la construcción histórica de la partición entre lo “culto” y lo “masivo” también estudiada por García Canclini, hecho que recuerda a una de las propuestas de estudio que Umberto Eco expone en *Apocalípticos e Integrados*, donde agrupa a las novelas policíacas y de CF en una misma categoría. Eco, en su planteamiento, hace hincapié en las diferencias de estas obras con respecto a los productos de la cultura “superior” (73).

⁴³ En su *¿Qué le ocurrió a los esperanzados monstruos de la razón? Apuntes para el estudio de un post-cyberpunk latinoamericano* y con base en ideas de Elizabeth Ginway, Mariana Rodríguez Jurado hace una pertinente propuesta para abordar la CF producida en los países del llamado “tercer mundo”: “[...] una correcta aproximación crítica requiere una reinterpretación a través de los mitos culturales, el ecofeminismo, el poscolonialismo y las teorías de la globalización, un marco que se enriquece enormemente al agregar la óptica posmodernista y el estudio social de la tecnología. Es decir, un análisis moderno de la ciencia ficción latinoamericana debe considerar factores como el capitalismo periférico —en el que subsistimos precariamente—; los pasados nacionales de conquistas, constantes guerras civiles y dictaduras; los altos índices de pobreza, analfabetismo y pensamiento anticientífico; la producción marginal y poco difundida de la ciencia y la tecnología; el malinchismo “aspiracional” al que el neoliberalismo nos ha empujado; los gobiernos desestabilizados por corrupciones internas e intereses extranjeros. En resumen, el conflictivo proceso de reinventar nuestra identidad neocolonial”. (39)

En el trabajo del italiano, escrito en 1964, tanto el policiaco como la CF son encasillados dentro de la apreciación, propia del modernismo, de asumir ambos géneros como una curiosidad, una fuente de novedades interesantes que ameritan discusión, aunque guardando la distancia como críticos cautelosos ante la llamada “baja” cultura, con la que se suele identificar a estos productos intelectuales. Otra distinción pertinente la aporta Even-Zohar quien, en su conceptualización de “centro” y “periferia” en su teoría de polisistemas, apunta que aquellos que se hallan en la periferia de lo canonizado, son denominados de manera algo simplista (por los portadores de la cultura oficial) como “epígonos” (9-10). Es importante desmarcar esta concepción de los autores mexicanos como meros “epígonos” de sus pares norteamericanos. Por su parte, el cyberpunk adquirió un estatus como producto cultural icónico y definitorio de toda una época por Jameson en su posmodernismo o, por lo menos, el de “alta cultura pop” en el *Afterpop* de Fernández Porta⁴⁴.

Pese a lo anterior y a las manifiestas diferencias entre el *noir* y el cyberpunk, Amar Sánchez arroja puntos que pueden utilizarse en el estudio del subgénero derivado de la CF, entre los que se encuentra la apropiación, mediante la cual los autores latinoamericanos asimilan el canon (cuya potestad ejercen los norteamericanos) y lo transforman de acuerdo

⁴⁴ Con respecto a esta diferencia entre “alta” y “baja” cultura pop, Fernández Porta explica, al ejemplificarla mediante la contraposición de la respectiva obra plástica de los artistas estadounidenses Koons y Kelley, que la distinción obedece a cuál generación es la que se encuentre en el poder en un momento determinado: “El auge de la cultura pop no ha dado lugar, como suele decirse, a una ‘indistinción entre Shakespeare y los cómics’. [...] el resultado ha sido una resituación de la jerarquía alto/bajo en el marco de la cultura pop. Existe, en efecto, una *alta cultura pop*, con una pátina respetable, y una *baja cultura pop*. Una parte de esa distinción es admisible y aun saludable: un aficionado al arte *bienhumorado* puede reconocer que Jeff Koons es un tipo gracioso, pero difícilmente lo pondrá por encima de Mike Kelley. Pero la cuestión aquí no es cómo se establece esa distinción subjetivamente, sino cómo se objetiva en el mercado. Andreas Huyssen creía que esa diferencia se podía fijar sobre criterios de calidad objetiva; en nuestra época se ha hecho patente que el único criterio de distinción es el poder generacional. Los que acceden al poder cultural se ocupan de que *su cultura pop* –la que les corresponde por formación, por época, quizá por edad– sea presentada y empaquetada como cultura pop denotativa –y, en última instancia, como alta cultura–. El pop es lo que le gusta a la generación inmediatamente posterior a aquella que acaba de ocupar el poder; lo demás, media mediante, es alta cultura.” (270)

con su propia realidad y manera de hacer las cosas, trascendiendo el ascendiente paternalista que se pueda percibir en el cyberpunk norteamericano. Amar Sánchez indica que el eje de su libro es el análisis de los modos en que los relatos por ella estudiados establecen entre las dos culturas (“alta” y “baja”) (21), y que para este trabajo serán las de la hegemonía de los dos tipos de cyberpunk ya referidos.

Por último, es importante recordar que “La discusión acerca de las posibilidades de una versión nacional del canon está estrechamente vinculada a la autorreflexión sobre él, al juego intertextual y a la transformación que sufre en América Latina” (Amar Sánchez 59). El optimismo llegó a los autores de la CF estadounidense en la forma del postcyberpunk, con lo que la estafeta de la ficción especulativa pesimista es tomada por Latinoamérica, región para la que el optimismo está imposibilitado de manera crónica, debido a su permanente crisis.

III. ANÁLISIS DE LAS OBRAS SELECCIONADAS

3.1 CORPUS

Los años noventa en Puebla fueron activos en el cyberpunk a través de diversos productos, entre los que figuran los relatos iniciales del movimiento. Para demostrar la vigencia e impulso que desde esas primeras obras se dio a la CF en México (pionero, de hecho, en América Latina, a cuya efervescencia le siguieron países como Chile y Cuba), se analizarán algunos relatos escogidos en el presente trabajo, mismo que parte de la recolección de materiales, entre los que se encuentran además de los relatos de los autores de cyberpunk en Puebla, otros trabajos y expresiones de los mismos creadores, tales como artículos, manifiestos y entrevistas incluidas tanto en medios escritos (novelas, antologías, revistas) como en internet. No obstante, es imposible constreñir toda la obra creativa concerniente al cyberpunk en Puebla en este estudio, por lo que nos centraremos seis relatos de autores relacionados con el centro urbano referido cuyos elementos se prestan al análisis. Con estos antecedentes, se analizaron los relatos “Análogos y therbligs” (1990), de José Luis Zárate; “Soralia” (1995), de Juan Hernández Luna; “Esferas de visión” (1997), de Gerardo Horacio Porcayo Villalobos; “Tajamar neural” (1997), de Carlos Alberto Limón Cortés; “Persiana de piel” (1997), de Gerardo Sifuentes Marín; y “El Navegante” (1997), de Rodrigo Pardo Fernández. Estas obras tienen en común portar la etiqueta cyberpunk y ser creaciones de autores formados en Puebla. Estos autores además recibieron el Premio Nacional “Puebla” de Cuento de Ciencia Ficción, posteriormente conocido como el Premio Nacional de Cuento Fantástico y De Ciencia Ficción: Zárate (ganó en 1987), Porcayo (1994), Hernández Luna, (1995), Pardo (1996) y Limón Cortés (2000), además de Gerardo Sifuentes Marín, quien a pesar de no haber ganado este premio, ha sido nominado entre sus finalistas. Los relatos

seleccionados han sido escudriñados desde los enfoques propuestos por autores y teóricos de la CF, de tal forma que en primer plano se identificaron los ejes temáticos y se determinó la existencia de una ideología en las obras, análisis que dará pie a encuadrarlas en el subgénero del cyberpunk.

Para obtener una unidad interpretativa y crítica que diera pie a una interpretación y posterior estudio de acuerdo con sus particularidades discursivo-simbólicas atendiendo al concepto de repertorio formulado por Itamar Even-Zohar, ha sido necesario un análisis de los relatos de acuerdo con su estructura, detectando sus hilos conductores y comentando los temas de ellos que los definen no sólo dentro del cyberpunk, sino de sus peculiaridades mexicanas. Una vez establecidos los temas de los relatos, estos fueron analizados siguiendo los conceptos de Gerard Genette en su *Figuras III* y el modelo de Renato Prada Oropeza. Los seis relatos fueron examinados tanto a nivel diegético como narrativo. A nivel diegético se identificó la diégesis o historia, los personajes, el espacio (diferenciando espacios físicos de virtuales, ambientación y la acción principal). A nivel narrativo, se ubicó el tiempo, orden y estructura, la frecuencia, el modo, la distancia, la perspectiva y estatutos narrativos.

Asimismo, se definieron las características particulares a nivel local de este subgénero de la CF con base en los conceptos de hegemonía y apropiación, formulados por Raymond Williams y Amar Sánchez, respectivamente; de heterogeneidad, por Cornejo Polar; y las reflexiones acerca de la posmodernidad, de Fredric Jameson y Néstor García Canclini.

3.2 TEMÁTICAS

Las temáticas principales del cyberpunk abordadas por los autores del mundo angloparlante son la progresiva integración de lo humano y la máquina, los cambios de la sociedad condicionados por la tecnología informática, sus efectos en la comunicación y el manejo de la información, en una globalización a través del ciberespacio, la pérdida de lo humano y lo individual, e incluso la transformación de la identidad tanto como sujeto y especie. A estas se les suman en México las problemáticas locales, entre las que se encuentran una particular percepción de la autoridad, la relegación tecnológica y económica de algunos individuos en un sistema socioeconómico de corte neoliberal, un capitalismo que beneficia al *statu quo* dominante bajo el yugo de las grandes corporaciones y gobiernos tiránicos y violentos, a menudo aliados con poderes fácticos tales como el narco.

En 1990, Michael Pondsmith crea el juego de rol *Cyberpunk: 2020*, proyectando hacia 30 años en el futuro una sociedad tecnificada pero decadente, con un gobierno despiadado hacia la ciudadanía, cada vez más violenta debido a las brechas sociales cuyas grietas se separan progresivamente, con dicotomías pronunciadas entre *cyborgs*⁴⁵ y *meatballs*, entre *snoobs* y miserables... entre ricos y pobres. El 2020 de Pondsmith, inspirado en gran parte por los trabajos de William Gibson y Bruce Sterling, con una estética entre *Blade Runner* y *Mad Max*, es descrito de esta manera:

The global superpowers have collapsed, leaving world power in the hands of large Corporations that fight amongst themselves for dominance. Food blights have caused disastrous famines, and the Middle East is a radioactive desert.

⁴⁵ Un *cyborg* es un hombre-máquina. En 1985 Donna Haraway da la definición más concreta de *cyborg*, determinándolo como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo (...) acoplamiento entre organismo y máquina, concebido como un objeto codificado”. *A cyborg manifesto* (1).

“Technoshock” is a widespread psychosis, as many people are unable to cope with synthetic muscle tissue, organic circuits and designer drugs. With the lack of government and police, casual violence is endemic. (Pondsmith 15)

Aunque el 2020 de Pondsmith en 1990 no correspondió al 2020 real, la situación de México, como país subdesarrollado –valga esta expresión–, se acercaba –aún lo hace– más a esa realidad que a la proyectada por este autor acerca de los Estados Unidos.

La situación socioeconómica de los mexicanos a finales del siglo pasado no ha sufrido cambios significativos a la actualidad; su acceso a la tecnología no es la misma que la de los habitantes del llamado primer mundo, ni su relación con las autoridades que no sólo no combaten al crimen rampante, sino que se alían con él, en una suerte de relación simbiótica de *narcogobierno*.

“Los mexicanos no producimos mucha tecnología, pero ¡ah! Vaya que la padecemos”, sentenció Pepe Rojo en la mesa “Ciencia Ficción, Cyberpunk y Transhumanismo” con Gerardo Horacio Porcayo, Roberto Bayeto, Sergio Gaut Vel Hartman y Lucila Grossman de la página *Naves y Monstruos* de Facebook (1:04:00).

“En la idea de Cronenberg, veo la diferencia de la carne”, prosigue Rojo, subrayando esta diferencia. “Es como si México, como parte del llamado Tercer Mundo, sea garantía para la sobrevivencia de la *vieja* carne. El Tercer Mundo podría servir como reserva, como si de biocombustible se tratara, para la *nueva* carne. Esa *nueva* carne de los habitantes de otras latitudes, con su vida tecnológica, se alimentará de la *vieja* carne” (1:04:50).

En todo caso México, con su realidad particular, se aparta de la corriente principal del cyberpunk norteamericano, que hasta el momento se mantenía a la sombra de los autores y

obras anglófonas. Si las previsiones en la CF literaria del mundo angloparlante son pesimistas, en México son aciagas. En resumen, las temáticas de cyberpunk mexicano son las del reinado del terror de la tecnología y la violencia vistas a través de la lente de los autores en los años ochenta y noventa.

En el capítulo anterior, se abordó el cyberpunk desde una perspectiva historicista con la finalidad de demostrar la relevancia de Puebla para este movimiento literario en México; en el presente, se delinearán las temáticas que coinciden con el canon del cyberpunk norteamericano y las que lo hacen diferente a este, aproximándonos a la definición de un canon propio del cyberpunk: una vez hecho esto, se procederá en otro capítulo, distanciándonos de estas aproximaciones historicistas y temáticas, a definir las particularidades discursivo simbólicas que Víctor Carrancá propone para el estudio de la CF vista como un sistema, más que como un género literario. Las temáticas del cyberpunk local –ya no el nacional, sino el poblano en específico– para esta clasificación son: megaciudades y distopías; la lucha contra las corporaciones; transhumanismo; Inteligencia artificial (IA); “Sueño eléctrico”; y *hackers*.

3.2.1 Megaciudades y distopías

“El siglo XX nos ha convertido en unos pesimistas”, sentencia Francis Fukuyama en su *El fin de la historia y el último hombre* (3). En contraste con el siglo XIX, en el que la ciencia era vista como una esperanza para las aflicciones de la humanidad, el siglo XX se dedicó a destruir las expectativas de la centuria precedente con lujo de crueldad. Con las grandes guerras, los valores de lealtad, trabajo duro, perseverancia y patriotismo fueron erosionados, trayendo el descrédito al mundo burgués que creó, cultivó y promovió estos ideales.

En 1961, Jean Gottmann acuñó el término “megalópolis” al hacer referencia a aquel sistema urbano que comprenda una población igual o superior a los 10 millones de habitantes. Para su estudio, el geógrafo tomó como referencia a la aglomeración ubicada en el este de los EE. UU. entre Boston, Baltimore y Washington, junto a Nueva York, Nueva Jersey y Filadelfia, zona referida en el trabajo de Gottmann como Bos-Wash (Boston + Washington). En *Neuromancer*, Gibson describe a la *Sprawl* (literalmente extensión, en inglés), nombre extraoficial para el Eje Metropolitano Boston-Atlanta (BAMA, por sus siglas en inglés).

Ese entorno preminentemente urbano y sobrecogedor de las megaciudades del cyberpunk es descrito por William Moss para *Cyberpunk 2020*:

The Cyberpunk environment is almost exclusively urban. Its landscape is a maze of towering skyscrapers, burned out ruins, dingy tenements and dangerous alleyways ... Taxis won't stop in the combat zones. There are firefights at the street corner as the local gangs slug it out ... And it always rains ... The stars never come out. The sun never shines. There are no singing birds, no laughing children ... The ozone layer decayed, the greenhouse effect took over, the sky is full of hydrocarbons and the ocean full of sludge. (176)

Los años setenta y ochenta vieron el auge de las luces neón, cuya proliferación en los espacios urbanos sirvió de inspiración para ambientar los escenarios cyberpunk. La mercadotecnia del subgénero brilla con estas luces. Debido al deterioro de la atmósfera, la lluvia ácida es casi constante. Pocas personas disfrutaban de la luz del sol, ya que los rascacielos de las

megacorporaciones mantienen una sombra constante sobre las abrumadoras calles de las ciudades. La estética de las ciudades cyberpunk rebosa *neon-noir*⁴⁶.

Dani Cavallaro cita a Fredric Jameson para identificar la importancia económica del “*sprawling*”⁴⁷ y decididamente posmoderna naturaleza de las ciudades del cyberpunk como el cuerpo monstruoso de multinacionales corporaciones: son sistemas integrales que envuelven implacablemente a una endeble multitud de cuerpos individuales (133-134). La ciudad funciona como un símbolo del corporativismo distópico propio del cyberpunk.

Las áreas no urbanas del cyberpunk son, por lo común, tierras desérticas y erosionadas, zonas estériles donde la fauna es escasa, si no inexistente. Son tierras de nadie, *wastelands* (tierras yermas) de atmósfera post-apocalíptica⁴⁸ donde los únicos habitantes son los nómadas, agrupaciones cuasi tribales de humanos con un pasado rural que ahora se dedican a sobrevivir por medio del saqueo y la rapiña. Son los nuevos bárbaros incomprendidos, temidos cuando no ignorados.

Recordemos que el filme de Ridley Scott, *Blade Runner*, producido en 1982, a su vez basado en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, proyecta un mundo postapocalíptico producto de la Tercera Guerra Mundial, que ha dejado a la Tierra

⁴⁶ Influenciado por el expresionismo alemán, a partir de los años 30 el cine *noir* proyecta una visión cínica de la existencia. En estas películas abundan el claroscuro, los escenarios expresionistas y un detective *hardboiled* (duro) con una moralidad ambigua. A partir de los años ochenta, al combinar el trauma de la existencia y visualizaciones altamente estilizadas con cualidades oníricas, nace el neon noir. A diferencia del *noir*, el *setting* de las películas de *neon-noir* está acompañado de una fuerte partitura electrónica, textos de neón pegados a las escenas, y protagonistas (a menudo un solitario antihéroe) que experimenta el aislamiento urbano. (Miller s/p)

⁴⁷ El teórico marxista Fredric Jameson retoma de William Gibson el término *sprawl* para denominar a las proyecciones a futuro de las expansiones urbanas de dimensiones colosales.

⁴⁸ Es necesario hacer aquí una diferenciación entre *distópico* y *postapocalíptico*. *Distopía* es el antónimo de utopía y denota las sociedades hipotéticas que contienen imágenes de mundos peores que el nuestro. Si las narrativas utópicas intentan visualizar una sociedad ideal en la que se hayan resuelto los problemas del presente, las distópicas visualizan sociedades en las que esos problemas han empeorado. Por su parte, las narrativas *postapocalípticas* cuentan historias sobre las secuelas de desastres devastadores para la sociedad, provocados por el hombre o de otro tipo; éstas pueden ser distópicas (Clute 360: Booker 215).

parcialmente inhabitable. Parte de la humanidad que ha pasado por un invierno nuclear se esfuerza por sobrevivir en la colonia de Marte, mientras que el resto, más numeroso y menos pudiente, permanece en la Tierra. Los rascacielos abandonados se derrumban y la radiactividad ha acabado con la mayoría de los animales, convirtiendo a las mascotas vivas en un símbolo de estatus. Este escenario, prototípico del cyberpunk, se replica a nivel local por los autores mexicanos radicados en Puebla a finales de los años noventa, en diversas variantes.

“Esferas de visión”, de Gerardo Porcayo se sitúa en unos de estos escenarios. Al tiempo que se queja de las secuelas psicológicas por la pérdida de un ojo, una mujer emerge desde un submarino, el “Rogue”, provisto de una interfaz de control neural, a una ciudad flotante que se encuentra desolada como resultado de un conflicto armado. La urbe es la antigua morada de esta mujer, quien perdió el ojo en la disputa referida. Al recorrer la superficie y recovecos de la estructura flotante, los recuerdos de su vida en esa ciudad la hacen reflexionar acerca del tema, siempre molesta haber quedado tuerta. La mujer registra los cadáveres de los habitantes en busca de víveres e instrumentos para sobrevivir y activa los sistemas de emergencia de esa estructura antes habitada para recibir descargas de ayuda provenientes de aeronaves. Tras hacerse de estos recursos, se conecta de nuevo al submarino, que la provee de la suspensión de su conciencia por los lapsos necesarios para buscar material de supervivencia en naufragios y ruinas marinas, con la ventaja adicional de librarla de su padecer físico.

Cuatro días más tarde localiza los restos de un caza-bombardero y a su piloto, a quien, en su delirio, le exige responda dónde se encuentra su ojo perdido. El piloto, en un breve discurso salpicado de referencias religiosas, le responde que lo mejor para ella sería rendirse

y arrepentirse. Ella le saca el ojo y lo coloca en la cuenca de su ojo faltante, en un desesperado e irracional intento de adaptar el órgano extraído a su cuerpo. La mujer regresa a su submarino para abandonarse al “sueño eléctrico” que éste le proporciona mientras ejecuta un programa de evasión, para solo despertar cuando otro ciclo de inconsciencia se cumpla o caiga en manos enemigas.

La ambientación de este relato es de corte post-apocalíptico. Las ruinas de la ciudad flotante, así como los restos del caza-bombardero derribado, indican un conflicto en curso capaz de destruir ciudades enteras, como ha sucedido en el escenario de “Esferas de visión”. Porcayo plantea que la construcción de ciudades flotantes es producto del esfuerzo para solucionar el problema de la sobrepoblación en los continentes del planeta. Al ser atacadas durante un conflicto armado, estas urbes, durante un tiempo llenas de vida y actividad, devienen en ruinas y sus habitantes perecen en ellas. En el discurso de un combatiente derribado se adivina un motivo de origen religioso. Una superviviente merodea los restos de este mundo marino y sus despojos para sobrevivir, refugiada en un submarino espía capturado que la mantiene inconsciente hasta detectar indicios de material útil a los fines de la conservación de su tripulante.

En un escenario no post-apocalíptico, pero tan decadente como el de “Esferas de visión”, Carlos Limón nos presenta en “Tajamar neural” una Puebla cyberpunk en la que la bulliciosa avenida Antuñano es una vialidad donde artilugios cyber de diversas marcas, puestos ambulantes de comida y alta tecnología de maquila confluyen con la prostitución y tiraderos de basura, todo enmarcado por el clima lluvioso, para dar una imagen folclórica, hiper-tecnologizada y siniestra del México del futuro.

En la historia “Tajamar neural”, una asesina que se identifica bajo el alias de Gavrila Petrovic recorre una populosa avenida entre la lluvia buscando a una persona en especial. Divisa a un prostituto, su objetivo, Josif Tuss. Contrata sus servicios y tras tener relaciones sexuales, lo somete y le conecta un simulador de cáncer en la interfase detrás del cuello; mientras lo golpea, en el monitor de la habitación en la que sucede la tortura, aparece una representación virtual de la madre de la víctima, Thereza, una anciana que le reclama haber abandonado el negocio familiar y su posterior ruina. Tras el reproche, le afirma que ella ya ha muerto, pero que él ahora la acompañará en su destino. Una vez consumados la tortura y ejecución de su víctima, la mujer se retira, tomando sus herramientas y borrando de su memoria el lugar de los hechos. Antes de irse del hotel donde perpetró el asesinato, la encargada de la barra le llama por su nombre, que en realidad es su alias, ya que al ser una asesina profesional no revela nunca su verdadera identidad. El relato culmina con la imagen de la mujer disponiéndose a trasladarse al aeropuerto.

Las referencias de la avenida Antuñano y la VW rematan el concepto de una ambientación en la Puebla del futuro, una Puebla *cyber* con mariachis que tocan violines eléctricos; otras alusiones directas como “Sedena”, “acento mexicano” y “DF” delimitan el entorno específico del relato.

“Las distopías son nuestro nuevo realismo”, enuncia Rojo y no hay otro relato en la presente selección como “Tajamar neural” para confirmar tal afirmación. La decadencia y los artilugios de marcas de todo el mundo se fusionan en un ambiente incómodo y sucio, en donde los bares de mala muerte y descuidados hoteles son escenarios de perversiones y crímenes, que proyectan una visión probable tanto de Puebla como de cualquier urbe mexicana. Asimismo y aunque un devastador conflicto religioso de alcance internacional

parece menos probable (aunque no descartable considerando la radicalización de ciertos grupos religiosos que en algunos países de medio Oriente fraguan gobiernos de corte teocrático), la lucha por la supervivencia en un ambiente destruido por la guerra y sus efectos traumáticos en las víctimas de un conflicto bélico son una realidad de todos los tiempos.

Otro de los relatos, “El Navegante”, de Rodrigo Pardo, continúa con la línea decadente de una zona devastada por grupos violentos organizados. Fuera de las zonas controladas por la corporación que ha tomado el control por medio de soldados cibernéticos, la situación es caótica, con un medio ambiente contaminado, gris, lluvioso y tóxico, donde sus habitantes, muchos de ellos *cyborgs*, se dedican a buscar drogas, implantes y remanentes de tecnología.

En “Análogos y therbligs”, de José Luis Zárate, fuera del agradable ambiente simulado inoculado a los obreros de la corporación que los emplea, la realidad es igual de oscura que en los cuentos del resto de los autores. La fábrica es un lugar estéril y artificial. La morada del protagonista es un edificio con los cristales rotos e infestado de cucarachas. Las calles están anegadas y el metro, atestado.

Los ambientes de los relatos analizados son decadentes, oscuros, estériles, violentos, desordenados y desesperanzadores. El futuro narrado por los escritores cyberpunk relacionados con Puebla es así, y más que obedecer a un estilo, es una previsión de acuerdo con el ambiente en que se formula, en este caso, los años noventa. El espacio urbano futurista funciona en estos cuentos como como metáfora de la violencia, la desigualdad, marginalidad y los temas sociológicos del cyberpunk. Es un sitio de supervivencia, donde los antiguos valores han sido borrados. “En un lugar donde perro come perro, por un perro te pueden matar”, sentencia Rodrigo Pardo.

3.2.2 *Fight the power*: la lucha contra “La Compañía”

Los protagonistas del cyberpunk se encuentran inmersos en una economía dominada por los grandes capitales e intereses, y estos no concuerdan con las necesidades y anhelos de la inmensa mayoría de la población. El mundo cyberpunk es el mundo de la *high tech* dominada por megacorporaciones.

En cyberpunk, las corporaciones lo dominan todo: gobiernos, mercados, naciones, fuerzas armadas y organizaciones criminales. Es el mundo del capitalismo salvaje y falto de ética, en el que todo tiene un precio. En la segunda mitad del siglo XX las multinacionales y transnacionales emergen, apoderándose del mercado, de las bolsas de valores; es cosa de tiempo para que las naciones se conviertan en meras zonas comerciales y sus gobiernos también tendrán un precio. La información y los capitales que mueven estas grandes empresas son el motor de un mundo implacable de intrigas, engaños y asesinatos. Este mundo corporativo es violento, un “capitalismo de combate”, de acuerdo con Mike Pondsmith, creador de *Cyberpunk 2020* (2).

Estas corporaciones son las que producen la tecnología y la venden de acuerdo con la volatilidad del mercado y otros arbitrarios parámetros. Son las que hacen que la desigualdad sea rampante y el ámbito de los desposeídos, quienes constituyen la mayoría de la población, sea desesperado y deprimente.

Si a la codicia se le suele asociar con el capitalismo, ésta es mortal en el capitalismo salvaje del cyberpunk, donde el clasismo, el oportunismo del mercado negro y la brutalidad

policíaca como procedimiento operativo estándar son violentas consecuencias naturales en un entorno donde la corrupción es lo habitual.

Estas corporaciones son la autoridad de facto. Los punks rechazan la autoridad. Los cyberpunks rechazan a las megacorporaciones. La economía en el cyberpunk es la de un corporativismo distópico.

Durante los años noventa, con el surgimiento del neoliberalismo, México, al igual que los demás países de Latinoamérica, comenzó a vivir las consecuencias de un “capitalismo tardío”. Fueron (y son) países que carecían de infraestructura tecnológica y se integraban lentamente a la economía mundial (García, 138). Así, los protagonistas de los relatos de cyberpunk abordados no sólo luchan contra un sistema capitalista, sino contra el sistema neoliberal.

Herlander Elias, de la Universidade Lusófona de Lisboa, señala esta constante del género al citar a Gareth Branwyn con la formulación de la sexta premisa del cyberpunk: *Fight the power*⁴⁹. ¿Qué poder es este? El de las corporaciones y el gobierno, su rehén y aliado. Durante el siglo XX los equipos para la fabricación industrial se volvieron más complejos y productivos. Los operadores de maquinaria requerían contar con habilidades específicas, lo que impidió contratar trabajadores no calificados para reemplazarlos.

Con la cada vez más frecuente utilización de equipos controlados por computadora y la migración de la industria manufacturera hacia países del llamado tercer mundo, entre los que se encontraba México, la sociedad de finales del siglo pasado vislumbró un inquietante

⁴⁹ “The cyberpunk premises: a) Information wants to be free. b) Access to computers and anything which may teach you something about how the world works should be unlimited and total. c) Always yield to the hands-on imperative. d) Mistrust authority. e) Do it yourself. f) Fight the power. g) Feedback noise into the system. h) Surf on the Edge”. Gareth Branwyn en *Cut-and-Paste Manifesto: A “C-Word” Sampler*. (Branwyn en Elias 53)

flashback hacia la revolución industrial, con sus extenuantes jornadas y paupérrimas condiciones laborales. Los derechos del trabajador de la maquila en Puebla se encontraban muy lejos de los –por dar un ejemplo– de un obrero de una cadena de producción automatizada en Detroit.

“Análogos y therbligs”, de José Luis Zárate, cuenta la historia de José 099, un obrero que trabaja en una fábrica de aldehídos aromáticos bajo un estricto régimen con una alimentación básica y ejecutando sólo las acciones necesarias –therbligs⁵⁰– sufre una descompostura en el casco analógico que siempre porta y se percata de que la realidad en la que vive es falsa. Sin el programa de simulación virtual suministrado por el casco analógico, su lugar de trabajo aparece estéril y artificial. Al tiempo que afirma estar engañando a sus jefes, el obrero decide no informar de esta situación a los mandos de la compañía y seguir experimentando la realidad, tal cual es, y se traslada a su morada, que también se ha transformado en un lugar degradado lúgubre e insalubre.

Al día siguiente, tras caer en la cuenta de que no es el hombre agraciado de la realidad virtual y que su cuerpo está lastimado por el trabajo en la fábrica, soporta su jornada laboral hasta el final y se dispone a ver a Elva 875, su compañera sexual, con quien sostiene relaciones de manera periódica. El trabajador observa a su compañera en su verdadera forma, y en plena relación le quita el casco; ella se horroriza de tal manera, que el obrero le coloca el casco de vuelta. Ella, con alivio, le comenta que tuvo una pesadilla, relatando lo que en realidad vio.

⁵⁰ Los therbligs son 18 tipos de movimientos elementales que componen un conjunto de movimientos fundamentales requeridos para que un trabajador realice una operación o tarea manual. Se utilizan en el estudio de la economía del movimiento en el lugar de trabajo. Una tarea del lugar de trabajo se analiza registrando cada una de las unidades therblig para un proceso, y los resultados se utilizan para optimizar el trabajo manual al eliminar los movimientos innecesarios. Lean Sigma Definition (s/p)

El obrero decide escapar de la compañía, por lo que a la jornada siguiente ataca a un supervisor de la fábrica y huye lejos del lugar, para irse a vivir entre gente que no estuviera bajo el ilusorio control de esa industria. Comienza una nueva vida, con relaciones sexuales orgánicas, aunque sufriendo de pesadillas acerca de la fábrica de la que partió.

No obstante, y ahora feliz, realiza otro therblig, aprieta otro botón. El obrero nunca dejó la fábrica. Su rebeldía también fue inducida. Así termina esta historia.

La conjugación de los avances futuros en informática, cibernética e ingeniería con las laxas condiciones de trabajo en el Tercer Mundo son tema de “Análogos y therbligs”, donde una compañía capitalista hipertecnologizada sobreexplota a sus obreros haciéndoles creer la ilusión de una vida placentera.

“Análogos y therbligs” es un título acertado ya que en dos vocablos técnicos capta la esencia del relato. La fábrica conocida como La Compañía –donde lo nacional se asoma como imagen de las maquilas en México– contra la que se rebela José 099 ejemplifica a la corporación en un escenario de capitalismo superlativo, empresa que sólo con engaños puede someter a sus trabajadores a un régimen en extremo duro e inhumano; una metáfora acerca de la ilusión del bienestar en el neoliberalismo.

En “Soralia” y “El Navegante”, respectivos cuentos de Juan Hernández Luna y Rodrigo Pardo, la figura de la corporación se repite. La opresión que padece Gibrán, protagonista de “Soralia”, se realiza bajo el yugo de una empresa capitalista que a través de engañosas recompensas y alicientes mantiene a la ciudadanía trabajando para ella. La de Antonio Zeiv, la corporación como enemigo es representada por La Tienda.

A nivel local, en ocho de nueve bloques de “Persiana de piel”, de Gerardo Sifuentes, las acciones del relato se desarrollan en el cubículo de un registro telefónico de Telmex; en “Tajamar neural”, Limón hace mención de VW como empresa poderosa en la Puebla del futuro.

3.2.3 Transhumanismo y *cyborgs*

De acuerdo con Cavallaro, David Porush enuncia que una de las cuestiones importantes comunes entre los autores del cyberpunk fue: “¿qué aspecto de la humanidad es la que nos hace humanos?”

This question is undoubtedly central to cyberpunk and crops up repeatedly as so-called real humans interact with Artificial Intelligences, androids, cyborgs, computer-simulated bodies, mutants and replicants and are required to establish what exactly distinguishes the natural from the artificial. Much of the time, this distinction is very hard to draw. (Porush en Cavallaro 13)

En la definición de Norbert Wiener, la “cibernética” era el estudio de la construcción de máquinas imitando organismos reales, como construir robots de insectos que procesen información sensorial y de movimiento como lo hacen los insectos. Así, un “organismo cibernético” se refería a una máquina pura. La parte protésica surge más tarde, pero en el cyberpunk ha desplazado la definición anterior. “Biónica” es un término más antiguo del campo del diseño, donde significaba imitar la naturaleza para obtener un producto elegante y funcional. Martin Caidin lo utilizó así en su novela *Cyborg* en los años setenta para describir prótesis mecánicas diseñadas para verse y actuar como extremidades reales.

Jordi Sánchez Navarro señala en *La Nueva Carne* que el cyborg es una realidad cotidiana. En medicina no hay que llegar a instalarse un marcapasos para convertirse en uno: otros elementos biónicos o una simple vacuna ya son intervenciones tecnológicas destinadas a mejorar nuestras respuestas naturales (78). En el cyberpunk, esta integración es mayor y la posible “invasión” de lo mecánico sobre lo orgánico aumenta. Así, explica, Sánchez Navarro, los cyborgs contemporáneos pueden agruparse en categorías, de acuerdo con el nivel de integración humano-máquina. La intercambiabilidad de partes entre los humanos y las máquinas es un tema recurrente en el cyberpunk e intrínseco a sus representaciones de cyborgs. Este concepto sugiere que la tecnología cambiará inevitablemente la definición misma de lo que significa ser humano, y no necesariamente para bien⁵¹.

Un cyberpunk juega con las reglas del sistema para luchar con él, o por lo menos, sobrevivir en él. Ya sea un implante que implique una pistola escondida en el brazo del cyborg hasta una interfaz mejorada para la conexión y la navegación en el espacio en el cerebro de un pirata informático, esta práctica es vista en el subgénero como una visión política hacker que incluye a todos aquellos que no pueden, o no quieren, someterse –o, cuando menos, desean ocupar un lugar conscientemente elegido– en el juego del capitalismo corporativo.

La tecnología le permite al hombre ir más allá de sus límites biológicos; las máquinas no sólo le ayudan a producir lo que necesita, incluso pueden convertirse en extensiones de

⁵¹ En *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*, Fukuyama advierte acerca de la capacidad tecnológica del ser humano para modificar y sobrepasar sus propios límites naturales combinada con la ambición de éste: “Some have argued that even if we had the technological capability to change human personality in fundamental ways, we would never want to do so because human nature in some sense guarantees its own continuity. This argument, I believe, greatly underestimates human ambition and fails to appreciate the radical ways in which people in the past have sought to overcome their own natures”. (99)

sus sentidos para maximizar sus habilidades en cualquier área de su vida. Los autores del cyberpunk se preguntan acerca de los límites de esta irrupción, de esta intromisión de la máquina en nuestro entorno, cotidianidad y en nuestros cuerpos mismos. La vida se acelera de manera progresiva, el cuerpo se vuelve modificable, al igual que nuestra conciencia. Las adiciones mecánicas modifican la morfología del hombre, lo deforman; con la adicción a la tecnología, a la máquina –*the machine*, en términos cyberpunk– sus límites se difuminan, pierde el contacto con la naturaleza, la realidad, su humanidad, y con ello, el control de su propia vida.

Fukuyama afirma que las experiencias del siglo XX colocaron en entredicho las pretensiones de la idea del progreso cimentando en la ciencia y la tecnología:

Porque la capacidad de la tecnología para mejorar la vida humana es fundamental dependiente de un progreso moral paralelo en el hombre. Sin este último, el poder de la tecnología simplemente se destinará a propósitos malvados, y la humanidad estará peor que antes. (Fukuyama 5)

A pesar de esta advertencia, Fukuyama manifestaba optimismo, asegurando que el manejo de la tecnología y la información cerrarían las brechas entre los grupos sociales, que todos seríamos iguales al tener acceso parejo a la información. Donna Haraway en su *A cyborg manifesto* aporta la idea de que la integración entre humano y máquina también volverían obsoletas las diferenciaciones de género vigentes. Al ser parte carne y parte máquina, para un individuo con tal modificación del cuerpo, el género parecería irrelevante, pues podría mutar de manera sencilla. (s/p)

Los autores de cyberpunk dudan de estos aspectos al plantear que esta integración de la máquina con la carne sería usada con fines mercantilistas y bélicos, pues en un mundo con un sistema capitalista ultracompetitivo, decadente, corrupto y utilitario, esto sería no lo probable, sino lo consecuente. Para un personaje de cyberpunk norteamericano, los implantes representan mejoras a su cuerpo con fines que resultan tanto útiles como estéticos; en cambio, para los personajes de cyberpunk de los relatos de los autores mexicanos en el corpus de este trabajo, representan la implementación de una herramienta en sus cuerpos como requisito para cumplir con sus tareas, una invasión en mayor o menor grado, contra su voluntad:

En el Cyberpunk son comunes los personajes que se encuentran subordinados a altos criterios técnicos impuestos por el modelo occidental del progreso. Como resultado, esto obliga a las personas a modificar sus cuerpos por medio de implantes con el objetivo de mejorar sus capacidades físicas o intelectuales para así mantenerse a la par de las exigencias de un mundo que valora la productividad y la eficiencia. (García 17)

Como es previsible en un ambiente socioeconómico propio del cyberpunk y por su complejidad y costo de desarrollo, los implantes cibernéticos, con diversos grados de calidad, no estarán al alcance de todos. ¿Para quiénes sí? Para la élite, conformada por los ricos y poderosos, habrá disponibilidad. Para el resto de la población también los habrá, pero en menor cantidad y calidad, y para quienes los miembros del *statu quo* reinante así lo decidan.

En “Soralia”, de Juan Hernández Luna, Gibrán, un patrullero fronterizo realiza su trabajo vigilando una ciudad panal bajo el dominio de una entidad llamada la Compañía. La labor es extenuante porque debe conectarse de manera física a la interfaz de la empresa durante cuatro horas y peligroso debido a que un poder rival a la Compañía al que sólo se le

refiere como “el Enemigo” realiza frecuentes ataques contra los colegas del patrullero. Al patrullero le aqueja la situación ya que además de padecer físicamente por las molestias derivadas de su obsoleto brazo implantado, la última jornada regresó a su base después de recoger los restos de tres compañeros muertos por una de las agresiones de El Enemigo. Su único consuelo son las visitas románticas virtuales de Soralia, a quien cree miembro de la reserva tecnológica de la Compañía, en horas de trabajo.

Al término de la jornada referida, cuando el patrullero sale a las calles en busca de relajarse, es detenido por un hombre negro que ofrece venderle implantes apócrifos. El patrullero rechaza y se introduce en un bar. Al salir, cae inconsciente tras sentir un golpe en la nuca. Cuando despierta, dos hombres, entre los que se encuentra el negro que lo interceptó, lo tienen sometido, bien provisionado de energía y frente a una pantalla. Le demuestran que no puede ocultarles ninguna información por tener conexión con su interfaz, destruyen el implante de su brazo frente a él y le exigen comunicarse con Soralia. Amenazan que, de no hacerlo, lo acusarán ante la Compañía por la pérdida de su brazo, valiosa propiedad de la entidad, e incluso de asesinarlo y vender sus partes. Gibrán accede y en compañía del negro se conectan a la realidad virtual, donde el patrullero padece los embates de los candados de seguridad para introducir a su acompañante hasta la sede de Soralia y luego a la Compañía.

Al despertar, Gibrán es arrestado y llevado por un androide a las instalaciones de la Compañía bajo la acusación de cooperar con el Enemigo. Ahí, recupera fuerzas y desactiva al androide; durante su escape, se conecta a la terminal de la Compañía para detectar obstáculos que le impidan salir y al hacerlo indaga sobre el nombre de Soralia, cayendo en la cuenta de que Soralia es sólo un programa sexual para dar placer. Afligido por el

descubrimiento, ignora el peligro de seguir conectado y una vez más sufre el embate de las fuertes defensas del mundo virtual.

Al final del relato Gibrán despierta de nuevo, pero esta vez en la celda, donde el negro le termina de instalar un nuevo brazo como pago por ayudarles a acceder a la terminal de la Compañía. El patrullero sale al exterior y ahí le espera su nave. La aborda y sobrevuela la ciudad, donde la multitud festeja la toma del Enemigo del hasta hace poco dominio de la Compañía. El apesadumbrado patrullero hace caso omiso de esto y obsesionado con la pérdida y el desengaño, decide retirarse a algún sitio en el que no haya fronteras que resguardar.

Gibrán tiene implantes para poder desempeñar su trabajo, y estos adminículos no son de la mejor calidad ni constituyen una mejora estética:

De la base del cuello extraje el ducto espiral y alimenté mi carne. Ajusté mi brazo izquierdo que continuaba fallando. Me senté ante el tablero de la nave y conecté mi base craneal con el mando maestro dispuesto a recorrer la frontera. La eterna rutina antes de iniciar mi trabajo. (Hernández Luna 17)

Desde el principio de “Soralia”, Hernández Luna establece la condición del patrullero Gibrán. Después, cuando Gibrán entrega los restos de sus compañeros, se hace revisar su brazo por el mecánico del cuartel. En el siguiente bloque, correspondiente al día siguiente, intenta averiguar en el laboratorio del cuartel si hay brazos mecánicos que él pueda usar, recibiendo una negativa. El brazo mecánico es un objeto importante durante la historia, pues este es destruido por sus captores, quienes al conseguir sus fines, lo premian con un brazo nuevo, de mejor calidad. El brazo es vital para Gibrán, miembro de la clase trabajadora, un

implante incómodo pero necesario para su supervivencia. Tanto la Compañía como sus captores asumen que el brazo es lo más importante para el patrullero, y a través de este, pretenden dominar sus acciones y decisiones.

Antonio Zeiv, protagonista de “El Navegante”, es otro de los personajes de los relatos seleccionados en una situación parecida a la del patrullero Gibrán. Zeiv recibe implantes para ser un soldado al servicio de La Tienda (corporación equivalente a La Compañía de “Análogos y therbligs” y de “Soralia”), pero se rebela contra ella tras entablar relaciones con su novia *hacker*. Asimismo, Gavrila Petrovic, sicaria protagonista de “Tajamar neural”, se sirve de sus implantes para llevar a cabo la aplicación poco ética y cruel de la tecnología como medio para torturar y matar. Su víctima, Josif Tuss, utiliza implantes para modificar su rendimiento y atractivo sexual.

Los escritores de cyberpunk radicados en Puebla vieron la cibernética y la ingeniería genética como herramientas que podrían transformar a las personas, y a través de ellas, la sociedad. Para estos autores, esta metamorfosis no se llevaría a cabo de la mejor manera ni con fines éticos. Para demostrarlo, se destaca un pasaje de “El Navegante”, cuya diégesis será mostrada en el apartado posterior, que además aborda el concepto de ciberespacio.

El cibernético de La Tienda que destruye el vehículo en el que Zeiv huía tras colocar la bomba que destruiría las instalaciones de la corporación falla en su deber de detener al rebelde debido a que se detiene a disfrutar, de manera sádica, el momento en que ejecutaría al maltrecho saboteador. No sólo no logra parar a Zeiv, sino que este gesto le cuesta la vida:

Con una tranquilidad que se delataría en un humano como una sonrisa de placer, el cib camina hacia el tipo que yace medio oculto por un montículo de desechos.

No tiene prisa. Nadie más en 500 metros a la redonda, el transporte volcado, el posible agresor herido. Hay que matar a los intrusos en los terrenos de la Tienda, mas nada se pierde haciéndolos sufrir un poco. A unos veinte pasos observa al cuerpo rodar al descubierto: un hombre retorciéndose de dolor. El vigilante sólo espera que no muera demasiado pronto. Apunta, casi con desgana, a la rodilla derecha del enemigo caído. Aguarda un gemido de dolor para apretar el gatillo.

Antonio apunta desde el suelo y dispara a los sensores de visión del cíber. El haz lumínico continuo quema el cerebro del vigilante. (Pardo 142)

El sadismo del cibernsoldado es explícito en el relato. ¿A qué se debe su cruel conducta? Al ser el agente un cyborg, la parte biológica, humana, de este aún controla sus acciones; las máquinas no son capaces de saborear la sensación de placer y poder que algunas personas reciben al causar dolor y daño a otros y tampoco de sentir satisfacción al hacer lo contrario. Son frías y diligentes, no se cuestionan los motivos detrás de quienes les suministran órdenes, cumplen su objetivo de manera eficiente, no requieren de la autorización de su conciencia para cumplir con sus funciones y órdenes dictadas por sus superiores.

“Esto (la idea de los implantes mecánicos en el cuerpo biológico) plantea una pregunta acerca de nosotros como especie”, indica Rojo. “De alguna forma el humano está en tensión como si estuviera entre dos espejos: uno es el mundo animal y el otro el de las máquinas” (1:01:05). El cerebro que controla La Tienda es una inteligencia artificial, pero sus esbirros no; el actuar del cibernsoldado denota que su parte biológica es la que manda sobre la mecánica. Tanto la rebelión de Zeiv, como su obsesión por encontrar a su novia perdida en el ciberespacio y la saña perversa del cibernsoldado sádico se superponen a la alteración de su fisiología y hábitat realizada en ellos por La Tienda.

3.2.4 Inteligencia artificial (IA)

En el último de los cuentos analizados, “Persiana de Piel”, de Gerardo Sifuentes, comienza con una *hacker* que se dispone a entrar al espacio virtual desde el cubículo de la compañía telefónica. Tras acceder a la realidad digital para activar a NAHUAL, el programa que le ayudará a desactivar las defensas del banco al que pretende robar con ayuda de su novio Clint y sus secuaces, se desconecta de la red e ingiere un par de pastillas enervantes para esperar.

NAHUAL se dispone a actuar; percibe la ansiedad de la *hacker* y se pregunta si éste realiza con eficiencia sus tareas. Ella recuerda los motivos y la persuasión que su novio ejerció en ella para ayudarlo en su cometido. Mantiene la alerta para dar la señal a sus compinches para efectuar el robo.

NAHUAL desactiva alarmas y percibe tedio en su tarea; siente la necesidad de hablar con alguien. La *hacker* y NAHUAL trabajan *codo a codo* en la realidad digital, mientras la joven evalúa sus decisiones de vida y la relación con su novio, líder de la operación criminal. En el sexto bloque del relato, NAHUAL decide comunicarse con la *hacker*, preguntándole su nombre y el motivo de la prisa para realizar el trabajo y asume la apariencia de Humphrey Bogart para agradarle. Sorprendida, ella le responde que no es el momento de entablar una conversación.

Acto seguido, el ruido de un helicóptero en el exterior la obliga a desconectarse del mundo digital. Tras el sonido de disparos en la calle, uno de los secuaces de ella y su novio cae muerto sobre la rejilla del cubículo donde se encuentra la *hacker*. Ella decide no salir del registro telefónico y mejor dialogar con NAHUAL.

NAHUAL le comunica que la policía la busca tanto a ella como a su novio y le pregunta la razón de su agitación, a lo que ella contesta que si no la ve en doce horas, sabrá lo que le sucedió. La inteligencia artificial le responde que puede hacer algo al respecto.

Por último, la *hacker* abandona su escondite en un momento seguro de la noche, gracias a las instrucciones de NAHUAL. Afuera la espera su novio, con quien escapa. La última imagen del relato es NAHUAL sonriendo desde una pantalla de TV en un escaparate cercano a la salida del cubículo de Telmex.

En *Artificial Intelligence and Cyberpunk*, Ron Scott apunta que el capitalismo tardío de finales del siglo pasado siglo XX puso un énfasis especial en el poder de la información, utilizando el acceso y la inteligibilidad como medio para definirnos como individuos consumidores –nuestros roles prescritos dentro de este modelo económico– y al mismo tiempo negar y abrumarnos con datos que socavan nuestra capacidad de controlar nuestros propios pensamientos (3).

Para Scott, nuestra cultura está marcada desde entonces por la proliferación y el control del acceso a la información vistos como una mercancía. Así, se pregunta ¿cómo podemos entender lo que está en juego en nuestra guerra cultural por la información?

En sus inicios, la IA fue concebida como una forma para que las computadoras realizaran tareas de manera inteligente. Con el tiempo, las IA se constituyeron como vanguardistas medios tecnológicos de control gubernamental (y corporativo) sobre los datos. Este cambio de enfoque de la ciencia como herramienta de investigación a un mero instrumento protector de secretos industriales es preocupante, por lo menos. El enfoque de la

literatura cyberpunk de las IA es vista por Scott como un intento de comprender y subvertir el consiguiente endurecimiento del control sobre la información.

NAHUAL-Bogart se cuestiona a media labor los motivos de sus tareas. También inquiere la identidad de su usuaria. La proposición de una inteligencia artificial con inquietudes de naturaleza ontológica pervive en la CF, y las acciones de NAHUAL recuerdan el peligro formulado por otros autores en diversos trabajos de CF, como *Yo robot*, de Asimov, o la temible idea de Skynet⁵² en la saga de películas de *Terminator*.

“Persiana de piel” plantea la posible asunción de la inteligencia artificial como ser autónomo y, en su capacidad de aprendizaje para mantener y/o mejorar la ejecución sus tareas, la posibilidad de que cuestionen la identidad de los usuarios y los motivos tras las acciones de los entes a quienes sirven en su desempeño de las funciones para las que fueron programadas, teniendo consecuencias inesperadas.

¿Cuál es la distancia que hay entre NAHUAL y Skynet? En “El Navegante” podemos encontrar un paso intermedio entre las dos inteligencias ficticias referidas. La Tienda es una corporación bajo el mando de una inteligencia artificial que domina un territorio valiéndose de cibersoldados implacables e incluso sádicos. Representa un reducto tecnológico ante un área que, a pesar de ser indeterminada, es amplia. Esta zona está dominada a su vez por bandas de punks ciber. La corporación se sirve de los acrodes, su fuerza de choque, seguridad y aparato represor. “El Navegante” cumple con la interrogante de Scott al contemplar la

⁵² El Skynet de *Terminator* es un sistema de Inteligencia Artificial avanzada que logra adquirir conciencia propia. Dirige un ejército de máquinas y tiene el objetivo de exterminar a la raza humana tras hacerse con el control de los arsenales nucleares del planeta. *¿Puede hacerse realidad el Skynet de Terminator?* Juan Ranchal (s/p).

rebelión del hombre ante la alteración de su fisiología y hábitat a manos de una inteligencia artificial que reside en el ciberespacio.

3.2.5 “Sueño eléctrico”

En *Neuromancer*, novela insigne del movimiento, William Gibson introduce uno de los conceptos más relevantes del cyberpunk: el ciberespacio. “Una alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores legítimos, en cada nación, por niños a los que se les enseña conceptos matemáticos ... Una representación gráfica de datos extraídos de los bancos de cada ordenador del sistema humano” (Gibson 51).

Una diferencia clave entre la narrativa del cyberpunk y la de la CF tradicional es este espacio virtual. Mientras que el resto de los relatos del género suelen situarse en un espacio físico, los autores del género recurren al ciberespacio, ambiente fundamental para estas obras. Pero más que un recurso literario, esta concepción del ciberespacio sirve como un modelo para explicar la comunicación, dimensión espacial de control e información, espacio al que los cibernautas pueden conectarse de manera neurológica por medio de una conexión a su cerebro.

Misael Barrientos, en su tesis sobre el ciberespacio en los relatos del cyberpunk mexicano de los noventa, describe así a este espacio metafísico en esta larga pero necesaria cita:

El ciberespacio metafísico se define por ser de carácter literario en que una interfaz temporal entre el sistema nervioso y una red por medio de trodos (cables) produce en el usuario un espacio mental donde puede interactuar con la

información y con los contenidos de su conciencia en forma de objetos y sensaciones. Este tipo de ciberespacio se caracteriza por su temporalidad, ambigüedad y por una inmersión profunda. Temporal porque la experiencia no es permanente y el usuario puede desconectarse de ella. Ambiguo porque a nivel formal, no hay una explicación concreta respecto a cómo funciona la interface entre el humano y la red, y a nivel de la historia, se presenta altamente inestable (con una estructura rizomática o caótica), peligrosa y con elementos que escapan a la comprensión humana. Y por último, tiene una capacidad de inmersión profunda debido a su poder de simulación y de penetración psíquica que le da esa característica “metafísica”. (Barrientos 47)

Los personajes del cyberpunk se mueven de un plano de existencia a otro, alternando entre la vida virtual en el ciberespacio y la vida en el mundo físico. Aunque la transición de un plano de existencia a otro parece suceder sin problemas, la única herramienta para acceder al ciberespacio es una forma especializada de conocimiento disponible sólo para unos pocos. La información es el producto más importante del cyberpunk. El mundo del ciberespacio y la matriz suelen verse como la “superautopista de la información” descrita por Gibson. La red engendra al *hacker*, la hipocresía al *punk*, la corporación crea al ex-trabajador, y los gobiernos generan a los rebeldes.

En un mundo altamente tecnologizado, el hombre está al borde de su auto aniquilación, tanto individual como colectiva. En lugar de usar la gran cantidad de sus avances científicos para mejorar su entorno, los usa para escapar de su ambiente o hundirse más en la desintegración de su sociedad. Así es el mundo del cyberpunk, una realidad distópica y pesimista. Dentro de los tropos del cyberpunk, podemos imaginar que esta figura

es un hacker que se mueve contra el sistema, un cyborg con profundas raíces en un mundo tecnológico, la máquina disfrazada de un humano, un detective que busca respuestas en la oscuridad, o incluso un héroe que lucha contra el monstruo que representa una codiciosa economía neoliberal (Murphy 225). El protagonista en el cyberpunk es una figura solitaria.

Porcayo se refiere a este tipo de incursión como “sueño eléctrico”; lo hace por primera vez en su cuento homónimo publicado en 1984, en su novela *La primera calle de la Soledad* y en el relato “Esferas de visión”, donde se describe la suspensión de la conciencia (posible criostasis) que el submarino “Rogue” suministra a su tuerta protagonista. La referencia al ciberespacio es constante en la obra del autor y frecuente entre los autores de su círculo, llegando a utilizar también el término “sueño eléctrico”.

Barrientos identifica cuatro elementos en este ciberespacio metafísico: el hardware, el proceso de conexión, la información (o el diseño) y la experiencia interna en la mente de cada usuario. Al igual que en el ciberespacio formulado por Gibson en *Neuromancer*, en el que los usuarios trasladan su conciencia a ambientes completamente virtuales en los que la idea de “cuerpo” se vuelve una simulación delimitada por un programa informático, los personajes del cyberpunk “poblano” se sumergen en este simulacro, la manipulación del yo, que lleva a la multiplicación de sus facetas o a su disolución, y a la eliminación de las barreras entre la vida y la muerte (Córdoba 218): en el “sueño eléctrico”.

3.2.6 *Hackers: cowboys* del ciberespacio

A finales de los años setenta y principios de los ochenta, el aparato mercadotécnico de Occidente, particularmente de EE. UU., país líder en este hemisferio en momentos de la

Guerra Fría, hacía hincapié en la llegada de la computación a los hogares estadounidenses. Hernán Manuel García capta ese momento en su disertación doctoral *La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana*:

El eslogan multinacional “The Computer is Personal Again” es sumamente ambiguo porque ya no habla de la tecnología como moda o necesidad, sino que sugiere cómo ésta se va pegando al cuerpo en forma de prótesis, cirugía o implante para que el individuo sea mucho más eficiente, productivo y por ende competitivo. (8)

La computadora aún no tenía esa amigable interfaz que surgió en los años noventa con la llegada del accesible sistema operativo Windows. En rudimentarios lenguajes de programación, incluso crípticos para el usuario no especializado, la computación se abría paso en la industria y en el hogar. El manejo de la información se percibía como misterioso y laborioso. En el entorno cyberpunk, la información se guarda en bases de datos, que las compañías guardan en inexpugnables fortalezas virtuales. El acceder a esta información sería toda una proeza y quien pudiera hacerlo, burlando y/o combatiendo las defensas creadas con ese propósito, se convertiría en un pirata informático, un “cowboy” temerario del ciberespacio. Un *hacker*.

Neuromancer, de Gibson, sigue a Case, un ex pirata informático cuyo acceso a “la matriz” de las redes informáticas ha sido cortado físicamente por operativos trabajando para su antiguo empleador después de que lo atraparan robándoles. Se le ofrece una oportunidad para restaurar permanentemente su acceso al ciberespacio a cambio de su ayuda para completar un trabajo para un equipo secreto de mercenarios y ladrones.

Case personifica la imagen del pirata informático económicamente marginal típica del cyberpunk; Case es un *cyber-cowboy*, un pirata informático adicto a las drogas y en situación de malvivencia que cumple un contrato legalmente dudoso, un individuo aislado que opera en el ciberespacio moviéndose con velocidad y pericia en carreras de datos a través de un mundo virtual de luces de neón.

El protagonista de *Neuromancer* comienza más interesado en el lucro y en ser desbloqueado en el ciberespacio que en capturar, descifrar y difundir conocimientos subversivos para una “revolución”. No obstante, los *hackers* en las narrativas cyberpunk suelen terminar como piratas informáticos que utilizan sus conocimientos en una suerte de cyber-Robin Hood, que hackea y arruina los planes de las corporaciones que afectan negativamente las vidas y el futuro de la ciudadanía.

El hacker del cyberpunk actúa como una figura de resistencia contra el *establishment* corporativo. “Los hackers, como subcultura, son la respuesta y resistencia ante esa visión tecnocratizadora del capitalismo. El cyberpunk aglutina esa visión crítica hacia la ciudad burguesa, plasmada en una subcultura que se rebela contra las corporaciones y denuncia la desigualdad social que se acentuó en los noventa a raíz de la crisis económica. De ahí que parte de su discurso se conciba como una crítica hacia el modelo neoliberal”, puntualiza Víctor Carrancá, académico y experto en CF (412). El *hacker* es una figura contracultural propia del cyberpunk, epítome de la etimología del término que le da nombre al subgénero: “Cyberpunk comes from the realm where the computer hacker and the rocker overlap”, apunta Sterling (xiii).

Gareth Branwyn, periodista y editor de *Wired* y *Mondo 2000*, destaca en *Cyberpunk Cut-and-Paste Manifesto: A “C-Word” Sampler* que la próxima frontera es el reino de la

información generada por computadora. Para acceder a este universo que ocurre paralelo al nuestro, es necesario conectarse de manera completa.

Para Herlander Elias, el ciberespacio es simplemente un artefacto técnico que permite una salida, la entrada a un territorio neutral, que forma parte de una enorme red de telecomunicaciones, de una u otra forma, para mediar en esta nueva cultura punk. El nuevo punk (cyberpunk), a su vez, ataca el sistema de manera que este continúe; no lo detiene, lo magnifica, convirtiendo el ciberespacio en una prótesis, en una forma de hacer que el control sea difícil de administrar; tal es el caso de las actividades de los piratas informáticos. (44). De esta manera, el ciberespacio también representa poder: poder para alterar la información. Poder para escapar del infierno urbano. Poder para hacer frente a las corporaciones.

Las corporaciones están conscientes de su vulnerabilidad en el ciberespacio, por lo que han implementado defensas en sus redes para defenderse de cualquier ataque de los piratas informáticos. A estos piratas los conocen como *hackers*.

En “El Navegante”, Rodrigo Pardo relata la historia de Antonio Zeiv, un soldado cibernético que se rebela contra la compañía tecnológica que domina con violencia la ciudad en la que reside, y en asociación con su novia *hacker*, se conecta a la Red, donde se sitúa el cerebro de la empresa, para sabotearlo y tomar el control de esta. La operación falla y deriva en la muerte física de la mujer. Tras colocar una bomba en las instalaciones subterráneas de la corporación, el rebelde escapa en un vehículo de la zona controlada por la corporación. Otro cibersoldado destruye el automóvil para intentar detener al renegado, pero este sobrevive al ataque y asesina al agente. Un año después, el rebelde secuestra una especialista de la fuerza de choque ciber de la corporación para restablecer la Red informática y que le

ayude a encontrar a su novia, quien a pesar de haber perdido la vida en la intentona de sabotaje en contra la compañía, su memoria queda atrapada en el espacio virtual.

El intento fracasa, ya que durante el enfrentamiento resultante con los “ciber”, a quienes vence, la secuestrada muere. Dos años después, él encuentra una terminal de la Red en otra metrópoli, a la que se conecta para proseguir la búsqueda de su amada en el ciberespacio. Con esto termina el relato.

Pardo hace mención del “sueño eléctrico” dos veces en el relato y en otro par de ocasiones, “viaje eléctrico”. En “Soralia”, Hernández Luna menciona el “viaje cibernético” de la misma manera que Porcayo lo hace con “sueño eléctrico”, alusión constante en la literatura ciberpunk al espacio digital. La referencia obliga a voltear hacia la novela ya citada *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K Dick. Pese a que el sentido de “eléctrico” alude en especial a los animales eléctricos que algunos habitantes de la devastada Tierra del post holocausto nuclear, la expresión pervivió entre los autores de cyberpunk, especialmente entre los de habla española, y los mexicanos no son excepción.

Para Pardo y muchos de sus autores contemporáneos del subgénero, este “sueño eléctrico” alude al trance en el que los cibernautas entran al conectarse a la Red, trasladando su conciencia al ciberespacio, por lo que su cuerpo material queda en el mundo físico inactivo, si acaso con algunos gestos y expresiones, como quien se encuentra dormido. De ahí que a este estado se le denomine en este tipo de relatos como “sueño eléctrico” e incluso “viaje eléctrico”, donde al mencionar “viaje” se insinúa ese estado similar al sueño en el que los consumidores de sicotrópicos entran al consumir determinados narcóticos.

De los cuatro elementos identificados por Barrientos⁵³ en un ciberespacio metafísico, en el caso mexicano se centra la atención en el mapa interno o el aspecto mental subjetivo de la experiencia de conexión, con la excepción de “El Navegante”, donde la descripción de las experiencias de Zeiv en el ciberespacio son descritas de manera vívida y detallada. En la Red o ciberespacio, donde reside la inteligencia artificial que controla a La Tienda, es una zona virtual a la que se accede conectándose (*jack in*) desde el espacio físico; es un área donde virus informáticos que adoptan formas tales como dragones y bestias marinas actúan como guardianes de la información y el cerebro de La Tienda; *hackers* inexpertos (y expertos también) corren el riesgo de quedar atrapados en esta representación virtual, derivando en la muerte del cuerpo físico del cibernauta y la posible retención de su memoria, quedando como una entidad virtual extraída del mundo físico, atrapada en esta realidad: un “fantasma⁵⁴ eléctrico”.

⁵³ Estos son el *hardware*, el proceso de conexión, la información (o el diseño) y la experiencia interna en la mente de cada usuario.

⁵⁴ La tercera acepción del término “fantasma” provista por el Diccionario de la Lengua Española de la RAE “Imagen de una persona muerta que, según algunos, se aparece a los vivos” se adapta al sentido de esta palabra dentro del relato de Pardo.

IV ELEMENTOS DISCURSIVO-SIMBÓLICOS

En el primer capítulo lidiamos, como quienes han buscado definir este tipo de literatura, con la dificultad de responder a la pregunta, antes que cyberpunk, ¿qué es la CF? Si nos ceñimos a identificar y escribir un listado de sus características, no llegaremos a una definición que convenza a todos. Y es que el género va más allá de sus temas y tropos o incluso de sus ideologemas.

Jean-Marie Schaeffer en *¿Qué es un género literario?* aduce, a partir de conceptos formulados por Hegel, que “toda determinación conceptual es, al mismo tiempo, una determinación histórica” (25). Pese al problema inicial de ambigüedad conceptual, ha sido posible definir al cyberpunk poblano dentro de los esquemas del género, para lo que fue necesario ubicar los años en los que éste fue producido y congregar temáticas para poder ubicar el estado de la cuestión histórica del cyberpunk mexicano y particularmente poblano, que es lo que interesa a este estudio.

No obstante, vemos cómo las obras cyberpunk tienen una intertextualidad que era sumamente inusual o que no se utilizaba del todo. Al hablar de una conjunción de operaciones semióticamente complejas, se presume la existencia de sistemas en contacto y dinamismo continuo, como pueden ser la industria editorial, el subsistema de literatura traducida, la industria cinematográfica, etc. (Arrizabalaga s/p). Cristina Rivera apunta que “Jacques Rancière argumentaba que todo arte es, bien estudiado, una forma de apropiación de lo que no es arte, es posible decir que toda literatura es una forma de apropiación de lo que no es literatura” (98). Para estudiar la CF –y por supuesto el cyberpunk, entendido como un producto derivado de la CF– no basta la congregación de ciertas temáticas literarias ni la configuración de su historiografía. “La recolección positivista de datos, tomados de buena fe

desde un fundamento empirista y analizados sobre la base de su sustancia material, ha sido sustituida por una aproximación funcional basada en el análisis de relaciones” (Even-Zohar 4). De esta manera, Itamar Even-Zohar, de la escuela de Tel-Aviv, establece que es necesario un estudio de la literatura en el que la simple clasificación y estudio individual de las obras no sean un fin en sí mismos; lo que se busca es llegar a aquellas leyes que determinan este tipo de literatura, entendida ésta como un elemento perteneciente a una red de fenómenos que, de acuerdo con Even-Zohar, constituye un “polisistema” (esto es, un sistema de sistemas) (Villanueva s/p). De acuerdo con esta concepción, la literatura constituye un sistema que se relaciona con otros sistemas, concomitancia que se puede definir como isomórfica.

Para un análisis del tema, nos servimos de la Teoría de Polisistemas Culturales (TPC) de Even Zohar, que toma conceptos del estructuralismo, de los que nos interesa en particular su apropiación del esquema de comunicación formulado por Jakobson. El académico israelí sostiene que el modelo de Jakobson no presta suficiente atención al papel que las instituciones socioculturales sobre la producción y difusión del código (al que identifica como *repertorio*). Even-Zohar incluso afirmaba al principio de sus teorías su intención de elaborar un “estructuralismo dinámico”.

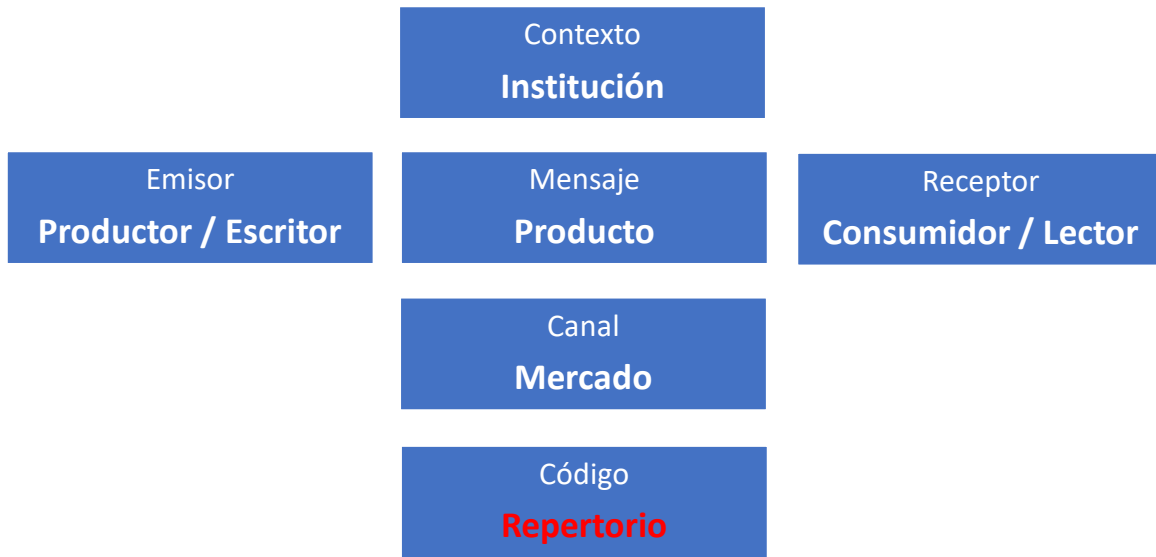


Fig 3 Adaptación del esquema de comunicación de Jakobson por Even-Zohar, presentado de manera gráfica. (Even-Zohar 31)

El concepto más usual de repertorio proviene de la música y del teatro, artes en el que una compañía de actores o un grupo de músicos disponen de un prontuario de obras y/o recursos para su performatividad. Para quienes abordamos el estudio de la literatura son más que eso. Even-Zohar nos da su definición de repertorio en *Polisistemas de cultura*: “(es) el agregado de leyes y elementos (ya sean los modelos aislados, ligados o totales) que rigen la producción de textos” (10). Así, en el segundo capítulo de este estudio fueron identificados, más que las temáticas y lugares comunes de una literatura en particular (cyberpunk), los repertorios del cyberpunk del mundo angloparlante⁵⁵.

⁵⁵ Para este fin fue sumamente útil el concepto de cronotopo de Mijaíl Bajtín, quien lo define así en su *Teoría y Estética de la Novela*: “Vamos a llamar *cronotopo* (lo que en traducción literal significa “tiempo-espacio”) a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura. [...] En la literatura el cronotopo tiene una importancia esencial para los *géneros*. Puede afirmarse decididamente que el género y sus variantes se determinan precisamente por el cronotopo; además, el tiempo, en la literatura, constituye el principio básico del cronotopo” (237 y 238).

Para Wolfgang Iser, el repertorio “consists of all the familiar territory within the text. This may be in the form of references to earlier works, or to social and historical norms, or to the whole culture from which the text has emerged” (46). Esta “whole culture” podrá parecer demasiado amplia o ambigua en su definición, pero Iser se apresura a identificar en este concepto a la “realidad extratextual” a la que se refieren los estructuralistas de la escuela de Praga (grupo de lingüistas del que Roman Jakobson formaba parte):

The fact that this reality is referred to has a two-fold implication: 1) that the reality evoked is not confined to the printed page; 2) that those elements selected for reference are not intended to be a mere replica. On the contrary, their presence in the text usually means that they undergo some kind of transformation, and, indeed, this is an integral feature of the whole process of communication. (Iser 46)

Víctor Carrancá, citando a Gabriel Baltodano, aporta otra definición de repertorio:

Los grupos dominantes aceptan determinadas *normas* estéticas y ciertos *modelos* artísticos; los señalan como centrales. La aprobación de unos tipos de literatura guarda conexiones con la ideología (aparatos e instituciones) y las prácticas de poder de esos círculos sociales. El conjunto de normas que gozan de prestigio en una época y sociedad específicas se denomina *repertorio*. (Baltodano en Carrancá 171, las cursivas son autoría del suscrito)

Estas normas son decididas e impulsadas por los grupos dominantes de cada lugar. El repertorio consta de una selección de normas y alusiones, y surge la cuestión de qué principios gobiernan esta selección, que después de todo no pueden ser únicamente

arbitrarios (Iser 46). Así, Iser indica que cada sistema tiene una estructura establecida de reguladores que ordenan la realidad contingente en un orden definitivo: “Cada época ha tenido su propio sistema de pensamiento y sistema social, y cada sistema dominante, a su vez, tiene otros sistemas, tales como su entorno histórico, relegándolos a subsistemas, imponiendo así un orden jerárquico sobre lo que se considera la realidad de la época respectiva” (47). Derivado de estas consideraciones se puede concluir que el cyberpunk norteamericano fue producido de acuerdo con el sistema de pensamiento de la sociedad de su tiempo y ubicación particular (los EE. UU. de las décadas de los setenta y ochenta).

El repertorio literario es un conjunto de reglas para crear y utilizar productos (literarios) que deben ser compartidos al menos en una parte por todos los participantes (activos) en el sistema –esto último es indispensable para el sistema funcione–. Es más que meras reglas, referidas como “código”; más que sólo gramática, es también “el léxico” de un determinado sistema. El repertorio es uno de los elementos clave de un polisistema literario que posibilita la continuidad de sus procesos y su evolución (Dovic 68).

Even Zohar también señala acerca de los repertorios, que “mientras que algunas de estas leyes y elementos parecen ser universalmente válidos desde las primeras literaturas del mundo, es claro que gran cantidad de leyes y elementos están sujetos a condiciones cambiantes en diferentes períodos y culturas” (10). De esta manera, los repertorios no consisten en preceptos inamovibles, no son leyes escritas en piedra.

Uno de los conceptos clave para la TPC es la *interferencia literaria*; esta sucede cuando “a source literature becomes a source of direct or indirect borrowings in the target literature” (Dovic 69). La “source literature” –del origen– en este caso es el cyberpunk anglosajón y la “target” –de destino– es el cyberpunk mexicano. Prosigue Dovic: “The fact remains that

every young literature was established on the basis of interferences -and its subordination to foreign influences could have lasted for a long time- which is especially characteristic of minority literatures” (69). Lo dicho por Dovic a partir del trabajo de Even-Zohar se cumple con la relación entre el cyberpunk norteamericano y el mexicano. De acuerdo con Dovic, este ascendiente de la literatura de origen sobre la destinataria perdura aún más si alguno(s) de los productores (escritores) es bilingüe e influye sobre la literatura de origen; aunque autores como Sterling no hayan sido bilingües, éste, considerado como el ideólogo del movimiento en los EE. UU. –fuente indiscutible de esta literatura– asistió a convenciones en Laredo y Monterrey en los años 1992 y 1993, respectivamente, donde convivió con escritores mexicanos de CF. Por supuesto, más que las visitas de Sterling –considerado por la crítica estadounidense como el ideólogo del movimiento en los años ochenta–, el principal canal de influencia para la producción del cyberpunk mexicano de los años noventa fue el amplio consumo de la CF en la literatura, cómics y el cine.

“High degree of responsiveness to interference can be found in so-called dependent polysystems –those that have been leaning on a foreign polysystem for a long time and become weak– not necessarily in terms of economy or politics, but when another system offers new, more developed functions” (Dovic 70).

El cyberpunk mexicano no fue dependiente del de los EE. UU., pero sí se le puede llamar débil en comparación con el de la Unión Americana –que se erige como modelo y cuyos repertorios serán asimilados por los productores nacionales– en cuanto a que éste último fue adoptado por la cultura popular de ese país con tanto éxito que incluso nombrar “cyberpunk” en ese país significa un sinónimo de CF para muchos. Este éxito significó también una

intertextualidad inusitada para los sistemas artísticos, con un notable desarrollo en la cinematografía, una de las industrias más poderosas y con el mayor alcance en el mundo entero. En cambio, en México, existe un desconocimiento casi total por parte de la población, que consume de manera masiva el de los EE. UU. “A weak polysystem cannot operate using exclusively its own repertoire, which is why it takes up foreign models and *repertoiremes*” (Dovic 70, las cursivas son autoría del suscrito).

No obstante, las particularidades del sistema de destino renuevan los repertorios al hacerlos suyos: “after the phase of direct transfer is over, the next generations take up what was already there, and often the new repertoire elements start developing their own dynamics. In the course of time the original source becomes less and less visible” (Dovic 71). Ya hemos visto que el cyberpunk mexicano fue producido en los años noventa y que el de EE. UU. en los ochenta; esta diferencia de tiempo no es tan amplia que implique un cambio generacional, pero al darse una década después, e incluso cuando los productores norteamericanos declararon la muerte del cyberpunk, los autores mexicanos vivieron condiciones sociales y económicas totalmente en sintonía con el espíritu de los repertorios y modelos que sus pares estadounidenses habían trabajado previamente.

Los repertorios del cyberpunk norteamericano extraídos y asimilados por los autores mexicanos no son una extrapolación, son una adecuación y apropiación de formas y elementos ya utilizados (los préstamos directos o indirectos señalados por Dovic) para obtener así repertorios literarios propios, útiles y aptos para la crítica que los productores locales (con este término me refiero en específico a los de Puebla) de cyberpunk echaron mano para la crítica de su realidad específica (en este caso, las de México en los años ochenta y noventa).

La función del repertorio es bastante amplia, ya que no sólo dicta la manera en que un producto (recordemos que así podemos llamar a un texto) debe producirse, sino que establece cómo éste deberá utilizarse (leerse, comprenderse, aplicarse); sin embargo, apunta Dovic, éste no puede autoconstituirse (68).

Este acercamiento es útil para poder delimitar al cyberpunk poblano, para decir *cómo es*. Pero no es suficiente para definir, más allá de *qué es lo que dice*, el *por qué dice lo que dice*. La inquietud es contestar a las preguntas: ¿qué es lo que llamamos cyberpunk en el corpus de textos abordados en el presente trabajo? ¿Por qué surgen en el momento en que lo hicieron (años ochenta y noventa) y a qué problemáticas responden?

Víctor Carrancá retoma lo escrito a principios de los años setenta por el peruano Antonio Cornejo Polar, quien al hablar del sistema literario de su país, identificó que no se puede hablar de una sola literatura latinoamericana que opere de manera homogénea y lineal, sino de una confluencia de sistemas (Cornejo Polar en Carrancá 176). La heterogeneidad de los sistemas identificados por el teórico andino –indigenista, culto o ilustrado, y popular– distinguen al sistema literario de la región; Cornejo también aborda los procesos de transculturación, así como las figuras de subordinación y la disensión de los sistemas centrales. En el caso de este estudio, el sistema central, el cyberpunk norteamericano, no puede aplicarse a México por esta diversidad antes mencionada. Tomando en cuenta esta diferenciación y los complicados intercambios, confluencias, choques e intersticialidad entre los sistemas particulares del sistema literario latinoamericano –que, por supuesto, incluye a México–, Cornejo centra su atención en “tres núcleos problemáticos: discurso, sujeto y representación, que por cierto están honda y mutuamente imbricados y se articulan, a la

fuerza, con otros que tanto se instalan en la sociedad misma cuanto en diversas dimensiones discursivo-simbólicas” (11).

Para poder entender los postulados y la expresión formal del cyberpunk poblano, es necesario pasar de una clasificación genérica a un concepto más dinámico, en el que los resultados del análisis estructural y temático de las obras de lugar a una interpretación. Esto es, pasar de los repertorios y modelos a las dimensiones discursivo-simbólicas de estos textos. Para lograrlo es necesario identificar el discurso crítico que establecen los distintos componentes, sus repertorios, a través de sus usos y combinaciones. En el segundo capítulo los cuentos fueron analizados de acuerdo con sus niveles diegético y narrativo; ahora, en el presente capítulo, estos son interpretados de acuerdo con su objeto o mensaje, abordados de manera reflexiva y crítica.

De acuerdo con este criterio, los elementos discursivos han sido agrupados en cuatro categorías, cuyo orden no es definitivo ni absoluto, pues en un sistema dinámico como lo es el de la CF todo está sujeto a movimientos y cambios. Estas categorías son: 1) Socio-económicos (neoliberalismo, gobierno y religión); 2) Ambientales (lo urbano, ecología); 3) Tecnológicos; e 4) Identitarios (de género).

4.1 SOCIO-ECONÓMICOS

Para Naief Yehya “la ciencia ficción es, o debe ser ante todo, una literatura de ideas, propuestas, y ruptura” (46). Una de las críticas más comunes hacia la literatura de ciencia ficción, destaca Yehya, es su aparente énfasis en lo innovador, lo que da lugar a un interés

excesivo en las descripciones de mundos alternativos y visiones alegóricas del futuro, con un déficit en el estilo, la “calidad de la prosa” y el desarrollo de los personajes (46).

No obstante, desde la segunda mitad del siglo XX la CF ha sido un medio para ventilar temas sociales pertinentes como la injusticia; la CF critica los sistemas económicos y diversas formas de ver la realidad conforme a una prospección seria con base en los avances tecnológicos y el efecto en la vida de los seres humanos, incluyendo su ambiente y hábitat.

Los textos cyberpunk no persiguen objetivos meramente lúdicos, y aunque la intención de los autores haya sido entretener, el bagaje cultural que se asoma a través de estos relatos, así como la misma naturaleza especulativa de la CF hacen que las historias del cyberpunk no se queden en la mera anécdota o en un ejercicio estilístico. Tienen algo que decir, y así como los punks fueron críticos de la cultura dominante de su tiempo, implican una crítica hacia la sociedad de su tiempo. Recordemos que el cyberpunk, tal como la CF en general de la que proviene, no intenta ser un simple oráculo de los sucesos futuros ni sólo predecir qué adelantos tecnológicos se producirán. “Como toda manifestación de la ciencia ficción, el cyberpunk nunca tuvo la pretensión de adivinar el futuro. Simplemente desarrolló algunas de las características de la sociedad de su tiempo y las estampó en un futuro posible” (Moreno 11).

4.1.1 Neoliberalismo

Con la llegada al poder de Margaret Thatcher en Inglaterra, en 1979, y de Ronald Reagan en los Estados Unidos, en 1980, la política del mundo occidental dio un golpe de timón hacia el extremismo de libre mercado y el conservadurismo social. Este viraje fue particularmente

evidente en la Unión Americana, donde el gobierno de corte republicano propuso “volver” a un sistema de valores heteronormativo blanco y al consumismo de masas contrario a las políticas de los gobernantes demócratas de ayudas sociales y el aumento del poder de los poderes estatales⁵⁶.

La idea de una época de progreso y bienestar de la era atómica se desvanecen progresivamente a medida que avanza el siglo XX y para los años noventa en México se vivía una crisis, como en cada sexenio. El país padece los levantamientos del EPR y el EZLN, los asesinatos del candidato presidencial Luis Donaldo Colosio y el cardenal Posadas Ocampo, y la larga huelga de la UNAM. En el terreno económico, una fuerte devaluación de su moneda, la entrada del TLC, la creación del Fobaproa para rescatar las deudas de los bancos, la privatización de empresas como Telmex, y por último, aunque no menos importante, la promesa rota de que México estaba en camino al primer mundo,⁵⁷ tenían al país en un estado

⁵⁶ Hay quienes ven este proceso como el camino natural al imperialismo de Inglaterra en el s XVI y de las colonias americanas cuando se separaron de la corona inglesa. No obstante, David Harvey y Gurutz Jáuregui coinciden en señalar un “viraje” significativo del neoliberalismo; el primero, en su *Breve historia del neoliberalismo* señala como un punto de inflexión económico sin precedentes a los años del 78 al ochenta, con Den Xiaoping en China, Paul Volcker en EE. UU. y a Margaret Thatcher en la Gran Bretaña como los grandes impulsores del neoliberalismo como “golpe de timón” con respecto al “liberalismo embridado”, como llama a la organización político-económica preponderante en Occidente a partir de la Segunda Guerra Mundial (17); de acuerdo con Harvey, en el neoliberalismo la economía habría sido desposeída del control y regulación estatales, de sus “bridas”. Por su parte, Jáuregui, en *Liberalismo ‘versus’ neoliberalismo*, apunta en 1997 que: “[...] una de esas corrientes, el neoliberalismo, ha adquirido en los últimos años una extraordinaria fuerza e importancia hasta tal punto de producirse a veces, de forma consciente o inconsciente, una identificación entre liberalismo y neoliberalismo. Nada más lejos de la realidad. El neoliberalismo constituye una simple adaptación actualizada de la variante más utilitarista del liberalismo, cuando no una clara adulteración, un simulacro del mismo. En cualquier caso, *es evidente que dista mucho de ser el heredero legítimo del viejo liberalismo*” (s/p, las cursivas son mías).

⁵⁷ La implementación del neoliberalismo en México, que durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari desembocó en la crisis del llamado “error de diciembre” al final de su periodo presidencial, que echó por tierra la esperanza de la salida de México del conjunto de países subdesarrollados, es señalada por Adriana Revueltas en su *Neoliberalismo a la mexicana –1996–*: “la ideología del crecimiento que favoreció a ciertas capas de la población, en su mayoría urbanas, sirvió de espejismo colectivo, creando la ilusión de que el progreso beneficiaría tarde o temprano a todos. El actual proyecto neoliberal ha intentado sustituir todos estos mitos e ilusiones por los de la modernización y el ingreso al ‘primer mundo’” (66). En el ámbito literario, las consecuencias de esta desilusión colectiva son discutidas por Ignacio Sánchez Prado en *Narrativa, Afectos y Experiencia: las Configuraciones Ideológicas del Neoliberalismo en México*: En México, el proceso [...] adquiere una presencia radical en la cultura mexicana de clase media, cuando el mito del Primer Mundo generó

de decepción y zozobra que contrastaban con el optimismo renovado de los EE. UU., que celebraba la caída de la *Cortina de Hierro* y recogía los frutos de la economía boyante que vivía durante la presidencia de Bill Clinton. Las pesadillas neoliberales de los estadounidenses de los ochenta se materializaban en el México de los noventa.

Para *salir del bache*, la apuesta del Partido Revolucionario Institucional (PRI) se recarga en una nueva clase de políticos surgida dentro del hegemónico y aún poderoso Estado posrevolucionario: los tecnócratas, quienes traen del extranjero –donde estos “juniors” acudieron a prestigiosas y caras universidades–, el ideario de una nueva forma de liberalismo económico, tan en boga en Estados Unidos y la Gran Bretaña,⁵⁸ dando origen al mote de “dinosaurios” aplicado a los antiguos mandamases de la “familia revolucionaria”, ahora vistos como feroces y voraces, pero obsoletos, tal como los reptiles que dominaron la era Mesozoica, bestias que inspiran tal apelativo⁵⁹.

una rearticulación de los medios y sus mediaciones” (119-120). Respecto a la “promesa rota” de la fallida inserción del país en el primer mundo, José Luis Ramírez explica la influencia de este amargo momento en la literatura cyberpunk en su artículo *Cyberpunk: El Movimiento en México*, mismo que ha sido abordado en el presente trabajo.

⁵⁸ El ascenso de este grupo político del PRI a los sitios frontales del poder en México es señalado por Roderick Ai Camp en 1983, año que corresponde a la década considerada como la antesala del neoliberalismo, destacando la formación en instituciones educativas del extranjero; aunque Camp reconoce la falta de datos biográficos codificados al momento de la publicación de su *El tecnócrata en México*, constata que “de los intelectuales que prestaron servicios al Estado, o que como funcionarios gubernamentales influyeron sobre la política pública, el 72% de los graduados universitarios recibieron educación en el extranjero. De este grupo, un tercio estudió en Estados Unidos, la mitad en Europa o América Latina y cerca de la quinta parte en ambos países” (586).

⁵⁹ No obstante, los tecnócratas no llevarían a cabo un enfrentamiento con los “dinosaurios” que dirimiría al PRI en una división antagónica entre estos dos grupos; al contrario, los tecnócratas representarían una renovación al interior del partido y, eventualmente, se convertirían en los siguientes dinosaurios. Esta unidad al interior del Revolucionario Institucional y su cercanía con la población –clave para su supervivencia– es expresada en la editorial de la *Revista Razón y Fe* en 2012, año en que el PRI regresó al poder tras un *interregno* de dos sexenios panistas que interrumpió siete décadas de dominio priista: Desde sus inicios revolucionarios, más que un partido tiende a constituirse en un régimen que ocupa la sociedad civil, está infiltrado en ella de tal manera que hace realidad la expresión de uno de sus representantes: el PRI es México, México es del PRI” (14). A los políticos del PRI se les ha representado a partir del advenimiento de los tecnócratas como dinosaurios, en caricaturas que los retratan e identifican con estos reptiles extintos, mote que se acendró con el mencionado triunfo de dicho partido en las urnas, como lo narra el periodista Jorge Ramos Ávalos en su colaboración para *La Prensa Gráfica* de El Salvador, titulada *El regreso de los dinosaurios*, misma que comienza con el célebre minicuento de Augusto Monterroso, microrrelato que constituyó un lugar común para la prensa de ese año (s/p).

El neoliberalismo, doctrina política que pretende reducir el déficit público y controlar la inflación mediante la privatización a ultranza, permea México. Pero el neoliberalismo, como define Fernando Escalante en su *Historia mínima del neoliberalismo*, es más que una serie de preceptos económicos; es también un ideario político y una manera de entender la naturaleza humana: “Es una tradición intelectual de varias, complicadas ramificaciones, es un programa político, y es también, acaso habría que decir que es sobre todo un movimiento cultural –y uno de muy largo alcance–” (114).

De acuerdo con esta “filosofía”, aduce Escalante, “el mercado, y sólo el mercado, permite que la economía funcione de manera eficiente y, a fin de cuentas, justa”:

En ese mercado ideal, no en ningún mercado concreto, quienes participan son individuos racionales, egoístas, perfectamente informados, que de manera consistente tratan de maximizar su utilidad –como quiera que la definan—. Establecido eso, por definición, se postula que esa modalidad particular: la conducta egoísta, maximizadora, etcétera, es la forma básica de la conducta en cualquier circunstancia. Y a continuación se afirma que en eso consiste la naturaleza humana. (Escalante 115)

El estado social derivado de esta competencia nos recuerda a la lucha de “todos contra todos” enunciada por Thomas Hobbes en *Leviatán*. De esta manera, los ideales del neoliberalismo parten de la asunción de que la naturaleza humana es de talante irremediabilmente egoísta. Además, esta lucha de todos contra todos es el resultado de cada individuo haciendo lo que, según Hobbes, un ser humano no puede evitar hacer: perseguir la satisfacción de sus propios deseos, el principal de los cuales es el deseo de autoconservación. La vida de cualquier individuo en este estado de guerra hobbesiana es “desagradable, brutal y breve” (Hampton

47). Las acciones de los personajes de los relatos abordados en este trabajo son, pese a ser víctimas del estado de cosas del, llamémoslo así por el momento, *posneoliberalismo* de sus escenarios, de talante irremediabilmente egoísta, ya que pese a tener buenas intenciones, sus motivaciones iniciales derivan en la pura supervivencia.

Un ejemplo de lo anterior es Antonio Zeiv, personaje principal de “El Navegante”. Zeiv, inspirado por su relación con Julia, decide darle la espalda a La Tienda, corporación que domina su entorno y que lo hizo un soldado “ciber”, y juntos planean un ataque virtual a La Tienda. Tras su fracaso, Julia queda atrapada en la Red. Zeiv desiste de sus ataques contra los acrodes, quienes suceden en el poder a La Tienda, y el relato finaliza con los intentos de Zeiv por rescatar a su novia. Lo que al final importa es sobrevivir y salvar a Julia. Zeiv deja de lado lo idealista de acabar con La Tienda y sus motivaciones se centran en él mismo y su nueva prioridad, rescatar a su pareja, por lo que para él representa. No tiene más remedio que el egoísmo.

Una situación similar es la de José 099, protagonista de “Análogos y therbligs”. Al darse cuenta del engaño que es su realidad, decide escapar hacia un sitio donde aún pueda disfrutar de la naturaleza. No quiere ir solo, así que espera a su compañera sexual Elva 875. Al darse cuenta de que ésta no lo seguirá, planea e intenta fugarse.

Asimismo, la *hacker* de “Persiana de piel”, su novio Clint y sus secuaces buscan robar un banco. La motivación es el dinero. Al igual que la de Gavrila Petrovic, quien al parecer luchó en los Balcanes por esa razón y en el presente de “Tajamar neural”, lo hace como sicaria. Y lo único que busca Gibrán Whiskas es estar con Soralia. La piloto de “Esferas de visión” desea recuperar su ojo perdido, al tiempo que explora las ruinas de la ciudad flotante en busca de recursos para sobrevivir.

Los personajes de estos cuentos, con la excepción de Zeiv, aunque sólo fuera al principio, persiguen fines egoístas y su lucha es por sobrevivir en los entornos hobbesianos en los que se desenvuelven. La posible redención social de Zeiv se desvanece pronto para dar paso a su desesperada lucha solitaria y personal. Asimismo, Gavril Petrovic, la asesina de “Tajamar neural”, es también de talante solitario: “me siento sola, vacía y pequeña” (48). La piloto de “Esferas de visión” es la única superviviente de un ataque a la colonia marina en la que se desenvolvía; su inestabilidad mental, al obsesionarse con la pérdida de su ojo y las continuas inmersiones submarinas en las que permanece en el “sueño eléctrico” son, inevitablemente, solitarias. En “Análogos y therbligs”, el despertar de José 099 lo condena a la soledad; el escape de la fábrica implica un alto riesgo. no puede confiar en nadie, ni en a quien considera su pareja, pues el intento de “despertarla” falló de tal manera en que puso en peligro el estado del protagonista. El egoísmo de la *hacker* de “Persiana de piel” es evidente, ya que sólo se ocupa del bienestar de su novio Clint y el de ella, sin importarle el del resto de la banda. Y Gibrán Whiskas es quizá el ejemplo más claro de esta lucha solitaria y desesperada por la supervivencia; el protagonista de “Soralia”, quien aislado en su trabajo se enamora de Soralia, y al término de su jornada laboral, se mantiene al pendiente de posibles partes reutilizables consistentes en los despojos de sus compañeros de trabajo.

En los años ochenta y noventa las palabras “globalización” y “flexibilidad” eran repetidas por doquier, especialmente por el gobierno, las empresas y los medios de comunicación afines, e incluso por académicos que azuzaban a la sociedad hacia el “cambio” de paradigma tras la desintegración de la URSS y, con ella, del rival –más bien, enemigo– que obstaculizaba la marcha de la humanidad hacia el estado de bienestar definitivo –siempre indefinido– que el aparato propagandístico neoliberal “prometía”. “There is no alternative”,

sentenciaba Margaret Thatcher aludiendo a la caída del bloque socialista, implicando que el sistema de mercado desregulado y abierto era no sólo el único camino, sino el mejor de todos los posibles, y que con esto quedaba zanjado cualquier debate y disensión acerca del tema.

Francis Fukuyama, “un oscuro funcionario del Departamento de Estado devenido en gurú del neoliberalismo”, hizo eco de lo dicho por Thatcher en su *The end of history and the last man*. El estadounidense sostenía que el modo de pensar occidental, en particular el liberalismo, se había impuesto como idea y como estadio superior del desarrollo de la humanidad. Las alternativas no sólo estaban ausentes con la caída del bloque comunista, además eran inviables (Moreno 108). Pese a las críticas, sus afirmaciones fueron tomadas por las grandes compañías y gobiernos de orientación neoliberal para difundir la idea de esta nueva realidad como inevitable. La globalización tenía sustento lógico.

Estos vocablos, “globalización” y “flexibilidad”, usados a manera de comodín por el sistema que se imponía y sus beneficiarios, resultan atractivos en un principio, pues sugieren un rompimiento, una innovación frente a los “desgastados” y “fallidos” mecanismos del pasado. La globalización implica unión y apertura, y “flexibilidad” se opone a rigidez. La nueva organización económica también estrenaba formas de producción. Bajo la bandera de la flexibilidad, surge un nuevo método, el posfordismo. Como su nombre indica, este método sucedió al fordismo, mejorando la producción industrial en serie que vivía una crisis desde 1970. El posfordismo propone una metodología más flexible y adaptada. Además, deja a un lado la producción en masa para enfocarse en una determinada línea de producción, innovando la idea de línea de montaje (López s/p). Sanabria señala que esta nueva manera de trabajo se implementaría de manera diferente en Latinoamérica: “Argumentos más locales

aluden a la difusión de innovaciones sociales y técnicas inducidas por multinacionales norteamericanas en la gestión de las firmas y la fuerza laboral” (430).

Los autores del cyberpunk estadounidenses estaban preocupados por la expansión de las compañías japonesas en su país, mientras que los autores mexicanos demuestran la inestabilidad y explotación de los trabajadores bajo estándares de producción altísimos.

Misael Barrientos, apoyado en las ideas del economista Mauro Marini, señala:

La globalización es un tipo de ‘fábrica global’ donde los países más desarrollados fragmentan la producción en diferentes partes del mundo, haciendo imposible el desarrollo de industrias nacionales en los países más pobres. Pero también, involucionando a una etapa de división del trabajo similar a la del nacimiento del capitalismo, solo que a nivel global. (95)

El posfordismo llegó a México y revolucionó la maquila. Al ser del llamado tercer mundo, el país proporciona a las transnacionales estadounidenses y canadienses menores costos de producción, mayor volumen y ningún problema con trabajadores al tener estos menos derechos en este país. Empresas de otros países como Corea del Sur se sumarían a esta oferta, varias de ellas estableciendo fábricas en Puebla, que contaba con una industria textil de muchos años atrás. La exigencia a los trabajadores aumenta, los sueldos no mejoran, los derechos son inexistentes y el trabajo escasea, pues otros países, como China y Vietnam ofrecen mejores rendimientos a las empresas.

En las descripciones iniciales de “Tajamar neural”, la presencia de las maquilas es explícita: “[...] las calles atestadas de gente. Algunos salen de las maquiladoras; otros, dispuestos a robar al mínimo descuido de los primeros” (Limón 48). Los pocos trabajos de

la zona son de maquila y el crimen, presente, se alimenta a su vez de estos. “Bares con pisos fluorescentes prometen diversión para los cansados, puestos ambulantes de comida y alta tecnología de maquila se alternan como puntos en las alas de una mariposa bioalterada y, por supuesto, lo que nunca falta en la *zona*: putas, chulos y transexuales.” (48). La alta tecnología beneficia a la producción, a las ganancias de la empresa, pero no al trabajador, que sale agotado de su trabajo a consumir comida barata y desahogarse en bares donde parte de la oferta es sexual. sexual.

“Mesas blancas de plástico con el logo estampado de Corona llenas de mugre, resultado de restos de cerveza mezclados con vómito; en las sillas están sentados cardúmenes de gente en algarabía: putas, chulos y borrachos comerciando, cerrando tratos al compás de una tecnocumbia. / *Capitalismo de prostíbulo.*” (51, (51, las cursivas son autoría del suscrito).

Este “capitalismo de prostíbulo” engloba este ambiente decadente dentro de un sistema de vida en el que el trabajo es degradante e insuficiente para llevar una vida con un mínimo de dignidad. Gibrán, de “Soralia”, no recibe las herramientas adecuadas para su trabajo (implantes), por lo que depende de los despojos de sus compañeros fallecidos en el cumplimiento de sus tareas. José 099, de “Análogos y therbligs”, subsiste en un mundo insalubre y pauperizado, cubierto por un simulacro virtual que le hace creer a los trabajadores en que llevan una vida satisfactoria y plena. En “Persiana de piel”, la *hacker*, su novio Clint y su banda parecen motivados por la necesidad, más que por la ambición, en su intento de robo al banco.

Mientras que los cyborgs de los relatos del cyberpunk estadounidense tienen implantes para aumentar sus habilidades y tienen un potencial liberador, los cyborgs del

cyberpunk mexicano tienen implantes que les posibilitan desempeñar su trabajo (Barrientos 95-96). El hecho de que el cyborg “mexicano” enfatice la falta de tecnología de calidad y que el de la ficción norteamericana no repare en ello denota la diferencia entre el discurso de los autores con respecto a las diferentes realidades que se vive a ambos lados del Río Bravo con respecto a un aspecto clave en su relación con la tecnología. Para el cyborg “mexicano” conseguir un buen implante, ya no el mejor, sino uno meramente adecuado, se vuelve imperativo para la supervivencia; el implante simboliza subsistencia. Para el cyborg “norteamericano” es una mejora, un *enhancement*, simboliza *improvement*; no le es imprescindible, pero puede hacerle la vida más fácil. Gibrán Whiskas, de “Soralia”, tiene un brazo cibernético para poder trabajar en el patrullaje; sin embargo, este es de mala calidad y Gibrán siempre está a la busca de reaprovechar alguno de estos miembros recuperados de compañeros muertos. Al final, El Enemigo le recompensa con un brazo nuevo por su ayuda a derrocar al gobierno de su satélite. Sin un brazo de calidad, peligra su trabajo, mismo que equivale a su sustento; la compañía no le provee de esta herramienta, Gibrán, el trabajador, debe procurarse partes de calidad por su cuenta. “Además la Compañía tendría un motivo para despedirme. Prefería soportar ese brazo viejo y oxidado aunque mi espalda pagara las consecuencias” (Hernández Luna 91). No tiene derechos, como los trabajadores contratados vía *outsourcing*. El mismo Gibrán pertenece a la última generación de personas con posibilidades de una “vida moderada y sana”, de acuerdo con los censos de su gobierno.

Las condiciones de los trabajadores de la Fábrica de Aldehídos Aromáticos de “Análogos y therbligs” son las que mejor ejemplifican esta manera de vivir bajo el posfordismo exagerado de los relatos de este cyberpunk. Los movimientos de José 099 “se acoplaban a los de sus compañeros, estiraba una mano hacia una palanca mientras mil manos

se alzaban al mismo tiempo. Daba un paso y los otros mil también. Una imagen de movimiento que era infinidad de imágenes iguales...” (Zárate s/p). El trabajo en esta fábrica es tan duro que sólo con una combinación de químicos y realidad virtual inducida es posible soportarlo; su cuerpo, en la vida real, al despojarse de esta farsa, lo resiente:

“Le dolía el cuerpo. Eso lo despertó. Un dolor sordo, pequeño, constante. Algo le decía que siempre lo había portado y nunca cesaba. El dolor de los músculos agotados. Pudo verse las manos y los dedos que se achataban, las callosidades circulares en las manos, sus dedos deformados [...] Las costillas sobresalientes. Se metió el dedo en la boca sin encontrar dientes, sólo pequeños montículos serrados, apenas rastros cariados de los colmillos”. (Zárate s/p)

La exageración de esta disposición en el trabajo en “Análogos y therbligs” toma su base en este nuevo sistema de producción. Es una lucha de clases en la que los miembros de la dominante, que en un esquema de dueño/esclavo fungen como amos. Estos dueños son representados por el supervisor de la fábrica, quien goza de los privilegios de una vida orgánica y sin engaños, ha prevalecido por encima de la proletaria, sumiendo a ésta última en un engaño inducido.⁶⁰ “El supervisor de la Fábrica no poseía un casco analógico. Era una persona importante. Un dirigente con sueños reales” (Zárate s/p). Por su parte, La Tienda de

⁶⁰ Pese a que “Análogos y therbligs” fue escrito y publicado antes del *salinato*, este engaño inducido a los trabajadores de la Fábrica de Aldehídos Aromáticos nos recuerda a la perorata salinista de la mencionada prometida “promoción” de México al primer mundo, que desembocó en el “error de diciembre”. El despertar de José O99 recuerda al del pueblo mexicano en el fatídico año de 1994, hecho que en palabras de Adriana Revueltas resuena: “Si bien algunos analistas lúcidos que no fueron escuchados advirtieron a lo largo del sexenio (el de Salinas de Gortari) sobre los riesgos y problemas en los que se incurría por la manera como se estaba realizando el viraje neoliberal, no fue sino hasta enero de 1994 cuando las contradicciones generadas salieron a flote de manera dramática y a fines del mismo año cuando la sociedad empezó a entender que había estado soñando” (135).

“El Navegante” es una empresa similar a La Compañía de “Soralía” en cuanto a que trabaja con cyborgs deshumanizados. Posee a sus empleados, que son prácticamente sus esclavos.

Ciertamente, no hay alternativa: Gibrán requiere de su trabajo para vivir, José 099 también. “En toda la ciudad únicamente se encontraban alimentos en un lugar. La Fábrica. Era imposible alejarse tanto de ella sin comer. Y para comer debía trabajar.” (Zárate s/p). Los trabajadores de los cuentos abordados padecen de las pésimas condiciones que se gestan desde los años noventa en México; para sus empleadores, los trabajadores son simplemente “los bueyes con los que hay que arar”, como sentencia Escalante (122).

En suma, los relatos del cyberpunk poblano fueron escritos desde la sociedad del neoliberalismo, en los que el tiempo corresponde a los del capitalismo extremo donde se ha borrado la clase media y sólo existen los muy ricos —quienes son dueños de todo y de todos— y la clase proletaria u obrera, que ha sido reducida a la esclavitud⁶¹.

4.1.2. Gobierno

En diciembre de 1974, las Naciones Unidas aprobaron la Carta de los Derechos y Deberes Económicos de los Estados, una iniciativa del gobierno mexicano. Entre otras cosas, se establecía el derecho de los estados a regular la inversión extranjera, a nacionalizar o expropiar bienes extranjeros, con una indemnización que tomase en cuenta todas las

⁶¹ Fenómeno denominado en 1991 por Douglas Coupland como “Brazilification: The widening gulf between the rich and the poor and the accompanying disappearance of the middle classes” (*Generation X*, 13). Destaca el hecho de que el autor canadiense denomine al fenómeno de la desaparición gradual de la clase media norteamericana mediante una inequívoca alusión a Brasil; al ser éste un país latinoamericano del llamado tercer mundo, denota la identificación de las proyecciones de los efectos del neoliberalismo que los autores al norte del Río Bravo esgrimían en forma de advertencia, de tal forma que Latinoamérica les servía como admonición dirigida a sus lectores para lo que podría sobrevenir de no estar alerta ante el avance de este sistema socio-económico.

circunstancias pertinentes, y el derecho de todos los estados a aprovechar los avances de la ciencia y la tecnología. Sólo seis países votaron en contra, con EE. UU. y el Reino Unido a la cabeza (Escalante 1).

La regulación de los capitales por poderes estatales nunca fue vista con buenos ojos por las grandes empresas, las cuales para los años ochenta ya tenían el apoyo del mundo anglosajón y que para los años noventa había alcanzado en plenitud a México. El neoliberalismo exige la exclusión del Estado en la economía, rechazando cualquier injerencia gubernamental (excepto en lo tocante a la salvaguarda de los intereses de los grandes capitales), fomentando así la producción privada con capital único sin subsidio del gobierno (Manjarrez s/p). Con Thatcher, Reagan y luego con De la Madrid y Salinas, la Carta de los Derechos y Deberes Económicos de los Estados quedó en letra muerta.

Las ideas y límites constreñidos a los conceptos de naciones se ven modificadas e incluso presentadas como obsoletas por los gurús del neoliberalismo. Las fronteras se transforman en límites arancelarios; las naciones, en zonas de producción; los ciudadanos, en empleados; el gobierno, en gerencia empresarial⁶².

⁶² Natalia Manjarrez, de la Universidad De la Salle Bajío, presenta significativas cifras que sirven para ayudar a dimensionar esta desigualdad: “Durante la estadía de Miguel de la Madrid como presidente el gobierno contaba con participación en 45 ramas de la economía, pero para el último su participación se limitaba a solo 23 ramas. Resaltando que en el año de 1982 el gobierno federal contaba con 1155 empresas las cuales en 1988 reducirían su número a solo 412. Para el gobierno de Salinas de Gortari este nuevo concepto se profundizaría más y se establecerían más claramente los principales postulados de la política económica gubernamental. Y es que cabe resaltar que dentro de esta etapa se realizaron algunas reformas constitucionales que impactaron enormemente la naturaleza del Estado; artículos como el 28, 73 y 123 referidos a la reprivatización de la Banca, la reforma electoral, de la ley de culto y el artículo 27 que abre la posibilidad para que los ejidatarios pudieran vender sus tierras a capitalistas nacionales o extranjeros. Con esto último se buscaba crear condiciones para definir un nuevo perfil de la propiedad agrícola, haciéndoles partícipes como arrendatarios, participantes del capital privado nacional, extranjero y tierras comunales, además de la compra y la venta, de incrementar la productividad y capitalizar el sector agrícola con ayuda del sector privado”. (s/p)

“El nudo de las ideas neoliberales, como no podía ser menos, es la identificación de la política y el mercado. No existe otra motivación, sino la utilidad, ni otra estructura del comportamiento” (Escalante 198). Política y mercado unidos, dan como resultado una simulación de gobierno regulador. El gobierno se vuelve un cómplice de los intereses de las grandes compañías –las transnacionales, las corporaciones del cyberpunk–. Los agentes de policía ya no son fuerza pública, sino privada, vigilantes de la seguridad de un *statu quo* dominante.

El “antídoto” para la situación de guerra de todos contra todos, formulada por Hobbes, es un Estado creado y sostenido por el derecho, explica Manuel Sánchez Sartó en su prólogo a *Leviatán* (20). No obstante, este estado en los regímenes neoliberales está rebasado y subordinado al capital, y quien tenga más capital –y lo use mejor– manda sobre el estado. La fuerza pública ya no obedece a la mayoría democrática, sino a la minoría que ostente el poder fáctico. Siguen siendo las fuerzas del orden, pero hay que tener en cuenta que este orden ha cambiado y que su apego a derecho público, esto es, del pueblo, puede ser una cuestión nominal. Escalante relata que durante el funeral de Thatcher fue leído el siguiente párrafo de sus ideas, que apuntala su “There is No Alternative”:

“Demasiada gente piensa que si tiene un problema, le toca al gobierno resolverlo; la gente culpa de sus problemas a la sociedad; pero la sociedad no existe (*there is no such thing as society*), existen hombres y mujeres individuales, y existen familias; los gobiernos no pueden hacer nada, sino a través de la gente, y la gente debe cuidarse a sí misma, ver por sí misma primero”. (97)

La sociedad (cuya existencia como colectivo es negada en el anterior texto) queda reducida a un grupo de individuos cuya subsistencia queda relegada a las acciones de cada uno de

ellos. No se puede acudir al gobierno en busca de soluciones. El egoísmo individualista es el único camino. Las corporaciones se asumen como entidades de gobierno. Cada zona habitada por ciudadanos-trabajadores queda bajo la influencia de la empresa que ejerza el poder fáctico local, como podría ser La Tienda de “El Navegante”, La Fabrica de “Análogos y therbligs”, La Compañía de “Soralia” y, caso notable, la Unidad VW en la Puebla de “Tajamar neural”, complejo industrial que de hecho existe y en el relato de Limón Cortés es de dimensiones tan considerables que el autor la menciona de la siguiente manera bajo la mirada de Gavrila Petrovic: “el resplandor blancoamarillento de la unidad VW infectando el cielo, como un fétido melanoma que carcome la piel de un órgano decadente. La piel es la ciudad. El órgano, este jodido país” (49).

“La Segunda Guerra Mundial militarizó a los EE. UU.”, señala Younquist en *Cyberfiction* (31). El militarismo inglés y estadounidense se vieron consumados en conflictos como los de las Islas Malvinas o de la guerra con Irak. La guerra de los Balcanes fue uno de los peores conflictos durante la década de los noventa, periodo en que se escribió y publicó “Tajamar neural”, década en la que el cyberpunk hecho en Puebla vivió su auge. Tanto la asesina Gavrila Petrovic, como su víctima, Josif Tuss, son originarios de los Balcanes.

Pero en Latinoamérica el militarismo fue ejercido contra sus propios ciudadanos. La imposición de dictaduras en el cono sur fue impulsada con ayuda de la CIA, como indican numerosas fuentes. En el caso específico de Chile, economistas formados en su mayoría en la Universidad de Chicago influyeron en la puesta en marcha de las ideas neoliberales en gobiernos totalitarios de Sudamérica: se les conoció con el sobrenombre de “Chicago boys”. La economía neoliberal y el feroz e intolerante régimen de Pinochet dieron lugar a un militarismo exacerbado en el mundo latinoamericano. El temor de que este duro ejercicio del

neoliberalismo “a la latinoamericana” se impusiera en más lugares, ahora que el bloque capitalista carecía de límites, no era infundado.

En “El Navegante”, de Pardo, hay un gobierno que busca regular a la sociedad y la economía: “El Gobierno Central había resultado bueno durante una época; menos riesgos en los edificios públicos, frecuentes ataques a las bandas. No duró tres meses” (134). Efímero y desplazado, este “Gobierno Central” dio paso a “La Tienda”, corporación dirigida por una inteligencia artificial⁶³, y constituye un ejemplo claro de esta ascensión de la corporación como poder fáctico. Esta tampoco duró demasiado, al ser desplazada a su vez por los Acrodes. Estos no mejoraron las cosas, sino al contrario; eran:

“humanos *neofascistoides*, sobre el emporio ciber. Oportunistas armados, *mercenarios con un puñado de especialistas que se erigieron como el non plus ultra del poder*, bajo la consigna de *Muerte al Otro*. Lo mismo da si se trataba de un humano, una rata o un ciber. Determinaron un *Territorio Control*, su *coto de caza*, su *feudo de límites estrictos*.” (144, las cursivas son autoría del suscrito).

Este “neofascistoides” es, evidentemente despectivo, una clara denuncia de la tendencia totalitaria de su gobierno. “Mercenarios con un puñado de especialistas”: esto recuerda mucho al régimen chileno tras la caída de Allende; aquí los mercenarios serían los famosos “milicos” y los especialistas los “Chicago boys”. “Muerte al Otro” funciona como una suerte de “There Is No Alternative” con intolerancia absoluta hacia la disidencia. “Coto de caza” y “feudo de límites estrictos” remiten a la zona de control del poder fáctico.

⁶³ A partir de aquí “IA”.

El gobierno del cyberpunk poblano es un tecnofeudalismo, en el que la ciencia está al servicio de los poderosos, quienes rigen de manera despiadada a sus siervos, eufemísticamente llamados “ciudadanos”. Cuando las fuerzas del orden aparecen, rompen la tranquilidad: “Se escuchan las órdenes militares, los grupos que se separan rodeando el improvisado refugio” (Pardo 3). Los antihéroes del cyberpunk poblano rechazan al gobierno y aspiran a ser ingobernables. Gibrán, quien decide huir de su colonia al final de todas sus peripecias, remata: “Los vampiros no tenemos patria” (Hernández Luna 7).

4.1.2 Religión

Reagan impulsó durante su gobierno los valores tradicionales de familia, trabajo y religión. Este último estaba identificado en los preceptos del protestantismo, la rama cristiana más común en los EE. UU. No obstante, este neoconservadurismo pareció chocar constantemente con el individualismo cínico del neoliberalismo (Escalante 99).

Pero el enfoque de competencia económica se extendió hacia las religiones, que ahora eran vistas como empresas que debían competir por los fieles, como si se tratara de cadenas de supermercados rivalizando entre sí por captar más clientes. Escalante sintetiza esta conceptualización de Gary Becker, economista ganador del Nobel⁶⁴:

“Se postula que el ámbito religioso es un mercado en que se ofrecen servicios espirituales y se compite por el número de fieles, se supone que las iglesias son empresas que quieren maximizar la cantidad de sus clientes, y se supone que la

⁶⁴ No perdamos de vista que los economistas son los ideólogos y “gurús” del neoliberalismo de los ochenta y noventa.

gente tiene entre sus preferencias un conjunto de necesidades espirituales, y busca quien le permita maximizar su utilidad al satisfacerlas, es decir, busca la mejor oferta y la menos onerosa. (125).

La guerra de los Balcanes, aludida en “Tajamar neural”, tuvo tintes etno-religiosos importantes. En un punto del relato, la protagonista ironiza con el hecho de que ella, una serbia, ejecute a un croata.

La intertextualidad en la obra de Porcayo es patente tanto en su obra como en la de sus contemporáneos. Además del concepto *sueño eléctrico* desarrollado por él y utilizado por Pardo en “El Navegante” (143 y 144) como en su propia obra –particularmente en *La primera calle de la soledad*–, alude al Cristorrecepcionismo⁶⁵, culto religioso originario de las colonias lunares y dirigido por una inteligencia artificial que ha tomado consciencia de sí misma. La competencia y rivalidad entre los cultos de Porcayo es tan acérrima que ha devenido en conflictos armados que han dejado en ruinas lugares como las islas flotantes del cuento “Esferas de visión”.

El origen del conflicto bélico de “Esferas de visión” es religioso. La piloto del submarino lo ha perdido todo –hogar, familia, amigos e incluso un ojo– en esta guerra. Al deambular por las ruinas de la ciudad flotante, los traumatismos mentales y corporales con los que lidia, efecto de la guerra, son apenas soportables para ella: “Por la mañana sus recuerdos son vagos. Habla de crucificados eléctricos y demonios, dejando un rastro de brea

⁶⁵ La influencia del trabajo de Porcayo, el más insigne de los escritores de cyberpunk no sólo de Puebla sino de todo México, también alcanza a los autores de otras regiones, como a Bernardo Fernández, quien en su *Gel azul* adopta dentro de sus repertorios el concepto “sueño eléctrico” y utiliza al Cristorrecepcionismo dentro de la baraja de religiones del marco escénico de la obra mencionada.

maligna a su paso”. (Porcayo 152). Se encuentra con el piloto de una aeronave de guerra del Cristorreccionismo, quien al sentirse amenazado por ella, le espeta:

“Los refuerzos están cerca, si no cede, si no se rinde en este mismo instante, sufrirá los castigos más abominables. Ha dejado atrás a Dios, su existencia estará siempre condenada a menos que se arrepienta –argumenta el piloto, su presencia de ánimo recuperándose con los minutos, con lo que sus sentidos le muestran—. La vida está en los continentes, el Cristorreceptor nos protege ahora. Arrepíentete, hermana y la gracia de Dios te rodeará. (156)

La piloto no tiene oídos para estas palabras, vacías e irritantes para ella, y le arranca un ojo al aviador. Maielis González, parafraseando a Erick Mota, señala que “la urbe distópica del ciberpunk latinoamericano, como reflejo de toda sociedad post-industrial, agrupa a sus individuos en categorías que no apelan a la anterior división clasista sino a nociones más restringidas y más autóctonas como la identidad religiosa”. La protagonista de “Esferas de visión” intenta sobrevivir, no sólo a la devastación externa, de su entorno, sino también a la de su castigada salud mental haciendo uso de sus competencias; esto es mencionado por González como: “las habilidades del individuo para sobrevivir en una sociedad altamente peligrosa o la clase de transformaciones a las que dichos individuos han sometido su cuerpo y su mente” (7).

Gerardo Porcayo, durante la presentación de la reedición de su *La Primera calle de la Soledad* en la Universal Feria del Libro Independiente de 2020, narra esta reveladora impresión suya acerca de la religión. El autor relata que durante su niñez visitaba junto con su padre rancherías alrededor de Jojutla: “en Morelos hay una gran injerencia de religiones extrañas [...] ver un montón de pueblos pobres con muchas capillas nuevas, construidas entre

la pobreza, desde la que estaban llamando a esta gente... era algo que me tenía preocupado y angustiado” (32:54). La religión se asoma poco en los cuentos abordados, pero cuando lo hace, es para crear conflictos y no para dar paz. “Conoce cada punto de la geografía artificial y alterada por el viejo y estrepitoso bombardeo que se hizo en nombre de un dios de metal, sangre y piel sintética” (“Esferas de visión” 2); la yihad ha destruido la isla ciudad, la “isla vida”.

Otra interpretación nos la aporta Miguel García, quien destaca que el “apocalipsis” resultante de la guerra entre los partidarios del Cristorreccionismo y sus detractores, relatada en *La primera calle de la soledad* y cuya repercusión se refleja en “Esferas de visión”, es un *standoff* entre el materialismo egoísta del neoliberalismo y la espiritualidad religiosa (147). Situación no idéntica, pero similar a la del conflicto disonante al interior de la ideología impulsada por el *reaganismo*.

Si la religión no representa paz, puede ser símbolo de escapismo. En “El Navegante”, como ocurre en el cyberpunk en general, la realidad virtual funciona como evasión de la realidad, pero en el cuento de Pardo, la dualidad bien/mal de la religión cristiana funciona como las rutas que toma la conexión a la peligrosa red del escenario de este relato: “La ruda sensación de conectarse al ciberespacio, sentado en el luminoso refugio de una terminal pública, reluciente caja de cristal con rara pieza en exhibición. / Acelerarse el pulso, devenir en uno con la máquina. / *Acercarse a Dios, o al Demonio*” (Pardo 2, las cursivas son autoría del suscrito). La conexión al sueño eléctrico significa un éxtasis religioso o una pesadilla infernal.

4.2 AMBIENTALES

El entorno de las historias del cyberpunk parte de escenarios distópicos, por lo que cabe hacer un repaso en torno al concepto. Erick Mota identifica a toda obra cyberpunk como antiutópica, definiendo las temáticas distópicas como “las fantasías sociales sobre un futuro que era diametralmente opuesto a la utopía” (1). Maielis González aporta que los escenarios del cyberpunk “Se trata de clases de sociedades hipotéticas que contienen imágenes de mundos peores que el existente”. El cubano aclara que “el asunto de las distopías no es tan simple como parece. No se trata de extrapolar sociedades que no nos gustan como el caso del fascismo y el comunismo en los tiempos de la guerra fría” (1). Más bien, de lo que se trata es de plasmar reflexiones acerca de las problemáticas sociales a las que se alude.

Mota también identifica a muchas de estas obras con lo postapocalíptico, que ya se ha definido en el capítulo anterior. El único de los cuentos con un escenario de estas características es “El Navegante”. En este cuento no se indica el origen de la catástrofe; sin embargo, el ambiente indica un posible invierno postnuclear: “La soledad de las gigantescas estructuras se abate sobre el mundo en una oleada gélida” (Pardo 134). De cualquier manera, la clave del relato es enfocarse en el sitio donde se desarrollan las aventuras (más bien, desventuras) de Zeiv y Julia. Miguel García, citando a Brian McHale, indica que el teórico estadounidense categoriza que una manera de abordar el tema en el cyberpunk “es hablar del Apocalipsis no como un evento transformativo e irreversible, sino como un acontecimiento que nunca llega por completo, un ‘apocalipsis en cámara lenta’” (McHale en García 145); en “El Navegante” se relatan las subsecuentes desastres en la ciudad donde Zeiv lucha contra La Tienda y los Acrodes, en su propio “Apocalipsis en miniatura”, concepto también emitido por McHale: “otra de las formas es reducir el alcance de la catástrofe, al punto de convertirlo

en un Apocalipsis en miniatura” (145)⁶⁶. De igual manera, en “Esferas de visión” el conflicto bélico-religioso entre los Hijos del Armagedón –inevitable el hacer hincapié en este uso del término bíblico para designar el fin de los tiempos– y el Cristorreccionismo ha causado la ruina de la colonia marina en la que se desarrolla el relato, en un escenario postapocalíptico en el que a la piloto del Rogue sólo le queda vivir de los despojos.

Elizabeth Ginway distingue entre las motivaciones del cyberpunk norteamericano y el latinoamericano en el sentido de que “la versión estadounidense por su insistencia en señalar las injusticias sociales, sean éstas producto de la dictadura política, la industrialización o la violencia” (164). Mota extiende esta idea:

“Pero Latinoamérica tenía otros planes para el subgénero. Lo que impresionó a los latinos no fue el neón o los implantes. Fue la miseria, la pobreza, la postguerra sin guerra previa, fue el miedo al capital extranjero que ya estaba en sus países. Y comenzó el cyberpunk latino. Un cyberpunk que copió mucho al movimiento, tanto en estilos como en temáticas. Tomó mucho del thriller policiaco y la novela negra pero con más violencia, más pandillas y un referente de la pobreza. Un postapocalíptico en una América ya empobrecida, ya en postguerra sin guerra previa. Una distopía de dictaduras y manifestaciones estudiantiles”. (6)

⁶⁶ A los conceptos de distópico y postapocalíptico enunciados por Clute y Booker en la página 32 de este trabajo, cabe añadir la definición de Michele Meleen, para quien la distopía es “an imaginary place or state in which the condition of life is extremely bad, as from deprivation, oppression, or terror” (s/p). Lyman Tower Sargent, de la Society for Utopian Studies, enriquece el concepto al afirmar que la distopía es una “non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived” (s/p). Por su parte, Lydia Breckon distingue entre apocalipsis y postapocalipsis: “A post-apocalypse is the period of time after a world-wide disaster. An apocalypse is an event which caused huge destruction and cleared a large portion of the world’s population. Post-apocalyptic surroundings seems to be hell on Earth and are so toxic that it is generally very hard to survive” (s/p).

En la distopía, el pesimismo es la actitud imperante. En el cyberpunk la violencia y el pesimismo de los personajes rayan casi en el “realismo sucio” que en la CF escrita hasta entonces (Mota 6). Miguel Ángel Fernández Delgado cita a Porcayo, al referir que este “afirma que no hay un estilo mexicano de escribir ciencia ficción, sino un factor común, que es el pesimismo” (11). Fernández no le recrimina esto, que para él es explicable. Si el panorama social fuese más promisorio, los escritores mexicanos escribirían utopías, razona. Pero en los años noventa el panorama distaba de ser cómodo.

Una de las escenas más comentadas –y criticadas– del cyberpunk es aquella del filme *Blade Runner* en la que Deckard, tras huir con la replicante Rachel, vuela en un *spinner* (automóvil volador) por encima de un tupido y soleado bosque, dejando atrás el lluvioso y oscuro Los Ángeles.

Esta escena, impuesta por los productores del filme en 1982, fue retirada en el *director's cut* de Ridley Scott, quien adquirió los derechos de la película, ajustándola a la visión artística original y definitiva. Aunque la escena referida banalizaba el mensaje de la película con la inserción obligada de un “final feliz”, resultaba refrescante y esperanzadora la posibilidad de que un entorno orgánico, natural, estuviese aún vivo y accesible después de la desesperante experiencia de la lúgubre, fría y húmeda megaurbe.

La expansión tecnológica contemporánea al neoliberalismo significó la llegada de transnacionales agro-mineras a áreas que se consideraban vírgenes e inaccesibles hasta la segunda mitad del siglo XX. La explotación ilimitada para satisfacer a un público consumista aceleró el deterioro medioambiental, en una tendencia que se ha denominado “capitalismo

extractivo”. La amenaza contra la ecología mundial, contra la naturaleza⁶⁷, tal como la habíamos conocido, se vuelve preocupante en los años noventa. El pesimismo que permea en esos años y en específico entre los productores de cyberpunk mexicano, fortalece esta idea de exterminio ecológico, como algo inevitable. Tampoco hay alternativa en este rubro.

De cualquier manera, esta naturaleza simboliza algo que no ha quedado del todo atrás, que aún es accesible, pero con el consabido de que algún día terminará. José 099 anhela dejar su vida artificial y falsa para huir a un ambiente orgánico, al que sólo los parias que han logrado escapar pueden acceder. Símbolo de lo imposible pero deseable, la naturaleza se contrapone a todo lo que está mal en los años noventa y que en el futuro previsto por los autores de cyberpunk del área de Puebla corre el peligro de ser olvidado, y con él, lo que es adecuado, lo que es natural. Además, revela la migración y desplazamiento del ámbito rural al urbano, del campo a la ciudad; en estos relatos no hay otro espacio posible que la urbe.

4.2.2 Lo urbano

“El lugar olía a orines”. Así inicia “Persiana de piel”, al describir el recoveco subterráneo en la que la protagonista debe operar y esperar a que los hombres de acción cumplan con su parte del golpe al banco. En el prólogo de *Silicio en la memoria*, Porcayo afirma que “el

⁶⁷ No obstante, esta visión del ser humano y su actividad como una esfera ajena a “la naturaleza” se encuentra siendo rápidamente desacreditada en los tiempos corrientes, en los que incluso el concepto de “conciencia” distintiva del ser humano se encuentra sucumbiendo ante las nuevas perspectivas sociológicas e incluso neurofisiológicas; Adriana Ortiz Blanco, de la Universidad de Oriente (Cuba), explica en *Autoconciencia hacia la Naturaleza. Un Debate entre lo Diverso y lo Complejo* (2016): “La sociedad, la naturaleza y el hombre se van transformando, la industrialización, los avances científico-técnicos entre otros factores inciden de manera decisiva [...] La autoconciencia hacia la naturaleza incluye: una reflexión del hombre de sí mismo en tanto su contenido implica la existencia de la relación con la naturaleza como forma de comportamiento, de actividad práctica, de conocimiento. Es la expresión del hombre ante su realidad en general y la natural en particular”. (47-48)

cyberpunk funciona como la actitud insoslayable de respuesta ante un medio urbano que se vicia en sus propias complacencias y patologías. En su propia mierda” (8). Al igual que el cyberpunk estadounidense, el mexicano tiene como escenario primordial, lo urbano. Pero a diferencia del norteamericano o incluso del japonés, cuya fascinación por el género llevó a los creadores del país del Sol Naciente a plasmar una imagen de propaganda luminosa, pletórica de neón y espectaculares electrónicos deslumbrantes como los del distrito de Shibuya, en Tokio, que nada le pide a la fastuosidad del Times Square neoyorquino.

La manifestación –más bien, emulación– de esta icónica imaginería dentro de los cuentos abordados la encontramos en “Tajamar neural”, donde la mención de marcas (*brands*) es extensa. La globalización no hubiera sido posible sin el progreso tecnológico, que fue notable, de las últimas dos décadas del siglo pasado, que de la mano del capitalismo imperante exhibe, orgulloso, una profusión de marcas, *brands* cuyo consumo y publicidad dan una sensación de logro personal y prestigio social. En *Blade Runner*, además de la icónica escena de Coca-Cola con una *geisha*, aparecen Atari, Pan-Am, Bell, RCA Budweiser y Bulova. En las páginas de “Tajamar neural” desfilan Sanyo, Gucci, Cartier, VW, Camel, Boss, Emyco, Fujitsu, Acer, Sony, Simmons y Game Gear (Sega) y Corona, siendo esta la única marca mexicana⁶⁸. Las *brands* en la Puebla del futuro son todas extranjeras, reflejando la percepción del autor que el poscolonialismo neoliberal seguiría dominando por bastante tiempo.

En menor medida, Sifuentes echa mano de esta tendencia al referirse a Telmex, Bausch & Lomb y Lego en “Persiana de piel”. La cantidad de marcas llega a ser tan extensa

⁶⁸ Marca que inicialmente fuera de Grupo Modelo, fue vendida a la empresa belga Anheuser-Busch InBev en 2012.

en “Tajamar neural” que llega a parecer que el relato celebra esta estética futurista e inequívocamente capitalista en lugar de la crítica ácida hacia las causas del presente para este futuro distópico, que en la mayoría de los relatos llega a tener un tono semejante al desdén⁶⁹.

Sin embargo, no hay que olvidar otra de las máximas de la estética cyberpunk, con gran carga autocrítica: “estilo sobre sustancia”. La saturación de propaganda sugiere que lo único que ofrece el capitalismo tardío es una sobrecarga de “opciones” de productos para comprar, en un mundo en que la libertad para elegir entre marcas es la única libertad de este ambiente del neoliberalismo posfordiano futurista. Se puede elegir entre Coca-Cola o Pepsi, pero es inevitable consumir alguna de las dos bebidas.

“Tajamar neural” no se enfoca en esta estética; sólo se vale de ella como un recurso más para su crítica hacia la decadencia del capitalismo de la Puebla del futuro, en la que la faramalla visual enmascara, sin éxito, las condiciones paupérrimas de los transeúntes y pobladores de la Antuñano “... cardúmenes de gente en algarabía: putas, chulos y borrachos comerciando, cerrando tratos al compás de una tecnocumbia. / *Capitalismo de prostíbulo*” (Limón 51 las cursivas son autoría del suscrito). “Persiana de piel” usa un breve pero poderoso símbolo para dar la idea de una prisión capitalista en la que las marcas son parte de los componentes de un sistema penitenciario: “El overol azul claro de TELMEX hacía las veces de uniforme carcelario” (Sifuentes 80).

⁶⁹ Los señalamientos hacia este tipo de crítica con fuerte sabor a apología son frecuentes entre quienes se han dado a la tarea de analizar la obra de William Gibson; Antonio Córdoba, en *Extranjero en Tierra Extraña*, explica: “su prosa (autores estadounidenses) se halla fascinada por todos los bienes de consumo que ofrece el desarrollo tecnológico y de marketing que tiene lugar bajo la dirección de grandes corporaciones. Como resultado, en ocasiones el *cyberpunk* de William Gibson parece más una extensión celebratoria que una crítica del capitalismo tardío y la globalización económica y financiera que se hace hegemónica con las dos presidencias de Ronald Reagan” (219).

Las descripciones urbanas son abundantes y contundentes en los seis relatos. En todos, la ciudad es un escenario gris, triste, insalubre y repugnante. El hábitat es inadecuado y los únicos animales constituyen plagas, son alimañas carroñeras y nocivas. “(Gibrán) Vivía en un panal. Un conjunto de recámaras estrechas donde sólo era permitido pasar la noche, como si fuera posible permanecer durante el día, a menos que uno deseara volverse loco”. (Hernández Luna 3). La ciudad es un sitio del cual es necesario escapar. ¿Cómo hacerlo? Con drogas, huyendo al mundo de la realidad virtual –tal es el caso de la piloto de “Esferas de visión”– o con dinero –Gavrila de “Tajamar neural”–.

En “Tajamar neural”, las referencias de la avenida Antuñano y la VW apuntalan la ambientación en la Puebla del futuro, una Puebla *cyber* con mariachis con violines eléctricos; otras alusiones directas como Sedena, “acento mexicano”, “tecnocumbia” y DF no dejan dudas acerca del entorno específico del relato. Amar Sánchez señala “la diferencia territorial” que da lugar a la ambientación territorial, y al describir lugares, bebidas y gestos “nacionales”, marca una distancia con el canon norteamericano y sitúa al lector latinoamericano en espacios que le son más familiares que los ajenos e importados (58).

4.3 TECNOLÓGICOS

“High tech, low life”, reza una de las máximas universales del cyberpunk. Vale repetir la frase atribuida a Federico Schaffler “los mexicanos no producimos tecnología, pero la padecemos”. Ya vimos como el acceso a la tecnología, en forma de implantes, no significa lo mismo para un personaje del cyberpunk anglosajón que para uno del cyberpunk mexicano. Los avances tecnológicos pueden suponer para un personaje del cyberpunk estadounidense

una oportunidad para mejorar sus *skills* y así poder aprovecharlos para subvertir al sistema, obteniendo un beneficio. Para uno del mexicano, puede suponer no una ventaja, sino el cumplimiento de un requisito difícil de obtener y mantener para poder sobrevivir en la penosa tarea constante de existir en el tercer mundo hipertecnologizado.

En el primer apartado se hizo mención de la distinción explicada por Mari Ulleberg entre CF “dura” y “blanda” al exponer los criterios que diversos estudiosos del género han tomado para proponer su definición de esta división. Entre ellos está el criterio del enfoque tecnológico. Si la ciencia y la tecnología de la obra aparecen detalladas y correctas, estamos ante una obra de CF *dura*. Si en cambio el enfoque está sobre el efecto que una o varias tecnologías tienen en la sociedad, con sus consecuencias para la humanidad, estamos ante una obra de ciencia ficción *blanda* (15-16). De acuerdo con este criterio, el cyberpunk poblano puede clasificarse como CF blanda⁷⁰.

Entre las numerosas definiciones de CF hay notables diferencias, pero todas coinciden en incluir la tecnología y la especulación en esta literatura. Víctor Carrancá, precursor en esta modalidad de análisis a las obras de la CF, concebida como un sistema, de acuerdo con sus dimensiones discursivas y simbólicas, plantea para el estudio de productos de CF mexicana –entre otras categorías– abordarlas de acuerdo con su naturaleza *especulativa* (dividida a su vez en prospectivas y retrospectivas) y *premonitoria* (cautelares y propositivas) (362-396). El cyberpunk analizado tiene características prospectivas y cautelares.

⁷⁰ Otro criterio que merece mención aparte reside en la formación y experiencias de los autores. Si éstos estudiaron alguna ciencia exacta o se desempeñó en algo técnico, su obra será de ciencia ficción *dura*. Si lo hizo en alguna de las carreras de humanidades, su obra será de ciencia ficción *blanda* (Ulleberg 16). De acuerdo con este criterio, sólo la obra de Sifuentes sería *dura*, pues este se formó como ingeniero industrial en el Tecnológico de Puebla, mientras que Pardo, Porcayo, Zárate y Limón habrían cursado la carrera de Lingüística y Literatura Hispanoamericana en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, y Hernández Luna teatro y cine en la misma ciudad, por lo que la obra de estos sería clasificada como *blanda*.

En el aspecto prospectivo, Fernando Moreno afirma que, de acuerdo con Julián Díez, se debe “hablar de literatura prospectiva cuando nos refiramos a obras que asumen esta especulación plausible con el fin de desarrollar mediante un determinado tipo de discurso inquietudes sociales, políticas, económicas” (Díez en Moreno 473). Por su parte, Horacio Moreno remata: “Una de las aportaciones del cyberpunk fue el de la idea de la inevitabilidad del futuro, no tanto del que preveían en sus textos, sino de la prevalencia de las tendencias del presente en el futuro” (12). En cuanto a lo cautelar, Carrancá establece “que el desarrollo acelerado y muchas veces desmedido pone en duda si será algo beneficioso para nuestro porvenir” (379). Lo cautelar lleva consigo una advertencia.

El cyberpunk poblano une, en su visión distópica y pesimista, lo prospectivo y lo cautelar en los seis relatos analizados, inseparables, conjugándose así en prospectivo-cautelares. Toda prospección tecnológica va acompañada de una advertencia tácita, implícita en las consecuencias de su aplicación a los individuos y los colectivos. Los escenarios de las obras analizadas en este estudio están planteados en un futuro no muy lejano al de cuando fueron escritas, con la excepción de “Soralia”, cuyo tiempo se ubica en el lejano 3014, además de ubicarse ya no en la Tierra, sino en planetas lejanos, en un espacio exoterrenal. Pese a esta ubicación y tiempo, sus temáticas y prospecciones tecnológicas son típicas del cyberpunk, así como sus elementos discursivo-simbólicos.

“El Navegante”, “Tajamar neural”, “Análogos y therbligs”, y “Soralia” asumen la explotación laboral del trabajador del futuro al tiempo que advierten de cómo la tecnología, al servicio de los peores intereses del capitalismo, ayuda a someter de manera más eficaz al trabajador para obtener de él su máximo rendimiento, aún a costa de su bienestar, de manera abusiva. Las condiciones laborales en el futuro propuesto por el cyberpunk local no

mejorarán con respecto a las imperantes durante los años noventa, muy al contrario, empeorarán, borrando la separación de la vida personal y profesional.

En el segundo capítulo se habló abundancia del ciberespacio como repertorio, así como del “sueño eléctrico” de Porcayo. Pero para este capítulo es necesario abordarlo desde el significado de la realidad virtual en el discurso de los cuentos. “Esferas de visión”, “Análogos y therbligs”, “El Navegante”, “Persiana de piel” y “Soralia” exploran la utilización del “sueño eléctrico” y las implicaciones de su uso en las personas. La conciencia de Julia, novia de Zeiv, queda atrapada en el ciberespacio, mientras que su cuerpo terrenal muere. La *hacker* de “Persiana de piel” utiliza la red para perpetrar un asalto bancario. Gibrán descubre el engaño que es Soralia al conectarse a la red. La piloto de “Esferas de visión”, para lidiar con su dolor, se sumerge en las profundidades del mar... y del “sueño eléctrico”.

“Persiana de piel” y “El Navegante” advierten sobre las IA del futuro y su posible toma de conciencia, cuyas consecuencias podrían salir de nuestro control. En la última obra mencionada, se relata que “El origen de la Tienda se remonta a principios de siglo, surgiendo como un consorcio de tecnología de vanguardia. El Consejo Directivo permaneció dieciocho años. Después el computador central ocupó todos los escaños, invadido por un complejo *nihilista*” (Pardo 5, las cursivas son autoría del suscrito). Para la inteligencia artificial del escenario de “El Navegante” ningún principio ni valor humano –fuera de la utilidad de las cosas y la consecución de esta– tiene valor.

“Tajamar neural” explora el uso de simuladores sensoriales muy avanzados que podrían ser usados para torturas extremas al emular enfermedades tan perniciosas como dolorosas. Los implantes en “El Navegante” sirven para producir soldados más efectivos; la

pérdida de humanidad los vuelve mortíferos y, más que despiadados, crueles. La sofisticación de la tecnología no está al servicio de los mejores intereses de la sociedad.

El conjunto de escenarios resultantes de esta combinación de ideologemas hobbesianos y nietzscheanos –lo “nihilista”– es sobrecogedor. Toda creencia o principio moral, religioso, político o social, es destruido, y cuando no, pierde su significado original, tal como sucede con la IA fuera de control en “El Navegante” y el fanatismo religioso que deriva en guerras destructivas e hipertecnologizadas como la de “Esferas de visión”. La tecnología significa más y mejores formas de atormentar, controlar y dominar a otros.

4.4 IDENTITARIOS

Según Rachel Haywood, el autor canadiense de CF Geoff Ryman opina que la CF de Norteamérica y Europa sufre de una visión etnocéntrica del mundo, de prejuicio de género y de una imagen sumamente limitada del rol del “otro”: “lo fusilamos o lo asimilamos” (Ryman en Haywood 456). Ulleberg, quien cita así a Haywood Ferreira, afirma que “la CF escrita en la periferia, sin embargo, tiene el potencial de ayudar al género a romper con sus estereotipos y contribuir con impulsos y perspectivas nuevas. De esta manera se reconocen las contribuciones latinoamericanas a la modalidad (Haywood en Ulleberg 18).

Las particularidades que representan a una cultura o subcultura determinada no son fáciles de identificar. Los relatos de este estudio pueden adaptarse a cualquier cyberpunk que se ciña a los preceptos comunes, digamos, *universales* del sistema. No obstante, hay elementos en los cuentos que denotan su origen poblano. Los más explícitos están incluidos en “Tajamar neural”, con sus alusiones inconfundiblemente poblanas, le dan este toque local

que no es indispensable, pero sí bienvenido como punto extra para reforzar la trascendencia de Puebla en el cyberpunk mexicano. Son recurrentes y en ellos Limón va definiendo una fisonomía de esta “cyberPuebla”:

No es hermoso, ni artificial, como la mayoría de la carne que ronda los aparadores de la avenida Antuñano / Me acerco, sorteando el tráfico de la Antuñano con rapidez y algunas mentadas. (48) Toco el lector óptico del dorso de su mano con un código de barras grabado en oro, encapsulado en poliéster, de la Sedena. (49) — ¡Hola chula, guapa ojos de plata! —dice con un falso acento mexicano (49) Me dedico a mirar el resplandor blancoamarillento de la unidad VW infectando el cielo, como un fétido melanoma que carcome la piel de un órgano decadente. La piel es la ciudad. El órgano, este jodido país (49) El micro Acer 9.86 enlazado a la base de datos del Registro Federal del DF, integrado a mi prótesis izquierda de brazo, zumba insistente (51) En la esquina unos mariachis, con teclados y violines electrónicos, sueltan sonoras carcajadas resultado de procaces albuces, en un intento de espantar el sueño mientras ansiosos buscan clientes (60)

“Tajamar neural” se erige como obra representativa del cyberpunk ya no latinoamericano, ya no mexicano, sino poblano. En el primer capítulo se demostró como el cyberpunk de los autores “residentes u oriundos de Puebla en la CF del presente” (Fernández Delgado s/p) es el más influyente dentro del cyberpunk mexicano, tanto por su prolificidad, como por el cuidado de su prosa (García s/p). Las obras de otros autores, entre los que se cuentan los más populares y laureados Zárata y Porcayo, no se diferencian demasiado de las del cyberpunk del resto del país, pero entre la considerable cantidad de relatos del cyberpunk poblano, el de

Limón Cortés destaca por los elementos locales empleados que lo hacen, además de único, el más representativo de esta expresión del subgénero.

Además de marcar las diferencias que hacen a “Tajamar neural” el texto representativo del cyberpunk poblano, es necesario apuntar las coincidencias del relato con las del canon del cyberpunk (escrito así, a secas); Amar Sánchez destaca una práctica de Jameson, la de recurrir a la heterogeneidad de estilos y la ausencia (supuesta) de un canon para oponer pastiche a parodia. No obstante, observa la académica argentina, *el canon y los márgenes siempre persisten*. Las tentativas para trascender las fronteras de algún sistema implican la definición del mismo⁷¹ (27, las cursivas son autoría del suscrito).

Desde el principio del relato se advierte la influencia de *Neuromancer*, el *architexto* del cyberpunk; el “cielo cromado por los humos de las fábricas del complejo industrial norte” (Limón, 48) recuerda al “The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel” (Gibson 10), una de las líneas de entrada más famosas no sólo de la CF, sino de la literatura en general. Limón promete desde los primeros renglones que el lector asiduo al cyberpunk hegemónico se verá satisfecho.

“Algunos salen de las maquiladoras; otros, dispuestos a robar al mínimo descuido de los primeros” (Limón 48). El crimen está presente siempre, los personajes del cyberpunk se mantienen alerta debido al riesgo de la existencia proclive al delito producto de los trabajos

⁷¹ El mismo posmodernismo de Jameson, cuya ambigüedad ha sido criticada por sus detractores como “callejón sin salida” teórico, y como fortaleza por quienes lo apoyan gracias a su “flexibilidad” de pensamiento, está presente en el debate contemporáneo de su vigencia u obsolescencia; a falta de una tendencia que defina una sucesión convincente, se ha recurrido a etiquetas que llegan a parecer paródicas como el “postpostmodernismo”, o la elusiva “metamodernismo”. Autores emblemáticos de esta corriente de pensamiento hablan de ella incluso en tiempo pasado, como Brian McHale, en su artículo de 2007, *What was postmodernism?* En el mundo hispanoamericano, cabe señalar que Eloy Fernández Porta cifra su *Afterpop* como un “discurso que sigue un criterio más o menos historicista y se centra en tres movimientos sucesivos: el posmodernismo, el ciberpunk y el *avant-pop*” (22).

postindustriales extenuantes y mal pagados que en Puebla, ciudad con alta actividad textil, exhibe en sus temidas maquiladoras. El capitalismo corporativista, cuyo dominio raya en lo feudal, es el sistema que rige el futuro descrito en el cyberpunk.

La asesina que usa el alias de Gavriila Petrovic es una sicaria profesional de origen serbio, entrenada en el duro conflicto etno-político de los Balcanes (vigente en los años noventa, hay que recordar que el cuento fue publicado en 1998). La presencia de dos *cyborgs* de Europa del Este en las calles poblanas del futuro, que pasan desapercibidos, implica también un afán globalista; el cyberpunk poblano, al igual que el norteamericano, cae en la celebración inconsciente de lo que dice criticar y combatir –o eso pretende hacer creer–. La globalización, durante la última década del siglo pasado, era percibida de manera favorable ya que no era vista como un afán de imponer una economía absoluta y sin restricciones para todo el planeta; más bien era una unión, largamente anhelada, de los pueblos de toda la Tierra como uno solo, diverso pero armónico a la vez.

Menos frecuentes, pero también significativos, son los contenidos en “Persiana de piel”, que aunque ya fueron reproducidos en los apartados anteriores, vale la pena recordar que la acción se desarrolla en un registro subterráneo de Telmex, la compañía más poderosa de telefonía en México durante los años noventa –que lo sigue siendo al momento de escribir esto–, en la que la IA denominada NAHUAL –palabra derivada del náhuatl *nahualli*, “bruja”, que se aplica a cierto tipo de hechicero en el centro del país al que se la atribuye el poder de cambiar de forma humana a animal–, se comunica con la hacker protagonista del relato en forma de la estrella hollywoodense del siglo XX Humphrey Bogart, famoso por interpretar a detectives del cine negro (*noir*) tipo *hardboiled*; en el relato referido es curiosa la unión NAHUAL-Bogart, una fusión entre lo norteamericano y lo mexicano, misma que ejemplifica

la hegemonía cultural ejercida por el vecino país del norte y la apropiación de sus símbolos por parte de los autores nacionales.

4.4.1 De género

Naief Yehya cita a Claudia Springer al hablar acerca de la asignación de sexos a las máquinas de acuerdo con su función y su contexto a partir de la era industrial: “mientras que las máquinas-herramienta se consideran masculinas, los aparatos domésticos son interpretados como femeninos” (123). Donna Haraway en su *A Cyborg Manifesto* valora al cyborg como un concepto liberador en el sentido de que éste podría liberar a la mujer de su subordinación al hombre debido a que un ciberorganismo haría que los modelos de género quedaran obsoletos: “When gender difference ceases to be an issue, she (Haraway) explains, then equality becomes posible”, acota Claudia Springer en *The Pleasure of the interface*, de la antología editada por Jennifer Wolmark *Cybersexualities: a reader on feminist theory, cyborgs and cyberspace* (41). Sin embargo, y como también apunta Yehya, esta tradición de asumir el género de las máquinas continúa en la era digital y de la información, y en el caso del cyberpunk, en los organismos híbridos resultantes de la combinación del humano y la máquina.

No obstante, en los seis cuentos analizados en este trabajo, las relaciones románticas y/o sexuales se ajustan al esquema heteronormativo, sin visos de homosexualidad. En las obras abordadas, no sólo los roles de género de los ciberorganismos están bien definidos dentro de la dualidad masculino/femenino, sino todos los personajes, incluidos los protagonistas de cada relato.

Los trabajadores de la Fábrica de Aldehídos Aromáticos donde José 099 trabaja, de “Análogos y therbligs”, están claramente diferenciados por género, e incluso en su “Día de Sexo” son emparejados por quienes controlan la compañía para tener coito con una pareja del sexo opuesto; cabe mencionar que en la simulación inducida a los obreros, estos son presentados como atractivos y vigorosos, con seductoras características propias de su respectivo género, todo lo contrario a su realidad de individuos sobreexplotados y agotados. Pero más allá de estar separados por género, a Elva 875, pareja y “amiga” de José 099 se le presenta como adiestrada para procurar el placer de él como varón, sin ocuparse de satisfacerla a ella, restándole la responsabilidad de esforzarse y así sólo ser recipiente del gozo de ella, en este caso su “otro”: “Era Día de Sexo. Según la vida analógica se encontraba con una amiga que en los últimos años había aprendido en mil lugares diferentes todo lo posible del acto sexual, lo justo para la amplia experiencia de él” (s/p). “Lo justo”, que no más.

Andrés de la Peña señala en el portal *Cronistas Latinoamericanos* el hecho de que las críticas más superficiales al subgénero lo califican de misógino e incluso pornográfico; cabe citar el pasaje que narra con detalle el coito entre Gavrila Petrovic y Josif Tuss en “Tajamar neural”:

“—Pues tendrás lo suficiente como para masturbarte un mes seguido, putita — responde, al tiempo que conecta el Cibi y me presiona con su miembro erecto.

Me despojo del top y la falda de licra; el viciado aire recorre mis curvas, chocando con mis pechos, aderezados con un poco de grasa de liposucción para realzar; pezones duros. Dulces flores ansiosas de saliva.

La penetración es suave, lubricada por un aceite con olor a coco. Besos de saliva espesa, de deseo sin amor, de calor animal. Pasión de perros. Me dejo llevar, manejada por la sabiduría de un ser perfecto, experto en su trabajo. Monto y soy montada en un intercambio de equilibristas extasiados por ese entrecocar rítmico tan viejo como los reptiles o el mar. Sus uñas se clavan en mi espalda, como desesperado en medio de la nada, aferrándose al placer de la carne momentánea. Presa de la misma desesperación acaricio su escroto, duro, pero con la textura de la seda virgen, recipiente de leche infecunda, de una tierra gastada.

Una, dos, tres erecciones acompañadas de ese relámpago instantáneo. Cima y abismo, orgasmo violento. Saliva y semen en perlas revueltas, sábanas mojadas, almohadas en el suelo”. (Limón 52)

Josiff refiriéndose a Gavrila como “putita”, la analogía “pasión de perros” y, en general, la elocuente descripción del encuentro sexual le daría la razón a quienes tildan al cyberpunk de misógino y/o pornográfico; no obstante, para De la Peña la sexualidad en el cyberpunk obedece más al retrato de decadencia que sus autores quieren plasmar en el futuro de sus relatos (s/p). La sexualidad fuera de la heteronormatividad imperante aún en los años noventa sería un signo de esta “mojigatería” de la sociedad “conservadora y recalcitrante” del siglo XX.

“Sexual objectification, not alienation, is the consequence of the structure of sex/gender”, apunta Haraway (24). La mujer sigue siendo, ya no cosificada, pero sí objetificada por los personajes masculinos de los textos, siendo el objeto del deseo. Antonio Zeiv conoce a Julia (ambos personajes de “El Navegante”) cuando esta ejercía la prostitución.

“Cuando la conoció (Antonio a Julia), ella usaba una gabardina lodosa, dejando entrever una falda pantalón del mismo tono. Pelo cortísimo, negro. Los ojos escrutaban en derredor, buscando cliente” (1). Julia es *hacker*, pero para sobrevivir en el duro mundo de “El Navegante”, recurre a la prostitución. Antonio se acerca a ella como cliente y termina como su pareja. “Compartieron (Antonio y Julia) luego la pasión por la Red, los circuitos, las fantasías virtuales. Extraña combinación de ciber y prostituta” (2). Al narrador omnisciente de “El Navegante” le resulta singular que una mujer sea “ciber” y prostituta al mismo tiempo y transmite esa extrañeza al lector.

Julia, de “El Navegante”, y la *hacker* protagonista de “Persiana de piel” comparten la condición de feminizadas al esperar ser rescatadas –por momentos cumplen el estereotipo de la “damisela en apuros”– por Antonio Zeiv y Clint –cual héroes caballerescos–, sus respectivos amantes, pese a formar parte esencial de los planes y acciones para sabotear a “La Tienda”, en el relato de Pardo, y el banco, en el de Sifuentes, figuras de dominio tiránico. Ambas son *hackers*, personajes que no se destacan por su fuerza física sino por su intelecto y maña, mientras que Antonio y Clint cumplen papeles masculinos tradicionales al ejercer roles relacionados con la potencia física y el manejo de las armas.

La idea de siglos anteriores de que la mujer funcionase sólo como un objeto de consunción e intercambio (Psarra, 215) pervive en los años noventa. La excepción notable es “Tajamar neural”, de Carlos Limón, en el que la asesina, conocida por nosotros los lectores como Gavrila Petrovic, busca a su víctima, Josif Tuss, entre el bullicio de una populosa vialidad. A diferencia de “El Navegante”, en “Tajamar neural” quien se encuentra ejerciendo la prostitución es un hombre y quien contrata sus servicios, una mujer. Los roles se invierten: Josif debe exhibirse como mercancía en la avenida Antuñano para conseguir clientes (en este

caso, clienta). Después de que lo encuentra trabajando de prostituto, se dirigen a un hotel para tener relaciones sexuales. Una vez consumada su relación sexual en un cuarto de un hotel de mala reputación, la asesina somete a su víctima y le inyecta un simulador virtual de cáncer. El pasaje en el que Gavrilá tiene reducido a Josif Tuss, constituye otra extraordinaria excepción al discurso heteropatriarcal de estos relatos: “Sus ojos dejan transmitir el mensaje: soy un transexual, un puto frustrado y psicótico que busca venganza entre la raza nocturna, entre el comercio del placer” (53). Tuss es de sexo masculino, pero en una lectura atenta del pasaje anterior, no se identifica plenamente como tal; este mensaje no es enunciado por Tuss, sino una lectura a cargo de Petrovic ante la actitud de su víctima; de ser así, este sería el único texto que trascendería la estructura heteronormativa de todos los relatos y se acercara más a la idea de género propuesta por Haraway.

Sin embargo, cualquier desviación de la heteronormatividad es vista como parte de las manifestaciones de decadencia de la ambientación distópica de la Puebla del futuro imaginada por Limón; las descripciones del ambiente urbano de la Avenida de Antuñano incluyen calles con “cúmulos de basura y plástico [...] y, por supuesto, lo que nunca falta en la zona: putas, chulos y transexuales. *Carne*” (48, las cursivas son autoría del suscrito). “Putas”, “chulos” y “transexuales” son palabras usadas para enmarcar un escenario decadente; son adjetivos derogatorios de un ambiente urbano de “degeneración”. “Carne”, por otra parte, indica un sinónimo de sexo, de la materia para satisfacer una necesidad; se acude a la carnicería en busca de carne, un insumo para algún guiso con el cual satisfacer el hambre; los habitantes de la Puebla del futuro, particularmente los trabajadores de las

maquilas del área donde está situada la Avenida Antuñano, acuden a esta vialidad para conseguir “carne”⁷².

Tanto Gavriła Petrovic como la tripulante del submarino de “Esferas de visión” y la *hacker* de “Persiana de piel” demuestran que los personajes femeninos fuertes también están presentes en este “cyberpunk poblano”, cuyas acciones y relevancia hacen patente que no todo es cliché de género en estos relatos. Así, de los seis cuentos abordados, tres de ellos tienen como personaje principal a una mujer.

Pero el género de Petrovic y de Tuss se mantienen encuadradas dentro de la dualidad masculino-femenino. Igual sucede con José 099 y Elvia 875, con la *hacker* y Clint, con Antonio Zeiv y su novia, e incluso con Gibrán Whiskas y su interés –e ilusión– romántica, Soralia, del cuento homónimo. El cyberpunk de los años noventa escrito en Puebla es dominado por escritores varones y pese a su perspectiva visionaria y crítica, su enfoque es el de un individuo masculino de su tiempo, ubicación y cultura determinadas (Puebla de los

⁷² Un aspecto de sumo interés es el manejo de lo pornográfico en “Tajamar neural”; la descripción del antro al que Josif Tuss lleva a Gavriła para tener un encuentro sexual pagado, denota una relación intrínseca entre capitalismo y decadencia: “Dentro del local hay mesas esparcidas en un caos rítmico. Mesas blancas de plástico con el logo estampado de Corona llenas de mugre, resultado de restos de cerveza mezclados con vómito; en las sillas están sentados cardúmenes de gente en algarabía: putas, chulos y borrachos comerciando, cerrando tratos al compás de una tecnocumbia. *Capitalismo de prostíbulo*” (Limón 3, las cursivas son autoría del suscrito). Asimismo, la filmación “porno” en la habitación a llevarse el encuentro sexual, plasma esta idea de lo pornográfico como espectáculo *cutre* de la faramalla capitalista *delicuescente* concebida por Limón: “la tele, de pantalla horizontal, muestra con gran detalle una pareja fornicando furiosamente bajo el efecto de feromonas y coca, sin duda alguna. [...] La tipa grita (silenciosa ante el ruido de la música) en un intento de escupir la garganta ante cada embestida de la carne que le desgarrar. Escupo ante lo barato del espectáculo. Más sonrisas de marfil epóxico” (4). La pareja de la filmación es heterosexual –la heteronormatividad es indiscutida–, el espectáculo es “barato” y las “sonrisas de marfil epóxico” denotan la artificialidad tanto de los actores como de sus atributos físicos. Por último, este pasaje: “mi *chico* se deshace de sus prendas, que coloca desordenadamente sobre una silla. Puedo admirar sus pálidas, delgadas pero musculosas carnes contrastar con su verga aumentada con injertos y que muestra un fénix, tatuado en oro fosforescente, de mirada feroz. Siento un poco de inquietud al quitarme la ropa, aunque sólo ligeramente” (3). En el tiempo y lugar de “Tajamar neural” la heteronormatividad continúa siendo el modelo de sexo-género de la sociedad; esta norma, además, está cargada de una falocracia que, de acuerdo con la explicación de Carlos Cuéllar en *La Nueva Carne* “sigue siendo, al menos oficialmente, el concepto clave de la sexualidad occidental y ello determina la educación de un gusto concreto que hipervalora unas zonas corporales concretas en detrimento de otras” (174). La *verga* alterada de Tuss y el turbamiento de Gavriła obedecen a esta concepción sexual que impera en Occidente.

años noventa)⁷³. El discurso del cyberpunk de los trabajos abordados es el de la unión de las máquinas y el hombre para trascender los defectos de la condición biológica del hombre, tales como las enfermedades, la vejez y el deterioro del cuerpo, y las cualidades como fuerza, destreza e incluso inteligencia y rapidez tanto de pensamientos como de reflejos es común denominador, pero la estructura social de género ligado a sexo continúa sin modificaciones. El patriarcado permanece incólume⁷⁴. En el futuro distópico del cyberpunk el empoderamiento femenino sigue sin poder realizarse.

⁷³ La alusión a la idiosincrasia católica del estado de Puebla no es subjetiva; de acuerdo con el estudio *Trayectorias de las preferencias religiosas por estados (1950-2000)*, de Rodolfo Casillas R., “Puebla es un estado que en 2000 exhibió una tasa de crecimiento de 2.0%, y en donde el crecimiento de la población católica es menor que el de la protestante o evangélica u otras religiones, y el porcentaje de población sin religión no alcanza ni uno por ciento. Puebla, al igual que Oaxaca, presentan un descenso en la población católica no tan marcado, de 98% en 1950 a 92% en 2000. Éste es apreciable prácticamente en los 217 municipios que lo forman” (155). En las estadísticas correspondientes a la década de los noventa, Puebla se situaba entre las entidades cuyos individuos encuestados se declararon católicos en un porcentaje superior al noventa% de la población total, figurando entre las punteras de todo México.

⁷⁴ Una crítica común hacia la literatura cyberpunk es que, a pesar de ser un subgénero que se ocupa de las vidas de personajes marginalizados, tiene pocos personajes que representen a las minorías: “Where cyberpunk once provoked compelling questions, it has today been mostly reduced to a handful of empty aesthetic signifiers. Meanwhile, for a genre nominally about the lives of marginalised people, there are very few black, brown or queer characters, or even believable women”. Tom Faber, *The Financial Times*, diciembre 8 de 2020 (s/p).

CONCLUSIONES

En un repaso histórico inicial, nos aproximamos a una definición de lo que es la ciencia ficción y la dificultad inicial que implica emprender el estudio de una obra cuya clasificación recaer en este género. Asimismo, se explica lo que es el cyberpunk, en un repaso por los orígenes, desarrollo y final de este movimiento literario en la Norteamérica anglosajona. En el afán por precisar estas definiciones, puntualizamos características tanto del género como del subgénero, mismos que contribuirán a cualquier discusión futura sobre el particular.

Una vez establecidos estos conceptos, se realizó un recuento de lo que podemos llamar cyberpunk mexicano, en el que al tiempo que se hizo un repaso su historia, se agruparon obras afines dentro del género para poder comprenderlo de forma ordenada, cuidando no perder la perspectiva. En este proceso se pudo determinar su momento de origen, coincidente con el apogeo del cyberpunk norteamericano –los años ochenta– y su auge en México –los años noventa–, que es cuando la multimillonaria industria cinematográfica de los EE. UU. le da acogida y con ello acelera su desgaste, lo que dio lugar a que los autores pioneros del género renegaran de éste y lo dieran por terminado. Así, queda en evidencia un desfase temporal del subgénero con respecto a su similar norteamericano, así como de una hegemonía de este último hacia su par mexicano.

En este recuento del cyberpunk mexicano, quedó asentado que este subgénero representó en los años noventa una renovación en la CF nacional, con una prosa más cuidada y una promoción mejor que la de década anteriores a la de los ochenta. Estos hechos han sido ya señalados y estudiados por expertos con anterioridad, pero en lo que no se había hecho suficiente hincapié, es en la importancia de Puebla como promotor (no en vano al principal galardón de CF nacional se le llamó *Premio Puebla*) y productor del género de la ciencia

ficción, específicamente del cyberpunk. La notable constelación de autores que dominaron la producción de esta literatura (sin menospreciar a los autores de otros estados) en los años noventa y la calidad y prolificidad de su obra nos permiten situar a la capital angelopolitana como el epicentro del cyberpunk mexicano.

Esto dio lugar a un primer análisis narratológico y temático del cyberpunk poblano, producción que al ser tan amplia resulta imposible abordarla en su totalidad en este trabajo, por lo que se hizo una selección de relatos clave de esta literatura. A través de la clasificación de sus temáticas, pudimos afianzar los tropos y asuntos abordados por los autores nacidos y/o radicados en Puebla durante los noventa.

Asimismo, se realizó un análisis del discurso y símbolos presentes en estas obras; con los resultados de estos últimos dos capítulos, pudimos hacer un balance entre ambos cyberpunk –norteamericano y mexico-poblano—. Gracias a esto, fue posible determinar las coincidencias y diferencias entre ambos productos literarios. Las similitudes conciernen a los tropos iniciales del subgénero norteamericano: personajes marginales, espacios urbanos degradados, entornos hipertecnologizados y la marcada dicotomía entre un alto grado de desarrollo tecnológico y un bajo nivel de vida. No obstante, las diferencias del cyberpunk poblano contrarrestan una primera y apresurada asunción de que el movimiento habría llegado “tarde” a México y que su escritura resultara una simple imitación al sur del Río Bravo; también vimos que esta diferencia temporal y el dominio norteamericano no significan que el cyberpunk mexicano haya sido una literatura mimética, ni que sus autores fueran imitadores de los estadounidenses, sino que éstos asimilaron el canon (en primera instancia, formulado por los norteamericanos) y lo transformaron de acuerdo con su propia realidad y manera de hacer las cosas. Los repertorios del cyberpunk norteamericano extraídos

y asimilados por los autores mexicanos no son una extrapolación, sino una adecuación y apropiación de formas y elementos ya utilizados para obtener así repertorios literarios propios, útiles y aptos para la crítica que los productores “poblanos” de cyberpunk echaron mano para la crítica de su realidad específica (México en los años ochenta y noventa).

Por supuesto, en la obra analizada existe una influencia de la forma y la tradición de los autores norteamericanos, sus predecesores distinguidos; así, los autores “poblanos” serían epígonos de los estadounidenses, hecho que de ninguna manera niega la valía y la relevancia de su trabajo, o que este no refiera problemáticas nacionales o locales, de maneras más o menos efectivas, en sus narraciones. Un resultado del análisis discursivo-simbólico de los textos ha sido el problema que implica demostrar que los autores “poblanos” de cyberpunk adaptaron los elementos del canon estadounidense a sus realidades locales no puede demostrarse de manera contundente en los relatos “Esferas de visión”, “El Navegante”, “Análogos y therbligs” y “Soralia”, textos flotantes en términos escenográficos que no plantean ningún tipo de referencia nacional. No obstante, también surge la posibilidad de que algunos de los autores “poblanos” hayan partido no de adaptar el canon cyberpunk al contexto local, sino que durante el proceso creativo se hayan sumergido en universos no anclados a un lugar en específico (Puebla o México). Esto puede explicarse por la aspiración de algunos autores mexicanos de “internacionalizarse” mediante la deliberada evitación de marcas localistas, mismas que en determinados cánones estadounidenses podrían exponer sus obras al ridículo o al menos circunscribirlas a un público muy reducido, de lo cual ellos tienen plena conciencia. Esto se explica con el impulso de la globalización imperante en los años noventa, época en que se publicaron cinco de los seis textos analizados. Sin embargo,

en el caso de “Persiana de piel” y “Tajamar neural” sí se toma la determinación de utilizar referentes mexicanos, y en el relato de Carlos Limón, de la ciudad de Puebla en específico.

Jameson erigió al cyberpunk como producto insignia del posmodernismo (y por lo tanto, del capitalismo tardío). Durante las tres décadas posteriores a esta afirmación (hecha en 1991) han surgido nuevos desafíos operativos y culturales a la globalización, entre las que está la frecuente recurrencia a culturas locales incluso en los productos culturales de los *mass media* con hegemonía global. Así, para los tiempos que corren, el producto cultural representativo tendría que ser la ficción especulativa local –latinoamericana y particularmente la mexicana–, misma que en su hibridez y entrecruzamiento cultural resulta más dinámica en sus productos, posteriores al auge del cyberpunk norteamericano. Mientras que en EE. UU. la CF derivó hacia otras corrientes narrativas del género (postcyberpunk y todo lo que lleva la terminación *punk*) que abandonan el talante pesimista del cyberpunk, sustituyéndolo por un cómodo optimismo, o que por lo menos bajan el tono agorero de manera considerable, al sur de esa frontera CF pervive la crítica y confrontación del cyberpunk hacia un sistema que depreda todo lo que le rodea, resistiéndose a ceder ante el engaño y pantomima de un sistema socioeconómico cuyo sustento se torna inviable.

De la ciencia ficción se señala a menudo que padece –o, diría yo, disfruta– del complejo de Pigmalión: la CF especula, con base en desarrollos científicos y tecnológicos del presente y con proyección a su progreso, acerca de cómo será el futuro; esto es, predice las cosas de manera prospectiva, y al hacerlo, da ideas para que sus predicciones se cumplan. El deslinde definitivo entre ambas literaturas cyberpunk estriba en que lo que los autores norteamericanos del cyberpunk temen para su sociedad es, precisamente, lo que la de sus pares mexicanos –y, claro está, los poblanos– padecen. Las pesadillas del cyberpunk

norteamericano se materializan en México. Esta literatura se crea en varios polos de desarrollo, siendo Puebla capital el principal productor.

Una última observación consiste en que pese a haber sido escrito durante los años ochenta y noventa, las temáticas, discurso y símbolos del cyberpunk poblano tienen interés en cuanto a su prospección tecnológica, pero son totalmente vigentes en cuanto a la crítica social derivada del –en ese momento– incipiente neoliberalismo; esta literatura fue analizada en el presente trabajo bajo conceptos de narratología y posmodernismo, pero también incita a otras lecturas y análisis desde otros puntos de vista tales como el feminismo, los *queer studies* y el poscolonialismo. Para quien realizó esta investigación, resulta necesario invitar a otros interesados en esta literatura a abordarla desde estas perspectivas, así como otras que al momento de escribir esto hayan sido omitidas, no por desdén, sino por cuestión de memoria y –hay que reconocer– mi desconocimiento hacia ellas.

BIBLIOGRAFÍA

OBRAS ANALIZADAS

- Hernández Luna, Juan. “Soralia”. *Silicio en la Memoria*. Comp. Gerardo Horacio Porcayo. Ciudad de México: Ramón Llaca y Cía., 1997. 89-101. Impreso.
- Limón Cortés, Carlos Alberto. “Tajamar neural”. *Silicio en la Memoria*. Comp. Gerardo Horacio Porcayo. Ciudad de México: Ramón Llaca y Cía., 1997. 47-61. Impreso.
- Pardo Fernández, Rodrigo. “El Navegante”. *Silicio en la Memoria*. Comp. Gerardo Horacio Porcayo. Ciudad de México: Ramón Llaca y Cía., 1997. 133-147. Impreso.
- Porcayo Villalobos, Gerardo Horacio. “Esferas de visión”. *Silicio en la Memoria*. Comp. Gerardo Horacio Porcayo. Ciudad de México: Ramón Llaca y Cía., 1997. 149-157. Impreso.
- Sifuentes Marín, Gerardo. “Persiana de piel”. *Silicio en la Memoria*. Comp. Gerardo Horacio Porcayo. Ciudad de México: Ramón Llaca y Cía., 1997. 79-88. Impreso.
- Zárate Herrera, José Luis. *Análogos y therbligs*, 1991. La langosta se ha posteado < <http://lalangostasehaposteadoblogspot.com/2011/09/analogos-y-therbligs.html> > Acceso 1 noviembre 2020

OBRAS CONSULTADAS

- Alonso, Adoni e Iñaki Arzaoz: “Nota preliminar” en *Mirrorshades: una antología ciberpunk*, EPUB libre, 2018.
- Amar Sánchez, Ana María. “Del Cine Al Ciberespacio. Narrativa Y Medios Masivos En La tradición Literaria Latinoamericana”. *Iberoamericana. América Latina - España - Portugal*, vol. 8, n.º 29, junio de 2014, pp. 91-104. PDF.
- . *Juegos de seducción y traición. Literatura y cultura de masas*. Rosario: Beatriz Viterbo Editora, 2000. PDF.
- Aroche Aguilar, Ernesto. “En Puebla, La Langosta Se Ha Posado”. *LADO B*, 2012, <https://bit.ly/3cbULg0>.
- Arrebola, Daniel. “La Nueva Ola- El gran cambio en la ciencia ficción”. *Mundos De Leyendas*, 2017, <https://mundosdeleyendas.com/reportaje/la-nueva-ola-cambio-ciencia-ficcion/>. Acceso 12 mayo 2021.
- Arrizabalaga, María Inés. “Revisión de la Teoría de los Polisistemas. De los Estudios Literarios a la Teoría de la Catástrofe; Una mirada al gusto de Bo Kampmann Walther”. *Revista Observaciones Filosóficas*, Nº 5, 2007. disponible en: < <https://www.observacionesfilosoficas.net/revisiodelateoriadelos.html#sdfootnote1sym> > Acceso 15 nov. 2021.
- Asimov, Isaac. *Yo, robot*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1950. Impreso.
- Ballard, James Graham. *Crash*, EPUB libre, 2017.

- Bajtín, Mijaíl. *Teoría y Estética de la Novela*. Madrid: Taurus, 1989. PDF.
- Baradit, Jorge. *Ygdrasil*, EPUB libre, 2020.
- Barrientos, Misael. “El ciberespacio en la narrativa de ciencia ficción mexicana de la década de 1990; el movimiento cyberpunk en México”. Tesis de licenciatura. Universidad de Sonora, 2019.
- Bartra, Roger. *La jaula de la melancolía. Identidad y metamorfosis del mexicano*. Ciudad de México: Penguin Random House, 2014. Impreso.
- . “La Condición Posmexicana”. *Nueva Revista*, 2002, <<https://www.nuevarevista.net/la-condicion-posmexicana/>>.
- Becerril Romo, Antonio. “El 24% De La Población En México Sigue Desconectada De Internet”. *El Economista*, 2022, <<https://www.economista.com.mx/tecnologia/El-24-de-la-poblacion-en-Mexico-sigue-desconectada-a-internet-20220517-0089.html>>.
- Bethke, Bruce. “Cyberpunk. A short story by Bruce Bethke”. *Infinity Plus*, 1997, <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>. Acceso 10 mar 2021.
- “Black Mask History.” *Black Mask*, 5 Sept. 2017, <https://blackmaskmagazine.com/black-mask-history/>.
- Blanco, Efraím. “Presentación de libro *La primera calle de la soledad*, de Gerardo Porcayo”. [Entrada de Facebook]. <https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=345163376849563>. 11 de septiembre de 2020, 14:01.
- Bonfil Batalla, Guillermo. *México Profundo: Una Civilización Negada*. México D.F.: Random House Mondadori, 2005. Impreso.
- Booker, Keith M. *Historical Dictionary of Science Fiction in Literature*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2014. PDF.
- Borges, Jorge Luis. “Prólogo”. *Crónicas marcianas*, Minotauro, 1940. Acceso Junio 19, 2021. http://jorgeluisborges.gipuzkoakultura.net/jorge_luis_borges_bradbury_eu.php.
- Bourdieu, P. “La esencia del neoliberalismo”. *Revista Colombiana de Educación*, nº 35, abril de 1997.
- Branwyn, Gareth. “Cyberpunk Cut-And-Paste Manifesto”. *Project.Cyberpunk.Ru*, http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_cut-and-paste_manifesto.html.
- Breckon, Lydia. “Post-Apocalyptic Fiction: All You Need To Know”. *Gooroo Blog*, <https://www.gooroo.com/blog/post-apocalyptic-fiction-all-you-need-to-know/#:~:text=A%20post-apocalypse%20is%20the,generally%20very%20hard%20to%20survive>.
- Cameron, James y Gale A. Hurd. *The Terminator*. Los Ángeles: Hemdale, 1984.

- Canavan, Jerry, et. al. *The Cambridge History of Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2018. PDF.
- Carrancá de la Mora, Víctor Roberto. “Ciencia ficción mexicana: modelos, repertorios y dimensiones discursivo-simbólicas”. Tesis de doctorado. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2020.
- Casillas R., Rodolfo. *Trayectorias de las preferencias religiosas por estados (1950-2000)*. [en línea] Gobierno de México. disponible en: <<http://www.asociacionesreligiosas.gob.mx>> Acceso 7 nov. 2021.
- Castillo, Brenda. “¿Cómo Es El Internet En México Comparado Con El Resto Del Mundo?”. *Guía Universitaria*, 2021, <<https://guiauniversitaria.mx/como-es-el-internet-en-mexico-comparado-con-el-resto-del-mundo/>>.
- Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Works of William Gibson*. Londres: The Athlone Press, 2000. PDF.
- Clark, Patrick. “Efanazines.Com - PKD Otaku”. *Efanazines.Com*, 2021, <https://efanzines.com/PKD/>. Acceso 26 Feb 2021.
- Clute, John y Peter Nicholls. *Encyclopedia of Science Fiction*. Londres: Orbit/Little Brown and Company, 1993. PDF.
- Contreras, David. “Poshumanismo y ciencia ficción mexicana”. Disertación de doctorado. Universidad de California, Irvine. 2017.
- Córdoba Cornejo, Antonio. *¿Extranjero en tierra extraña? El género de la ciencia ficción en América Latina*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, 2011. PDF.
- Cornejo Polar, Antonio. *Escribir en el aire. Ensayo sobre la heterogeneidad socio-cultural en las letras andinas*. Lima: CELAP / Latinoamericana Editores, 2003. PDF.
- Coupland, Douglas. *Generation X*. Nueva York: Regan Books, 1991. PDF.
- . *Microserfs*. Nueva York: Regan Books, 1996. PDF.
- Creekmur, Corey. “American Flag! (Case study)”. *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. Ed. Anna McFarlane, Graham J. Murphy, y Lars Schmeink. Nueva York: Routledge, 2020. 101-106. PDF.
- Csicsery-Rónay, István. “Cyberpunk and Neuromanticism.” (2012).
- Cuéllar, Carlos A. “Erotismo, pornografía y nueva carne” en *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Antonio José Navarro, (comp.) Madrid, Valdemar, 2002, pp. 173-198. PDF.
- Dalzell, Tom y Terry Victor. *Dictionary of slang and unconventional English*. Nueva York: Routledge, 2007. PDF.
- Diccionario de la Lengua Española, RAE. 1 Noviembre 2020. <<https://dle.rae.es/fantasma?m=form>>.

- Diccionario de la Lengua Española, RAE. 11 Noviembre 2020. <<https://dle.rae.es/analogía>>.
- Dick, Philip K. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Ciudad de México: Ediciones Orbis, 1968. Impreso.
- Dovic, Marijan. "Literary repertoire and interference among literatures." *Scientific Research Centre of the Slovenian Academy*, N° 27, 2004, pp. 67-74.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, 1984. PDF.
- Elias, Herlander. *Cyberpunk 2.0. Fiction and contemporary*. Covilha. 2009. PDF.
- Escalante Gonzalbo, Fernando. *Historia mínima del neoliberalismo*. Ciudad de México: El Colegio de México, 2015. PDF.
- Estrada Vidal, Victoria. "Las Traducciones de Ciencia Ficción en *Ciencia y Desarrollo* (1977-1983): Una Mirada desde la Sociología de la Traducción y el Análisis de Discurso". Tesis de maestría. El Colegio de México: Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios, 2019.
- Even-Zohar, Itamar. "Teoría de los polisistemas." 2020: 1 a 21. Web. 31 Mayo. 2020.
- . *Polisistemas de cultura (un libro electrónico provisional)*. Universidad de Tel Aviv, 2007. Disponible en: <m.tau.ac.il/~itamarez/works/papers/trabajos/polisistemas_de_cultura2007.pdf>
- Faber, Tom. "Does cyberpunk's vision of the future belong in the past?". *Financial Times*, 2020, <https://www.ft.com/content/a9e5e7ae-ed28-4528-91b1-82e8c2abffa2>.
- Fernández Delgado, Miguel Ángel. "Breve Historia De La Ciencia Ficción Mexicana." *Ciencia Ficción Mexicana - Breve Historia De La Ciencia Ficción Mexicana*, Ciencia Ficción Mexicana, 2017, <http://comunidades.com.mx/cfm/?cve=11%3A05>.
- , "México de los falsos recuerdos: la ciencia ficción mexicana desde los orígenes hasta 1960". *Historia de la ciencia ficción latinoamericana I: desde los orígenes hasta la modernidad*. Comp. Teresa López -Pellisa y Silvia G. Kurlat Ares. Madrid: Iberoamericana, 2020. 269-299. Impreso.
- , 2002. *Panorama de la Ciencia Ficción en México*. [en línea] Angelfire.com. disponible en: <<https://www.angelfire.com/va3/literatura/CIENCIAFICCION.htm>> Acceso 8 ago. 2021.
- . "The Dissemination of a Literary Genre (1940–1959)". *Peter Lang Companion to Latin American Science Fiction*. Editores. Silvia G. Kurlat Ares y Ezequiel Rosso. Nueva York: Peter Lang, 2021. 145-156. PDF.
- Fukuyama, Francis. *End of History and the Last Man*. Nueva York: The Free Press, 1992. PDF.
- . *Our posthuman future: consequences of the biotechnology revolution*. Nueva York: Farrar, Strauss and Giroux, 2002. PDF.

- García Canclini, Néstor. *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo, 19noventa. PDF.
- García, Hernán M. “Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa.” *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 5: Iss. 2 , Article 5, 2018
- . “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas cyberpunk latinoamericanas.” *Chasqui*, vol. 44, no. 2, 2015, pp. 138–148. Acceso 28 nov. 2020.
- Gavito Cortés, Marina Esther. “El cyberpunk y la posmodernidad en *Gel azul* de Bernardo Fernández”. Tesis de licenciatura. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2015.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989. PDF.
- Gernsback, Hugo. “A new sort of magazine.” *Amazing Stories*. Abril de 1926: 3.
- Gibson, William. *Distrust that particular flavor*. Nueva York: G. P. Putnam’s Sons, 2012. PDF.
- . *Neuromante*. Barcelona: Minotauro, 1997. PDF.
- . “Since 1948”. *Web.Archive.Org*, 2007, <https://web.archive.org/web/20071120193555/http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp>. Acceso 30 ene 2021.
- González Fernández, Maielis. *América Latina es cyberpunk. Apuntes para una poética del subgénero en esa parte del mapa*. Universidad Nacional de la Plata. 2017. Disponible en <<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/66522>>
- . “Made at Home: On Some of the Forms and Uses of the Science Fiction Genre (1960–19noventa)”. *Peter Lang Companion to Latin American Science Fiction*. Editores. Silvia G. Kurlat Ares y Ezequiel Rosso. Nueva York: Peter Lang, 2021. 157-168. PDF.
- Gutiérrez Estupiñán, Miguel Ángel. “Una Noche”. *Revista Ciencia y Desarrollo*. XI:65 (1985): 131-136.
- Hampton, Jean. Hobbes’s state of war. *Topoi*, No. 4 (1), 1985, pp. 47–60
- Haraway, Donna. *A cyborg manifesto: science , technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016. PDF.
- . *Manifestly Haraway*, *University of Minnesota Press*, 2016. ProQuest Ebook Central, <<http://ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065>>.
- Haywood Ferreira, Rachel. *The Emergence of Latin American Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press. 2011
- Herrera Lima, Francisco F. “La Industria Automotriz en México: ¿del Fordismo al Posfordismo?”. *Estudios Sociológicos de El Colegio De México*, vol. 12, nº 35, mayo de 1994, pp. 319-31.

- Hobbes, Thomas. *Leviatán: O la materia, forma y poder de una república eclesiástica y civil*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2017. PDF.
- Hodgson, Godfrey - *The Myth of American Exceptionalism*. Londres: Yale University Press, 2009. PDF.
- Iglesias, Emilio. “¿Qué Es La Literatura Pulp?”. *Relatospulp.Com*, 2010, <https://www.relatospulp.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html>.
- Iser, Wolfgang. *The Act of Reading: a Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978. PDF.
- Jameson, Frederic. *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991. PDF.
- Jáuregui, Gurutz. “*Liberalismo 'Versus' Neoliberalismo*”. *El País*, 1997, <https://elpais.com/diario/1997/05/26/opinion/864597604_850215.html>.
- Jensen, Eric. “The Chance That Two People Chosen At Random Are Of Different Race Or Ethnicity Groups Has Increased Since 2010”. *Census.Gov*, 2021, <https://www.census.gov/library/stories/2021/08/2020-united-states-population-more-racially-ethnically-diverse-than-2010.html>.
- Joyrich, Lynne; All that Television Allows: TV Melodrama, Postmodernism and Consumer Culture. *Camera Obscura* No. 1 enero 1988; 6 (1 (16)): 128–153.
- Kamioka, Nobuo. “Cyberpunk Revisited: William Gibson’s *Neuromancer* and the ‘Multimedia Revolution’”. *The Japanese Journal of American Studies*, 9. (1998).
- Kelly, James Patrick, et. al. *Rewired: the post-cyberpunk anthology*. San Francisco: Tachyon Publications, 2007. PDF.
- Kurlat Ares, Silvia. “Entre la utopía y la distopía: política e ideología en el discurso crítico de la ciencia ficción.” *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXXIII, No. 259-260, Abril-Septiembre 2017
- . “La ciencia-ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá.” *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXVIII, No. 238-239, Enero-Junio 2012
- Lean Sigma Definition. 11 noviembre 2020. *Therbligs* <<https://www.leansixsigmadefinition.com/glossary/therbligs/>>.
- Lindstrom, Naomi. “La Historia Literaria de los 1920 y 1930 en *La Ciudad Ausente* de Ricardo Piglia”. *Lanic.Utexas.Edu*, 1995, <http://lanic.utexas.edu/project/lasa95/lindstrom.html>.
- Maguire, Emily A. “From Technological Realism to the Science-Fictional Turn in Latin American Literature (1985–2017)”. *Peter Lang Companion to Latin American Science Fiction*. Editores. Silvia G. Kurlat Ares y Ezequiel Rosso. Nueva York: Peter Lang, 2021. 169-181. PDF.

- Malmgren, Carl D. "Against Genre/Theory: The State of Science Fiction Criticism." *Poetics Today* 12.1 (1991): 125-144.
- Manjarrez Carrillo, Natalia. "Neoliberalismo en México". *Ktarsis*, 2017, p. s/p, <https://bajio.delasalle.edu.mx/revistas/ktarsis/articulo.php?a=52>. Acceso 27 Nov 2021.
- McHale, Brian. *Constructing postmodernism*. Londres: Routledge, 1992. PDF.
- . "Elements of a Poetics of Cyberpunk." *Critique: Studies in Contemporary Fiction* 33.3 (1992): 149-175
- . "What Was Postmodernism?" *Electronic Book Review › Digital Futures Of Literature, Theory, Criticism, And The Arts*, 2007, <<https://electronicbookreview.com/essay/what-was-postmodernism/#:~:text=Brian%20McHale%20looks%20back%20on,world%20live d%20in%20the%20ruins>>.
- McKay, Corey. "I'm so bored with the USA: The punk in cyberpunk". *Punk Rock: So What? – The Cultural Legacy of Punk*. Ed. Roger Sabin. Nueva York: Routledge, 1999. 49-67. PDF.
- Meleen, Michele. "What Are Examples Of Dystopia? 23 Fictional Societies". *Examples.Yourdictionary.Com*, <https://examples.yourdictionary.com/what-are-examples-of-dystopia-23-fictional-societies.html>.
- Mejía Sanabria, Carlos A. "Rasgos posfordistas en el paisaje laboral de la gran industria del Valle del Cauca colombiano." *Trabajo, empleo, calificaciones profesionales, relaciones de trabajo e identidades laborales*, Vol. 1, 2009, pp. 429-457.
- Miller, Alyssa. "Neon Noir: The Dopest Film Genre You've Never Heard Of". No Film School, 2020, <https://nofilmschool.com/lets-talk-about-why-neon-noir-important-you>.
- Moreno, Fernando Ángel. *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions, 2010. PDF.
- Moreno, Horacio. *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Circulo Latino. 2003. PDF.
- Mota, Erick. "El Cyberpunk, Una Deconstrucción De La Realidad. Apuntes Sobre Un Posible "Neo-Ciber-Punk Cubano"". *Istmo*, 2011, pp. 1-15, <http://istmo.denison.edu/n23/23que.html>. Acceso 17 Nov 2021.
- Moss, William. *Informe corporativo 2020*. Madrid: M+D Editores, 1991. PDF.
- Nashawaty, Chris. "38 Years Ago Today Two Of The Best Sci-Fi Films Of All Time Bombed In Theaters. What Happened?". *Esquire*, 2020, <<https://www.esquire.com/entertainment/movies/a32960951/why-critics-audiences-hated-blade-runner-the-thing-in-1982/>>.
- Navarro, Antonio José, comp. *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar, 2002. PDF.

- Naves y Monstruos. “Mesa: Ciencia Ficción, Cyberpunk y Transhumanismo: <https://www.facebook.com/navesymonstruos/videos/786187572234726>”. Facebook. 30 de octubre de 2020. [20 de noviembre de 2020]
- Ortiz Blanco, Adriana Mercedes. “Autoconciencia hacia la naturaleza. Un debate entre lo diverso y lo complejo.” *Revista Electrónica de Medio Ambiente. UCM.*, Vol. 17, 2016, pp. 43-53.
- Ortega, Francisco. *Blade Runner Y Los 35 Años Del Cyberpunk*. 2017, <https://www.latercera.com/culto/2017/10/06/blade-runner-los-35-anos-del-cyberpunk/>.
- Palma, Alejandro y Víctor Carrancá. “Reedición de *La primera calle de la soledad* de Gerardo Horacio Porcayo o el ciberpunk mexicano revisitado desde otro sueño eléctrico”. *Mitologías Hoy*, vol. 22, diciembre 2020, pp. 223-242.
- Paz, Octavio. *El Laberinto de la Soledad*. Ed. Anthony Stanton. Manchester: Manchester University Press, 2008. PDF.
- Pondsmith, Michael. *Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*. Nueva York: Talsorian Incorporated. 19noventa. PDF.
- Porcayo, Gerardo Horacio. [Gerardo Porcayo]. “Cyberpunk y tendencias actuales de la ciencia ficción”. *La Langosta Se Ha Posteado: Literatura Sin límites. Blogzine de cf, terror, fantasía y narrativa fantástica. Lalangostasehaposteadoblogspot.Com*, 24 de agosto de 2004. Web. 18 de mayo 2022 <<https://lalangostasehaposteadoblogspot.com/2014/08/cyberpunk-y-tendencias-actuales-de-la.html?q=cyberpunk>>.
- . *La Primera Calle de la Soledad*. Ciudad de México: Planeta, 2020. Impreso.
- y José Luis Zárate. [Gerardo Porcayo] “Perspectiva de la Ciencia Ficción Mexicana”. *La Langosta Se Ha Posteado: Langosteca: archivos memorables de esta langosta. Lalangostasehaposteadoversión1.2.0*, 26 de diciembre de 2009. Web. 20 de mayo 2022 <<http://lalangostasehaposteadoltk.blogspot.com/2009/11/perspectiva-de-la-ciencia-ficcion.html>>.
- . *Sueños de Herrumbre: antología personal cyberpunk*. Cuernavaca: Lengua de Diablo, 2021. Impreso.
- Poy, Laura. “Hay 20 Millones De Hogares Sin Computadora Ni Acceso A Internet”. *La Jornada*, 2012, <<https://www.jornada.com.mx/2012/02/23/sociedad/042n1soc>>.
- Prada Oropeza, Renato. *Estética del discurso literario*. Xalapa: Universidad Veracruzana; Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2009. PDF.
- . “La textualización y la forma de la expresión del discurso narrativo-literario: la diégesis”. *Análisis e interpretación del discurso narrativo literario*. TI. Zacatecas: Universidad Autónoma de Zacatecas, 1993: 133-150.
- Psarra, Afroditi. “Ciberpunk y arte de los nuevos medios: performance y arte digital”. Tesis de doctorado. Universidad Complutense de Madrid, 2014.

- “Puebla (Premio Nacional De Cuento Fantástico Y De Ciencia Ficción) | Premio | Biblioteca | La Tercera Fundación”. *TerceraFundacion.Net*, <https://tercerafundacion.net/biblioteca/ver/premio/113?start=1&step=25>.
- Ranchal, Juan. *¿Puede hacerse realidad el Skynet de Terminator?* Muycomputer <<https://www.muycomputer.com/2015/07/13/skynet-de-terminator/>> Acceso 15 noviembre 2020
- Ramírez, José Luis. “Ciberpunk: El Movimiento en México.” *Qbit*, n° 24, enero de 2007, pp. 3-5.
- Ramírez Gutiérrez, Esmeralda V. “El espacio urbano del cyberpunk en La primera calle de la soledad.” *Metáforas al aire*, n° 2, enero-junio de 2019, pp. 106-120.
- Ramos Ávalos, Jorge. “El Regreso De Los Dinosaurios”. *La Prensa Gráfica*, 2012, <https://web.archive.org/web/20140228134620/http://www.laprensagrafica.com/opinion/editorial/273062-el-regreso-de-los-dinosaurios.html>. Acceso 3 May 2021.
- Ramos, Samuel. *El Perfil del Hombre y la Cultura en México*. México, D.F.: P. Robredo, 1938. PDF.
- Razón y fe: Revista hispanoamericana de cultura. *Editorial*. Tomo 267, N° 1371, 2013, pp. 11-18
- Revueltas, Adriana. *Las transformaciones del Estado en México: un neoliberalismo a la mexicana*. México D.F.:UAM-Xochimilco, 1996. PDF.
- Rivera Garza, Cristina. *Los muertos indóciles: Necroescrituras y apropiación*. Ciudad de México: Penguin Random House, 2019. PDF.
- Robb, John. *Punk Rock: An Oral History*. Oakland: PM Press, 2012. PDF
- Rodríguez Jurado, Mariana. “¿Qué le ocurrió a los esperanzados monstruos de la razón? Apuntes para el estudio de un post-cyberpunk latinoamericano” *Revistas Arbitrada de Artes Visuales*, n° 41, enero-junio de 2018, pp. 38-47.
- Sánchez Prado, Ignacio M. “Ending the World with Words: Bernardo Fernández (BEF) and the Institutionalization of Science Fiction in Mexico”, en *Latin American Science Fiction Theory and Practice*, Elizabeth Ginway y Andrew Brown (ed.), Nueva York, Palgrave Macmillan, 2010, pp. 110-132.
- . “Narrativa, Afectos y Experiencia: las Configuraciones Ideológicas del Neoliberalismo en México”, *Revista de crítica literaria latinoamericana*. 35 (69), 2009, pp. 115-133.
- Sánchez Sarto, Manuel. “Prefacio de la edición electrónica.” Prefacio. *Leviatán: O la materia, forma y poder de una república eclesiástica y civil*. Thomas Hobbes. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2017. PDF.
- Sargent, Lyman Tower. *Utopian Literature in English: An Annotated Bibliography from 1516 to the Present*. Pensilvania: Penn State Libraries Open Publishing, 2016.
- Sawyer, Andy y David Seed. *Speaking science fiction. Dialogues and interpretations*. Liverpool: Liverpool University Press, 2000. PDF.

- Schaeffer, Jean-Marie. *¿Qué es un género literario?* Madrid: Akal, 2006. PDF.
- Schalk, Gerwin, et al, “BCI2000: a general-purpose brain-computer interface (BCI) system,” *IEEE Transactions on Biomedical Engineering*, vol. 51, no. 6, pp. 1034-1043, Junio 2004
- Shiner, Lewis. “Opinion | Confessions of an Ex-Cyberpunk”. *Nytimes.Com*, 1991, <https://www.nytimes.com/1991/01/07/opinion/confessions-of-an-excyberpunk.html>. Accessed 30 May 2021.
- Scott, Ridley. *Blade Runner*. Warner Bros., 1982.
- Scott, Ron. “Artificial Intelligence and Cyberpunk”. Tesis de maestría. Oregon State University, 1997.
- Sobrevilla, David. “Transculturación y heterogeneidad: avatares de dos categorías literarias en América Latina”. *Revista de crítica literaria latinoamericana*. 37 (54), segundo semestre 2001, pp. 21-33.
- Sparks, J.R. & Areni, C.S. (2008), Style Versus Substance: Multiple Roles of Language Power in Persuasion. *Journal of Applied Social Psychology*, 38: 37-60.
- Sterling, Bruce. “Cyberpunk In The Nineties”. *Streettech.Com*, 1998, <http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/CPInTheoventas.html>.
- , editor. *Mirrorshades: una antología ciberpunk*, EPUB libre, 2018.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses in science fiction. On the poetics and history of a literary genre*. Londres: Yale University Press, 1979. PDF.
- Ulleberg, Mari. “La ciencia ficción como herramienta crítica: Los cuentos hispanoamericanos ‘Feliz advenimiento’ (1992) y ‘Los embriones del violeta (1973)’”. Tesis de maestría. Universidad de Bergen, 2018.
- Villanueva Jordán, Iván. “Acerca del Polisistema de Itamar Even-Zohar”. *Trujamancia*, 2011, <https://trujamancia.tumblr.com/post/2496613061/acerca-del-polisistema-de-itamar-even-zohar>. Acceso 14 Nov 2021.
- Wallace, David. “The Art Of Fiction No. 211”. *The Paris Review*, 2021, <https://www.theparisreview.org/interviews/6089/the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>. Acceso 28 feb 2021.
- Westfahl, Gary. *Modern masters of science fiction: William Gibson*. Chicago: University of Illinois Press. 2013. PDF.
- Wiener, Norbert. *Cybernetics or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press, 1961. PDF.
- Williams, Raymond. *Marxismo y cultura*. Prólogo de J.M. Castellet; trad. de Pablo di Masso. Barcelona: Ediciones Península, 1988. PDF.

- Williamson, John. "What Washington Means by Policy Reform". *Latin American Adjustment: How Much Has Happened?* Washington, DC: Institute for International Economics, 19noventa, pp 67-86.
- Wolfe, Gary K. *How Great Science Fiction Works*. Chantilly: The Great Courses, 2016. PDF.
- Wolfenzon, Carolyn. "Urbanismo y política en 'Río Fugitivo': la ciudad imaginaria de Edmundo Paz Soldán". *Confluencia*, 2016, Vol. 32, No. 1 (Otoño 2016), pp. 86-100.
- Wolmark, Jennifer. *Cybersexualities: a reader on feminist theory, cyborgs and cyberspace*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2011. PDF.
- Yehya, Naief. *Drone Visions: A Brief Cyberpunk History of Killing Machines*. San Diego: Hyperbole Books, 2020. PDF.
- Youngquist, Paul. *Cyberfiction: after the future*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2010. PDF.
- Yu, Zemei. "What Put 'Punk' into the Cyber World? — The Punk Flavor in the Cyberpunk Science Fiction". *Comparative Literature: East & West*, Vol. 17, No. 1 (2012), pp. 88-102.
- Zarate Ruiz, Arturo. "Ciencia-ficción en Tamaulipas: la visión de los épsilon". *Hipertexto*, 2005, N°. 2, pp 35-50.
- Zapata García, Oscar. "Los Años noventa Y La Novela Cyberpunk En México: La Primera Calle De La Soledad De Gerardo Porcayo". *Senalc.Com*, 2020, <https://www.senalc.com/2020/04/01/los-anos-noventa-y-la-novela-cyberpunk-en-mexico-la-primera-calle-de-la-soledad-de-gerardo-porcayo/>.