

## **El ciberpunk mexicano en dos ficciones breves: creación y cuerpo más allá de lo humano**

Rodrigo Pardo Fernández, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH), Mexico

### **Mexican Cyberpunk in Two Short Fictions: Creation and the Body Beyond the Human.**

*The aim of this work is to show a particular vision of science fiction as a hyperbolic fictional text about an extratextual universe, and with this basis reflect on the way in which two short fictions, the cyberpunk tales “Para Skim” (1997) and “Conversaciones con Yoni Rei” (1998) by Mexican Pepe Rojo, addresses two issues related to the transcendence of the human in Mexican science fiction: the creation, as a practice resulting from an artificial intelligence, and the transformation of the body as an explicit negation of the prefixed idea of the human. The nuclei of meaning of these stories reflect in extremis on the way in which we relate to reality from the media, and point to different approaches to the body and its violation. The proposal of Rojo, developed from the neoliberal Mexican reality of the 90’s, can be recovered as a questioning of current daily life by questioning aspects such as virtuality, the use of artificial intelligence and hyperconnectivity.*

**Keywords:** Mexican cyberpunk, fiction, creation, science fiction.

### *Introducción*

En la década de los 80 se consolida en Estados Unidos un subgénero de la ciencia ficción que el escritor Bruce Sterling denominó *ciberpunk*. Las obras más referidas de esta tendencia suelen ser *Neuromancer* (Gibson 1984) y *Mirrorshades* (Sterling 1994) dado que establecen ciertos parámetros a partir de los cuales se desarrolla el género: una narrativa sobre el mañana inmediato, protagonizada por personajes liminares: hackers, grandes monopolios, prostitutas, *dealers*, ladrones y asesinos quienes, a un tiempo, validan y subvierten el sistema que los define y el cual afrontan sin mucho éxito. La literatura ciberpunk es resultado de la convergencia de una política neoliberal y un conjunto de productos y prácticas asociadas a la tecnología al alcance de un porcentaje significativo de la población. Este artículo propone el análisis de cuentos mexicanos ciberpunk con esta premisa, y parte de la idea de que es posible partir de la ficción para problematizar cuestiones de la realidad extratextual.

Si bien es cierto que varios de los temas recurrentes del género fueron planteados por autores como Philip K. Dick (1966) o J.G. Ballard (1970), entre

otros, la propuesta cobra forma asociada a un momento histórico particular, a fines del siglo XX, en términos de desarrollos tecnológicos, estandarización de la cultura pop y situación geopolítica marcada por el capital transnacional.

En este sentido, distintos factores influyeron en los temas de las obras ciberpunk en Estados Unidos, y posteriormente en otros espacios. Uno de ellos fue la consolidación de los grandes monopolios y de una economía global, que en México se concreta plenamente, como parte del neoliberalismo que promovieron figuras como Margaret Thatcher y Ronald Reagan (Steger y Roy 2010), en la década de los 90, a partir de la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte en 1994 (Cuijpers y Fernández Jilberto 1995). A esto se suma la popularización en distintos espacios del orbe, a instancias de las presiones del mercado, de distintos productos derivados de desarrollos tecnológicos del presente o del futuro inmediato; estos productos comprenden desde drogas sintéticas hasta implantes de distinto tipo, desde accesorios para la mejora de la memoria hasta chips para conectarse al mundo virtual. Esto se relaciona con el concepto de ciborg que formula Haraway:

A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction (65). [...] By the late 20th century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized, and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs (66). [...] The cyborg appears in myth precisely where the boundary between human and animal is transgressed (68). [...] Who cyborgs will be is a radical question; the answers are a matter of survival (70). (Haraway 1985, pp. 65-66, 67, 70)

Estas concepciones se relacionan con los avances tecnológicos cibernéticos, pero a su vez con la disolución, o mejor aún, con el cuestionamiento de la diferencia entre las máquinas y los organismos vivos, de lo que se desprende la transformación de nuestro cuerpo en términos no sólo tecnológicos sino biosociales, cognitivos y conductuales a partir de elementos externos a él.

Como se refirió más arriba, en el contexto mexicano el ciberpunk tardó varios años en constituirse. La novela fundacional del género es *La primera calle de la soledad* (Porcayo Villalobos 1993). La trama gira en torno a un hacker, Zorro, que busca resolver por motivos personales una conspiración en la que están

implicados los Laboratorios Mariano, una inteligencia artificial (IA) llamada Asfódelo, mercenarios ciborgs y distintos grupos religiosos, como el cristorecepcionismo. La propuesta ciberpunk escrita en México, en el *limes* de América Latina frente a Estados Unidos como entidad hegemónica, no se trata de una imitación o una moda, sino de la necesidad de configurar textos ficcionales acordes con un contexto socioeconómico, tecnológico y cultural específico. Como señalaban habitualmente quienes abordaban el género en antologías y encuentros, en la ciudad de México el ciberpunk era casi un “costumbrismo”, dado que parecía referirse a la vida cotidiana y no a un futuro ficticio.

El panorama de la literatura de ciencia ficción en México es muy variado, pero, en buena medida, la realidad sociopolítica y económica neoliberal, tecnologizada y tecnocrática propició el desarrollo del ciberpunk. Así, esta corriente se consolidó en distintos ejes: en torno al Círculo de Ciencia Ficción y Fantasía de Puebla en la década de los 90, al festival Tlaxcala de Ciencia Ficción y Fantasía (desde 1996), y gracias al premio Puebla de Ciencia Ficción, cuyo origen se remonta a una visión científicista del género, publicándose los ganadores en la revista de divulgación científica del gobierno mexicano *Ciencia y Desarrollo*. En cuanto a revistas y fanzines específicos del género, entre otros es posible referir de ese periodo *Asimov México*, dirigida por Salomón Bazbaz; *Fractal'zine*, de Gerardo Sifuentes, José Luis Ramírez y Caín Kuri (primero impresa y luego digital); *La langosta se ha posado*, de Gerardo Porcayo Villalobos y José Luis Zárate, que se producía y dio a conocer por algunos años gracias a un programa de *shareware*; *SUB*, de Pepe Rojo y Bernardo Fernández BEF, y *Goliardos*, de H. Pascal, quien también editaba libros de género. De acuerdo con información recogida en la página web *La langosta se ha posteado*, el escritor regiomontano Isidro Ávila recibió una mención honorífica en el premio Puebla en 1990, inaugurando el género en México:

[...] con “La Red”, que posteriormente se publicaría en *Más Allá de lo Imaginado II* [1991], sin haber leído a ninguno de los autores Cyberpunk, sin mayores pretensiones que presentar un texto, abre las puertas de la CF [Ciencia Ficción] a la más moderna corriente. (Porcayo Villalobos y Zárate 2009)

Entre otros compendios significativos de esta corriente en este periodo se pueden mencionar la antología *Cyberpunk: Umbrales 10* (1994), y los libros *Silicio en la memoria* (Porcayo Villalobos, 1998) y *El hombre en las dos puertas* (Porcayo Villalobos, 2002), antologías que recuperaban la escritura del género en el país y establecían la nómina de autores interesados en desarrollarlo.

El objetivo de este trabajo es mostrar una visión particular de ese ciberpunk mexicano en cuanto corriente ficcional hiperbólica, y con esta base reflexionar sobre el modo en que ciertos cuentos, reconocibles como ciberpunk, abordan dos cuestiones relacionadas con la trascendencia de lo humano en la ciencia ficción mexicana: la creación artística, como práctica resultante de una IA, y la transformación del cuerpo como explicitación de una negación de la idea prefijada de lo humano.

He elegido en este sentido los cuentos “Para-Skim” (1997) y “Conversaciones con Yoni Rei” (1998) de Pepe Rojo por el modo en que desarrollan ciertas posibilidades de los post-humano (Ferrando 2014) a partir de la extrapolación de prácticas y obsesiones de la última década del siglo XX y principios del XXI, relacionadas con el uso de la tecnología y la deshumanización de procesos sociales. Lo relevante de estas ficciones es el modo en que su sentido hiperbólico sigue estando vigente como crítica y descripción de fenómenos de la realidad extratextual. Para el análisis haré un breve recuento de la trama de ambos relatos, centrando la atención en los temas objeto de este artículo; seleccionaré fragmentos que, de manera significativa, pongan en cuestión los temas de la creación y el cuerpo, y estableceré ciertos parámetros de discusión que permitan ahondar en el modo en el que la ficción problematiza la realidad objetiva.

### *La persuasión en la CF*

La propuesta diversa de la narrativa de CF formula la posibilidad de otros mundos en éste, extrapolaciones hiperbólicas, pero que recrean de diversas maneras la cotidianidad contemporánea a partir de un efecto cognitivo. Miéville propone, de acuerdo con esta perspectiva, que:

In SF sensu stricto, an apparently cognitively logical and rigorous ‘scientific’ register is invaluable to this; but, crucially, that register is already mediated and is not the source of the cognition effect.

[...] The cognition effect is a persuasion. Whatever tools are used for that persuasion [...], the effect, [...], is a function of (textual) charismatic authority. The reader surrenders to the cognition effect to the extent that he or she surrenders to the authority of the text and its author function. (Miéville 2004, p. 238)

En términos de la relación de la CF con la realidad, no debe perderse de vista que al ser creación de mundos ficcionales, la “[...] SF [Science Fiction] requires the writer to structure plausible worlds and futures, the innovations which she integrates into a model of social totality impact against material reality.” (Bould & Miéville 2009, p. 4), de modo que parece contraponerse, en el sentido de contraste, la novela frente a la realidad inmediata. La ficción no es una reproducción de la realidad, pero para “parecerla” desarrolla una red de relaciones de verosimilitud a partir de un “efecto de realidad” (Barthes 1968) que opera en el proceso de construcción de sentido.

El cuento de Rojo, “Para Skim” se construye con base en una verdad ilusoria en el contexto de las convenciones del género en cuanto a la estructura de la narración con lo aceptado por la CF; en este sentido, el carácter ficcional (su estructura y referentes) de la práctica literaria de la que surge el texto se encuentra históricamente determinada, tanto en su producción (Domínguez Rodríguez Pasqués 2006) como en su lectura (Walton 1993): en ambos sentidos, como texto mexicano de corte ciberpunk. En una cotidianidad particular de la megalópolis que es la Ciudad de México, urbana, cada vez más tecnológica, y con la apertura a la globalización neoliberal, la praxis del mundo se ve referida ya no sólo por la mirada a través de lentes, como en el siglo XIX, sino por una realidad virtual de base digital; píxeles y representaciones configuran objetos que son más reales (en términos de la impresión hexacromática, los televisores 3D, los gadgets sensibles al espectador) que la realidad. La propuesta de Rojo es cada vez menos una visión de futuro y más un realismo del futuro inmediato, menos una distracción y más una crítica de las urbes superpobladas y nuestra dependencia frente a los usos tecnológicos, en torno a la figura del ciborg como constructo físico y también como alegoría.

En términos de la propuesta del manifiesto de 1985 de Donna Haraway, donde los ciborgs son criaturas que implican lo animal y la máquina en un mismo organismo, lo que conlleva que participen y habiten a la vez en mundos naturales y artificiales, la voz narrativa en “Para Skim” es una reflexión que apunta a esta transformación y complejidad “voluntaria” de nuestro cuerpo en el contexto de una sociedad de consumo: “Desconecto mi brazo, que dice Made in Taiwan, y lo guardo. ¿No te sorprende, Skim, que nuestro cuerpo exista en partes intercambiables?” (Rojo 1997, p. 64). Este es el escenario de: “(...) la anticipación, firmemente situada en el futuro próximo y describiendo fenómenos que perfectamente podrían extrapolarse de la realidad del mundo (...)” (Moreno 2003, p. 7) que define de muchos modos el ciberpunk como cultura.

En el momento en que un texto de CF propone “la posibilidad de que nuestra realidad no sea nuestra realidad, sino un engaño tecnológico” (Moreno Serrano, 2012, p. 407), no hace sino cuestionar el status quo de la sociedad capitalista, posmoderna o neoliberal, que configura un mundo poblado de signos con verdades a medias, con información irrelevante y fragmentaria a manos llenas, y la ilusión de libertad y movimientos subversivos a la sombra de grandes corporaciones, modas comerciales o redes sociales en línea basadas en programaciones privadas (accesibles a la mirada atenta de gobiernos y empresas) que cotizan en bolsa mientras venden una imagen solidaria y abierta.

Parte de lo que puede y debe interesar a nuestro estudio desde este punto de vista es que, en cuanto a la alienación del sujeto cultural que construye el texto fictivo y el sujeto cultural que construye el significado y dota de sentido al texto en su lectura, la ciencia ficción pone en evidencia formas de operar del mundo contemporáneo que, de otro modo, permanecerían en la sombra.

“Generalmente, el ciudadano promedio es ajeno a las dinámicas del diseño tecnológico y a las implicaciones sociales de sus usos, de modo que no tiene forma de intervenir sobre ellas.”, afirma (Sarriera-Figueroa *et al.* 2010, p. 14) en referencia al mundo cibernético, es decir, la realidad intervenida (de la que se hablará más adelante) por recursos tecnológicos omnipresentes y su validación con base en una construcción virtual que sustenta el aparato ideológico hegemónico.

### *Creación post-humana*

La reflexión que propongo parte de dos cuestiones: la construcción de las máquinas (software) y su capacidad volitiva (agencia) para decidir sobre sí mismas o crear arte. La primera idea pareciera un problema de desarrollo científico, pero tiene que ver con la conciencia de nosotros mismos y con nuestra conformación sociohistórica del yo; y la segunda con el sentido que hemos desarrollado en torno a la práctica del arte en el seno de las culturas contemporáneas.

En una conferencia pronunciada en 2006, Ian Watson abordó la forma en la que la literatura de ciencia ficción ha desarrollado la idea de las inteligencias artificiales en escenarios ficcionales inminentes o en proyecciones hacia un futuro lejano. En referencia a textos significativos como el cuento “I Have No Mouth and I Must Scream” (1967) de Harlan Ellison, el guión cinematográfico *2001: A Space Odyssey* (1968) de Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick, o la novela *Destination: Void* (1966, edición revisada 1986) de Frank Herbert, Watson señala que las inteligencias artificiales extrapoladas tienen comportamientos demasiado humanos, para utilizar la expresión del escritor Theodore Sturgeon, traducción del título de su novela de *More Than Human* (1953).

En sentido estricto, no podría ser de otro modo; la configuración de una inteligencia artificial a partir de la forma de organizar el mundo de los seres humanos tiene que ser, necesariamente, antropomórfica, al menos en los (limitados) términos en los que entendemos lo que somos y el modo en que pensamos.

¿Por qué? Porque en primera instancia al programar un software determinado partimos de nuestro-estar-en-el-mundo en términos conscientes, lo que se limita a una muy pequeña parte de lo que somos en tanto sujetos. La mayor parte de los procesos mentales que nos definen como un yo que es distinto del mundo del que formamos parte son subjetivos, inaprensibles, incommunicables, y sin embargo constituyen la mayor parte de nuestra experiencia y, por tanto, de nuestro ser humanos. De esta manera, nuestra limitada experimentación fenomenológica, nuestra ilusión de continuidad espacio-temporal, de conciencia

de nosotros mismos (de algún modo esquizofrénica) y nuestros intentos fallidos de trascendencia pasarían a formar parte de las peculiaridades, por decirlo de algún modo, de una inteligencia artificial configurada como un software de extremada complejidad.

La mayor parte de las reflexiones literarias y filmicas en torno a este problema proponen o bien una inteligencia desaprensiva, pretendidamente objetiva o científica (como los androides de apoyo en la película *Alien*), desquiciada como la computadora HAL de 2001 (lo cual resulta paradójico si reconocemos este estado como humano) o bien metahumana en términos de sensibilidad o empatía, como *A.I.* (1969) de Brian Aldiss o la ya referida de Philip K. Dick. En todos los casos, sin embargo, partimos no sólo de un creador que extrapola la dimensión humana, sino también del desarrollo de una idea tan cara al renacimiento: el hombre como centro del mundo, y a partir de la modernidad burguesa, como medida de todas las cosas. Parafraseando la sentencia de que nada de lo humano nos es ajeno, nada de lo que concebimos puede dejar de serlo. La literatura realista pretende mimetizar al mundo en la escritura y el vídeo aspira a grabarlo, pero ambos saben sin lugar a dudas que conforman discursos parciales y sesgados, ficcionales, de la realidad. Del mismo modo, el software de los últimos años busca re-crear los fenómenos objetivos (desde la televisión en tercera dimensión y seis colores, pasando por la alta definición y la impresión estocástica) pero al cabo sólo los simula.

En “Para-Skim” la simulación se torna real en términos obsesivos:

Skim con ojos de circuito, con corazón en gigabytes, Skim con la voz de los ángeles, cantando canciones obscenas en mi oído cuando despierto, cuando trabajo y cuando me acuesto para dormir. (Rojo 1997, p. 63)

Skim es una cantante, una compositora, una imagen holográfica que ha cobrado vida en un cuerpo de ginecoide. Es una artista ante la mirada de un fanático, y se nos presenta como concreción de la proyección social de un ideal mediático. El caso de Hatsune Miku (cantante virtual, *vocaloid*, ideada en 2007) se aproximaría en muchos sentidos a la imagen de Skim, pero no la considera para el estudio dado que no integra la capacidad de crear.



Esta afirmación deja de lado que se trata de un ordenador, sistema organizado de información, el cual funciona a partir de un programa predeterminado y limitado, desde los parámetros que podemos formular en términos de los alcances de nuestra red neuronal; es decir, desde lo humano. En este sentido, como apunta el personaje protagónico de “Para-Skim”:

Skim hace música que está más allá de toda la música. Lo dijo en una entrevista por la red. “Mis manos nunca han tocado instrumento musical que no sea el teclado de una computadora”. Skim primitiva, una bestia salvaje como las que hay en el zoológico, pero sin una jaula que la detenga. Skim sofisticada, una obra de arte efímero, cuyo recuerdo la hace cada vez más bella. (Rojo 1997, p. 63)

La complejidad del proceso no puede desdeñar la intencionalidad de la programación humana en relación a Skim (aunque su seguidor en la ficción lo ignore o lo eluda), del mismo modo que una computadora (como IAMUS<sup>1</sup>) o una IA en este primer cuarto del siglo XX no puede elegir componer o no, hacerlo de otro modo, cambiar de estilo, plantear una fusión original o escribir una novela en lugar de hacer una sinfonía a menos de que se le programe para ello, ejercicio de determinación muy próximo al adoctrinamiento, pero sin posibilidad de excepción.

La primera dificultad para concebir a IAMUS como productora de arte, por tanto, radica en su incapacidad de decidir, de negarse a hacer algo a partir de una reflexión. Aunque se concibiera la programación en términos de un imperativo categórico, el programa carece de la posibilidad de disentir, de equivocarse o no con libertad. Recordemos al personaje César, de la película *Rise of the Planet of the Apes* (Wyatt 2011), quien establece su carácter inteligente a partir, justamente, de la negación, definida a partir del ejercicio de la voluntad.

El extremo de la negación es el suicidio, acto que también se le niega a un programa informático a menos que su desconexión beneficie al sistema al que pertenece; por tanto, en sentido figurativo, en la ejecución o no de un programa prima la colectividad sobre el individuo, y es por ello que en términos históricos

---

<sup>1</sup> Conjunto de 352 ordenadores AMD que operaban como un clúster a partir de un programa, diseñado por Francisco Vico de la Universidad de Málaga, para la composición musical llamado Melomics, el cual simula la actividad humana que denominamos creación. Este clúster se presentó como el primer ordenador capaz de componer sin la intervención humana al interpretarse su composición, *Hello World!*, el 15 de octubre de 2011.

el suicidio comienza a considerarse un problema social a partir del siglo XVIII, cuando el individuo se consolida como centro del entramado cultural y su valor en términos políticos se torna más relevante para el Estado.

Hasta aquí no se cuestiona el carácter artístico de la música que produce la figura de Skim en la ficción, sino su definición como compositor. El segundo aspecto a tener en cuenta en el proceso de creación (esto es, el complejo devenir de una idea en un objeto que consideramos con valor estético en términos convencionales) tiene que ver con la imaginación, que va más allá de la mera repetición, el mero recuerdo fotográfico o nuestra programación genética.

La reproducción (por más compleja y/o aleatoria que se proponga) de ciertas estructuras matemáticas que posibiliten la composición de música de un género dado, tal y como se formula en el proyecto IAMUS, no es hacer música en el mismo sentido que la mera presentación tridimensional y colorida de fórmulas matemáticas que llamamos fractales no es arte visual. En el cuento de Rojo la verdad es más cruda porque apunta a la ilusión de un universo de signos que venden imágenes digitales sin sustancia:

Prendo la computadora y me conecto. Mi interfase está averiada desde hace tiempo y la conexión falla constantemente. El mundo virtual parece colapsarse sobre sí mismo en cada momento, Skim. [...] No hay noticias de lo nuestro. Nadie dice que has desaparecido. Todo sigue de lo más normal y tú estás dando un concierto ahorita mientras estás también en mi cuarto. Y eso no puede ser, Skim. [...] Alguien está mintiendo. (Rojo 1997, p. 74)

Incluso aunque el resultado parezca una composición musical estándar o una obra gráfica cualesquiera, uno de los elementos que participan de la validación convencional del arte no se encuentra presente: la intencionalidad. En cualquier caso, y sólo hasta cierto punto, los artistas responsables de las piezas musicales serían los seres humanos que desarrollaron el hardware y realizaron el software del proyecto. Y la intencionalidad no sólo es el modo en el que se ejerce una libertad que condiciona nuestro hacer en el mundo en tanto ejercicio, sino que también conlleva en primera instancia un ejercicio crítico que un programa informático no lleva a cabo en el proceso creativo: se trata de la discriminación entre una técnica y otra, la adhesión a una corriente o moda artística, el uso de

técnicas comunes y la propuesta de otras novedosas, entre otros aspectos que implican criterios no sólo estéticos o técnicos sino ideológicos, culturales, lingüísticos, políticos, económicos, etcétera. Dicha capacidad volitiva parte de un cuerpo vivo, de un ente biológico con características particulares que pueden ser emuladas pero que, al cabo, contiene una complejidad que las máquinas sólo, de nueva cuenta, simulan. Skim, mero avatar sintético, al ser desconectada de la red, termina siendo un mero objeto inanimado:

Tu cuerpo está marchito. Tu seno se ha encogido y el implante metálico le queda grande, pero sigue pegado a tu piel, y el metal chupa desesperadamente la seca piel que antes lo sostenía. Tus ojos están completamente inmóviles, y perdóname, Skim, pero toqué tu vagina. Tenía que hacerlo. Nunca más lo volveré a hacer sin tu consentimiento. Pero tengo que saber todo. Tengo que cerciorarme de lo que pienso y de lo que veo. Tu vagina está seca, y en tu boca no hay saliva. Y sin humedad no hay vida... (Rojo 1997, p. 74)

De este modo, más acá de las peculiaridades técnicas y los algoritmos programados, simplificando el proceso de composición, el performance de la cantante Skim de la ficción, así como las piezas musicales que compone IAMUS no son arte, aunque lo parezcan. La reacción del espectador-consumidor del cuento en uno de los conciertos de una de los avatares sintéticos de Skim es coherente con esta perspectiva: “Skim comete el más grande pecado que puede cometer un ser humano. Ella inventa un lenguaje nuevo, a partir de gritos, sollozos y quejidos, un lenguaje que sólo los dioses pueden entender.” (Rojo 1997, p. 70); tras esta experiencia, más tarde la secuestra (o dicho con propiedad, la roba). Sin embargo, despojada del artificio, de la conectividad que hace posible el espectáculo, no hay posibilidad de acción, interacciones o, por supuesto, creación alguna.

Con independencia de la simulación, lo que se echa en falta son “las dimensiones personales y sociales del acto de razonar.” (Punset 2005, p. 193), el cual surge de una entidad cuerpo-mente. Y, además, parece clara la incapacidad de la computadora (o, en términos recientes, de la IA) de distinguir, más allá de ciertos parámetros establecidos, las cualidades de su creación, de los productos que genera, de modo que pueda diferenciarlos de otros similares, defenderlos,

valorarlos no sólo en términos que se pretenden objetivos (determinados por sujetos, lo que evidencia la falacia) sino también en términos de emociones. Para los seres humanos el reconocimiento de algo extraordinario

[...] nunca es fruto de una única parte del cerebro, sino que es el resultado de un sistema que trabaja unido. Ver cosas que la mayoría no ve, como le ocurre a un gran pintor, poeta o científico, requiere de un sentido rápido nacido de una emoción, del presentimiento de que algo es especial. La emoción es la señal que indica que algo es especial. Sólo después se puede racionalizar y pensar. (Damasio 2005, p. 200)

En este sentido Skim es sólo una máscara, un cascarón vacío; no hay sistema ni señales que podamos interpretar como emoción. Sin una perspectiva emocional, sin parámetros críticos de mayor complejidad, sin interacción social y cultural, sin una perspectiva ideológica consciente o no, un ordenador es incapaz de crear arte, entendido como una práctica convencional, histórica, transindividual, ideológicamente determinada, racional y emotiva. La exigencia del ser humano frente a la máquina es, por tanto, un esfuerzo inútil:

Respóndeme y dame vida otra vez. Dame pasión y dame fuerzas. No hay pulso en tu cuerpo, la sangre no corre por tu cuerpo, excitando cada célula al pasar, no tienes reflejos que muevan tus músculos, no tienes aliento que me dé esperanzas. Tus ojos están secos, y no hay humedad en ellos que refleje mi mirada. La vida es fría, Skim. Pero sin ti se detiene a medio movimiento, sin ti congela. (Rojo 1997, p. 73)

Con todas sus peculiaridades, y es eso lo que se escapa de las manos y del ansia del personaje de Rojo, el arte es un proceso social que, al menos en las sociedades occidentales, ha sido equiparado con las ciencias y como ellas implica una colectividad y una convención, unos parámetros de funcionamiento y una interpretación de los sujetos y los objetos que lo componen. Skim no puede sentir sin estímulos programados, sin una conexión a la red, sin los códigos que determinan sus acciones. De esta manera, lo que “ella” hace no es arte, ni tampoco sus acciones se dirigen a un espectador particular, aunque cree esa sensación.

La producción audiovisual de avatares (meros hologramas, construcciones digitales o androides como Skim) se programa para parecer única, en su experiencia, para cada consumidor, pero al cabo se trata de una simulación, de un conjunto de elementos coordinados que simulan: son meros simulacros, y su “arte” también. Lo interesante es que toda práctica artística es artificial y produce artefactos, pero esta condición *sine qua non* es reconocible; en cambio, el mundo virtual proyecta un efecto de realidad falso. Al cabo, tal y como refiere el cuento de Rojo, se acaba identificando el sujeto con el producto: “Skim sofisticada, una obra de arte efímero, cuyo recuerdo la hace cada vez más bella.” (Rojo 1997, p. 63). De esta manera, si lo que hace no es arte tal y como se reconoce en la tradición humana, lo interesante es preguntarse entonces qué es lo que produce.

#### *Sujeto/objeto*

La propuesta de Rojo apunta a un universo que podría representar la cotidianidad del siglo XXI tal y como se proyectaba a partir de una visión hiperbólica de la realidad de los 90, con la tecnología controlada por grandes corporaciones y los sujetos alienados en un sistema donde la virtualidad prima sobre lo concreto.

En los años 60 un cuento de Philip K. Dick proponía que la vida cotidiana de su personaje protagónico sucedía en un set televisivo o un espacio similar, de modo que su realidad era un escenario, una tramoya. Algunas de las implicaciones propuestas / formuladas en ese texto fueron extrapoladas en *The Truman Show*: la persona que vive esa realidad impostada es propiedad de una compañía, la cual transmite y utiliza su vida como un espectáculo, un producto mediático. Estos elementos son recuperados por Rojo en su cuento “Conversaciones con Yoni Rei”, y reconfigurados en los parámetros del ciberpunk que ya se han mencionado: la tecnología extrapolada en distintas facetas de la vida ordinaria, la posibilidad de transformar el cuerpo hasta el extremo, el poder económico y el control resultante de grandes monopolios, así como la configuración de lo individual como espectáculo, como mero entretenimiento multipantalla. Yoni Rei

es adquirido, cuando era bebé, por una compañía, y utilizado para distintos experimentos descritos en los siguientes términos

Yoni Rei era hijo de nadie. Era producto comerciable, era carne de cañón. Yoni Rei nació bajo una lluvia de navajas. Un bisturí aquí, un corte por allá, ¿y ahora qué hacemos para que este individuo, propiedad de TELCOR INTERNACIONAL, tenga algo más que ofrecerle a la humanidad? (Rojo 2001, p. 188).

El sujeto se deshumaniza, y se le exige un rendimiento similar al de una máquina. Su cuerpo deja de serlo para ser objeto, y su vida por tanto es sólo un relato de procesos. En este contexto cuando Yoni Rei llega a la edad adulta parecería que se independiza y comienza a tomar sus propias decisiones. Sin embargo, en realidad sigue condicionado, dependiente de la empresa a la que pertenece y las pastillas que se le proporcionan. Y además, en muchos sentidos, sigue siendo protagonista redituable del show que es su propia existencia, expuesta y mediada en distintos soportes, sujeta a lo esperado por la corporación:

Pro Yoni Rei era un valiente. Era un visionario. Yoni Rei les agradecía a las corporaciones. [...] Y que lo agradecía porque así le había quedado bien claro qué era contra lo que luchaba. [...] Yoni Rei tenía que ir cada semana, imaginen ustedes, a la sucursal indicada por la corporación para que le dieran una dosis de Fribidol, necesaria para poder vivir. (Rojo 2001, pp. 190-191).

Aunque en primera instancia podría considerarse que se trata de un ser humano, *de facto* Yoni Rei evidencia que sus “decisiones”, su volición es sólo aparente. Más allá de las condiciones que determina sobre él la empresa, la sociedad establece los parámetros y el sesgo de sus acciones. En este sentido no es un sujeto con capacidad de agencia, sino un objeto que simula tenerla. Sus repetidas experimentaciones sobre sí mismo no son sino una huida hacia adelante de su angustia existencial. Además, en cierta manera no hace sino reproducir los experimentos a los que fue sometido en su infancia; de modo análogo a una IA, reproduce aquello para lo que fue programado, recrea y parece decidir sólo aquello que conoce en un contexto mediático específico.

En este aspecto “Para Skim” se conecta con “Conversaciones con Yoni Rei”. El protagonista es entrevistado y definido por los medios de comunicación a

lo largo del relato. Es un ser *reificado*, un producto del mercado que busca de manera insistente escapar de su condición de sujeto condicionado por la adicción a una droga. Condicionado, busca de manera recurrente recobrar su agencia: se arranca un ojo, se perfora un oído, se corta una mano (la izquierda), y la sustituye por otra, derecha. Interviene su cuerpo hasta lo indecible con intención de escapar de su condición alienada, propiedad de una corporación, en términos absolutos.

En un contexto donde ficciones filmicas proponían condiciones similares a las de Yoni Rey, Rojo formuló una visión pesimista, en términos filosóficos, donde se explora el condicionamiento de los sentidos; la intervención del cuerpo como constructor, devenir y sujeción, incluso se refiere al lenguaje como limitación:

Poco antes del final de su vida, un grupo de investigación decidió [...] conectar las terminales eléctricas y neuronales que quedaban de Yoni a un procesador de palabras.

El resultado fueron 13.553 cuartillas de material completamente incoherente. Pero en la hoja 13.552 se encontró una oración, rodeada por cientos de signos sin sentido: *Estoy cansado*.

A los pocos días Yoni Rei murió. (Rojo 2001, p. 199).

Lo interesante, como se aprecia en el cierre del relato es que más allá del cuerpo y del lenguaje que nos pareciera nombrar, reconocer y comunicar con nosotros, no queda nada, o casi nada. Así, el esfuerzo autodestructivo de Yoni Rey sólo conduce a la extenuación, sin salida posible. Sin embargo, no se plantea la imposibilidad del escape, sino que se establece que la disensión no puede consistir en extrapolar, en términos hiperbólicos, las propias violencias y mecanismos coercitivos de la sociedad contemporánea.

### *Escribir y repensar el ciberpunk desde México*

En el contexto del ciberpunk *Made in Mexico*, la propuesta de Rojo apunta a un universo que extrapolaba la cotidianidad de fines del siglo XX, cuando la proyección era que la conexión a la red virtual llegara a ser “libre”, pero esa presuposición perdía de vista la configuración de la red, los servidores, el software y el hardware, que han configurado en su conjunto la capacidad de

vigilancia e intervención de grandes monopolios en nuestra actividad digital de las últimas décadas.

Ello resulta perturbador, excepto que, trasladando la crítica de ese mundo hipervigilado del capital a las sociedades contemporáneas, se antoja imposible que factores externos coadyuven o siquiera existan como para confiar en una intervención salvadora que derive en una posibilidad de transgresión o escape significativa más allá del relato. Una ficción es incapaz de reproducir el mundo objetivo, entendido como un espacio convencional, histórico, transindividual, ideológicamente determinado, racional y emotivo. Esta mimesis es imposible, más allá de la discusión narratológica, sin una perspectiva objetiva, sin parámetros de mayor complejidad, sin interacción social y cultural, sin una perspectiva ideológica consciente o no.

Con todas sus peculiaridades, la literatura es un proceso social que, al menos en las sociedades occidentales, ha sido equiparado con las ciencias en su búsqueda y construcción de conocimiento, y como ellas implica una colectividad y una convención, unos parámetros de funcionamiento y una interpretación de los sujetos y los objetos que lo componen.

Por tanto, si bien las obras literarias son resultado de una producción específica de un sujeto cultural podrían ser estudiadas, en términos formales, como el resultado también de procesos tecnológicos relacionados con la revolución informática de las últimas décadas, pero no muy distintos de la producción en serie de un juguete o una pintura; sólo apreciamos simulacros, como en la novela homónima de Philip K. Dick, *The Simulacra*, de 1962, o en *Kil'n People* (2002) de David Brin. Al cabo, la producción literaria, de CF o de otro tipo, se encuentra sujeta a las leyes del mercado, a las opiniones de una élite académica encerrada tras muros de papel, y los androides sólo sueñan lo que los seres humanos imaginamos para ellos. La construcción de una mejor sociedad continúa siendo una tarea exclusivamente humana.



*Referencias*

- Aldiss, B., 1969, *Supertoys Last All Summer Long*, in «Harper's Bazaar», pp. 74-89.
- Barthes, R., 1968, *L'effet de réel*, in «Communications», 11(1), pp. 84-89, <https://doi.org/10.3406/comm.1968.1158>.
- Benjamin, W., 2021, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas*, J. Maiso & J. A. Zamora (eds.), Alianza Editorial, Madrid.
- Bould, M.; Miéville, C. (eds.), 2009, *Red Planets. Marxism and Science Fiction*, Wesleyan University Press, Middletown.
- Brin, D., 2002, *Kil'n People*, Orbit, London.
- Damasio, A., 2005, *Existo, luego pienso*, in E. Punset, *Cara a cara con la vida, la mente y el Universo: Conversaciones con los grandes científicos de nuestro tiempo*, pp. 192-200, Círculo de Lectores, Barcelona.
- Dick, P. K., 1997, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Ballantine Books, New York.
- Dick, P. K., 1962, *The Simulacra*, Ace Books, New York.
- Domínguez Rodríguez Pasqués, P., 2006, *Nuevas relaciones entre el discurso narrático y el ficcional*, in D. B. Salem (ed.), *Narratología y mundos de ficción*, pp. 89-102, Biblos, Buenos Aires.
- Ellison, H., 1967, *I Have No Mouth and I Must Scream*, *If: Worlds of Science Fiction*, 17(3), pp. 24-28.
- Ferrando, F., 2014, "The Body" in *Post- and Transhumanism*, in R. Ranisch & S. L. Sorgner (eds.), *Post- and Transhumanism: An Introduction*, pp. 213-226, Peter Lang, Lausanne.
- Gibson, W., 1984, *Neuromancer*, Ace Books, New York.
- Haraway, D., 1985, *A Cyborg Manifesto*, Routledge, London.
- Herbert, F., 1986, *Destination: Void*, Berkley Books, New York.
- Kubrick, S. (dir.), 1968, *2001: A Space Odyssey*, Metro-Goldwyn-Mayer.
- Miéville, C., 2004, *Marxism and Fantasy: An Introduction*, in *Fantastic Literature*, pp. 334-343, Praeger, Westport.
- Moreno, H., 2003, *Cyberpunk: Más allá de Matrix*, Círculo Latino, Barcelona.
- Moreno Serrano, F. Á., 2012, *La crítica de la realidad: rasgos dominantes de un subgénero narrativo de la ciencia ficción*, in R. Alemany Ferrer & F. Chico-Rico (eds.), *Literatura i espectacle*, pp. 405-416, Universidad de Alicante-SELgyC, Alicante.
- Porcayo Villalobos, G. H., 1993, *La primera calle de la soledad*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.
- Porcayo Villalobos, G. H., 1998, *Silicio en la memoria*, Ramón Llaca y Cía., México.
- Porcayo Villalobos, G. H., 2002, *El hombre en las dos puertas: un tributo de la ciencia ficción mexicana a Philip K. Dick*, Lectorum, México.

- Punset, E., 2005, *Cara a cara con la vida, la mente y el Universo: Conversaciones con los grandes científicos de nuestro tiempo*, Círculo de Lectores, Barcelona.
- Rojo, P., 2001, *Conversaciones con Yoni Rei*, in M. A. Fernández Delgado (ed.), *Visiones periféricas. Antología de la ciencia ficción mexicana*, pp. 188-199, Lumen, Barcelona.
- Rojo, P., 1997, *Para Skim*, in G. H. Porcayo Villalobos (ed.), *Silicio en la memoria*, pp. 63-77, Ramón Llaca y Cía., México.
- Sarriera-Figueroa, H.; Mentor, S.; Gray, C. H., 2010, “Del ciborg a la realidad aumentada”, *Minerva*, 13, pp. 14–16.
- Sterling, B. (ed.), 1994, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, HarperCollins Publishers, New York.
- Sturgeon, T., 1953, *More Than Human*, Ballantine Books, New York.
- Walton, K. L., 1993, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Boston.
- Watson, I., 2006, *Inteligencia artificial y el arte de contar historias*, L. M. García Velasco (trans.), *Axxón*, 168, <http://axxon.com.ar/rev/168/c-168ensayo.htm>.
- Wyatt, R. (dir.), 2011, *Rise of the Planet of the Apes*, 20th Century Fox.