

AMÉRICA LATINA ES CIBERPUNK. APUNTES PARA UNA POÉTICA DEL SUBGÉNERO EN ESA PARTE DEL MAPA

El ciberpunk -considerado por estudiosos y lectores unas veces como subgénero de la ciencia ficción, otras como un movimiento cultural mucho más amplio que abarca no solo lo literario o lo ficcional- surge y cobra popularidad fundamentalmente en los Estados Unidos durante la década de 1980. Como indica su propia denominación, en él convergen dos polos que se habían mantenido separados hasta el momento: por un lado la cibernética, las tecnologías de la información y por el otro el submundo del punk, con todo lo que de rebeldía y contracultura entrañaba.

Una conocida definición de lo que es el ciberpunk y del tipo de personajes que engendra es la que escribe Lawrence Person en sus «Notas para un Manifiesto postciberpunk» (1998):

"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".

Así, dentro de los leitmotiv de esta narrativa están: los hackers, las inteligencias artificiales, las megacorporaciones que siempre intentan hacerse con el poder de la sociedad; pues, contrario a la variante astrofuturista de tono épico que había predominado en la ciencia ficción hasta entonces, el ciberpunk es una ficción urbana, de futuro cercano y predominantemente limitada a la tierra.

A finales de la propia década de los 80 sus cultivadores norteamericanos declararon que el ciberpunk había muerto. Sin embargo, es en los años 90 que el este llega a la ciencia ficción escrita en español. Se trata de un desfase alarmante si se piensa que no es hasta 1998 que se publica en España la significativa antología de cuentos ciberpunks *Mirrorshades*, cuyo prólogo, escrito por Bruce Sterling, es considerado el Manifiesto de la corriente.

La trascendencia de esta antología, a pesar de los doce años de atraso, es explicada por sus editores: «porque es justamente ahora cuando en muchos aspectos, es la sociedad más que la propia CF [ciencia ficción], la que se está convirtiendo al ciberpunk».

Para ser sinceros, tal parece que muy poco hicieron los españoles respecto a la

literatura ciberpunk, a pesar de que en el momento de apogeo se crearon fanzines y algunos se autodenominaron escritores ciberpunk. El ejemplo más notable es la novela *2123: El año de Moebius* de Ángel De Aluart.

Con los latinoamericanos, la historia es diferente. A partir de 1993 en la ciencia ficción mexicana se comienzan a encontrar con asiduidad temáticas relacionadas con el ciberpunk.

Ya para esta fecha Gerardo Horacio Porcayo y José Luis Zárate habían creado el disruptor fanzine *La langosta se ha posado* donde publicaron bastante información sobre el ciberpunk; cuentos y artículos de mexicanos, y también traducciones de autores norteamericanos.

Porcayo abrió una importante brecha para el conocimiento del subgénero en español con la publicación de su ensayo "Ciberpunk, ciencia ficción y thriller" en la revista *Umbrales* y luego con la salida de su novela *La primera calle de la soledad*, que fue acogida con excelentes críticas. A pesar de que ya se contaba con una nómina considerable de autores mexicanos que estaban escribiendo dentro de este subgénero, no se puede hablar de un movimiento hasta 1995.

Los abordajes de estos autores (Porcayo, Zárate, Federico Shaffler, Gerardo Sifuentes, José Luis Ramírez) lucían desconcertantemente novedosos, puesto que la obra de Gibson, Sterling y otros ciberpunkies norteamericanos apenas se había difundido en español. Sin embargo, muchos de estos escritores aseguran haber estado escribiendo ciberpunk antes incluso de conocer la obra de Gibson. Por ejemplo, uno de los cuentos de Porcayo que posee un indudable germen ciberpunk es "Sueño eléctrico", que obtiene en 1984 una mención honorífica en la primera edición del luego tan codiciado Premio Puebla. 1984 fue precisamente el año en que se publicó *Neuromante* de Gibson.

En esta cuerda, Rodrigo Pardo, quien obtiene en 1994 el premio Puebla con un híbrido entre ciberpunk y hombres lobo explica:

"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".

Esto nos conduce a retomar aquella afirmación de los editores españoles de *Mirrorshades* de que la conversión de la sociedad al cyberpunk era la que estaba propiciando el advenimiento un poco tardío de este movimiento. E incluso podemos ver que tal conversión se agudizó en los países latinoamericanos, que veían en los futuros cyberpunks un reflejo de sus terrores presentes. No es de extrañar entonces que fuera México, tan cerca en muchos sentidos de Estados Unidos, primero en incursionar en el cyberpunk. Este proceso se fue extendiendo a los diversos países latinoamericanos y durante la década de los noventa, e incluso de los dos mil, mucha de la ciencia ficción escrita en esta parte del mapa comenzó a presentar rasgos cyberpunks o a sumergirse totalmente en su estética y sus tópicos.

Sobre esto, el escritor chileno Jorge Baradit, uno de los autores más importantes y reconocidos no solo del cyberpunk sino de la literatura latinoamericana contemporánea, escribió en 2008 lo siguiente:

"Esa Latinoamérica entre moderna y chamánica, con gobiernos democráticos, pero con guerrilleros ancianos aún haciendo la revolución, con líderes mesiánicos narcoterroristas y ayahuasca. 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 cyberpunk 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".

La actualidad de la ciencia ficción en español, o más específicamente, de la latinoamericana, es sumamente heterogénea. Conviven armoniosamente diversos estilos y subgéneros sin llegar a solaparse unos a otros. El cyberpunk, a pesar de su declarada muerte en la literatura anglosajona, continúa cultivándose por muchos autores, que han logrado introducir novedades que son producto de las particularidades de sus contextos. De aquí que se hable hoy de ciberchamanismo, orichapunk u otros punk de aberrada procedencia. Sin embargo, estas etiquetas, que pretenden enmarcar y diferenciar a veces la obra de solo un esponente del género, lo que parece indicar es la existencia de ciertos rasgos que posee el cyberpunk escrito en estas coordenadas del mapa que lo vuelve un fenómeno distinto de su

homólogo anglosajón.

Por ejemplo, uno de los rasgos más notables del subgénero es la articulación distópica de la sociedad que en sus relatos se describe. El vocablo distopía se utiliza para designar lo contrario a la utopía. Se trata de clases de sociedades hipotéticas que contienen imágenes de mundos peores que el existente. En esta cuerda, la fragmentación y guetificación de la ciudad son rasgos que se repiten en la mayoría de los wordbuilding creados por los autores latinoamericanos y estas circunstancias provocan una constante lucha de poderes.

En el caso del universo creado por el autor cubano Eric Mota para su *Habana underguater* -un libro de cuentos que en 2010 fue difundido de manera digital a través de Internet y, finalmente, verá la luz en formato físico este año por la editorial Caja China- recrea un contexto post-apocalíptico y ucrónico en el que, al parecer, los rusos ganaron la Guerra Fría y se convirtieron en la potencia mundial indiscutible. Para el presente en el que se narran los acontecimientos se han marchado a sus estaciones orbitales y vigilan al mundo con sus misiles nucleares satelitales.

Las historias transcurren en una Habana semihundida en la que se disputan el gobierno de cada zona clanes religiosos (los abakuás controlan Alamar; las corporaciones religiosas, Miramar; los santeros, Centro Habana y los babalawos, el Vedado). Es una ciudad en guerra constante, repleta de peligros tanto en el mundo tangible como en la Red Global, en la que residen los orichas, deidades artificiales a las que se les debe temer y rendir tributo para poder mantenerse con vida.

Habana Underguater se vale del humor para satirizar muchos aspectos de la actualidad cubana. Así, desacraliza símbolos e instituciones (los guerrilleros devotos a Santo Guevara, los obispos de la CUC, el protestódromo, para referirse a la Tribuna Antiimperialista). O bien, parodia referencias contemporáneas muy ligadas a la identidad cubana como lo hace con el nombre de la Fuerza Armada de La Habana Autónoma (FULHA), que es la manera popular de llamar a los dólares en Cuba o el de la Policía Acorazada de La Habana Autónoma (PALHA), otra manera argótica de denominar a la acción de recibir una ayuda de dudosa legalidad o legitimidad. Mota ha llegado incluso a traspasar todos los clichés actualmente aplicados a los Estados Unidos, a este nuevo poderoso que es Rusia. Por lo que ahora se habla del sueño soviético, del *Russian way of life* en la órbita y de llegar a ser un tavarich más.

En todo caso, es una Habana marginal y dividida donde aparentemente nadie manda y no hay un orden; y que recuerda en muchos sentidos a la narrativa de los años 90 y el popular realismo sucio que se puso de moda en el país, con su cohorte de

personajes cínicos e individualistas, practicantes del “sálvese quien pueda”; con sus balseros, jineteras/os, sus guapos de barrios ahora adaptados a códigos cienciaficcionalistas.

La precariedad de las ciudades del ciberpunk latinoamericano, su fragmentación y su superpoblación es una imagen llevada al límite de la realidad cotidiana de muchas ciudades tercermundistas actuales, que ostentan estos fuertes contrastes sociales, los cuales se traducen a nivel de estructuras arquitectónicas o de códigos de comportamiento no escritos, dependiendo de los espacios de que se trate. En algún momento creímos que ciudades como Hong Kong o Tokio eran el perfecto referente contemporáneo para la clásica urbe ciberpunk. Pero hay algo en su pulcritud high tech que traiciona el espíritu del género. Entonces descubrimos, un poco sorprendidos, que es en las ciudades semiderruidas, hacinadas de América Latina donde hayamos un reflejo más fidedigno.

Los escenarios precarios, contaminados, industrializados indiscriminadamente de estas distopías ciberpunks son un espejo puesto frente a las grandes ciudades de América Latina que, usuarias sufrientes de una tecnología que son incapaces de producir, han terminado por convertirse en el vertedero, en el patio trasero de las megalópolis primermundistas.

En la novela *Ygdrasil* del chileno Jorge Baradit se recrea el futuro de una Tierra en que la tecnología ha avanzado fusionándose de manera inextricable con las diferentes religiones humanas. Es imposible ya determinar dónde termina una y comienza otra, al punto que las almas y espíritus son utilizados como herramientas para fines políticos, militares y corporativos.

En esta hibridez diabólica nada es del todo orgánico o inorgánico, animado o inanimado, así tenemos que los edificios pueden ser entidades biológicas o una computadora usar una ouija como teclado para acceder al plano espiritual como si este fuera la Internet. El siguiente es un fragmento en que se describe de una manera muy poética esta noción de la ciudad distópica latinoamericana:

"Subió con aparente relajo la escalinata que conducía hacia la calle. El sol, suspendido a medio camino de su muerte contra el horizonte de edificios, la encandiló. Reconoció el pasaje Motolinia, a solo unos metros del Zócalo y en pleno centro histórico de Ciudad de México, el corazón de la megápolis que se extendía por kilómetros a la redonda sobre el antiguo lecho de un lago, el Anáhuac de los aborígenes. Ahora no era más que una mala copia hipertrofiada de las grandes

ciudades europeas de antaño, un quiste inverosímil en el costado del continente. México City, «la costra», la llamaban con desprecio. Desde el cielo aparecía como una monstruosa ameba metálica engarfiada a la tierra, semejante a un parásito gris que emanara calor y ruido electrónico. Las carreteras que se enterraban en sus costados no cesaban de inyectarle vegetales, trozos de animales, madera y combustibles que la ciudad devoraba y degradaba, generando más y más calor. Era una reina monstruosa y obesa, incapaz de moverse, voraz e insaciable, sudando y defecando sin parar".

Otro de los aspectos en que insisten las representaciones del ciberpunk escrito por autores latinoamericanos es la cualidad *trash* de la tecnología utilizada. Me gustaría citar el inicio de la novela del uruguayo Ramiro Sanchiz *Trashpunk*, porque me parece que, al menos parcialmente, describe cómo se extrapoló esta vertiente a la literatura latinoamericana.

"Lo primero que pensé al seguir a Rex hacia el interior del apartamento del viejo fue que todo, las paredes descascaradas y con manchas de humedad, el piso sucio conquistado por tanto polvo y pelusas, los zócalos erosionados, la kippelificación agobiante del caos de cajas de cartón, montañas de papel fanfold, revistas ochenteras de informática y –especialmente– los monitores prehistóricos, los gabinetes de PCs sobrevivientes de la era de los 486, 386 e incluso más viejas (...), una IBM Think Pad y una desktop que parecía bastante más actualizado, me recordaba un subgénero de ciencia ficción que había querido crear allá por 1997, o quizá un poco antes, bautizado trashpunk y entendido como la derivación de la corriente liderada por William Gibson y Bruce Sterling hacia el Tercer Mundo. Se trataba de una especie de micromitología de hackers y cowboys de consola que debían arreglarse con los materiales a mano, así fuesen un Family Game o un Atari, a la vez que apelaba a la cultura de las drogas, los químicos de diseño y todas las sustancias psicoactivas imaginables; la realidad virtual (...) tenía más de LSD y DMT que de conexiones neuronales a la *Neuromante* y *The Matrix*. Mi subgénero no tuvo suerte".

Aparentemente los rioplatenses no parecen haber cultivado mucho este subgénero, decantándose antes por otro tipo de tramas con implicaciones más trascendentales. Esta misma novela, aunque se presente de esta manera, termina abordando algo

totalmente distinto. Sus protagonistas conocen a un *dealer* de drogas de diseño que también resulta ser un hacker de setenta años que dice haber creado una Inteligencia Artificial autónoma, con piezas de computadoras arcaicas y pura chatarra, y está convencido de que esta entidad inteligente vive, y ha estado intentando comunicarse con él a través de una sutil alteración de la realidad. De manera que el texto termina acercándose más a los dominios de la narrativa de Mario Levrero que a la de Gibson.

Este alejamiento temático de los rioplatenses quizás le impidió ver al personaje de Ramiro que ya desde principios de los 90 se había “creado”, sin necesidad de hacerlo in vitro, un género análogo al de Gibson, con algunas de las características que él había querido inocularle. Claro que no se equivocaba respecto a que la manera de amueblar estos mundos debía ser con tecnología obsoleta, puro trash.

Este énfasis en el aspecto, siempre precario, de la tecnología ha hecho que por lo general –si bien hay notables excepciones– los autores latinoamericanos se interesen más por narrar conflictos que transcurren fuera de la Red, en la sociedad distópica en que se desarrollan sus personajes, aunque el ciberespacio resulta un reflejo igual de mortífero que ese exterior.

Conclusiones

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 (Erick Mota), 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. De estos tipos de divisiones, sobre todo la primera es una novedad para el subgénero.

En los casos mencionados se recurre al humor, en sus diferentes grados (puede ser el choteo desafortunado de *Habana underguater* o el humor amargo y perverso de *Ygdrasil*) para desacralizar símbolos identitarios propios, como si los autores se burlaran de la convención que ha solido juzgar que los latinoamericanos no pueden escribir ciencia ficción y mucho menos ciberpunk.

La marginalidad, el cinismo, el individualismo, las corporaciones privadas organizando la vida social y política de las naciones, la incompetencia de las instituciones estatales, la industrialización corrosiva, la obsesión por acumular y no

reemplazar –una mentalidad típicamente subdesarrollada: porque todo se puede aprovechar y no se sabe si mañana esa específica pieza va a hacer falta, así que nada se bota–, el hecho de que todo atisbo utópico resulte al final una estafa, son rasgos de las obras ciberpunks que se han mencionada hoy aquí, pero también lo son de la cotidianidad de las sociedades desde las cuales los autores crean esas ficciones.

Y ahora se me ocurre parafrasear a Borges en su “Pierre Menard, autor del Quijote”. Pues escribir ciberpunk desde Norteamérica en los 80 era una empresa razonable, necesaria, acaso fatal; escribirlo desde Latinoamérica una o dos décadas después parecía casi imposible, pero hoy nos damos cuenta que era igual de inevitable.

Referencias:

Alonso, Adoni e Iñaki Arzoz: «Nota preliminar» en *Mirrorshades*, Ediciones Siruela, Madrid, 1998.

Baradit, Jorge: *Ygdrasil*, Ediciones B, Barcelona, 2005.

Mota, Erick: *Habana underguater*, Ed. Atom Press, La Habana, 2010.

Person, Lawrence: «Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto», *Nova Express*, 1998.

Sanchiz, Ramiro: *Trashpunk*, CEC, Buenos Aires, 2011.