

Algunas reflexiones sobre el cyberpunk en México como género popular y de culto

Some reflections upon the cyberpunk in Mexico as a popular and
worship genre

José Eduardo Serrato Córdoba

Universidad Nacional Autónoma de México, México

e-mail: jesc@unam.mx

Resumen

La aparición de una literatura popular contemporánea está unida al fenómeno, cada más acentuado, del elitismo de la alta cultura. El cyberpunk, el relato neopolical y la literatura gótica obedecen a un proceso de democratización de la cultura, en el que los autores se interesan en referirse a la realidad social a través del elementos estéticos tomados del cómic, los pasquines y el cine comercial. Desde esta perspectiva se comentan cuatro novelas de ciencia ficción que abarcan desde 1990 hasta el 2010.

Palabras Clave: *cyberpunk*, literatura alternativa, globalización.

Abstract

The appearance of the contemporary popular literature is very close to the phenomena, deeper every day, of elitism in the high culture. The cyberpunk, the new thriller and the gothic literature obey a democratization process of culture, en which the authors are interesting in refer the social realty through aesthetic elements taken from the comic, and blockbusters. From these view we comment four science fiction novels published between 1990 and 2010.

Key words: cyberpunk, alternative literature, globalization.

La subliteratura como cultura alternativa

Con motivo de una tesis sobre el cyberpunk, en 2010 sostuve un intercambio epistolar con la doctora Celina Mazoni, de la Universidad de Buenos Aires, en la que me comentaba algunas de las debilidades que notaba en el género popular:

[Estoy leyendo la antología] *Nueva generación de narradores mexicanos* (Tryno Maldonado, ed.), editorial Almadía. Hasta ahora leí “Bajo un cielo ajeno” de Bernardo Fernández. Notable por lo menos por dos cuestiones: 1) el tono de las descripciones, de los espacios es notable, entre otros motivos, porque recupera rasgos del estilo de los cuentos de ciencia ficción de los cincuenta: cierto desapego casi ingenuo, claridad en la exposición de los hechos, hasta rasgos del lenguaje o mejor del lenguaje de las traducciones de esa época (las de los cuentos pero también las de Ray Bradbury) y junto con eso ninguna esperanza, sin énfasis, las utopías marcianas liquidadas y la misma marginación y desarraigo. Es especialmente notable también en relación con *Tiempo de alacranes*. Es decir que se mueve en varios tonos de registro, bien por él, sigo leyendo. Y, de alguna manera, también es una apuesta a formas de lo popular: la ciencia ficción sin el envaramiento de Bioy, por ejemplo [...]

Por su parte, en el año 2010, el ensayista Geney Beltrán colaborador de *Letras Libres*, revista que sin duda tiene una “alta plusvalía” simbólica entre los intelectuales de la alta cultura mexicana, se lamentaba de las malas novelas policíacas de Bernardo Fernández, autor alternativo, caricaturista y bloguero literario. Tomemos como una opinión representativa de la élite culta la crítica de Geney Félix Beltrán sobre una novela popular como *Hielo negro* de Bernardo Fernández:

[...] los personajes obedecen a motivaciones “básicas” (El Sadismo, El Poder, La Venganza) y nunca enfrentan conflictos nucleares que cimbren su psicología. Las peripecias se suceden una tras otra y los momentos de crisis, como el duelo por el asesinato del agente Armengol, se documentan con cursilería y patetismo tópicos, sin disrupciones interiores, pues en su esencia los personajes son los mismos al principio y al final. Así de planos.

En la segunda página, un policía auxiliar piensa en el cuerpo de su mujer y el discurso indirecto libre nos traduce: «Le parecía fascinante la delicada línea con que su talle se ensanchaba en las caderas, la textura de durazno [¡sic!] de aquel trasero moreno que solía recorrer con la lengua antes de atacar a mordidas» (Fernández 11, 12). El sicario dormía después de tres días frenéticos de penetrar a Lizzy [la jefa del narco]. Penetrar, esa era la palabra. No la ridiculez de hacer el amor. No la corrientada de coger. Penetrar. Como el cuchillo del carnicero. O el bisturí del cirujano.¹

Al contrario de lo que piensa Geney Félix, veo estos defectos como virtudes del género popular, cuyos autores consideran que el relato policial popular debe ser ágil, entretenido y con el lenguaje de todos los días, es decir una literatura alternativa para el lector, muy escaso en estos días, común y corriente que no le interesa que haya existido un James Joyce, una Patricia Highsmith, sino que, al igual que los lectores de hace 150 años, quiere leer una novela de aventuras y no hacer un posgrado en letras. Hagamos un repaso de esta poética chabacana de la novelística mexicana reciente.

El perfil de los lectores de literatura popular en diverso, desde el bachiller que lee en los traslados cotidianos en el sistema de transporte, los aficionados a los cómics, que acuden a todas sus reuniones anuales y los que buscan una literatura alternativa que no repita los clisés de la literatura culta. Es probable que ningún escritor de literatura popular, sea neopolicial, ciencia ficción o gótico, alcance la consagración de un escritor culto y prestigiado que publique en editorial de gran penetración o que ensayo sobre el tema sean arbitrados favorablemente. Pero la literatura popular existe a pesar de todo y tiene un círculo de lectores que le son leales y que se identifican en las novelas de ficción.

Al margen de la cultura elitista de los medios universitarios, están las nuevas generaciones que escriben en los *blogs* los géneros que les gustan. Muchos de ellos escriben al ser marginados de los ámbitos cultos y crean una literatura alternativa.

¹ Geney Félix Beltrán. Hielo negro, de Bernardo Fernández, Letras Libres, junio, 2011. <http://www.letraslibres.com>

I. Globalización y cultura

La penetración del movimiento *cyberpunk* en México es un proceso íntimamente ligado a la globalización. Por esta razón tenemos que empezar hablando de algunos matices de la cultura global. Néstor García Canclini (2006) comenta que la globalización es un proceso imposible de eludir en el mundo contemporáneo y que no es necesariamente una amenaza a la soberanía de las naciones ni a la identidad de sus culturas. Por el contrario, apunta Canclini, la globalización la podemos convertir en un fenómeno positivo que el sociólogo argentino “glocal”, híbrido entre lo global y lo local, si y sólo si convertimos la globalización en un ejercicio de aceptación de la otredad, de diálogo y de tolerancia entre la diversidad cultural y la masificación de la información, de tal manera que se evite caer en la hegemonía de una ideología determinada.

No obstante, existen los corporativos que imponen formas de pensar, vestir, reaccionar, desear, hablar y consumir, que parecen controlar cada vez más las economías y las políticas mundiales. Estos corporativos, por supuesto, controlan la cultura *mainstream*, incluso algunos sociólogos piensan que hay una guerra global por los contenidos de las series televisivas, películas, músicas y las imágenes mismas, en una guerra planetaria en la que se quiere controlar las palabras, las imágenes y los sueños². El fenómeno de la globalización plantea un sinnúmero de problemas culturales, de los que derivan cuestiones que tienen que ver con la forma en que representamos la realidad en nuestro imaginario social y, que además, ejercen un sutil influjo sobre nuestras conductas, gustos y pensamientos.

En general, este tipo de cultura de masas es visto como una versión degradada y enajenante de las culturas dirigidas por los grandes corporativos multinacionales. Guy Debord, por ejemplo, en su obra *La sociedad del espectáculo* (cit. en Rincón 46) critica a la sociedad del espectáculo por ser demasiado superflua y porque su consumo inmoderado puede ser nocivo para la inteligencia.

² Consúltese el libro de Frédéric Martel. *Cultura Mainstream* (2011), en el que se rastrean los mecanismos de poder detrás de las grandes empresas del entretenimiento.

Por su parte, Chris Hedges nos habla, en *El imperio de la ilusión*, que la cultura mediática es como una adicción a una droga dañina desde la primera dosis:

La fe ciega –nos dice Hedges– en las ilusiones es nuestra versión secular del renacer. Las ilusiones nos aseguran que la felicidad y éxito son nuestros derechos. Nos prometen que nuestro colapso catastrófico no es permanente. Nos prometen que el dolor y el sufrimiento pueden ser vencidos al escribirlos en nuestra oculta y pecadora fortaleza. Uno de los pensamientos felices de la cultura de la ilusión es la manipulación de emociones, y la confianza en los beneficios del poder, lo que significa que cantamos con el coro o desapareceremos instantáneamente de la vista, como los perdedores de un *reality show* (53).

Podríamos decir que la cultura de masas es una cultura diseñada para manipular y controlar el lenguaje, la libido, los deseos, el pensamiento y crear un mercado global de consumidores de todo tipo de productos. ¿Hay salida de esta distopía? ¿Realmente cuando la alta cultura duerme engendra *realities shows*? o ¿las culturas mediáticas y las nuevas tecnologías de la globalización han tramado una nueva contracultura? ¿Somos una especie de *zombis* consumidores de obras de entretenimiento? Pero no podemos ignorar que el consumo de ciertas obras mediáticas ha sido usurpado por algunas minorías culturales que las han convertido no solo en medio de expresión, sino también en crítica y reflexión social.

En un proceso de alquimia mediática se la ha dado vida a una nueva contracultura. Pongamos como ejemplo el caso de los imaginarios apocalípticos que las novelas de ciencia ficción han insertado en nuestro inconsciente colectivo. Este impacto lo podemos describir como un guerra de imágenes con las que el receptor llega a crear una gran empatía. Es el caso de algunas tribus urbanas³ que se han identificado con obras marginadas por del saber hegemónico, como sucedió con de *El diario de un enfermo de nervios*, de Daniel Paul Scherber, que ha sido tomada como la Biblia de los

³ Al respecto consúltese la obra *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Traducción de Daniel Gutiérrez Martínez. México D. F.: Siglo XXI, 2004.

símbolos sagrados en los círculos *dark*; incluso podemos considerar que la saga de *Harry Potter* es el manifiesto de una generación que se niega a asumir la edad adulta.

En la sociedad mexicana, el bombardeo de la cultura de masas, de las modas editoriales de ciencia ficción, la difusión y traducción de los clásicos del *cyberpunk*, han tenido buena fortuna. Especialmente las obras de William Gibson han sido determinantes en la forja de un imaginario colectivo global. No está de más señalar que tanto el neogótico como el *cyberpunk* y otras manifestaciones literarias relacionadas con géneros populares o de cultura de masas estuvieron por mucho tiempo marginados de los ámbitos académicos y de los círculos de consagración editorial, sin embargo, dado el creciente número de autores y de lectores que ha tenido el género, su difusión ha sido mayor en años recientes.

a. Lo global

Algunas características del *cyberpunk*

Desde hace algunos años es posible consultar en la red el *Manifiesto cyberpunk* que redactó el artista Christian As. Kirtchev⁴, y una antología

⁴ Kirchev en su espacio virtual definió el movimiento cyberpunk como: «La mente humana libre, creadora del futuro, nos brindará la nueva era —La Era Cibernética—. El invento de la electricidad y el teléfono marcó el comienzo de la elevación del ser humano. Retransmitiendo sonidos e imágenes que cambiarán la vida del hombre para siempre... Con cada nueva invención el mundo iba creciendo —un hijo de la nueva era—. El hombre observó millones de nuevas oportunidades. Lo ordenadores fueron la invención más grande desde el descubrimiento de la electricidad. Este invento de efervescente inteligencia se convirtió en la más usada en la vida cotidiana... Este nuevo invento abrió las puertas a una nueva dimensión —los cibermundos también conocidos Realidad Virtual. Los mundos virtuales sintetizados fueron una fuente de nueva tecnología, que se iba haciendo con más y más víctimas... Después de estos sucesos, el mundo nunca volvió a ser lo mismo... La nueva era engendró el primer crimen del mundo electrónico. La “Era Cibernética” nos trajo consigo mucha violencia y odio a las almas humanas, mucho dolor y mucho sufrimiento... Los crímenes se trasladaron al nuevo mundo, el mundo de los unos y los ceros... Las nuevas comunidades rosa del mundo de los datos. Hackers, FreeJacks y Phreakers fueron los nuevos amos de este mundo. Ellos traían el caos a la nueva creación, pero también dieron el conocimiento a las masas. Los cyberpunks— descendientes de esta era se convirtieron en la cultura del nuevo mundo. Una pequeña comunidad de personas de mentalidad libre que creció y atrajo a muchas personas

de los autores más representativos del movimiento, como Bruce Bethke, Richard Kadrey, Tom Maddox, Douglas Rushkoff, Neal Stephenson, Pat Cadigan y Bruce Sterling. Las novelas del *cyberpunk* derivan de la novela negra y se desarrollan en un mundo virtual, plagado de computadoras, ciberespacios e implantes neurológicos. En *Neuromante*, de William Gibson, el negocio de la clonación se ha convertido en el eje de la vida de los grandes corporativos, que han logrado hacer realidad el sueño de la inmortalidad. En la novela *País de espías*, el espionaje cibernético y los *hackers* son los protagonistas de la historia⁵. El *cyberpunk* es el culto de la tecnología, los autores se regodean inventando neologismo a partir de términos tecnológicos y científicos e inventan clonaciones imposibles, laboratorios dedicados a diseñar nuevas drogas o neuroimplantes fabulosos y empresas que crean software de nanotecnologías futuristas.

Estas características de las novelas del *cyber* anglo reflejan una sociedad en donde el avance científico es notable. El *cyberpunk* original le dio voz a las “ratas de la tecnología”⁶ que nada en el océano de la información y se proponen controlar la Red y liberar al individuo común. Los inicios del *cyberpunk* en México están lejos de esta proclama, tienen un color local que le da un toque particular.

b. Lo local

Cuatro novelas del *cyberpunk* nacional

Tiempo lunar (1990) del narrador Mauricio Molina (Ciudad de México, 1959) es uno de los primeros ejemplos de la incorporación de la estética *cyberpunk* al contexto mexicano. La trama está influida por clásicos del género como *Neuromante* de Gibson y por la estética de *Blade Runner*, versión cinematográfica de la novela de ciencia ficción *Do Androids Dream*

a la nueva causa —la información es el poder! libera la información!... El nuevo mundo fue llamado Ciberespacio por un miembro de la nueva sociedad... El Ciberespacio se convirtió en el hogar de los *cyberpunks* que comenzaron a controlar el nuevo mundo según sus pensamientos: sin leyes! sin reglas!» Consúltese la página: <http://project.cyberpunk.ru/>

⁵ «Los personajes del *cyberpunk* clásico son seres marginados, alejados, solitarios, que viven al margen de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de información computarizada ubicua y la modificación invasiva del cuerpo humano».

⁶ Tomado del Manifiesto *cyberpunk*, consultado en la red el 12 de mayo de 2012.

of Electric Sheep?, de Philip K. Dick. En la novela de Molina, la ciudad de México es un escenario catastrófico a causa de las inundaciones y los terremotos. Sin saber por qué, la ciudad ha sido evacuada y ha quedado custodiada por el ejército. La constante lluvia ácida ha corroído hasta los cimientos de las construcciones, pero pervive en este mundo del futuro el culto secreto a la diosa luna, quien cada año hace su ritual de apareamiento en las ruinas del templo mayor de lo que fuera la gran Tenochtitlán. Andrés, el protagonista que trata de explicar la misteriosa desaparición de su amigo Ismael, encuentra un mapa que lo va guiando por sitios secretos en donde aparecen y desaparecen personas perdidas años atrás.

El narrador nos predispone a un final basado en la teoría de un espacio-tiempo poroso, en donde es posible encontrar un portal que nos lleve a una realidad alterna:

Recientes investigaciones acerca de la naturaleza de lo real, conducen a la hipótesis de que se han formado huecos, inestabilidades en la frágil superficie del espacio-tiempo que nos rodea.

Los edificios evacuados por los temblores, las ruinas, las zonas vedadas por catástrofes ecológicas, los espacios abandonados durante años o los lugares cerrados repletos de objetos inertes, provocan un espesamiento de lo real, una densificación de la incertidumbre y son los sitios ideales para que se verifiquen fenómenos que ponen en entredicho las leyes de la realidad.

Estos lugares, semejantes a los agujeros negros de la astronomía, al saturarse de masa y energía, producen una especie de curva en el espacio-tiempo, abriendo una fisura por la que pueden desaparecer (hay teorías que afirman que también entran) objetos o seres humanos (Molina 107).

El protagonista escapa de ser transportado a otra dimensión, o a un mundo paralelo en donde seguramente moriría. Al lector sólo le queda la certeza de que la diosa luna convertida en una Melusina gótica regresa al suelo sagrado por el portal secreto de las de la ciudad abandonada en el tiempo misterioso de los eclipses lunares. Si tuviéramos que hacer elogio de la arquitectura de

la novela de Molina tendríamos que mencionar los guiños que hace al cuento de Jorge Luis Borges “La muerte y la brújula”⁷, en donde la lectura cifrada de un mapa resuelve el último de cuatro crímenes. En nuestro caso, los siete puntos de la bitácora de Ismael llevan a Andrés al submundo de donde emerge el mundo acuático primigenio del Valle de Anáhuac. El novelista alude también al grabado de Mauritis Cornelis Escher titulado *Tres mundos*, que encierra la clave del misterio: en el inframundo de la urbe en ruinas se conjugan, en un tiempo mágico, los tres órdenes universales: el terrestre, el de los dioses acuáticos y el de la diosa luna.

La novela *Miedo genital* (1991) escrita por Lorenzo León (Ciudad de México, 1953) fue un experimento narrativo construido con elementos tomados del cine *gore* y de la ciencia ficción específicamente del filme *Alien. El octavo pasajero*. Estructuralmente, la novela se apega al *thriller* clásico, hay una serie de crímenes misteriosos que un periodista pretende explicar. La narración está ambientada en el México de los ochenta y a diferencia de *Tiempo lunar* la acción no ocurre en la ciudad sino en una región petrolera que ha sido devastada por la industria.

Premonición de los feminicidios de Juárez, en la ficticia Cárdenas se sospecha de un asesino serial que viola, mata y mutila a sus víctimas. Varias de las sobrevivientes de la agresión sexual quedan embarazadas y dan a luz a engendros como el siguiente, en testimonio del esposo de una de las ofendidas:

Estaba desesperado señor, póngase en mi lugar. Yo no podía aceptar que ella me hubiese engañado; debía ser mío, mío y de nadie más. Así lo creí en el momento que la vi en medio de los dolores; pero cuando a ella llegué para consolarla, me vio con sorna y como muy divertida por la sorpresa que se disponía darme. Yo la quería ayudar a tenderse cómoda, ponerle una almohada bajo la cabeza, pero como era imposible sujetarla llamé a doña Leonor, que de partos sabe pa'largo. Así, entre los dos la preparamos. Pero ella parecía querer estar sola, porque rechazaba nuestras manos, siempre sin hablar, muda como desde que empezó el embarazo.

⁷ “La muerte y la brújula” en *Ficciones*, 1944.

Su vientre creció espantosamente y el sudor empezó a escurrir de su rostro; pero un sudor diferente señor, un sudor de olor feo que hizo que nos alejáramos de ahí dejándola con las piernas abiertas sin ningún auxilio. De su convulsión surgió primero un vómito negro y pestilente y luego algo que no puedo explicar señor, algo así como un reptil-araña que nacía encharcado en sangre aceitosa que ella lamía señor, sin asco. Yo me dije que eso no podía ser mi hijo, no podía ser hijo de ningún hombre. Entonces, señor, tuve la convicción de que no podíamos seguir fingiendo, que todos los hombres y las mujeres sanas debíamos afrontar la situación, porque ellas, las madres de esas horribles criaturas, quedaban animalizadas para siempre. Y lo maté señor... bajo la mirada de la comadrona histérica, con el martillo machaqué esa masa podrida y ella me arañaba y mordía como una loba (León, 21).

Al final descubrimos que los monstruos que emergen del subsuelo y agreden a las mujeres son animales milenarios que la cultura *Othoo' miz* consideraba dioses a los que veneraba ofrendándoles el sacrificio de doncellas. El antropólogo McKusick es quien descubre el culto secreto al dios Chapopoteótl, que significa, en lengua nahoa, monstruo de la tierra. Hemos dicho que La novela está inspirada en los monstruos al estilo de *Alien*, pero además, *Miedo genital* explota el asco, los excrementicio, lo corporal corrupto para crear el miedo ancestral a las heces y a lo pestilente. En cierta forma es una metáfora del pavor que causan las pandemias y producen las psicosis colectivas, en particular el miedo que causa el sida, en una sociedad desinformada y conservadora. La novela prospera en un clímax decadente y apocalíptico, síntoma de la industrialización desmedida que ha ofendido a los dioses primordiales al saquear la sustancia sagrada, el petróleo, que alimenta a seres milenarios. Al final, la ignorancia de los hombres es la causa del caos y la muerte:

La lengua de una serpiente enardecida en la profundidad de la tierra asomó bramando en el fuego de su veneno y todos los que estaban en el burdel suspendieron sus actos, su corazón se heló al ver en el cielo nocturno iluminado por el fragor de una llama que contagiaba el aire hasta volverlo infernal.

[...] La perforación había sido un éxito. Por el pozo número tres se desangraba el silencio de la catacumba geológica. Expiraba el encierro de ciertos duendes que salían a poblar el pecado de los hombres.

[...] Azorados, los nativos comprendieron la resurrección de un dios olvidado. Un dolor mental se produjo en su memoria y removi6 una antigua oración. Sus labios se abrieron implorando a Chapopot6otl serenidad. En sus chozas los indios recordaron la vejez del miedo.

[...] El hocico de un mundo condenado a la oscuridad vomitaba mariposas de grandes alas, fantasmas que cobraban existencia en la fornicaci6n, invadían el conducto esencial de la creaci6n contagiando el esperma. Se escurrían hacia la oscuridad roja del vientre para latir en el umbral de Esta Existencia (Le6n 78-79).

La destrucci6n de todas las cosas (1992). En el marco de la incertidumbre econ6mica y la firma del Tratado de Libre Comercio con Norteamérica, Hugo Hiriart (Ciudad de M6xico, 1942) imagin6 esta guerra de los mundos mezclada con la destrucci6n de Tenochtitlán. Seres de otro planeta invaden y destruyen la Gran Tenochtitlán del futuro, en un medio ambiente degradado, contaminado, sobrepoblado y sin recursos naturales. Los invasores que imagina Hiriart son seres proteicos que adoptan todas las formas imaginables de la cultura, aparecen como alucinaciones lisérgicas y matan con la eficacia de sicarios a sueldo. Ingresan en los sueños, en la imaginaci6n, en la mente, no hay forma de eludir su presencia. Los sobrevivientes escapan de la ciudad destruida con la esperanza de llegar al mar, utopía salvadora de la amenaza urbana, de la civilizaci6n de la muerte y de la esclavitud.

Los alienígenas destructores son el símbolo de las nuevas corporaciones que se apoderan de la naci6n y la novela toda es la alegoría de una sociedad que pasaba del control estatal al neoliberalismo. La novela de Hiriart plagada de referencias a las cr6nicas de *Visi6n de los vencidos*, las de la invasi6n norteamericana y las de la caída de la ciudad de M6xico en 1847. Pero el tono de la historia no es épico, es cómico, grotesco y a veces por su colorido recuerda la imágenes del arte *pop*, al estilo del filme *Submarino amarillo*

(Georges Dunning, 1968), como muestra está este episodio que parece tomado de una alucinación de LSD:

El hablador había logrado ponernos nerviosos. Nos apresuramos a terminar de comer, pagamos y salimos a la calle. Ahí vimos por primera vez a uno de los Extraños. No lo puedo olvidar. Era un hombre gigantesco de rostro azul grisáceo con pequeños anteojos cuadrados y enortijadas barbas de un verde papagayo intenso. Vestía un traje abigarrado y versallesco adornado con brocados, vidrios, encajes, hasta plumas y pequeños espejos y andaba tocado con un complicado gorro rojo. No sabíamos qué era, todavía no nos familiarizábamos con los distintos roles, tipos o posiciones en las jerarquías de la complicadísima y muy rara organización de los otros, pero tenía ese autoritarismo insolente, esa impaciencia apenas contenida y esa brutalidad que casi todos Ellos ostentaban en su trato con nosotros. El Cabezón iba solo, caminaba a grandes pasos, con sus zapatos de tacón cuadrado muy alto, por el mercado e iba dando empujones a un desdichado [al que le daría un castigo ejemplar]

[...] Y alzó hacia él su bastón rojo de puño redondo de plata recamada [...] El bastón disparó, si eso puede decirse de emitir unos ruiditos rítmicos y cristalinos, como de caja de música. El que suplicaba empezó a teñirse de un color amarillo plátano, todo él, la ropa, la piel, los cabellos, no muy intenso y como mate, sin brillantez, y ante nuestros ojos asombrados se hizo totalmente plano y enmarcado, como una gigantesca tarjeta postal con mata-sellos en la esquina superior derecha y toda la cosa. La tarjeta empezó lentamente a girar, primero dando vueltas luego sobre su propio eje; después se cuadrículó con precisión, primero cuadrícula grande, luego cuadrícula chica y finalmente milimétrica

[...] Finalmente desapareció de la vista por completo (Hiriart 151-152)

Después de un intento de resistencia, la población sucumbe a los Extraños y la capital queda a merced de los invasores.

El espacio sagrado: la aportación local al neogótico

En la recepción del *cyberpunk* de los años ochenta y noventa hay una peculiaridad más que tenemos que subrayar. En las tres novelas iniciales e iniciáticas del *cyberpunk* nacional se desataca el espacio sagrado prehispánico como un lugar peculiar del que emana nuestra salvación o nuestro castigo. En el caso de *Tiempo lunar*, el Templo Mayor representa el lugar donde el mito pervive y es el umbral por donde podemos escapar de la voracidad de la modernidad. En *La destrucción de todas las cosas*, la preservación del espacio arcano del templo mayor significa la conservación de nuestra civilización. Por su parte, Lorenzo, en *Miedo genital*, considera que el mundo de la modernidad ha alterado de tal manera nuestro entorno sagrado que nos ha hecho merecedores de un castigo apocalíptico.

Creo que la preservación del espacio simbólico de lo sagrado es uno de los rasgos distintivos entre el *cyberpunk* anglosajón y el mexicano, incluso es un rasgo de identidad, que podemos interpretar como un guiño que nos dice que los ritos y los mitos que se conservan en el arte nos hacen diferentes y nos defienden de la deshumanización del mundo industrializado. Los vestigios de la mexicanidad le dan sentido al mundo, al arte y a los espacios rituales de un imaginario social que ha sobrevivido a las embestidas de la hegemonía del colonialismo.

Imaginarios globales, escenarios locales

Una característica de la distopía de las novelas que comentamos es el escenario apocalíptico producto de catástrofes naturales o de invasiones enemigas. En el caso de *Tiempo lunar*, es claro que la ciudad abandonada y en ruinas es un homenaje al filme *Blade Runner*. La ciudad de México, como Los Ángeles de 2019, es una ciudad gris, con una pertinaz lluvia ácida, pero a diferencia de Los Ángeles del futuro cercano no es una ciudad hipertecnologizada.

La ciudad que inventa la imaginación de Ridley Scott es una ciudad en donde se habla una mezcla de japonés, inglés y español. El monumental edificio de la policía tiene un estilo neomexica, es decir, una gran pirámide decorada con grecas y grandes ventanales. La muchedumbre convive,

replica, trasgrede las leyes y se droga en las calles invadidas por un bazar infinito. Ridley Scott nos plantea una urbe multicultural habitada por tribus urbanas. Por su parte, las calles de la ciudad de *Tiempo lunar* son las de una urbe corroída por la lluvia ácida, cuyos habitantes fueron evacuados sin saber bien a bien la causa. Algunos piensan que fue a causa de algún desastre ecológico que desbordó los ríos de aguas negras que circulaban subterráneamente. El Zócalo recupera su esencia acuática, el lago primordial reconquista su espacio y devora la urbe:

El pavimento se iba convirtiendo en arcilla, el asfalto en arenas movedizas, las edificaciones en marismas pantanosas. [Andrés] corrió hasta las excavaciones y encontró las ruinas cubiertas de agua. El agua espesa, gelatinosa, muerta, subía por las puertas de madera, atravesaba los portones de las vecindades [...] Lentamente, de las alcantarillas y las acequias cegadas, aparecían sapos, ajolotes, libélulas, insectos hasta llenar las ruinas del Centro por completo, hasta tragárselas despacio. El agua verde se acumulaba en los hundimientos de las iglesias y los edificios coloniales, en los estacionamientos y sótanos de las construcciones recientes. Parte de la catedral estaba hundida, las calles a esa hora en que ningún ojo las miraba se iban convirtiendo en canales, como antaño. El Zócalo era ya una enorme laguna (Molina 92-93).

Los escritores mexicanos que hemos mencionado y cuyas obras aparecieron entre 1991 y 1992, tienen en mente el desastre traducido en imágenes de una ciudad devastada, destruida por un terremoto, una invasión norteamericana o una extraterrestre. La amenaza del desastre estaba latente desde que el terremoto del 85 lo hizo realidad, pero se pensaba también un accidente nuclear en la planta de Laguna Verde, que inició su actividad en 1989. También estaba presente en la conciencia colectiva en la contaminación de los pozos petroleros como el Ixtoc, cuyos daños ambientales del año 1979 fueron escondidos por el gobierno.

Y en el horizonte cultural, económico y global aparecían nuevas amenazas: el sida parecía convertirse en una pandemia divina, el Tratado de Libre Comercio ponía al país en manos del imperio. Los años noventa empezaron con muchos temores y desastres e incluso rebeliones armadas.

Los miedos locales se expresaron en los lenguajes del arte globalizado: monstruos viscosos del inframundo que violan mujeres y que engendraban bastardos infernales, mundos de dimensiones paralelas que nos regresaban a los orígenes sagrados, la aparición de nuevos conquistadores encabezados por la traidora Malinche, ahora llamada la Jitomata. Empezamos a exorcizar nuestros demonios cuando, sin sentirlo, empezamos a usar los medios que la globalización ponía a nuestro alcance: la tecnología nuclear, la computación, la difusión de la ciencia, la guerrilla cibernética. Es decir, nos empezamos a hacer globales.

Lo glocal

Gel azul: Novela negra y cyberpunk

Bernardo Fernández (1972) sintetiza la ideología de una nueva generación de escritores y de lectores muy diferentes a los que hemos mencionado. *Gel azul* es una novela futurista y de ciencia ficción que nos describe un México hipertecnologizado controlado por multinacionales que han hecho su fortuna clonando potentados y creando drogas sintéticas. Con esta ficción se identifican las generaciones que leyeron y asimilaron en México los manifiestos del *cyberpunk*, lo que es muy importante en cuanto a que la obra está dirigida a un público muy específico. Estamos frente a un público lector que conoce el lenguaje cibernético e idolatra la tecnología. Por ejemplo, Eva Méndez, escritora y lectora de Bernardo Fernández, escribió en su *blog* una estupenda reseña de *Gel azul*, la cual vale la pena citar en extenso:

El detective Crajales, otrora hacker juvenil, investiga la aparición de un bebé muerto en un tanque de plexiglás lleno de gel proteínico, donde Gloria Cubil (hija del magnate cibernético Arceo Cubil), se refugia para acceder a la realidad virtual, privilegio que sólo unos cuantos pueden pagar. La alienación que estos artefactos producen nos remite a la novela futurista *Virtus*, de Eve Gil⁸, donde

⁸ Eve Gil (pseudónimo de la misma Eva Méndez, Hermosillo, 1968) autora, además, de la novela *Hombres necios* y del drama *Electra masacrada*. En *Virtus* (Editorial Jus, 2008), plantea un México futurista controlado por una Inquisición que quema a los disidentes y por un gobierno que controla lo que la gente piensa, habla y ve. Cabe señalar que esta autora le gusta experimentar con nuevos lenguajes narrativos y visuales, su novela *Sho-shan y la Dama Oscura* (2009) es una obra que toma elementos del manga japonés.

los pobladores del Proyecto V (alegoría del México arruinado), llevan un lectochip que los hace vivir en la perpetua felicidad. Sin embargo, la sofisticación de los Gokubi (el cilindro del gel azul), va más allá, permitiendo a sus usuarios acceder a otros mundos mediante los más descabellados avatares; consumir potentísimas drogas, introducirse a sectas y olvidar el presente.

Dichos tanques son fabricados por la corporación japonesa *HumaCorp*. El modelo más avanzado lo posee la joven heredera, quien siempre ha llevado una vida disipada. La chica aparentemente ha sido víctima de violación, y el bebé, de homicidio. Esto ocurre en circunstancias harto sospechosas, puesto que ella vive aislada en su departamento de Polanco, y nadie tiene acceso al sueño electrónico donde habita. Crajales busca el apoyo de Salgado, sagaz periodista, corresponsal del ciberespacio, excómplice de su vandalismo en la red, que el primero hubo de abandonar tras ser víctima de un cortocircuito en su interfase neuronal, ocasionado por la compañía a quien perjudicaba. Salgado sufre la mutilación de sus miembros dentro del cilindro donde navega. Crajales, consternado, intenta ayudar a su amigo, quien le informa sobre una red internacional de tráfico de extremidades humanas, creadas para reactivar la economía mundial tras la legalización del narcotráfico y el declive del tráfico de órganos debido a la clonación.

La manera en que estas mutilaciones se relacionan con el cadáver del pequeño deberá dilucidarla Crajales, cuya caótica vida personal se verá trastornada ante las represalias que le esperan. La segunda narración incluida en el libro volumen, “El estruendo del silencio”, guarda intertextualidad con la primera, ya que en ella se aborda la vida de Koji Cuauhtémoc Kobayashi, el arrogante dueño de la transnacional *HumaCorp*, quien padece el mismo hastío de Gloria. Kobayashi ordena una expedición espacial a la estrella Épsilon Eridani, proyecto ambicioso que abarca miles de años.

La nave está controlada por MaReL, la macro red local, que constituye su ‘sistema nervioso’; e inspeccionada por el Señor Ká, robot insectoide que despierta cada cien años de su letargo para cumplir dicha tarea. MaReL y el Señor Ká, diseñados para comunicarse sólo lo indispensable, comienzan a manifestar emociones tras tener, este último sueños, lo que los hace sentirse unidos dentro de esa enorme soledad de la que hasta ese momento se percatan.

La idea de Kobayashi, megalómano irredento, es enviar al espacio en aquella medusa biotecnológica a dos clones, uno suyo y otro de su prometida, Marinka Dobrova, *top model* europea, a quien sólo considera un lujo. La vida supuestamente perfecta de Kobayashi sufrirá un vuelco por acontecimientos que escapan de su control, a los que, sin embargo, él mismo ha contribuido. Bernardo Fernández logra, en ambas novelas, transmitir la monotonía y el vacío interior de quienes viven en busca de la alienación, en un mundo supertecnologizado (http://fujinkuroi.blogspot.mx/2009/07/gel-azul-de-bernardo-fernandez-bef_20.html, consultado el 12 de mayo de 2012).

Gel azul es un parteaguas en la literatura ciencia ficción con trama policiaca, pues refleja a una colectividad que empieza a asumir los nuevos discursos de las sociedades globalizadas en las que incluimos las diversas tribus urbanas, agrupaciones culturales y literarias, de una ciudad letrada, que ya no es una sola e indivisible sino muchas organizadas y representadas en nuevos rituales, nuevos lenguajes y nuevas literaturas de culto.

Los jóvenes lectores de la generación nacida en los años ochenta que se identificaron con el proyecto *cyberpunk* no tuvieron sentimiento de culpa en adoptar un modelo creado por la industria globalizada del entretenimiento, ni se molestaron en plantearse dilemas socioculturales poscoloniales. Simplemente eligieron, no se les impuso, una forma estética en la que vieron reflejado el futuro incierto que nos depara un mundo controlado por las multinacionales.

En el lenguaje de las generaciones globalizadas encontramos una fusión entre lo *pop*, la cultura del entretenimiento y una literatura que puede catalogarse como “cultura”. Estas generaciones que consumen la literatura *cyberpunk*, no sólo se expresan en *blogs* y les gusta la ciencia ficción, y los comics son parte de su formación literaria. Tal vez el dilema que nos plantea este género de fusión es que la industria del entretenimiento está planteando una nueva forma de entender el arte y las humanidades. Entre la aparición de *Tiempo lunar* y *Gel azul* hay un cambio generacional y un corte epistemológico. La primera refleja a una generación ochentera que creció adorando la literatura fantástica al estilo de Borges, y llenó su imaginación

con imposibles libros de arena, memoriosos que no podían olvidar lo leído en la infancia y bibliotecas infinitas. Tuvieron una formación académica en facultades y talleres literarios. En su momento rindieron culto a Alejo Carpentier, Carlos Fuentes, Mario Vargas Llosa y Gabriel García Márquez. En cambio, la nueva generación para la que escribe Bernardo Fernández es la generación de las crisis económica, cultural y social endémicas. Padeció una educación pública endeble, sufrió la angustia de no tener acceso a la universidad, y si lo consiguió, después de seis años de estudio, sólo consiguió el pase automático a las filas del desempleo.

Y para colmo, se encontraba secuestrada por uno de los momentos más violentos y crueles del nacionalismo institucional. Esta generación tuvo una educación informal en el cine y la televisión. Por su cuenta descubrieron que había una literatura fuera de este ámbito cerrado, en la Internet, encontraron gente como ellos, con los mismos problemas que se comunicaban en tiempo real desde otra computadora. Al fenómeno en que incluimos a esta generación autodidacta, que hizo sus propias mitologías populares, y que escapó del mundo por la pantalla, le llamamos, también, globalización.

III. De la distopía a la utopía *cyberpunk*

Nicholas Carr (2011) escribió un estudio en el que demuestra con rigor científico el daño irreversible que causa en el cerebro el uso y abuso de Internet. Básicamente, lo que advierte Carr es que el leer exclusivamente en la red y en la pantalla de la computadora condiciona nuestro cerebro a no razonar asuntos abstractos, nos hace, como dice el título de su obra, superficiales. No es un secreto que hay serios problemas en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas y en la comprensión de lectura, entre otras cosas. El uso de la red de redes se ha convertido en un fin en sí mismo. La satanización de los medios electrónicos está ligada con las nuevas literaturas y con la cultura en general. El dilema es, como lo plantea Carr, a más información menos capacidad analítica. Conciliar ambas es el reto.

En estos tiempos efímeros de hiperrealidad e inseguridad, el goce, la diversión, el afecto, son la plusvalía de la cultura del entretenimiento

cuando se combina con el conocimiento y la inteligencia. La velocidad de la información y la cantidad de la misma que disponemos en la Internet ha expropiado un dominio a las minorías ilustradas y elitistas y manifiesta el deseo de la mayoría de gozar tanto de las libertades de expresión como del placer del disfrute de sus propios gustos y estéticas. Lo subversivo del entretenimiento en la era de la globalización consiste en que la mayoría encuentra una vía para su propia visibilidad; en mundo caótico y violento, como el actual, necesitamos fantasías que ni la política, ni la educación, ni el mercado han hecho probables. La literatura debe aprovecharse de los lenguajes de la cultura mediática para renovar las formas de narrar. La imaginación debe servir, como en cualquier época y bajo cualquier circunstancia, para reflexionar e inventar mundos mejores e imposibles.

Fuentes de consulta:

- Carr, Nicholas. *Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Traducción de Pedro Cifuentes. México D. F.: Taurus, 2011.
- Fernández, Bernardo. *Gel azul*. México D.F.: Suma. 2004.
- García Canclini, Néstor. “Globalización e interculturalidad: próximos escenarios en América Latina”. En *Cartografías y estrategias de la ‘posmodernidad’ y la postcolonialidad en Latinoamérica. Hibridez y globalización*. Alfonso del Toro editor. Madrid: Iberoamericana, Vervuert. 2006.
- Gibson, William. *Neuromante*. Traductor: José Arconada Rodríguez y Juan Ferreira Ramos. Madrid: Minotauro, 1997.
- Gil, Eve. http://fujinkuroi.blogspot.mx/2009/07/gel-azul-de-bernardo-fernandez-bef_20.html, consultado el 12 de mayo de 2012.
- Hedges, Chris. *Empire of Illusion. The End of Literacy and the Triumph of Spectacle*. New York: Nation Books, 2009.
- Hiriart, Hugo. *La destrucción de todas las cosas*. México D. F.: Era, 1992.
- Jameson, Fredric. *Las semillas del tiempo*. Traducción de Antonio Gómez Ramos, Madrid: Trotta, 2002.

- Kirtchev, Christian As. <http://project.cyberpunk.ru/ckx/index.html>, consultado el 12 de mayo DE 2012.
- León, Lorenzo. *Miedo genital*. México D. F.: Joaquín Mortiz, 1991.
- Martel Frédéric. *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Traducción de Núria Petit Fontserè. Madrid: Taurus, 2011.
- Molina, Mauricio. *Tiempo lunar*. México D.F.: Punto de Lectura, 2005.
- Queraltó, Ramón. *Ética, tecnología y valores en la sociedad global. El caballo de Troya al revés*. Madrid: Tecnos, 2003.
- Rincón, Omar. *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa, 2006.