

La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada:
La estética cyberpunk (post)mexicana

By

Hernán Manuel García

Submitted to the graduate degree program in Spanish and Portuguese and the Graduate Faculty
of the University of Kansas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of
Philosophy.

Chairperson, Dr. Stuart Day

Dr. Danny J. Anderson

Dr. Jorge Pérez

Dr. Jill S. Kuhnheim

Dr. Tamara Falicov

Date Defended: May 19, 2011

The Dissertation Committee for Hernán Manuel García
certifies that this is the approved version of the following dissertation:

La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada:
La estética cyberpunk (post)mexicana

Chairperson, Dr. Stuart Day

Date approved: May 19, 2011

Abstract

In my dissertation I propose an analysis of technology from a literary and cultural studies perspective. This allows me to establish a theoretical framework through which to observe the process of globalization in Mexico from a new perspective: the circulation of technology as a catalyst of neoliberal reform. I argue that Mexican cyberpunk, as a subgenre of science fiction, challenges national paradigms about modernization, economic progress, and capitalism at the end of the 20th century in Mexico. Furthermore, I propose that Mexican cyberpunk articulates a new counterculture identity as a reaction against official proclamations of Mexico entering into the 21st century as a developed, modern, and global nation. I use literary, visual, and performance texts to observe how writers, video artists, and performance artists portray images of Mexico in chaos and ruins through the disenchanting view of the hacker character. I argue that sophisticated users of technology, in cyberpunk narrative and other forms of cultural production, offer a singular insight to analyze technology as power since hackers draw all their knowledge, strategies, and tools from the system in which they operate. I use the hacker character as a metaphor to illustrate the contradictions between high-tech modernity and underdevelopment in Mexico during the information age.

Although the study of science fiction is popular in Departments of English, this has not necessarily been the case in the field of Latin American literary and cultural criticism. As a result, the contribution of my dissertation is to offer a fresh approach for the analysis of current cultural processes in Latin America. My study of Mexican cyberpunk promises to enrich the study of Latin American literature and culture significantly because CF in Latin America is emerging as a field that invites to open new critical and analytical frontiers.

Agradecimientos
(en estricto desorden)

Esta disertación fue escrita entre momentos de concentración y juego, entre alegrías y tristezas, entre instantes de seguridad e inseguridad, entre lapsos de inspiración y desesperación, entre períodos de ilusión y desilusión y entre tres ingresos a la sala de emergencias. Ha sido una experiencia que ha llegado a tocarme y a cambiarme como persona y profesional. Por estas razones quiero aprovechar este espacio para agradecer profundamente a las personas que me han acompañado en este proceso de mi vida.

Quiero agradecer a mis profesores en KU por haber compartido conmigo su conocimiento durante las clases que tomé con ellos. Igualmente, quiero dar las gracias a los miembros de mi comité, Dra. Jill Kuhnheim, Dr. Jorge Pérez y Dra. Tamara Falicov, quienes de forma directa e indirecta me indicaron el camino adecuado para poder llegar a concluir el proyecto. Especialmente, quiero agradecer a mis dos directores, Dr. Stuart Day y Dr. Danny Anderson quienes, desde un principio, me mostraron su confianza y entusiasmo por un proyecto de *cyberpunk* mexicano. Les agradezco toda su constante ayuda, paciencia, compromiso y por asegurarse que el proyecto fuera progresando. En pocas palabras, esta disertación no hubiera sido posible o igual sin Stuart y Danny.

También quiero aprovechar para dar las gracias a colegas que en diferentes congresos me acompañaron en mesas y diálogos entorno a la ciencia ficción mexicana y cuyos comentarios me ayudaron a pensar y re-pensar algunos puntos en mi trabajo. En este sentido, muchas gracias a: Ignacio Sánchez Prado, Susan Antebi, Oswaldo Estrada, Pepe Rojo, Elizabeth Ginway, Juan Carlos Ramírez-Pimienta y Miguel López Lozano. En mención especial, quiero extender mi agradecimiento a Gabriel Trujillo Muñoz, Miguel Ángel Fernández, Pepe Rojo y Gerardo H. Porcayo, escritores e historiadores de ciencia ficción mexicana, quienes a lo largo de mi

investigación de forma muy amable contestaron correos electrónicos y me hicieron llegar vía mensajería muchos textos inconseguibles. Sin su ayuda, la investigación de esta disertación no hubiera sido lo que es.

Tampoco quiero olvidar a los responsables que sembraron la idea, en mi mente, de que yo podría hacer lo impensable: un doctorado. Todo mi aprecio y cariño para mis profesores y mentores de SDSU: Darlene Múzquiz-Guerreiro, Mario Martín-Flores y Juan Carlos Ramírez-Pimienta. Sin su confabulación, yo nunca hubiera llegado a la Universidad de Kansas.

En lo personal, la disertación la dedico a mis padres quienes siempre me han apoyado y han sido mi inspiración para poder llegar a ser alguien en tan “extraño lugar” como EE.UU. Estoy seguro que sus esfuerzos, trabajos y dificultades son ahora recompensados con estas páginas. También, para mi hermano —quien empezó el doctorado de la vida antes que yo— va reservada una porción de la disertación. De igual forma, dedico *pedacitos* de este trabajo a mis dos pequeños *hackers*: Nicolás y Santiago quienes supieron muy bien cómo distanciarme de la disertación, a través de largas horas de juego, para enseñarme (por no decir que obligarme) a manejar mejor mi tiempo. Para la familia Carrasquedo Hernández no puedo imaginar la forma de cómo agradecer todo su apoyo incondicional. Todas las palabras en esta disertación no serían suficientes para describir todo lo que significa para mí sus muestras de cariño, confianza y apoyo; para ellos también dedico esta disertación. Finalmente, pero no por ello menos importante, dedico a mi esposa Xóchitl el esfuerzo realizado en esta disertación. Para ella son cada página de este trabajo por su amor, confianza y apoyo constante en los momentos difíciles del camino. Muchas gracias por las *terapiadas* y por haber sido mi lazo con la realidad cuando la disertación y los libros de ciencia ficción parecían comerme. No se me olvida, *ahora te toca a ti*.

ÍNDICE

Introducción.	
Sobre lo (in)existente en México: Tecnociencia y cibercultura.....	7
La privatización de la inteligencia y la ética hacker: El cuento cyberpunk ante la debacle nacional y el ascenso corporativo.....	70
Carne eres y en máquina te convertirás: El cuerpo posthumano en la novela <i>La primera calle de la soledad</i> de Gerardo Horacio Porcayo.....	126
El <i>hackerillo</i> de ciegos <i>cibernavegantes</i> : <i>Sleep Dealer</i> , <i>Mexterminator</i> y el audiovisual cyberpunk (post)mexicano.....	174
Conclusión.	
Más allá de lo desfigurado: Hacia una reivindicación y un análisis crítico de la ciencia ficción mexicana.....	222
Bibliografía.....	229

INTRODUCCIÓN

Sobre lo (in)existente en México: Tecnociencia y cibercultura

*¿En qué momento nuestro futuro dejó de parecerse
a los Supersónicos y se convirtió en Blade Runner?*

Bernardo Fernández

*Ha sido difícil vivir los noventa
la banda pacheca sigue viento en popa.*

Molotov

En el verano del 2006 la empresa Hewlett Packard (HP) lanzó una ambiciosa campaña de mercadotecnia, a nivel global, con el objetivo de recuperar el competido mercado de las computadoras personales. El eslogan utilizado para abanderar la cruzada tecnológica se ha convertido en la ya famosa y popular frase: “The Computer is Personal Again” cuyo gancho publicitario concluye sugiriendo: “It is one of the most personal things that you own [...] It is your life [...]. It is your computer”.¹ Una primera lectura de esta campaña publicitaria muestra la intención de enfatizar lo importante y lo personal que una computadora es a nivel profesional o a nivel cotidiano, al grado de insinuar que una máquina es necesaria para que un individuo pueda subsistir o satisfacer sus necesidades. Los anuncios y los comerciales muestran a célebres personalidades—entre ellas al escritor brasileño Paulo Coelho—declarando, con sumo asombro, que sin la ayuda de la computadora su éxito profesional no hubiera alcanzado tales magnitudes.

La estrategia publicitaria utilizada por HP se concentra en mostrar a la computadora ya no como un aparato frío y complicado, sino como un accesorio amigable y necesario que el usuario puede moldear a sus propios intereses y necesidades. Sin embargo, una segunda lectura de esta campaña insinúa que dicha máquina la podemos imaginar como una extensión del

individuo en el sentido que lo inorgánico se está incrustando en “the most personal thing that you own”: el cuerpo humano.

Desde esta perspectiva, 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. Sin embargo, Pepe Rojo señala que el mensaje de productividad y eficacia que la ciencia aplicada fomenta, contiene un fascismo inherente a las máquinas ya que hablan otro lenguaje que el ser humano tiene que aprender. Rojo advierte que las tecnologías tienen otros ritmos y otras funciones y aunque las máquinas sean diseñadas para que se adapten a las personas, en realidad las personas son las que tienen que adaptarse a ellas siguiendo su caprichosa lógica (19).

Una aproximación a la observación de Rojo permite argumentar que una persona al momento de adquirir cualquier tecnología, de forma obligada, tiene que ajustarse a las reglas dictadas en el manual de operación. Por lo tanto, se puede decir que el proceso de adaptación a un aparato, por medio del instructivo, metafóricamente equivale a someterse al discurso racional de la máquina. Marcuse describió este proceso como “Technological Rationality”. Marcuse explica que la lógica manifestada por medio de la tecnología se proyecta como un medio de sometimiento ya que “domination perpetuates itself and extends itself not only through technology, but as technology [...]. Technological rationality thus protects rather than cancels the legitimacy of domination” (citado por Veak 10).

La tecnología a final de cuentas no representa soluciones personales en donde un usuario se encuentra en total control—como presume el anuncio de HP—sino que la tecnología es inventada y desarrollada por un grupo dominante para el cual la inteligencia a menudo se

relaciona con la habilidad para abusar, someter, explotar y controlar a los demás (Yehya, *El cuerpo transformado* 19). En otras palabras, la tecnología solamente ofrece al usuario el irrisorio espejismo de control ya que ofrece la ilusión de controlar la técnica como extensión del hombre y de su poder ya que “todas nuestras tecnologías sólo serían el instrumento de un mundo que creemos dominar, cuando él es el que se impone a través de un equipo del que sólo somos meros operadores” (Baudrillard, *El crimen perfecto* 100).

Dicho lo anterior, se puede argumentar que una tercera lectura de la campaña de HP fomenta una versión actualizada del concepto de *biopoder* de Foucault en donde la política neoliberal y el desarrollo de la ciencia se perfilan como la punta de lanza de una nueva estrategia de control global sobre el cuerpo.² La libre circulación de la economía y el libre tránsito de los avances tecnológicos se conjugan para justificar la promesa utópica de un mundo estable por medio del consumo de tecnología. Francis Fukuyama, conocido partidario y estratega de la política neoliberal, no niega esta idea y la confirma en su libro *El fin del hombre: Consecuencias de la revolución biotecnológica* cuando asegura que el desarrollo tecnológico que ofrecen empresas multinacionales—como el caso de HP—ha sido pieza clave en el gran engranaje del orden global porque (a su entender) la implementación de la ciencia aplicada ha contribuido de forma substancial a la aparición y consagración de la democracia liberal (35). En este sentido se puede observar que la globalización como modelo capitalista neoliberal está abriendo—por medio de la libre circulación de la tecnología—no sólo otro tiempo, sino también otro momento histórico: el posthumanismo.

Algunos de los críticos más importantes de lo posthumano concuerdan que el posthumanismo es un campo difícil de definir ya que en él convergen diferentes acercamientos que van de la ciencia aplicada, las ciencias sociales y el humanismo. Por ejemplo, Katherine

Hayles asevera que las disciplinas que integran el campo son tan diversas (biología, robótica, realidad virtual, inteligencia artificial) que es sumamente difícil llegar a un consenso de lo que es exactamente el posthumanismo (247). Neil Badmington va más allá al asegurar que el posthumanismo únicamente existe como una noción que es manejada de acuerdo a los intereses y las necesidades de cada disciplina. Afirma que éste acercamiento necesita ser teorizado para definirse de una vez por todas como un campo de investigación perfectamente delineado (11).

Igualmente, existe una pugna entre los apologistas y los censuradores de la tecnología. Por una parte, los defensores de la tecnología, como el científico Hans Moravec y el artista conceptual Stelios Arcadiou (Sterlac), opinan que la integración de la tecnología al cuerpo marca una nueva era en donde el ser humano se beneficia ya que le permitirá prolongar su calidad de vida y sus capacidades.³ La evolución del ser humano por medio de la tecnología ha llevado a creer que existe la posibilidad de existir más allá del cuerpo humano. Tecnófilos desde algún tiempo vislumbran en la biotecnología la posibilidad de alcanzar la resurrección del cuerpo y la inmortalidad de la mente. Para estos científicos, la inmortalidad personal puede lograrse por medio de súper computadoras y robots que ayudarán al ser humano a superar sus límites naturales. De esta forma, los tecno-profetas consideran el posthumanismo como un ideal ya que éste depara y promete una forma de escapar de la caducidad de la carne (Dinello 21). Estos tecno-científicos observan lo posthumano como una transición inminente y como parte de la evolución del hombre en donde la tecnología se perfila como parte integral para la supervivencia del ser humano. En este sentido, lo posthumano se vislumbra como camino a la inmortalidad por medio de descartar el cuerpo, digitalizar la mente y *download* la identidad a un cerebro artificial en una computadora.

En contraste, otros científicos que se encuentran influenciados por la ética y el humanismo se han detenido a señalar los estragos irreparables que podría causar la ciencia aplicada en el individuo. En esta vertiente, el científico y líder de sistemas de Internet—creador del sistema operativo UNIX y fundador de Sun Microsystems—Bill Joy en su revelador y polémico ensayo “Por qué el futuro no nos necesita” no desmiente las visiones de tecnocientíficos como Moravec en el sentido de la trayectoria que llevan los avances tecnológicos. Joy como conocedor de los avances tecnológicos asegura que en unos cien años las tecnologías más poderosas del siglo XXI como la robótica, la bio-ingeniería y la nanotecnología podrían hacer realidad las visiones de un posthumanismo que convertirá a la carne en un estorbo. Sin embargo, Joy en su faceta humanista se horroriza de observar cómo sus colegas hablan del sueño de exceder los límites de la naturaleza sin advertir como esto amenazaría con convertir a la especie humana, como la conocemos, en una especie en peligro de extinción (231). En éste sentido Joy cita a su colega Danny Hillis, fundador de Thinking Machines Corporation, quien opina que la fusión máquina-humano será una realidad y que los cambios llegarían gradualmente y que el ser humano se acostumbraría a ellos. Hillis remata su predicción aseverando: “Me gusta mi cuerpo tanto como a cualquiera, pero si puedo tener doscientos años con un cuerpo de silicio, me lo llevo” (237-38).

Michel Foucault, en su libro *Las palabras y las cosas* (1984), indirectamente hace alusión a este nuevo proceso o estadio al decir que

Por extraño que parezca, el hombre—cuyo conocimiento es considerado por los ingenuos como la más vieja búsqueda desde Sócrates—es indudablemente sólo un desgarrón en el orden de las cosas, en todo caso una configuración trazada por la nueva disposición que ha tomado recientemente el saber. De ahí nacen

todas las quimeras de los nuevos humanismos, todas las facilidades de una “antropología”, entendida como una reflexión general, medio pasiva, medio filosófica, sobre el hombre. Sin embargo, reconforta y tranquiliza el pensar que el hombre es sólo una invención reciente, una figura que no tiene ni dos siglos, un simple pliegue en nuestro saber y que desaparecerá en cuanto éste encuentre una nueva forma. (8-9)⁴

En la referencia anterior, es interesante destacar que Foucault advierte que el ser humano se encuentra en un constante proceso de cambio y que modificará su historia, su esencia y su saber. Sin embargo, el crítico francés no intuye que el acelerado desarrollo de la tecnología sería la causa que llegaría a alterar los factores tradicionales bajo los cuales opera el *biopoder*. En plena entrada al siglo XXI la técnica de la sujeción de los cuerpos y la vigilancia de las poblaciones se sigue llevando a cabo, pero ahora este control ya no se perpetúa por medio de las instituciones al resguardo del industrialismo, sino por medio de las corporaciones transnacionales que producen tecnología y empiezan a posesionarse de un control desmedido.⁵ Por lo tanto, este nuevo proceso socio-cultural cambia por completo la concepción del ser humano llevándolo al estadio posthumano en donde la ciencia aplicada lejos de funcionar como solución y liberación para el ser humano, se convierte en red de dominio y poder.

La mediación tecnológica entre humano y máquina—que sugiere el anuncio de HP— provee la oportunidad de explorar cómo la tecnología ha creado nuevos modos de identidad, subjetividad, agencia y percepción. En esta disertación se mostrará cómo escritores, cineastas y artistas conceptuales mexicanos a finales de siglo XX y principios de siglo XXI han reaccionado ante la fusión de lo orgánico y lo inorgánico en sus obras para denunciar cómo la globalización penetra la carne a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)⁶ con el fin

de utilizar el cuerpo como materia prima dentro de un sistema que absorbe y controla todo. Estoy consciente que el tema de la globalización ya ha sido abordado y estudiado cómo un fenómeno contemporáneo desde diferentes ángulos y enfoques. Sin embargo, más allá de lo explorado por las ciencias sociales y políticas, la economía y las humanidades; mi análisis propone un acercamiento a la globalización desde una perspectiva que no ha sido explorada por completo por la crítica literaria y cultural hispanoamericanas: el estudio cultural de la tecnología.

Dado que el estudio de la literatura mexicana combinado con el estudio cultural de la tecnología no ha sido abordado, el presente trabajo promete enriquecer ambos campos ya que no abundan los análisis críticos sobre un momento histórico—como el de cambio de siglo—donde, según Sánchez Mesa, “se están llevando a cabo transformaciones decisivas para los individuos y las sociedades a una escala verdaderamente global” (11). Por lo tanto, el trabajo explora cómo la expresión artística mexicana, a finales de siglo XX, contribuye a la reflexión de la globalización desde la perspectiva de la circulación global de las TIC. Desde esta perspectiva, la tesis abre una ventana para introducir el estudio de la tecnología desde el análisis literario y los estudios culturales ya que es a partir de la historia social, económica, política y cultural (por ende literaria) lo que da sentido al desarrollo histórico de la tecnología (Wolton 12-13). Así, el trabajo propone explorar el espacio intersticial entre lo artístico y lo tecnológico para así introducir la necesidad de criticar y analizar la tecnología desde las humanidades.

El objetivo de encontrar puntos de encuentro entre las Humanidades y las Ciencias de la tecnología es una tarea especialmente urgente para el área del conocimiento de la teoría literaria, la literatura comparada y para los estudios literarios y culturales en general ya que la experiencia del ser humano se encuentra cada vez más rodeada de tecnología (Talens 398). Sin embargo, este diálogo debe darse no como una cuestión de mera supervivencia académica, sino de

pertinencia cultural y política (400). La observación de Talens resulta fundamental ya que pone el punto en la yaga en el sentido que las instituciones académicas perpetúan la práctica de inculcar a los estudiantes como simples operadores de tecnología al sólo utilizarla como instrumento y/o recurso pedagógico sin preocuparse de analizar el rol que ha jugado en las transformaciones del individuo y la cultura a lo largo de la historia—en el caso de esta disertación—hispanoamericana. Como resultado, otro propósito de este trabajo aboga por promover el conocimiento y la función de la tecnología—por medio del pensamiento crítico—a través de lo literario, lo visual y lo conceptual desde la expresión artística mexicana. Esto se debe a la imperante necesidad de: 1) develar que Hispanoamérica cuenta con una historia tecnológica que no ha sido abordada y considerada de forma sistemática en la instrucción de los estudios literarios y culturales en los departamentos de español y portugués y 2) poder ofrecer—como futuro maestro de literatura y cultura hispanoamericanas—herramientas que permitan a los estudiantes observar y cuestionar, de forma crítica, qué hay más allá de la tecnología para sacudir la noción de esta como simple herramienta. Todo esto a través de la historia literaria y cultural hispanoamericanas.

Se reconoce que la academia ya cuenta con un acervo considerable de publicaciones que abordan de forma teórica y crítica las prácticas culturales que se ven afectadas por la irrupción y popularización progresiva de las TIC y sus redes.⁷ No obstante, desde la perspectiva de la crítica latinoamericana apenas empiezan a surgir estudios esporádicos sobre el tema. Es importante que aparezcan trabajos adicionales que aborden temas en cuanto a: digitalización de bibliotecas, revistas electrónicas, circulación de textos por internet, creación de espacios sociales en el ciberespacio, narrativa hipertextual, poesía electrónica, teatro virtual, educación a distancia y nuevos géneros literarios dentro de los contornos de la cultura latinoamericana siguiendo un

patrón de investigación sólido y establecido que se puede encontrar mediante el lente de los estudios culturales. Es importante establecer este deslinde ya que esto permitiría el estudio y el análisis de la tecnología fuera de la metodología y la documentación científica que muchas veces hace que las humanidades no se acerquen al tema porque se tienen la impresión de ser un campo que “no les pertenece” por seguir diferentes formatos y lineamientos.

Michael Menser y Stanley Aronowitz en su artículo “Sobre los estudios culturales, la ciencia y la tecnología” dan una vuelta de turca al tema y proponen que es útil recurrir a tres distinciones metodológicas que serían útiles para llegar a un mejor cuestionamiento de lo tecnológico desde el análisis multidisciplinario que ofrecen los estudios culturales. El primer acercamiento que proponen es el “antológico” que se concentra en describir qué es la tecnología. En este aspecto, los autores, ofrecen la “teoría de la complejidad” para llegar a la conclusión que la tecnología, la ciencia y la cultura se mezclan en un continuo que da como producto un nudo en donde tecnología o ciencia o cultura son inevitablemente el resultado de las tres. En segunda instancia, identifican un acercamiento basado en la “pragmática” que, a juicio de los autores, se concentraría en describir lo que hacen las tecnologías en términos de funcionalidad. Finalmente, plantean otra opción basada en la reflexión “fenomenológica” que se encargaría de observar cómo la tecnología afecta la experiencia humana en un determinado tiempo y espacio temporal para así dejar de lado aspectos que se limitan a las cuestiones de la función de la tecnología (31).⁸ Por lo tanto, es válido proponer que la literatura, el cine y el *performance*—entre otras expresiones artísticas—se perfilan como producciones culturales aptas para observar el aspecto fenomenológico adherente tecnología. Por lo consiguiente, se propone que una de las modalidades artísticas que emergen como resultado de la proliferación de las TIC durante la

globalización y que ofrecen de forma atractiva la oportunidad de observar este fenómeno es, sin hesitación alguna, el género de la CF denominado *cyberpunk*.

El origen de este género de la CF se sitúa alrededor de 1982 y fue bautizado por el editor de CF Gardner Dozois quien lo utilizó para referirse a la prosa de William Gibson, que más tarde escribiría la novela *Neuromancer* (1984). Obra pionera del *cyberpunk* que describe un mundo regido por corporaciones japonesas en donde un *hacker* o pirata informático, quirúrgicamente tecnificado, se ve envuelto en una telaraña de espionaje industrial debido al tráfico de información y *software* (Yehya *Los sueños mecánicos* 6-8). El *cyberpunk*⁹ muestra el futuro cercano como una pesadilla tecnológica en la cual el credo de la tecnociencia ha determinado la estructuración del antiguo régimen económico, político y social del mundo e instalado en su lugar un nuevo orden dominado por una red de información al servicio de un alto ejecutivo empresarial (10). A grandes rasgos, el *cyberpunk* describe cómo la cultura urbana da sus propios usos a la tecnología, lo que da paso al matrimonio de la cultura popular con la tecnología. De esta forma, el *cyberpunk* cambia los modelos de la CF clásica en donde las acciones transcurren en el espacio cerrado de un laboratorio y en donde los personajes principales están caracterizados por científicos. En contraste, las acciones del *cyberpunk* por lo general transcurren en el espacio abierto de las calles en donde personajes encarnan roles de personas comunes habitando un futuro cercano en donde la utopía industrial ha fracasado.

Estos personajes son testigos del fraude del progreso, del bienestar que sólo consiste en el consumo, la saturación de información y del asenso de las corporaciones como entidades de gobierno. Según Nahief Yehya, el futuro en el *cyberpunk* se representa de tres maneras distintas. En primer lugar, el *cyberpunk* ofrece imágenes de sociedades represivas, policíacas y maquinales donde el individuo está minimizado y reprimido por fuerzas de vigilancia que imponen el orden

por medio de una violencia militarizada. En segunda instancia, en el *cyberpunk* existen los desiertos post-apocalípticos regidos por una atmósfera de control omnipresente, en donde los humanos vagan entre restos de la civilización agrupados en tribus. Finalmente, el *cyberpunk* ofrece imágenes en donde el hombre ha sido seducido por el aséptico y atractivo aspecto de la tecnología, por el desparpajo y la frivolidad de los *mass media*, por las megalópolis pobladas por replicantes serviles y por redes de computadoras (*Los sueños mecánicos* 35).

El *cyberpunk* hace una representación del ser humano como un ser abyecto que se encuentra, irremediabilmente, situado en medio de un mundo regido por las leyes de la optimización y del máximo rendimiento. En este sentido, 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. Las modificaciones corporales que aparecen continuamente en el *cyberpunk* van desde mecanismos para aumentar las capacidades físicas como implantación de aditamentos para mejorar la percepción de los sentidos. Mediante estas transfiguraciones el individuo entra a una condición posthumana entre lo mecánico y lo humano para convertirse en *cyborg*.

En la actualidad, mucho se ha escrito sobre el *cyborg* en términos de cyber-cultura y cyber-teoría.¹⁰ Según los expertos, el *cyborg* se sitúa entre la teoría y la ficción, la ciencia y las humanidades (Heuser 214). Lo que muestra que el *cyborg* puede ser visto como una metáfora de la hibridez, como un ente entre lo científico y lo cultural. El término *cyborg* se compone de los vocablos *cyb-* y *-org* que se conjugan para referirse a un “organismo cibernético”. Equivale a un ser vivo convertido en una entidad híbrida por medio de la tecnología con la ilusión y visión de

que pudiera sobrevivir bajo situaciones extremas. En primer lugar, el término *cyborg* fue acuñado en 1960 por Manfred E. Clynes, quien junto con Nathan S. Kline, tenían la tarea de diseñar a un hombre “mejorado” que mediante equipo especial pudiera desempeñar labores de astronauta en la atmósfera extraterrestre de forma eficiente (Yehya *El cuerpo transformado* 243). Después, la tecnología *cyborg*—en plena carrera armamentista—durante la Guerra Fría, se extendió al campo militar en donde se utilizó el concepto como una posibilidad para que (ciertos) personajes de la política estadounidense pudieran sobrevivir en caso de una guerra nuclear y de un posterior invierno atómico (44). Sin embargo, el *cyborg*, tal como se imagina hoy en día, no se dio a conocer a la opinión pública a través de información resultante de los experimentos en las ciencias espaciales y militares. Sino que la noción del *cyborg* pasó, a finales de la década de los ochenta, al lenguaje y a la cultura popular por medio de cintas cinematográficas como: *Terminator* (Cameron, 1984), *Robocop* (Verhoeven, 1987), *Cyborg* (Pyun, 1989) y *Terminator 2* (Cameron, 1991) llegando así la cultura popular a apropiarse de un concepto creado y desarrollado en laboratorios tecnocientíficos (45).

El *cyborg* como entidad imaginada por dos manifestaciones tan disímiles, como la ciencia aplicada y la cultura popular, hacen de él una entidad problemática como prescindible en la cultura contemporánea (Loader 54). Esta ambivalencia la expone claramente Donna Haraway al decir que “un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” y considera que “todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, todos somos *cyborgs*” (*Ciencia, cyborgs y mujeres* 253-54). En la visión de Haraway, el *cyborg* no es una figura exclusiva que se componga de accesorios tecnológicos incrustados en su cuerpo para mejorar sus capacidades físicas o perceptivas porque “cyborgs podemos ser todos los que hemos

sido moldeados y conformados por la tecnología” (citado por Yehya, *El cuerpo transformado* 44). Extendiendo esta idea, entonces se puede decir que una persona con marcapasos, auxiliares auditivos, corazón artificial o prótesis es ya un *cyborg* al igual que un individuo que está inmerso en las altas tecnologías de la información y la comunicación.

En la expresión *cyberpunk* el posthumanismo en forma de *cyborg* contiene una función metafórica a dos niveles. Por un lado, la figuración del *cyborg* actúa como un catalizador del cuerpo social que se encuentra reducido a un simple consumidor u operador de tecnología. Esta idea permite observar cómo la tecnología es equivalente—para el sujeto promedio—a un medio de sometimiento ya que lejos de ofrecer comodidad y rendimiento hace del individuo un híbrido que a la postre convierte a su cuerpo en una serie de accesorios de recambio. Por lo consiguiente, esta versión del *cyborg* perfila al sujeto en un ciudadano de segunda clase que es susceptible a ser controlado, manipulado y reconstruido por la tecnología ya que tienen que renovarse continuamente para no convertirse en un paria del sistema. Por otra parte, una segunda alegoría de la figura del *cyborg* en el *cyberpunk* plantea la idea de un posthumanismo en donde individuos con desmedidos recursos económicos utilizan la tecnología con el propósito de extender su dominio y poder más allá de la caducidad de la carne. Mediante esta premisa, el *cyborg* representa la prolongación de la vida de un alto empresario al servicio de una corporación transnacional. Así, el cuerpo modificado y la corporación optimizada por medio de tecnología representan un mismo fin: el deseo de dominación global por medio de un cuerpo sin caducidad.¹¹

Estos dos aspectos metafóricos que envuelven al *cyborg* hacen del *cyberpunk* un vehículo interesante para observar las contradicciones que causó el sistema neoliberal ya que las nociones de conocimiento, acceso, uso y conectividad en torno a las TIC acentúan la división entre los que

tienen y no tienen los medios para hacer frente al nuevo orden. La estética *cyberpunk*, mediante esta premisa, representará el malestar, el desconcierto y la incertidumbre que causó el fracaso del sistema neoliberal por medio del proceso de la globalización. En el caso de México, las TIC empiezan a circular de forma ascendente a partir de la re-estructuración neoliberal de la economía mexicana.¹² La adopción del proyecto neoliberal en México puede rastrearse a la presidencia de Miguel de la Madrid (1982-1988) cuando en su plataforma política proponía reorganizar la economía mexicana por medio de la apertura internacional del mercado y la venta de empresas nacionales para hacer frente al colapso de la economía mexicana como resultado de la caída en los precios del petróleo.¹³ Mediante una reestructuración económica y política del mercado mexicano se iniciaba el viraje al modelo neoliberal que más tarde se haría oficial durante el sexenio presidencial de Carlos Salinas de Gortari (1988-1994) al firmarse en diciembre de 1992 el Tratado de Libre Comercio (TLC) entre Estados Unidos, Canadá y México que entraría en efecto el primero de enero de 1994.

Para legitimar la entrada al mercado global, por medio de la política neoliberal, el Partido Revolucionario Institucional (PRI) anunció el TLC como programa de gobierno con el objetivo de que fuera aceptado por la sociedad en general. Para esto se utilizó una fuerte campaña informativa en prensa escrita, radio y televisión para divulgar—según la propaganda masiva de esa época—que por medio del TLC México entraría en una serie de ajustes políticos, económicos y sociales que mejorarían la calidad de vida del mexicano (promedio) a través de la promesa de empleo, comodidad, seguridad y vivienda digna. Por otra parte, en el círculo de la elite dominante el TLC se concebía como la tan anhelada llegada de México al primer mundo y por consecuencia, al acceso directo a los estándares de vida, comodidad y lujo que ofrecería la

globalización. Ante este bombardeo mediático y ante las diferentes vertientes que se le adjudicaban al TLC, el crítico cultural Carlos Monsiváis observaba que

La formulación ensoñadora o utópica es, de hecho, la renuncia a cualquier problematización, es dar por sentado que el sólo acto de la firma liquida los siglos de atraso y escasez. Mucho antes de que sepamos en qué consistirá el TLC, el sueño cultural le declara el fin de sitio arrinconado de la nación (léase su clase dirigente) en el mundo, a la globalización, a la prosperidad, al Primer Mundo por vía del Tratado de Libre Comercio. (209)

Analistas de la economía mexicana afirman que la constitución mexicana de 1917 permitió sentar las bases económicas bajo las cuales operaría el nuevo estado mexicano emanado de la revolución mexicana. A partir de esta promulgación el estado tomó un rol definido en cuanto a la dirección económica que convenía al país y empezó gradualmente a posesionarse y administrar las industrias que formarían parte del patrimonio nacional como fue la expropiación de la industria del petróleo (1938) durante el mandato de Lázaro Cárdenas (1934-1940). Se estima que en 1982, antes de entrar en la reestructuración económica, el PRI controlaba alrededor de 1,155 compañías nacionales en todos los sectores de la economía mexicana (Chong y López 351). Sin embargo, a partir del viraje neoliberal que adoptó la presidencia de Miguel de la Madrid el gobierno mexicano como propietario de empresas nacionales empezó a declinar de forma precipitada debido a la privatización.¹⁴ Alberto Chong y Florencio López en un estudio estadístico sobre el proceso de la privatización en México opinan que durante los primeros diez años de reestructuración (1983-1993) el rol del estado como administrador cayó a un total de 258 empresas y de 1994 a 2003 el total de empresa bajo el control del gobierno había decrecido a 210 (352).¹⁵

El analista James D. Cockcroft asevera que bajo el neoliberalismo de los años ochenta y noventa, el estado mexicano siguió desempeñando un importante papel en el quehacer político, económico y social de México. Sin embargo, ya no bajo el rol de inversionista principal o promotor de la modernidad, sino como agente facilitador de la privatización de un sin fin de empresas estatales que abrirían las puertas a la inversión extranjera incontrolada. Esto convertiría al sistema político mexicano en una fuente de capitalismo monopolístico dependiente de los dictados y las recomendaciones de instituciones neoliberales de la economía global como el Banco Mundial (214). La referencia de Cockcroft es importante porque deja entrever que el estado mexicano no solamente se vio obligado a liberar su política y su economía sino que la apertura fue mucho más allá para reestructurar otras áreas del quehacer nacional. Esto se explica en el sentido de que gran parte del éxito de la expansión neoliberal además de la libre circulación de capital, materiales, información y bienes también descansa en un control sobre lo intelectual: la ciencia y la educación (211).

Es sumamente significativo que a partir de las presidencias de Salinas de Gortari (1988-1994), Ernesto Zedillo (1994-2000) y Vicente Fox (2000-2006) una de las agendas que recibió especial atención y constante consideración fue la política en torno a la ciencia y la tecnología (Micheli 198). La importancia de la ciencia y la tecnología en la política mexicana actual se puede explicar de dos maneras. Por una parte, México necesitaba urgentemente una política renovada sobre ciencia y tecnología ya que su economía semi-industrial había resultado incompetente para hacer frente a la competencia global a través del TLC. En segundo lugar, la re-estructuración del quehacer científico y tecnológico a nivel nacional necesitaba dar un viraje significativo ya que estas prácticas eran concebidas como parte integral del proceso de liberación y estructuración de la economía del país.

La primera manifestación de cambio substancial en la política de la ciencia y la tecnología en México ocurrió en el período 1990-1994 cuando se creó el Programa Nacional de Ciencia y Tecnología. Este organismo después de una evaluación recomendó a instituciones públicas dedicadas a la investigación de ciencia y tecnología a cambiar los objetivos bajo los cuales operaban ya que no se sujetaban a las necesidades del país. La nueva agencia gubernamental estableció la necesidad de buscar y establecer nexos de cooperación con empresas privadas que necesitaban implementar agendas de investigación aplicable al desarrollo de sus productos o servicios (200). Mediante esta medida el estado mexicano desmanteló los esfuerzos de instituciones públicas por producir conocimiento independiente y original a la misma vez que redujo al mínimo la capacidad de estas instituciones de invertir sus presupuestos en proyectos que no se sujetaran a los nuevos objetivos. Estas medidas no pasaron desapercibidas y rápidamente empezaron a criticarse en el círculo de investigadores e intelectuales que observaban cómo el gobierno implementaba un enfoque autoritario de investigación compatible con las medidas de re-estructuración contempladas por el neoliberalismo (Cockcroft 211).

El gobierno para mitigar la animosidad entre el ámbito académico instituyó como pieza central de su programa el Sistema Nacional de Investigadores (SNI) que en palabras de Cockcroft era “un club neoliberal elitista fundado en 1985 para gratificar con buenos salarios a unos pocos cientos de investigadores cuidadosamente seleccionados”. Sin embargo, como añade Cockcroft en el proceso “el estado politizó el conocimiento licenciado u obstaculizando a numerosos intelectuales prominentes de las ciencias físicas y sociales que se negaban a dejarse comprar por el neoliberalismo (212). Aún más, muchos de los institutos de investigación más importantes de México fueron privatizados o clausurados como el Instituto para la Investigación de Recursos Bióticos y Centro para el Ecodesarrollo de la Ciudad de México. Igualmente

programas sobre desarrollo de energía y estudios medioambientales del Colegio de México y del Consejo Nacional para la Ciencia y la Tecnología (CONACYT) se vinieron abajo o fueron reorganizados mediante evaluaciones de organismos internacionales como el Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD).¹⁶

Cockcroft agrega que mediante préstamos del Banco Mundial las instituciones públicas alineadas a la agenda neoliberal de investigación recibieron cuantiosos presupuestos dirigidos a la investigación industrial para el beneficio de las empresas. Los proyectos y los presupuestos manejados en los centros de investigación dejaron de considerarse públicos y se manejaron bajo la modalidad neoliberal y su hincapié en la privatización y las garantías a los derechos de propiedad intelectual privada (211). De esta forma, la información proveniente de proyectos de investigación fue protegida y monopolizada mediante la categoría de “información privada” en donde los beneficiarios de las nuevas políticas incluían a transnacionales como IBM, Nestlé y Ericsson (213).

La vinculación del sector privado no se limitó a la asociación con instituciones especializadas con la investigación tecno-científica, sino que de igual forma la educación pública en general fue alcanzada por los tentáculos del neoliberalismo. Rosalía Casas y Rebeca de Gortari afirman que a partir de la consolidación del TLC como programa oficial se ha empezado a producir un giro en las universidades públicas en México en donde la relación con las empresas se incrementa estrechamente (163). Este nuevo vínculo, entre las corporaciones y la educación superior, se ajusta perfectamente a lo que Weber y Etzkowitz han denominado como la segunda revolución académica, en donde la participación de las universidades tiene como objetivo contribuir con el desarrollo económico de terceros (citado por Casas y Gortari 163-64).

Antes del TLC esta relación social se encontraba íntimamente asociada con el gobierno federal, pero ahora los lazos de nexo se extienden y concentran con otro sector de la sociedad mucho más pudiente. Esta nueva relación se traduce en una serie de “contratos sociales” en donde unos de los principales representantes de la sociedad es la empresa corporativa. De acuerdo a Casas y de Gortari, la relación entre la educación superior y la empresa privada producen la concepción de una agenda que se dirige a la optimación de programas y objetivos que permitan la comercialización de las actividades universitarias con el fin de uniformar las expectativas que se tienen de la educación superior y por ende de sus egresados. Esta comercialización de las actividades universitarias se puede dividir en dos puntos de vista diferentes pero acordes entre sí. Por un lado, la perspectiva que es promovida por las universidades mismas que da origen a una empresariedad académica a la que se denomina “comercialización en la academia”. Esta visión tiene como objetivo adoptar modelos de organización y administración provenientes de las empresas para operar de forma más eficiente y productiva. En segunda instancia, el enfoque que promueven las mismas empresas como “comercialización de la academia”. Esta última visión tiene como característica principal la participación directa y formal de empresarios mediante la creación de mecanismos que se puedan alinear en el interior de los programas universitarios para orientar sus actividades hacia las necesidades del sector productivo (164-66).

Con la entrada de México al TLC la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se inclinó por el proceso descrito anteriormente. La UNAM, mediante la gestión del rector Francisco Barnés de Castro (1997-1999), consideró que era necesario entablar relaciones más estrechas con el sector privado ya que la globalización requeriría que la máxima casa de estudio del país se reestructurara internamente para implementar competencias de organización,

administración y gobierno acordes para hacer frente al nuevo proceso neoliberal en el que entraba México. Para lograr esta tarea, un grupo de prominentes personajes del sector privado trabajaron con el rector para configurar el viraje hacia una administración con visión global, así como la implementación de los lineamientos que encausaran la investigación y el desarrollo de la ciencia y la tecnología como los llevados a cabo en otras instituciones. Micheli y Espinosa, en su artículo “Changing Patterns in Mexican Science and Technology Policy”, afirman que la evaluación y la asesoría del sector privado propusieron un proceso de re-estructuraciones que se llevaría a cabo gradualmente en la máxima casa de estudios. Entre los nuevos lineamientos que se formularon se pueden contabilizar: cambios entorno a la estructura laboral académica, cambios en las agendas de instrucción, cambios en política académica, cambios en la forma de evaluar y llevar estadísticas, cambios en la estructura tradicional de toma de decisiones, cambios en los procedimientos de disposición y administración de presupuestos y la descentralización de dependencias universitarias para crear programas propios, relaciones y acercamientos con el sector privado (206).

Sin embargo, para 1999 Juan Ramón de la Fuente tomó posesión como nuevo rector (1999-2007) y decidió suspender las relaciones con el sector privado como resultado de dos situaciones que estaban afectando la tranquilidad de la UNAM. Por una parte, el malestar interno del profesorado de la universidad se agudizaba por las protestas de un grupo del personal docente que reclamaban y criticaba efusivamente el hecho de que la universidad se estaba privatizando. En segundo lugar, el proceso de privatización de la UNAM se tambaleó por completo cuando la Asamblea de Estudiantes conformó el Consejo General de Huelga (CGH)—integrado por todas las escuelas, facultades y colegios de la UNAM—para tomar posesión de las instalaciones de Ciudad Universitaria con el objetivo de imponer un paro indefinido para protestar las reformas

que el rector Francisco Barnés de Castro había hecho al Reglamento General de Pagos (RGP) (207-08).¹⁷ Como se mencionó anteriormente, las modificaciones aprobadas al RGP por las autoridades universitarias eran el resultado de una larga serie de cambios operacionales, administrativos y docentes que tenían la intención de crear nexos de trabajo, cooperación y asociación con el sector privado. Dichas modificaciones, a pesar de haber sido aprobadas por el Consejo Universitario, no contaban con la aceptación de una parte importante de la comunidad universitaria que incluía estudiantes, investigadores, académicos, padres de familia y sociedad civil que exigían la derogación y suspensión del RGP recién aprobado (Ordorika 346).¹⁸ La huelga que suspendió todas las labores de la UNAM, por un poco más de un año, en sí no logró derogar por completo las nuevas medidas. Sin embargo, sí consiguió sentar un precedente en el ámbito de la educación superior al conseguir suspender el RGP propuesto por el rector Barnés de Castro por tiempo indefinido. Hecho que garantizaba seguir manteniendo una educación sin cuotas, derecho logrado por anteriores movimientos estudiantiles.¹⁹ Igualmente, también se consiguió entablar negociaciones para proponer nuevos modelos de investigación científica y tecnológica, pero ahora diseñados, organizados y administrados por los mismos científicos de la UNAM y no por representantes de intereses empresariales privados (Casas 198, Micheli 206).

No obstante, la resistencia a las nuevas políticas educativas—sustentadas en el marco de la liberación y la estructuración neoliberal—no influyeron ni tuvieron la misma respuesta en otros sectores del sistema educativo mexicano. Esto se debe a que la organización de escuelas primarias, secundarias y preparatorias incorporadas al régimen del gobierno federal por medio de la Secretaría de Educación Pública (SEP) adoptaron de forma sistemática las nuevas políticas educativas. A partir de la gestión del Presidente Vicente Fox (2000-2006) se empieza a fomentar una nueva dirección en la educación pública avalada por las recomendaciones de entidades

internacionales como: la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) que estimaban el carácter crucial que adquiere el uso de las TIC como parte de una educación capaz de enfrentar los desafíos actuales (Sagástegui 10). Por lo tanto, una de las características del gobierno de Fox consistió en establecer como prioridad educativa la implementación de la informática en la enseñanza escolar media. Para lograr este cometido se lanzó la iniciativa de una nueva agenda educativa conocida como *e-México* mediante la cual se incluiría como requisito para la certificación escolar el conocimiento y el uso de las TIC (Salinas 73-8). De esta forma, si en la década del noventa los esfuerzos se concentraron en la liberación y la re-estructuración de los centros profesionales de investigación y desarrollo de tecnologías; a partir del año 2000 el gobierno de Fox a través de una política de alcance federal impulsaba la expansión de la tecnología digital desde la educación básica-media.

En la historia de la educación en México no resulta nuevo el uso de la tecnología como un medio para la enseñanza. Basta con recordar que la SEP en 1968 introduce el concepto de la Telesecundaria y en 1969 promueve la estrategia de la Radioprimeria como herramientas que contribuirían al esfuerzo del estado por llevar la educación a lugares apartados e inaccesibles en la república mexicana. En su momento, Carlos Fuentes describió estas alternativas de educación y alfabetización como “la nueva manera de aprender, como si se les abriera una ventana al mundo a los hijos de los pobres en México” (citado por Sagástegui 12). Sin embargo, por medio de la modalidad *e-México* se iniciaba una fase distinta en las políticas de la educación ya que el programa ya no asumía el reto de garantizar el acceso de la población a la educación, sino que

ahora el propósito primordial consistía en que los estudiantes entraran a la “sociedad de la información” a través del uso de las TIC (Sagástegui 13, Salinas 80).

Puede afirmarse que una “sociedad de la información” se caracteriza por ser un mundo gobernado por una economía cuyas formas de producción de valor y riqueza han cambiado drásticamente. Si anteriormente las fórmulas de producción estaban basadas en la capacidad para transformar materias primas en productos con valor agregado por medio del uso intensivo de fuentes de energía y recursos naturales, ahora la producción depende en la aplicación técnica de la información como el factor clave para generar productos y servicios mucho más inteligentes que produzcan plusvalía (Sagástegui 14). Este cambio que empieza a reemplazar el industrialismo es lo que Manuel Castells denomina: informacionalismo. El informacionalismo es para Castells un paradigma tecnológico que actualmente está sustituyendo al industrialismo como matriz dominante de las sociedades del siglo XXI. En este nuevo paradigma la estructura y el funcionamiento social se basan en: la producción, el análisis, el manejo, la circulación, la comercialización, la transformación y el consumo de información. Según Castells el informacionalismo abre las puertas a la “era de la información” que marca el comienzo de un nuevo estadio basado en las TIC que es sustentado en torno a tres principales rasgos operatorios: 1) la capacidad de estas tecnologías para ampliar por sí mismas el procesamiento de información en cuanto a volumen, complejidad y velocidad [equipos de cómputo]. 2) Su capacidad recombatoria [*software*] y 3) su flexibilidad distributiva [sistemas globales de red: Internet] (172-74).

Castells agrega que el informacionalismo se expande por todo el planeta como una forma dominante de organización económica y social que por medio de las TIC está retirando de la competencia todas las formas menos eficientes de organización y producción, para así consolidar

el informacionalismo como el sistema económico dominante a nivel global. Por lo consiguiente, la “sociedad red”—como la denomina Castells—sería aquella que se perfila como adiestrada para subsistir como entidad productiva ya que se encontraría inmersa en las TIC para así formar parte activa del quehacer laboral que requiere el informacionalismo. Esta teoría de Castells sobre la “sociedad red” como entidad servil del informacionalismo hace eco con la idea de la “sociedad del conocimiento” que plantea la UNESCO como un horizonte ideal para que la sociedad de la información pueda conducir al ser humano a la “capacidad de producir, tratar, transformar, difundir y utilizar información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano” (citado por Sagástegui 16). De lo contrario, el nuevo sistema—que empieza a desarrollarse con el *boom* y la proliferación global de las TIC a finales de siglo XX—sería infalible ya que “[l]as unidades económicas, los territorios y las personas que no rinden bien en esta economía o que no presentan un interés potencial para estas redes dominantes son desechados” (Castells “Informacionalismo” 179-82).

Los esfuerzos para integrar y alinear a México en esta vía de desarrollo durante la gestión de Vicente Fox se pueden rastrear por medio de dos iniciativas de educación pública que plantean el uso de nuevas TIC.²⁰ La primera se llevó a cabo a nivel de la educación primaria bajo el programa Enciclomedia (2003) y la segunda iniciativa se dio en el rango de la educación para los adultos por medio del programa CONEVYT (2001). En cuanto a Enciclomedia, el propósito consistía en proveer el aula de clases con equipo *hardware* (computadora, pantalla digital, sistema de sonido, impresora, proyector y conexión a internet), así como con herramientas de *software* (libros de texto electrónicos, herramientas de cálculo, programas de juegos interactivos y la enciclopedia electrónica Encarta) (Sagástegui 9). En contraste, el programa CONEVYT por su naturaleza de educación para adultos que opera bajo horarios restringidos y en formato

intensivo no estaba diseñado para impartir la instrucción por medio de las TIC. Sino que la intención de la versión para adultos consistía en la creación de plazas comunitarias que facilitarían de forma gratuita el acceso a las diversas formas de las TIC para así llegar a estas tecnologías por medio de un adiestramiento específico y directo por medio de la operación básica de la computadora, programas e internet (Salinas 75).

En el discurso oficial, Enciclomedia y CONEVYT representaban la punta de lanza de un gobierno que se renovaba y profesionalizaba acorde con las innovaciones tecnológicas del siglo XXI. La iniciativa *e-México*, por un lado, ofrecía una especie de democracia tecnológica o de inclusión social (por medio de TIC) para los estudiantes o ciudadanos activos que debido a sus escasos recursos económicos o preparación no habían tenido la oportunidad de tener acceso a las TCI. Por otro lado, se manejaba que con la reforma educativa el nuevo gobierno de Fox creaba una estrategia seria y valuable para cerrar la brecha digital en México.²¹

Lo descrito anteriormente hace evidente que Enciclomedia y CONEVYT, en la agenda foxista, representaban una estrategia educativa para vincular los aprendizajes escolares a las demandas del nuevo siglo, así como también una forma de promover la integración social y el derecho ciudadano para neutralizar el desequilibrio y la desigualdad social. Sin embargo, la implementación de las TCI en el sistema de educación pública, gratuita y laica conllevaban una contradicción: la asociación con el discurso materialista de las empresas privadas.²² En este renglón Sagástegui asegura que el proyecto Enciclomedia creó un intrincado mercado que incluyó no sólo al estado sino también a empresas, diseñadores de *software*, comerciantes y proveedores de servicios, equipos y accesorios necesarios para que las tecnologías operen (19). Pronto *e-México*, fue el medio perfecto para que ciertas empresas se apropiaran del proyecto por medio de llevar a cabo compañías filantrópicas. No obstante, estas muestras de ayuda por la

educación en México se convirtieron en buena medida en una estrategia con la cual las empresas se alinearon a la nueva política educativa para presentar una imagen “socialmente responsable” mientras obtenían ganancias o deducciones fiscales.²³

Otra contradicción de Enciclomedia radica en que su uso está reservado exclusivamente en las aulas escolares sin que pueda ser empleado o consultado en las casas de los estudiantes o de los maestros. Según Sarátegui esta restricción descansa en el hecho de que los derechos de propiedad de la enciclopedia electrónica *Encarta* confinan su uso a través de las licencias autorizadas y destinadas a las escuelas (22). Indudablemente, esta situación representa una forma de privatización sobre lo que debería ser un bien público, ya que restringir o “confinar el acceso de Enciclomedia constituye una grave contradicción con los objetivos declarados por el gobierno: incorporar a la niñez a una sociedad del conocimiento” (23). Igualmente se han hecho escuchar críticas sobre la iniciativa *e-México* ya que expertos en la educación consideran que no necesariamente la exposición de información por medio de TIC lleva a los estudiantes directamente al conocimiento. El salto abrupto de la información al conocimiento es lo que Scott Lash denomina en su libro *Crítica de la información* (2005) como una “sociedad desinformada de la información” y es un error bastante generalizado en todos los medios—políticos, educativos, comerciales—que consideran que la brecha digital se cierra ofreciendo conectividad, porque al tener acceso a cantidades inmensas de información equivale a acceder al conocimiento (Salinas 89).

Dianna Sagástegui al evaluar los medios digitales y los materiales electrónicos utilizados en Enciclomedia observa que estos son utilizados de forma similar a los formatos de la televisión, el cine, el video y la revista hipertextual, ya que proveen como material didáctico: documentales, registros de audio e imágenes variadas. Sagástegui llega a la conclusión que los

materiales escolares “empiezan a ser leídos a la manera de medios de comunicación y videojuegos. [Lo que produce] una ‘mediatización’ de la enseñanza escolar, que sigue fundamentalmente un modelo televisivo, en donde los hipervínculos de Enciclomedia se utilizan de manera semejante al *zapping*” (20-21). En otros términos, se puede afirmar que *e-México* parece ir formando una “sociedad red” lista para consumir productos “terminados” y previamente etiquetados como “educativos”. En este renglón es sumamente significativo apuntar que empresas transnacionales como Microsoft e IBM hayan realizado “generosas” donaciones de equipos durante la primera fase de Enciclomedia, asegurando así futuras generaciones de jóvenes que se perfilan como consumidores y dependientes de tecnologías (22-23).

La estrategia neoliberal va más allá de la apertura y la liberación de políticas nacionales, de economías y de mercados. En gran medida, el proceso neoliberal para apropiarse del conocimiento local y para producir consumidores depende de una des-regularización de las políticas educativas—que se ha llevado de forma “silenciosa”. En esta tarea, compañías transnacionales y agencias internacionales de cooperación en cohecho con el estado promueven estrategias para penetrar aún más el quehacer nacional del país. Como se ha observado, esto se ha logrado por medio de la implementación de programas de investigación y desarrollo tecnológico que beneficie a las empresas, así como la introducción de TIC en la educación básica para abrir una nueva cultura: la tecno-cultura.

Néstor García Canclini en *Culturas híbridas* habla sobre cómo lo local y lo global se combinan para generar una nueva cultura en donde la hibridez es un rasgo característico a considerar al analizar el caso latinoamericano. García Canclini, en este sentido, enfatiza los roles que desempeñan el estado-nación y las corporaciones transnacionales en este nuevo proceso

cultural en donde (en el caso de lo que se ha desarrollado hasta ahora) se entrecruzan: economía, política, educación tecnología y cultura. Al respecto García Canclini apunta que

Mientras el patrimonio tradicional sigue siendo responsabilidad de los Estados, la promoción de la cultura moderna es cada vez más tarea de empresas y organismos privados. De esta diferencia derivan dos estilos de acción cultural. En tanto los gobiernos entienden su política en términos de protección y preservación del patrimonio histórico, las iniciativas innovadoras quedan en manos de la sociedad civil, especialmente de quienes disponen de poder económico. (*Culturas híbridas* 86)

La referencia de García Canclini es reveladora ya que en lo teórico deja observar cómo la relación entre el estado-nación y el sector privado es desigual debido al factor económico y esto determina roles específicos que reflejan esta desigualdad. Sin embargo, en el aspecto práctico esta división se vuelve incierta ya que en el caso de México la política se ha caracterizado por una mezcla entre autoritarismo con liberalismo y democracia con paternalismo lo que ha generado que el TLC y las iniciativas *e-México* se disfracen y difundan como programas de gobierno.

La expresión artística mexicana no ha sido ajena al proceso de liberación y re-estructuración de las instituciones y desde diferentes perspectivas ha registrado los efectos que el sistema neoliberal ha causado en el país. Sin embargo, ningún género artístico como la ciencia ficción (CF) mexicana que se empieza a escribir a finales del siglo XX, se ha dado a la tarea de abordar críticamente “lo que Susan Briante describe elocuentemente como el otro discurso del neoliberalismo: el discurso de la crisis” (citado por Anderson 27). La CF mexicana contemporánea aprovecha su “etiqueta” de expresión marginal para presentar una visión crítica

de la tecnología desde de la perspectiva del México globalizado. Por ende es un genero artístico que se presta para la observación minuciosa y para la critica áspera de los proyectos hegemónicos desde el margen ya que

Los escritores y los artistas no devorados por el establishment cultural, o que aun siendo recibidos por él rechazan la agenda única con que el mercado estructura la esfera pública, cumplen una función contrapública en tanto que introducen temas locales o formas de enunciarlos que parecen improductivos para la hegemonía mercantil. (García Canclini *La globalización imaginada* 199)

La historia de la CF mexicana²⁴ cuenta con un largo camino recorrido²⁵, sin embargo sus actuales exponentes manifiestan tanto la falta de interés crítico cómo el desdén de las instituciones culturales oficiales. Especialistas en el género como Miguel Ángel Fernández opinan que la CF en México es “comúnmente ignorada o, en el mejor de los casos, menospreciada” (14). Federico Schaffler añade que muchos escritores rehuyen del género por considerar que puede “dañar la imagen que de ellos se tiene o encasillarlos en un nicho literario poco productivo” (*Más allá de lo imaginado I* 19). Aunada a esta displicencia, por parte de los críticos y escritores, se suma el mal endémico del centralismo cultural que, según Humberto Félix Berumen, se hace partiendo del viejo prejuicio centralista que supone que fuera del Distrito Federal no sucede nada que valga la pena registrar (201). La referencia de Berumen es sumamente significativa y llama la atención ya que la CF como renovación literaria, a partir de mediados de los ochenta, no se lleva a cabo en el centro del país, sino que la producción de CF mexicana se realiza en los márgenes.²⁶ Por lo tanto, a finales de siglo XX los estados de Baja California, Tamaulipas, Nuevo León y Puebla se proyectan como las puntas de lanza de la renovación literaria por medio de la CF (Trujillo Muñoz “Futuro bajo palabra” 48).

La CF mexicana puede ser considerada una expresión dos veces centrífuga y doblemente abyecta por operar fuera de las pautas del mecanismo de la producción literaria oficial que en lo estético se basa en el “buen gusto” y en lo crítico en lo canónico.²⁷ El peligro latente de la CF consiste en subvertir los valores del orden y el progreso con el objetivo de mostrar que el individuo subsiste desarticulado bajo temor, terror, obsesión y frustración durante una época en donde el mundo se supone que es un espacio estable orientado por la promesa del bienestar social y al placer del adelanto tecnológico. Por lo consiguiente, la CF mexicana, como lo advierte Gabriel Trujillo Muñoz no es un bicho “raro” que se aleje de la realidad, sino que se debe considerar ésta expresión literaria como un “transmisor de conocimientos [...] que liberan al hacernos cuestionar nuestras más arraigadas certezas y creencias” (*La ciencia ficción* 34). No obstante, éste género que pudiera ser considerado toda una manifestación cultural sigue siendo ignorado y escasamente estudiado ya que carga la etiqueta de “poco serio”.

La CF se clasifica como un género infantil o juvenil y se recomienda como lectura de entretenimiento cuya única finalidad es la de proporcionar una lectura fácil. Este género “menor”, por lo tanto, es para el *mainstream*, un medio de enajenación porque se le concibe cómo una literatura abyecta y suicida²⁸ ya que podría sepultar la carrera literaria de un escritor novel. Esta muerte simbólica del creador “indisciplinado” es un dictamen a voces que representa el ausentarse y el extraviarse de las normas establecidas. Sin embargo, un artista abyecto mientras más se extravía, más se salva porque se convertirá en un infatigable constructor de territorios, lenguas y universos alternos que le permitirán delinear su propia visión del mundo (Kristeva 16). Este síntoma de rebeldía, irreverencia y contracultura no es particular de la CF contemporánea, sino que es una característica que hereda la CF mexicana de la literatura de *la onda* a partir del 68.²⁹ El periodo que transcurre entre el surgimiento de *la onda* hasta el

renacimiento la CF en los ochenta es lo que Ramón Castro López denomina: “La infancia de un *boom*” (119).

Paco Ignacio Taibo II apunta que el 68 despertó la urgente necesidad de narrar la herida de una generación represora y reprimida. Afirma que en este afán de ruptura y contestación se buscaron nuevos registros lingüísticos, temáticos y literarios que llegaran a plasmar de manera más realista lo que acontecía al alrededor de un sistema patriarcal que actuaba sin miramientos y con total impunidad (citado por López Castro 123). En cuanto a las búsquedas literarias que ayudaran a cimentar una actitud; para los jóvenes universitarios del 68 la CF se convirtió en una opción viable de expresión porque el lenguaje irreverente, los escenarios pendenciosos y contestatarios de la CF americana concordaban con la fórmula contracultural que estaban emprendiendo (119). Taibo II advierte que es a partir del 68 donde poco a poco se va formando el anhelo de atrapar en la literatura de CF la particular experiencia histórica y social mexicana para abandonar los pastiches y las copias de la CF anglosajona (120). Aún más, López Castro opina sin titubeos que los orígenes de la renovación de la CF mexicana se encuentran en el 68 y *la onda* ya que si la CF mexicana hubiera seguido un desarrollo sin la existencia del 2 de octubre, quizá la evolución hubiera seguido más de cerca los avatares comerciales de la CF norteamericana, con un periodo de revistas de kiosco, entretenimiento juvenil y un despegue mucho más lento (122-23).

En la opinión de Gabriel Trujillo Muñoz si hay una obra que sintetice el espíritu de *la onda* por medio del habla coloquial y de cultura pop tercermundista en el campo de la CF mexicana, es sin lugar a dudas, la novela publicada en 1968 por Carlos Olvera *Mejicanos en el espacio* (*Los confines* 141). La novela de Olvera, a juicio de los expertos (Trujillo Muñoz 1999, López Castro 2001), es un texto difícil de clasificar por ser una especie de novela picaresca con

tintes de narrativa de *la onda* enmarcada en una atmósfera de *space opera*. Por esta razón estiman que *Mejicanos en el espacio* no ha recibido la atención que se merece por no seguir las pautas de una literatura “comprometida”. Trujillo Muñoz estima que “todos los escritores mexicanos son, al parecer, hombres serios, preocupados por el destino de la humanidad, y su pesimismo los ha hecho olvidar que la obra maestra de la ciencia ficción mexicana es una novela de humor socarrón sobre la explotación del espacio y sus jocosas consecuencias” (*Los confines* 147).

Por una parte, la importancia de la novela de Olvera radica en que por medio de la actitud contracultural de la *onda*, la CF mexicana tomó otro camino que le permitió desempeñar un ejercicio crítico sobre la cultura mexicana por medio del análisis de circunstancias que no eran abordadas por otros géneros literarios. Igualmente, por medio de *Mejicanos en el espacio* los escritores de CF mexicana descubren que es posible hacer una literatura que hable del futuro o la tecnología desde las propias particularidades de la cultura y la política mexicanas sin perder el sentido de la verosimilitud. En otros términos, *Mejicanos en el espacio* abre una nueva visión de la cultura mexicana en donde la contracultura, la ciencia ficción y lo netamente mexicano se conjugan como la apuesta para el futuro. No obstante, a pesar que Trujillo Muñoz considera esta novela como “un punto de referencia en la ciencia ficción mexicana de nuestros días”, de igual forma lamenta el hecho que otros escritores no hayan continuado el camino que abrió la novela de Olvera (*La ciencia ficción* 149).

En los setentas, el escritor de CF—como producto del 68 y su relación con lo contracultura—es considerado como un militante de la izquierda, lo que propicia que sea visto con desdén por tener “prejuicios ideológicos” que evaden la realidad (Trujillo Muñoz, *Los confines* 164). Así, la década del setenta es testigo de un periodo en donde desaparecen las

publicaciones especializadas y en donde las editoriales retiran el apoyo al género (153). Igualmente, los autores no quieren ser encasillados o rechazados por el *establishment* por lo que la práctica de la CF se convierte en un ejercicio de esfuerzos dispersos y de obras dispares que principalmente “son sátiras del mundo contemporáneo con disfraces futuristas” mayoritariamente escritas por periodistas como: Gonzalo Martré, Lazlo Moussong, René Avilés Favila, Mauricio Ciechanower y Mario Méndez Acosta (*Los confines* 163, *Biografías del futuro* 237). No será hasta la década del ochenta con la aparición del cuento “Él que llegó hasta al metro Pino Suárez” (1986) de Arturo César Rojas que se desempolva y se renueva el legado de *Mejicanos en el espacio* para crear una corriente neo-nacionalista (desde la *space opera* mexicana) en donde se fusiona: *La fenomenología del relajo* de Jorge Portilla, lo apocalíptico de la Ciudad de México, el calo “DFeño”, el ambiente *dark* “punketo” y el canto de Alex Lora del TRI. Sin duda, en los ochenta la CF mexicana empieza a desarrollar su propio estilo y adecua géneros de la CF como la *space opera* y el *cyberpunk* a la realidad del mexicano de finales de siglo XX para perfilarse no como una literatura con modelos calcados, sino como otra opción mexicanista para observar y criticar desde un lente nuevo lo que acontece en el país. Esto es una clara señal que la CF en los ochenta está lista para emprender el despegue para convertirse en todo un fenómeno literario en los noventa.

Entre el período de 1975 a 1984 la CF mexicana encuentra un espacio que le permitirá ir tomando forma. Esta puerta que se abre es el género de la “divulgación científica”, que por una parte fue practicada por científicos que incursionaban en la literatura infantil en donde utilizaban sus conocimientos como elemento narrativo. En esta variante, sobresale *Triptofanito* (1978) de Julio Frenk donde se observan las aventuras de una familia de aminoácidos que habitan en el interior de un huevo y se encuentran impacientes por entrar al cuerpo humano y así aventurarse

al más grande de los reinos del que tienen conocimiento. Por otra parte, como lo estipula Patricia Magaña Rueda, la historia de la divulgación científica en México ha estado ligada al desarrollo de las revistas (239), por lo tanto como lo estiman los expertos de la CF mexicana, la revista *Ciencia y desarrollo* publicada por el CONACYT sería la plataforma determinante que permitiría a la CF un desarrollo como comunidad sin precedentes (Trujillo Muñoz 2000, Fernández 2001, López 2001).³⁰

En 1977 el director de *Ciencia y desarrollo*, Edmundo Flores, decidió incluir cuentos de CF en la revista a propuesta de una junta editorial multidisciplinaria (Fernández “Más allá de lo imaginado”). Como explica Miguel Ángel Fernández, el director de *Ciencia y desarrollo* creía que este género únicamente “podía influir en alguna forma sobre los asuntos científicos y tecnológicos, la *real politik* y el desarrollo económico en general; pero nunca imaginó el gran favor que le haría a los autores y lectores de la ciencia ficción en México” (“Más allá de lo imaginado”). Como era de esperarse, entre los números 13 y 50, correspondientes de 1977 a 1983, la revista *Ciencia y Desarrollo* publicó exclusivamente a autores extranjeros³¹ (Fernández *Visiones periféricas* 11). No sería hasta en el número 51 de la revista, en su edición julio-agosto de 1983, que el relato “La tía Panchita” del físico Antonio Ortiz, sería el primer texto de autor nacional publicado en *Ciencia y desarrollo*.³² A partir de entonces, la sección literaria de la revista, observando que “los mexicanos podían también aportar algo original y divertido al género, buscaron material entre otros autores nacionales y latinoamericanos como Manú Dornbierer, Daniel González Dueñas, Juan José Arreola y Jorge Luis Borges (Fernández *Visiones periféricas* 12). Después, de publicado el primer cuento nacional en la revista *Ciencia y desarrollo* no pasaría mucho tiempo para que la propia publicación en conjunción con el

CONACYT, el CONACYT-Puebla y el impulso de Celine Armenta convocaran al Primer Concurso Nacional de Cuento de Ciencia Ficción.

La convocatoria empezó a circular en varios medios y marco un parte aguas en la difusión y promoción de la CF en México. Gracias al “Premio Puebla”, los escritores mexicanos que pensaban que cultivaban la CF en la soledad se dieron cuenta de que no estaban solos en su lucha por mantener este género literario en la república de las letras nacionales (Trujillo Muñoz *El futuro en llamas* 25). José Luis Zárate evaluando la importancia del Premio Puebla para el desarrollo de la CF mexicana opina:

En realidad todo empezó en 1984: se organizó el primer concurso nacional de cuento de ciencia ficción, por una revista de divulgación científica, y fue a partir de ese concurso que ha renacido la ciencia ficción. Siempre ha existido la ciencia ficción en México, pero muy subterránea, nadie conocía a nadie. Había escritores que aparecían y desaparecían y nadie se enteraba de su existencia porque en México es muy difícil la distribución a nivel nacional. Por lo tanto, si en una provincia se publicaba una revista, en la otra no se sabía nada. (citado por Trujillo Muñoz *El futuro en llamas* 186)

Gracias a este concurso se obtuvo un resultado inmediato. Este consistió en la difusión a nivel nacional de la CF ya que se consiguió la publicación continua de los cuentos ganadores y los cuentos con menciones honoríficas en la revista del CONACYT: *Ciencia y desarrollo*. Lo que permitiría romper con el estado de “clandestinidad” en el que permanecía el grupo. De esta forma, el Premio Puebla permitió que la comunidad de escritores de CF creciera aún más hasta convertirse; según Trujillo Muñoz, en una legión que fue descubriendo que “sus participantes se hallaban diseminados a lo largo y ancho del territorio nacional” (*El futuro en llamas* 25).

Este fue el primer paso para que, a mediados de la década del ochenta, la CF mexicana empezara a subsistir gracias a la creación de una comunidad heterogénea de escritores que compartían un mismo interés. Una de las primeras características de esta nueva comunidad fue que a la misma vez que se reconocían y encontraban entre ellos, el grupo inevitablemente se convertía en una especie de grupo subterráneo aislado del resto del quehacer literario nacional. La fórmula de “auto-separación obligada” permitió a la CF a mantenerse por su propia cuenta y lograr una difusión bajo sus propios medios.³³ Mediante esta estrategia, los escritores de CF mexicana son a la vez lectores, críticos, teóricos, editores, historiadores, organizadores de simposios y fundadores de organizaciones que no sólo les ha permitido desarrollar, preservar y proteger el género, sino también llevarlo a la superficie de la república de las letras.³⁴ Gabriel Trujillo Muñoz observa:

En buena medida, la marginalidad inherente a este género ha contribuido a que los autores ejerzan una mayor libertad creadora. Al no estar sujetos a las modas literarias y a las mitologías predominantes de la literatura nacional, los escritores de ciencia ficción se han permitido cometer sus propios errores y aciertos sin temor al ridículo o al ostracismo. La ciencia ficción [mexicana], de esta manera, es una literatura que se arriesga por territorios temáticos y formales inéditos para el resto de los escritores nacionales. (*El futuro en llamas* 27)

Por su parte, Ramón López Castro igualmente observaba la parte loable del desarrollo interno de la comunidad de escritores de CF, pero llegó advertir que era peligroso “mantenerse dentro de un circuito de elogios y mentadas mutuas” (138). En la opinión de los miembros del grupo, era necesario emanciparse de una vez por todas para lograr la notoriedad y se reconociera la importancia de la CF dentro de la literatura mexicana. En este sentido, Gabriel Trujillo Muñoz

ante la indiferencia que las autoridades culturales mostraban a las invitaciones al Premio Puebla o a las convenciones anuales de CF declaraba:

Creo que hay una ignorancia en cuanto al género mismo y sus aportaciones a la literatura mexicana; pero es muy peligroso que se quede en un *ghetto* de conocedores. Lo primero es romper las barreras, hacerles ver al INBA [Instituto Nacional de Bellas Artes] y al CNCA [Consejo Nacional para la Cultura y las Artes] que la literatura de CF mexicana, aun con sus propias especificidades, es parte de la literatura nacional. Y si no les gusta, *I'm sorry*, ¿no? Lo siento, pero ahí está desde el siglo XVIII. (citado por López Castro 139)

Entrando en los años noventa, Gabriel Trujillo Muñoz a manera de (otro) reclamo hace notar que “[a] partir de 1991 comienza a circular en México el primer tomo de la antología que hoy es, para los enterados, un hito histórico en la literatura nacional” (“El futuro bajo palabra” 44). Esta antología, a su juicio, rompe con las barreras del ninguneo de la crítica literaria para poner en sobre aviso que algo nuevo está a punto de emerger (44). La antología referida por Gabriel Trujillo Muñoz es, ni más ni menos, *Más allá de lo imaginado* (tres tomos: 1991, 1991 y 1994) en donde Federico Schaffler recopila la CF escrita por una promoción de escritores mexicanos que se habían dado a conocer a mediados la década de los ochenta a través del Premio Nacional Puebla de CF. Federico Schaffler explica en la introducción de *Más allá de lo imaginado I* que su antología “pretende ser una muestra representativa de los mejores autores de ciencia ficción mexicana de los últimos años” (19), así como una “ruptura del género contra el encajonamiento en el que se [había] envuelto” (20). Como resultado, *Más allá de lo imaginado*, según Schaffler, “es la primera antología nacional seria y contemporánea de ciencia ficción, con cuentos de calidad y representatividad de diversos lugares del país” (20-21).³⁵

A partir de 1997 los escritores de CF mexicana empiezan a cosechar triunfos dentro y fuera del país. Gerardo Sifuentes gana el Premio de Cuento Philip K. Dick en España, Gabriel Trujillo Muñoz obtiene un segundo lugar en el Premio Internacional de Novela Corta UPC 1998, también en España. Alejandro Mier gana el primer lugar del mismo certamen en 1999. Aunado a esto, el 2001 establece, finalmente, el reconocimiento y la consagración de la CF mexicana fuera del ámbito local ya que la antología *Visiones periféricas* de Miguel Ángel Fernández es dictaminada a favor y publicada por la editorial argentina Lumen (“El futuro bajo palabra” 46).³⁶ Como lo expresa Trujillo Muñoz, éste logro advierte que la CF mexicana, a principios de siglo XXI, impone su calidad a nivel Latinoamérica como una de las mejores expresiones de la CF en el continente (“El futuro bajo palabra” 45).

Lo dicho anteriormente pone en evidencia que el escritor de CF en México, a finales de siglo XX, no es ningún improvisado que utiliza el género por afición. Sino todo lo contrario, es un literato comprometido con su grupo, que además tiene en mente una agenda con objetivos claros de renovación literaria. Como resultado, el contexto del escritor de CF se encamina a revolucionar el “ahora” de la literatura nacional por medio de obras bien hechas. En este renglón, Federico Schaffler es contundente al afirmar que los escritores renovadores de la CF mexicana producen textos “con consistencia interna, claridad, buen estilo y sobre todo calidad literaria” con la intención de desechar el estigma de la CF como una literatura de aficionados (*Más allá de lo imaginado I*).³⁷

Por otro lado, estos escritores, de igual forma se abocan a representar un referente “inmediato” dentro de sus textos. Se podría argumentar que los hechos socio-históricos que aluden los escritores de la CF al publicar sus obras son “inmediatos” ya que tocan temas actuales que están tomando lugar al momento en que publican sus producciones. En otras palabras, la CF

a finales de siglo XX—lejos de ser un ejercicio escapista—funciona como un medio eficazmente equipado para exponer los cambios causados a nuestra realidad por la proliferación desmedida de TIC ya que

la ciencia ficción [contemporánea] habla sobre cómo los seres humanos se relacionan con la tecnología y tienen que aprender a pensar de otra manera para poder utilizarla, sobre cómo la ciencia afecta las relaciones sociales entre los individuos con su particular visión del progreso, sobre cómo la realidad cada vez más artificial en que vivimos está cambiando los parámetros básicos con los que hace dos días entendíamos al ser humano, la realidad y la naturaleza. (Rojo “El futuro” 18)

Pepe Rojo observa que si la naturaleza del tiempo ha cambiado, que si la tecnología es el contexto actual, que si toda nuestra realidad es virtual, entonces la CF no es la literatura que aborda esos temas, sino la única literatura realista de nuestros días que habla de un futuro que ya está aquí (citado por Trujillo Muñoz “El futuro bajo palabra” 49). En este sentido, la CF actual no predice el futuro ya que si lo hiciera, estaría condenada a perder vigencia por el acelerado desarrollo de la tecnología. Los relatos que aparecen en los tres tomos de *Más allá de lo imaginado* participan de esta experiencia. A través de las páginas de la antología se puede observar cómo convergen una gran variedad de temáticas que abordadas a través de diferentes subgéneros de la CF representa de forma elocuentemente la experiencia humana actual y su relación con los efectos de la proliferación tecnológica. Uno de estos subgéneros que logró convertirse en todo un movimiento literario en México y que sirvió de lente para narrar el aumento estrepitoso en la violencia social, la inestabilidad política y la debacle económica que causó en el país el fracaso del sistema neoliberal es el *cyberpunk*.

En México la primera publicación *cyberpunk*, en una editorial de renombre, fue el cuento “La red” de Isidro Ávila, que apareció en el segundo volumen de *Más allá de lo imaginado* (1991). Después, en 1993, el género empezó a tomar forma cuando *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* en su edición otoño 1993 publicó el artículo tipo manifiesto “Cyberpunk: Entre la ciencia ficción y el thriller” de Gerardo Porcayo en donde discutía los valores literarios del movimiento, su aplicación a la realidad nacional y su ramificación a otros géneros.³⁸ Ese mismo año la editorial Tierra Adentro publicó, también de Gerardo Porcayo: *La primera calle de la soledad* que es considerada, hasta el momento, la mejor novela *cyberpunk* a nivel Latinoamérica. Igualmente, los esfuerzos por promocionar el género en México llevaron a *Umbrales* en su número 10, perteneciente a noviembre-diciembre 1994, a publicar la introducción, traducida al español, de la antología *Mirror Shades: The Cyberpunk Antology* (1988) del ideólogo del movimiento Bruce Sterling. Sin embargo, no se habla de un movimiento *cyberpunk* mexicano como tal sino hasta 1997 con la circulación de dos antologías que marcarían de forma definitiva la existencia de la versión mexicana como un movimiento organizado. Por una parte, las revistas electrónicas *Fractal'zine* y *La langosta se ha posado* combinaron esfuerzos para dar vida a la antología *Cuentos compactos cyberpunk*. Por otro lado, la antología *Silicio en la memoria* recopilada y editada por Gerardo Porcayo reunió lo más nuevo y representativo del género. Los relatos de ambas antologías desde diferentes variantes plasman una realidad ácida y gris de un México sin futuro estancado en el caos y la represión.³⁹ En la introducción a *Silicio en la memoria* Porcayo destaca que su antología representan “once historias que exploran el actual estado de la cultura y la sociedad, el enfrentamiento de las nuevas generaciones a las ráfagas de los *mass media*, los oscuros y omnipresentes laberintos de la internet [...] once historias que sólo caben dentro de un género, que sólo a través de éste

pueden ser abordadas: el *cyberpunk*". Más adelante Porcayo expresa que el movimiento en México

no parte de una reivindicación del llamado *imitatio*, del plagio o el abordaje a movimientos prestigiosos. Es sólo otro recurso, otra manera de hacer resaltar la voz en medio del desierto de la sobre información, de los miles de *mass media* que han creado la impensable estática de la realidad. Es la actitud insoslayable de respuesta ante un medio urbano que se vicia en sus propias complacencias y patologías. En su propia mierda. (*Silicio en la memoria* 7-8)

Debe destacarse que el giro dado por la CF mexicana en los noventa, y que en los Estados Unidos había explotado comercialmente desde la publicación de *Neuromancer* (1984) de William Gibson tenía ya sus germinales en los cuentos "Sueño eléctrico" (1984) del mismo Gerardo Porcayo, "Una noche" de Miguel Ángel Gutiérrez (1985), "Análogos y therblings" (1986) de José Luis Zárate y "El velero azul" de Rodrigo Madrazo (1988). De hecho, había autores que no conocían la obra de William Gibson y por lo tanto escribían *cyberpunk* sin estar concientes de ello. Esto propició que algunos llegaran a pensar, que en algún momento, que ya hacían *cyberpunk* antes que el autor norteamericano. Ramírez en su artículo "El cyberpunk: El movimiento en México" documenta este hecho y al respecto dice:

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*. (Sin paginación)

Esto nos habla que el *cyberpunk* en México, aunque haya llegado y explotado diez años después que en Estados Unidos como movimiento, no es el resultado de una imitación, como lo expone Porcayo y lo explica Ramírez, sino de un proceso global que enmarca el contexto del *cyberpunk* en donde el neoliberalismo va avanzando a destiempo para igualar practicas sociales, económicas y culturales alrededor del mundo.

Si uno de los componentes que han permitido a la política neoliberal establecerse a nivel global ha sido la libre proliferación de la tecnología, entonces resulta importante analizar cómo este proceso es analizado por textos literarios, visuales y conceptuales *cyberpunk*. Mientras que empresas transnacionales a nivel global anuncian y promocionan la tecnología como productos que ayudan al ser humano a ser mucho más productivo y eficiente, los artistas *cyberpunk* mexicanos cuestionan y problematizan esta idea al señalar los efectos y las consecuencias de esta retórica en la realidad nacional mexicana durante los años del Tratado de Libre Comercio. Por lo tanto, la tecnología en la crítica *cyberpunk* tiene una representación negativa ya que su

proliferación es un marcador de clase, autoritarismo, deshumanización y preocupación sobre el futuro.

Este estudio tiene el objetivo de proponer un análisis de la tecnología desde un acercamiento que combina metodología de los estudios literarios y culturales. Esto es importante para el proyecto porque permite establecer un marco teórico con el cual observar el proceso de globalización en México desde una perspectiva novedosa: la circulación de la tecnología a nivel global como catalizador de reformas neoliberales. Tomando como punto de partida, lo mencionado anteriormente, el argumento central de la tesis descansa en la idea que el *cyberpunk* mexicano, como un subgénero de la ciencia ficción, pone en tela de juicio los supuestos paradigmas nacionales de modernidad, progreso económico y capitalismo al final de siglo XX en México. Más aún, el trabajo también argumenta que el *cyberpunk* inaugura y articula una nueva identidad contracultural que muestra el desgaste y la debacle de las instituciones nacionales de cara al siglo XXI. La disertación se nutre de textos literarios, visuales y conceptuales para observar cómo escritores, cineastas y artistas del performance proyectan imágenes de México en caos y ruinas a través de la mirada desencantada del personaje hacker.

En este renglón, se va a argumentar que usuarios sofisticados de tecnología, en la estética *cyberpunk*, ofrecen un punto de vista singular para analizar la tecnología como medio de control y poder ya que los hackers adquieren su conocimiento, sus estrategias y sus herramientas del mismo sistema en el cual ellos operan. En otras palabras, la figura del hacker, en el presente estudio, va a funcionar como una metáfora nacional que pondrá en evidencia las contradicciones entre la híper-modernidad y el subdesarrollo en México durante la era de la información.

El capítulo uno introduce un corpus de cuarenta cuentos *cyberpunk* mexicanos y se propone su categorización en seis grupos temáticos con el propósito de plantear tendencias para

su estudio y análisis. Finalmente, el capítulo se centra en el análisis de la “narrativa hacker” en los relatos “El trozo más grande” de Bernardo Fernández y “Ruido gris” de Pepe Rojo para ejemplificar la caída de las instituciones nacionales y ascenso al poder de las corporaciones transnacionales. Los autores de los cuentos muestran la imposibilidad de rechazar o resistir un espacio que ha sido interceptado y penetrado por computadoras, señales de vía satélite y por sistemas de red. Como resultado, los protagonistas denuncian la imposibilidad de reclamar una identidad “pura” o sin mediación tecnológica una vez que ésta ha entrado en un espacio. Aunque los protagonistas de los cuentos representan al ciudadano de clase media teniendo el primer contacto con la cultura tecnológica en forma de computadoras y redes informáticas. Por lo consiguiente, la percepción de los protagonistas de estos cuentos apunta hacia un apocalipsis nacional en donde no existen las garantías para que la juventud tenga un futuro digno.

El capítulo dos traza el desarrollo de la narrativa ciberpunk mexicana del cuento a la novela con el objetivo de mostrar cómo el *cyberpunk* mexicano pasa de ser una expresión artística subterránea a enfrentarse a la maquinaria de la república de las letras. Se introducen las novelas *Río redes* de Jorge E. Álvarez, *Púrpura visual* de José Luis Ramírez y *Gel azul* de Bernardo Fernández para establecer las dimensiones de la versión novelesca del *cyberpunk* mexicano. Además, el capítulo se concentra en la novela *La primera calle de la soledad* de Gerardo Porcayo para analizar la representación del cuerpo posthumano como una forma de dominación y sometimiento por la tecnología o para ilustrar cómo la globalización penetra el cuerpo. Se ha decidido dar especial atención a esta novela ya que es considerada el mejor ejemplo de la novela latinoamericana *cyberpunk*.⁴⁰ Por ende, es también una de las primeras novelas latinoamericanas que indaga la relación cuerpo-máquina desde la perspectiva del México globalizado. En la novela de Porcayo se observará cómo la globalización por medio de la libre

circulación de la economía y la tecnología lejos de proporcionar libertad individual y bienestar, ha infundido control social y desconcierto. De esta forma, se hará hincapié en que la novela, lejos de hablar de utopía y confianza en la aplicación de la ciencia, contradice la amigable e inocente proliferación de la tecnología y su control por parte de empresas multinacionales. Igualmente, se discutirá que la novela por medio de su compleja estructura propone instalar definitivamente el género de la CF mexicana dentro del panorama de la Literatura “bien hecha” para romper con el estigma de la CF como literatura de aficionados.

El capítulo tres se concentra en la película *Sleep Dealer* de Alex Rivera y en el performance *Mexterminator* de Guillermo Gómez Peña para revelar la intersección y el diálogo entre el cyberpunk mexicano, chicano y latino para así establecer un panorama más amplio para el estudio de lo mexicano desde una perspectiva postnacional. Igualmente, el capítulo ofrece una mirada a las prácticas laborales en la era de la información para cuestionar la divulgación sobre que los avances tecnológicos liberarán al ser humano del trabajo físico y alienante. La película *Sleep Dealer* muestra cómo en la industria de la maquiladora los obreros son intervenidos quirúrgicamente para colocarles prótesis con el propósito de conseguir y desempeñar un trabajo. De esta forma, *Sleep Dealer* sugiere que los empleos que involucran el uso de tecnología especializada en las maquiladoras transforman a los trabajadores de clase media baja en *cyborgs* simplemente por el valor de sus servicios o productos que manufacturan en el mercado de la oferta y la demanda. Al mismo tiempo, *Sleep Dealer* propone la posibilidad de la emergencia de trabajadores *cyborgs* que no sólo se desenvuelven en el espacio industrial de la maquiladora sino también en el espacio del sector público. Así, el protagonista de la cinta introduce una narrativa del trabajo y la identidad en donde intenta sobrevivir a las contradicciones de la promesa neoliberal de trabajo, bienestar y seguridad.

En la segunda parte del capítulo tres cierra con el *performance* del artista conceptual post-mexicano Guillermo Gómez Peña titulado *Mexterminator*. A finales de los años ochenta y principios de los noventa el arte conceptual se convirtió en una expresión interesada en registrar el mundo *high tech*. Una gran cantidad de artistas conceptuales empezaron a incorporar la tecnología en sus creaciones artísticas para explorar hasta qué grado el cuerpo se convertía en algo obsoleto y sin ningún sentido de ser observado como el lugar para la psique o lo social. Dentro de este dilema de apreciación tecnológica se va a analizar el *performance Mexterminator* de Guillermo Gómez Peña quien aplica una “antropología inversa” para cuestionar y criticar la noción del cuerpo como una herramienta obsoleta como medio de comunicación. Se estudiará al personaje *Mexterminator* como un “etno-cyborg” construido a base de estereotipos y una tecnología “rascuache” para confrontar a los espectadores con sus miedos y actitudes negativas entorno al multiculturalismo y la inmigración. Se argumentará que el *performance* tiene la intención de funcionar como una especie de catarsis que provoque pensamiento crítico. En este capítulo, propongo que la cinta *Sleep Dealer* y el *performance Mexterminator*, como textos audio visuales, introducen una “estética de la esperanza” a partir de la apropiación de la tecnología con el fin de crear una conciencia crítica y social de lo que significa estar inmerso entre tecnologías de la información y comunicación durante la era de la información.

NOTAS

¹ La campaña “The Computer is Personal Again” fue creada por la agencia publicitaria *Goodby, Silverstein, and Partners* con base en San Francisco. Esta compañía trabaja de forma similar a su homónima *Semiotic Solutions*. Por medio de una consultoría basada en la investigación, *Goodby, Silverstein, and Partners*, brinda asistencia para la creación de estrategias a quienes se dedican al diseño de imagen, planificación empresarial y desarrollo de productos.

² Michel Foucault describió el concepto de *biopoder* como una administración de los cuerpos y gestión calculadora de la vida por medio de diversas disciplinas técnicas en el ámbito social, cultural, político, religioso, militar, económico. Por medio de esta estrategia se obtuvo la sujeción de los cuerpos y el control de las poblaciones (*La voluntad del saber* 169-71).

³ Hans Moravec en su libro *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* opina que la tecnología en un futuro cercano facilitará la posibilidad de transferir la conciencia humana a una computadora. Por su parte, Sterlac por medio de su *performance* “Handswriting” interactúa con la tecnología con el propósito de mostrar cómo ésta se puede acoplar al cuerpo para mejorarlo.

⁴ *La utopía de los seres posthumanos* de Luz María Sepúlveda y “Analítica de la Postmodernidad” de Jorge Ardití fueron fuentes importantes para hacer la conexión entre Foucault y el estadio posthumano.

⁵ Tzvetan Todorov al analizar los cambios estructurales causados por la globalización apoya esta idea de la corporación y la tecnología como modelo del nuevo orden global al opinar que: “What

has happened is an enormous progress of technology, which allows insolated individuals to have as much power as a whole state” (*La corporación*).

⁶ El uso combinado de señales de vía satélite, aplicaciones de *software*, computación e Internet es el nuevo paradigma tecnológico del siglo XXI que ha abierto las puertas de la comunicación e interacción global. Estas tecnologías, utilizadas de forma conjunta, son mejor conocidas como tecnologías de la información y comunicación (TIC). Sobre la importancia de las TIC y su relación con la globalización, Erasms Bueno Sánchez apunta que la globalización es un efecto indiscutiblemente de un sistema mundial emergente sustentado, entre otras cosas, en dos grandes revoluciones tecnológicas: la informática y las comunicaciones (48).

⁷ En cuanto a lo teórico es de vital consulta los libros: *Technoscience and Cyberculture* (1996) que es un manifiesto en donde se propone el análisis de la ciencia y la tecnología desde el lente de los estudios culturales y *Critical Cyberculture Studies* (2006) que desde el campo de las ciencias de la comunicación abogan por la creación de un nuevo campo interdisciplinario que llevaría por nombre: *Internet Studies*.

⁸ Para el propósito del presente trabajo solamente me concentraré en el nivel fenomenológico por cuestión de espacio y porque es el nivel que se presta para el análisis cultural a partir de la literatura, el cine y el *performance*. Abarcar los niveles ontológico y pragmático desviaría el objetivo de la tesis porque se entraría en detalles históricos y por ende en lo descriptivo dejando de lado lo analítico.

⁹ El prefijo *cyber* se popularizó en Estados Unidos a finales de la década de los ochenta y dio paso a el establecimiento de vocablos, ahora muy de moda, como *cyberpunk*, *cyberspace*,

cyberculture, entre otros. De manera más exacta, el término *cyber* se deriva del concepto *cybernetics* acuñado en 1940 por el científico Norbert Wiener quien en su libro *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society* definió el vocablo como “[a] new theory of messages” que incluía “[the] means of controlling machinery and society, the development of computing machines and other such automata, certain reflections upon psychology and the nervous system, and a tentative new theory of scientific method” (citado por Heuser 20). En cuanto al vocablo *punk* este se utilizó para asignarle al movimiento un grado de actitud rebelde y de subcultura; rasgo tomado del estilo musical *punk* surgido a finales de los años setentas que llevaba como estandarte el eslogan de “no future” de la banda punk inglesa Sex Pistols (33). De esta forma, varios historiadores del *cyberpunk* concuerdan en establecer que el género es una amalgama entre los conceptos de *high technology* y *low life* (Yehya 1994, Moreno 2003, Heuser 2003).

¹⁰ Algunos de los trabajos más importantes en torno a la teoría *cyborg* son: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (1991) de Donna Haraway, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (1999) de Katherine Hayles y *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age* (2001) de Chris Hables Gray.

¹¹ El documental *The Corporation* (Abbott, Achbar y Bakan 2004) plantea esta idea de la corporación penetrando el cuerpo (persona) para despojarlo de sus derechos constitucionales bajo la modalidad de la “persona legal”. El documental a través de entrevistas con expertos en el desarrollo y la historia de las corporaciones ponen de manifiesto que a finales de siglo XIX las corporaciones empiezan a constituirse legalmente como “personas legales” con el objetivo de

adquirir derechos como cualquier persona. De esta forma, las corporaciones empezaron a apropiarse del sistema legal que estaba destinado para proteger el derecho y la justicia de las personas (cuerpos).

¹² Por cuestión de espacio y propósito el presente trabajo no se va a detener en hacer un recuento exhaustivo de la historia de la globalización en México o un informe detallado de sus efectos políticos, económicos y sociales. En contraste, se va a ofrecer un desarrollo de los acontecimientos que sirvan de contexto o remitan de forma directa al tema de la disertación: la tecnología como vehículo neoliberal/globalizador en México. Para estudios detallados del proceso de la globalización desde los estudios literarios y culturales mexicanistas se recomiendan las introducciones de los siguientes trabajos: *The Effects of the Nation: Mexican Art in an Age of Globalization* (2001) de Carl Good, *Staging Politics in Mexico: The Road to Neoliberalism* (2004) de Stuart Day y *Utopian Dreams, Apocalyptic Nightmares: Globalization in Recent Mexican and Chicano Narrative* (2008) de Miguel López Lozano.

¹³ Para el historiador James D. Cockcroft la caída en los precios del petróleo ha sido una de las razones por las cuales la economía mexicana ha sucumbido a finales de siglo XX y ha tenido que reestructurarse adoptando modelos económicos impuestos por el Banco Mundial para recibir financiamiento para subsanar la deuda externa. En palabras de Cockcroft la caída de los precios del petróleo en 1981 contribuyó a la crisis de la deuda externa de 1982, la caída de 1986 precipitó el desastre de la bolsa mexicana de 1987 y la caída del valor del crudo en 1998 socavó todavía más la solvencia del estado mexicano (290).

¹⁴ El proceso de privatización en México forma parte de un proceso más amplio llamado “Desincorporación del sector paraestatal” que está conformado por: 1) la liquidación de empresas o extensión de fideicomisos, 2) la fusión de empresas entre capital estatal y privado, 3) la transferencia de empresas a gobiernos estatales y 4) la venta final conocida como privatización. En el contexto de México la privatización se llevó a cabo en tres etapas. En la etapa inicial de 1984 a 1988 se privatizaron empresas de diversa índole y actividad. En la segunda etapa de 1988 a 1994 se realizaron privatizaciones a fondo de varios sectores como la siderurgia, banca y teléfonos. Finalmente, en la tercera etapa de 1995 a 2000 se profundizó aún más el proceso y se llevaron a cabo cambios constitucionales para vender los ferrocarriles y la comunicación vía satélite (Sacristán 54-56).

¹⁵ De estas empresas—aún nacionales—figuran como emblemas de la soberanía mexicana y orgullo nacional: Petróleos Mexicanos (PEMEX) y Comisión Federal de Electricidad (CFE). A últimas fechas, PEMEX y CFE han sido declaradas por el gobierno de Felipe Calderón (2006-2010) como empresas en eminente proceso de quiebra. El argumento que utilizan para proponer una renovación de estas empresas por medio de inyección de capital privado tiene que ver con la rezagada tecnología mediante con la que operan. La propuesta de Calderón en la arena política de izquierda se le considera como la entrega del petróleo mexicano a los grandes consorcios transnacionales cerrando así el último ciclo de la privatización en México. El gobierno de Calderón propone abrir PEMEX y CFE a la inversión extranjera, no como privatización sino como cooperación por medio de intercambio tecnológico como la única vía de modernizar PEMEX y CFE. Sin embargo, representantes del Partido de la Revolución Democrática (PRD) y el Partido del Trabajo (PT) argumentan que para modernizar PEMEX no es necesario asociarse

con empresas transnacionales ya se puede buscar el apoyo, la cooperación y la asesoría de otras empresa petroleras nacionales que se caractericen por su solvencia y tecnología como PETROBRAS (Brasil) y PDVSA (Venezuela).

¹⁶ En 1994 el OECD realizó una evaluación del sistema de investigación de ciencia y tecnología en México y extendió principalmente dos recomendaciones al nivel de agenda política y estructuración de instituciones. La primera recomendación consistió en la creación de una nueva política entorno a la ciencia y la tecnología que estableciera una agenda de investigación y desarrollo que se concentrara en las necesidades de la economía y la sociedad. Así como el diseño de mecanismos que se prestaran a canalizar los resultados de investigación a quién lo solicitara. La segunda recomendación sugería reorganizar el CONACYT para eliminar ineficiencias en sus operaciones al mismo tiempo que colocar esta dependencia a nivel autónomo (Micheli 200).

¹⁷ Para sustentar el paro indefinido, el CGH hizo del conocimiento a la comunidad universitaria y a la opinión pública las bases con las cuales se levantaba en paro por medio del *Pliego Petitorio del CGH*. El documento se compone de seis puntos básicos de los cuales hacen referencia directa o indirecta al proceso de la globalización. El pliego petitorio del CGH rezaba de la siguiente manera:

1) Desmantelamiento del aparato policiaco de represión y espionaje político montado en la Universidad por las autoridades; así como la eliminación de todo tipo de actas y sanciones, universitarias y extra-universitarias, en contra de los participantes en el movimiento, estudiantes, profesores, trabajadores y población en general. Esto incluye necesariamente la entrega de los

cheques ilegalmente retenidos a profesores que nos han apoyado y se negaron a ser parte del fraude de las clases y exámenes extramuros; la anulación y desistimiento de toda acción penal, en particular de las actas penales levantadas ante la PGR.

2) Derogación de las reformas de 1997 a los Reglamentos de Inscripciones y Exámenes, con el correspondiente restablecimiento del pase automático, el respeto a la elección de carrera y la anulación del límite de tiempo en la permanencia.

3) Rompimiento total y definitivo de los vínculos de la UNAM con el Centro Nacional para la Evaluación de la Educación Superior, A.C. (CENEVAL).

4) Abrogación del Reglamento General de Pagos y anulación de todo tipo de cobros por inscripción, trámites, servicios, equipo y materiales.

5) Corrimiento del calendario escolar tantos días como los días efectivos de clase suspendidos por el actual conflicto, con la correspondiente anulación de las clases extramuros.

6) Congreso democrático y resolutivo pactando antes del levantamiento de la huelga, los tiempos, agenda, composición, forma de elección de los delegados, mecanismos para la toma de decisiones y resolutiveidad, que garantice que las decisiones del Congreso tendrán carácter de mandato para toda la comunidad universitaria y serán acatadas por las autoridades.

¹⁸ Para observar las reformas que atentaban contra la autonomía de la universidad y su rol de institución pública y gratuita se pueden consultar El pliego petitorio del CGH disponible en la nota 18.

¹⁹ Imanol Ordorika en su libro *La disputa por el campus: Poder, política y autonomía en la UNAM* (2006) estima que el rector Barnés no tenía ninguna intención de dialogar con el Consejo

General de Huelga ya que llegó a declarar a su grupo de trabajo que era necesario prepararse para hacerle frente a huelga larga. Para Ordorika, la actitud adoptada por el rector “mostraba la poca preocupación e interés por resolver el conflicto” y prefirió por concentrarse en utilizar tácticas tradicionales para romper con la huelga como: la implementación de clases extramuros, provocación, violencia, campañas de ataque y desprestigio en los medios de comunicación que provocaron la división interna del CGH (349). Por su parte, José María Aranda Sánchez en su libro *Un movimiento estudiantil contra el neoliberalismo: UNAM 1999-2000* (2001) va más allá de un recuento los acontecimientos entre el CGH y la rectoría de la UNAM. De forma directa estipula cómo el CGH hizo frente a los mecanismos de control del neoliberalismo empezando con la desinformación de los medios masivos de comunicación (TV Azteca y Televisa), la represión militar sistemática (Policía Federal Preventiva), la displicencia de las autoridades en tomar parte de un asunto de carácter nacional (Secretaría de Gobernación) y los decretos de liberación y estructuración de instituciones (Banco Mundial).

²⁰ Resulta evidente que este nuevo paso en la estructura educativa de la SEP no era una iniciativa interna, sino una recomendada por entidades internacionales alineadas al modelo neoliberal. El gobierno de Vicente Fox adoptó una nueva política educativa basada en las recomendaciones de la UNESCO y la promovió como programa de gobierno propio. Es interesante recordar que uno de los lemas pronunciados constantemente por Vicente Fox durante sus apariciones públicas como candidato a la presidencia prometía “inglés y computación para todos los chiquillos y chiquillas de México” si era electo presidente.

²¹ Este fenómeno ha sido llamado *Digital Divide* o “brecha digital” en su equivalente en español. La brecha digital consiste en la diferencia que existe entre quien tiene acceso a la red y quienes no lo tienen. Las investigaciones que evalúan la brecha digital se originaron en Estados Unidos mediante cuatro estudios que han llegado a configurarse como base y modelo para llevar a cabo estudios estadísticos sobre tipos de equipo, conectividad, población activa y tendencias del uso de TIC. El primer estudio salió a la luz pública en 1999 bajo el título: *Falling Through the Net: A Report on the Telecommunications and Information Technology Gap in America*. En el mismo año se publicó una versión actualizada con de nombre: *Falling Through the Net II: New Data on the Digital Divide* y en el 2000 se publicó el tercer informe: *Falling Through the Net III: Toward Digital Inclusion*. El cuarto trabajo que tomo como base los tres anteriores estudios es el famoso: *A Nation On-line: How Americans are Expanding their Use of the Internet* (2002). El estudio de la brecha digital también ha sido motivo de estudio en otros países por parte de organismos públicos y privados. Organismos internacionales como la Unión Internacional de Telecomunicaciones, el Banco Interamericano de Desarrollo, el Banco Mundial y la UNESCO se han preocupado por analizar las características de uso de las tecnologías especialmente en los países en vía de desarrollo incorporados a estas organizaciones (Rodríguez 3). En el caso de México, el primer estudio sobre la brecha digital se realizó en el 2001 y se conoció como: *Módulo nacional de computación*. Estudios posteriores partieron de este primero y se han realizado bajo la dirección del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). En el 2002 aparecieron los primeros resultados de la *Encuesta sobre disponibilidad y uso de tecnología de la información en los hogares* (ENDUTIH 2002) y posteriormente se publicaron el ENDUTIH 2004 y ENDUTIH 2005 (5).

²² La nueva religiosidad a partir del siglo XXI se dirige al culto de las TIC ya que proporcionan al usuario la ilusión de tener un control sobre todas las cosas. En este sentido “religioso” Javier Echeverría denomina a los magnates de la informática: “Los Señores del Aire” (26).

²³ En este sentido es interesante recordar la labor del Grupo Televisa que en sociedad con equipos de fútbol de la Liga Profesional de la Primera División realizaron una campaña denominada: “goles por la educación”. La mecánica de esta campaña filantrópica consistía en que Televisa se comprometían a donar x cantidad de equipos de cómputo a una escuela a cambio de una x cantidad de goles anotados por los equipos de fútbol participantes.

²⁴ Hacer una cronología de la CF mexicana desde sus inicios es una tarea que abarcaría demasiado espacio y desviaría la intención del trabajo. En su defecto, se propone indagar los antecedentes y las circunstancias que en 1984 encausaron que la CF mexicana a iniciar un proceso de renovación que a principios de los noventa produciría el *boom* del género. Para consultar la historia de la CF mexicana desde su inicios se recomienda consultar: el capítulo “Utopian and Science Fiction” en *Fantasy and Imagination in the Mexican Narrative* (1977) de Ross Larson, *Los confines: Crónica de la ciencia ficción mexicana* (1999) y *Biografías del futuro: La ciencia ficción mexicana y sus autores* (2000) de Gabriel Trujillo Muñoz, *Expedición a la ciencia ficción mexicana* (2001) de Ramón López Castro, la introducción a *Visiones Periféricas: Antología de ciencia ficción mexicana* (2001) de Miguel Ángel Fernández y *La ciencia ficción en México* (2002) de Gonzalo Martré.

²⁵ Pablo González Casanova en *La literatura perseguida en la crisis de la colonia* y Gabriel Trujillo Muñoz en *Biografías del futuro: La ciencia ficción mexicana y sus autores* concuerdan

en que el inicio de la ciencia ficción mexicana se remonta al año de 1775 con el texto del fraile Franciscano Manuel Antonio de Rivas titulado “Sizigias y cuadraturas lunares ajustadas al meridiano de Mérida de Yucatán por un actítoma o habitador de la luna”.

²⁶ Esta disertación aborda la CF mexicana producida por escritores del *underground* que han sido marginados del quehacer literario en México. Estos escritores tuvieron su punto de encuentro en el Premio Puebla de CF a mediados de los ochenta y se dieron a conocer en la república de las letras a través del primer tomo de la antología *Más allá de lo imaginado* (1991). La producción literaria de este grupo “marginal” representa una de las propuestas contraculturales más interesantes y originales de las últimas dos décadas. Se reconocen las obras de CF producidas por escritores consagrados como: José Emilio Pacheco, Carlos Fuentes, Carmen Boullosa, Homero Aridjis, entre otros; mas no es del interés de este trabajo concentrarse de forma detallada en autores establecidos que han incursionado en la CF sólo por algún momento de su reconocida carrera literaria. Este tema será abordado más adelante.

²⁷ Harold Bloom no difiere mucho de esta idea y dictamina que el canon es llevado acabo por grupos sociales dominantes e instituciones educativas para calificar o descalificar lo que puede entrar en una determinada lista de lecturas aprobadas (30). Por su parte, Roland Barthes determina que la crítica literaria y los grupos culturales establecidos han fungido como entidades tan disciplinadas como una policía ya que esta “no puede permitir que se coloque en tela de juicio el poder del poder, el leguaje del lenguaje” (*Critica y verdad* 13).

²⁸ En este sentido se utiliza la definición sobre la abyección que proporciona Julia Kristeva en su obra *Poderes de la perversión*. De esta forma, una literatura abyecta sería toda aquella que es

arrojada y expulsada por no respetar una identidad, un sistema o un orden establecido. Por lo tanto, un autor que se inclina por practicar, deliberadamente, una literatura de estilo o tema abyectos se convierte en un escritor suicida ya que cometerá un crimen por su falta de respeto a la ley.

²⁹ La Literatura de la Onda es un movimiento surgido en México a mediados de los años sesenta. Una de sus características principales es que era un grupo formado por jóvenes que buscaron una ruptura con la literatura tradicional a través de un registro lingüístico irreverente y contestatario que tenía como atmósfera el espacio urbano. Igualmente, el movimiento de la onda estaba en profunda oposición y desacuerdo con las prácticas autoritarias y represivas del sistema oficial del gobierno contra los jóvenes que se recrudeció a partir de movimientos estudiantiles que desembocaron en los acontecimientos de octubre de 1968. Para poder expresar este malestar los de la onda optaron por representar como protagonistas a jóvenes ciudadanos que vivían de forma desenfrenada y en lo particular se expresaban a través de *slogans* de música *rock*, ironía, humor negro y doble sentido. Entre los escritores más representativos de esta corriente literaria se pueden mencionar a: José Agustín, Gustavo Sainz y Parménides García Saldaña.

³⁰ Es sumamente irónico que el espacio que propició que se desarrollara la CF como contracultura, en la década del ochenta, haya sido una institución que fue alcanzada y reestructurada internamente por las políticas neoliberales del poder hegemónico. Por falta de tiempo y de material bibliográfico no desarrollo más allá esta idea. Resultaría sumamente interesante encontrar datos que develen si entre los aspectos que necesitaba re-estructurar el

CONACYT como institución alineada a la visión neoliberal se encontraba la revista *Ciencia y desarrollo*.

³¹ La revista *Ciencia y Desarrollo* publicó a doce autores estadounidenses entre ellos: Isaac Asimov, Fredric Brown, Robert Silverberg, Ray Bradbury, Kurt Vonnegut Jr., Damon Knight, Frederik Pohl y Philip K. Dick; a cuatro británicos, incluyendo a H.G. Wells, Fred Hoyle, Arthur C. Clarke (de quien se incluyó en tres entregas “El fin de la infancia”, y Olaf Stapledon (a quien le publicaron en el mismo número de entregas la novela *Juan Raro*); a tres franceses: Jacques Sternberg, Yves Dermèze y Jules Verne; dos soviéticos: Vladimir Savcenko y Viktor Saporin; un polaco: Stanislaw Lem; un austriaco: Herbert W. Franke; y un español: Leopoldo Alas Clarín (Fernández “Más allá de lo imaginado”).

³² Gabriel Trujillo Muñoz dice que Antonio Ortiz se desempeñó como reportero en la revista (también adscrita al CONACYT) *Información científica y tecnológica* lo que le valió para después convertirse en jefe de información de la revista *Ciencia y desarrollo*. Gracias a este puesto Ortiz logró publicar su cuento “La tía Panchita”. En números subsiguientes de la revista Ortiz continuó publicando otros cuentos (*Biografías del futuro* 238).

³³ A parte del Premio Puebla otros medios que contribuyeron a crear la idea de una comunidad de CF fueron las revistas informales o fanzines: *Fractal*, *Umbrales* y *La langosta se ha postrado*. También, es importante destacar el esfuerzo de recopilar y editar material con el propósito de registrar los textos creados por los miembros del grupo. De esta forma, se publican antologías “caseras” como *Cuentos compactos cyberpunk*. Por medio de estos medios alternativos la CF mexicana se abrió paso y consiguió notoriedad. Después, la visibilidad del grupo tomaría otra

dimensión cuando a partir de 1991 el Fondo Editorial Tierra Adentro empezara a publicar la serie de tres tomos de la antología *Más allá de lo imaginado*. Aún más, a mediados de la década del noventa editoriales como Ramón Llaca y Cía, Times Editores y Lectorum abrirían espacios para la CF mexicana.

³⁴ En otras palabras se puede asegurar que la CF mexicana se gestó, se desarrolló y se proyectó en forma de colectivo. Es interesante notar que las tres expresiones artísticas más importantes a final de siglo XX en México siguen de cierta forma éste mismo patrón. Los tres colectivos más importantes durante el neoliberalismo mexicano que buscaban la renovación artística y que surgieron de forma organizada a través de un proyecto dado a conocer por medio de un manifiesto son: 1) el grupo de escritores de CF mexicana surgido por la publicación de la antología *Más allá de lo imaginado* (1991), 2) el grupo de cinco novelas presentadas por Ignacio Padilla, Jorge Volpi, Eloy Arroz, Pedro Ángel Palou y Ricardo Chávez Castañeda —mejor conocido como La Generación del *Crack* (1996) y 3) el colectivo de música electrónica Nortec integrado por Fussible (Pepe Magot), Bostich (Ramón Amescua), Hiperboreal (P.G. Beas) y Clorofila (Jorge Verdín) (1999).

³⁵ Schaffler hace explícita la deuda con el Consejo Nacional de Cuento de Ciencia Ficción Puebla que sirvió como punto de partida para iniciar la rigurosa selección de los cuentos a incluir en el proyecto. Al respecto, Schaffler comenta que desde la aparición del concurso (1984 a la fecha de la aparición del primer tomo de la antología, 1991) “este concurso ha generado una participación de entre 130 a 150 cuentos por año, de los cuales, un mínimo de 10 por ciento es bueno” (21). De esta forma, *Más allá de lo imaginado I* es una muestra de la mejor expresión

temática y estilística del cuento de CF mexicana a finales de siglo XX. Los autores publicados en la primera entrega fueron: Juan Armenta Camacho, Adriana Rojas Córdoba, Mauricio-José Schwarz, Arturo Arredondo, Gabriel Trujillo Muñoz, Guillermo Faber, Gerardo Horacio Porcayo, Rodrigo Madrazo, Juan José Morales, Gabriela Rábago Palafox, Irving Roffé, Arturo César Rojas y Federico Schaffler. Es importante recalcar que el primer tomo de la antología se imprimió en enero de 1991, el segundo en febrero del mismo año y el tercer volumen vio la luz hasta junio de 1994. Miguel Ángel Fernández afirma en su artículo “*Más allá de lo imaginado: La antología que hizo historia*” que hay material suficiente para publicar *Más allá de lo imaginado IV* y *Más allá de lo imaginado V*. Propone que la serie de antologías *Más allá de lo imaginado* continúe indefinidamente bajo los mismos criterios editoriales y que si no se consigue disfrutando del apoyo del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, se publique bajo el sello de otra casa editorial ya que “al fin y al cabo sus ventas y su éxito ya están garantizados” (sin paginación).

³⁶ La antología *Visiones periféricas* de Miguel Ángel Fernández está dividida en cuatro apartados temáticos. En la parte 1: “Nuevos mundos para una literatura maravillosa” se incluye a Amado Nervo, Juan José Arreola, Manú Dornbierer, Federico Schaffler y Mauricio-José Schwartz. La Parte 2: “Guerra fría, conquista del espacio e inteligencia artificial” la componen Gerardo Murillo (Dr. Atl), René Rebertz, Alfredo Corral Peña, José Luis Zárate Herrera y Gabriel Trujillo Muñoz. Para la parte 3: “El localismo de la ciencia ficción” se incluyó a Héctor Cavaría, Arturo César Rojas, Gonzalo Martré y Roberto López Moreno. Finalmente, para la parte 4: “Posmodernidad y *cyberpunk*” aparecen Gerardo Horacio Porcayo, Bernardo Fernández, Gerardo Sifuentes, Pepe Rojo y José Luis Ramírez.

³⁷ Es importante destacar que El Premio Puebla de CF no es una aduana fácil para los escritores de CF mexicana. Así lo hace sentir Miguel Ángel Fernández, en su artículo “*Más allá de lo imaginado: La antología que hizo historia*”, al relatar que el jurado calificador de la segunda emisión del premio —integrado por Evodio Escalante, Carlos Chimal, Victoria Miret y Antonio Ortiz— decidió no nombrar a ningún ganador, con la siguiente justificación: “[S]e recibieron 120 trabajos. Aun cuando en la mayor parte de ellos se tocaban temas de vanguardia, tanto de la ciencia como de la tecnología, o extrapolaciones de éstas hacia el futuro, su tratamiento cuando no pobre, remitía al trabajo realizado por autores ya consolidados en el campo de la ciencia-ficción (Julio Verne, H.G.Wells, Isaac Asimov, etcétera), al de los ganadores de los concursos anteriores o a las películas de ciencia ficción recientemente exhibidas en México” (sin paginación).

³⁸ Según Ramón López Castro, el *cyberpunk* en México fue asimilado bajo dos vertientes. Por un lado, sin la influencia del movimiento norteamericano como ocurrió en el cuento “La red” de Isidro Ávila, publicado quien antes de escribir el cuento no había leído nada relacionado en el *cyberpunk*. La otra vía de asimilación ocurrió a principio de la década del noventa cuando, por razón de la apertura comercial con Estados Unidos, empiezan a circular en México obras originales de *cyberpunk* en inglés (147).

³⁹ La antología *Cuentos compactos cyberpunk* está conformada por: “Cajas chinas” de José Luis Zárate, “El caos ambiguo del lugar” de Gerardo Porcayo, “Mercurio Rojo” de Cín Kuri, “Persiana de piel” de Gerardo Sifuentes y “Tijuana express” de José Luis Ramírez. Por su parte, Silicio en la memoria se compone de los cuentos: “El trozo más grande” de Bernardo Fernández,

“Santo Sudario” de José Luis Ramírez, “Tajamar neutral” de Carlos Alberto Limón, “Para-Skim” de Pepe Rojo”, “Soralia” de Juan Hernández Luna, “Ciudad perdida” de Caín Kuri, “Panchito’s story” de Jorge Chípuli, “Hyperia” José Luis Ramírez, “El navegante” de Rodrigo Pardo Fernández y “Esferas de visión” de Gerardo Porcayo.

⁴⁰ El autor y crítico de la CF mexicana, Miguel Ángel Fernández no duda en establecer que, por mucho, *La primera calle de la soledad* es, hasta ahora, la mejor novela *cyberpunk* en Latinoamérica.

La privatización de la inteligencia y la ética hacker:
El cuento cyberpunk ante la debacle nacional y el ascenso corporativo

*<L0Tek> in the coming elections several parties want
to hire us and other hackers too
<ilich> tell me about it.... sounds interesting...
<L0Tek> pan, prd, pri they want to derange their information
centers on the 2nd of july
<ilich> and what do they offer and ask for exactly?
<L0Tek> they offer \$\$ & information benefits that only political parties
have access to like the election database, in fact I have part of the
database somewhere around here
<ilich> is the government ready this time to manipulate
numbers? I mean technically...
<L0Tek> yeah, as usual. The 3 main political parties are trying to hire
hackers. which might mean they truly need help, but who knows? Maybe
the pri is only doing it as a cover. Some others already have hackers
working, like the pan
<ilich> and what have you thought about it?
<L0Tek> we arent on the side of politics
<ilich> i mean, i would have given it a thought...
<L0Tek> yeah, but its dangerous, too dangerous. If we get to fuck up
something of the ife they surely wouldn't want any witnesses*

Hackers Chat

Esta conversación se llevó a cabo en el marco de una entrevista que realizó el 15 de enero del 2000—en algún *chat* del cyberspacio—el escritor y cineasta tijuánense Fran Ilich a L0Tek, uno de los miembros del afamado colectivo de *hackers* mexicanos denominado X-ploit que dos años antes había adquirido notoriedad internacional por sus acciones de hacktivismo¹, infiltración y hackeo dirigido a varias páginas electrónicas de dependencias gubernamentales a nivel federal en México. La actividad del *underground* mexicano, como se le conoce a la comunidad *hacker* en México, empezó a consolidarse de forma paralela al conflicto en Chiapas y no fue indiferente a lo que ocurría en el sur del país.² Jorge Alberto Lizama estima que “a partir de 1994 el escenario del hacktivismo experimentó en México uno de los puntos más álgidos de su historia cuando el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) se sirvió en gran medida de la internet para dar a conocer al mundo el levantamiento armado y las demandas sociales de los indígenas chiapanecos” (“El poder”). Poco tiempo después el EZLN empezó a gestar

vínculos sociales con grupos de izquierda que utilizaban estratégicamente tecnologías de la información y comunicación (Association for Progressive Communications), artistas digitales (The Electronic Disturbance Theater) y activistas en red (Peace Net). Estos grupos no sólo dieron al EZLN las primeras estrategias de comunicación y hacktivismo a nivel digital, sino que además sirvieron como punta de lanza para emprender acciones de contra-información y de desobediencia electrónica ante la información pasterizada, sobre el conflicto en la selva Lacandona, emanada de los medios masivos de comunicación y de los boletines informativos oficiales publicados en las páginas electrónicas del Gobierno mexicano (“El poder”).

De 1994 a 1998 se consolidó aún más la red social-electrónica del EZLN al sumar dentro de sus filas a algunos de los grupos hacktivistas más importantes de la época como: *Strano Network* (Italia), *Electronic Disturbance Theater* (Nueva York) y *X-ploit* (México)³ que mediante diferentes técnicas organizaron manifestaciones activistas desde la red en nombre del EZLN. La acción hacktivista más impactante, en términos de comunicación política contracultural en México, fue llevada a cabo por el colectivo hacker mexicano X-Ploit que durante 1998 comenzó a practicar el *defacement web*⁴ contra páginas electrónicas de dependencias federales del gobierno mexicano como: Secretaría de Hacienda y Crédito Público (febrero de 1998), Comisión Nacional del Agua (abril de 1998), Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (abril de 1998), el Senado de la República (mayo de 1998) y la Secretaría de Salud (julio de 1998). Uno de los *defacements* más celebrados fue el utilizado por X-ploit para conmemorar el día de la independencia, el 16 de septiembre de 1998, contra la página de una de las ciudades más opulentas e industriales de la república mexicana; San Pedro, Monterrey. Debido al día feriado el *defacement* logró mantenerse activo por más de veinticuatro horas y en él se podía leer:

¡¡¡¡VIVA MEXICO VIVA!!!! ¡¡¡¡VIVA LA REVOLUCION VIVA!!!! ¡¡¡¡VIVA
LA INDEPENDENCIA VIVA!!!! ¡¡¡¡VIVA UN MEXICO MEJOR VIVA!!!!

Recordamos a los héroes que nos dieron patria, que nos dieron libertad, que nos dieron independencia. Hoy proclamamos la independencia del gobierno corrupto y traidor. Hoy declaramos InterNet territorio libre del yugo gubernamental, del hermano mayor, y convocamos a todos los hermanos hackers de nuestro país a seguir con esta lucha, que iniciamos ahora, tomando como nuestro, este territorio con fronteras virtuales, que sin embargo, se extiende a nuestra patria misma. Basta de mentiras, violencia, corrupción; defendamos nuestra libertad, nuestras garantías, nuestro derecho a levantar la mano y protestar de los funcionarios que han hecho de México su circo, por nuestro país, por un cambio. Éste es sólo el principio de la lucha. (“X-ploid México”)

La conversación que abre el capítulo y lo dicho hasta hora pone en evidencia que en México existe una comunidad *hacker* integrada al desarrollo técnico y al quehacer político mexicano como ejercicio y responsabilidad civil de la ciudadanía joven del país. Sin embargo, por otra parte, la conversación entre Ilich y L0Tek también deja entrever que grupos políticos buscaban a toda costa consolidarse en el poder hasta al grado de corromper el joven espíritu *hacker* al intentar privatizar su conocimiento y ética a través de absorberlos dentro del enmarañado sistema corporativo y corrupto de la política mexicana. Esta incorporación de la cultura *hacker* al *modus operandi* de un sistema es un tema que ha sido desarrollado en buena medida por la cuentística cyberpunk mexicana. En estos cuentos la juventud es representada desde diferentes ángulos, pero sobresale la caracterización de los jóvenes comúnmente como *hackers* a sueldo, como obreros automatizados, como consumidores de drogas electrónicas,

como letales *cyborgs* mercenarios, como miembros de peligrosas tribus urbanas y como empleados insignificantes en una corporación. Igualmente, estos cuentos alimentan su marco de referencia alrededor del recrudecimiento de los efectos de la globalización a finales de siglo XX. El referente de vida para los jóvenes en el cuento *cyberpunk* es el de una crisis económica prolongada que ha provocado la pobreza extrema y la nula movilidad social. Igualmente, las atmósferas de los cuentos sugieren que los proyectos de vida de los jóvenes se han nulificado por la enfermedad, el desempleo y la pérdida de confianza en las instituciones. Por esta razón, en la mayoría de los cuentos los jóvenes son víctimas y presas de la delincuencia organizada y de corporaciones transnacionales que los utilizan como materia prima para lograr consolidar sus imperios de poder. En los cuentos los jóvenes no conocen la esperanza porque sus expectativas han sido confiscadas y el futuro es un concepto vacío o es un referente opaco ya que no ofrece ninguna solución para hacer frente a sus circunstancias.

En las siguientes páginas se ofrecerá una radiografía del cuento *cyberpunk* mexicano con el propósito de delinear las diferentes temáticas con las cuales dialoga este género literario de la CF. Esto servirá para establecer las coordenadas e introducir el marco telúrico bajo el cual el personaje *hacker* se desenvuelve en la narrativa *cyberpunk*. Después se pasara al análisis de los relatos “El trozo más grande” de Bernardo Fernández y “Ruido gris” de Pepe Rojo para denunciar cómo los personajes de los dos cuentos proyectan la debacle de las instituciones nacionales y el ascenso corporativo como control absoluto, temas predominantes en la cuentística *cyberpunk* mexicana.

A mediados de los años noventa y como reacción ante la política neoliberal y a la integración de México al modelo de la globalización se consolida el cuento mexicano *cyberpunk* como problematización de la proliferación de las tecnologías de la información y la

comunicación. El *cyberpunk* como narrativa contracultural revela el desgaste de los paradigmas nacionales y observa críticamente los efectos de subsistir como simples operadores o consumidores de tecnología. Así mismo, la cuentística *cyberpunk* subraya, con perturbador enfoque, el asenso de las corporaciones como entidades que han desplazado a los estados y que ejercen un control absoluto sobre la población. El *cyberpunk* en México se puede dividir en seis áreas temáticas principales, las cuales en mayor o menor grado, se encuentran presentes en casi todos los relatos bajo diferentes modalidades o acercamientos.⁵ Así la cuentística *cyberpunk* mexicana se puede organizar en torno a los siguientes temas:

A) Relatos que denuncian las formas de control y represión contra individuos que debido a sus destrezas técnicas en sistemas operativos pudieran desestabilizar un orden de control establecido. A través de esta temática adquiere un papel importante la figura del *hacker* en: “El trozo más grande” y “El último de los hackers” de Bernardo Fernández, “Hielo” de José Luis Ramírez, “Persiana de piel” de Gerardo Sifuentes, “Buscando” de Ricardo Guzmán Wolffer, “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” de Gerardo Horacio Porcado, “Dos días de permiso” de José Luis Ramírez y “El navegante” de Rodrigo Pardo.

B) Imágenes de caos y descontrol social a causa de la implementación de un fuerte aparato de represión impuesto por un estado de ultra-derecha o por corporaciones transnacionales que han asumido el control total de la población. Bajo esta variante reciben importancia la representación de grupos marginales en: “Sólo se recuerda el primero” de Bernardo Fernández, “Santo Sudario” de José Luis Ramírez, “Ciudad perdida” de Caín Kuri Sánchez, “Hyperia” de José Luis Zárate, “Panchito’s story” de Jorge Chípuli y “Conversaciones con Joni Rei” de Pepe Rojo.

C) Cuentos que establecen una narrativa del trabajo tecnificado en donde se advierte cómo el individuo es intervenido quirúrgicamente para que desempeñe su trabajo de forma eficiente. En este sentido, los cuentos en donde las corporaciones y las maquiladoras adquieren protagonismo escalofriante al convertir a sus trabajadores en *cyborgs* son “Análogos y Therblings” de José Luis Zárate, “Para Skim” y “Ruido gris” de Pepe Rojo, “Llegar a la orilla” de Guillermo Lavín, “Tajamar neutral” de Carlos Alberto Limón, “(e)” de Bernardo Fernández y Gerardo Sifuentes, “Ciudad perdida” de Caín Kuri Sánchez, “Cenizas de fractal” de Jorge Eduardo Álvarez y “La noche del cazador” de Alejandro Melchor.

D) Testimonios sociológicos de las tensiones y conflictos creados por las tecnologías de la información y comunicación como servicio proporcionado por corporaciones. Los cuentos que hacen hincapié en las implicaciones y las consecuencias de sumergirse en el ciberespacio en forma de abyección, doble vida o placer son: “Mercurio rojo” de Caín Kuri Sánchez, “El despertar” de Rodrigo Pardo, “La red” de Isidro Ávila, “El epílogo de Alicia” y “Cybersexo” de Gerardo Sifuentes, “Cajas chinas” de José Luis Zárate, “Virtual realidad” de Andrés González y “Los crímenes que conmovieron al mundo” de José Luis Velarde.

E) Relatos en donde la realidad virtual se utiliza con fines psiquiátricos como estrategia de ortopedia social. Este formato del *cyberpunk* advierte que la realidad virtual es utilizada por instituciones de salud mental y corporaciones policíacas con el fin de tratar patologías, formatear mentes de criminales o mantener en estado vegetativo a disidentes políticos y enfermos terminales. Los cuentos que participan de esta visión son: “Wonderama” de Bernardo Fernández, “El caos ambiguo del lugar” de Gerardo Horacio Porcayo, “Tijuana Express” de José Luis Ramírez y “Memoria escindida” de Rodrigo Pardo.

F) Narraciones que proponen—desde un futuro de caos, incertidumbre y desilusión—una

estética de la esperanza. Bajo esta propuesta los cuentos que proclaman la posibilidad de una reestructuración social y cultural a través del arte, la asimilación individual y la revolución son: “Nanografiti” de Federico Schaffler, “Las tres Fridas” de Gabriel Trujillo Muñoz, “Radiotechnika cantina” de Gerardo Sifuentes, y “Soralia” de Juan Hernández Luna.⁶

La gran mayoría de los cuentos *cyberpunk* se enmarcan dentro de un futuro cercano⁷ en donde se hace evidente una atmósfera “post-global”. En la representación de esta atmósfera el estado ha sucumbido debido a la estrepitosa caída de la economía global, el grueso de la población subsiste paupérrimamente a causa de los altos índices de desempleo y las corporaciones transnacionales han ascendido al poder como fortalecidos sobrevivientes del fracaso del sistema neoliberal. Las representaciones más recurrentes de lo “post-global” que los cuentos presentan son: imágenes de tribus “post-urbanas”, drogas tecnificadas, edificios abandonados y abandonizados, territorios dominados por bandas, discotecas de ambiente negro enclavadas en un más oscuro barrio, mercenarios con prótesis letales, descomunales fiestas de *hackers*, prostitutas de carnes flácidas que compiten contra irresistibles *virtual girls* y el entorno de la realidad virtual como vía de perdición.

Los jóvenes dentro de la narrativa *hacker* distan, en gran medida, de formar parte de una comunidad que produzca y comparta información a través del conocimiento tecnológico ya que sus redes de cooperación y difusión han sido desmanteladas o controladas. De esta forma, en el *cyberpunk* los *hackers* no representa una fuente cultural de innovación tecnológica que abra paso al desarrollo de una sociedad red como lo plantea Castells, sino que la representación del *hacker* es la de un joven convertido en obrero que trabaja bajo un fuerte dispositivo de seguridad corporativa. De forma similar, otros cuentos denuncian como los *hackers* son obligados a

cooperar de forma obligada dentro de los contornos de la economía informal o la delincuencia organizada.

En “Correo electrónico” de Jorge Sánchez y en “Lo último de nuestras vidas” de Héctor Chavarría el *hacker* es un joven desilusionado que incurre en pensamientos y acciones destructivas. En ambos cuentos, los personajes utilizan sus habilidades de *hacker* para divertirse y así mitigar la zozobra y lo gris de sus vidas. En “Correo electrónico” el protagonista logra ingresar al sistema de una planta nuclear y en un momento de crudo desengaño y desilusión decide oprimir *enter* para producir una explosión atómica que ha causado el fin del mundo. En “Lo último de nuestras días” un *hacker* infiltra, en los medios de comunicación, una noticia sobre el fin del mundo y observa con sumo regocijo cómo México se vuelve un auténtico caos social y moral ante la falsa información propagada irresponsablemente por los medios de comunicación. Bernardo Fernández en “El trozo más grande” denuncia cómo grupos delictivos se encuentran a la vanguardia tecnológicamente hablando. El relato muestra a un *hacker* trabajando para un poderoso capo de la droga con el objetivo de estar a un paso más adelante que sus competidores y de la PGR. El relato “Hielo” de José Luis Ramírez plantea cómo corporaciones transnacionales toman la ley por sus propias manos al llevar a cabo tácticas de represión, persecución y eliminación de *hackers* que intentan romper con sus sistemas de seguridad en red. Por otra parte, en “El último de los hackers” de Bernardo Fernández y en “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” de Gerardo Porcayo los autores coinciden en disertar sobre la cultura *hacker* como un conflicto generacional. Ambos cuentos esbozan la idea que un hacker “viejo” o tecnológicamente atrasado no ofrece problemas para el sistema ya que sus técnicas y tecnología están caducadas. La imposibilidad del *hacker* también se hace presente en el relato “Persiana de piel” de Gerardo Sifuentes en donde una banda de *hackers* echa por la

borda un plan para asaltar un banco en el ciberespacio ya que uno de sus miembros intuye que están siendo monitoreados de cerca. Por lo tanto, el relato hace una reelaboración del mecanismo panóptico de vigilancia de Foucault aplicado a los sistemas del ciberespacio. Por último, los relatos “Buscando” de Ricardo Guzmán Wolffer y “Dos días de permiso” de José Luis Ramírez ofrecen imágenes en donde agencias de prevención delictiva han incorporado al *hacker* a sus agendas de vigilancia. Estos dos cuentos plantean la reestructuración de los cuerpos policíacos en donde se puede observar que entidades federales o estatales han dejado de procurar justicia ya que ésta se ha convertido en un servicio privado. En el caso de “Dos días de permiso” el protagonista es un *hacker*-militar integrado a una unidad especializada en combatir peligrosos criminales que operan en el ciberespacio. De igual forma, en “Buscando” el protagonista es un *hacker*-judicial—al servicio de una privatizada y tecnificada PGR—experto en técnicas de tortura como en sistemas de computación. Ambos relatos develan un México en donde la justicia se ha privatizado y el *hacker* se encuentra alineado con el resguardo del régimen operante.

Dentro de la narrativa *hacker* destaca el cuento “El trozo más grande” de Bernardo Fernández (BEF). A través de la narración se puede intuir que el planteamiento que realiza el relato en torno a la emergencia de la subcultura *hacker* se enmarca de forma paralela a la integración y apertura de México a la agenda neoliberal a finales de siglo XX. De esta forma, el relato al hacer referencia a un *hacker* presenta una historia y una visión alternativa del reajuste político y económico neoliberal desde el discurso del uso de la tecnología. En este sentido, el relato sugiere que en México, a finales de siglo XX, empieza a desarrollarse una importante circulación de equipo y servicios computacionales. Por una parte, el cuento a través de un adolescente autodidacta en computación, postula que la sociedad en general ni las instituciones educativas están preparadas para atender o canalizar las necesidades y las aptitudes de esta

generación de jóvenes por medio de un sistema educativo propicio. El cuento sugiere que esto crea un problema para el sistema ya que el protagonista al ser autodidacta desarrolla una conciencia que no está controlada por la ideología o las reglas de las instituciones tradicionales. De esta forma, las representaciones entorno a la familia, la educación, el trabajo y la justicia como medios ideológicos que sostienen la unidad nacional son desmoronados y parodiados en el cuento por un adolescente que maneja la computadora y las redes más allá de las capacidades promedio de un profesional en sistemas.

Por una parte, el relato denuncia las tácticas de corrupción gubernamental, el narcotráfico y la delincuencia de cuello blanco desde una perspectiva novedosa: el uso de la tecnología por parte de grupos delictivos para adelantarse a la lucha anti-crimen de agencias de investigación como la Procuraduría General de la República (PGR), DEA y CIA. Por otra parte, en “El trozo más grande” se insinúa que las habilidades técnicas del *hacker* son aprovechadas y utilizadas como una herramienta desechable por un poderoso capo de la droga. En este sentido, el relato plantea la idea que grupos delictivos se encuentran tecnológicamente actualizados y a la vanguardia mientras las instituciones nacionales que se encargan de procurar seguridad y justicia se encuentran sumergidas en un estado de oscurantismo tecnológico. Igualmente, el relato funciona como una áspera crítica social en el sentido que denuncia la imposibilidad de la juventud de tener derecho a un futuro digno fuera de las diferentes versiones de la economía informal. En este renglón, para el personaje principal del relato, la invitación de trabajar para el narco resulta ser la única opción de superación económica, de emancipación personal y de tener acceso a equipo tecnológico de lo más sofisticado. El relato concluye advirtiendo que el *hacker*, por más hábil e inteligente que sea, en tan peligroso ambiente puede ser ultimado ante cualquier indicio de ineficiencia o traición y ser remplazado por otro *hacker* como si se tratara de una

simple renovación de equipo de cómputo. Este aspecto, pone de manifiesto que las instituciones, de entrada al siglo XXI, han perdido solidez y por ende han abandonado a los jóvenes a su suerte ya que no representan ninguna garantía de construcción hacia un futuro prometedor. Léase así que la desintegración familiar, la corrupción gubernamental y la deficiente educación pública— como sucede en “El trozo más grande”—contribuyen a que los jóvenes opten por integrarse a la delincuencia organizada como el único medio que les pueda brindar algún tipo de estabilidad ante la debacle de las instituciones nacionales.

El cuento está dividido en seis partes en donde la narración de los eventos se encuentra enmarcada en un periodo de cuatro años que corresponden a la edad de 14 a 18 años del protagonista. Igualmente, las seis secuencias que describen al protagonista como *hacker*, de una sección a otra, van comprimiéndose cada vez más hasta vaciarse de forma precipitada en el trágico desenlace de la historia. El personaje principal del relato se hace llamar “El Grillo” quien cuenta sus andanzas de *hacker* organizadas en cuatro tiempos temporales de acción: inicio como *hacker* autodidacta, consolidación y aceptación en la comunidad *hacker*, contratación de sus servicios por un narcotraficante y su decisión de delatar las practicas de su jefe “El Paisano”.

El Grillo es un joven que a causa de la desintegración familiar encuentra una forma de distanciarse y enajenarse del problema entre sus padres a través del uso de una computadora conectada a internet. Pronto, el Grillo siente una fascinación por los sistemas de cómputo y la programación que se dedica de tiempo completo a aprender y experimentar por sí mismo todo lo relacionado con la computadora y la red ya que su escuela era “una mierda” (17). El autoaprendizaje del Grillo se da a pasos acelerados y para probar el desarrollo de sus conocimientos y destrezas empieza a romper sistemas de seguridad de páginas electrónicas. Al principio, lo toma como un juego y se infiltra en sistemas de páginas pornográficas, así como en

el sistema operativo de su escuela para “cambiar las calificaciones de un cabrón que [lo] cagaba” (17). En poco tiempo el Grillo se convirtió en un “pirata informático” con reconocimiento en la comunidad *hacker* ya que su *currículo* demostraba que igual rompía complejos sistemas de seguridad de bancos, compañías telefónicas, dependencias del gobierno y corporaciones.

De esta forma, a través de un historial importante y fama de *hacker* infalible, el Grillo llama la atención y recibe el reto de romper un sistema de seguridad que acepta sin saber que es una trampa tendida por un narcotraficante para “invitarlo” a trabajar para él. El Grillo no tiene otra opción más que aceptar de forma agradecida el ofrecimiento de “El Paisano” que consistía en ganar mucho dinero por hacer lo que más le gustaba: el *hacking*. Sus tareas bajo la supervisión del Paisano consistían en la intrusión y el robo de información en cuentas bancarias de otros narcotraficantes y políticos. Igualmente, penetrar los sistemas de seguridad de la PGR, DEA y CIA para monitorear sus estrategias de acción contra el narcotráfico; así como burlar la seguridad del banco de datos de la Bolsa Mexicana de Valores y Wall Street para plantar información falsa y así hundir imperios económicos enemigos. El excelente trabajo del Grillo lo llevan a tener los suficientes medios económicos para abandonar la escuela, independizarse de su disfuncional familia y vivir con lujos. Sin embargo, la relación laboral con su jefe se desgasta cuando la pareja del Grillo muere a causa de una sobredosis de *Rancio*, droga que el Paisano suministraba periódicamente a la novia del *hacker*. Como resultado, el Grillo juró vengarse del narcotraficante y para esto acudió con un comandante de la PGR para denunciarlo y tenderle una trampa que llevara a su detención. Sin embargo, el cuento concluye con la muerte y la mutilación del *hacker* delator.

En términos de estructura, el relato inicia *in media res* justo en el momento en que el Grillo se encuentra delatando al Paisano. El cuento al empezar en medio de la historia con un

diálogo entre *hacker* y comandante en el espacio temporal del presente propicia que la presentación del conflicto y los detalles de la atmósfera, así como la caracterización de personajes sean introducidos por un narrador en tercera persona que presenta la información de forma retrospectiva. Este efecto hace que el narrador se mantenga ajeno de proporcionar comentarios personales o ideológicos ya que su participación en el tejido narrativo se lleva a través de la focalización externa o neutra. Norman Friedman se refiere a la focalización externa como el *modo dramático* ya que estas intervenciones se leen como acotaciones escénicas (*Form and Meaning* 155). Al respecto Friedman observa que la importancia del *modo dramático* como vehículo narrativo “radica mayormente en que el lector, aparentemente, no escucha sino a los personajes mismos, quienes se mueven como en un escenario”. Por lo tanto, Friedman agrega que el “ángulo de vista [del lector] es el frente fijo (tercera fila al centro) y la distancia debe ser siempre breve ya que la presentación es totalmente escénica (*Aspectos de la novela* 36). De esta forma, el narrador se limita a comunicar al lector las circunstancias que han llevado al personaje principal a la situación en la que se encuentra al inicio del relato. En otras palabras, el narrador en ningún momento emite opiniones o comentarios sobre lo que sabe o atestigua, simplemente se ocupa de narrar los hechos anteriores al inicio del relato para poder ubicar al lector en términos de trama, tiempo y espacio, mientras que el personaje principal del relato protagonizan un drama.

La estrategia de iniciar el relato en *in media res* posee la función de establecer un sentido de la inmediatez ya que la analogía que establece Friedman entre ficción y drama tiene el objetivo de crear la ilusión del transcurso del tiempo y de los eventos ante el lector en estado progresivo para que tenga la impresión de encontrarse dentro del mundo narrado. De esta forma, la idea es hacer sentir al lector que lo que acontece en el relato no se encuentra lejos de instalarse en su tiempo y espacio para que considere que las circunstancias que observa en el cuento no se

encuentran fuera de la realidad. La trama de “El trozo más grande” al empezar de golpe por medio de la *in media res* coloca la historia y al protagonista en el presente, en lo actual y lo inmediato. Así, la trama del cuento al desenvolverse principalmente en el presente (*in media res*) y alimentarse de información en el pasado (retrospección) necesita de alguna forma saltar hacia el futuro para anticipar lo que se avecina en la acción. Un aspecto interesante de “El trozo más grande” es que al estar estructurado en un presente altamente dramatizado utiliza en un mínimo la anticipación. Durante la lectura del texto, esto provoca en el lector un estado de incertidumbre y tensión en cuanto a que no se puede deducir hacia dónde se dirige la historia. Inclusive, el mismo título del relato añade a esta aporía narrativa, ya que en general no funciona ni como gancho o referencia de la trama ni como medio de anticipación al desenlace. Durante todo el desarrollo del relato el título se mantiene flotando y desligado de los acontecimientos narrados. Es hasta la última línea del texto que se puede crear una conexión definitiva entre título y texto ya que “El trozo más grande” hace referencia a la total mutilación del cuerpo que sufre el *hacker* por su traición. Mediante esto, el autor logra causar un efecto de sorpresa aunado con el cierre fatal del cuento.

Aunque en el desarrollo de las acciones no hay evidencias claras de *foreshadowing*, en la primera línea del texto que dice “En algún momento del futuro, pero no muy lejano” (14), se presenta la única referencia hacia el devenir. Sin embargo, esta referencia solitaria de advertencia sobre el *qué va a suceder* es sumamente ambigua ya que se podría decir que funciona a dos niveles al mismo tiempo: al nivel del espacio narrado y al nivel del espacio del lector. Este paralelo entre el interior y exterior del texto, desde el principio de la acción, es de vital importancia ya que se logra establecer una relación directa de inmediatez entre lector y texto para lograr un efecto en *real time* entre el acto de la lectura y los acontecimientos narrados por

medio la *in media res* y el modo dramático. El intento de anticipación hacia el futuro, así, queda totalmente suspendido y se crea una estrategia narrativa en donde el autor logra que el lector quede atrapado por falta de información, referencias o signos que lo conduzcan a descifrar qué es lo que va a pasar en el cuento. De esta forma, el relato tiene la capacidad de cancelar la imaginación de los lectores con el objetivo de que no puedan deducir la lógica del relato y su conclusión. En otras palabras, el lector está atrapado en la estructura narrativa de la comunicación de masas en donde el pensar no es importante, sino lo primordial es entregarse al drama y al placer de un desenlace sorpresivo.

Se puede decir que el uso de la *in media res* no es en lo absoluto una estrategia narrativa novedosa. Sin embargo, Per Aage Brandt estipula que la *in media res* es la estructura semiótica de la comunicación de masas por excelencia con la cual los medios de comunicación se abastecen para ofrecer la vida tal y como se presenta realmente, *in media res* (12). Por lo consiguiente, en el caso del relato “El trozo más grande” de Bernardo Fernández es primordial hacer notar su uso y sus alcances porque, además de ser escritor de CF, él cuenta con una reconocida y amplia trayectoria como diseñador gráfico y caricaturista de historietas. Esta importante experiencia en la industria de la publicidad y del *comic* hacen de Bernardo Fernández un conocedor y experto de las técnicas más eficaces para transmitir un mensaje de alcance masivo. Por ende, la decisión de BEF por empezar el relato “El trozo más grande” a la mitad de la historia, como en una historieta, tiene una función que trasciende concepciones de estilo o de recurso narrativo.

Bernardo Fernández dentro del *cyberpunk* mexicano representa la cabeza de una segunda promoción de escritores que se unieron al movimiento a mediados de los años noventa con una agenda totalmente diferente a sus predecesores. Una de las características de la primera

promoción de escritores de *cyberpunk*, surgidos del premio Puebla en los ochenta, fue la de colocar el género dentro del mapa de una literatura bien hecha mediante un quehacer literario de calidad y oficio para romper con el estigma de la CF como una literatura *light*. Así, escritores *cyberpunk* como Gerardo Porcayo y José Luis Zárate fueron la punta de lanza de esta promoción que se dio a la ardua tarea de buscar el reconocimiento literario ante la república de las letras a través de la CF. A diferencia de la primera promoción, los escritores que se unieron al movimiento durante los noventa provenían del mundo de la contracultura *dark* y del universo de los fanzines y con ellos trajeron una orientación distinta a este género literario en sus formas de percibirlo, escribirlo y promoverlo (Trujillo Muñoz 353). En cuanto al estilo, la primera promoción en su labor de creación literaria conscientemente utilizaba técnicas narrativas con el objetivo de lograr textos de densidad y complejidad literaria. Sin embargo, la segunda promoción no se encuentra tan preocupada por utilizar mecanismos literarios con el fin de ser reconocidos como artistas, sino que utilizan técnicas literarias o de las ciencias de la comunicación con el simple objetivo de transmitir un mensaje de forma eficiente. Como lo estipula Umberto Eco, en la era de la comunicación de masas se ha borrado la división entre la alta y la baja cultura y él que emite un mensaje no pretende que el que lo reciba lo interprete como obra de arte ya que “no quiere que los elementos tomados en préstamo a la vanguardia artística sean visibles y gozables como tales. Los utiliza sólo porque los ha considerado funcionales” (94).

En este sentido, mucha de la crítica en torno a la obra de Bernardo Fernández se ha concentrado en exaltar la excelente confección de las estructuras narrativas utilizadas por BEF. Por ejemplo, Pepe Rojo ha advertido que la narrativa de Fernández está confeccionada “con la elegancia y economía de un buen diseñador gráfico” (citado por Trujillo Muñoz 296). De igual forma, Andrea Bell observa que la obra de BEF se caracteriza por seguir una secuencia

intensamente visual por medio de una narrativa de diseño gráfico (“Bernardo Fernández” 80). Las observaciones de Rojo como de Bell son sumamente útiles para ir identificando los pasajes del cuento en donde se hace evidente la presentación de escenas con carácter visual y gráfico. Empero, sus comentarios no se han ocupado de analizar los tanteos de estas estructuras, bien logradas por BEF, desde la perspectiva de la comunicación de masas. El diseño de “El trozo más grande” al abrir de golpe la acción por medio de la *in media res* logra rápidamente hacer una fusión exacta entre las estructuras de la alta y de la baja cultura que pasa totalmente desapercibida. El uso estilístico de la *in media res* sutilmente introduce al personaje principal en una situación de inmediatez y de límite como si estuviera desenvolviéndose dentro de los parámetros de un *reality show* altamente dramatizado para captar la atención del lector de forma instantánea como si se tratara de un programa de televisión. En este sentido, BEF no solamente logra confeccionar un relato altamente estilizado, en cuestión de estructura, sino que también consigue dibujar una secuencia altamente visual. De esta forma, Bernardo Fernández al utilizar el recurso de la *in media res* ofrece a sus lectores una sutura invisible entre el goce del texto y el goce de la imagen en donde se fusionan técnicas narrativas y cinematográficas para dar vida a una especie de relato literario- gráfico que se desenvuelve en tiempo real.

Se puede decir que Bernardo Fernández desde el inicio de “El trozo más grande” logra colocar la trama, a los personajes y a sus lectores dentro de la incesante experiencia de un *reality show* en donde un aspecto de la vida de México, a finales de siglo XX, se representa “en directo”. Esto a través de los personajes inmiscuidos en el drama en donde un segundo narrador en “modo-cámara”, que a diferencia del narrador en “modo dramático”, será el que se encargará de brindarle un efecto visual al relato literario. Como se mencionó anteriormente, el relato al iniciar en *in media res* y desarrollarse en el presente necesita un vehículo narrativo que se

encargue de presentar el conflicto, los detalles de atmósfera, así como la caracterización de personajes y las circunstancias que han llevado a los personajes al lugar en donde se encuentran. Este narrador en “modo dramático”, por lo tanto, se limita a proporcionar información en forma de acotaciones para que el lector se pueda situar en el relato. En contraste, el narrador “modo-cámara” tiene una función de enunciación mucho más visual que lingüística. Esta diferencia entre lo visual y lo lingüístico es lo que proporciona la oportunidad de intuir y notar las intervenciones de los dos tipos de narradores. Mientras las intervenciones del narrador en “modo dramático” tienden a ser unidimensionales y estáticas al llevarse a cabo en un sólo plano o encuadre, las enunciaciones del narrador en “modo cámara” se caracterizan por su calidad dimensional debido a sus diferentes maniobras de en movilidad.

Esto se puede observar claramente después de un diálogo entre el *hacker* y el comandante de la PGR donde El Grillo se encuentra relatando cómo fue que se involucró en el narcotráfico y menciona el nombre de su jefe el Paisano. Inmediatamente a continuación se interrumpe el relato del Grillo y aparecen el narrador en “modo dramático” y “modo cámara” para describir en formato lingüístico y visual lo que acontece en la historia.

Una onda fría recorrió la espalda del capitán Tapia. En sus ojos se encendió un fulgor que no pasó desapercibido por el Grillo. ¡El Paisano! Uno de los malandros más buscados al norte del país. Miembro renegado de un cártel sinoalense, había decidido apartarse de la mancuerna de autoridades-narcos [...] Despreciando la protección ofrecida por los altos funcionarios que aceptaban otros capos, se había convertido en un outsider que se movía al margen de las bien organizadas redes del narcotráfico; tanto la policía como sus ex-socios deseaban verlo fuera del negocio. (18)

Como se puede observar, las primeras dos oraciones de la referencia anterior pertenecen al narrador en “modo cámara” ya que son sumamente visuales. La primera oración equivale a un primer encuadre que en términos cinematográficos podríamos describirlo como en subjetivo ya que el narrador en “modo cámara” se encuentra colocado detrás del comandante lo que le permite registrar el sobresalto del comandante desde su espalda. Mientras tanto, la segunda oración resulta significativamente interesante ya que el narrador “en modo cámara” ha dado un giro de ciento ochenta grados para posesionarse en frente de Tapia y por medio de un *close up* muestra los ojos encendidos del comandante. Sin embargo, la misma escena es extendida hacia una segunda acción, por medio del montaje para yuxtaponer dos imágenes diferentes en donde ahora el narrador en “modo cámara” ha vuelto a girar, pero en esta ocasión para focalizar la expresión facial del *hacker* que denota que ha percibido el sobre salto del agente judicial. En contraste, después de estos dos encuadres iniciales el narrador en “modo dramático” aparece para enunciar mediante una especie de voz en *off* información descriptiva que será de suma utilidad para que el lector se informe quién es el personaje de El Paisano. El efecto de esta intervención en “modo dramático” parece colocar el desarrollo de la acción en un estado de pausa para que después vuelva a reiniciarse en el presente narrativo justo en donde se había suspendido el relato.

La participación lingüística del narrador en “modo dramático” en forma de acotaciones y la colaboración visual del narrador en “modo cámara” a través de una secuencia de imágenes postula que el relato literario de Bernardo Fernández además de enriquecerse con elementos cinematográficos también se encuentra relevantemente emparentado con la estructura de la historieta. Peter Bondanella asevera que el *comic strip* alimenta su formato narrativo por medio de elementos cinematográficos ya que “codified syntax of frame composition, and relationship between one frame and the next often contains a montage similar to that employed by cinema”

(55). Sin embargo, si “El trozo más grande”, como se ha propuesto, se enfila hacia el género del *reality show* en donde todo se muestra en *real time*, entonces el cuento no utiliza técnicas mecánicas de manipulación de imágenes como en el cine clásico sino que se organiza a manera de una edición digital en video. Esta diferencia es importante ya que la concepción del cine clásico, desde una perspectiva ideológica determinada, intenta hacer una selección de imágenes para proyectar una determinada concepción de la realidad. Per Aage Brandt asegura que el uso del video en el *reality show* tiene el objetivo de mostrar cómo “los humanos tienen que soportarse vistos como son, como actúan “realmente”, fuera de toda redacción, fuera de control o del filtro eisensteiniano” ya que la nueva tecnología como “la videoscopía de transmisión directa empequeñece, desmitifica y reduce la representación de lo humano” (15). En otras palabras, se puede decir que el relato de Bernardo Fernández además de utilizar una estructura perteneciente a la historieta y al cine/video para constituir la secuencia narrativa, igualmente se vale del *comic* y el *reality show* para caracterizar a sus personajes y así mostrar al *hacker*, al narcotraficante y al comandante como figuras caricaturizadas y animadas con el propósito de hacer una parodia violenta y de humor negro de tres participantes activos del quehacer social mexicano.

La caracterización de los tres personajes principales se llevará a cabo a través de la focalización del *hacker* quién se describirá a sí mismo, como también al comandante y al narcotraficante desde la visión de un joven inmaduro que tiene acceso y que puede desenvolverse bajo las tecnologías de la comunicación y la información en un México al borde del siglo XXI. Mediante estas intervenciones descriptivas de El Grillo se podrá observar que la conciencia, la experiencia, la relación y la concepción del mundo del *hacker* se encuentra totalmente regida como si él observará la vida desde la lectura de una revista de celebridades, como si se desarrollara en una historieta o como si se encontrara dentro de un video juego. Por ejemplo, a

través del relato se puede observar como El Grillo asume su corta vida como si estuviera en “un cuento de hadas pachecas” (25) y describe su personalidad bajo el estereotipo de un *Unix-nerd* (18) que logra realizar vedadas fantasías al estilo de la serie *The Revenge of the Nerds*. De forma similar, el *hacker* se refiere a su vida amorosa “como un cómic de Archie: el nerdo y la reina de belleza” (26). En cuanto a su visión de espacios y personas, también se manifiesta con una marcada mediación por artículos de consumo visual. El Grillo al referirse a su primera reunión con el Paisano describe que el lugar de la cita estaba concurrido por “actores, cantantes, hijos de alguien, políticos, rostros familiares de las revistas” y que “parecían salidos de <<The Face>>” (21). Al caracterizar al tecno-narco dice:

me encontré con unos lentes de espejo que cubrían la mirada de un hombre [...] que rondaría los 45 años, muy alto, su cara iba adornada de un bigotazo y grandes patillas; llevaba un sombrero texano del que escapaban mechones a la rasta, y ropa de neopreno, con una chamarra vaquera de piel de jirafa [...] Disfrutaba pensar en el Paisano como un Darth Vader nacido en Mocoltlan. (23)

Por una parte, las citas anteriores por medio de la imaginación y el lenguaje de un niño-adolescente sin maduración contribuyen para afirmar que la ideología y la identidad del personaje principal se encuentra regida desde la caracterización de personajes y atmósferas de historieta. Esto conlleva a proponer que el *hacker* es una metáfora de la nación que muestra al país en proceso de avance tecnológico, pero que en su estructura social y política se mantiene sumamente atrasado ya que el conocimiento técnico sin una infraestructura y una educación adecuada conlleva a un conociendo equivocado y a un uso indebido de la tecnología. En éste renglón, Andrea Bell observa que Bernardo Fernandez “reflects a fairly prevalent attitude in contemporary Mexican science fiction about the modern computer age—that is, that for all its

benefits, digital technology represents a beguiling, insidious treat to personal identity, security, and agency (81). La cita pone en evidencia que el *hacker* del cuento como alegoría nacional a falta de un conocimiento de qué es la tecnológica propicia que su uso quede exclusivamente reservado al nivel de una mera herramienta de entretenimiento y ocio. Esto da como resultado que la computadora sea vista como un juego de niños en donde los adolescentes sin proponérselo, sólo por estar frente a un monitor se pueden convertir en expertos de alguna actividad prohibida.

Por otro lado, la caracterización del *hacker* como un niño-adolescente, la imagen del narcotraficante como exótico, la representación del agente judicial como ignorante y el retrato de personas y atmósferas como salidos de una revista de celebridades tienen como común denominador un aire de historieta en donde las pinceladas descriptivas son grotescas y desproporcionadas. Tanto el *hacker*, como el judicial y el narco son bufones deshumanizados—y por lo tanto desfigurados—en el *reality show* del desempleo, de la inseguridad, de la violencia y la inoperatividad que afecta a la nación. “El trozo más grande”, de esta manera, logra ridiculizar y parodiar las instituciones, los discursos y los personajes que mantienen la unidad de lo nacional al borde del colapso y el caos. El relato bajo su estructura en *real time* por medio de la *in media res* logra captar (en el acto) lo penoso y lo desastroso de un México en donde nadie sobrevive a la catástrofe económica si no se alinea o busca salvación en el mercado de la economía informal en donde una posibilidad son los “oficios” del narcotráfico. Por lo tanto, en el cuento—así como a la realidad *en directo* a la que alude—el único personaje que se perfila como regulador de la debacle nacional es el (tecno)narco.

Culturalmente, el género del cyberpunk muestra un cambio en el paradigma de la estructura social/política debido a la introducción o al uso de las tecnologías de la comunicación

y la información, pero lo interesante es que BEF no solamente utiliza el género del cyberpunk en su fórmula anglosajona sino que renueva el cyberpunk a través de la añadidura de una realidad sumamente presente, y hasta cierto punto ya cotidiana, de la vida diaria del México contemporáneo: la narcocultura. El *hacker* alineado a las prácticas de los carteles del narcotráfico es una variante que en la tradición del género escrito en inglés no se presenta. La realidad de México y su estrecha relación con la cultura del narcotráfico hacen que el contexto del cuento y la anécdota contada sean creíbles para el lector. Esta receta de credibilidad hace que el cyberpunk en México no sea una copia a papel carbón sino una reformulación temática del género a la mexicana.⁸

De igual forma, “El trozo más grande” es un relato que logra actualizar la narrativa del narcotráfico por medio del cyberpunk sugiriendo cómo la delincuencia organizada se ha tecnificado al adoptar y reconocer el cyber espacio como un zona estratégica. Por lo tanto, el cuento no sólo se vale de antiguas grietas del sistema político mexicano—como la corrupción, la impunidad y la asociación delictuosa como en la narrativa del narcotráfico—sino que de igual forma aprovecha la tecnología y el uso de esta para crear sofisticadas formas de operación y control del negocio de los estupefacientes desde el cyber-espacio o “tercer entorno”.

Javier Echeverría en *Los señores del aire* (1999) hace una elaboración de “la hipótesis de los tres entornos” en donde argumenta que las TIC han posibilitado la creación de un nuevo espacio social que él denomina el espacio electrónico o el tercer entorno que puede coexistir, pero siempre sobreponiéndose a los dos entornos pre-existentes: el entorno de la naturaleza (phycis) y el entorno de la ciudad (pólis) (15). Echeverría especifica que en el entorno de la naturaleza es representado por una sociedad que basa su organización en las diferentes formas de la cultura y la producción agraria; mientras que el entorno de la ciudad descansa en una

estructura social que se organiza a través de lo político, lo mercantil y lo industrial (16). Según Echeverría, el tercer entorno posee una estructura espacio-temporal muy diferente a la de los otros dos entornos por lo que adaptarse al nuevo espacio social implica disponer de diversas herramientas tecnológicas y saberlas usar, mientras se desarrollan nuevas capacidades de acción y diferentes destrezas (17). Finalmente, el crítico español sugiere que generalmente los jóvenes son los que se adaptan mejor al espacio electrónico ya que ellos suelen ser autodidactas por no haberse desarrollado todavía un sistema de educación y formación para el tercer entorno (17).

Regresando al relato de “El trozo más grande” y siguiendo la lógica del “la hipótesis de los tres entornos” de Echeverría, entonces se puede argumentar que el cuento no solamente presenta la anécdota de un *hacker* obligado a participar en el narcotráfico, sino que el texto además expone cómo el narcotráfico ha extendido totalmente su poder a lo largo de los tres entornos ya que en el entorno *physis* el narco tiene trabajando bajo su cartera a los agricultores que prestan sus campos para la siembra y la cosecha de mayores ganancias. Así mismo, el narco en el entorno *pólis* ejerce su influencia y poder en políticos, agentes federales y empresarios que le proporcionan las facilidades y los medios suficientes para operar. Mientras tanto, cómo se observa en el cuento, el narco ha adoptado el tercer entorno y para ello ha reclutado a jóvenes versados en programación y sistemas de cómputo para extender su dominio utilizando el cyberespacio como medio para generar nuevas estrategias de acción. Para esto, como lo enmarca el relato, el camino hacia la educación y el conocimiento del tercer entorno a través de conocimiento científico, inversión económica, infraestructura informativa y el reclutamiento de personas instruidas en TIC no corre a cargo de instituciones educativas del gobierno para su desarrollo y aplicación a la vida nacional del país, sino que su empleo está siendo aprovechado al máximo por el crimen organizado.

Por lo consiguiente, el cuento de Bernardo Fernández no solamente es una disertación sobre cómo la tecnología es utilizada por el narcotráfico o cómo un adolescente se aplica a ella, sino que de igual forma es una crítica sobre cómo se percibe la tecnología y el tipo de conocimiento que se tiene de ésta en México al borde del siglo XXI ya que se puede afirmar que el tipo de tecnología que se desarrolla y difunde en determinada sociedad modela decisivamente su estructura material (Castells 169). La tecnología como estructura material que se ofrece en “El trozo más grande” es evidentemente la de su uso como herramienta. En este sentido, Alberto Lizama opina que la tecnología en México principalmente ha tomado una dirección comercial que tiene como objetivo fomentar su uso personal, lo que crea que la tecnología sea utilizada como una “racionalidad instrumental” en donde lo importante no es desarrollar, aplicar y compartir información sino explorar, jugar y vender (“La internet”). Esta idea se refleja en “El trozo más grande” cuando el *hacker* utiliza la computadora de forma personal a la manera de pasatiempo con el fin de buscar el entretenimiento y no con el fin de buscar el conocimiento. Esto muestra, en el caso de México, que ante una base estructural deficiente, una pobre cultura tecnológica y una falta de ética se puede utilizar la tecnología de manera deficiente y equivocada. En el cuento, El Grillo se convierte en *hacker* pero a través de una “estructura material” errónea porque después de dominar la computadora como un *hacker* experto se dedica a hacer un uso indebido de sus habilidades técnicas ya que en vez de utilizarlas con fines útiles se concentra en romper con *la ética hacker*.

Echeverría describe “el tercer entorno” como la “sociedad de la información” mientras que Manuel Castells se refiere a este mismo espacio como una “sociedad red”. Para ambos críticos, los jóvenes autodidactas y los *hackers* representan el sector de la sociedad que mejor se adaptan al espacio electrónico (Echeverría 17) y la principal fuente de innovación cultural dentro

de la era de la información (Castells 190). Tanto Echeverría como Castells no se refieren a la juventud o a los *hackers* como piratas o ladrones informáticos sino como renovadores o creadores. En este sentido, Pekka Himanen en *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* (2001) estipula que la cultura *hacker* es una comunidad que se dedica a diseñar programas (conocimiento) y a la elaboración de *software* gratuito (herramientas) con el fin de compartir y facilitar información así como resolver problemas y hacer público todos sus experimentos y resultados. Esto para un *hacker* constituye un bien y un deber de naturaleza ética ya que sus facultades o habilidades deben estar al servicio del bien común (9-10). Sin embargo, estos ideales de la *ética hacker* no aparecen en el cuento, sino todo lo contrario, el protagonista confirma su inmadurez y su desconocimiento a los principios de la *ética hacker* cuando exclama: “Soy un hacker, un ladrón de información. Y lo digo con orgullo [...] somos la élite de la inteligencia criminal” (14). El relato de Bernardo Fernández plantea y dialoga con esta problemática de enfoque o de “estructura material” entorno a la tecnología para mostrar que el joven y el *hacker* en el cuento son un espejo en donde la tecnología funcionan como una luz que generar el reflejo paralelo de sus experiencias y ambigüedades ante la debacle política y social causada por la falta de oportunidades, la inseguridad pública y la incertidumbre económica. Como se observó en el cuento, a finales de siglo XX la delincuencia organizada—especialmente el narcotráfico— adquiere un protagonismo inusitado y aprovecha esta coyuntura para engrosar sus filas con jóvenes desilusionados y desposeídos de equidad social. No obstante, como se observará en el análisis del siguiente relato, el siglo XXI también estará dominado y organizado por otra fuerza que de igual forma hará estragos irreparables en la juventud en la era de la información.

Manuel Castells afirma que las corporaciones para poder evolucionar y convertirse en organizaciones a gran escala orientadas a la innovación necesitaron de la cultura *hacker* para desarrollarse (190). Esta idea de la corporación y su relación con la cultura *hacker* y juvenil aparece con gran frecuencia en el cyberpunk y es desarrollada hasta sus últimas consecuencias para imaginar cómo las corporaciones, en el siglo XXI, se apropiarán de la ética *hacker* al incorporar a los jóvenes dentro de un sistema corporizado en donde la corporación se alza como una entidad rectora de organización social. McKenzie Wark en *Un manifiesto hacker* (2006) señala categóricamente a las corporaciones como las entidades responsables de dismantelar las redes de trabajo innovador y de cooperación constante, así como de desposeer a los *hackers* de sus habilidades y perseguirlos ferozmente hasta convertirlos en sirvientes de una clase que posee los medios de producción, las patentes y los *copyrights* (21). El cuento cyberpunk mexicano participa de esta visión a través de relatos que podrían inscribirse dentro de lo que se podría llamar “narrativa de la corporación” en donde uno de los temas centrales consiste en exponer un mundo en donde la corporación ha ascendido al poder y regula la organización laboral y social de la juventud incorporada al nuevo sistema. En esta vertiente del cuento mexicano *cyberpunk* se destacan los relatos “Ruido gris” de Pepe Rojo, “Análogos y Therblings” de José Luis Zárate, “Tajamar neutral” de Carlos Alberto Limón y “(e)” de Bernardo Fernández y Gerardo Sifuentes.⁹

En todos estos relatos, los personajes principales representan jóvenes con conocimiento en el uso de TIC, pero sus habilidades han sido incorporadas al trabajo rutinario y a las necesidades de las corporaciones en que trabajan. Estos jóvenes que por sus conocimientos y manejo de la tecnología pudieran ser potenciales *hackers*, en el sentido que lo maneja Pekka Himanen, se encuentran despojados de sus conocimientos ya que las corporaciones han encontrado la manera de servirse y apropiarse de estos a través de cláusulas de exclusividad en

sus contratos laborales. Los relatos muestran, en diferentes grados, como a los jóvenes incorporados a la empresa se les impide aplicar el conocimiento técnico que dominan fuera de las disposiciones laborales o se les prohíbe, bajo amenaza de despido, hacer un “uso indebido” del equipo especializado que operan. A la misma vez, la representación de la corporación denota un poder omnipresente, tanto en la vida laboral como personal, y una presencia panóptica en donde los jóvenes trabajan como autómatas desempeñando trabajos rutinarios bajo estrictas medidas de seguridad y con el constante miedo de quedar desempleados de un trabajo que cualquier persona quisiera tener.

Uno de los cuentos más celebrados y que encaja perfectamente dentro de los parámetros entorno a la “narrativa de la corporación” es “Ruido gris” (1996) del escritor guerrerense y radicado en Tijuana, Pepe Rojo. El planeamiento del cuento hace una proyección a futuro de las consecuencias de la globalización en México a través de mostrar cómo las corporaciones, en el siglo XXI, representan la única fuente “digna” de empleo temporal. El relato sugiere que los empleos disponibles en una corporación no funcionan a base de ofrecer algún tipo de seguridad laboral o económica con la posibilidad de adquirir asensos o permanencia, sino que en “Ruido gris”—al igual que en otros relatos de la “narrativa de la corporación”—se denuncia que los trabajadores al ser sometidos a altos estándares de concentración y a excesivas metas de producción tienen cierta vida laboral que llega a caducar a determinado tiempo. Por lo consiguiente, en el cuento se puede observar como una corporación emplea estrategias de control, verificación y vigilancia para determinar el tiempo de vida laboral restante en sus trabajadores.

Si “El trozo más grande” presenta la visión de un *hacker* que no tiene conciencia de su falta de libre albedrío ya que piensa que por medio del manejo de una computadora es libre,

“Ruido gris” es mucho más radical ya que es protagonizado por un joven, en un México corporizado, en donde se sabe controlado porque puede observar cómo la tecnología lo ha privado de su libertad, lo ha despojado de su cuerpo y lo mantiene al borde del suicidio. De este modo, el relato presentado a través de un joven con constantes pensamientos suicidas muestra una visión desilusionada, desarticulada e inacabada de lo que es su sórdida vida a los tan sólo dieciocho años de edad. Igualmente, el relato muestra cómo una corporación puede convertir a sus trabajadores en *cyborgs*, por medio de la implantación de dispositivos, con la intención de que realicen tareas de producción específicas sin la preocupación que dicha intervención en el futuro cause daños psicológicos irreparables en sus trabajadores. “Ruido gris” retrata una sociedad en donde ha desaparecido el sentido común y en donde la sociedad vive consumiendo noticias de último minuto en donde los titulares informativos más atrayentes asumen tintes amarillistas en cuanto a la desgracia humana causada por el robo, el atentado y el asesinato en la selva de asfalto de la ciudad de México.

Por una parte, el relato sugiere que México, en un futuro cercano del siglo XXI, seguirá íntimamente alineado al proceso de la globalización, pero ya no como miembro o socio activo de un bloque comercial, sino que México se muestra como un país integrado al sistema global por el tan sólo hecho de ser un productor de “materia prima informativa”. El protagonista en un estado de crisis opina

Miles de personas ven a través de mis ojos para poder sentir que su vida es más real, que su vida no está tan podrida y agusanada como la de las personas a las que yo veo. Yo soy el guante social con el que ellos se pueden enfrentar a la realidad. Yo soy el que se ensucia y evito que su vida huelga mal. (30)

En el cuento se puede intuir que la materia prima que aportan los países subdesarrollados ya no consiste en la exportación de recursos naturales para la fabricación de productos materiales, sino que ahora los países desarrollados en la era de la información requieren “materia prima informativa” proveniente del tercer mundo para comercializar imágenes de la vida violenta de países subdesarrollados como productos de consumo para marca distancia como diferentes o más civilizados.

“Ruido gris” propone que en México la crisis económica, el desempleo y la inseguridad causada por una recesión económica mundial han generado caos y desconcierto en la población, lo que ha conducido a un inusitado y disparado estado de violencia. En el relato, la violencia es un evento que por sus constantes incidencias se ha normalizado y convertido en un suceso común y corriente. México representa los vestigios del colapso neoliberal en donde todo gira alrededor de un escenario de incertidumbre y desconcierto colectivo. La ruin ciudad, su aire peligroso y su olor a caos han sido aprovechados por una corporación para utilizar esta atmósfera como marco telúrico de un espectáculo que se transmitirá a escala global y en tiempo real. De esta forma, “Ruido gris” presenta a México, en la escena global del siglo XXI, como un estrado y a su población como potenciales protagonistas de un *reality show* transmitido las veinticuatro horas del día en donde las escenas de violencia cotidiana en las calles—de un país al borde de la quiebra moral, social y económica—son un producto de exportación mundial. El protagonista del cuento es sólo un intermediario y por lo tanto una víctima del engranaje comercial de las corporaciones que nunca llegan a ensuciarse.

El cuento sugiere que las corporaciones que se dedican a comercializar este espectáculo convierten a sus reporteros en *cyborgs visuales* o cámaras ambulantes equipadas con lentes de alta resolución para captar *in media res* los acontecimientos catalogados de “calidad” que

contengan una alta dosis de desgracia para ser transmitidos de forma directa. De igual forma, “Ruido gris” resalta cómo las corporaciones se convierten en dueños legales del proceso de producción al perfilarse como propietarios de los equipos de video que los reporteros visuales tienen incrustados en sus cuerpos, así como también se convierten en potentados de los derechos de transmisión y en poseedores absolutos de las licencias de *ownership* de las historias (o mejor dicho de las vidas) transmitidas en sus canales.

Por otra parte, “Ruido gris” funciona como crítica y denuncia de las prácticas y estrategias de los medios de comunicación corporativos por deshumanizar psicológica y físicamente a la población. Por un lado, se observa cómo las corporaciones contribuyen a que el ser humano entre al estadio posthumano por medio de cultivar en la gente la enajenación y la indiferencia a la desgracia de otras personas, perdiendo así todo contacto con la realidad y la consideración por la esencia del ser humano. Este aspecto se refleja cuando el protagonista se encuentra cansado y desilusionado de su labor como reportero ambulante y arremete en contra de las personas con las que genera contacto visual diariamente.

Todo el mundo está en la TV. Cualquiera puede ser una estrella. Todo el mundo actúa y se prepara a diario porque puede que hoy encuentre una cámara que haga que todo el mundo se entere de lo agradable, guapa, simpático, atractivo, deseable, interesante, sensible y sencillo que es. (42)

Por otra parte, se puede observar cómo las corporaciones obligan a la gente (principalmente a los jóvenes) a convertirse en *cyborgs* al fusionarse con aditamentos y prótesis electrónicas para poder trabajar como reporteros visuales. Así mismo, el cuento relata un mundo totalmente regido por los valores comerciales y de consumo dictados por una corporación. De esta forma, el cuento hace una disertación sobre el uso de las TIC para establecer pautas de

comportamiento tanto en la esfera pública como privada. En este sentido, en el relato se observa cómo la población reconoce y acata una ideología de *pop star* para estar preparada para cualquier eventualidad violenta. En el cuento se puede observar que cualquier persona cuenta con un repertorio de poses y líneas practicadas que puede llegar a utilizar durante sus cinco minutos de fama ya sea que tenga la oportunidad de participar como espectador, testigo o víctima en un evento desafortunado captado en vivo y directo por las cámaras ambulantes. En el cuento está situación raya entre lo cómico y devastador como la escena en donde una señora ha perdido la vida de su pequeño hijo pero “se arregla el pelo y se acerca [al reportero]” para salir de la mejor manera en la televisión (14).

“Ruido gris”, de principio a fin, es una narración en primera persona que simula ser un largo monólogo en donde el protagonista describe su vida a partir de tres eventos que lo han marcado: la desintegración familiar, la implantación de una prótesis para trabajar en una corporación y la desilusión a la vida. En el presente narrativo del relato, el protagonista vive en un mundo en donde los nombres propios no son importantes ya que como él lo estipula “a nadie le interesa conocer más gente” (42). En su trabajo es conocido bajo la clave o la contraseña de “El desencantado” y representa a un joven de edad indeterminada que a través de diferentes registros narrativos va contando los pormenores que lo convencieron a los dieciocho años de edad a implantarse vía cirugía plástica un par de cámaras en sus retinas para convertirse en “reportero ambulante” para una corporación multinacional que se especializaba en la transmisión de *video clip* por vía satélite.

De la misma forma como sucede en “El trozo más grande” el protagonista de “Ruido gris” decide buscar por sus propios medios una vida lejos de la desintegración familiar y decide integrarse a la fuerza laboral de una corporación por considerar que es la única forma de ganar

dinero fácilmente. El protagonista del relato cuenta cómo se somete a una operación quirúrgica que le permitiría convertirse en un “reportero ambulante”, uno de los trabajos más excitantes de su tiempo ya que era “la única manera de encontrar algo real, de vivir algo emocionante” (42). De esta forma, la vida de “El desencantado” se limita a recorrer las calles en busca de eventos violentos que aumenten la adrenalina para transmitirlos “en miles de monitores en el mundo” (11). El texto hace énfasis en que el protagonista deambula solamente en busca de las situaciones que generen episodios sumamente violentos con una carga altamente dramática ya que estos son los que elevan los *ratings* y en consecuencia reditúan en una mayor ganancia.

Al principio, el trabajo resulta sumamente atractivo y redituable ya que se consideraba una moda mundial. Así, el personaje se dedicaba a transmitir en vivo cualquier tipo de eventualidades como el suicidio, pero después de un tiempo la grabación de esta desgracia se convirtió en algo tan común y corriente que se volvió en algo aburrido e insignificante ya que según el protagonista “[l]os suicidios no están muy bien pagados. Hay tantos al día y la gente es tan poco imaginativa que si pasas un día viendo televisión, puedes ver por lo menos 10 suicidios, y ninguno es muy espectacular” (10). En contraste, el protagonista en el presente narrativo pasa por varios episodios de contemplación y reflexión en donde medita sobre la deshumanización de su persona por haberse convertido en un mercenario de la información y un insensible que finalmente se da cuenta que no es un humano sino “una máquina que vuela por los aires, cuya única finalidad es grabar y grabar y grabar para que todo el mundo pueda ver lo que no les gustaría vivir” (33). Descubrir su condición de *cyborg* lleva al personaje a experimentar una serie de repetidas cavilaciones que finalmente le traen grandes insatisfacciones y agudos malestares mentales. En varias ocasiones es evidente que el protagonista se resiste a razonar ya que el acto de pensar le acarrea agudos dolores de cabeza, a lo que “El desencantado” siempre exclama: “no

estoy hecho para pensar, sólo para transmitir” (40). Este hecho da como resultado que la narración del protagonista contenga una variedad de contrastes y una serie de contrapuntos que hacen que la lectura del relato vague entre la euforia y la decepción para finalmente desembocar en el suicidio del protagonista.

Tomando en cuenta que la historia que se narra en “Ruido gris” corre a cargo de un joven que constantemente incurre en pensamientos suicidas, entonces es válido apuntar que en términos narrativos el proceso de contar o narrar se convierte en un vehículo mucho más complejo de lo que aparenta el cuento ya que “El desencantado” no representa una entidad plana sino que interiormente es un ente multidimensional y equívoco. La relación entre estructura y un narrador “problemático” se puede advertir en *Texto, comunicación y cultura* en donde Julio Ortega estudia e identifica el tanteo y el significado de un narrador no convencional y lo que éste aporta a una estructura narrativa. Ortega afirma que este tipo de narradores “problemáticos” se encuentran confeccionados a partir de una fórmula tripartita que les permite, como característica principal, proyectar un mayor control de la información en un texto (16). En el cuento esta situación es sumamente evidente ya que se puede argumentar que el narrador-protagonista en primera persona intentara equilibrar y normalizar su vida por medio de tener mayor control de su situación por medio del acto de narrar. En otras palabras, la narración representa un tipo de salvación del personaje, pero cuando esta termina— aunque no está escrito—el lector sabe que el personaje se va a suicidar.

En primera instancia, Ortega identifica al narrador “yo-autor” como el responsable de establecer y situar el relato en un contexto textual (17). Bajo esta modalidad el protagonista de “Ruido gris” se encarga de organizar su relato bajo una estrategia o un modo narrativo personal, que en el caso de las características del texto será muy semejante a su inestabilidad emocional.

Así que en la intervención del protagonista como un “yo-autor” se puede identificar diferentes secciones en donde se percibe que el registro narrativo va cambiando e intercalándose para dirigir el principio del texto justamente en el mismo punto donde concluye: con un suicidio. De esta forma, el relato se encuentra textualmente organizado por medio de una mezcla de entradas de diario, de bloques informativos laborales, de instrucciones técnicas de operación de equipo, de manual de procedimientos y de una aparente sesión de terapia psicológica. El segundo nivel de narrador que hace notar Ortega, lo vincula con la modalidad del “yo-testigo” que según Ortega funciona como un informante que proyecta su opinión o punto de vista ante determinados acontecimientos (17). Mediante esta faceta narrativa, la visión tecnológicamente modificada del protagonista se presta para transmitir sus observaciones a manera de testimonio en alta definición. De esta manera, retomando el punto del personaje principal como dominador del relato narrativo entonces su perspectiva como testimonio funciona como una visión en modalidad *foreground* y *background*. De esta manera, todo lo que registra en las calles como cámara ambulante entra en el modo *foreground* y todos los pensamientos que reproduce en su mente a manera de reflexión activan la función *background*. Finalmente, Ortega reconoce la tercera faceta del narrador como un “yo-actor” cuya participación se caracteriza por funcionar como un protagonista abierto a los acontecimientos de la historia (18). Bajo esta última aproximación, se puede observar cómo el narrador-protagonista se involucra directamente en el problema, el desenvolvimiento y el desenlace de la historia jugando un papel principal. Igualmente, por medio de esta peculiaridad el “yo-actor” es el narrador que se enfila como agente localizador del presente narrativo y adquiere ventaja sobre los otros tipos de narradores ya que por medio de la visión de narrador-personaje en formato “yo-actor” se desenvuelve en el

presente narrativo para adentrar al lector en la experiencia de sobrevivir en una sociedad de control bajo el modelo corporativo.

Además de esta confección del narrador en diferentes niveles, el relato incorpora una serie de meditaciones sobre la experiencia de laborar como una cámara ambulante a través de episodios narrativos en forma de diario. Aunque el cuento no está evidentemente estructurado en forma de diario, es notorio observar estas secciones ya que empiezan con líneas que dan la impresión de estar frente a este tipo de texto personalizado: “Trasmití por primera vez” (8), “Hace varias semanas que no salgo” (15), “Hoy no es un buen día” (16) y “Hoy amanecí con ganas de salir” (26). Igualmente, el relato contiene tres pasajes que hacen eco con una sesión terapéutica que reflejan los pensamientos más críticos del personaje. De forma similar, estos pasajes no son evidentes ya que la interacción o el dialogo paciente-psicólogo no existe en el relato, mas es posible identificar las entradas en donde se podría decir que el personaje principal se encuentra en el diván contestando las preguntas: “¿Qué hago en mis días libres?” (15), “¿Qué voy a estar haciendo en 20 años?” (30) y “¿Qué eran los agentes de seguridad?” (34). El protagonista en las entradas de diario suele ser sumamente contemplativo develando sus pensamientos más íntimos tanto a nivel personal como laboral. En contraste, “El Desencantado” responde a las preguntas del psicólogo de forma directa sin vacilar y con cierto grado de sarcasmo como si estuviera revelándose ante alguna figura de autoridad.

Durante la lectura del relato resulta interesante notar que tanto el diario como el diván funcionan como una especie de control y regulación de los trabajadores de la corporación. De esta forma, el personaje principal no intuye que es monitoreado por medio de la prestación de un servicio médico que tiene la función de servir como estrategia de control y vigilancia a la manera de la confesión.¹⁰ Michael Foucault opina que en el siglo XIX la confesión se convirtió en un

signo que podía ser interpretado, lo que generó “la posibilidad de hacer funcionar los procedimientos de la confesión en formación regular de un discurso científico” (84). En el cuento es evidente que las prácticas de control del modelo corporativo no difieren mucho de las estrategias de disciplina de los siglos XVIII y XIX ya que como lo apunta Castells el paradigma tecnológico que sustituye al industrialismo, como matriz dominante de la sociedad del siglo XXI, no hace caducar por completo las formas precedentes sino que las renueva y adopta conforme a las necesidades de una nueva sociedad del siglo XXI (171). Por lo tanto, el diario y el diván representan un catalizador para calcular la expiración de la fuerza laboral de un individuo. En el cuento, las contemplaciones y las críticas del personaje principal por medio del diario—como narrativa terapéutica—y las sesiones con el psicólogo—como entrevista terapéutica—son estrategias corporativas que van purgando y exterminando a los trabajadores que han cumplido con su ciclo productivo. Por lo tanto, el presente narrativo del relato muestra cómo los efectos del diario y el diván cobran efecto para acorralar al personaje. Esto se observa en el desenvolvimiento del relato ya que se torna evidente que a partir del ejercicio de la escritura del diario y las sesiones de entrevista terapéutica que el protagonista empieza a generar pensamientos suicidas. Por tanto, el diario y el diván arrojan a “El desencantado” al suicidio ya que de forma programada con alevosía y ventaja lo han hecho consiente de su situación.

Un rasgo característico de la CF mexicana contemporánea es que esta no hace explicaciones científicas o tecnológicas detalladas. En el caso de “Ruido gris” su autor dedica una cantidad considerable de texto a descripciones de operación y efectos técnicos de la tecnología utilizada por el protagonista. Por ejemplo, el relato cuenta con seis fragmentos que representan un instructivo que detalla aspectos técnicos y procedimientos del equipo óptico que los reporteros ambulantes utilizan. Estas secciones explican desde la preparación de la cámara

para enfocar diferentes tipos de tomas (9-10), instrucciones para evitar los errores más comunes de los reporteros oculares (15-16), detalles técnicos que los reporteros tienen que evitar (19), procedimientos de transmisión de imágenes (28), discusión de derechos legales (32) y el entrenamiento ocular de los reporteros. Así mismo, el relato dedica cuatro páginas de la narración que describe detalladamente “El caso Tonymbee” (20-24) como un efecto de enganche que afecta desastrosamente a los reporteros cuando estos observan en un monitor sus propias transmisiones. Igualmente, el narrador-personaje hace una explicación explícita de “El síndrome de exposición continua a la electricidad (SECLE)” como un virus del siglo XXI que ataca principalmente a los reporteros oculares (16-20).

Estas exposiciones técnicas, mencionadas arriba, no tienen el objetivo de perfilar el relato como un cuento de CF “dura” sino que las incidencias del manual de operación, “El caso Tonymbee” y el síndrome SECLE tienen la intención de contribuir al acoso, control y vigilancia de las corporaciones sobre sus trabajadores. De esta forma, las explicaciones tecnológicas en lugar de brindar conocimiento tecnológico funcionan para alienar y para convertir a los reporteros en objetos perecederos y reemplazables. Estas intervenciones en el texto siempre tienen al protagonista en el borde de la ansiedad y la angustia ya que no seguirlos pueden llevarlo a perder el trabajo. Una de estas indicaciones deja ver el alto grado de presión laboral a la que son sometidos los reporteros:

No se puede lograr que el ser humano deje de parpadear, pero si se puede prolongar el intervalo de tiempo entre un parpadeo y otro. Los reporteros están sujetos a ejercicios para lograr este control. Además, la operación que se realiza en sus ojos está programada para estimular las glándulas lacrimales [...] por lo que los reporteros pueden permanecer con los ojos abiertos más que el individuo

común y corriente. En el ojo hay sensores que al detectar movimiento en el músculo de los parpados “queman” la última imagen que el ojo ha visto, y al caer el párpado está es la imagen que se transmite. Cuando el párpado se levanta, la grabación continúa. Este error necesario en el funcionamiento del cuerpo humano ha provocado que microsegundos de momentos memorables en la historia de la TV se hayan perdido para siempre. (39-40)

La cita anterior muestra cómo una corporación ha detectado y catalogado las funciones fisiológicas del cuerpo humano que interfieren con el dispositivo ocular como errores. De esta forma, el personaje al ser intervenido con una prótesis tecnológica inserta su cuerpo en el espacio electrónico mediado por la TIC. Javier Echeverría observa que “desde la perspectiva corporal, la destreza electrónica se logra con el ejercicio [...] pero en este caso no estamos ante ejercicios físicos, sino mentales” (17). Desde esta perspectiva, el reportero para acceder y transmitir para el tercer entorno tiene que hacerlo ante todo por medio de forzar altamente la mente para entrar al tercer entorno.

“El desencantado” por lo tanto en “Ruido gris” es un cuerpo electrónico o tecno-cuerpo y no es considerado por la corporación como una entidad física ni biológica. El mismo personaje no se auto-domina como un cuerpo, sino como una “máquina insensata” que siempre está en “*stand by*” (7). Como se puede observar el personaje-narrador ha perdido su identidad y ha sido refabricado y moldeado por una sociedad de la información que requiere ciertos servicios especializados para saciar sus necesidades. Para desempeñar su trabajo precisa de tener y utilizar una serie de prótesis diseñadas y fabricadas en serie por una corporación por lo que estas se convierten en el cordón umbilical de su nueva existencia electrónica. Echeverría corrobora esta idea al explicar que

el sujeto humano no sólo requiere interfases, redes y electricidad para ser persona en el espacio electrónico. Además, ha de hacer propia una nueva modalidad de identidad, la *identidad electrónica*, que ya no viene dada por las familias, las tribus, el pueblo, la ciudad o el Estado, sino por otro tipo de poder, los *Señores del Aire*, es decir, las empresas transnacionales que generan, ponen en funcionamiento y mantienen la parafernalia tecnológica que posibilita la vida social en el tercer entorno. (26; énfasis en el original)

“El desencantado” como resultado tiene una identidad electrónica que se presta para funcionar como una tele-identidad diseñada por una corporación para ser transmitida a escala global. La tele-identidad en el cuento es un producto comercial, pero no para ser consumido localmente sino que su destino vaya más allá de su *locus* porque como lo expresa el narrador-personaje “mis ojos pertenecen al mundo” (15).

La corporación en “Ruido gris” es una entidad que no tiene nombre y no posee una ubicación determinada ya que sus coordenadas se encuentran dispersas. Como en las películas *Blade Runner* (Ridley Scott 1982) y *Total Recall* (Paul Verhoeven 1990) la corporación del relato asume una presencia omnipresente que regula y organiza a sus virtuales corporizados como lo adscribe Javier Echeverría con si fueran “Los señores del aire”. En el *cyberpunk* la corporación siempre contiene aspectos ambiguos ya que es una entidad que no se puede tocar, que es inalcanzable por su extraño sistema enmarañado en donde no hay transparencia que la ubique y la pueda definir. En el relato se intuye que la corporación es una amalgama de facultades que al mismo tiempo puede representar una compañía, una maquiladora, una fábrica o gobierno que organizan la vida de sus trabajadores en todos los aspectos. Deleuze al describir la corporación se refiera a esta como una entidad resbaladiza ya que

No es un capitalismo de producción sino de productos, es decir, de ventas o de mercados. Por eso es especialmente disperso, y la fábrica ha cedido su lugar a la corporación. La familia, la escuela, el ejército, y la fábrica ya no son medios analógicos distintos que convergen en un mismo propietario, ya sea el Estado o la iniciativa privada, sino que se han convertido en figuras cifradas, deformables y transformables, de una única corporación que ya sólo tiene accionistas. (citado por Anderson 32-33)

En el caso de “Ruido gris” este aspecto no es la excepción ya que la corporación se puede intuir como un gran consorcio global de comunicaciones, pero a la vez es denotada como una entidad exclusiva donde se lleven prestigiosos o altos negocios ya que por medio del protagonista la corporación se perfila como una sucia maquiladora que ensambla un producto visual para ser exportado. Ante esto “El desencantado” habla de la corporación como una plaga o “como un virus fantasma que se no se puede localizar, que está en el aire, en la calle, en donde quiera que camines, pero que en realidad no existe” (28).

Otro aspecto de la corporación que maneja “Ruido gris” se refiere a que esta entidad doblega y erradica todos los lazos pre-existentes de sus corporizados. En otras palabras, la corporación se convierte en un estilo de vida del cual no se puede escapar tan fácilmente. Este aspecto de la corporación absorbiendo cada detalle de sus trabajadores se observa por medio de la erradicación de los lazos familiares por medio de implantar una nueva identidad en donde la corporación llega a tomar el papel de figura paterna adoptiva. En este renglón, la corporación se perfila como un ave de rapiña que aprovecha un mal generalizado de la sociedad, como la desintegración familiar, para reclutar trabajadores que en su perfil muestren no tener algún tipo de lazo social firme. Cómo el narrador-personaje lo explica, su incorporación a la empresa se

debió exactamente al derrumbamiento de la institución familiar causada por la muerte de su madre y el posterior abandono del padre.

El equipo para transmisión corporal es muy caro. Me lo regaló mi padre. Bueno, él no sabe que fue lo que me regaló. Simplemente recibí un E-mail el día de mi cumpleaños número 18 que decía que había depositado en una cuenta a mi nombre quién sabe cuánto dinero; que yo tenía que decidir qué hacer con él y que después de gastarlo, estaba solo. Que ya no lo buscara [...] Con el dinero pagué parte de mi operación. Legalmente la mitad de la operación la paga la compañía que tiene los derechos de mis transmisiones. (18-19)

En buena medida la operación y la decisión de integrarse a una corporación son evidentes muestras de resistencia y sobre todo reclamo a la figura del padre biológico por lo que el personaje buscaba en la corporación (como un padre sustituto o artificial) buscar un nuevo comienzo.

Sin embargo, como se muestra en el desenvolvimiento de la trama a través del presente narrativo, en donde el protagonista relata sus últimas semanas de vida a la manera de confesión, el padre ideal que buscaba en la corporación no fue nada diferente que a su padre biológico ya que su experiencia con ambas figuras paternas se convirtió en una experiencia repetitiva. En una escena de alta meditación, el protagonista reflexiona sobre esta idea de círculo vicio y masculla: “El futuro es una repetición constante de lo que ya has vivido, quizás algunos detalles puedan cambiar, quizás los actores sean diferentes, pero es lo mismo” (18). Una parte de la CF mexicana es altamente contemplativa y ante el deterioro de la sociedad o lo post-apocalíptico mira hacia atrás para hacer un análisis e intentar reconstruir un pasado que es evocado y añorado. Danny J. Anderson en su análisis de la novela *Lejos del paraíso* de Sandro Cohen observa este rasgo y lo

analiza desde una poética de la nostalgia. Anderson basándose en libro *The Future of Nostalgia* de Svetlana Boym llega la conclusión que

El neoliberalismo, la globalización, y sus varias manifestaciones del progreso nos meten a todos en las contradicciones de la nostalgia. Frente a los errores del pasado y las pérdidas, hay una primera nostalgia. Es una nostalgia retrospectiva o restauradora que enfatiza la raíz etimológica “nostos” de la nostalgia: la casa o el hogar perdidos y extrañados. Es un sentimiento conservador porque busca conservar lo que apenas perdura de la nación. (37)

Las escenas de “Ruido gris” igualmente contienen una alta dosis de nostalgia, pero esta en el cyberpunk no llega a la restauración o a la propuesta de un cambio hacia el futuro como sucede hacia el final de la novela de Cohen. Muy al contrario, en el relato de Rojo la nostalgia es el vehículo que activa el desenlace trágico de la vida del protagonista ya que son sus recuerdos y la contemplación de estos lo que van empujándolo hacia el suicidio.

En una de las escenas finales del relato “El desencantado” ya no tiene las defensas necesarias para hacerle frente a la nostalgia y a la memoria que esta evoca. A esta altura del relato el protagonista llega a tocar fondo recriminando a su padre con quejas, llanto y risas desenfrenadas que lo hacen ver fuera de control.

Caminé más de cinco kilómetros. Lo único que hacía era pararme en licorerías y comprar una botella más. Quería olvidarme de todo, así que cada vez la bebida era distinta. No quiero ni acordarme de todas las estupideces que dije. Si alguien tuviera un poco de sentido del humor podría llamar a esa noche “Oda al padre”, porque me la pasé hablando de él [...] yo le reclamaba cosas, le gritaba y le escupía. Mi padre estaba dentro de mi cabeza. (44)

Se puede decir que la escena del reclamo tiene un doble fondo ya que no se puede distinguir a cuál de los dos padres (biológico / adoptivo) le está reclamando. Este aspecto tiene sentido si observamos que dentro de la mente del protagonista lleva el recuerdo del abandono del padre biológico y siempre en sus estados de nostalgia trata de enfrentarlo a como de lugar en la mente para desahogarse. Empero, también es necesario recordar que el protagonista en la cabeza lleva instaladas las prótesis de la corporación o del padre adoptivo. Estos aditamentos, como se observa en el texto llegan a doblar y anteponerse a la memoria del narrador-personaje. Si el recuerdo del primer padre le causa tristeza y hasta ira, la presencia—en la mente—del padre adoptivo igualmente siempre está presente y le llega a causar un constante y molesto “ruido gris” siempre que quiere dedicar un tiempo para meditar. Como lo explica el protagonista, este ruido empieza entre sus ojos y se extiende hasta la nunca como un susurro punzante que le suena en la cabeza sin que lo deje descifrar las palabras que suenan en su cabeza (7). Por lo consiguiente, en la mente de “El desencanto” convergen las presencias del padre biológico y adoptivo llegando a sobreponerse la corporación en forma de artefacto tecnológico.

En cuanto a la representación de la tecnología en el relato se puede decir que esta también es utilizada por la corporación con el objetivo de extender su control. En el relato se hace evidente que el narrador-personaje antes de unirse a la corporación tiene capacidades y conocimientos de las tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, su conocimiento y sus aptitudes técnicas son erradicadas y doblegadas por la corporación cuando el personaje decide realizarse la intervención quirúrgica para instalar en sus retinas el equipo más avanzado de telecomunicación. En el relato, el reportero ambulante aunque lleven incrustado en su cuerpo un costoso equipo tecnológico no representa de ninguna manera a un técnico especializado en TIC. En las escenas donde aparece como reportero no se hace evidente que tan

tecnificado y especializado sea su trabajo ya que el protagonista parece que solamente está entrenado para pulsar su botón de transmisión y esperar la indicación de los programadores para iniciar su sesión de transmisión en vivo. Ante su trabajo rutinario, el narrador-personaje dice: “empiezo a grabar todo lo que veo. Pero entonces dejo de ver y permito a las máquinas hacer su trabajo” (24). Esta referencia permite observar que el narrador-personaje representa una pieza común y corriente en el engranaje de la corporación ya que desempeñan las labores de un simple obrero de maquila. Por lo tanto, la corporación transnacional omnipresente en el relato se representa como una sucursal, como una maquiladora de imágenes visuales en donde el personaje principal tan sólo es un obrero más que realiza el trabajo sucio.

La corporación al maquilar o producir las imágenes como productos visuales para el consumo dentro de un mercado global transita dentro de los contornos del *scapes*. De acuerdo con Arjun Appadurai la cultura de la nueva economía mundial transita a través de cinco flujos o *scapes*. Para los intereses de “Ruido gris” se puede decir que la producción de imágenes, en la cual el personaje principal participa, se inserta dentro del *mediascape* que consiste en la circulación global de imágenes. Por lo tanto, la corporación obtiene sus ganancias a través del negocio de producir y diseminar lo que Appadurai denomina “image-centered, narrative based accounts of strips of reality” (35). Como se mencionó anteriormente estas imágenes generadas desde un país en desarrollo ofrecen la violencia empaquetada para ser degustada, por lo consiguiente las transmisiones en vivo por parte del narrador-personaje son una serie de *disjunctive flows* que en palabras de Appadurai no tienen la intención de transmitir estabilidad o asimetría, sino todo lo contrario caos (47).

En cuanto al tratamiento de la tecnología en “Ruido gris” Andrea Bell ha dicho que

The regard for technology that emerges from Rojo's text is complex, for while technology is represented as the great facilitator and outward expression of our desires, in many of his stories it becomes a crutch, used incautiously for reasons of cowardice, vanity, and greed. Technology has so saturated modern life that, in "Ruido gris," it has given rise to a new [...] disorder. ("Pepe Rojo" 183)

Al igual que en "El trozo más grande" la violencia y el desorden se capta por medio de la *inmedia res* para registrar la inmediatez de la realidad. Sin embargo, Bernardo Fernández utiliza la *in media res* principalmente como un recurso estilístico para ir contando su historia, mientras Pepe Roja la utiliza como hilo conductor para que el protagonista participe en la historia. De esta, forma en "El trozo más grande" la *in media res* está íntimamente ligada al quehacer del texto, mientras que en "Ruido gris" es parte del quehacer del protagonista ya que su tarea consiste en deambular por la calles para captar un suceso de conmoción en el acto porque la alta velocidad de la circulación icónica significa una producción intensa de imágenes animadas, las cámaras no pueden esperar y alimentarse tranquilamente de secuencias tomadas lentamente en los estudios y redactadas cuidadosamente por escenógrafos, dramaturgos o demiurgo, sino que tiene que abastecerse de lo que ofrece la vida. (Brandt 11)

En el cuento de Rojo se puede observar que la producción de la imagen ideal del *disjunctive flow* es exactamente la que describe Brandt. Aquella que se capta a la velocidad de la espontaneidad y se transmite a través de la *in media res* ya que no importa es la imagen y no de donde provenga los "accounts of strips of reality". Por lo tanto, como se maneja en "Ruido gris" durante la grabación y las transmisiones no es significativo saber quiénes son las víctimas ni sus datos ni su historia, ya que lo único que importa es la imagen violenta.

“Ruido gris” hace un excelente tratamiento de la industria de la tele-transmisión de cara al siglo XXI (o en términos de Castells en la era de la información) vertiendo una mirada crítica sobre los medios de comunicación. Rojo en su relato sugiere que el fenómeno actual perteneciente al descomunal desarrollo de las TIC—en dónde la televisión, las señales vía satélite, el internet y el software se unen a través de la computadora—se encuentran formando un nuevo tipo de ser humano. Como se observó en el relato, una corporación ofrece la violencia como un producto enlatado listo para ser consumido por sujetos que son interpelados por medio de imágenes donde la experiencia humana en países subdesarrollados es un *disjunctive flow* enmarcado por la desgracia. Así como el cuento alude a una jerarquía empresarial en donde cada incorporado tiene un rango, igualmente se puede decir que el mercado de consumidores de violencia en *real time* también se encuentran etiquetados y a estos se les puede caracterizar por medio de lo que Giovanni Sartori llama el *video-niño*. De entrada el término alude a una “atrofia y pobreza cultural” (39) ya que encuadra a los televidentes empedernidos como personas que nunca terminan por madurar. Según Sartori, “el video-niño no crece mucho [...] a los treinta años es un adulto empobrecido, educado por el mensaje: <<la cultura que rollazo>>” (38; énfasis en el original). Por lo tanto el relato sugiere que las imágenes generadas a control remoto por “El desencantado” no sólo sean un producto de consumo, sino a la misma vez un instrumento de formación que genera un nuevo tipo de ser humano habituado a la violencia.

Sartori en *Homo videns: la sociedad teledirigida* (1999) argumenta que “un niño de menos de tres años no entiende lo que está viendo [en la televisión] y, por lo tanto, absorbe con más razón la violencia como un modelo excitante y tal vez triunfador en la vida adulta” (37). En “Ruido gris” no abundan las referencias concretas que caractericen a los consumidores ni mucho menos podemos hablar de alusiones de estos como niños que no están consientes de lo que

observan a través de las retinas modificadas de los reporteros ambulantes. Sin embargo, sí se puede decir que las imágenes presentadas *in media res*, a los consumidores globales, no se encuentran diseñadas para ser entendidas sino para consumirse sin ser razonadas, generando así el efecto de observar como un niño sin cuestionar. El efecto de la inmediatez y la velocidad de transmisión de la *in media res* generan el distanciamiento entre espectador y el fondo del lugar de enunciación o transmisión. Posiblemente el consumidor esté consciente que las imágenes provengan de un país subdesarrollado, pero no tiene el tiempo suficiente o no ha sido educado para pensar en el trasfondo o el por qué de la situación que consume. Esta falta de profundidad que Sartori observa en el *homo videns* lleva por lo consiguiente a las opiniones estereotipadas y la creencia de que la violencia es una norma en ciertas locaciones, cuando en realidad los medio lo que están fabricando es la normalización de la violencia.

Este aspecto que aborda “Ruido gris” hace eco con la visión de panacea y de desarrollo que puede adquirir el ser humano a través de Internet. El relato de Rojo al tratar la teletransmisión como elemento de las TIC hace una cruda crítica a la creencia que el desarrollo cada vez más interactivo y multimedia de Internet pudiera triunfar para crear personas mucho más informadas. El cuento en este sentido es un ejemplo de contra (ciber)-cultura ya que ataca la idea del desarrollo tecnológico de los medios de comunicación ya que un niño de tres o cuatro años de edad se inicia con la televisión y, por tanto, cuando llega a Internet su interés cognoscitivo no está sensibilizado para la abstracción ya que el *homo videns* ya se encuentra formado por el consumo de ráfagas de imagen cuando se enfrenta a la red (Sartori 55).

El cuento de Rojo es sumamente útil para observar que en México aunque haya un auge y una proliferación de tecnología, esta sólo se desarrolla o implementa a nivel de usuario. Si “El trazo más grande” realiza una crítica del uso de la tecnología como un juguete para el ocio y el

entretenimiento de los niños-adolescentes, en “Ruido gris” se argumenta que la tecnología en México es una herramienta para el trabajo en serie. Ambos relatos muestran que no importa que los usuarios tengan amplios conocimientos en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación ya que para el sistema de la globalización el saber y conocimiento tecnológico tiene patentes y derechos de *copyright* por lo que las corporaciones y los medios masivos de comunicación fomentan y difunden una versión *light* de los avances tecnológicos al proyectarlos de forma simplificada, superficial y consumista. Como se observa por medio de los dos cuentos el uso de la tecnología como medio de herramienta perfilan a la sociedad a colocarse a un paso de convertirse en un obrero de la globalización.

La cuentística de CF mexicana ha tenido un desarrollo notable desde la inauguración del Premio Puebla de Ciencia Ficción en 1984. Los autores contemporáneos de CF han pasado, desde entonces, por un largo proceso de ejercicio literario en dónde han experimentado y explorado, entre diferentes géneros de la CF, las temáticas y las técnicas que han adoptado para desarrollar y hacer propia la CF a la realidad mexicana de finales de siglo XX. El catálogo de cuento de CF en México, escrito por el grupo surgido del Premio Puebla, es significativamente nutrido y cuenta entre sus filas con cuentos que han sido premiados en concursos nacionales como internacionales. Igualmente, es tan basto y rico el acervo cuentístico de CF que estos han contribuido a la publicación de reconocidas antologías. Sin embargo muy pocos han sido los autores que han logrado dar el salto del cuento hacia la novela de forma exitosa. Pepe Rojo estima que los logros de la CF mexicana se han generado principalmente en el cuento (“Entre bastardos”) y Trujillo Muñoz agrega que el género aún se mueve en el relato corto con una soltura e ingenio que pocos autores han logrado transferir a la novela” (357). Hasta ahora hay una considerable obra en formato de cuento en donde escritores como Bernardo Fernández,

Gerardo Sifuentes y José Luis Ramírez han mostrado su eficacia en este formato, aunque ninguno de ellos ha escrito una obra cyberpunk de mayor extensión. En palabras de Gabriel Trujillo Muñoz, como de costumbre, novelas son las que hacen falta, textos de mayor envergadura que difundan una visión más profunda e intrincada en cuanto a escenarios, tramas y personajes (357).

Este hecho ha generado que el grupo *underground* de CF mexicana haya dejado relativamente desierto el campo de la novela ocasionando que el ejercicio novelístico quedara abierto para que autores provenientes de otras zonas de la narrativa nacional incursionaran en la CF o, al menos, tomaran ciertas terminologías o preocupaciones inherentes al género mismo (Trujillo Muñoz 357). Este es el caso de autores como Carlos Fuentes, Homero Aridjis, Carmen Boullosa, Sandro Cohen, Guillermo Sheridan, entre otros que han incursionado en la novela de CF explorando temas sobre el fin del mundo, la tragedia ecológica, la deshumanización tecnológica, la inteligencia artificial, el encuentro con otras especies del universo y las incorporen en sus obras (357). El cyberpunk mexicano igualmente es una expresión literaria sumamente abundante en formato cuentístico y solamente Gerardo Porcayo ha llegado a tener éxito editorial con la publicación de su novela cyberpunk *La primera calle de la soledad* (1993, 1997). Otros autores no han corrido con la misma suerte de Porcayo y han tenido que buscar otras alternativas o estrategias para publicar sus novelas cyberpunk. Este ha sido el caso de la novela *Gel azul* (2006) de Bernardo Fernández, quién logró publicarla bajo el sello Parnaso en España¹¹ después que la novela permaneciera en proceso y a la espera de su publicación diez años. Por otro lado, la novela *Púrpura visual* (2004) de José Luis Ramírez tuvo un poco de menos suerte y debido a las escasas oportunidades de la publicación del manuscrito en una casa

editorial optó por sacarla a la luz en la revista de divulgación científica *Aleph Cero*. Otra novela como *Las astillas del sol* de Gerardo Sifuentes permanece inédita.

Como se observará en el siguiente capítulo, la novela cyberpunk mexicana, en su afán de buscar el reconocimiento final como artefacto literario, llega a ser mucho más arriesgada en cuanto a temática, confección de personajes y sobre todo en términos de estructura al experimentar los límites de la fragmentación narrativa como vehículo para explorar las posibilidades uno de los temas más recurrentes dentro del cyberpunk: el cuerpo posthumano. Esta aproximación, se observará de forma clara en la novela *La primera calle de la soledad* para mostrar cómo el cuerpo posthumano funciona como una metáfora que proyecta los efectos de la política neoliberal en el cuerpo del México “postglobal” del siglo XXI.

NOTAS

¹ El término de hacktivismo se compone de los vocablos *hack* y *activism* que se refiere a una manifestación estratégicamente organizada y llevada a cabo por un grupo o red social en el ciberespacio. Para más información sobre el hacktivism se puede consultar *Networks and Netwars: The Future of Terror, Crime, and Militancy* (2001) y *Future Active: Media Activism and Internet* (2002).

² Thea Pitman en su artículo “Latin American Cyberprotest: Before and After the Zapatistas” ofrece un recuento completo de cómo el EZLN pasó del levantamiento armado a lucha virtual en el ciberespacio por medio de las recomendaciones y sugerencias de grupos activistas en red internacionales. Sin embargo, la investigadora inglesa en ningún momento hace referencia de la participación del colectivo *hacker* mexicano X-ploid en dicho viraje tomado por el EZLN.

³ Alberto Lizama en su artículo “Hackers México: Del hack-zapatismo a Raza Mexicana” explica que en la actualidad, el estudio del mundo *underground hacker* mexicano es problemático ya que este movimiento contracultural fue absorbido por la industria cultural y lo convirtió en una moda popular. Lizama explica que “es precisamente esta ambigüedad entre los hackers auténticos y los artificiales, la que dificulta abordar el estado del arte de los hackers en México”. Sin embargo, en su artículo, además de X-ploit, sí identifica a otros dos colectivos de *hackers* mexicanos comprometidos con diferentes propósitos: 1) Mexican Hackers Mafia (MHM) que se dedican al *phone hacking* o *phreaking*. Este colectivo se caracteriza por elaborar información detallada del estado actual de las comunicaciones en México, así como evaluar y criticar la forma en que las compañías como Telmex ofertan el servicio a sus usuarios.

Igualmente MHM incluye diagramas para “mejorar” el servicio de los teléfonos celulares y tarjetas telefónicas a partir de instrucciones técnicas que proporcionan. 2) Raza Mexicana que por medio de su revista electrónica, de mismo nombre, se dedican a tratar de “limpiar” el concepto de *hacker*. Para este grupo, no politizado se dedica a la divulgación de la informática, a la investigación para mejorar sistemas o programas, a la solución de problemas técnicos y al diseño de programas originales (sin paginación).

⁴ El *defacement web* consiste en ingresar a una página *web* para ponerla fuera de servicio y a la vez modificar y/o alterar su contenido original en señal de protesta. Esta práctica requiere habilidades técnicas para romper con el sistema de seguridad de la página y así modificar su información. Esto hace que el administrador de la página quede en evidencia por no poderla proteger adecuadamente. Igualmente el *defacement web* como estrategia hacktivista tiene el propósito de bloquear y entorpecer la información y los canales electrónicos de difusión como si se tratara del bloqueo de una calle como señal de manifestación. Para ver un *defacement* típico del grupo X-ploid consultar la página: <http://www.2600.com/hackedphiles/sanpedro/hacked/>.

⁵ Para llegar a la formulación de las seis áreas temáticas se consideró un *corpus* de cuarenta cuentos coincidentes con la narrativa *cyberpunk*. Los cuentos fueron escritos por veintiún autores que representan a las tres generaciones promocionales de escritores de CF mexicana que se han dedicado a la tarea de renovar el género a partir de 1984. El cuarenta por ciento de los cuentos provienen principalmente de dos antologías: *Cuentos compactos cyberpunk* (1997) y *Silicio en la memoria* (1997). Una parte más de los cuentos fue posible a la edición especial *cyberpunk* de la revista *Umbrales* (noviembre-diciembre 1994). Otros cuentos fueron extraídos de antologías

generales de cuento de CF en donde se incluyeron ejemplos de *cyberpunk* como: *Más allá de lo imaginado* (tres tomos: 1991, 1991, 1994), *Principios de incertidumbre* (1992), *Los mapas del caos* (1997), *Visiones periféricas* (2001) y *El hombre en las dos puertas* (2001). En menor grado se encontraron cuentos provenientes de colecciones de cuentos de un mismo autor. En este caso fue posible consultar *cyberpunk* en las colecciones: *Bzzzzzzt!! Ciudad interfase* (1988) de Bernardo Fernández e *Hyperia* (1999) de José Luis Ramírez. Así mismo, otros cuentos se toparon conmigo por la divina providencia. Estos cuentos saltaron de ediciones por talleres literarios como: *Bóvedas del silencio* (1991), *9-9-99: Cuentos de ciencia ficción, fantasía y horror* (1999) y *Bajo el signo de alfa* (2000). Sin embargo, el *corpus* de cuarenta cuentos dista mucho de ser una representación completa. Todavía falta peinar revistas electrónicas, ediciones estatales, ediciones de autor y antologías de premios literarios que difícilmente tienen distribución fuera de municipios o estados. Igualmente, la tarea se hace más compleja cuando se encuentran referencias de textos prescindibles publicados en la red y los enlaces han sido suspendidos o los archivos electrónicos están corruptos. Aprovecho para dar las gracias a Gabriel Trujillo Muñoz, Gerardo Porcayo y Miguel Ángel Fernández quienes me brindaron su ayuda para ubicar y hacerme llegar las antologías: *Cuentos compactos cyberpunk*, *Silicio en la memoria* y el número especial sobre *cyberpunk* de la revista *Umbrales*. Textos que son prácticamente imposibles de conseguir. Sin la ayuda de ellos nunca hubiera podido consultarlos.

⁶ Destaca otro grupo de relatos que no se adhieren por completo a la caracterización telúrica del *cyberpunk*, pero que se aproximan, de forma diversa, a las temáticas planteadas en los seis apartados descritos anteriormente. Entre estos cuentos, que pueden ser denominados proto-*cyberpunk* destacan: “Pastillas de felicidad” de Jorge Cubría, “Los viejos y buenos tiempos” de

Juan José Morales, “Manco a orillas del Floss” de Isabel Velásquez Oliver, “Lo último de nuestras vidas” de Héctor Chavarría y “Caza medieval” de Claudia Argelia.

⁷ Con la excepción del cuento del primer grupo “El trozo más grande” de Bernardo Fernández cuyo planteamiento en torno a la emergencia de la cultura *hacker* se desarrolla de forma paralela a la integración y apertura de México a la agenda neoliberal durante los años noventa.

⁸ Geardo Horacio Porcayo es categórico al afirmar que el cyberpunk mexicano no se tiene que considerar como una copia barata de la propuesta iniciada por William Gibson. Porcayo precisa: “Quizás para quienes hayan leído a Gibson resulte difícil no establecer un paralelo. Quizás, pero habría que ser justos. Desde los inicios de la literatura sólo hay unos cuantos temas a tratar: el amor, la soledad, el poder, la libertad. Si la literatura continúa es porque es necesario actualizar códigos y referentes, para que al lector resulten efectivos y familiares” (citado por Trujillo Muños 283).

⁹ Cabe recordar que al principio del capítulo se propuso dividir el cuento cyberpunk en seis apartados temáticos, siendo uno de estos cuentos que establecen una “narrativa del trabajo tecnificado” en donde las corporaciones y las maquiladoras adquieren un protagonismo escalofriante. Dentro de esta vertiente se hará el tratamiento de “Ruido gris” como un texto de la “narrativa de la corporación” principalmente. El tema de la maquiladora será tratarlo de forma más profunda en el capítulo tres.

¹⁰ Pepe Rojo en “Ruido gris” no hace explícita la idea del protagonista teniendo una sesión terapéutica. Sin embargo, la psicología y la corporación es un tema en el cual Rojo ha mostrado

interés. En su cuento “Conversaciones con Yoni Rei” Rojo desarrolla el tema de la entrevista psicológica como mecanismo de control por parte de una corporación.

¹¹ La novela *Gel azul* recientemente (2009) ha sido publicada en México por la editorial Suma de Letras.

Carne eres y en máquina te convertirás: El cuerpo posthumano en la novela
La primera calle de la soledad de Gerardo Horacio Porcayo

*Las tecnologías han creado la ilusión de que
 hay un futuro más allá de la carne.*

Naief Yehya

*¡Piedad para el pedazo de carne!, insistía Deleuze.
 Sin embargo, la ciencia ficción vuelta cirugía plástica vuelve
 improbable cualquier piedad con la nueva máquina de carne.*

Heriberto Yépez

Si a principios de los años noventa, a través de la aparición de la antología *Más allá de lo imaginado* (1991), se hacía evidente que la CF mexicana contemporánea había alcanzado la mayoría de edad a través del cuento, el reto—a partir de este momento—consistía en mostrar la maduración y la consagración literaria dando el salto hacia la novela. Esta transición ponía a los escritores de CF, surgidos del Premio Puebla, no sólo frente al reto de la creación literaria, sino también cara a cara con la industria editorial ya que como prescripción de madurez del género tendrían que quedar lejos los días de las revistas subterráneas, las antologías caseras, las ediciones de autor y la limitada distribución entre los miembros del grupo. En palabras de Pepe Rojo, este cambio de dirección era de vital importancia para el desarrollo del grupo ya que marcaría el futuro literario y económico de la CF mexicana en camino hacia el siglo XXI (“Bastardos y fronteras”).

De hecho Gabriel Trujillo Muñoz en su artículo “Futuro bajo palabra” observaba de forma optimista el prometedor panorama que le esperaba a la CF mexicana entrando al siglo XXI enfatizando que

los foros se multiplican y la ciencia ficción ya no es vista más como un bicho raro sino como parte integral de la cultura nacional de cara a los nuevos tiempos, frente al siglo XXI que ya está aquí, con nosotros. Y decir foros es mencionar

coloquios, encuentros, festivales, concursos, conferencias, talleres y lecturas. A esto debe sumarse la publicación de obras. Ahí están, a la vanguardia, editoriales ya establecidas [...] Los espacios editoriales se amplían porque el público lector crece y madura. Los autores tienen el reto de crecer en conjunto con sus editores, lectores y promotores. (45)

Trujillo Muñoz apostaba por el creciente interés y la marcada apertura de espacios editoriales para la CF que aumentaban al inicio de la década de los noventa. Editoriales como Tierra Adentro, Vid, Times Editores, Lumen, Lectorum y Llaca igualmente observaron en la CF mexicana la posibilidad de atraer lectores y abrieron espacios a través de la creación de colecciones especializadas en CF mexicana. Bajo estos sellos de producción y distribución nacional llegaron a publicarse, en los años noventa, novelas de CF que se convertirían a la postre en insignias y lecturas obligadas de escritores surgidos de la comunidad que giraba en torno al Premio Puebla. En este renglón, entre las novelas representativas que dieron notoriedad a la CF se pueden mencionar: *A imagen y semejanza* (1992) de Guillermo Faber, *Que dios se apiade de todos nosotros* (1993) de Guillermo Guzmán Wolfffer, *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Porcayo, *Laberinto* (1995) de Gabriel Trujillo Muñoz, *Adamas* (1995) de Héctor Chavarría, *Contactos en el cielo* (1996) de Federico Schaffler, *Bestias de la noche* (1998) de Ricardo Guzmán Wolfffer, *Fuego para los dioses* (1998) H. Pascal, *Gente del mundo* (1998), Alberto Chimal, *Herejía contra el ciberespacio* (1999) de Malú Huacuja, *Espantapájaros* (1999) de Gabriel Trujillo Muñoz, *La ruta del hielo y la sal* (1999) de José Luis Zárate y *Punto cero* (2000) de Pepe Rojo.¹

La apreciación de Trujillo Muñoz de cierta forma fue acertada ya que en la segunda mitad de la década de los noventa se vivió el *boom* de la CF mexicana tanto en producción

artística como en apoyo editorial. Sin embargo, la década de los noventa en México—cómo ya se expuso en la introducción—también se caracterizó por ser el marco de agudos problemas de carácter político y financiero que desembocaron en una de las peores crisis económicas del país que fue enfrentada bajo una política pública de austeridad y de recortes presupuestales a todos los niveles. Los fondos destinados a la cultura y a la industria del libro en general sufrieron reajustes sustanciales y las editoriales estatales, así como las privadas pronto se encontraron en serios problemas económicos que de forma directa o indirecta repercutieron en el desarrollo de la producción artística a finales de siglo XX.

Ante esta situación, Ernesto Piedras Feria asevera que 1991 fue el último año en que las editoriales privadas tuvieron una producción mayor a los 21,500 libros. Según sus cálculos, publicados en 2004, la industria editorial no ha podido lograr producir ese volumen y enfatiza que de acuerdo a la información dada a conocer por la Cámara Nacional de la Industria Editorial (CANIEM) se puede observar cómo la producción del libro en México, desde el inicio de la década de los noventa, entró en un descenso en la cantidad de publicaciones realizadas por año. Finalmente, Piedras Feria informa que a consecuencia de la crisis económica de los noventa la industria editorial fue testigo de un constante cierre y desaparición de casas editoriales, que según estima, en la última década dejaron de existir más de ciento ochenta (10-15). Por su parte, Elena Enríquez Fuentes, quien ha trabajado para la Alianza Internacional de Editores Independientes, hace una evaluación de este problema editorial y deja entrever que si no se realizan acciones de forma inmediata para revertir y subsanar la situación de la industria editorial mexicana, se corre el riesgo de callar y relegar, en gran medida, la voz de los escritores y la cultura en el diálogo intercultural global (“Los desafíos del libro en México”).

Debido a lo expuesto anteriormente, la CF mexicana que según Trujillo Muñoz estaba destinada a tomar un papel preponderante dentro de las letras nacionales de entrada al siglo XXI sufrió un revés a sus intereses de mayor proyección al presenciar cómo empezaban a desaparecer editoriales o colecciones reservadas para la divulgación y comercialización de la CF mexicana. Este entorno se hace más que evidente en la escasa publicación de novelas de CF, que prácticamente es un campo tornado infértil, para el escritor surgido del premio Puebla a partir del 2000.

En el caso de la novela cyberpunk mexicana reciente, este hecho se vuelve más que significativo. La publicación temprana—al principio de la década de los noventa—de la primera novela de corte cyberpunk, *La primera calle de la soledad* en 1993 y su posterior re-edición en 1997 prometía un buen augurio para el género. No obstante, otros autores del movimiento cyberpunk mexicano que ya habían mostrado su talento y valía como escritores a través del cuento no corrieron con la misma suerte que el autor de *La primera calle de la soledad*, Gerardo Horacio Porcayo. Una cantidad significativa de escritores que buscaron la transición del cuento a la novela a inicios de siglo XXI se han visto obligados a buscar otras alternativas o estrategias para publicar su novelas cyberpunk. Este fue el caso de la novela *Gel azul* (2006) de Bernardo Fernández, quién logró publicarla bajo el sello Parnaso en España² después de que la novela permaneciera a la espera de su publicación por diez largos años (Fernández, *Gel azul* 212). Por otro lado, la novela *Púrpura visual* (2004) de José Luis Ramírez tuvo menor suerte ya que a consecuencia de las escasas oportunidades de publicar el manuscrito en una casa editorial, su autor optó por sacarla a la luz en la revista electrónica de divulgación científica y tecnológica *Aleph Zero* adscrita a la facultad de Ciencias de la Universidad de las Américas, Puebla. Caso aparte ocurre con la publicación de textos en editoriales de distribución regional que difícilmente

llegan a tener circulación fuera de los límites estatales. La novela cyberpunk *Río de redes* (1998) de Jorge Eduardo Álvarez cuya publicación corrió a cargo de Ediciones Yoremito (Tijuana, BCN) es un ejemplo de un texto regional sin alcance nacional, lo que prácticamente la hace una novela desconocida. Finalmente, otras novelas más de corte cyberpunk—como *Las astillas del sol* de Gerardo Sifuentes, auténtico emblema del movimiento—permanecen inéditas desde mediados de los noventa.

Los cuatro textos mencionados anteriormente conforman el corpus de la novela cyberpunk mexicana. Empero, a pesar de formar una unidad que podría catalogarse como minúscula, estas novelas son de lectura obligada para el lector que pretende acercarse al género. Sin embargo, se pueden añadir a la lista cuatro textos más que en mayor o menor grado se encuentran emparentados a la “versión original” del movimiento al caracterizar aspectos de la cibercultura en sus tramas. Entre estas novelas, que se pueden calificar de “pro-cyberpunk”, se pueden mencionar: *Los mismos grados más lejos del centro* (1991) de Gabriel González Meléndez, *Metro pop* (1997) de Fran Ilich, *La virgen del barrio árabe* (1997) de Willivaldo Delgadillo y *Herejía contra el ciberespacio* (1999) de Malú Huacuja.³

La novela de González Meléndez es un texto híbrido que mezcla varios subgéneros de la CF en donde aparecen robots, hibernantes, espíritus cibernéticos y andróides. De acuerdo a Trujillo Muñoz la novela se encuentra cercana al cyberpunk (“Futuro bajo palabra” 77) en donde el protagonista es un programador de computadoras que a causa de una aguda frustración decide hibernar su cuerpo y mente, lo que le permite navegar a través de la historia de México. Este proyecto de permanecer en un estado de *stand by* le concede al protagonista la oportunidad de atestiguar varios acontecimientos nacionales del pasado para posteriormente narrar—como lo

advierde Federico Schaffler—“la revolución mexicana en clave cibernética” (citado por Trujillo Muñoz *Los confines* 214).

Por su parte, Ilich en *Metro pop* a través de su personaje principal—un adolescente tijuanaense—caracteriza la cultura joven fronteriza de clase media desde una perspectiva cibercallejera. La novela presenta como escenarios la atmósfera de las fiestas *rave*, el consumo comercial de la música tecno y el creciente interés de los jóvenes por la informática durante la segunda mitad de la década de los noventa. Aunque *Metro pop* no se inscribe totalmente dentro del movimiento cyberpunk, la novela maneja “los temas de la CF ciber y la callejera vida real de los hackers y ravers” (López Castro 151) con el propósito de mostrar el intercambio cultural con referencia a lo tecnológico que ofrecen las ciudades en pleno desarrollo en la zona fronteriza de Tijuana-San Diego.

En cuanto a *La virgen del barrio árabe* se puede decir que su lectura es un ejercicio de la confusión. Para lograr este efecto, Delgadillo se vale de un tejido literario fragmentado y de una combinación arbitraria de los espacios de la realidad inmediata y la realidad virtual, entre personajes que dan vida a sujetos que proyectan hologramas y *avatars* bajo una trama de delirante misterio y persecución. El escenario de la novela pareciera estar generado a través de una plataforma de realidad virtual al estilo del popular video juego *Sim City* en donde los personajes bajo identidades alternas se desenvuelven al modo de la comunidad virtual *Second Life*. Mediante esto, la novela es un vehículo que le permite al autor cuestionar aspectos de identidad, espacio, control y creación artística.

Malu Huacuja en *Herejía contra el ciberespacio* logra una viva y suspicaz parodia que pone de manifiesto en lo qué se está convirtiendo el ser humano en la era digital. En esta novela, confeccionada a través de epístolas digitales, se narran las inocentes observaciones que contienen

los *e-mails* de Desertor, un personaje creado por la autora y que se escapa de un libro para buscar su propia libertad y experimentar su propio mundo en el ciberespacio con el fin de descubrir la realidad. A través de cada mensaje, el Desertor transmite un estado de desilusión a causa de sus aventuras fallidas por los diferentes espacios cibernéticos. Esto lo aprovecha la autora para convertir el texto en una novela en clave en donde el *chat room*, las comunidades virtuales, los foros especializados y el cibernauta se convierten en figuraciones literarias para morder y criticar.

Retornando a las novelas cyberpunk: *La primera calle de la soledad*, *Río de redes*, *Púrpura visual* y *Gel azul* es importante recalcar que éstas comparten un común denominador que en gran medida se convierte en el hilo conductor de las cuatro historias. Sin embargo, los textos en el desarrollo de atmosferas, conflictos y confección de personajes adoptan diferentes visiones y preocupaciones en torno a la creciente proliferación de la tecnología en un México distópico entrando a la tecno-modernidad del siglo XXI, pero estancado en el subdesarrollo de la pre-modernidad cultural, social y política. Los cuatro textos toman como punto de partida la relación entre un individuo con amplios conocimientos en sistemas de cómputo—en algunos casos egresados con título universitario—y una corporación multinacional.⁴ Esta relación desigual entre el individuo y la institución de la era de la información coloca a los personajes principales como anti-héroes que a causa de las nulas oportunidades de trabajo se ven obligados a desempeñarse en los oficios informales de la piratería o como empleados tecnicados en el estratificado y enmarañado sistema de la corporación. Estos personajes convertidos en *hackers* tienen como referencia una atmosfera urbana llena de brutalidad en donde la sociedad se encuentra inmersa en un sistema de vigilancia a nivel corporativo a través de las tecnologías de la información y comunicación. Como resultado, la corporación omnipresente se convierte en

espacio telúrico a la misma vez que en personaje manipulador lleno de corrupción y violencia que el *hacker* tiene que afrontar en solitario a través de su “limitado conocimiento” o “supuesta tecnología de punta”.⁵ En las cuatro novelas, bajo diferentes circunstancias, el *hacker* se ve obligado a participar en operaciones de investigación que se convierten en tareas suicidas de espionaje industrial, sabotaje u operativos de robo informático. Así, el *hacker* convertido en una especie de detective de la edad de la información (con limitadas herramientas) siempre sale mal librado de sus misiones, ya que el *hacker* como anti-héroe—ante un sistema corporativo—prueba su incapacidad para sobrevivir ante la adversidad impuesta como sistema de control.⁶

En *Río de redes* el protagonista, Iván Sagal, tiene un módico negocio de consultoría en computación. Sus aspiraciones no son altas y combina su trabajo con pequeños encargos de “espionaje” electrónico casero. Sin embargo, cuando se entera que una empresa aduanal en Laredo, Tamaulipas busca contratar sus habilidades como *hacker* se jacta de haber desarrollado ciertas “destrezas para hurgar a distancia en las computadoras ajenas, con métodos ilegales” (10). La empresa aduanal ha perdido bastante capital a causa de la intrusión de un *hacker* que se dedica a sabotear el sistema de información de la empresa. La misión de Iván consiste en salvar de la quiebra a la empresa atrapando al responsable de las fechorías. Sin embargo, Iván pronto descubre que no se está enfrentando a un simple aficionado que juega a desquiciar la página electrónica y el banco de datos de la empresa, sino que se enfrenta a un *hacker* europeo que utiliza técnicas con las cuales él no puede competir. Su misión se convierte en un caos ya que resulta ser mucho más complicada de lo previsto y no tiene los medios y el conocimiento necesario para resistir un sabotaje internacional. Por una parte, el relato es una consideración de las consecuencias del proceso de digitalización de las instituciones federales durante la segunda mitad de los noventa. De este modo, la novela denuncia la incapacidad de las dependencias

gubernamentales de proteger de forma correcta la información digital y por ende la funcionalidad del sistema federal mexicano en plena entrada a la era digital. Igualmente, la novela funciona como una crítica mordaz al “oscuro” proceso de privatización en México durante la presidencia de Carlos Salinas de Gortari (1988-1994) en donde varias dependencias estatales fueron declaradas como ineficientes, para así justificar su desmembramiento y venta al sector privado. Por otro lado, *Río de redes* pone entre dicho la preparación tecnológica del país y la ética de un joven egresado en sistemas de computación en un México que empieza a competir a nivel global.

La novela *Púrpura visual* representa un México “post-global” en donde se puede observar que las corporaciones multinacionales han tomado el poder a todos los niveles. En este marco de referencia, la novela retrata la vida diaria de la juventud bajo el régimen operante de un nuevo sistema corporativo aplicado a la vida pública y privada de la nación corporizada. Este sistema se encuentra basado en una red de vigilancia global, la polarización e inmovilidad social, el consumo de drogas electrónicas y el ciberespacio como fuente de escape e ilusión. La novela se caracteriza por presentar la historia de forma fragmentaria a través de exhibir un presente narrativo desfigurado al mezclarlo con episodios oníricos—que representan un pasado inmediato—y con digresiones, a través del fluir de conciencia, que evocan un pasado distante. Igualmente, la trama se vuelve mucho más densa y complicada por sus constantes escenas de persecución y por el uso de un vocabulario técnico que se alimenta de un lenguaje especializado en sistemas de cómputo. En *Púrpura visual*, Ana ha tratado de desestabilizar a una corporación japonesa al vender, a varios postores, un mismo programa de tecnología óptica que ha robado a su ex-novio. Debido a esto, la corporación japonesa ha desatado una persecución global que incluye: Japón, Ciudad de México, Bahamas, Inglaterra y Nueva York, para dismantelar la operación, recuperar los derechos de exclusividad del programa y eliminar por completo a todos

los participantes del sabotaje. Ana y sus amigos como última opción recurren al ex-novio, Mita—creador del programa y experto en *hackeo*—para que con su ayuda y habilidades técnicas burle y asalte el banco de datos de la empresa y así robar información que les permita hacer una negociación para tratar de salvar la vida. Sin embargo, Mita no es capaz de lograr el objetivo y se desencadena la persecución final y la estampida letal de la corporación. A nivel narrativo, este fracaso funciona como motor para develar—a través de *flashbacks*, sueños y fluir de conciencia—el descontento y el caos social causado por el fracaso del sistema neoliberal en México. De esta forma, la novela postula que los jóvenes durante la entrada a la era de la información serán desplazados y las únicas opciones que tengan serán la economía informal o la corporación como sistema de sustento económico. Igualmente, la novela denuncia que una corporación puede adquirir poder desmedido y des-regularizado, al grado de ejercer y procurar la justicia por sus propias manos a través de la violencia.

Por su parte, la novela *Gel azul* retrata un México en donde existe una abismal diferencia entre el tipo de acceso a la red entre pobres y ricos. Básicamente, los primeros trabajan en la red y los segundos viven vidas virtuales en ella. De esta forma, la novela aborda el tema de la brecha tecnológica de forma futurista en el México del siglo XXI en donde ésta ya no será medida en términos de acceso, sino en materia de tipo de acceso a la red. La novela muestra esta desigualdad por medio del personaje Crajales, quién trabaja como investigador privado utilizando ridículas técnicas de investigación, así cómo el uso de equipo de cómputo caducado. En contraste, gran parte de la sociedad privilegiada del país vive en el ciberespacio a través de una conexión perpetua que les permite llevar vidas virtuales y alternas que los mantienen alejados de los problemas sociales del país. La novela comienza, cuando en un sistema de conexión perpetúa (un sofisticado tanque de gel azul conectado a una computadora) se encuentra

a la hija del hombre más rico de México sin vida. La muerte de la heredera a la poderosísima empresa mexicana Cubilsa ha desatado una serie de especulaciones a nivel corporativo global. La importancia de la investigación y la información que se genere de ésta, es de vital importancia para la empresa ya que de esto depende que los precios de sus acciones no se desplomen. Para esto Cubilsa ha decidido desistir de los servicios judiciales y de investigación del gobierno para evitar la fuga de información a los medios de comunicación y en su lugar ha contratado al investigador privado Crajales para que prácticamente no investigue nada. Crajales es un ex-*hacker* convertido en un investigador fracasado, que se encuentra fuera de la supercarretera de la información por no tener los medios para contar con tecnología de punta. Su contratación por parte de Cubilsa la observa como su gran oportunidad de lograr reconocimiento por medio de su metodología *hacker*, pero pronto se da cuenta que la propia empresa es la que sabotea su investigación y lo amenaza de no seguir con sus pesquisas acertadas. El trabajo de Crajales lo llevan a descubrir que la muerte de la hija de Arsenio Cubil se debió a una venganza entre corporaciones. Cubilsa para silenciar y perder a Crajales en el ciberespacio le ofrece el paraíso artificial de un Gokubi 760, la conexión perpetua en gel azul más cara del mundo, que Crajales llega a aceptar. *Gel azul* funciona como una novela en clave que sirve para criticar el emporio de las telecomunicaciones de la empresa mexicana TELMEX, propiedad de Carlos Slim. Así mismo, la novela denuncia los acuerdos oscuros entre corporaciones y la asociación de las empresas con el gobierno para lograr beneficios. Igualmente, *Gel azul* por medio de una narración que mezcla la ciencia ficción y la novela negra juega con los límites de los géneros narrativos.

Las tres novelas, mencionadas anteriormente, se destacan por proponer una visión permite hacer un acercamiento de las empresas transnacionales a mediados de los años noventa.

Estas novelas, por medio de una narrativa de la corporación, muestran a estas entidades como las únicas instituciones que han logrado sobrevivir a un colapso económico y a la caída del neoliberalismo como sistema de organización política y social. Las novelas muestran los estragos de estos efectos de forma recrudescida a través de la visión de los personajes *hacker*, o la perspectiva de los jóvenes desplazados y controlados por un nuevo sistema de organización. La novela *La primera calle de la soledad* igualmente participa en esta visión, llevando el tratamiento de los temas expuestos en *Río de redes*, *Púrpura visual* y *Gel azul* hasta sus últimas consecuencias.

La primera calle de la soledad es una novela que se distingue por proponer el texto de CF como un artefacto del buen oficio literario. Esto con la clara intención de colocar el género dentro de una literatura “bien hecha”. Para lograr este cometido, el autor utiliza en su novela técnicas narrativas que requieren de un lector cuidadoso, activo y de oficio que pueda enfrentarse a un texto denso que se caracteriza por una estructura textual ambigua que distorsiona y suspende la historia contada. La novela de Porcayo a través de una fragmentación constante, un abrupto cambio en el tiempo narrativo, así como con un constante juego de los puntos de vista propone la lectura de un texto *escribible* que obliga al lector a detenerse a reconstruir la lógica estructural del texto mediante una lectura atenta que permita crear significados y la reconstrucción de una secuencia coherente. De este modo, la novela al no ser *legible* invita a los lectores a convertirse en productores del texto y a recapacitar sobre el tema planteado en la novela: los efectos y la problemática que puede desatar la proliferación y el uso indebido de los avances tecnológicos.⁷

Sin embargo, aparte de lo estético—como formula para obtener reconocimiento literario—la fragmentación en *La primera calle de la soledad* se adhiere a una tradición literaria

en México que ha utilizado este recurso estilístico para delinear un contexto metafórico que evoca lo caótico de la realidad política y social en el México del siglo XX (D'Lugo xi). Como resultado, el uso de la fragmentación—como estrategia para contar una historia—en la novela de Porcayo conlleva connotaciones tanto a nivel narrativo como cultural, lo que deja entrever que la fragmentación tiene una doble direccionalidad. Este rasgo implica un constante desborde del texto hacia dentro y hacia fuera creando una relación estrecha e importante entre forma y contenido.

La primera calle de la soledad nos muestra un espacio amorfo. A través de la narración se puede intuir que la acción ocurre en un futuro cercano en el siglo XXI y que parte de lo que acontece transcurre en el Distrito Federal y Monterrey. Sin embargo, estas referencias de tiempo y lugar han sido transfiguradas en unidades difusas y diluidas que proyectan una atmósfera de caos e incertidumbre. Mediante esta visión, la novela ofrece la imagen de un México espacialmente integrado a la estructura de la aldea global en donde las corporaciones multinacionales han borrado fronteras, han desplazado a los estados y ejercen un control absoluto desde el escritorio de un alto ejecutivo empresarial. La novela retrata cómo las empresas multinacionales—por medio del espionaje industrial que se ejerce a través de computadoras en el ciberespacio—mantienen una guerra silenciosa para anular y acabar con sus competidores, con el propósito de controlar el mercado global de la ciencia aplicada a la tecnología y así dominar a la humanidad. De esta forma, la novela proyecta cómo una empresa multinacional puede llegar a controlar a la humanidad ofreciendo un “mundo estable” y sin problemas por medio de productos de realidad virtual, sueños eléctricos, drogas altamente tecnificadas e implantes biotecnológicos que mantienen distante y enajenado al individuo de su entorno natural.

Por una parte, *La primera calle de la soledad* plantea cómo la tecnología contemporánea puede alterar la naturaleza humana y por lo consiguiente conducirla a un estadio posthumano en donde el individuo no sea consciente de su deshumanización y subsista como un esclavo satisfecho de su felicidad artificial como sirviente. Por otra parte, la novela aboga que el individuo debe resistirse a la promesa de un “mundo feliz”, que en realidad lo que constituye la esencia humana es su confrontación con el dolor, la soledad, la depresión y la enfermedad para así reafirmar la condición de seres humanos sensibles en una era donde la tecnología sueña con la posibilidad de crear una realidad que termine con la experiencia de sufrir y prolongue la caducidad de la carne. En cierto sentido la novela de Porcayo es una reescritura de *Un mundo feliz* (1931) de Aldous Huxley. En esta novela se describe el “Método Bokanowsky” como fórmula secreta con la cual controlar definitivamente a la sociedad. El plan tenía como objetivo reproducir comunidades en donde los individuos estarían artificialmente pre-acondicionados para aceptar incondicionalmente su predestinado y programado rol social. En la novela, éste proceso es llevado a cabo por científicos contratados por la empresa Ford Motor Company que sería el principal beneficiario de la creación de una sociedad totalmente satisfecha e integrada a un Estado Mundial por medio de la ciencia aplicada.

La primera calle de la soledad propone que el espacio social es una entidad caótica y transfigurada a causa de la política neoliberal y la proliferación de la tecnológica, al mismo tiempo dirige la atención a la emergencia del sujeto posthumano que es víctima de ese nuevo espacio. En la novela, el cuerpo asistido biotecnológicamente—al contrario de lo que sugiere el eslogan de HP—no es una entidad libre o individualmente eficiente y productiva sino un cuerpo amorfo que es succionado y controlado por el engranaje de un sistema hiper-tecnificado que reduce al individuo a la categoría de ser frustrado, contradictorio, híbrido y desplazado. Por

consiguiente, la novela deja entrever que si nuevas tecnologías requieren nuevas formas de sometimiento, entonces la tecnología se perfila como una nueva estrategia de control que aniquila al ser humano moderno como concepto, discurso y construcción. Según Naief Yehya, la relación entre cuerpo y tecnología en el contexto voraz pan-capitalista, a finales de siglo XX y principios de siglo XXI, es el modelo económico dominante y carece de competencia en el planeta (14). Esto se puede observar en las empresas transnacionales que por medio de la biotecnología producen bio-medicamentos especialmente diseñados para controlar, alterar o estimular la psique y las respuestas físicas del ser humano (63-68).⁸ Esta idea del cuerpo controlado por la biotecnología se podrá observar claramente durante el análisis del personaje principal de la novela.

La primera calle de la soledad está dividida en cinco partes⁹ presentadas por un narrador en tercera persona que además de entrar y salir de la mente del personaje principal, controla el dialogo, la intervención y la focalización de otros personajes por medio del estilo indirecto. Por lo tanto, el narrador con sus propias palabras o con ganchos indirectos produce o matiza la voz de los personajes resumiendo sus palabras y sus pensamientos. El personaje principal de la novela es un regiomontano de nombre Óscar Martínez que trabaja como técnico en sistemas de red y cómputo que en su tiempo libre se dedica a la piratería de programas de realidad simulada que obtiene ilegalmente a través de su pericia como *hacker*. La empresa transnacional *Trip Corporation*, con sede en México D.F., lanza un nuevo programa de realidad virtual conocido como “El sueño eléctrico” y Óscar, buscando ganancias más redituables y aventuras más arriesgadas, decide penetrar el avanzado y moderno sistema de seguridad de *Trip Corporation* con la intención de robar el programa tan exitoso y popular entre las altas esferas de empresarios y ejecutivos.

La infiltración de Óscar a *Trip Corporation* por medio del ciberespacio transcurre de forma exitosa ya que logra descifrar y abrir todos los candados de seguridad que le permiten postrarse enfrente de su objetivo. Sin embargo, al momento de copiar el programa, el sistema central descubre al delincuente y le envía una descarga que destruye el centro de operación de Óscar. Acto seguido, *Trip Corporation* localiza la fuente de intromisión y envía un escuadrón militar que descubre que el *hacker* ha sobrevivido milagrosamente al mortal contraataque. Debido a la explosión, Óscar ha perdido un ojo a causa de una hemorragia y se ha triturado parte del hueso de una pierna. La empresa, asombrada de que Óscar haya sido capaz de violar el sistema de identificación de intrusos sin ser detectado, intuye que en sus manos podría tener a un tecno-delictivo fuera de serie si sólo contara con la preparación adecuada y tecnología de punta.

De esta forma, el consejo directivo de *Trip Corporation* mediante lo más avanzado en biomecánica decide reconstruir el veinte por ciento del cráneo de Óscar para colocarle un sistema de cómputo integrado, así como una prótesis óptica con funciones electrónicas en el ojo perdido. Igualmente, mediante una intervención bio-quirúrgica, rehacen el hueso de la pierna dañada, además de implantarle una *interface* que le permitiría tener acceso al ciberespacio desde cualquier lugar. Óscar, después de permanecer inconsciente por un lapso de cuatro días, debido a la explosión y a los procedimientos a los que fue sometido sin su consentimiento, despertó para ser forzado, por medio de la tortura psicológica y la coerción, a adoptar una nueva identidad posthumana, bajo el apelativo de El Zorro, para formar parte de las fuerzas del CTP (Circuito Tecnodelictivo Profesional) de *Trip Corporation* que se dedicaban a misiones secretas de complot y espionaje industrial.

Los escasos críticos que han dedicado tiempo para comentar sobre la CF mexicana contemporánea concuerdan en colocar a *La primera calle de la soledad* dentro de la tradición del

cyberpunk. En este sentido, Gabriel Trujillo Muñoz observa que la novela de Porcayo “is the first Mexican cyberpunk novel and therefore the first global vision, from a Mexican perspective, of the future impact of computers on the condition of humanity as a whole and the transformative powers of technology on the individual” (“Gerardo Horacio Porcayo” 156). Asimismo, en esta vertiente Andrea Bell, en la antología *Cosmos Latinos*, asegura que “a good example of mexican-style cyberpunk is *La primera calle de la soledad*” (332). Bell, agrega que la prosa de Porcayo al incurrir en el *cyberpunk* plasma un ambiente espantoso, una pérdida en la fe donde todo va de mal en peor (citado por Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro* 285). De esta forma, Porcayo concuerda con el espíritu anarquista y nihilista del *cyberpunk* ya que retrata la fealdad de la vida contemporánea, las sombras del poder y sus tentáculos mediáticos para mostrarnos que la política es un doble lenguaje y lo virtual un campo de batalla (Trujillo Muñoz, “Futuro bajo palabra” 49). Bajo esta visión, el mismo Porcayo agrega que el *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” (*Silicio en la memoria* 8). En otras palabras, el *cyberpunk* se perfila como un termómetro que se caracteriza por registrar la desilusión, la incertidumbre y el malestar cultural de los noventa en el México neoliberal.

La peculiaridad de *La primera calle de la soledad*, como novela *cyberpunk*, es que en la trama podemos ver que el protagonista no es un científico experto o importante, como en muchos de los relatos de la CF clásica. A al contrario, la singularidad del Zorro radica en que él es un técnico en computación que representa a un simple obrero tecnificado que se encarga de realizar labores mecánicas. Es así, que el personaje del Zorro a través de su tecnología no representa a un sujeto autosuficiente con cierto poder sino todo lo contrario. Es una entidad controlada y vigilada

al recibir órdenes específicas como si fuera un trabajador de maquiladora que en cualquier momento puede ser reemplazado por otro técnico si su labor resulta defectuosa.

En la novela, el Zorro como ente biotecnológicamente modificado o convertido en *cyborg* es una computadora ambulante que es manejada como una herramienta que proporciona soluciones al capturar, procesar y archivar datos. Mas sus funciones como sistema de cómputo se ven afectadas ya que entre el *processing*, el *storage* y el *access* de la información que recopila en el presente narrativo se tergiversa con la información que proporcionan sus recuerdos mediante la narración retrospectiva. Esto se hace evidente desde las primeras páginas de la novela en donde el Zorro es enviado a su ciudad natal, Monterrey para realizar una misión de espionaje contra una de las empresas rivales de *Trip Corporation*: Laboratorios Mariano. El narrador describe la escena diciendo:

Años que se desbordan en cámara lenta. ¿Cuatro, cinco, hace cuánto estuvo por última vez en ese lugar? Más allá de la realidad virtual está su blanco. Lo ha estudiado hasta el cansancio. Conoce cada giro, cada recoveco...

Mañana empezará la acción. Ahora sólo se deja engullir por las automatizadas mandíbulas del vagón. Avance sin ruido. Neones que acuden a su encuentro. Subliminales en enormes pantallas sobre los edificios. Nada de eso llama la atención. Es algo más pequeño que lo hace girar la cabeza y seguir las ventanas. Sobre el arco mayor de la estación VERTIENTES, surgiendo de entre una masa amorfa de graffitis, la sentencia: *Repto al fondo de un edén clausurado*. (14-15, énfasis en el original)

En este preciso momento, se puede observar como el presente narrativo confronta al Zorro con toda una lluvia de imágenes que ante él se “desbordan en cámara lenta” (15). El Zorro como

máquina trata de mantenerse concentrado en su misión ya que en pocas horas entrará en acción. Es evidente que el Zorro permanece indiferente a la memoria que podría evocar el recorrido por su ciudad natal ya que la objetividad racional forma parte de su sistema (in)orgánico. En este aspecto, el narrador—en alusión a la memoria del protagonista—es enfático al decir que al Zorro “nada de eso llama su atención” (14). Sin embargo, es interesante que el Zorro cobrará conciencia de su pasado por medio de un graffiti que provocará en él una serie de recuerdos y divagaciones ya que la sentencia “Repto al fondo de un edén clausurado” evocará la memoria de Clara, su pasado amor frustrado. De esta forma, desde el inicio de la novela se presenta el primer corto circuito entre el presente narrativo y la narración retrospectiva causado por el indicio de un recuerdo.

Este choque construye una estructura totalmente abrupta en donde se borran los límites de tiempo y lugar por medio de una difusa mezcla entre el desarrollo de la trama, la realidad virtual, el éxtasis farmacológico, los deseos suprimidos y los constantes estados oníricos. En la novela, esta mezcla es sumamente importante ya que Porcayo ha hecho hincapié en que la escritura *cyberpunk* tiene que ser entendida como una extrapolación, lo más cercana posible, a la realidad en que vivimos porque

no se trata solamente de que menciones de que te conectas a tu computadora y con eso tienes control de tus recuerdos, sino que ataques el problema de lo que esto significa, de que le digas a la gente que el recuerdo de tu infancia no es una fotografía, no es un mapa de bits [...] porque es más importante el hombre que las maravillas tecnológicas. Más importantes los conflictos internos que las aventuras exteriores. (citado por Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro* 285)

En este sentido, se puede decir que la novela proyecta la historia de una persona común y corriente que está buscando ganarse la vida y aferrándose a un mundo en donde la tecnología lo doblega. En la trama de la novela se puede observar que el reflejo de sobrevivencia en el Zorro radica en aferrarse a su sueño, a su deseo suprimido. Aunque éste deseo sea tormentoso y punzante no importa porque es su conexión directa con la vida y no con la artificialidad de un mundo que promete la felicidad por medio de la tecnología. De esta forma, se puede considerar que los recuerdos del Zorro deben ser intuidos como una experiencia amorfa ya que sus recuerdos y/o deseos se dividen en dos experiencias.

En primer lugar, las memorias que puede recrear o experimentar artificialmente mediante la conexión con un sistema electrónico—ya sea por medio del *cyber* espacio o mediante la inducción de un “sueño eléctrico”. El narrador en una escena significativa de esta experiencia relata que el Zorro “[e]stá inmerso en el espacio virtual, conectado a él. La realidad principal es ese mundo verde neón, no el multicolor de afuera, el angustiante” (98). Más adelante la voz narrativa completa el cuadro describiendo el regreso del Zorro a la realidad diciendo que “la desorientación lo inunda. Lo artificial huye de su conciencia, es como si despertara de un sueño profundo y retorcido” (99). Las referencias anteriores indican que el Zorro al satisfacer su deseo por medio de drogas o sistemas de realidad virtual huye de su realidad y muestra su deshumanización ya que utilizará lo artificial para llegar a dicho fin. En esta fase del “sueño eléctrico” se puede observar el deleite del protagonista al encontrarse en un ambiente artificial. El Zorro siente estar sumergido en el oasis de placer que ofrece un mundo artificial de color lejos del mundo gris y sofocante de la realidad. Al hacer esto, el Zorro pareciera que escapa de la angustia por medio del “sueño eléctrico” ya que experimentará la satisfacción de cumplir su sueño mediante el deleite y el éxtasis inducido artificialmente. Mas como indica el final de la

cita, esta experiencia es efectiva solamente mientras dure el efecto narcotizante ya que el regreso a la realidad hará que el Zorro despierte de un sueño “profundo y retorcido” (99).

En segundo lugar, en la novela se pueden observar las memorias que el Zorro puede recrear de forma fisiológica por medio del ensueño. Esta recreación de la imagen del recuerdo conjuga memoria y deseos—por medio de lo fisiológico—que producen en el Zorro un choque que lo desgarran ya que el sueño experimentado de forma fisiológica conlleva una alta dosis de dolor y angustia porque es una experiencia sin correspondencia donde lo único que percibe al final es la confirmación de su insatisfacción al no satisfacer el deseo. El Zorro al acceder a su memoria por medio del sueño fisiológico tiende un puente con la narración retrospectiva en donde la memoria personal insatisfecha puede hacer alusión a la promesa y a la desilusión del proyecto neoliberal en México.¹⁰

perdido en la dimensión de sus memorias. Y por un instante la alegría lo envuelve... Sólo por un instante. Sus palabras taladran el caparazón de su conciencia y lo arrojan a la realidad: no son más que el eco de un sueño... De múltiples sueños... Clara, su libertad, la *Greentech*, los horizontes amplios... Y va más allá, se hunde en el archivo de lo onírico. (114-15)

La promesa y la desilusión del proyecto neoliberal que deja entrever esta cita radica en el hecho que el narrador relaciona la promesa de una vida mejor del neoliberalismo con la relación amorosa de Óscar (antes de ser convertido en El Zorro) con Clara. Igualmente, la mención de *Greentech* es una alusión directa a las empresas transnacionales que llegaron a México por medio del Tratado de Libre Comercio. Óscar y Clara eran técnicos en computación de esta empresa durante el sueño neoliberal que prometía “horizontes amplios”. La interrupción del sueño, la desilusión y por ende la ruptura de la relación de Óscar y Clara se puede intuir en la

fuga de capitales y empresas transnacionales en México después del famoso colapso económico conocido como el “Error de diciembre” donde muchas empresas, de la noche a la mañana, decidieron llevar sus inversiones a economías del tercer mundo más estables.¹¹

A medida que avanza la novela se puede observar que el personaje del Zorro, como héroe caído y abatido, empieza a ofrecer y a confiar sus sentimientos por medio de sus sueños y su memoria. Por lo tanto, se pone en evidencia que él no es, del todo, una máquina fría como pretende manifestarlo el narrador. De esta forma, se intuye que el Zorro todavía está vinculado con su lado natural ya que sueña y desea como humano. Sin embargo, lo amorfo se presenta como contrapunto cuando el narrador al focalizar la experiencia del Zorro de satisfacer su deseo mediante lo virtual enfatiza que el Zorro es un posthumano. De igual forma, cuando el Zorro accede a su memoria y a sus deseos suprimidos de forma fisiológica por medio del ensueño, el narrador no se refiere al protagonista como una persona de carne y hueso que sueña sino que enfatiza sus rasgos mecánicos. Esta idea se hace evidente cuando el Zorro se encuentra despertando de un sueño y el narrador quiere suprimir el lado humano de la experiencia del protagonista al decir

El Zorro quiere gritar. Su garganta no responde tan bien como su cuerpo. Se sienta, como impulsado por un resorte [...] Automáticamente se masajea la zona afectada mientras trata de recuperar los últimos recuerdos, de situarse geográficamente y mentalmente. Sus ojos rastrean la penumbra y poco a poco capturan datos. (106)

En esta referencia, es evidente que el narrador trata de borrar, lo más posible, los indicios que conectarían al Zorro con su lado natural al tener una experiencia onírica. El narrador al decir que la garganta del Zorro “no responde tan bien como su cuerpo” hace énfasis en que los órganos

vitales o naturales con los que todavía cuenta el Zorro son deficientes, caducos o inservibles. En contraste, el narrador destaca la funcionalidad del cuerpo del Zorro teniendo en cuenta que gran parte de éste ha sido modificado por los implantes bio-quirúrgicos a los que fue sometido. De esta forma, en esta escena, el narrador al focalizar el despertar del Zorro describe los movimientos del protagonista como reflejos “automáticos”, como acciones impulsadas por “resortes” y como el retorno a la realidad no por medio de una experiencia natural de reconocer el espacio por medio de la vista sino como una experiencia de producción al “recuperar datos”.

El personaje del Zorro muestra esta ambivalencia durante toda la novela y otro ejemplo lo podemos encontrar cuando el Zorro llega a Monterrey y al recorrer la ciudad se activa su memoria orgánica y de la emoción “de su único ojo sano se han desprendido varias lágrimas” (26). Sin embargo, como se ha observado el narrador no cesa de enfatizar lo contrario ya que al focalizar las lágrimas del Zorro, el narrador añade que estas “tan sólo han dejado un rostro pegajoso que distorsiona y hace más marcada la oreja” (26). Estos detalles que muestran el lado humano del Zorro, en el espacio del narrador se convierten en las oportunidades perfectas para ridiculizarlo ya que cuando el protagonista muestra su lado sensible, el narrador se burla diciendo que el Zorro tiene “ataques de humanismo” (164). El narrador al expresarse de esta forma, convierte los rasgos humanos del Zorro en algo vergonzoso y cursi. En otras palabras, si el Zorro durante la novela se debate en un conflicto de identidad entre lo orgánico y lo inorgánico, la función del narrador radica en visualizar los rasgos naturales del Zorro como si fueran un defecto del cual avergonzarse.

Este contrapunto entre personaje y narrador tiene la intención de cuestionar los alcances de la tecnología en nuestro ambiente. Naief Yehya afirma que la cultura cibernética ofrece la utopía de un nuevo universo virtual, en el que viviremos, trabajaremos y tendremos relaciones

sexuales (*El cuerpo transformado* 23). En otras palabras, Yehya entreve que en un futuro las actividades y los estilos de vida del ser humano se llevarán a cabo, por completo, en una dimensión cultural global que Appadurai denomina como *technoscape*. Appadurai en “Disjuncture and Difference in the Global Culture Economy” argumenta que la cultura global económica se encuentra caracterizada por cinco flujos disjuntivos que denomina *scapes*.¹²

Como se ha observado, en el caso del Zorro, la conexión a esta utopía tecnológica lo que ha logrado es crear una conciencia híbrida que atormenta y controla al personaje principal porque debemos tener en cuenta que representa a un sujeto de clase media que simboliza a un obrero tecnificado. Que el Zorro utilice medios tecnológicamente avanzados no significa que sea un individuo superior, productivo o autosuficiente. Muy al contrario, su tecnología funciona como un técnico de la simulación que controla al individuo por medio de mantenerlo conectado con un sistema.¹³ Esta idea de la tecnología controlándolo todo que de forma temática aparece en la novela se refleja también a nivel narrativo en donde se puede encontrar a un narrador que también pretende controlar lo que acontece en el texto.

Francis Fukuyama, afirma que todas las áreas del progreso científico tienen implicaciones políticas potenciales, porque aumentan nuestros conocimientos y por lo tanto, nuestra capacidad de manipulación sobre la fuente del comportamiento humano (40). Esta visión de la tecnología absorbiendo lo orgánico se presenta al final de la primera parte de la novela cuando el plan de espionaje a cargo del Zorro fracasa rotundamente y termina en la captura de éste. Laboratorios Mariano sospecha que el Zorro es un *hacker* a sueldo y lo somete, por medio de la realidad virtual, a torturas desquiciantes para leer su mente y así extraer información. Los técnicos de Laboratorios Mariano han escudriñado en el programa de la prótesis craneal del Zorro y han

podido descubrir que el intento de sabotaje corrió a cargo del Circuito Tecnodelictivo Profesional de *Trip Corporation*.

La escena anterior se presta para argumentar que la tecnología ilustra el hecho que detrás de su promesa, su virtualidad, y sus prótesis el ser humano se presta para ser controlado ya que “todas [las] máquinas que quieren ser interacción directa son de hecho de responsabilidad diferida” (Baudrillard 63). De esta forma, es interesante observar que la tecnología seduce al ser humano porque le da la irrisoria ilusión de control absoluto. Baudrillard con relación a la computadora dice: “¡qué alivio ver cómo se borran de golpe, por capricho del ordenador [...] veinte páginas de texto almacenadas en la memoria! Lo que el ordenador nos había dado [...] nos lo quita con la misma facilidad” (64). En la novela el control sobre el individuo a través de la tecnología, igualmente se observa en el personaje El Zorro ya que él, aunque esté equipado de implantes y prótesis que le permiten realizar tareas técnicas que lo colocan por encima de otros individuos, esta tecnología no le pertenece en lo absoluto ya que el Zorro se encuentra incapacitado de hacer uso completo de la tecnología que tiene a su disposición. Si el Zorro fuera propietario de la tecnología que posee, entonces tendría la habilidad suficiente para editar sus memorias y modificar los deseos que lo atormentan.

A través de esta visión, la novela resulta sumamente interesante ya que se puede observar el lado oscuro de la tecnología. El Zorro aunque lleve aditamentos tecnológicos pegados al cuerpo, estos no representan soluciones personales—como propone el anuncio de HP—sino que la tecnología se perfila como una estrategia final de control que tiene como objetivo mantener en estado de caos interior al ser humano hasta desaparecerlo. De forma parecida, Iván Mejía estipula que las prótesis que tienen como objetivo remplazar a un órgano desfallecido son actualmente obsoletas ya que estas prótesis funcionan a nivel mecánico sin estar conectadas a

ningún tipo de entidad central. En contraste, Mejía explica que las prótesis de vanguardia tienen como meta fusionarse con el sistema nervioso para crear un nuevo orden entre cuerpo, mente y máquina (119). Por lo tanto, el personaje del Zorro se perfila como producto de una evolución biotecnológica inventada por una sociedad para la cual la inteligencia a menudo se relaciona con la habilidad para abusar, someter, explotar y controlar a los demás (Yehya 19).

De igual forma, el Zorro al ser una entidad capaz de acceder a la realidad virtual no significa que pueda utilizar éste espacio para escapar o socavar el sistema. Muy al contrario, el Zorro al estar conectado equivale a encontrarse confinado a un sistema que ve y controla todo. En la novela, la capacidad de deslizarse en los márgenes de la conexión no es sinónimo de libertad ya que, como se ha observado, el espacio virtual funciona como un espacio de consumo capitalista por medio de servicios que ofrecen comodidad artificial. Esto se observa en la medida en que el desplazamiento del Zorro en el ciberespacio no lo libera de sus conflictos sino que el viaje siempre lo mantiene en el mismo punto de desilusión. Esta táctica funciona como una estrategia panóptica ya el Zorro al tener la “opción” de conectarse y desconectarse está obligado a volver al mismo punto de origen. En este caso, la tecnología del protagonista—que aparentemente da libertad—funciona para monitorizar sus desplazamientos a través del cuerpo conectado. Los anuncios tecno-democráticos que proyectan al individuo como un ser autosuficiente y libre a través de la tecnología encuentran su contraparte en lo dicho anteriormente ya que se puede decir que el Zorro como entidad controlada representa un embrión conectado al ciberespacio por medio de un cordón umbilical electrónico, mientras que la computadora simboliza la placenta. Esta idea permite argumentar que la tecnología como emblema de movilidad y portabilidad que proclama la globalización no es un concepto abierto a la ramificación, sino uno enclaustrado al movimiento repetitivo de lo circular.

Este movimiento circular se hace evidente en la novela, en el sentido que el texto empieza y termina de la misma forma, con el regreso a Monterrey justo antes de recibir las instrucciones finales para su misión secreta. Hacia el final de la novela se desencadena toda una serie de eventos que van precipitando la acción de forma abrupta hacia el clímax. El Zorro en plena estampida va observando cómo se van eliminando, uno a uno, los miembros de *Trip Corporation* y Laboratorios Mariano. El desenlace de la novela se lleva a cabo en un traspasador espacial y una computadora abordo toma el control absoluto de la nave y decide suspender el viaje para varar a la tripulación en órbita. Los directivos de *Trip Corporation* son eliminados por la computadora y antes de que la nave desaparezca en el infinito le otorga al Zorro un sueño eléctrico. El Zorro consciente de que es inútil e imposible enfrentarse a la computadora decide aceptar la oferta de ésta y entregarse al éxtasis artificial que permite observar la repetición de una de las primeras escenas de la novela: la llegada del Zorro a Monterrey para recorrer con nostalgia su ciudad y recordar, con suma resignación, a Clara, su pasado amor frustrado.

El desenlace de la novela crea otro contrapunto ya que al principio de la novela se da por hecho que la descripción de la llegada del Zorro a Monterrey representa el presente narrativo. Al final de la novela, la re-proyección de la misma escena—pero inducida por la realidad virtual—hace dudar de la temporalidad y la realidad de la escena. El efecto de esta estrategia radica en cancelar las posibilidades de identificar signos que ayuden a estructurar un significante para descifrar la historia que desdobra el texto. Como resultado, en la novela no hay deixis de tiempo o lugar y si estas referencias existen aparecen de forma ambigua o irreconocible. Esto permite que en el texto la inversión de valores como contrapunto sea posible. En *La primera calle de la soledad* Porcayo utilizará esta estrategia como una forma de mostrar lo caótico del espacio

exterior del texto por medio de una estructura interna y amorfa. Ursula K. Heise opina que los juegos con el tiempo en la narrativa contemporánea causan

metaleptic crossing of boundaries between diegetic levels that leads to a double symmetrization of time and causation: on the one hand, the temporal ordering of events becomes considerably less important [...]; and on the other, the hierarchical logic of the relationship between narrator and narrated material becomes susceptible to inversion. (64)

De esta forma, en la novela podemos advertir una pugna entre el mundo narrado y el mundo comentado. Tanto el narrador como el personaje quieren participar en la exposición de la información. Sin embargo, como se observará a continuación, el rol del narrador consistirá en intentar suprimir y controlar al personaje principal.

La estrategia que utiliza el narrador para configurar este control se presenta por medio del estilo indirecto libre. Gran parte del texto se encuentra dominado por las intervenciones del narrador, quitándole así funcionalidad de voz al personaje principal. Un ejemplo de lo mencionado arriba se puede advertir en la intervención del narrador en los diálogos que muchas veces se encuentran mediados o matizados por el narrador.

El ruido, la paranoia, lo hacen girar la cabeza en alerta total. La figura a contraluz: una amenaza de muerte verdadera.

–Steve... –aventura el Zorro-. Dame un minuto.

–A tu salud, brother –responde, divertido; desde el umbral.

–¡Mierda! –masculla. (107)

En otras palabras, el narrador intentará imprimir un discurso “verdadero” para así dictar su comentario o dar la impresión de objetividad. El narrador, así, llevará a cabo su narración en el

tiempo presente como estrategia de veracidad. El efecto que esto tiene es que por medio del tiempo presente el narrador conectará y vinculará el presente narrativo con el mundo narrado. En otros términos, el narrador muestra el espacio referido por medio de la cultura del consumo y los avances tecnológicos. El narrador al focalizar al Zorro nos mostrará los efectos inmediatos que la tecnología causa en el ser humano: la planificación, la gratificación y el control.

Por otra parte, el tiempo narrativo que emplea el Zorro se puede advertir en el pretérito y el imperfecto. Este hecho se hace evidente por medio de los recurrentes sueños que experimenta el Zorro. El efecto que esto causa es que las experiencias de nostalgia y sentimentalismo al estar distanciadas del presente narrativo se convierten en una narración retrospectiva que ilustra una utopía perdida. Por una parte, esto pudiera significar un cuestionamiento sobre el propio presente ya que se vuelve a activar el contrapunto entre narrador y personaje. Pero por otra parte, a la misma vez, podría representar un desplazamiento de lo humano a un segundo plano ya que el narrador al controlar la historia en un presente narrativo se sobreimpone a la narración retrospectiva del Zorro. De esta forma, los deseos y los sueños del Zorro de revivir su pasado quedan suspendidos en un pasado indeterminado por medio del imperfecto o anulados como acciones pretéritas que no se pueden repetir.

El constante cambio del tiempo narrativo en la novela hace que la estructura interna se vuelva abrupta, cortada y por lo tanto contradictoria. Los sueños del Zorro funcionan como un vehículo que aproxima el presente narrativo y la narración retrospectiva causando una especie de corto circuito que provoca una temporalidad estática. Desde el principio de la novela Porcayo dibuja éste contorno atónito cuando el narrador describe el espacio urbano como una entidad apagada al decir: “La ciudad se extiende como un tapiz grisáceo y agresivo a la vista” (13). Esta característica grisáceamente disipada, recurrente en la novela, suspende la significación y

problematiza los significantes del texto ya que por medio de ésta metáfora desconecta la acción. Este efecto no sólo se presenta entre secciones o entre capítulos; sino que incluso aparece entre párrafos y hasta entre oraciones. Esta idea se puede observar en una escena en donde se mezclan tres acciones simultáneas que suspenden la significación del texto:

Activa el CD, en calidad de programa emergente. Los labios de Clara separándose, articulando palabras que no llegan a sus oídos. Su piel volviéndose translúcida hasta formar ese fantasma que es, uno terriblemente llamado recuerdo. El mismo bar se transforma incesante: sillas que son reclinatorios, barra que sirve de altar, botellas que alumbran como sirios.

Y el rostro. La cruz...

–Te esperaba, creador –dice una voz modulada, saliendo de la boca de ese Cristorreceptor virtual.

La ventana 01 es ocupada por la figura de rioja.

–No nos costó trabajo alcanzarte –dice Rioja–. Pudiste facilitarnos las cosas.

(100)

El principio de la cita corresponde al presente narrativo en donde se describe que El Zorro se encuentra en una misión de espionaje en el ciberespacio. Esto se hace evidente ya que la referencia de “Activa el CD en calidad de programa emergente” significa que el Zorro ha puesto un dispositivo en marcha para evitar ser atrapado en el acto. Sin embargo, el presente narrativo es invadido por un sueño inducido artificialmente—que equivale a los deseos retrospectivos del Zorro—cuando aparece la imagen de Clara que se desvanece hasta convertirse en un fantasma. Después, aparece una experiencia onírica (no artificial) en donde el Zorro sueña con un bar que se transforma en una iglesia y él es el elegido del Cristorreceptismo. Finalmente, la escena

vuelve al presente narrativo en donde Rioja, el Presidente de *Trip Corporation*, está conforme con el trabajo de espionaje que realiza el Zorro.

Esta pugna entre el presente narrativo y la narración retrospectiva, que se presenta en la novela de forma repetitiva, tiene el objetivo de simular el efecto dramático que sufre el individuo después de exponerse a un mundo simulado. En este sentido, el narrador observa al Zorro y dice que “[l]a desorientación lo inunda. Lo artificial huye de su conciencia, es como si despertara de un sueño profundo y retorcido” (99). El experto en cibercultura Mark Dery explica que después de largas horas de inmersión en televisión, juegos de video o Internet, el cuerpo y/o la mente pasan por un proceso de descompresión al momento de regresar a la realidad. Este choque de reincorporación, añade, provoca un fenómeno de vacío en el cuerpo y/o la mente (260). Las palabras de Dery sirven para explicar y entender por qué el Zorro aparece en varias escenas a través de la novela en estado absorto o suspendido después de haber estado conectado a la realidad virtual.

Esta pulverización del tiempo, puede ser explicada en términos del *suspense* como técnica narrativa. Para Roland Barthes, esta estrategia de retraso y reiniciación del tiempo ofrece una secuencia incumplida que tiene como objetivo el *thrilling* de lo inteligible para mostrar la fragilidad del orden (“El análisis estructural” 123). Por lo tanto, los recurrentes *flashbacks* del Zorro en forma de sueños imponen una secuencia discordante ya que son desviaciones causadas por su inconsciente. Lo que hace que sea imposible de inferir cuándo ocurrieron y en qué sentido ocurrieron las acciones ya que su omisión durante la historia tiene el propósito de impedir que el lector tenga una comprensión del pasado del Zorro. Así, la información que proporcionan los *flashbacks* del Zorro no ayudan a entender su presente por medio de su pasado, sino a complicar aún más su presente porque no es posible inferir el significado de sus constantes sueños ya que la

información abrupta que presentan los sueños transmiten información exclusiva que sólo se puede descodificar en la mente del Zorro. Como consecuencia, el lector se encuentra imposibilitado de inferir una realidad o una historia coherente por medio de la estrategia narrativa del *flashback*.

Las características que hemos observado hasta ahora, a nivel de estructura narrativa, se infiltran en la corporalidad del Zorro. Los efectos de hibridez, corto-circuito y contrapunto como mecanismos de control se puede advertir, de igual forma, en el cuerpo del Zorro en forma de *cyborg*. De esta forma, la corporalidad *cyborg* del Zorro se puede definir como un organismo que representa un texto codificado cuya información puede ser leída e interpretada sin que el individuo pueda impedirlo. Bajo el sistema de control y opresión en el cual transcurre la acción de la novela el *cyborg* no es una entidad impredecible ya que su corporalidad como texto legible se presta para ser controlado. De esta forma, un mundo de *cyborgs* legibles, es para Donna Haraway, la representación de la última imposición de un sistema de control en el planeta (263).

Para lograr esta imposición, la información se vuelve en un factor clave y el cuerpo humano en un depositario de éste ya que “el cuerpo expresa información codificada en los genes” (Hayles “La condición” 38). El proyecto Genoma Humano, desarrollado en un periodo de 10 años y bajo una inversión de 90 millones de dólares, ha aportado información importante para el entendimiento de los organismos a partir de una cartografía de los genes. Sin embargo, a parte de lo revolucionario que ha resultado la culminación del proyecto para la investigación médica, para Katherine Hayles el proyecto Genoma Humano visto desde otra perspectiva “construye la información como el lugar del dominio y el control sobre el mundo material” (41). Por su parte, Hans Moravec argumenta que los seres humanos son maquinas vistas desde una perspectiva molecular y que se encuentran contruidos principalmente por patrones de información que por

presencias corporales. Añade que si una tecnología puede replicar el patrón, entonces ésta captará todo lo que realmente es esencial en el ser humano (72). Por lo consiguiente, el Zorro como hombre-máquina es una entidad que nada puede ocultar a sus empleadores. Su cuerpo y mente han sido expropiados y utilizados como información para subyugarlo y aniquilarlo.

En la novela *La primera calle de la soledad* la conciencia *cyborg*, se ejemplifica por medio del Zorro, para mostrar cómo ha reaccionado al trauma quirúrgico. El protagonista al encontrarse en un cuerpo extraño se interroga constantemente sobre su naturaleza ya que su condición de híbrido lo atormenta. En la trama de la novela se presenta un momento en donde el Zorro se enfrenta al escuadrón militar de *Laboratorios Mariano*. En esta acción, algunas de las prótesis del protagonista han sufrido daños por el enfrentamiento y no cuenta con los medios necesarios y las condiciones para efectuar reparaciones en el momento. El narrador describe de forma mordaz la situación del Zorro sin la funcionalidad de su prótesis óptica:

Una vez más está tuerto. Y aún más que antes. Se ha acostumbrado demasiado a las ventajas de su prótesis [...] Hace un recorrido mental de las instalaciones. Ninguna vía de escape parece factible. Extrae la pocket y automáticamente piensa en infrarrojos y mira electrónica. Nada de eso posee en estos momentos [...]

–Mierda –farfulla, adolorido y desorientado; por primera vez, en muchos años se siente desprotegido, vulnerable. Hace falta el peso de la pocket en la sobaquera, la daga ritual, su prótesis ocular. Hacen falta tantas cosas. (31-38)

Lo que esta cita deja observar es que el Zorro aunque ha sido ultrajado y forzado a deambular con tecnología pegada al cuerpo no repara en inclinarse por ésta ya que mejora sus funciones corporales. De esta forma, la novela ejemplifica cómo el cuerpo orgánico va perdiendo la batalla o es seducido ante lo inorgánico. La posición del Zorro ante el desperfecto de los complementos

tecnológicos generará en él toda una serie de problemas ya que la gran incertidumbre del Zorro recae en entender que significa encontrarse encarnado en un mundo de tecnología ya que es un hijo ilegítimo del militarismo y del capitalismo. Por lo tanto, el *cyborg* en la novela trata de sobrevivir empuñando las herramientas que lo doblegan para así mostrar su estado de crisis que lo subyuga y lo somete.

Jennifer González en su ensayo “Envisioning Cyborgs Bodies” sugiere que los híbridos surgen cuando sucede un cambio drástico en los paradigmas ontológicos. Debido a esto, las formas de categorizar el mundo no se pueden mantener porque surgen nuevas formas que cambian la visión del mundo (citado por Loader 56). Desde esta perspectiva, se puede afirmar que el *cyborg* surge como la entidad más indicada para reflejar los cambios surgidos por el posthumanismo. En la novela, el personaje del Zorro funciona como un vehículo para proponer nuevos paradigmas ontológicos que cuestionan la trayectoria que han tomado los avances tecnológicos. Por medio de la experiencia del Zorro se puede observar que la tecnología y la ilusión de fusionarse con ésta no generan resultados halagadores. Por el contrario, la novela cuestiona la trayectoria de la ciencia aplicada a la tecnología por medio de un personaje que encarna lo híbrido con resultados contradictorios y caóticos.

Anteriormente se habló sobre las cirugías a las que el personaje principal fue objeto. Cabe recordar que su cuerpo fue modificado, ultrajado y penetrado por la tecnología sin su consentimiento. Este asalto a su constitución orgánica representa una metáfora que ilustra hasta qué grado la tecnología no solamente ha cambiado la apariencia física de los individuos, sino también hasta qué nivel hace desaparecer al individuo como ente orgánico. Esto se refleja en las primeras páginas de la novela cuando el Zorro regresa a su ciudad natal y decide visitar el bar que solía frecuentar en el pasado. Una vez en el bar, el Zorro se percata que como sujeto

posthumano no es una figura reconocible ya que el narrador nos dice que “de no ser por la nueva cicatriz que se abre paso desde el superciliar izquierdo hasta el pómulo del mismo lado y por lo rojizo del objetivo de su prótesis ocular, tal vez el barman lo hubiera reconocido” (15). Esta referencia es importante en la novela porque no tiene como objetivo ilustrar la monstruosidad del cuerpo posthumano, sino mostrar que lo inorgánico no solamente altera la psique del individuo sino que también cambia de forma significativa la fisonomía del cuerpo humano hasta el grado de convertirlo en una entidad irreconocible.

De esta forma, aunque la voz narrativa explique que el cráneo del Zorro fue intervenido “con lo más avanzado en biomecánica” (23), el mismo narrador se contradice al hacer énfasis en la fealdad del Zorro ocasionada por la visible cicatriz que invade su rostro. Por lo tanto, en la focalización de la voz narradora volvemos a encontrar la confrontación entre narrador y protagonista. Así, pareciera que el narrador se concentra en anunciar la caducidad de la carne no porque ésta sea estéticamente lastimosa, sino porque es necesario hacerla desaparecer para dar paso a un mundo totalmente posthumano en forma de cuerpos perfectos por medio del diseño tecnológico. El narrador al hacer focalizaciones de cuerpos de carne y hueso lo hará de forma despectiva. Esto sucede cuando el narrador presenta una imagen en donde la tecnología ha sido usada de forma violenta contra el cuerpo. El cuadro presentado por el narrador es una “escena demencial: cuerpos retorcidos, chamuscados... Los uniformes de minero, las características raciales demasiado híbridas y desfiguradas para asegurar la procedencia de los cadáveres” (143). De esta forma, la tecnología en forma de “rifles experimentales, *Corpse-W540*” (143) destrazan los cuerpos hasta el grado de quererlos hacer desaparecer. El narrador al focalizar los cuerpos orgánicos o las características humanas doblegadas lo hará con violencia y desdén como si los quisiera erradicar.

Esto permite observar que entre narrador y protagonista se genera un relativismo que funciona como un espejo ya que si se unieran las visiones e ideologías representadas por narrador y protagonista se pudiera llegar a una objetividad o a una negociación de las ideas. Sin embargo, la separación de los puntos de vista, niegan la posibilidad de una perspectiva imparcial. En otras palabras, la pugna y el contrapunto entre narrador y protagonista impiden observar los hechos que se suscitan en la historia de forma coherente y completa. Trazando un esquema, de lo dicho arriba, se puede llegar a la deducción que narrador y protagonista generan discordia ya que ejercen funciones narrativas sumamente distintas que chocan entre sí. Por ejemplo, el narrador pareciera que se perfila como una fuente mucho más adecuada para llevar a cabo una visualización de los acontecimientos de forma totalizadora ya que por su rasgo omnisciente cuenta con muchas más herramientas para desempeñar esta función. En este sentido, el narrador se perfila como un ente siempre presente que desempeña una labor referencial a nivel del “yo-testigo” que está en todas partes, lo sabe todo y pretende controlar todo.

En la novela *Count Zero* (1986) de William Gibson el concepto literario de este tipo de narrador adquiere una ilustración gráfica clara a través del uso de un dispositivo electrónico. En esta novela se describe un programa de realidad virtual llamado *Simstim* mediante el cual una persona es capaz de, literalmente, entrar al cuerpo y a la mente de otra persona para saber qué ve, qué siente y qué oye. En la novela de Gibson, se describe que cualquier persona con los medios económicos suficientes puede adquirir éste programa para tener libre acceso a los cuerpos y las experiencias de sus estrellas favoritas (citado por Warren 398). De esta forma, mediante una estrategia similar se puede explicar la omnipresencia del narrador en *La primera calle de la soledad* y proponer el surgimiento del narrador *cyborg* ya que su función de entrar y salir de la mente del Zorro y otros personajes pudiera describirse como si operara un *Simstim*. El narrador

en el contexto de la era de la manipulación de la información se perfila como un pirata cibernético que entra y sale—ilegalmente—de los cuerpos y las mentes de los personajes para entregar la información al lector mientras va leyendo el texto.

En contraste, la participación del Zorro como narrador de su propia historia se encuentra limitada al nivel del “yo-protagonista”. Lo que significa que el Zorro no tiene control de los acontecimientos que describe el “yo-testigo” ya que estos, de cierta forma, los dispara el narrador sobre el Zorro sin que él los pueda controlar. En la novela, el “yo-protagonista” se encuentra destinado a experimentar las acciones que se suscitan ante él de forma subjetiva ya que sus comentarios rayan en la percepción, el sentimiento y la imaginación. Planteada esta dicotomía, se puede argumentar que el “narrador-testigo” es un personaje mucho más pleno que ejerce un amplio control en la historia ya que se le puede ver dentro de la acción, cercano a los personajes, colocándose en el centro o la periferia de los acontecimientos y dirigiéndose al lector en primera persona. En contraste, “el narrador-protagonista” carece de la aparente objetividad del “narrador-testigo” que va presentando la narración en el tiempo de la actualidad: el presente. Así, el Zorro como “narrador-protagonista” se encuentra limitado a la perspectiva de los acontecimientos en el tiempo del pasado. Por lo tanto, su ángulo de visión resulta insuficiente ya que éste al estar en el pasado no es actual y se da desde un punto fijo desprovisto de movilidad. Esta superposición del narrador en la historia tiene la intención de hacer desaparecer, borrar o descorporalizar por completo al personaje principal.

Este aspecto se puede hacer evidente por medio del punto de vista narrativo que según Seymour Chatman identifica como: literal, figurativo y transferido (152). Si el narrador de *La primera calle de la soledad* controla la historia, de igual forma se puede decir que va a apropiarse de los tres puntos de vista. De esta forma, por medio de los puntos de vista, el

narrador despojará paulatinamente al Zorro como personaje principal y por lo consiguiente lo arrancará del cuerpo narrativo. Por medio del punto de vista literal se puede decir que el Zorro observa un cincuenta por ciento a través de su propia percepción. Por lo tanto, el otro cincuenta por ciento corre por medio de la visión del narrador bajo la modalidad del estilo indirecto, como ya se había dicho anteriormente. Dicho esto, las intervenciones del Zorro—en gran parte—siempre se encuentran moduladas o controladas por el narrador, tomando así posicionamiento de una porción de la visión del Zorro.

Cuando la narración pasa al punto de vista figurativo se puede observar que el protagonista empieza a desaparecer mucho más ya que por medio de éste punto de vista la historia recae bajo el control del narrador. En suma, mediante el punto de vista figurativo, el narrador evita las referencias sobre el estado físico o la situación espacial del Zorro en la historia ya que por medio de lo figurativo el narrador sólo proyecta sus actitudes y su forma de pensar. Finalmente, por medio del punto de vista transferido podemos observar la desaparición total del Zorro como ente corporal ya que éste ha sido borrado en el sentido que el narrador se concentra en presentar la información desde la perspectiva de sus propios intereses dejando de lado al protagonista. Por lo tanto, en la novela—por medio del punto de vista transferido—el narrador hace desaparecer al protagonista ya que no brinda referencias conceptuales (cuerpo) o perceptuales (mente) del Zorro. Esto se hace evidente en la novela cuando el Zorro se encuentra inmerso en la realidad virtual o en sus sueños y no tiene los medios y la capacidad para percatarse de lo que ocurre en el espacio del narrador.

Sin embargo, aunque parece que el Zorro, en la novela se va precipitando a la desaparición, podemos ver que contraataca con sus propias estrategias para sobrevivir. De esta forma, no tiene importancia que el Zorro tenga una percepción limitada o que se ejerza un

control sobre ésta ya que su intervención en la historia proyecta la lucha del *cyborg* contra la comunicación perfecta. Mediante esto, el Zorro crea una ironía ya que de ninguna forma representa una entidad inocente o ausente de sí mismo como lo plantea el narrador. Por lo tanto, la resistencia que realiza el Zorro como *cyborg* está dirigida a socavar el sistema que lo subyuga y que en palabras de Donna Haraway se trata ni más ni menos que del “sistema visual occidental” (330). El Zorro como un “yo” dividido, fragmentado y por ende contradictorio se presenta como una posibilidad que puede interrogar los posicionamientos del poder totalizador de la visualización y la percepción que han marcado la historia de occidente. Como lo estipula Haraway, la metáfora del *cyborg* ayuda a observar como la focalización cambia porque representa una visión multidimensional que permite una visión mucho más amplia (335).

La ambivalencia, la hibridez y los tanteos del *cyborg* hacen que su visión abra nuevas perspectivas en cuanto a los cambios causados por la relación cuerpo-máquina al borde del siglo XXI. En este sentido, los ojos del Zorro son utilizados para presentar una perversa capacidad e incapacidad de visión que tiene como objetivo cuestionar la refinada perfección que fomenta la ciencia bajo los preceptos de eficiencia y productividad. El Zorro a diferencia de otros *cyborgs* que trabajan en el equipo de espionaje industrial sólo cuenta con una prótesis óptica, lo que ya habla de su supuesta tecnología de punta. De esta forma, el Zorro es percibido como inferior por sus compañeros ya que cuenta con un ojo natural. La combinación de un ojo orgánico y otro inorgánico le da la oportunidad al Zorro de ser mucho más eficiente. Esta idea se refleja, en una misión en donde el Zorro tenía que monitorear dos acciones simultáneas y así probar sus habilidades que “para cualquier otro que no fuera el Zorro (tan acostumbrado a esas dos visiones ligeramente disímiles que le dan su prótesis y su ojo natural al mismo tiempo), sería difícil monitorear ambas cosas” (29). De la referencia anterior se puede rescatar la idea de la visión

disímil del Zorro. Esta ambivalencia es interesante porque a través de ella se pueden observar los conflictos del personaje principal. En la novela hay un momento en que el Zorro durante una tarea de espionaje en el ciberespacio es víctima de un corto circuito, lo que ocasiona que su equipo protésico sufra una suspensión de sus funciones. Debido a esto, el Zorro se encuentra envuelto en una disyuntiva ya que al volver en sí e incorporarse vacila entre revisar si sus prótesis funcionan o asegurarse que no ha sufrido lesiones en su cuerpo orgánico. En esta escena se resuelve que el Zorro “se ha acostumbrado demasiado a las ventajas de sus prótesis” (31). El Zorro prefiere sus aditamentos tecnológicos y de forma automática piensa en activar su visión infra-roja y su mira electrónica. Por lo tanto, se puede estipular que los instrumentos de visualización en la cultura posthumana simbolizan significados de descorporalización del individuo.

Haraway expone que las tecnologías de visualización parecen no tener límites ya que los ojos de cualquier primate ordinario, como los nuestros, pueden ser mejorados sin fin mediante sistemas tecnológicos y científicos avanzados. Por lo tanto, como truco divino, el ojo mejorado viola al mundo para engendrar monstruos tecnológicos (325). En la novela por medio del Zorro se insiste de forma metafórica en la encarnación de una visión diferente, una que permite construir un punto de vista alterno y periférico que devela lo que ha permanecido oculto o callado. El Zorro nos entrega la moraleja que estipula que solamente la perspectiva parcial y problemática promete una visión renovada.

Los ojos disponibles a través la hiper moderna ciencia aplicada a la tecnología pulverizan cualquier idea de visión pasiva o incompleta. Los artefactos protésicos ilustran que todos los ojos, incluidos los de los seres humanos, son sistemas perceptivos activos que construyen traducciones y maneras específicas de ver, es decir, formas de vida (327). Por lo tanto, la

hibridez en la novela muestra una nueva forma de vida que es de vital importancia ya que las relaciones ambivalentes son las que muestran las diferentes posibilidades en torno a la visión. Así, lo imaginario y lo racional—la visión visionaria y objetiva—rondan juntos (330) en donde la visión se puede describir como una cuestión de poder ver desde cierto posicionamiento y cierto interés con la intención de descubrir y explorar el espacio circundante. Entonces, no resulta desorbitado proponer que en la novela las prácticas visualizadoras del Zorro se ejercen con violencia implícita ya que su visión se enfrenta a una óptica política del posicionamiento.

En la novela este rol totalizador es llevado a cabo por el “narrador-testigo”. Sin embargo, su aparente objetividad se perfilaba como una entidad no confiable y problemática ya que se convierte en un filtro exagerado que lo único que logra es que su conocimiento sea parcial, nunca terminado. El Zorro se contrapone a este narrador y se proyecta como medio para carcomer el lenguaje objetivo y analítico presentado que coloca una pantalla entre el sujeto focalizado y el mundo referido. Para que el Zorro pueda triunfar ante la visión totalizadora y opresiva del narrador se tienen que observar las conexiones inter-subjetivas que se encuentran integradas al cuerpo, espacio y tiempo de su constitución como personaje principal. Como consecuencia, en la novela la percepción se encuentra conectada a la intencionalidad del Zorro que es el sujeto que ve a través de un contexto socio-cultural específico el cual está experimentando: uno de caos y fragmentación.

En gran medida la narrativa cyberpunk es apocalíptica y no ofrece alternativas o soluciones ante las problemáticas que aborda y desarrolla. Es una narrativa hyper-realista que narra en versión 2.0 los crónicos problemas del desempleo, la injusticia social y la crisis económica que se acentuó en México a mediados de los noventa. Por lo general, sus protagonistas son personajes límites viviendo situaciones límites, lo que les impide tener el

tiempo para pensar o proponer alternativas. Son personajes cuyo único y último objetivo consiste en sobrevivir ante un mundo que no ofrece soluciones o un futuro. Por ende, el cyberpunk está poblado por personajes que solamente reaccionan ante las circunstancias a las que se enfrentan y a las que irremediamente sucumben. Sin embargo, a nivel crítico persiste en el cyberpunk la crítica a los estamentos sociales y a la brecha económica, la cual se hace presente a través de corporaciones o clases tecnócratas cuyos propósitos de dominación son desconocidos por el común de la sociedad (López Castro 179).

Esta formula, fue adoptada y explotada a su máxima capacidad por los escritores de CF mexicana adscritos al cyberpunk, cultivando y adoptando las diferentes formulas temáticas del género a la mexicana; primero a través del cuento y más tarde, en algunos casos, en la novela. Pero como todo género, el cyberpunk se agotó hacia finales de los años noventa. López Castro afirma que a partir de 1998 se empiezan a gestar los primeros síntomas de tedio hacia el cyberpunk. Por una parte, debido a que varios de sus representantes ya habían alcanzado la madurez literaria, y en segunda instancia porque el cyberpunk cansó por sus temáticas repetitivas de desolación postindustrial y tramas policíacas que no ofrecían desafíos al lector. Aparecieron demasiados hackers e implantes biomecánicos bajo las mismas ciudades grises aplastadas por lluvia ácida, lo que le restó sorpresa y originalidad al género (177). Incluso, en mayo de 1998 la desavenencia alcanzó tintes de ruptura irreconciliable entre miembros del grupo mientras discutían vía correo electrónico la supervivencia del cyberpunk. Algunos señalaron sus errores y excesos, otros lo calificaron de muerto y un tercer grupo pasó al linchamiento de obras y autores representativos causando así discusiones sin fundamento y enemistades irreconciliables (177-78).

Sin lugar a dudas los noventa pertenecieron al cyberpunk, pero hacia finales de la década su reinado empezó a llegar a su fin. Por un lado, el cyberpunk sirvió como plataforma para que

otros géneros se alimentaran de la raíz original, como el *steapunk* y el *ribopunk*, pero estas nuevas germinaciones no llegaron a tener larga vida (179). Por otro lado, los escritores representativos del cyberpunk, optaron por reinventarse y encontrar en los géneros literarios otros espacios. Este ha sido el caso de Gerardo Porcayo que se inclinó por lo neogótico (*Dolorosa*, 1999), Gerardo Sifuentes se adhirió a las filas del *avant-pop* (*Pilotos infernales*, 2001), José Luis Zárate incursionó en temas clásicos de aventuras (*La ruta del hielo y la sal*, 1998), Pepe Rojo con su especialidad en medios masivos de comunicación buscó un realismo mediático (*Punto cero*, 2000) y Bernardo Fernández ha incursionado en la narrativa policíaca (*Tiempo de alacranes* 2005).

En la actualidad, ha resurgido un interés por el cyberpunk mexicano, pero este se ha dado o tiene que ver por una generación nueva de lectores que observan qué lo que se escribió en los noventa sigue vigente. Pepe Rojo ante este fenómeno, que pone de manifiesto cómo el cyberpunk a través de sus visiones se adelantó a su época, explica que los escritores cyberpunk tuvieron suerte y acertaron en buena manera a las problemáticas que trataron en varias de sus obras (“Re: Saludos y consulta”).

Es importante notar que el cyberpunk en sus inicios se originó como un producto literario que después pasó a formar parte de la cultura popular bajo diferentes manifestaciones. Como se mencionó anteriormente, la narrativa cyberpunk es totalmente apocalíptica y no ofrece soluciones. Será a través de las expresiones artísticas visuales que el tratamiento de las temáticas originales del cyberpunk se rearticularán para ofrecer propuestas. En el próximo capítulo se ofrecerán dos ejemplos, uno a través del cine y el otro por medio del *performance* para observar y proponer que en la versión visual del cyberpunk los artistas no sólo colocan a sus personajes

frente a circunstancias adversas y situaciones límites, sino que hacen que se enfrenten y desafíen, con éxito, al poder omnipresente que los oprime.

NOTAS

¹ Es oportuno destacar que la producción novelística de CF por escritores consagrados en el mercado editorial no es tomada en cuenta para la lista anterior ya que no pertenecen al grupo de escritores surgidos del Premio Puebla. En este caso, durante la década del noventa las novelas más representativas de escritores con reconocimiento literario y/o éxito editorial son: *La destrucción de todas las cosas* (1992) de Hugo Hiriart, *La leyenda de los soles* (1993) de Homero Aridjis, *La ley del amor* (1995) de Laura Esquivel, *El dedo de oro* (1996) de Guillermo Sheridan, *¿En quién piensas cuando haces el amor?* (1996) de Homero Aridjis, *Cielos de la tierra* (1997), Carmen Boullosa, *Lejos del paraíso* (1997) de Sandro Cohen y *Ventriloquía inalámbrica* (1997) de Guillermo Samperio.

² La novela *Gel azul* recientemente (2009) ha sido publicada en México por la editorial Suma de Letras.

³ Este grupo de cuatro novelas que necesariamente no pertenecen al movimiento cyberpunk caben dentro de lo que Gerardo Porcayo ha catalogado como textos “cyberpunk-realista”. Esta etiqueta se deriva a diez años de distancia del surgimiento del movimiento, Porcayo considera que ahora en cada escrito que incluye al internet, a las comunidades virtuales y a la tecnología digital como parte integral del devenir cotidiano forma parte de un reflejo de la realidad cotidiana (“La nueva caminata espacial”).

⁴ En *La primera calle de la soledad* y *Río de redes* los protagonistas son contratados por una corporación para llevar a cabo tareas específicas. En contraste, los personajes de las novelas *Gel azul* y *Púrpura visual* son perseguidos por corporaciones.

⁵ Uno de los temas predominantes de la narrativa cyberpunk se concentra en disertar sobre la brecha digital. Sin embargo, esta no se trata en cuestión de acceso sino en términos de adquisición. En este sentido, una de las metáforas más utilizadas tiene que ver con el *hacker* operando con sistemas o equipo que no se encuentran totalmente a la vanguardia. En estos textos, solamente los grandes ejecutivos empresariales son los únicos que tienen acceso a sistemas y equipos avanzados.

⁶ Dani Cavallaro en su artículo “La ciencia-ficción y el cyberpunk” opina que las tramas de estilo detectivesco de la narrativa cyberpunk, así como sus personajes y escenarios, en gran medida han sido influenciados por las historias de detectives *hard-boiled* que se desarrollaron en los Estados Unidos a finales de los años veinte y durante los años treinta (245).

⁷ Roland Barthes explica que las narraciones *legibles* ofrecen un significado pobre y comercial ya que entrega un mensaje “único y verdadero” que un lector acepta a nivel de ocio e intransitividad. Por lo tanto, el lector al consumir y entregarse a *lo legible* no ingresa al significante del texto que se le presenta ya que su lectura no pasa de ser un referéndum pobre que no le exige ir más allá de lo que se le presenta. En contraste, Barthes aboga por el texto *escribible*, ya que éste hace del lector ya no un consumidor, sino un productor del texto (*S/Z* 2).

⁸ Entre los medicamentos, biotecnológicamente diseñados, que circulan a nivel global, para ofrecer “soluciones” a los individuos, Yehya menciona: el Viagra, el Ratilín y el Prozac.

⁹ La primera parte consta de nueve capítulos, la segunda de siete, la tercera de ocho, la cuarta de siete y la última parte se compone de ocho.

¹⁰ La cita utilizada fue: “sus palabras taladran el caparazón de su conciencia y lo arrojan a la realidad: no son más que el eco de un sueño... De múltiples sueños... Clara, su libertad, la *Greentech*, los horizontes amplios... Y va más allá, se hunde en el archivo de lo onírico” (114). La promesa y la desilusión del proyecto neoliberal que deja entrever esta cita radica en el hecho que el narrador relaciona la promesa de una vida mejor del neoliberalismo con la relación amorosa de Óscar (antes de ser convertido en El Zorro) con Clara. Igualmente, la mención de *Greentech* es una alusión directa a las empresas transnacionales que llegaron a México por medio del TLC. Óscar y Clara eran técnicos en computación de esta empresa durante el sueño neoliberal que prometía “horizontes amplios”. La interrupción del sueño, la desilusión y por ende el rompimiento de la relación de Óscar y Clara se puede intuir en la fuga de capitales y empresas transnacionales en México después del famoso “Error de diciembre” donde muchas empresas, de la noche a la mañana, decidieron llevar sus inversiones a economías de tercer mundo más estables.

¹¹ El economista Sidney Weintraub ha dicho que crisis económica de México de 1994-1995 fue la primera crisis financiera del siglo XXI debido a la velocidad con la que afectó la economía nacional y su extensión por el mundo, conocida como el “efecto tequila”. Los primeros cinco años del mandato de Carlos Salinas de Gortari fueron admirados tanto en México como en el

extranjero por el rápido crecimiento económico. Hoy en día es el “villano favorito” de México, como él mismo se ha auto-llamado, porque la economía se derrumbó tres semanas después de dejar el cargo el 1 de diciembre de 1994. La crisis del peso mexicano fue en ese entonces un evento único que cambió drásticamente el pensamiento sobre el funcionamiento del sistema financiero internacional ya que la caída de la bolsa mexicana, según Weintraub, llegó a contribuir con la abrupta caída económica de Asia en 1997 (108-18).

¹² Entre los cinco *scapes* que define Appadurai se encuentran: 1) *Etnoscapes*: flojo de personas entre los que se encuentran los migrantes, refugiados, turistas, trabajadores temporales. Es el movimiento de personas que de forma voluntaria o involuntaria tienen que circular a nivel global. 2) *Technoscapes*: flojo global de tecnología mecánica e informacional. 3) *Finanscapes*: circulación internacional de grandes cantidades de dinero y capital a través de operaciones bancarias, bolsa de valores y hasta lavado de dinero. 4) *Mediascapes*: circulación y diseminación de imágenes a través de los medios de comunicación y 5) *Deoscapes*: circulación de ideas, especialmente la globalización de la ideología occidental de democracia, libertad, derechos humanos, etc. (295-310).

¹³ En este sentido, Baudrillard advierte que por medio de la tecnología “estamos en plena ilusión de la finalidad de la técnica como extensión del hombre y de su poder, en plena ilusión subjetiva de la técnica [...] Así todas nuestras tecnologías sólo serían el instrumento de un mundo que creemos dominar, cuando él es el que se impone a través de un equipo del que sólo somos meros operadores” (100).

El *hackerillo* de ciegos *cibernavegantes*:
Sleep Dealer, *Mexterminator* y el audiovisual *cyberpunk* (post)mexicano

El sueño de la razón produce monstruos
 Francisco Goya

No me platiques tus sueños, yo te obligué a soñarlos
 Roberto Castillo Uriarte

*Those of us working in the virtual domain are constantly
 told to obey the utopian dream of the wired world*
 Ricardo Domínguez

A finales de los noventa el *cyberpunk* en México —así como sucedió en la década del ochenta en Estados Unidos— se extendió (directa o indirectamente) a otras expresiones artísticas. Particularmente, el *cyberpunk* fue absorbido y explotado por los medios masivos de comunicación que se encargaron de diseminarlo como un producto de consumo a principio de milenio. Un síntoma que sin lugar a dudas interpelaba a los mexicanos, a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, a observarse como una nación dentro de la cartografía del ciberespacio. Horacio Moreno observa que la popularización masiva del *cyberpunk* y de sus temáticas suavizó el carácter contracultural del movimiento original y lo convirtió en un artículo comestible de moda. Dicho de otra forma, el *cyberpunk* fue absorbido por el mismo sistema que inicialmente denunciaba (7).

Un primer ejemplo de esta diseminación fue la circulación de la revista *Complot internacional: Operación caos cultural*¹ que a través de sus temáticas contraculturales ofrecía información sobre los diferentes movimientos *underground* en México. La edición de agosto de 1997 fue dedicada a la ciencia ficción mexicana y en este número aparecieron los diseños de moda *cyberpunk* del reconocido artista conceptual Martín Rentería. La colección de prendas y accesorios de corte *cyberpunk* de Rentería habían sido reconocidos con premios internacionales tanto en la industria del diseño de modas como en la escena del *performance* conceptual. Sin

embargo, en la edición de *Complot internacional* las piezas de Rentería fueron utilizadas como ornamento de decoración. La famosa actriz mexicana Claudia Ramírez fue la encargada de posar ante las cámaras vistiendo los atuendos *cyberpunk* de Rentería. Las vistosas y exóticas fotografías solo sirvieron para decorar un frívola y simple entrevista al estilo de revista de celebridades, reduciendo el elemento *cyberpunk* de las piezas a la categoría de accesorio de moda.

Por otra parte, en este mismo sentido, la música popular juvenil se convirtió en otra forma efectiva de promover una vía de asimilación de la tecno-modernidad en México. Varios grupos musicales de vanguardia, entre los que figuran los internacionales Zoé y Moenia, adoptaron las temáticas del ciberespacio a nivel de fetichismo tecnológico y la cultura hacker como estilo de vida en sus videos musicales. Sin embargo, a un nivel más conceptual el *cyberpunk* se hizo presente en la escultura mexicana en la obra *In-Ánima* del artista Pablo Castillo que a través del reciclaje de desechos industriales creó una colección de esculturas metálicas para explorar la política del cuerpo cyborg. En esta misma vertiente, el colectivo Nortec creó todo un estilo *cyberpunk* basado en la mezcla de sonidos “low life” de la música de banda y nortea con notas “high tech” provenientes de la música electrónica con el propósito de explorar las fronteras entre el desarrollo y el subdesarrollo causado por las tecnologías. Por otra parte, Francisco Allendes en su faceta de compositor se concentró en explorar y reproducir sonidos inspirados en el ciberespacio en su álbum *Cyberpunk*. Así como Allendes, otros jóvenes mexicanos como Alberto Lizama (“Palpitaciones del ciberespacio”) y Fernando Sandoval y Omar Carpizo (“Mundo líquido”) se han dado a la tarea de musicalizar sus acercamientos teóricos referentes a la cibercultura con el propósito de establecer que el *cyberpunk* es una expresión artística que va mucho más allá del consumo popular.²

El siguiente capítulo tiene como objetivo analizar las diferencias entre la narrativa y el audiovisual *cyberpunk* en México. Como se mencionó al cierre del capítulo anterior, en la narrativa *cyberpunk* los protagonistas son anti-héroes que no ofrecen solución o resistencia alguna ante el poder que los oprime. En contraste, en el audiovisual *cyberpunk* se va a argumentar que los protagonistas practican una especie de *praxis* que no sólo los hace cuestionar o desafiar el poder, sino que llegan a confrontarlo con éxito. Para esto se propone la película *Sleep Dealer* (Alex Rivera, 2009) y el personaje de la serie de performances *Mexterminator* de Guillermo Gómez Peña para explorar y mostrar cómo las acciones del hacker y el cyborg en el audiovisual se adhieren a lo que llamo una “estética de la esperanza” con el objetivo de cuestionar nociones de trabajo e identidad en la era de la información.

“La estética de la esperanza” no es común en la versión literaria del *cyberpunk* mexicano³ ya que sus protagonistas son productos desechables con caducidad que se enfrentan constantemente ante situaciones límites en donde se pone de manifiesto su nula capacidad de reacción y supervivencia. Este rasgo funciona como una metáfora de malestar y Apocalipsis cultural en donde no existe el futuro. En cambio, en la versión audiovisual, cómo veremos más adelante en detalle, los protagonistas no son devorados por las situaciones límites, sino que éstas adversidades negativas son utilizadas como una forma de reacción que lleva a los protagonistas al ejercicio crítico y como consecuencia al activismo social. En otras palabras, una “estética de la esperanza” nace desde el verdadero abatimiento y se convierte en un acto creativo que permite inventar algo (por más limitadas que sean las herramientas) a través del conocimiento, la asimilación personal, la experiencia y la cooperación para dar paso a un camino de salvación.

Los protagonistas de “El trozo más grande”, “Ruido gris” y *La primera calle de la soledad* están emparentados con los protagonistas de *Sleep Dealer* y *Mexterminator* en el sentido

que todos ellos son hackers y debido a su mediación con la tecnología encarnan una identidad cyborg. Como resultado, esta condición crea en ellos una profunda relación entre el uso de la tecnología, el trabajo y la identidad durante la era de la información en donde las corporaciones ejercen un poder omnipresente. Los personajes de “El grillo” (capítulo uno), “El desencantado” (capítulo uno) y “El zorro” (capítulo dos) son víctimas de un sistema hiper-capitalista que se basa en la acumulación y el control de información. Son, bajo este esquema, sujetos desdibujados que el sistema ha transformado a la misma vez, sin que ellos lo intuyan, en individuos sumamente enajenados y en trabajadores cuya labor es reducida a términos de la oferta y la demanda del mercado. En suma, son trabajadores de un sistema que los ha convertido en cyborgs y que los dirige a un desenlace apocalíptico.

En los primeros capítulos de la tesis, los personajes cyborgs representan la materia prima de una maquinaria corporativa que los convierte en mercancía laboral. Este rasgo es común en la narrativa *cyberpunk* y no es una sorpresa que los personajes repetidamente expliquen su existencia con relación a su trabajo. “El grillo” en “El trozo más grande” por primera vez en su vida siente que la razón de su existir tiene trascendencia debido a que puede trabajar con tecnología de punta y ganar buen dinero (aunque proveniente del narco). Su existencia de adolescente incomprendido ha dado un salto gigantesco gracias a los valores de la circunstancia a que hace frente: la tecnología y el narco. “El desencantado” del relato “Ruido gris” vive manipulando tecnologías de la información y su propósito laboral (como de vida) consiste en capturar información visual para sobrevivir en un negocio donde es sometido a altos niveles de presión y estrés. Una vez, que “El desencantado” se da cuenta que su trabajo es una “porquería” que ya no le ofrece una vida excitante y llena de adrenalina decide suicidarse. “El zorro” en *La primera calle de la soledad* con todos sus aditamentos tecnológicos pegados al cuerpo

personifica el turbio negocio de las corporaciones y considera su trabajo de espionaje como parte íntima de su ser y su único medio de poder liberarse.

En los tres personajes se observa una íntima relación entre la tecnología, el trabajo y la identidad. Sin embargo, ninguno de ellos puede percatarse que esta conexión les asigna un valor (que se devalúa estrepitosamente) en el mercado laboral y comercial. No comprenden que son materia prima y que han sido transformados en un producto para ser consumido y explotado. La enajenación en la que se encuentran no les permite imaginar ni intuir que el sistema al que pertenecen les ha asignado fecha de expiración.

Los protagonistas de *Sleep Dealer* y *Mexterminator*, que se analizarán en las siguientes páginas, observan sus vidas más allá del espacio del trabajo. Esto les permite distanciarse de sus rutinas laborales y tener una conciencia más amplia de quién son y lo que quieren ser. Estos personajes, como se analizará, forman parte de una estirpe de cyborgs distinta. Una que se encuentra consiente que su condición está ligada de forma imaginaria y literal a las tecnologías. Por ende, son personajes que tienen presente su condición de desfavorecidos dentro de un sistema que los mantiene subyugados. De forma similar, son cyborgs conscientes de sus limitadas herramientas, pero buscan la mejor forma de hacer frente a sus circunstancias con los medios que tienen a la mano. Son cyborgs que no solamente buscan su propia salvación, sino que buscan el bienestar de su comunidad. Para Donna Haraway, este tipo de cyborg es

una promesa ilegítima que puede conducir a la subversión [...] se sitúa decididamente del lado de la parcialidad, de la ironía, de la intimidad y de la perversidad. Es opositivo, utópico y en ninguna manera inocente. Al no estar estructurado por la polaridad de lo público y lo privado, define una polis

tecnológica basada parcialmente en una revolución de las relaciones sociales.

(256)

Bajo esta premisa se observarán las estrategias que utilizan los personajes cyborg de *Sleep Dealer* y *Mexterminator* para confrontar el sistema que los creó para reclamar una identidad propia y no controlada. Haraway, explica que los cyborgs contestatarios “son los hijos ilegítimos del militarismo y el capitalismo patriarcal” (256). Por lo consiguiente, se argüirá que estos personajes “bastardos” emprenden, frente a su creador, una contra cyber-cultura desde el espacio con el objetivo de cimentar un mundo mucho más justo y equitativo. Para esto, propondrán la apropiación y el uso de la tecnología por parte de la sociedad como herramienta fundamental para configurar una auténtica sociedad red.

El protagonista de la película *Sleep Dealer* se llama Memo y vive con su familia en una zona rural de Oaxaca, México. Durante su tiempo libre es un ávido aprendiz de hacker que se entretiene jugando y explorando su receptor de señales de vía satélite. En las noches Memo se distrae escuchando conversaciones desde lugares lejanos que le permiten preguntarse e imaginarse cómo sería su vida si pudiera salir de Santa Ana del Río y poder vivir conectado al sistema global. Aparentemente, el mundo representado en la película es fiel a la realidad de un pueblo mexicano en muchos aspectos, pero pronto aparecen los indicios que sugieren que la historia que presenta la película se encuentra enmarcada en un tiempo distinto. Por ejemplo, se maneja la idea de una neo-corporación que ha logrado privatizar el agua en zonas pobres del planeta. En la película, por medio de una represa, el agua se encuentra bajo resguardo por una compañía multinacional con sede en San Diego, California y los lugareños tienen que pagar grandes sumas de dinero por unos cuantos litros del vital líquido. Igualmente, en la película se

utiliza el recurso de la transmisión televisiva (anuncios y programas de realidad virtual) como medio de comunicación para mostrar aspectos futuristas que se viven en las grandes urbes.

El problema para la familia de Memo surge cuando la agencia de seguridad (Del Río Security), que se encarga de patrullar virtualmente la represa, descubre el receptor satelital de Memo y malinterpreta su utilidad asignándole fines de interferencia terrorista. Acto seguido, la agencia de seguridad envía a un piloto conectado al ciberespacio que virtualmente maneja un avión de combate para destruir cualquier plan del “The Aqua Terrorist Insurgency” en donde muere trágicamente el padre de Memo. Debido a esto, Memo tienen que salir del pueblo por seguridad y también para buscar un empleo para el sustento de su familia que se ha quedado desamparada sin la figura paterna.

Es así que Memo llega a la ciudad fronteriza de Tijuana con el propósito de emprender el viaje hacia “al otro lado” para buscar un trabajo pero se encuentra con la sorpresa que el proceso de cruzar la frontera y conseguir un trabajo en los Estados Unidos ha cambiado por completo. Memo aprende que todo el trabajo de mano de obra se realiza en cyber-maquiladoras mexicanas en donde los trabajadores se conectan a la red a través de “nodos” para operar robots a control remoto como una forma de trabajo a distancia barato para los países desarrollados. Memo recorre las calles aledañas a la línea fronteriza y consigue los servicios de un *coyotek* para que le realicen una cirugía callejera con el propósito de instalarle los “nodos” tan necesarios para poder “conectarse” y entrar a trabajar a la cyber-maquiladora *Cybracero*.

El desarrollo de la cinta tiene una conclusión inesperada si se piensa en los recurrentes finales de los clásicos ejemplos *cyberpunk* donde impera la desilusión del mundo postindustrial y donde sus protagonistas son anti-héroes que sucumben en su intento de hacer frente al sistema que los empuja al colapso. Al final de la película, Memo ha logrado cambiar su entorno por

medio de la “estética de la esperanza” y se encuentra en total equilibrio entre el su entorno natural y el ciberespacio.

Alex Rivera ha explicado que la idea para la trama de la película la concibió en 1997 después de leer, en *Wired Magazine*, un artículo sobre “Telecommuting” que profetizaba que en un futuro todas las personas podrían trabajar desde sus casas. Rivera explica que viniendo de una familia de emigrantes, la idea le parecía fenomenal e imaginó un mundo de “Tele-commuting Immigrants” en donde los emigrantes a Estados Unidos, provenientes de Latinoamérica, podrían quedarse en sus lugares de origen y ofrecer su trabajo a través de la red en una especie de “Dark American Dream [...] work without the workers” (*Sleep Dealer*).

Para Alex Rivera era de suma importancia encontrar un punto de encuentro entre su idea futurista y la realidad inmediata de la relación México-Estados Unidos. Para esto, es evidente que la tarea para Rivera consistió en imaginar una fórmula que proyectará hacia un futuro cercano (y creíble) la reconfiguración de las condiciones históricas, socio-económicas, laborales y comerciales entre los dos países. Para lograr diseñar el *background* de la película, Rivera planteó la idea de una relación México-Estados Unidos estrecha en donde los acuerdos comerciales, migratorios y de derechos humanos parecen haber encontrado un punto de acuerdo mutuo por más negativos o injustos que pudieran ser. Rivera lleva hasta el extremo aspectos de la política bilateral actual entre los dos países para crear una atmosfera *cyberpunk* fronteriza en donde los intereses económicos y expansionistas de neo-corporaciones globales son favorecidos. Por ejemplo, se observa cómo a una corporación se le otorga una concesión —en territorio mexicano— para ser dueña de recursos naturales de la nación. La empresa tiene el derecho y el poder de explotarlos a su conveniencia y de militarizar zonas estratégicas para proteger sus inversiones.⁴ Igualmente, Rivera valiéndose del discurso anti-mexicano conservador

estadounidense propone en su película el cierre de toda la frontera y la vigilancia hiper-militarizada para controlar el ingreso y la salida a México con avisos advertencia: “Enter to Mexico at Your Own Risk” (*Sleep Dealer*). Finalmente, Rivera para imprimir un toque que reflejara de forma creíble la relación laboral entre México-Estados Unidos, en un posible futuro cercano, imaginó a su tele-trabajador en una especie de versión 2.0 del Programa Bracero.

Desde mediados de los años noventa, Alex Rivera⁵ ha investigado exhaustivamente el origen, el desarrollo y los resultados del Programa Bracero. Su trabajo siempre ha explorado y repensado de una forma ingeniosa los conceptos del trabajo, la inmigración, la tecnología y la política laboral y cómo estos han evolucionado con los emigrantes en Estados Unidos. En torno a este tema, ha producido cortometrajes que exploran el desarrollo de la relación y la política laboral entre México y Estados Unidos. Carlos Ulises Decena opina que

his first short film, the experimental *Papapapá* (U.S., 1995), is a playful meditation on the mobility and metamorphoses undergone by two migrants: the potato, first cultivated by the Incas in Peru and later incorporated into the U.S. diet, and Augusto Rivera, Alex’s father. With a ribald sense of humor, Rivera suggests the convergence of his father and the potato in envisioning Augusto as a “Peruvian couch potato, eating potato chips and watching Spanish-language television.” The humor of Rivera’s work, and the bite of his critiques, can also be appreciated in *Why Cybraceros?* (U.S., 1997), which uses an original 1940s promotional film by the California Grower’s Council titled *Why Braceros?* to recount the history of the bracero program in the United States and to present a dystopic futuristic revamping of this program that imports the labor, but not the workers, from Mexico to the United States. (131)

Uno de los rasgos más importantes de la película *Sleep Dealer* se encuentra en su tratamiento del espacio laboral. Aunque el filme presente su desarrollo en un lugar específico (la frontera), con un sistema de producción particular (la maquiladora) y un tiempo anacrónico (el futuro), no se le puede estudiar sin considerar que el sistema laboral al que hacer referencia tiene sus orígenes en el siglo XIX.

Anson Rabinbach argumenta que una de una de las concepciones más importantes entorno al trabajo, durante la era industrial del siglo XIX, consistía en que el “trabajo” y la “producción” se consideraban como el principio básico bajo el cual la naturaleza y la sociedad se encontraba organizada (4). Rabinbach hace notar que en la era industrial la tecnología y las formas de producción eran sumamente visibles y que esto se hacía notar a través de sus enormes maquinarias. De acuerdo a esto, el discurso laboral de la época no tardó en representar al trabajador en términos visuales (4). Es así que el cuerpo del trabajador fue considerado como una especie de “motor humano” que permitía visualizar de forma fiel y objetiva el proceso de producción en el lugar de trabajo. En sí, Rabinbach se refiere al lugar de trabajo de la era industrial como la “conversion, or exchange, between nature and society –the medium through which the forces of nature transformed into forces that propel society (3). Esta visión del siglo XIX sugiere al trabajo como una actividad que dignifica y transforma al individuo en una persona útil para la sociedad. En la ecuación de la productividad laboral en la era industrial, el cuerpo del trabajador o el “motor humano” se perfilaba como el depositario de la identidad y como la forma de medir el progreso social.⁶

Sin embargo, como lo advierte Lisa Yaszek el advenimiento de la sociedad postindustrial tiene sus orígenes en la Segunda Guerra Mundial y en los Estados Unidos sus efectos se recrudecen a finales de 1970 y principios de 1980 cuando los trabajadores sintieron los efectos

de la reorganización de las prácticas laborales causadas por la introducción de la automatización y la computación (180). Este cambio en la forma de producción postindustrial se enmarca dentro del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Lo que causó que la forma de producción recayeran en tecnologías y vías “no visibles” como la computadora y el ciberespacio. Como resultado, el “trabajo” evolucionó de lo manual a lo mental, de la producción tangible de productos al abstracto manejo de información (Yaszek 99). En otras palabras este viraje de las formas del trabajo industrial al posindustrial significaba que las nuevas tecnologías estaban convirtiendo el trabajo corporal en algo obsoleto (Rabinbach 297).

Por un lado, surgieron los entusiastas que celebraban la transformación del trabajo manual al mental como una liberación del trabajo físico. Esta facción, opinaba que el viraje iba a necesitar trabajadores adiestrados en las altas tecnologías, lo que generaría un incremento en los índices de educación. Se pensaba que los excluidos del antiguo sistema, por fin, tendrían la posibilidad de resurgir en las nuevas formas de producción más técnicas. Igualmente, otros argumentos optimistas aplaudían la abolición del trabajo manual y repetitivo de las fábricas que esclavizaba al trabajador a una máquina hasta alienarlo por completo. Aún más, se vaticinaba que las nuevas tecnologías de la información y comunicación alentarían la descentralización que permitiría liberar a los trabajadores del rígido y centralizado sistema de vigilancia que caracterizaba el espacio de trabajo industrial (Yaszek 100).

La película *Sleep Dealer* participa dentro de todo este debate. Por un lado, la cinta con su visión futurista cuestiona cómo podría caber este proceso postindustrial en un país de tercer mundo que no se caracteriza por ser un productor sino un consumidor de tecnología. Por otro lado, sugiere que el factor humano en la ecuación problematiza las visiones positivas ya que los trabajos “técnicamente especializados” en una sociedad en vías de desarrollo no dejan de ser

empleos de servicio y de mano de obra. La película a través de su atmósfera *cyberpunk* muestra las posibilidades del futuro desde la perspectiva de un país que no cumplió con su proceso de desarrollo. Este rasgo de la película es sumamente innovador, en el tratamiento del *cyberpunk*, ya que la mayoría de los relatos de este género en inglés toman lugar en una sociedad avanzada en vías de descomposición. La película de Rivera sugiere una “mirada invertida”, una visión de la circulación de la tecnología desde la periferia. Desde un lugar en donde la modernidad no llegó por completo. La película problematiza esta idea mostrando las implicaciones del trabajo a distancia, por trabajadores del “tercer mundo”, como una continuación de las prácticas y las estructuras de la ideología del trabajo de la era industrial desde una cyber-maquiladora.

Es importante recalcar que la temática de la maquiladora no se encuentra presente en ninguna de las manifestaciones del *cyberpunk* anglo-americano. La adaptación de esta temática en el *cyberpunk* logra reconfigurar el género a “la mexicana” por medio de incorporar la práctica y la cultura fronteriza a través de su industria maquiladora. Sin embargo, la película *Sleep Dealer* no es el primer ejemplo de *cyberpunk* mexicano en inaugurar por primera vez esta fórmula. Existen antecedentes literarios y filmicos que exploran la frontera y la maquiladora como espacio válido para repensar y reconfigurar el género con las particularidades socio-culturales de la franja fronteriza mexicana. Algunos de los textos que anteceden a la película de Rivera son los relatos “Análogos y Therblings” (1987) de José Luis Ramírez⁷, “Llegar a la orilla” (1994) de Guillermo Lavín, “Cenizas de fractal” (1999) de Jorge Eduardo Álvarez y el cortometraje *Sector T* (2000) de Salvador Ricalde.

Los cuatro ejemplos mencionados tienen como espacio narrativo las ciudades fronterizas mexicanas que cuentan con la mayor concentración de la industria maquiladora y concentran el lugar de la acción dentro de la cultura laboral de la maquila. En los cuatro textos se sugiere cómo

en la industria de la maquiladora los obreros son intervenidos quirúrgicamente para colocarles prótesis con el propósito de desempeñar de forma eficiente el trabajo rutinario. De esta forma, los cuatro textos sugieren que los empleos que involucran el uso de tecnología especializada en las maquiladoras transforman a los trabajadores en *cyborgs* simplemente por el valor de los productos que manufacturan en el mercado de la oferta y la demanda. Al mismo tiempo, los ejemplos propone la posibilidad de la emergencia de trabajadores *cyborgs* que no sólo se desenvuelven en el espacio industrial de la maquiladora sino también en el espacio del sector público, lo que postula que el control de la maquiladora es omnipresente y se extiende en todos los espacios en que el trabajador se encuentre. Bajo esta modalidad los protagonistas introducen una narrativa del trabajo y la identidad en donde intentan sobrevivir a las contradicciones de la promesa de trabajo, bienestar y seguridad.

Javier Echeverría al analizar el teletrabajo en el entorno del ciberespacio estima que el teletrabajo no sólo requiere de infraestructuras de conexión global o nacionales de la información, sino que también se necesita de redes locales (Intranets) y de redes domésticas (pasillos de la información) que hay que crear y mantener en operación a las afueras del gran sistema (*Los señores del aire* 234). Las características que Echeverría identifica en torno al teletrabajo son sumamente necesarias para hablar de *Sleep Dealer* ya que la cinta no sólo hace referencia a la red global en la que todos los desplazados quieren estar conectados para trabajar y escapar del tercer mundo, sino que también mucha de la acción se lleva a cabo al nivel de una red local. En *Sleep Dealer* la red local es representada por la cultura fronteriza, por los estereotipos de Tijuana como ciudad de paso y de migrantes, por su leyenda negra y por su fama de “ciudad del futuro” con su gran industria maquiladora. En la cinta, Tijuana representa una Intranet, un espacio marginal del sistema, que se conecta a la infraestructura global a través del

submundo del mercado negro, de sus servicios “turísticos” y la industria maquiladora. Por otro lado, “los pasillos de la información” están representados en la película por medio de la cultura del bar fronterizo y el submundo de la industria de la inmigración ilegal en donde *coyoteks* y *sleep dealers* trafican con información reciclada, con tecnología pirata y con técnicas callejeras que prometen llevar a un individuo al nuevo “Dark American Dream”, al otro lado de la frontera digital para trabajar a distancia.

El personaje de Memo llegará a conocer este sistema desde sus entrañas ya que va a transitar por él desde el espacio rural, pasando por el espacio urbano hasta desembocar en el ciberespacio. Esto le permitirá conocer el enmarañado sistema de las redes para entender cómo él (un campesino aprendiz de hacker) y su pueblo en rural en Oaxaca están conectados a la infraestructura global. Memo va a recorrer y a entender el sistema por medio de experimentar en carne propia todas las peripecias, las dificultades y los sin sabores de transitar por todos los niveles del ciberespacio a través de su teletrabajo.

La narración de todos los eventos, en la película, corre a través de la propia voz de Memo. De esta forma, la historia se cuenta *in extremis* desde una posición en la que el personaje principal está contemplando los hechos de forma consciente y madura para ofrecer una versión final de los hechos que ha vivido. Esto le permite hablar desde un punto de vista testimonial y autobiográfico que se entretajan durante la película a dos niveles. Por un lado, Memo presenta su historia a través de una narración en *voice-over* que le permite al espectador seguir y entender la historia de forma lineal desde una perspectiva objetiva para poder adentrarse en la historia. En segundo lugar, el personaje permite al espectador entrar (subjetivamente) a su mente para compartir sus memorias y saber lo que sentía y pensaba en un punto del pasado a través de una serie de *flashbacks*.⁸

La narración en primera persona a través del *voice-over* y el *flashback* le permite a Memo ser un productor de imágenes, de sentido y significado. Esto ocasiona que Memo se profile como guionista, director y actor principal de su propia historia. A diferencia de otros textos *cyberpunk* (y al comparar a Memo con otros hackers), él no es representado por un tercero que nada tiene que ver en la historia (como en el caso de la novela *La primera calle de la soledad*) o no es focalizado por un narrador que lo desgarrar y lo somete restándole agencia. A diferencia, Memo se encuentra directamente involucrado y en total control de su propia auto-representación lo que permite que el personaje tome la responsabilidad de narrar su propia historia de principio a fin para así reclamar su agencia como protagonista. Esta característica es muy importante ya que convierte a Memo —al mismo tiempo— en el creador y el objeto creado.

El juego entre estos dos roles en la película le permite al espectador estar enterado que observa a un personaje en construcción y en desarrollo. Por lo consiguiente, se puede argumentar que la película *Sleep Dealer* es una especie de “*Buildingsfilm*” en donde Memo, un campesino de un pueblo en Oaxaca, transita y se enfrenta a los valores del nuevo orden de la sociedad de la información hasta convertirse en un “*Self-Made Hacker*”. Así, la película se concentra en la transformación de Memo como aprendiz de hacker a hacker. De esta forma, la cinta va narrando cómo se va transformando la vacía seducción que Memo siente por la tecnología hasta descubrir el potencial de darle un uso crítico y social. Inicialmente Memo es ingenuo y es un firme creyente en que la tecnología es un perfecto escape para su situación. Ante esto, su hermano siempre le recrimina “cuando va a dejar de hacer que no estás aquí” (*Sleep Dealer*). La información y los recursos tecnológicos que tiene son limitados y aunque él no lo perciba la libertad que siente tener es controlada y vigilada. Memo paulatinamente va dándose cuenta que la tecnología lo va despojando y lo va aislando de su entorno natural hasta el grado de poder

hacerlo desaparecer. Es aquí que Memo empieza a crear consciencia y utiliza su experiencia y su relación con la tecnología en el lugar de trabajo para investigar, informarse y empezar a actuar. Memo asume control y pasa de la pasividad a la resistencia renunciado a la seducción que inicialmente sentía por la tecnología.

Lo que más llama la atención de la cinta es su propuesta de acción por parte de Memo y para esto se vale de estrategias de caracterización tradicionales para confeccionar al personaje. Memo se puede observar como un personaje de la novela picaresca y de la crónica testimonial que se desenvuelve en el ciberespacio. La red de la información a velocidad y su avance hacia el futuro, entonces, se convierte un espacio para que el pícaro pueda hacer su testimonio. En este sentido, el personaje pícaro y testimonial que encarna a Memo sufre una transformación en *Sleep Dealer* ya que no sólo es un agente que observa y denuncia en forma de testigo sino que re-conceptualiza el acto de testimoniar. Es así que en la película Memo no se limita a ser un testigo que documenta, sino que es también un agente que actúa.

La historia de Memo y su presentación en forma autobiográfica, testimonial y didáctica, contada desde una posición que denota un importante aprendizaje y una profunda madurez hacen recordar a los personajes de la novela picaresca. Por lo consiguiente, es válido plantear la idea que *Sleep Dealer* presenta una reelaboración del pícaro y así mismo plantear una versión 2.0 de la picaresca. La novela picaresca se originó en 1554 con la publicación (simultánea en Burgos, Alcalá de Henares y Antwerp) de la novela anónima *El Lazarillo de Tormes* (Burningham 32). El texto se organiza en siete capítulos que se concentran en la vida y experiencia del personaje de Lazarillo que cuenta el abuso y la falta de ética de cada uno de sus amos. Lazarillo relata su peregrinaje que incluye la orfandad y el trabajo bajo diferentes amos (un ciego, un clérigo, un escudero, un fraile, un buldero, un pintor, un capellán, un alguacil y un arcipreste). El deambular

de Lázaro se presta para hacer un recorrido por todas las clases sociales de su época y así retratar a la sociedad para mostrar y develar su discurso falso e hipócrita. Durante el transcurso de la narración, Lazarillo madura hasta convertirse en un hombre que ha mejorado su situación social y es desde este punto inicia y termina su historia.

La novela picaresca tiene como personaje principal a un pícaro que cuenta su historia de forma autobiográfica. Para Bruce R. Burningham, este personaje es un antihéroe que casi siempre es representado como huérfano cuya familia tiene un linaje “dudoso” y vive a los márgenes de la sociedad pasando complicaciones extremas para poder sobrevivir (34). *El Lazarillo* llegó a ser un texto que sirvió de modelo para crear todo un género literario en España.⁹ Entre los textos más importantes se pueden incluir: *Guzmán de Alfarache* (Mateo Guzmán, 1599 y 1604), *Vida del Buscón llamado don Pablos* (Francisco de Quevedo, 1603), *El guitón Honofre* (Gregorio González, 1604), *La pícaro Justina* (Francisco López de Úbeda, 1605), *La hija de la Celestina* (Alonso Jerónimo de Salas Barbadillo, 1612), “Riconconete y Cortadillo” (Miguel de Cervantes Saavedra, 1613), *Lazarillo de Manzanares* (Juan Cortés de Tolosa, 1620), *Segunda parte del Lazarillo de Tormes* (Juan de Luna, 1620). En Latinoamérica el género también fue acogido y fue adaptado a las particularidades del nuevo mundo. Los ejemplo más significativos son: *Las infortunios de Alonso Ramírez* (1690) de Carlos Sigüenza y Góngora, *El lazarillo de ciegos caminantes* (1717) de Calixto Bustamante Carlos “Concolorcorvo” y *El Periquillo sarniento* (1816) de José Joaquín Fernández de Lizardi.

La película *Sleep Dealer* no solamente se encuentra emparentada con la novela picaresca por tomar prestada su estructura narrativa y sus *motifs* recurrentes, sino que la cinta de Rivera se inserta dentro de una serie de películas que fusionan la ciencia ficción y la picaresca. De acuerdo a Burningham, una de las películas que abrió este camino fue la cinta *La naranja mecánica*

(1971) de Stanley Kubrick y después se sumaron *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Johnny Mnemonic* (1995) de Robert Longo, *Transpotting* (1996) de Danny Boyle, *Fight Club* (1999) de David Fincher y la trilogía *Matrix* (1999-2003) de los hermanos Wachowski (35). Burningham, opina que este corpus de películas son

In fact, the rise of what came to be known as “cyberpunk” literature (in all its manifestations) amounts to little more than a postmodern permutation of picaresque narrative under the influence of the punk movement of the 1970s and the “hacker” culture that emerged in the wake of the Internet revolution of the 1990s. (36)

Sleep Dealer se perfila como una que cinto que complementa el corpus de cintas cyberpunk con elementos de la picaresca que propone Burningham ya que hace un tratamiento de los efectos de la circulación de la tecnología con una mirada inversa: desde la perspectiva de un trabajador de maquiladora en un país de “tercer mundo”.

Hablar de la película *Sleep Dealer* como un ejemplo de la picaresca puede resultar problemático de acuerdo a la multiplicidad de definiciones y debido a que generalmente el género se adscribe a un contexto socio-histórico específico: el de la España entre los siglos XV y XVIII. Sin embargo, como lo expresa Claudio Guillén en su artículo “Towards a Definition of Picaresque”, la novela picaresca también se encuentra extendida por el tiempo y el espacio —lo cual cubre otras épocas y otros países— y así mismo se puede encontrar una producción artística que se vale del “mito picaresco” para tomar prestada la estructura narrativa y la presentación de la situación del protagonista para desarrollar una historia (252). Guillén al hablar de la caracterización del protagonista pícaro sugiere que por lo general es huérfano, que confronta las más básicas necesidades, que se debate ante el deshonor, que por sus circunstancias rompe lazos

con su ciudad natal, que gusta de la soledad, que se vale por sí mismo en un ambiente que no es el suyo, que aprende forzosamente de sus experiencias, que siente el mundo como cruel y que busca nuevos lugares a donde ir (254).

El personaje de *Sleep Dealer*, en gran medida, reúne todas las características del pícaro que enlista Guillén. Memo al principio de la historia sufre la pérdida de su padre y por esto tiene que buscar trabajo y emigra a la ciudad de Tijuana donde sufre las carencias de necesidades básicas como techo y alimento. Como resultado, rompe los lazos con su lugar de origen. Por otro lado, Memo siente que ha deshonrado a su familia por la forma y las circunstancias en que murió su padre. Aún más, tiene que aprender rápidamente de sus experiencias negativas para que no lo tome por sorpresa el ambiente de frontera (en la película) que no conoce y donde predomina el robo, el engaño y la desesperación. Como resultado, es válido argumentar que el protagonista de *Sleep Dealer* puede ser observado como un prototipo de “pícaro de la era de la información”. Este rasgo distintivo le permite a Memo recorrer la Intranet de la ciudad de Tijuana y sus “pasillos de la información” para, al final como sucediera en una novela picaresca, criticar la fachada, el *modus operandi* y las obscuras intenciones de su amo más inmediato: la cybermaquiladora.

Uno de los rasgos de la picaresca que se hace presente en la película *Sleep Dealer* es la genealogía problemática del protagonista. En la cinta la familia de Memo se caracteriza por ser una familia extendida que mantiene una conexión íntima con la naturaleza. Es una familia unida, propietaria de tierras de cultivos, que trabaja en sus cosechas y que tiene sus propios medios tradicionales para subsistir. Sin embargo, este tipo de organización social representa la “barbarie” de un tiempo antiguo que no concuerda o es afín con el hiper-desarrollo de la era de la información. En la película se plantea la idea que una sociedad de esas características representa

un foco rojo, en la topografía global, que no se han alineado y adherido al sistema imperante y por lo consiguiente podría causar un desbalance. Por lo tanto, la familia de Memo es marginal y de un “dudoso linaje” para la economía global porque viven del campo y de la naturaleza, a las afueras de la autopista de la información. Son en sí, criaturas de otro tiempo que por medio de la agricultura viven resistiendo y confrontando el sistema. En este sentido, *Sleep Dealer* es afín con la picaresca ya que se presenta el carácter “delincuente” de Memo y su familia, lo que logra presentar su mundo con un perfil bajo, marginal y de clandestinidad.

Para el nuevo orden los integrantes de la familia de Memo son “The Bad Guys” (*Sleep Dealer*) que hay que eliminar y desaparecer. En la película, el padre de Memo en una “operación de limpieza” pierde la vida a causa de un operativo militar que patrullaba la zona cercana a su hogar. La muerte del padre de Memo, a manos del sistema, fue desgarradora, a la misma vez que funcionó como el motor para accionar del peregrinaje de Memo. En un primer nivel, la muerte del padre de Memo simboliza el intento de desaparecer el sistema agrario en que se organizaba la vida de la familia de Memo. Esta idea bien podría considerarse como una confrontación entre la civilización y la barbarie durante la era digital ya que como lo estipula Arthur Kroker la utopista digital no solamente se traga cuerpos sino sociedades enteras (198). Sin embargo, la muerte del padre de Memo o la falta de la figura paterna en el seno familiar también se perfila como una de las coyunturas de más importancia en el desarrollo de Memo como adulto ya que uno de los rasgos más importantes en el proceso del pícaro como personaje es la orfandad (Burningham 40).

En este sentido, el protagonista tiene que sufrir la pérdida familiar para convertirse en pícaro. Burningham opina que

The reason this moment of abandonment is so crucial in any picaresque narrative is that it marks the point at which the protagonist realizes he is entirely alone in

the world. For, it is at this moment when alienation [...] becomes the catalyst for picaresque self-representation. It marks the point at which the narrator ceases to be a child and starts down a path that will eventually lead to his status not just as an adult but as a narrator as well. (43)

No se puede afirmar que en la película Memo sea un niño, pero si se puede decir que es un adolescente con características pueriles que llegará a madurar. Esto lo demuestra una de las primeras escenas en donde se muestra a Memo jugando con su aparato receptor como si fuera un video juego mientras a un lado de él se observa el libro *Hackear para principiantes* de Ricardo Domínguez.¹⁰ En esta escena, el título del libro se presta para caricaturizar a Memo como “principiante” o reducirlo al nivel de niño que a manera de pasatiempo explora y se entretiene con su aparato. Este rasgo es sumamente importante en el desarrollo de Memo y se puede explicar a través de la importancia del juego como vehículo de aprendizaje. Johan Huizinga en *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* habla sobre la importancia del elemento del juego en la cultura y la sociedad y sugiere que el juego es una condición primordial y necesaria para el desarrollo de la cultura. Huizinga se vale del concepto “Teoría del juego” para subrayar que el juego “constitutes a training of the young creature for the serious work that life will demand later” (2). En otras palabras, Memo encarna a un *homo ludens* que mediante el juego de aprendiz de hacker se prepara jugando y explorando para afrontar más tarde a la cybermaquiladora.

Una vez que el padre muere, el aprendizaje de Memo da un giro crucial ya que su estado de orfandad le obliga a darse cuenta que tiene que abrir los ojos. En este momento, Memo comienza su deambular por el mundo como un pícaro y tiene que desprenderse de todo lo que conoce para poder salir de su comunidad con el propósito de poder ayudar económicamente a su

familia. Memo parece maldecido y se ve empujado hacia Tijuana por las circunstancias adversas. En la ciudad fronteriza tiene que descubrir todas las formas posibles para sobrevivir y pronto llega a intuir que para subsistir en tan extraño sistema tiene que instalarse los “nodos” para poder aspirar a un trabajo en la industria de la *infomaquila*. En otras palabras, el personaje de Memo tiene que cambiar la suerte en la que se haya y lo tiene que hacer dejando de contemplar la carretera de la información como un lugar para escapar. Tiene que subirse y conectarse a ella de forma directa. La instalación de los “nodos” que le practican a Memo representa el momento crucial de su aprendizaje y la escena puede ser vista como la representación de una metáfora poética que marca el renacer del personaje. Es el instante en el que por fin abre los ojos y en sus propias palabras siente que “por fin podía conectar [su] sistema nervioso al otro sistema, la economía global” (*Sleep Dealer*).

Sin embargo, la ansiada conexión representa todo un acertijo ya que Memo tendrá que resolver para decidir de qué lado de la era de la información se va a instalar. El protagonista descubre que sus “nodos” le permiten “una conexión de doble vía” (*Sleep Dealer*) y el *coyetek* le aclara: “a veces tú controlas a la máquina y a veces la máquina te controla a ti” (*Sleep Dealer*). Esta particularidad del sistema del ciberespacio en *Sleep Dealer* evoca una escena en *Matrix* donde Neo tiene que elegir entre la pastilla roja o la pastilla azul. En el caso de Memo se puede decir que él llega a tomar ambas pastillas, acto que lo llevará a recorrer los dos lados de la ecuación. Por una parte, él empieza a observar cómo el sistema laboral de la cyber-maquiladora empieza a controlarlo y hacer estragos en sus capacidades físicas: “me estaban drenando la energía y mandándola lejos” (*Sleep Dealer*). Memo empieza a darse cuenta de lo alienante que ha resultado el trabajo en la *infomaquila* y observa cómo sus compañeros se convierten en autómatas para después caer fulminados.

Inmediatamente, notamos en Memo un cambio significativo al decir: “parece que mientras más tiempo paso conectado es más difícil ver” (*Sleep Dealer*). Esta referencia permite observar en Memo que está descubriendo una verdad que tratará de develar por completo. Es el punto en que empieza a pensar si sería posible darle un uso diferente a la tecnología que opera en su lugar de trabajo. Es así que utiliza su astucia y su picardía para utilizar la tecnología laboral a escondidas para investigar e informarse. Este hecho marca el segundo factor de la “doble direccionalidad” de la conexión que le proporcionan los “nodos” a Memo; y más aún, confirma la transformación de Memo como usuario de tecnología. El personaje muestra que ha dejado de utilizarla como juego para darle un uso de exploración que posteriormente se va a convertir en una apropiación de la tecnología cuando Memo decide actuar como si hubiera tomado la pastilla roja.

En este sentido, el desarrollo de Memo como usuario de tecnología (del juego, a la exploración hasta la apropiación) concuerda ampliamente con el concepto de “racionalización democrática” de la tecnología de Andrew Feenberg. El crítico canadiense introduce este concepto para referirse de manera especial a las intervenciones —por parte de los usuarios de tecnología— que desafían las consecuencias perjudiciales, las estructuras de poder no democráticas y las barreras de la comunicación (“Tecnología para comunidades”). Desde el inicio de la película hay un indicio que permite advertir que la historia referida por Memo oscilará por los contornos de la “racionalización democrática”. Esto se puede sospechar desde un principio por medio del libro referido *Hackear para principiantes* de Ricardo Domínguez que no solamente es útil para mostrar (cómo ya se ilustró anteriormente) el lado de aprendiz de Memo, sino que también sirve para que un espectador enterado en la *cibercultura* y el *hacktivismo* advierta que el protagonista, tomando como modelo el trabajo de Ricardo Domínguez, no será un

hacker anti-heroico al estilo de la narrativa cyberpunk. Muy al contrario, Mediante *Hackear para principiantes* se sugiere que Memo va a subvertir la estructura de control y va a reconfigurar el molde del hacker a través del activismo político con el propósito de dominar su medio ambiente.

Para observar este rasgo es importante saber que Ricardo Domínguez es un famoso activista que ha utilizado la tecnología para realizar acciones de desobediencia electrónica en la red. Su trabajo se caracteriza por ser una combinación entre el activismo político, el arte conceptual y la innovación tecnológica. Domínguez fue fundador del colectivo *The Electronic Disturbance Theater* (EDT) que a mediados de la década del noventa logró una importante notoriedad en la comunidad hacker internacional por el apoyo al movimiento Zapatista con la organización del famoso “Virtual Sit-In”. A grandes rasgos, la actividad *hacktivista* del EDT utilizó la red para emprender manifestaciones virtuales para protestar los planes del gobierno federal mexicano de intensificar las acciones militares en la zona de la selva Lacandona. Rodríguez al recordar la desimanación, vía correo electrónico, del llamado a la acción en pro del EZLN lo describe de esta forma:

In solidarity with the Zapatista movement we welcome all netsurfers with ideals of justice, freedom, solidarity and liberty within their hearts, to a virtual sit-in. On January 29, 1998 from 4:00 p.m. [...] to 5:00 p.m. (on the following five web sites, symbols of Mexican Neoliberalism):

Bolsa Mexicana de Valores: <http://www.bmv.com.mx>

Grupo Financiero Vital: <http://www.bital.com.mx>

Grupo Financiero Bancomer: <http://www.bancomer.com.mx>

Banco de Mexico: <http://www.banxico.org.mx>

Banamex: <http://www.banamex.com>

Technical instructions: Connect with your browser to the above mentioned web sites and push the “reload” button several times for an hour (with an interval of a few seconds in between). (53)

Las acciones de Ricardo Domínguez y su colectivo no solamente brindaron las primeras estrategias de comunicación y hacktivismo a nivel digital al EZLN, sino que de igual forma sirvieron como una necesidad “to move the gesture from a symbolic position to a direct action-effect” (Domínguez 54).

De forma similar, el despertar de Memo —mediante su interés por saber en qué consiste y cómo funciona la conexión al sistema global en el que trabaja— se da desde una posición simbólica porque el acto de investigar no conlleva a la acción directa sino al simple consumo de información. Para poder llegar más allá del simple consumo de la información Memo tiene que convertirse en un usuario informacionalmente hábil, esto significa en palabras de Jorge Lizama, “aquel ciudadano que sabe de la información, de su valor, y la cruza con otros y crea sus propios datos” (“La internet”).

Esta idea es útil para considerar que el hacker no es un ser solitario sino miembro de una comunidad que mediante el trabajo colectivo proporciona un bien común basado en el análisis y la cooperación.¹¹ Manuel Castells al referirse a la cultura hacker manifiesta su importancia y trascendencia como una comunidad que ha sido pieza angular en el desarrollo de la innovación tecnológica (“Informacionalismo” 190). Así mismo, Castells se expresa de la cultura hacker como un colectivo con “a shared belief in the power of computer networking, and determination to keep the technological power as a common good” (*The Internet Galaxy* 52). La película se nutre de la idea de una comunidad de acción en el sentido que Memo se da cuenta que por sí

mismo no podrá llegar a cuestionar y confrontar de forma efectiva el poder que lo está subyugando desde el espacio laboral.

Hacia el final del filme, Memo llega a compartir su plan de acción con una persona que se encuentra interesada en ayudarlo desde que murió su padre. Es así, que el piloto virtual que tuvo las órdenes directas de Del Río Security de atacar la casa de Memo y eliminar a su padre se siente obligado en ayudar a Memo en todo lo que sea necesario para recupere algo de lo que perdió. Memo y Rudy en la cinta representan una misma especie de trabajador, son, en otras palabras, miembros de una misma clase que ha sido dividida por el acceso a la tecnología. Ellos representan dos tipos de “node workers” que trabajan para un mismo sistema que los ha puesto en contra. La unión de fuerzas entre Memo y Rudy simboliza la creación de una nueva clase social informacionalmente hábil que se reconoce, que han superado diferencias y que comparte información para un bien común. La asociación de Memo y Rudy simboliza un “hackeo colectivo” que desarrolla un interés de clase basado en la alineación de diferencias (Wark 16).

En el final de la película Memo y Rudy han confabulado un plan que servirá para ayudar a la comunidad de Santa Ana del Río. Memo logra introducir a Rudy a su *infomaquila* para que el piloto militar, por medio de sus nodos y sus credenciales como militar, se conecte a su base aérea y tome un avión virtual que va a conducir hasta la comunidad de Oaxaca con la evidente intención de hacer estrellar la nave contra la represa y hacerla explotar. La escena es sumamente interesante y sugerente ya que más allá de sus efectos especiales en una película de ciencia ficción no tiene la intención de ser una representación de una secuencia típica del cine de este género. Sino que el momento en que Rudy hace explotar la nave en la represa evoca un efecto relacionado con el realismo mágico.

En una escena al principio de la película el papá de Memo explica, al pie de la represa, a su hijo el significado y los estragos que la construcción ha causado para la comunidad. Finalmente, para rematar su desilusión en un gesto de coraje e impotencia el papá lanza una piedra que no causa ningún daño al estrellarse en el gigantesco bloque de concreto. El momento de la explosión, que dirige Rudy, se repite esta misma secuencia del padre de Memo lanzando la piedra (un recuerdo evocado por la memoria de Memo), pero se va intercalando con el trayecto de la nave hacia su objetivo. La combinación de ambas secuencias permite observar una explosión cuando la piedra lanzada por el padre de Memo y la nave dirigida por Rudy se estrellan en la represa en el mismo momento logrando así no un efecto de cine de ciencia ficción sino de realismo mágico que el artista conceptual Ricardo Domínguez ha bautizado como “Tecnología Maya”. Domínguez para referirse y explicar esta tecnología del “tercer mundo” describe una historia relatada por el Sub Comandante Marcos:

Hola. Bienvenidos, hermanos y hermanas. Welcome sisters and brothers, I'm going to tell you a little story, una pequeña historia: Pedrito (a Tojolabal, two and a half years old, born during the first Intergalactic) is playing with a little car with no wheels or body. In fact, it appears to me that what Pedrito is playing with is a piece of that wood they call “cork”, but he has told me very decisively that it is a little car and that it is going to Margaritas to pick up passengers. It is a gray and cold January morning and we are passing through this village which is today electing the delegates (one man and one woman) who will be sent to the March meeting. The village is in assembly when a Commander-type plane, blue and yellow, from the Army Rainbow Task Force and a pinto helicopter from the Mexican Air Force, begin a series of low over flights above the community. The

assembly does not stop; instead those who are speaking merely raise their voices. Pedrito is fed up with having the artillery aircraft above him, and he goes, fiercely, in search of a stick inside his hut. Pedrito comes out of his house with a piece of wood, and he angrily declares that “I’m going to hit the airplane because it’s bothering me a lot.” I smile to myself at the child’s ingenuousness. The plane makes a pass over Pedrito’s hut, and he raises the stick and waves it furiously at the war plane. The plane then changes its course and leaves in the direction of its base. Pedrito says “There now” and starts playing once more with his piece of cork, pardon, with his little car. The Sea and I look at each other in silence. We slowly move towards the stick which Pedrito left behind, and we pick it up carefully. We analyze it in great detail. “It’s a stick,” I say. “It is,” the Sea says. Without saying anything else, we take it with us. We run into Tacho as we’re leaving. “And that?” he asks, pointing to Pedrito’s stick which we had taken. “Mayan technology,” the Sea responds. Trying to remember what Pedrito did I swing at the air with the stick. Suddenly the helicopter turned into a useless tin vulture, and the sky became golden and the clouds floated by like marzipan.

Muchas gracias, I hope you enjoyed the story. (“Electronic Disturbance”)

La referencia anterior permite argumentar que el padre de Memo al lanzar la piedra, de ninguna manera realiza un aspaviento insignificante o ingenuo, sino un acto performático y poético de resistencia que queda suspendido en el tiempo esperando su ejecución final. En el desenlace de la cinta Memo llega a entender el valor metafórico del acto de su padre y conjugando esta idea con su apropiación de la tecnología lleva a cabo una poética del realismo mágico que le permite crear

espacios de inversión, intervención, cooperación y acción con el fin de mostrar al mundo la lucha de su comunidad.

Es interesante notar que el desarrollo y el aprendizaje de Memo como personaje se encuentra íntimamente ligado, de forma general, al *performance*. La relación pícaro-*performance* ha sido un aspecto debatido constantemente y aunque existen juicios divididos en cuanto a la función de lo performativo del pícaro, los críticos concuerdan en sus rasgos teatrales. Por una parte, Helen Reed ha manifestado el lado mimético de los pícaros ya que de forma constante los pícaros “play out their lives on the world’s stage self-consciously —imitating scripts set by previous picaresque tales” (citado por Burningham 45). Sin embargo, por otro lado, Burningham ha resaltado que el pícaro es esencialmente un actor que se vale de la improvisación, “whose various tricks and con games are inherently theatrical; which is to say, the picaro’s most important talent is not the ability to mimic other rogues but rather a capacity for protean self-representation” (46).

La combinación de los elementos del realismo-mágico, la picaresca y lo performativo se convierten en una herramienta perfecta para generar la toma de conciencia, el activismo y la catarsis final. Esta fórmula también se puede encontrar en el trabajo del artista conceptual (post)mexicano Guillermo Gómez Peña quien a través de su personaje *Mexterminator* ha incursionado en el campo del *cyberpunk*. El personaje de Gómez Peña tiene muchos aspectos en común con el protagonista de *Sleep Dealer*. Por una parte, son representados como individuos arrojados al mundo que tienen que buscarse la vida como auténticos pícaros de la era de la información ya que tienen que pasar por un adiestramiento personal para aprender a desenvolverse en el ciberespacio y adiestrarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Por otra parte, *Mexterminator* también se perfila como un desposeído de su

sociedad de la era de la información y carga la etiqueta de un “dudoso” linaje que de forma determinista lo limita funcionalmente, lo arroja a la periferia y lo empuja a “lo criminal”.

El performance de *Mexterminator* al igual que la película *Sleep Dealer* se vale de la estrategia del realismo mágico o la “Tecnología Maya” a la que se refiere Ricardo Domínguez, pero evidentemente Gómez Peña la utiliza para cruzar fronteras de forma figurativa. El mismo artista ha hecho notar las características metafóricas y poéticas de su trabajo en torno a la teorización del uso de la tecnología por parte de artistas latinos. En este sentido enfatiza: “I’ve been particularly interested in what I term ‘imaginary or poetic technology,’ that is technology with strictly aesthetic, poetic or ritual purposes” (“Toying With Technology” 144). Esta filosofía Gómez Peña la plasma en sus performances en vivo y la ha registrado en su libro-documental *Ethno-Techno: Writings on Performance, Activism, and Pedagogy* (2005). En sus representaciones, *Mexterminator* se muestra como un individuo sumamente consciente del uso y del poder de su “Tecnología Maya”. Al respecto, *Mexterminator* en su performance titulado “Millennial Doubts” dice:

Should I cross the digital divide west
and join the art-technologist cadre?
How?
Alter my identity through body-enhancement techniques,
laser surgery, prosthetic implants,
and become the Mexica Orlan?
A glow-in-the-dark transgenic mojado?
Or a postethnic cyborg, perhaps? [...]
Maybe I should donate my body

to the MIT artificial-intelligence department
 so they can implant computer nacho chips in my *&^%76%78
 implant a very, very sentimental robotic bleeding heart
 and become the ranchero Sterlac?
 What about a chipotle-squirting techno-falo jalapeño
 to blind the migra when croosing over? [...]
 You know imaginary technology
 for those without access to the real one.
 When you don't have access to power
 poetry replaces science
 and performance art becomes politics
 Mex-plico?
 El Mexterminator thinks different, y qué? (212-13)

Gómez Peña ha explorado las repercusiones sobre el cuerpo en relación con la cultura fronteriza, la desterritorialización, la identidad transcultural, las relaciones raciales y en especial con la tecnología a partir de su texto *New World Border* (1996) en donde es evidente cómo Gómez Peña establece un diálogo con las culturas transnacionales a través de la comunicación mediada por las tecnologías de la información y la comunicación: como la computadora. Sus proyectos entorno a la tecnología han generado una serie de términos que dan cuenta del perfil que persiguen sus performances. Con relación a la tecnología y la frontera ha apuntado vocablos como: “cyber-inmigrantes”, “cyber-indocumentados”, “cyber-migra”, “coyotes virtuales” y “frontera digital”. En cuanto al cuestión de la cultura latina y la red los términos que ha creado son: “barrio virtual”, “interneta chicano”, “realidad virtual chicana”, y “cyber-vato”. Por último,

con relación al arte, las expresiones que ha utilizado son: “alta tecnología azteca”, “arts alambre” y “arte techno-razcuache”. Toda esta terminología, por una parte muestra todo un léxico de “delincuencia” que enfatiza el lado marginal de *Mexterminator* como una figura de la picaresca. Por otra parte, el juego de palabras, es de igual forma, una clara sátira humorística que tiene la intención de invadir el argot purista de la tecnología con un lenguaje que evoca la clandestinidad de la cultura fronteriza.

Este rasgo del “léxico clandestino” también se encuentra presente en la película *Sleep Dealer* con el uso de vocablos como “coyotek”, “cybracero”, “teki” y “live node girls”. De hecho Alex Rivera en una entrevista reconoce que en su trabajo se pueden trazar líneas de comparación con Guillermo Gómez Peña. Al respecto Rivera dice:

I’ve watched Guillermo’s Naftazteca and the Mexterminator and read both his writing and Coco Fusco’s writings and am familiar with the work of Lalo Alcaraz [...] plus “*Pocho Magazine*”: from the ’90s. Chicano and Latino artists who were pushing into new ground, tearing the language apart, writing border theory, were absolutely influential on me from the beginning. Other Bay Area artists were also influential: Craig Baldwin and his collage aesthetic was a major influence on my work, especially *Sleep Dealer*. (“Q&A: Alex Rivera”)

Para Gómez Peña, por medio de su personaje *Mexterminator* analiza cómo las relaciones sociales y personales en los Estados Unidos se encuentran totalmente medidas y mediadas por la tecnología. En este sentido, equipos de telefonía celular y de computo se perfilan como herramientas que se convierten en marcadores sociales ya que el acceso o la falta de acceso a estas tecnologías subrayan las diferencias sociales y económicas no solo entre ciudadanos, sino entre grupos étnicos en un mismo país o a nivel global. Este esquema mundial no sólo limita a

individuos de forma determinista, sino que también puede funcionar como estigma contra toda una comunidad. De esta forma, la falta de tecnología o el conocimiento de esta coloca a México y a los latinos en Estados Unidos como tecnológicamente subdesarrollados y a Estados Unidos como un país y una sociedad tecnológica y por ende culturalmente superior.

El personaje *Mexterminator*, en este sentido, interpreta a un “etno-cyborg” construido a base de estereotipos del “macho mexicano”, del “latin lover”, de personaje de película mexicana de gánster y de “bandido fronterizo”. El *Mexterminator*, de Gómez Peña, para ilustrar sus rasgos clandestinos de pícaro marginal, de la era de la información, lleva como accesorios prostéticos una silla de ruedas oxidada, cables visiblemente desconectados, prótesis de hojalatería con un brillo dudoso y una *laptop* (de modelo antiguo) decorada con una calcomanía, en tercera dimensión, de la Virgen de Guadalupe. Guillermo Gómez Peña al proveer a su personaje con las anteriores características coloca a *Mexterminator* en clara contraposición —en lo científico— a la idea de la tecnología como el siguiente estadio evolutivo de la humanidad y en visible oposición —en lo artístico— a la noción del cuerpo como extensión de la tecnología. En sus performances en donde figuran sus personajes *cyberpunk* los hace confesarse —así como sucede en mucha de la narrativa picaresca— para develar la contraposición a la tecnología que muestra su obra. En el performance “El Mad Mex Confesses to His Audience” dice:

Damas y caballeros

Soy el Mad Mex, Chero psycho-killer;

prototype 187-GQ

conceived at MGM

with body parts assembled in TJ/Taiwan [...]

Primary Fuctions:

100 + identity morphing capabilities

including

el S&M zapatista

el galant mariachi rocker

X-rated narco brujo

transgender dandy survivor. (“Toying With Technology” 149)

A finales del siglo XX el mundo artístico conceptual se convirtió en una expresión artística interesada en explorar los adelantos tecnológicos anunciados y provenientes desde el campo *tecno*-científico. Infinidad de artistas conceptuales interesados en los adelantos *high tech* empezaron a incorporar la tecnología en sus creaciones para estudiar los efectos que esta podría llegar a tener en los individuos. En el campo del performance, la incorporación de la tecnología adquirió una importancia sin precedentes ya que se empezó a explorar hasta qué medida la tecnología renovaba el concepto de individuo. Según Iván Mejía, dentro de esta vertiente del performance las propuestas más innovadoras y que llamaron la atención, no solo de la crítica sino también de los científicos, fueron las de artistas provenientes de los países de primer mundo. Entre los exponentes más importantes en éste rubro se encuentran Sterlac (Stelios Arcadiou) de Austria y Marcel Lí Antúnez Roca de España como los ejemplos más representativos del performance que rastrea el pensamiento enraizado en la evolución del individuo en un ente cuerpo-máquina (122).

Sterlac empezando en la década del noventa empieza a interactuar con la tecnología con el propósito de mostrar como ésta se puede acoplar al cuerpo. En este sentido, su experimento más importante es la incorporación y la manipulación de un “tercer brazo” en su cuerpo que se convirtió en el performance *Handswriting* (127). El “tercer brazo” de Sterlac fue construido por

ingenieros japoneses y éste se adaptaba como una extensión o extremidad extra del cuerpo que salía por un lado de su brazo derecho por medio de una base de silicón. El “tercer brazo” de Sterlac era activado por medio de impulsos electrónicos generados desde los músculos de su abdomen y pierna. Esto le permitió a Sterlac el control de su tercer brazo para tomar y soltar objetos (128). Para el tiempo que logró tener total control y manipulación de su “tercer brazo” Sterlac podía escribir la palabra “evolución” simultáneamente con sus “tres” brazos durante su performance *Handwriting*.

Por su parte, el artista español Marcel LÍ Antúnez Roca, al igual que Sterlac, plantea en su trabajo experimentos sobre la relación cuerpo-máquina por medio de prótesis y la interactividad con el público. Su performance más emblemático se titula *Afasia* en el cual Antúnez Roca se enfunda en un diseño de alta tecnología en forma de “Exo-esqueleto” construido de metal y plástico que se ajusta perfectamente a su anatomía (129). Según Iván Mejía, el mecanismo “Exo-esqueleto” funciona como una interfaz corporal que puede producir movimientos y gestos en el cuerpo a control remoto por medio de una computadora. De esta forma, el artista al estar fusionado con su estructura mecánica no puede controlar las funciones de sus extremidades ya que estas dependen, ya no de él, sino de mandatos dirigidos a distancia. Los espectadores que presencian el performance tienen el control y por lo tanto la oportunidad y/o autoridad de manipular y controlar los movimientos de Antúnez Roca a su antojo y discreción por medio de sensores y computadoras que se instalan en el lugar.

En el trabajo performativo de Sterlac y Antúnez Roca se puede observar cuál es la posición de estos artistas entorno al debate de la relación cuerpo-máquina. Es evidente que para ellos la tecnología se perfila como una posibilidad tangente para convertir el cuerpo en un objeto manipulable a través de la tecnología. De esta forma, en sus performances la manipulación del

cuerpo, vía aditamentos tecnológicos, tiene la intención de enfatizar que el cuerpo puede ser mejorado y actualizado por medio de extensiones, prótesis y aumentos tecnológicos. Esta idea es alimentada en la creencia de tecnófilos que vislumbran en la biotecnología la posibilidad de alcanzar la resurrección del cuerpo y la inmortalidad de la mente. Para estos científicos, la inmortalidad personal puede lograrse por medio de súper computadoras y robots que ayudarán al ser humano a superar sus límites naturales. Los tecno-profetas observan el post-humanismo como un ideal ya que éste depara y promete una forma de escapar de la caducidad de la carne (Dinello 21).

Desde esta perspectiva, los tecno-científicos observan lo post-humano como una transición inminente y como parte de la evolución en donde la tecnología se perfila como parte integral para la sobrevivencia del ser humano. Uno de estos creyentes es el famoso científico Hans Moravec quien en su libro *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* (1988) opina que para el año 2050 la tecnología será tan avanzada que facilitará la posibilidad de transferir la consciencia humana a una computadora. De forma paralela a esta visión de la maquinación del ser humano también existen las predicciones de la robotica y la inteligencia artificial. Rodney A. Brooks en su libro *Robot: The Future of Flesh and Machines* (2002) se refiere a la humanización de las maquinas y sostiene que los humanos ya ha iniciado un proceso de evolución irreversible al adoptar el uso de prótesis tecnológicamente inteligentes para asistir artificialmente las diferentes deficiencias del cuerpo humano (ix).¹²

Los performances de Sterlac y Antúnez Roca se colocan de lado del pensamiento *tecno-científico* en cuanto a que proclaman la advenediza evolución del hombre por medio de la ciencia aplicada. El propio Sterlac ha declarado que el cuerpo es obsoleto y que ya no tiene sentido observarlo como el lugar para la psique o lo social, sino que más bien que es una

estructura para ser dirigida y modificada porque el cuerpo ya no es un objeto de deseo, sino un ente para ser re-diseñado (591).

Sterlac y Antúnez Roca al adoptar la filosofía tecno-científica en favor de una evolución del hombre por medio de la tecnología no sólo se perfilan como defensores de la ciencia, sino que al mismo tiempo podemos decir que proclaman el cuerpo como una herramienta obsoleta como medio de comunicación. Así, de esta forma, los performances *Handswriting* y *Afasia* funcionan como un manifiesto desde el primer mundo que imagina, diseña y adopta la tecnología para renovar el cuerpo. Sin embargo, los performances de Sterlac y Antúnez Roca desafortunadamente también se perfilan como una especie de colonialismo cultural y tecnológico marcando la pauta y la vanguardia del performance hombre-máquina desde los países de “primer mundo”. Como resultado, esta visión elitista marca una problemática si se compara con los países del “tercer mundo” ya que mientras los artistas, teóricos y científicos occidentales proclaman el fin del cuerpo y su perfeccionamiento a través de la tecnología, los hombres occidentalizados de países desfavorecidos apenas reivindican el derecho de comenzar a poseer sus cuerpos (Mejía 146).

Dentro de este mapa conceptual y esta encrucijada tecnológica se puede insertar el performance *Mexterminator* de Guillermo Gómez Peña ya que no solamente explora la brecha digital en cuanto al acceso a la tecnología sino también cuestiona una brecha digital entorno a la creación del arte a través del uso de la tecnología.¹³ En este sentido el trabajo de Gómez Peña resulta sumamente interesante ya que como él lo ha expuesto

the new high-tech art world assumed an unquestionable “center,” and drew a dramatic digital border. And on the other side of the tracks, there lived all the techno-illiterates, along with most women, Chicanos, Afro-Americans and Native

Americans in the US and Canada, not to mention the artist living in “Third World” countries. Given the nature of this hegemonic cartography, those of us living South of the digital border were forced to assume once again the unpleasant but necessary roles of webbacks, undocumented cyber-immigrants, digital viruses, techno pirates, and virtual coyotes. (“The Virtual Barrio” 285)

Gómez Peña sin reparos se ha referido a cómo él mismo tuvo que cruzar su propia brecha digital que lo llevo de la suspicacia y la desconfianza hasta el uso constante de ella. En otras palabras, la relación y el conocimiento de la tecnología para Gómez Peña con la tecnología se encuentra estrechamente definida por la paradoja y la contradicción. En cuanto a las computadoras, Gómez Peña dice: “I don’t quite understand them, yet I am seduced by them, I don’t want to know how they work, but I love how they look and what they do; I criticize my colleagues who are acritically immersed in new technology, yet I silently envy them” (“The Virtual Barrio” 281).

El trabajo de Gómez Peña enfatiza que los avances tecnológicos siguen siendo una cuestión de privilegio y ha llegado a comentar que constantemente le dicen que es un latino incapaz de ocuparse de la tecnología. Que sus performances entorno a la tecnología son una especie de *low-tech* y por lo consiguiente los mexicanos, los chicanos y los latinos deberían seguir haciendo murales, recitar poesía y bailar “salsa” o “quebradita”. Gómez Peña explica esta actitud en términos mitológicos y dice:

The mythology goes like this: Mexicans, and by extension other Latinos, can’t handle high technology. Caught between a preindustrial past and an imposed modernity, we continue to be manual beings, *Homo faber* par excellence, imaginative artisans (not technicians), and our understanding of the world is strictly political, poetic, or metaphysical, at best, certainly not scientific or

technological. Furthermore, we are perceived as sentimental and passionate creatures (meaning irrational), and when we decide to step out of our anthropological realm and utilize high technology in our art (most of the time we aren't even interested in doing that), we are meant to naively repeat what others—mainly Anglos and Europeans—have already done much better. (“The Virtual Barrio 284”).

El Mexterminator de Gómez Peña encarna los miedos más profundos de los anglo-americanos con respecto a los mexicanos, los inmigrantes y los latinos. El proyecto de *El Mexterminator* nace a base de los comentarios registrados en la página electrónica de Gómez Peña. Básicamente, Gómez Peña abrió un foro en donde pedía la colaboración de visitantes angloamericanos para que opinaran críticamente sobre los mexicanos y los chicanos que vivían en los Estados Unidos. Gómez Peña afirma que cómo la mayoría de las respuestas percibían a los mexicanos y a los chicanos como invasores indestructibles y enemigos públicos que atentaban contra la soberanía y la identidad nacional de los Estados Unidos, decidió nombrar su nuevo proyecto como *Mexterminator* aludiendo al asesino robótico de las películas de Schwarzenegger (*Dangerous Border* 49).

El performance *El Mexterminator* utiliza dos monitores de video en los cuales, en uno, proyecta una película *cyberpunk* chicana que plantea una meta-ficción. De esta forma, los espectadores son expuestos a imaginar que Estados Unidos ha sucumbido y se ha convertido en Mexamérica en donde el presidente de la incipiente Federación de Estados Americanos es un chicano y el idioma oficial es el espanglish. *El Mexterminator*, alias el Mad Mex es el protector de la nueva nación que encarna la realización de todos los miedos angloamericanos. *El Mexterminator* se proyecta—como resultado de los comentarios depositados en la página de

Gómez Peña— como cruza-fronteras indocumentado, flagelo de la migra, cómplice de narcos y guerrilleros, violador de güeras, raptor de niños inocentes, contaminador de lenguas francas y “para acabarla de joder, cantante de quebradita, karateca y brujo” (*El Mexterminator* 104). *El Mexterminator*, mitad hombre y mitad máquina está equipado con armas de baja tecnología. Entre otras, porta un cuerno de chivo que arroja rayos láser, lleva cinco machetes cromados, unos chakos de metal y un arsenal de granadas. Con su reloj de pulso se puede comunicar con sus cuates (Supermojado, Superchicano, Vatoman, y el Guerrero de la Gringostroika). En términos de Gómez Peña, la siniestra misión de *El Mexterminator* es, ni más ni menos, la reconquista del suroeste de Gringolandia en donde “ni Stallone, ni Schwarzenegger, ni Pete Wilson lo pueden detener. ¡This fuckin’ Mexican is undestructible!” (*El mexterminator* 105).

Como se puede observar Gómez Peña por medio de una “antropología inversa”; primero, construye su personaje por medio de los comentarios de los visitantes a su página electrónica y después utiliza éstos para exponer cómo los Estados Unidos está pasando por un proceso en el cual se está convirtiendo en un tercer mundo a causa de sus prejuicios, su injusticia y su etnocentrismo. *El Mexterminator* no busca recuperar su identidad por medio de la destrucción, sino al contrario busca la confrontación inteligente que lleve a sus espectadores a una catarsis para así lograr un una visión crítica que conduzca al entendimiento y por lo tanto a una liberación. Gómez en una entrevista realizada por Tilman Baumgartel se refiere a su performance como un “templo” en donde sus espectadores pueden encontrar una purga y enfatiza que esta característica es “the true completion of the piece” (“The Border Patrol in Cyberspace”).

Christopher L. McGahan es su estudio *Racing Cyberculture: Minoritarian Art and Cultural Politics on the Internet* (2008) se muestra un tanto escéptico en cuanto al efecto catártico del performance de Gómez Peña ya que opina que debido a la imposibilidad de tener

acceso a las reacciones de los espectadores hace difícil su evaluación (53). Sin embargo, las diferentes crónicas de las presentaciones de *Mexterminator* resultan documentos imprescindibles para analizar y confirmar el valor catártico que Gómez Peña asigna a su obra. Por ejemplo, en una crónica del performance *El Mexterminator* se hace referencia al valor “purgativo” de la pieza cuando el cronista relata la catarsis de la cual fue testigo:

[an] audience member took extreme delight in mocking Mexterminator and calling him derogatory names. Mexterminator initiated a dialogue which I was unable to hear, but the man approached the stage and picked up the shotgun (prop) lying on the upraised stage. I was unaware at the time that the gun was a prop. The man stared at Mexterminator and raised the gun and pointed it at his head. Mexterminator calmly explained that now the man would know what it was like to shoot a real, live Mexican. Slowly he walked up to the end of the barrel and placed it in his mouth. They stood in this strange tableau for a few minutes until the man holding the gun started to visibly shake and then broke down crying, finally, Mexterminator walked up to the crying man and embraced him. (Benton “Learning From Mexterminator”)

Lo que esta referencia y el performance de *El Merterminator* dejan entrever es que Gómez Peña por medio de un low-tech cyborg propone un punto de vista innovador para atacar de frente la problemática que acarrea la comunidad latina en los Estados Unidos. Donna Haraway expone que los puntos de vista de los subyugados no son posiciones inocentes. Sino que al contrario, son preferidos porque en principio tienen menos posibilidades de permitir la negación del núcleo interpretativo y crítico de todo conocimiento (328). De esta forma, para Haraway el cyborg como subyugado promete versiones transformadoras más adecuadas y

objetivas del mundo. Por lo tanto, *El Mexterminator* representa un cyborg dos veces subyugado. Por una parte, es un ser sometido por encarnar una serie de estereotipos y prejuicios por parte de una población que lo rechaza y que lo culpa de todos los males de un país en proceso de tercermundismo. Por otro lado, *El Mexterminator* reproduce la figura de un organismo cibernético de baja estatura tecnológica. A diferencia de los performances de Sterlac y Antúnez Roca, el cyborg de Gómez Peña es visto como una caricatura por sus aditamentos tecnológicos obsoletos con los que cuenta. Sin embargo, los ejercicios de Sterlac y Antúnez Roca no alcanzan a salir de un círculo muy reducido de tecno expertos que sólo observan cómo el cuerpo puede ser regenerado o actualizado por medio de la ciencia aplicada. Aunque sus propuestas y sus experimentos son interesantes y valiosos no deja de ser problemático que lo que proponen corresponde a una élite y que en lugar de ayudar a derribar diferencias, lo que hace es afirmar y renovar la brecha entre los que tienen acceso y no tienen acceso a la tecnología.

En este sentido, la propuesta de Gómez Peña resulta sumamente interesante ya que su “tecnología rascuache” o su “Tecnología Maya” conlleva una agenda multidimensional que no se pierde en una sola visión. Sino que es una metáfora y una poética que logra apropiarse de la tecnología para general un ejercicio crítico que tiene la intención de llegar a la catarsis como un síntoma de purgación cultural. Por una parte, *El Mexterminator* como texto se adhiere perfectamente a la estética del *cyberpunk* ya que el personaje representa a un hacker que opera de forma sobresaliente con la tecnología que dispone. Es un hacker ya que como lo expresa McKenzie Wark, un hackeo empieza por lo virtual para transformar lo real (43).

De esta forma, la expresión *cyberpunk* del performance *Mexterminator* se apega perfectamente a lo que Carl Good denomina como el efecto de desterritorialización que ha causado la globalización. En este sentido, el *cyberpunk* de Gómez Peña bajo los efectos y

consecuencias de la globalización tiene el propósito de mostrar el caos, la incertidumbre y la desilusión de un sistema por medio de un interés crítico que

migrates toward matters associated with the fluidity onational borders, transnational movements of people, linkages of geographical disparate regions by larger economic and technomedia factors, but also toward smaller-scale cultural montages, such as urban centers, interest groups, and consumer cultures. (3)

De esta forma, *Mexterminator* se perfila para denunciar las disparidades económicas y tecnológicas que han causado la globalización a través de masivas migraciones, surgimiento de subculturas, descentralización de los centros, surgimiento de una cultura del consumo y la debacle de instituciones.

El performance *El Mexterminator* de Guillermo Gómez Peña por medio de la apropiación y la inversión de lineamientos sobre la ciencia aplicada y la tecnología propone por una parte cuestionar el advenimiento de la tecnología como un elemento que marca parámetros sociales y económicos y por otro lado, coloca al performance mexicano, chicano y/o latino dentro del dialogo de la tecnología como evolución de individuo. El performance de Gómez Peña ofrece la oportunidad de experimentar el caos social en que está sumergida la comunidad mexicana-chicana-latina en los Estados Unidos debido a las contradicciones que causa un sistema que busca a toda costa chivos expiatorios. La forma en que los espectadores pueden experimentar esta situación es por medio de confrontarse con sus miedos y prejuicios sobre la inmigración y el multiculturalismo.

La estructura del performance de *Mexterminator* a base de estereotipos e imágenes reconocibles logra hacer sentir la injusticia y la posibilidad de un caos cultural para así causar una catarsis en los espectadores. Gómez Peña por medio de esta estrategia propone que *El*

Mexterminator no sea interpretado como un texto cerrado, sino como una obra abierta que requiere de la participación y el ejercicio crítico del espectador. De esta, la obra de Gómez Peña enriquece la producción artística *cyberpunk* porque se perfila como una herramienta necesaria para imaginar un futuro caótico. Gómez Peña logra este cometido ya que obliga a sus espectadores a detenerse a observar el performance con atención para reconsiderar y reconstruir la lógica estructural de la pieza y así crear significados de lo que está observando por más extraño, contradictorio, exagerado o inverosímil que sea.

Por lo consiguiente, *El Mexterminator* de Gómez Peña invita a los espectadores a recapacitar sobre los alcances y la proliferación del uso indiscriminado de los avances tecnológicos. Registrar y estudiar la obra de Gómez Peña entorno a su interpretación de la tecnología es sumamente importante ya que por regla general se asume que Latinoamérica al no ser productores de tecnología, no tiene una visión válida o interesante sobre el tema. *El Mexterminator* es una obra sumamente importante porque se puede estudiar dentro del género de la ciencia ficción contemporánea que cada día va ganando más terreno en el campo cultural global. Prácticamente es un campo que no ha sido explorado y que ofrece un campo fértil para los estudios literarios, los estudios culturales y el performance.

NOTAS

¹ Entre los colaboradores más importantes de la revista aparecen figuras importantes del movimiento literario cyberpunk en México. El diseño y la dirección de arte corren a cargo de Bernardo Fernández y en el consejo editorial figuran Pepe Rojo, Bernardo Fernández y Naief Yehya.

² Alberto Lizama curso sus estudios de doctorado en la UMAN y es un experto en cibercultura. Constantemente aplica sus conocimientos teóricos a la experimentación y la creación de programas y productos visuales y artísticos. Armando Sandoval y Omar Carpizo son colaboradores de Alberto Lizama y su obra “Mundo líquido” nació de las discusiones en torno a la obra *Modernidad líquida* del teórico Zygmunt Bauman.

³ Uno de los pocos ejemplos narrativos del cyberpunk mexicano que ofrece una estética de la esperanza es el relato “Las tres Fridas” de Gabriel Trujillo Muñoz que aparece en la antología editada por Gerardo porcado *El hombre en las dos puertas: Un tributo de la ciencia ficción mexicana a Philip K. Dick* (2001).

⁴ La idea de presentar la privatización del agua no se encuentra lejos de la realidad. En 2000 en Cochabamba, Bolivia la compañía Bechtel, gracias a presiones del Banco Mundial, consiguió que el gobierno boliviano le otorgara la concesión para administrar, distribuir y vender el agua a la población de Cochabamba. Los precios por los servicios de Bechtel aumentaron estrepitosamente y la población se levantó para protestar los altos precios del agua. Este incidente se le conoció como “La guerra del agua”.

⁵ Su trabajo cinematográfico se caracterizan por el uso experimental de la animación, el uso de material de archivo y de entrevista. Rivera combina todos estos materiales para crear un estilo que él mismo ha llamado “estética rascuache” con el objetivo de “to raise questions about immigrant labor as a mobile commodity and the relationship of this commodity (and the bodies that perform it) to capital accumulation” (Decena 131).

⁶ Este mismo discurso, que relaciona el cuerpo, el trabajo, la identidad y la producción también lo podemos encontrar en “La ética protestante del trabajo” que tiene su origen en el famoso ensayo “La ética protestante y el espíritu del capitalismo” de Max Weber. Ver: *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*.

⁷ El relato “Análogos y Therblings” fue escrito en 1987, pero fue hasta 1999 que José Luis Ramírez logró publicarlo en su colección de cuento *Hyperia* editado por Lectorum. Antes de la publicación en formato de libro el cuento circuló por revistas electrónicas en Argentina y México.

⁸ Brian Henderson opina que el *voice-over* es utilizado al principio de una película a través de un *flashback* o al final de una película para actuar como un puente entre el pasado y el presente. Henderson explica que también es una herramienta funcional para unir cabos sueltos en la historia. Esta estrategia permite eliminar la necesidad de dramatizar eventos que podrían distraer al espectador (58-59).

⁹ Bruce R. Burningham, identifica que la influencia de la novela picaresca se pueden encontrar en producciones artísticas recientes. Menciona la película *¿Qué he hecho yo para merecer esto?*

(1984) de Pedro Almodóvar como un ejemplo de la picaresca del siglo XX. También identifica la novela *La familia de Pascual Duarte* (1942) de Camilo José Cela como otro ejemplo de la influencia de la picaresca (34).

¹⁰ Este es un claro homenaje a la primera entrega del filme *Matrix* (1999). Al igual que en la película de los hermanos Wachowski, en *Sleep Dealer* aparece un libro al inicio de la película que funciona como preámbulo del tono crítico bajo el cual se conducirá la película. En el caso de *Matrix* aparece el libro *Simulacra y Simulation* del crítico francés Jean Baudrillard y en el caso de *Sleep Dealer* se observa el texto de Ricardo Domínguez *Hackear para principiantes*. Es interesante notar que ambos libros son apócrifos ya que el libro de Domínguez no existe y el libro de Baudrillard en *Matrix* ha sido alterado en el orden de sus capítulos.

¹¹ Este es otro de los rasgos que rompe el personaje principal de *Sleep Dealer* con la representación común del hacker. En la narrativa cyberpunk es común que el hacker sea retratado como un ser que actúa en solitario y a su suerte. En el capítulo dos se ha mencionado que esta característica es recurrente en la narrativa cyberpunk porque trata de mostrar cómo las corporaciones han logrado dismantelar los canales de información y cooperación de los hackers.

¹² Otros científicos que se encuentran entre el humanismo y la ciencia se han detenido a señalar los estragos irreparables que podría causar la ciencia aplicada en el individuo. Por ejemplo, el científico y líder de sistemas de Internet Bill Joy en su revelador y polémico ensayo “Por qué el futuro no nos necesita” no desmiente las visiones de tecno-científicos como Moravec y asegura que en unos cincuenta años las tecnologías más poderosas del siglo XXI como la robótica, la ingeniería y la nanotecnología podrían hacer realidad las visiones de un post-humanismo que

convertirán a la carne un estorbo. Joy con suma preocupación ética opina que el sueño de sobre pasar los límites de la naturaleza amenaza con convertir a la especie humana, como la conocemos, en una especie en peligro de extinción (231).

¹³ Guillermo Gómez Peña a través de su personaje *Mexterminator* no ha perdido la oportunidad de criticar a los artistas conceptuales que utilizan la alta tecnología en sus obras para declarar la “muerte del cuerpo”. En este sentido, sobre Stelarc ha dicho: “What if Stelarc had been born in Tijuana?” y al referirse si es necesario adoptar la alta tecnología para sus performances fronterizos a dicho: “...and become the rancho Stelarc?”

CONCLUSIÓN

Más allá de lo desfigurado:
Hacia una reivindicación y un análisis crítico de la ciencia ficción mexicana

*En la cultura mexicana había una hermosa mujer pretendida y frecuentada por varios intelectuales y pseudo-intelectuales, que fatigaban sus plumas y vaciaban sus bolsillos para halagarla. Su tractivo era tan grande como su condescendencia por lo que nunca dejaba de escuchar las voces de quienes tenían otras inquietudes, con los que llegó pronto a simpatizar y hasta a dejarse seducir. De los *affaires* que tuvo con varios de ellos nacieron sus hijas, que los autores serios y simulacros trataban de ocultar a los ojos de la sociedad para defender a la madre que intentaban presentar como inmaculada e incapaz de semejantes deslices. Con el tiempo, las hijas crecieron y pronto se vio que habían heredado las mejores cualidades de su progenitora y en opinión de algunos mexicanos indiscretos eran tan hermosas o más que la madre generosa. La madre a la que me refiero es la literatura nacional, y sus hijas los subgéneros literarios.*

Miguel Ángel Fernández

A lo largo de esta disertación he propuesto un análisis de la tecnología desde la perspectiva de los estudios literarios y culturales. Esto me ha permitido establecer un marco teórico con el cual observar el proceso de globalización en México desde una perspectiva novedosa: la circulación de la tecnología a nivel global como catalizador de reformas neoliberales. Tomando como punto de partida, lo mencionado anteriormente, he argumentado que el *cyberpunk* mexicano, como un subgénero de la ciencia ficción, pone en tela de juicio los supuestos paradigmas nacionales de modernidad, progreso económico y capitalismo al final de siglo XX en México. Más aún, propongo que el *cyberpunk* inaugura y articula una nueva identidad contracultural que muestra el desgaste y la debacle de las instituciones nacionales de cara al siglo XXI. La disertación se nutre de textos literarios, visuales y conceptuales para observar cómo escritores, cineastas y artistas del performance proyectan imágenes de México en caos y ruinas a través de la mirada desencantada del personaje hacker.

En este renglón, argumento que usuarios sofisticados de tecnología, en la estética *cyberpunk*, ofrecen un punto de vista singular para analizar la tecnología como medio de control y poder ya que los hackers adquieren su conocimiento, sus estrategias y sus herramientas del mismo sistema en el cual ellos operan. En otras palabras, la figura del hacker, en el presente estudio, funciona como una metáfora nacional que pone en evidencia las contradicciones entre la híper-modernidad y el subdesarrollo en México durante la era de la información.

El capítulo introductorio ofrece una descripción detallada sobre cómo el proceso de privatización en México incluyó cambios profundos en la política de la investigación y la educación para revelar cómo las empresas transnacionales llegaron a cambiar la agenda del sistema educativo mexicano. Además, se ofrece un detallado panorama de la ciencia ficción mexicana contemporánea con el propósito de establecer el nacimiento, el desarrollo y la consolidación del grupo *underground* de ciencia ficción surgido a mediados de la década de los ochenta a través del Premio Puebla de Ciencia Ficción. Finalmente, el capítulo cierra proponiendo el *cyberpunk* mexicano como la punta de lanza de la renovación de la ciencia ficción mexicana y como uno de los intentos más originales y radicales del panorama literario, a finales de siglo XX, en México (Sánchez Prado “La ciencia ficción”).

En el capítulo dos se introduce un corpus de cuarenta cuentos *cyberpunk* mexicanos y se han catalogado en seis grupos con el fin de proponer temas y tendencias para su estudio y análisis. Finalmente, el capítulo se centra en el análisis de la “narrativa hacker” en los relatos “El trozo más grande” de Bernardo Fernández y “Ruido gris” de Pepe Rojo para ejemplificar la caída de las instituciones nacionales y ascenso al poder de las corporaciones transnacionales.

El tercer capítulo traza el desarrollo de la narrativa ciberpunk mexicana del cuento a la novela con el objetivo de mostrar cómo el *cyberpunk* mexicano pasa de ser una expresión

artística subterránea a enfrentarse a la maquinaria de la república de las letras. Se introducen las novelas *Río redes* de Jorge E. Álvarez, *Púrpura visual* de José Luis Ramírez y *Gel azul* de Bernardo Fernández para establecer las dimensiones de la versión novelesca del *cyberpunk* mexicano. Además, el capítulo se concentra en la novela *La primera calle de la soledad* de Gerardo Porcayo para analizar la representación del cuerpo posthumano como una forma de dominación y sometimiento por la tecnología o para ilustrar cómo la globalización penetra el cuerpo.

El capítulo final se concentra en la película *Sleep Dealer* de Alex Rivera y en el performance *Mexterminator* de Guillermo Gómez Peña para revelar la intersección y el diálogo entre el *cyberpunk* mexicano, chicano y latino para así establecer un panorama más amplio para el estudio de lo mexicano desde una perspectiva postnacional. En este capítulo, propongo que estos textos audio visuales introducen una “estética de la esperanza” a partir de la apropiación de la tecnología con el fin de crear una conciencia crítica y social de lo que significa estar inmerso entre tecnologías de la información y comunicación durante la era de la información.

La decisión de estudiar los textos seleccionados tiene la intención de mostrar que el *cyberpunk* en México es una estética que ha sido adoptada tanto por escritores como cineastas y artistas visuales. Esto significa que la tendencia de la ciencia ficción mexicana contemporánea ha dejado de ser una práctica aislada para convertirse en un género artístico que tiene que ser estudiado como un diálogo polifónico entre lo literario, lo audiovisual y lo conceptual. Como resultado, los textos seleccionados abren un abanico que permiten entrelazar metodología literaria y de estudios culturales para ofrecer una perspectiva mucho más amplia que ilustre cómo el *cyberpunk* mexicano surge de una multiplicidad de textos: científicos e imaginativos, canónicos y populares.

Una de las constantes quejas sobre la ciencia ficción mexicana radica en que es calificada como una copia al carbón del modelo anglosajón. Sin embargo, esta aseveración no es del todo acertada o justa. Sí, la ciencia ficción mexicana se nutre de una postura estética y una reflexión sobre la realidad circundante encontrada en la ciencia ficción no escrita en español, pero a la misma vez también explora los procesos locales que percibe y los representan fielmente a la realidad y la identidad nacional. Dicho lo anterior, en la ciencia ficción mexicana no solo depende de la intertextualidad sino también de un examen de consciencia nacional y una revisión de la historia mexicana. El hacker en este sentido, representa la contraparte, a la deriva, de una realidad deformada en la que se reflejan los efectos de la globalización en México.

Aún más, el caso del *cyberpunk* mexicano es digno de ser resaltado ya que su dialogo con la cultura tecnológica global y con las practicas y los procesos culturales nacionales como: la industria maquiladora, la economía informal del narcotráfico, la crónica corrupción y la “ilegalidad” de lo fronterizo, así como con las practicas institucionales del PRI y la PGR proporciona un modelo propio del *cyberpunk* a la mexicana. Así, el hacker se perlinea como un personaje contradictorio que se debate, como metáfora nacional, entre la modernidad que ofrece la globalización y el subdesarrollo estancado en lo local. En otros términos, es un personaje concebido a través de estereotipos postnacionales y terminado a base de determinismos nacionales que como se ha visto a lo largo de la disertación es aniquilado y doblegado, pero que también busca la forma de subvertir su realidad para encontrar la forma de poder subsistir.

Considero que es importante recalcar que este trabajo es el primero en investigar el *cyberpunk* mexicano desde la academia. Sin embargo, como todo trabajo inicial, esta investigación dista mucho de hacer justicia e investigación total sobre el género. Este trabajo, puede ser considerado como un punto de partida para que surjan otros trabajos que

complementen el presente o se concentren en el estudio de la literatura de “géneros menores” y producciones artísticas no canónicas con el rigor y las herramientas que ofrece la academia.

En cuanto a las posibilidades de ampliación considero que aún restan numerosos aspectos que todavía faltan por explorar o que se desprenden de la presente disertación. En este renglón, me gustaría proponer tres posibles temas que pueden complementar la disertación. En primer lugar, pienso en un estudio sobre los procesos globales en los que entra el *cyberpunk* mexicano en cuanto a su dialogo con escritores de ciencia ficción en Argentina y España a través de blogs, revistas electrónicas, y premios internacionales de ciencia ficción escrita en castellano. Existen varios ejemplos de escritores *cyberpunk* mexicanos que no solamente han traspasado la frontera para participar en congresos y dar charlas, sino que también han ganado prestigiados premios en Argentina y España consiguiendo así ser reconocidos y publicados en el extranjero. Este estudio permitiría hacer una reelaboración del “campo literario” de Pierre Bourdieu ya que la circulación postnacional de la narrativa *cyberpunk* mexicana crea un “campo literario global”.

Otro posible tema para complementar la disertación sería hacer un estudio mucho más consciente de la relación de la narrativa *cyberpunk* con la tradición literaria mexicana y/o latinoamericana. Para emprender esta empresa me gustaría investigar y rastrear las conexiones entre el *cyberpunk* y el Modernismo como narrativas de *fin de siècle* ya que considero que existen innumerables relaciones culturales y artísticas que tomaron lugar durante el liberalismo de finales de siglo XIX y el neoliberalismo de finales de siglo XX. Esta investigación es de vital importancia porque marcaría de una vez por todas un precedente en el estudio de la ciencia ficción mexicana ya que marcaría la pauta para empezar a considerar la ciencia ficción como una expresión artística que emprende un dialogo con la tradición literaria mexicana bajo nuevos códigos y bajo un lente diferente.

Finalmente, otro tema importante para complementar la disertación sería un análisis de la representación de la economía informal del narcotráfico y la cultura del narcotráfico desde la ciencia ficción mexicana. En este sentido, el *cyberpunk* “a la mexicana” le tiene dos noticias al Presidente de México, Felipe Carderón —pero como siempre, una buena y la otra mala (¿cuál querrá escuchar primero?). La buena es que la guerra contra el narcotráfico, en un futuro, sí se llega a ganar. Sin embargo, la mala es que ésta victoria no es lograda por el gobierno federal sino por las corporaciones transnacionales. El corpus de la narrativa *cyberpunk* cuenta con varios ejemplos de esta visión hacia el futuro en donde las corporaciones controlan todo aspecto del transcurrir del país, incluido el negocio de las drogas. Este trabajo sería de gran utilidad ya que aportaría un enfoque nuevo y fresco al campo de moda en los estudios mexicanos: la narco-narrativa y la narco-cultura.

Aunque la valorización de la expresión artística *cyberpunk* como campo de estudio literario y cultural, goza de total popularidad y aceptación en los departamentos de inglés, esto todavía no ha sucedido en la crítica literaria y cultural Latinoamericanas a pesar de que en la producción artística latinoamericana se pueden encontrar innumerables ejemplos significativos de ciencia ficción. Por lo consiguiente, la contribución de esta disertación radica en que la ciencia ficción mexicana a finales de siglo XX se perfila para ofrecer un acercamiento novedoso y fresco para analizar los procesos culturales actuales en Latinoamérica. Igualmente, considerando que el *cyberpunk* es un examen de consciencia entorno a la proliferación de la tecnología, este estudio es importante ya que ofrece otra opción para acercarse al desgastado estudio de la globalización desde una perspectiva fresca que pone en evidencia la relación individuo-tecnología desde la cultura y la literatura mexicana.

El *cyberpunk* mexicano promete enriquecer el estudio de la literatura y la cultura latinoamericanas de forma significativa ya que considero que la ciencia ficción está emergiendo como un campo que invitará a abrir nuevas fronteras críticas y analíticas. Así, la ciencia ficción mexicana actual se perfila como una producción artística válida que puede incluirse—y por lo tanto expandir—el campo de los estudios literarios y culturales latinoamericanos.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, Danny J. "El futuro neoliberal y la utopía perdida en *Lejos del paraíso* de Sandro Cohen. *Symposium* 61.1 (2007): 27-41.
- Álvarez, Jorge Eduardo. "Cenizas de fractal". *9-9-99 Cuentos de ciencia ficción, fantasía y horror*. Tamaulipas; México: Taller Literario Tierra Ignota, 1999. 15-24.
- _____. *Río de redes*. Tijuana: Ediciones Yoremito, 1998.
- Appadurai, Arjun. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis, Minn: U of Minnesota P, 1996.
- _____. "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy". *Global Culture: Nationalism, Globalization, and Modernity*. London: Sage Publications, 1990. 295-310.
- Aranda Sánchez, José María. *Un movimiento estudiantil contra el neoliberalismo: UNAM 1999-2000*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México: 2001.
- Arditi, Jorge. "Analítica de la Posmodernidad". *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.
- Argelia, Claudia. "Caza medieval". *Más allá de lo imaginado III*. Comp. Federico Schaffler. México: Editorial Tierra Adentro, 1994. 121-34.
- Armenta, Celine. *Principios de incertidumbre: El Premio Puebla de Ciencia Ficción 1984-1991*. Puebla: Gobierno de Estado de Puebla, 1992.
- Aronowitz, Stanley; Martinson, Barbara y Menser, Michael (Eds.). *Tecnociencia y cibercultura: La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Trad. Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1998.
- Arquilla, John, and David F. Ronfeldt. *Networks and Netwars: The Future of Terror, Crime, and Militancy*. Santa Monica, CA: Rand, 2001.
- Ávila, Isidro. "La red". *Más allá de lo imaginado II*. Ed. Federico Schaffler. México: Editorial Tierra Adentro, 1991. 137-48.
- Badmington, Neil. "Theorizing Posthumanism". *Cultural Critique* 53 (Winter 2003): 10-27.
- Barthes, Roland. *Crítica y verdad*. México: Siglo XXI Editores, 1987.

- _____. "El análisis estructural". *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1996. 107-125.
- _____. *S / Z*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2004.
- Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1997.
- _____. *Las estrategias fatales*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2000.
- Baumgartel, Tilma. "The Border Patrol in Cyberspace: Interview with Roberto Sifuentes and Guillermo Gómez-Peña". *Net Time*. Abril 20, 2011. <<http://www.nettime.org>>.
- Bell, Andrea y Molina-Galván, Yolanda. *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction From Latin America and Spain*. Middletown: Wesleyan University Press, 2003.
- _____. "Pepe Rojo Solís". Darrell Lockhart, Ed. *Latin American Science Fiction Writers: An A-to-Z Guide*. Connecticut: Greenwood Press, 2004. 79-81.
- Benton, Michael. "Learning From 'El Mexterminator' and 'Cyber Vato': Social Anxiety as a Performative Pedagogy". *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*. 2:4 (Fall 2002). <http://reconstruction.eserver.org/BReviewa/revElMex.htm>
- Berumen, Humberto Félix. "El cuento entre los bárbaros del norte (1980-1992)". *Vivir del cuento: La ficción en México*. México, D.F.: Universidad Autónoma de Tlaxcala, 1995. 201-24.
- Bloom, Jarold. *El canon occidental: La escuela y otros libros en todas las épocas*. Barcelona: Anagrama, 2001.
- Bondanella, Peter. *Umberto Eco and the Open Text: Semiotics, Fiction, Popular Culture*. New York: Cambridge UP, 1997.
- Brandt, Per Aage. *In media res: La estructura semiótica de la comunicación de masas*. Valencia: Universidad de Valencia, 1995.
- Brooks, Rodney A. *Robot: The Future of Flesh and Machines*. London: Penguin, 2003.
- Bueno Sánchez, Erasmis. "La herencia del siglo XX: Información y globalización. *Infodiversidad y cibercultura: Globalización e información en América latina*. Ed. Estela Morales Campos. Buenos Aires: Anagrama Editores, 2006. 15-61.
- Burningham, Bruce R. *Tilting Cervantes: Baroque Reflections on Postmodern Culture*. Nashville, Tennessee: Vanderbilt University Press, 2008.

- Cabrera López, Patricia. *Una inquietud de amanecer: Literatura y política en México, 1962-1987*. México: UNAM / Plaza y Valdés, 2006.
- Casas, Rosalía y Gortari, Rebeca de. “La vinculación en la UNAM: Hacia una nueva cultura académica basada en la empresariedad”. *Gobierno, academia y empresas en México: Hacia una nueva configuración de las relaciones*. Ed. Rosalía Casas y Matilde Luna. México: Plaza y Valdés Editores, 1997. 163-227.
- Cavallaro, Dani. “La ciencia-ficción y el ciberpunk” en *Literatura y cibercultura*. Domingo Sánchez Mesa, Ed. Madrid: Arco, 2004. 235-68.
- Castells, Manuel. “Informacionalismo y la sociedad red”. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Pekka Himanen. Barcelona: Ediciones Destino, 2001. 169-91.
- _____. *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- Chavarría, Héctor. “Lo último de nuestras vidas”. *Los mapas del caos: Breve antología de ciencia ficción mexicana*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca / Universidad Autónoma de Tlaxcala, 1997. 5-9.
- _____. *Adamás*. México: Editorial Posada, 1995.
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.
- Chimal, Alberto. *Gente del mundo*. México: CONACULTA, 1998.
- Chípuli Padrón, Jorge. “Panchito’s story”. *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca, 1998. 110-8.
- Chong, Alberto y López de Salines, Florencio. “Privatization in Mexico”. *Privatization in Latin America: Myths and Reality*. (Eds.) Alberto Chong y Florencio López de Salines. Washington, D.C.: World Bank, 2005. 349-405.
- Cohen, Sandro. *Lejos del paraíso*. México: Sensores y Aljure, 1997.
- Cockcroft, James D. *La esperanza de México: Un encuentro con la política y la historia*. México: Siglo XXI, 2001.
- Cubría, Jorge. “Pastillas de felicidad”. *Más allá de lo imaginado II*. Comp. Federico Schaffler. México: Fondo Editorial Tierra Adentro, 1991. 91-101.
- Day, Stuart. *Staging Politics in Mexico: The Road to Neoliberalism*. Lewisburg: Bucknell UP, 2004.

- Decena, Carlos. "Putting Transnationalism to Work: An Interview with Filmmaker Alex Rivera". *Social Text*. 24.3 (2006): 131-38.
- Delgadillo, Willivaldo. *La virgen del barrio árabe*. Barcelona: Plaza y Janés, 1997.
- Dery, Mark. *Velocidad de escape: La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- Dinello, Daniel. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: U of Texas P. 2005.
- D'Lugo, Carol Clark. *The Fragmented Novel in Mexico: The Politics of Form*. Austin: U of Texas P, 1997.
- Dominguez, Ricardo. "Digital Zapatismo". *Ars Electronica 98: Info War*. Linz, Austria: Arts Electronic Center, 1998. 53-5.
- Echeverría, Javier. "Cuerpo electrónico e identidad". *Arte cuerpo y tecnología*. Ed. Domingo Hernández Sánchez. Salamanca: Ediciones U de Salamanca, 2003. 13-29.
- _____. *Los señores del aire: Telepolis y el tercer entorno*. Barcelona: Ediciones Destino, 1999.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. México: Tusquets, 2003.
- Enríquez Fuentes, Elena. "Los desafíos del libro en México". *Milenio*. 2010. México. Mayo 7, 2010. <<http://admin-impreso.milenio.com/node/8562062>>.
- Faber, Guillermo. *A imagen y semejanza*. México: Siglo XXI Editores, 1992.
- Fernández, Bernardo. *Bzzzzzzt!! Ciudad interfase*. México: Times Editores, 1998.
- _____. "Wonderama". *Bzzzzzzt!! Ciudad interfase*. México: Times Editores, 1988. 9-21.
- _____. "Sólo se recuerda el primero". *Bzzzzzzt!! Ciudad interfase*. México: Times Editores, 1988. 33-41.
- _____. "El último de los hackers". *Bzzzzzzt!! Ciudad interfase*. México: Times Editores, 1998. 71-6.
- _____. "El trozo más grande" *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca, 1998. 13-32.
- _____. *Tiempo de alacranes*. México: Joaquín Mortiz, 2005.

_____. *Gel azul*. España: Parnaso, 2006.

Fernández, Bernardo y Sifuentes, Gerardo. "(e)". *Visiones periféricas: Antología de la ciencia ficción mexicana*. Comp. Miguel Ángel Fernández. Buenos Aires: Lumen, 2001. 173-86.

Fernández, Miguel Ángel. *Visiones periféricas: Antología de la ciencia ficción mexicana*. Buenos Aires: Lumen, 2001.

_____. "Más allá de lo imaginado: La antología que hizo historia". *Ciencia ficción mexicana*. 2005. México. Julio 11, 2009. <<http://www.ciencia-ficcion.com.mx/?uid=2&cve=11:06>>.

Foucault, Michel. *La voluntad de saber*. México: Siglo XXI, 1977.

_____. *Las palabras y las cosas*. Barcelona: Planeta, 1984.

Friedman, Norman. *Aspectos de la novela moderna*. Montevideo: Fundación de Cultura Universitaria, 1973.

_____. *Form and Meaning in Fiction*. Athens: U of Georgia P, 1975.

Frenk, Julio. *Triptofanito: Un viaje por el cuerpo humano*. México: Joaquín Mortiz, 1978.

Fukuyama, Francis. *El fin del hombre: Consecuencias de la revolución biotecnológica*. Barcelona: Ediciones B, 2002.

Fusco, Coco. "Electronic Disturbance: Ricardo Dominguez Interviewed". *Subsol*. Web. 20 Abril, 2011. <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/domingueztext2.html>.

García Canclini, Néstor. *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo, 1990.

_____. *La globalización imaginada*. Buenos Aires: Paidós, 1999.

Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 19984.

Gómez Peña, Guillermo. *El mexterminator: Antropología inversa de un performancero postmexicano*. México: Océano, 2002.

_____. *The New World Border: Prophecies, Poems, & Loqueras for the End of the Century*. San Francisco: City Lights, 1996

_____. *Dangerous Border Crossers*. New York: Routledge, 2000.

- _____. "The Virtual Barrio @ the Other Frontier (or the Chicano Internet)". *Reading Digital Culture*. Ed. David Trent. Malden, Mass: Blackwell, 2001. 281-6.
- _____. "Toying Technology". *Interfaces of Technology*. Ed. Maria Chatzichristodoulou. England: Ashgate, 2009. 144-52.
- Gómez Peña, Guillermo, and Elaine Peña. *Ethno-techno: Writings on Performance, Activism, and Pedagogy*. New York: Routledge, 2005.
- González, Andrés. "Virtual realidad". *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 10 (Noviembre-diciembre 1994): 30.
- González Casanova, Pablo. *La literatura perseguida en la crisis de la colonia*. México: SEP, 1986.
- González Meléndez, Gabriel. *Los mismos grados más lejos del centro*. Monterrey: Fondo Editorial Nuevo León, 1991.
- Good, Carl. "Introduction: Ungoverned Specificities". *The Effects of the Nation: Mexican Art in an Age of Globalization*. Philadelphia: Temple UP, 2001. 1-19.
- Guillén, Claudio. "Toward a definition of Picaresque". *Proceedings of the III Congress of the International Comparative Literature Association*. The Hague: Mouton, 1962. 252-66.
- Guillén, Michael. "Q&A: Alex Rivera, 'Sleep Dealer'". *San Francisco Film Society*. Abril 20, 2011. <http://sf360.linkingarts.com/features/qa-alex-rivera-sleep-dealer>.
- Guzmán Wolffer, Ricardo. *Que dios se apiade de todos nosotros*. México: CONACULTA, 1993.
- _____. *Bestias de la noche*. México: Ramón Llaca y Cía., 1998.
- Hables Gray, Chris. *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*. New York: Routledge, 2001.
- Haraway, Donna. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association, 1991.
- _____. *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.
- Hayles, Katherine. *How do we Become Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Illinois: University of Chicago Press, 1999.
- _____. "La condición de la virtualidad" en *Literatura y cibercultura*. Domingo Sánchez Mesa, Ed. Madrid: Arco, 2004. 37-72.

- Heise, Ursula K. *Chronoschisms: Time, Narrative, and Postmodernity*. New York: Columbia University, 1997.
- Henderson, Brian. "Tense, Mood, and Voice in Film (Notes After Genette)". *Film Quarterly: Forty Years, a Selection*. Berkeley: University of California Press, 1999. 54-75.
- Hernández Luna, Juan. "Soralia". *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca, 1998. 90-101.
- Heuser, Sabine. *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Amsterdam: Rodopi, 2003.
- Himanen, Pekka. *La ética hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino, 2001.
- Huacuja, Malú. *Herejía contra el ciberespacio*. México: Océano, 1999.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press, 1955.
- Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*. México: Grupo Editorial Tomo / SEP, 2003.
- Ilich, Fran. *Metro-pop*. México: CONACULTA, 1997.
- Joy, Bill. "Por qué el futuro no nos necesita". *Tomar la pastilla roja: Ciencia, filosofía y religión en Matrix*. Barcelona: Ediciones Obelisco, 2005. 231-70.
- Kristeva, Julia. *Poderes de la perversión*. México: Siglo XXI, 1994.
- Kroker, Arthur. "Capitalismo virtual". *Tecnociencia y cibercultura: La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Buenos Aires: Paidós, 1998.
- Kuri, Caín. "Mercurio rojo". *Cuentos compactos cyberpunk*. Puebla; México: La langosta se ha posado / Fractal 'zine, 1997 (sin paginación).
- _____. "Ciudad Perdida". *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. Comp. Gerardo Porcayo México: Ramón Llaca, 1998. 103-7.
- Larson, Ross. *Fantasy and Imagination in the Mexican Narrative*. Tempe: Center for Latin American Studies Arizona State University, 1977.
- Lash, Scott. *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2002.
- Lavín, Guillermo. "Llagar a la orilla". *Bajo el signo de Alpha*. Tamaulipas, México: Libro Digital, 2000. 91-106.

- Limón, Carlos Alberto. "Tajamar neutral". *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca, 1998. 48-61.
- Lizama, Jorge Alberto. "El poder de las redes sociales: Activismo vs páginas web del gobierno mexicano".
- _____. "Hackers México, del Hack-Zapatismo a Raza Mexicana".
- _____. "La Internet, potencialmente socializadora: Alberto Lizama". *La Jornada*. Martes 16 de octubre 2007.
- Loader, Brian. Ed. *Cyberculture: The Key Concepts*. New York: Routledge, 2004.
- López Castro, Ramón. *Expedición a la ciencia ficción mexicana*. México: Lectorum, 2001.
- López Lozano, Miguel. *Utopian Dreams, Apocalyptic Nightmares: Globalization in Recent Mexican and Chicano Narrative*. West Lafayette: Purdue UP, 2008.
- Lockhart, Darrell. *Latin American Science Fiction Writers: An A-to-Z Guide*. Connecticut: Greenwood Press, 2004.
- Lowe, Donald M. *History of Bourgeois Perception*. Illinois: The U of Chicago P, 1982.
- Magaña Rueda, Patricia. "La evaluación de las revistas de divulgación". *Antología de la divulgación de la ciencia en México*. Ed. Juan Tonsa Mazón, Ana María Sánchez y Nemesio Chávez. México: UNAM 2000.
- Martré, Gonzalo. *La ciencia ficción en México (Hasta el año 2002)*. México: Instituto Politécnico Nacional, 2004.
- Massarani, Adrienne y Silver, David. *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York UP, 2006.
- McGahan, Christopher. *Racing Cyberculture: Minoritarian Art and Cultural Politics on the Internet*. New York: Routledge, 2008.
- Meikle, Graham. *Future Active: Media Activism and the Internet*. Annandale, N.S.W.: Pluto Press, 2002.
- Mejía, Iván. *El cuerpo posthumano en el arte y la cultura contemporánea*. México: UNAM, 2005.
- Melchor, Alejandro. "La noche del cazador". *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 10 (Noviembre-diciembre 1994): 18-9.

- Menser, Michael y Aronowitz, Stanley. "Sobre los estudios culturales, la ciencia y la tecnología". *Tecnociencia y cibercultura: La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Barcelona: Paidós, 1998. 21-44.
- Micheli Thirión, Jordy y Espinoza, Rubén O. "Changing Patterns in Mexican Society and Technology Policy (1990-2003): Still Far From Economic Development". *Changing Structure of Mexico: Political, Social, and Economic Prospects*. Ed. Laura Randall. New York: M.E. Sharpe, 2006. 197-210.
- Monsiváis, Carlos. "De la cultura mexicana en vísperas del Tratado de Libre Comercio". *La educación y la cultura ante el Tratado de Libre Comercio*. Ed. Gilberto Guevara y Néstor García Canclini. México: Nueva Imagen, 1992. 179-209.
- Morales, Juan José. "Los viejos y buenos tiempos". *Más allá de lo imaginado I*. Comp. Federico Schaffler. México: Editorial Tierra Adentro, 1991. 123-33.
- Moravec, Hans. *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass.: Harvard UP, 1988.
- Moreno, Horacio. *Cyberpunk: Más allá de Matrix*. Barcelona: Circulo Latino, 2003.
- Ordorika, Imanol. *La disputa por el campus: Poder, política y autonomía en la UNAM*. México: UNAM / Plaza y Valdés, 2006.
- Olvera, Carlos. *Mejicanos en el espacio*. México: Editorial Diógenes, 1968.
- Ortega, Julio. *Texto, comunicación y cultura: Los ríos profundos de José María Arguedas*. Lima: CEDEP, 1982.
- Pardo Fernández, Rodrigo. "El navegante". *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca, 1998. 134-47.
- _____. "Memoria escindida". *El hombre en las dos puertas: Un tributo de la ciencia ficción mexicana a Philip K. Dick*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Lectorum, 2001. 58-65.
- Pitma, Thea. "Latin American Cyberprotest: Before and After the Zapatistas". Claire Taylor and Thea Pitman, Eds. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: Liverpool U Press, 2007.
- Porcayo, Gerardo. *La primera calle de la soledad*. México: CONACULTA, 1993.
- _____. "Cyberpunk, ciencia ficción y thriller". *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 4 (Otoño 1993): 3-5.
- _____. "Imágenes rotas, sueños de herrumbre". *Umbrales: Revista mexicana de*

ciencia ficción, fantasía y horror. 10 (Noviembre-diciembre 1994): 7-9.

_____. *Los mapas el caos: Breve antología de ciencia ficción mexicana*. México: Ramón Llaca, 1997.

_____. *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. México: Ramón Llaca, 1998.

_____. “El caos ambiguo del lugar”. *Visiones periféricas: Antología de la ciencia ficción mexicana*. Comp. Miguel Ángel Fernández. Buenos Aires: Lumen, 2001. 164-70.

_____. *Dolorosa*. México: Times Editores, 1999.

_____. “La nueva caminata espacial”. *Blogspot.com*, septiembre 27, 2008. Web. Mayo 7, 2010. <<http://lobosector.blogspot.com/2008/09/la-nueva-caminata-espacial.html>>.

Portilla, Jorge. *Fenomenología del relajo*. México: Era, 1966.

Rabinbach, Anson. *The Human Motor: Energy, Fatigue, and the Origins of Modernity*. New York: Basic Books, 1990.

Ramírez, José Luis. “Cyberpunk: El movimiento en México”. *Ciencia ficción mexicana*. 2005. México. Julio 11, 2009. <<http://www.ciencia-ficcion.com.mx/?uid=2&cve=11:09>>.

_____. “Tijuana express”. *Cuentos compactos cyberpunk*. Puebla; México: La langosta se ha posado / Fractal 'zine, 1997. (Sin paginación).

_____. “Dos días de permiso”. *Los mapas del caos: Breve antología de ciencia ficción mexicana*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca / Universidad Autónoma de Tlaxcala, 1997. 39-41.

_____. “Santo Sudario”. *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. México: Ramón Llaca, 1998. 34-45.

_____. “Hielo”. *Visiones periféricas: Antología de la ciencia ficción mexicana*. Comp. Miguel Ángel Fernández. Buenos Aires: Grupo Editorial Lumen, 2001. 202-219.

_____. “Púrpura visual”. *Aleph Zero: Revista de Educación y Divulgación Científica y Tecnológica* 36 (septiembre-octubre 2004): sin paginación.

Rivera, Alex. Dir. *Sleep Dealer*. Los Angeles: Maya Entertainment, 2009.

Rodríguez Gallardo, Adolfo. *Tecnologías de la información y brecha digital en México 2001-2005*. México: UNAM, 2005.

Rojas, Arturo César. “El que llegó hasta el metro pino Suárez”. *Más allá de lo imaginado*

- I. Ed. Federico Schaffler. México: Editorial Tierra Adentro, 1991. 161-172.
- Rojo, Pepe. *Ruido Gris*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 1996.
- _____. "El futuro sucedió hace dos días". *Complot Internacional* 1.7 (Agosto 1997): 8-21.
- _____. "Para-Skim". *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Ramón Llaca, 1998. 64-77.
- _____. "Conversaciones con Yoni Rei". *Visiones periféricas: Antología de la ciencia ficción mexicana*. Comp. Miguel Ángel Fernández. Buenos Aires: Lumen, 2001. 188-99.
- _____. "Bastardos y fronteras: Los subgéneros en México. *Ciencia ficción mexicana*. 2005. México. Mayo 7, 2010. <<http://www.ciencia-ficcion.com.mx/?uid=2&cve=11:19>>.
- _____. *Punto cero*. México: Times Editores, 2000.
- _____. "Re: Saludos y consulta". Email to Hernán García. August 22, 2009.
- Sagástegui, Dianna. "Las tecnologías como medios para el aprendizaje: El programa Enciclopedia en las escuelas primarias mexicanas". *Ciberoamérica en red: Escotomas y fosfenos 2.0*. Ed. Miriam Cárdenas y Martín Mora. Barcelona: Editorial UOC, 2008. 9-26.
- Salinas, Bertha; Porras, Laura; Santos, Antonio y Ramos, Jorge. *Tecnologías de información, educación y pobreza en América Latina. Los telecentros: Conceptos, estudios y tendencias*. México: U de las Américas / Plaza y Valdés, 2004.
- Sánchez Mesa, Domingo. "Los vigilantes de la metamorfosis: El reto de los estudios literarios ante las nuevas formas y medio de comunicación digital". *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco/Libros, 2004. 11-34.
- Sánchez Prado, Ignacio. "La ciencia ficción y la reconfiguración de la literatura mexicana. El caso de Bernardo Fernández BEF". *El blog de Ignacio Sánchez Prado*. Noviembre 8, 2009. <<http://ignaciosanchezprado.blogspot.com/2009/11/la-ciencia-ficcion-y-la-reconfiguracion.html>>.
- Sartori, Giovanni. *Homo videns: La sociedad teledirigida*. México: Taurus, 1997.
- Schaffler, Federico. *Más allá de lo imaginado I*. México: Editorial Tierra Adentro, 1991.
- _____. *Más allá de lo imaginado II*. México: Editorial Tierra Adentro, 1991.
- _____. *Más allá de lo imaginado III*. México: Editorial Tierra Adentro, 1994.

- _____. "Nanograffiti". *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 10 (Noviembre-diciembre 1994): 10-3.
- _____. *Contactos en el cielo*. Tamaulipas: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes de Tamaulipas, 1994.
- Sepúlveda, Luz María. *La utopía de los eres posthumanos*. México: Fondo Editorial Tierra Adentro, 2004.
- Sifuentes Marín, Gerardo. "El epílogo de Alicia". *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 10 (Noviembre-diciembre 1994): 16-7.
- _____. "Cybersexo". *Más allá de lo imaginado III*. Ed. Federico Schaffler. México: Fondo Editorial Tierra Adentro, 1994. 171-82.
- _____. "Persiana de piel". *Cuentos compactos cyberpunk*. Puebla; México: La langosta se ha posado / Fractal 'zine, 1997. (Sin paginación).
- _____. *Pilotos infernales*. México: Editorial Vid, 2001.
- Stelarc. "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies". *Leonardo*. 24.5 (1991): 591-595.
- Sterling, Bruce. *Mirror Shades: The Cyberpunk Anthology*. New York: Arbor House, 1986.
- _____. "El cyberpunk en los noventas". *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 10 (Noviembre-diciembre 1994): 3-6.
- Talens, Genaro. "El robot ilustrado y el futuro de las humanidades". *El sujeto vacío: Cultura y poesía en territorio Babel*. Madrid: Cátedra, 2000. 394-407.
- Trujillo Muñoz, Gabriel. *La ciencia ficción: Literatura y conocimiento*. Mexicali: Instituto de Cultura de Baja California, 1991.
- _____. *El futuro en llamas: Cuentos clásicos de ciencia ficción mexicana*. México: Grupo Editorial Vid, 1997.
- _____. *Los confines: Crónica de la ciencia ficción mexicana*. México: Grupo Editorial Vid, 1999.
- _____. *Biografías del futuro: La ciencia ficción mexicana y sus autores*. Mexicali, México: Universidad Autónoma de Baja California, 2000.
- _____. "Las tres Fridas". *El hombre en las dos puertas: Un tributo de la ciencia*

- ficción mexicana a Philip K. Dick*. Comp. Gerardo Porcayo. México: Lectorum, 2000. 231-52.
- _____. “Futuro bajo palabra”. *Tierra Adentro* 14 (Febrero-marzo 2002): 44-52.
- _____. “Gerardo Horacio Porcayo”. *Latin American Science Fiction Writers: An A-to-Z Guide*. Connecticut: Greenwood Press, 2004. 155-157.
- _____. *Laberinto (as time goes by)* Mexicali: Instituto de Cultura de Baja California, 1995.
- _____. *Espantapájaros*. México: Lectorum, 1999.
- Veak, Tyler (Ed.) “Introduction”. *Democratizing Technology: Andrew Feenberg’s Critical Theory of Thechnology*. New Jersey: State U of New York Press, 2006.
- Velarde, José Luis. “Los crímenes que conmovieron al mundo”. *Bajo el signo de Alpha*. Tamaulipas, México: Libro Digital, 2000. 151-6.
- Velázquez Oliver, Isabel. “Manco a orillas del Floss”. *Principios de incertidumbre: Premio Puebla de Ciencia Ficción 1984-1991*. Puebla; México: Gobierno del Estado de Puebla, 1992. 131-9.
- Yaszek, Lisa. *The Self Wired: Technology and Subjectivity in Contemporary Narrative*. New York: Routledge, 2002.
- Yehya, Naief. *Los sueños mecánicos de las ovejas electrónicas: El cyberpunk en el cine*. México: Nitrato de plata, 1994
- _____. *El cuerpo transformado: Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y la ciencia ficción*. México: Paidós, 2001.
- Wark, McKenzie. *Un manifiesto hacker*. Barcelona: Alpha Decay, 2006.
- Warren, Rob. “The Future of the Future in Planing Theory: Appropriating Cyberpunk Visions of the City”. *The Cybercities Reader*. New York: Routledge, 2004. 395-400.
- Weintraub, Sidney. *Financial Decision-Making in Mexico: To Bet a Nation*. Pittsburgh, Pa: University of Pittsburgh Press, 2000.
- William, Gibson. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.
- _____. *Count Zero*. New York: Arbor House, 1986.
- Wolton, Dominique. *Internet, ¿y después qué?: Una teoría crítica de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Gedisa, 2000.

Zárate, José Luis. *Hyperia*. México: Lectorum, 1999.

_____. "Hyperia". *Hyperia*. México: Lectorum, 1999. 73-88.

_____. "Cajas chinas". *Hyperia*. México: Lectorum, 1999. 93-7.

_____. "Análogos y Therblings". *Hyperia*. México: Lectorum, 1999. 141-50.

_____. *La ruta del hielo y la sal*. México: Editorial Vid, 1998.