



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Filosofía y Letras

Colegio de Lingüística y literatura hispánica.

TITULO DE LA TESIS

El cyberpunk y la posmodernidad en *Gel azul* de Bernardo Fernández.

Tesis que presenta:

Marina Esther Gavito Cortés

Para obtener el título de Licenciada en lingüística y literatura hispánica.

Director de tesis.

Dr. Felipe Ríos Baeza

Julio 2015

Dedicada a todos los que aman la ciencia ficción y han navegado en sus mundos llenos de circuitos, androides, ciborgs y viajes interestelares plagados de alienígenas y agujeros de gusano.

“Hay que ser absolutamente modernos”

Arthur Rimbaud.

"Todo es verdad. Todo lo que las personas han pensado alguna vez"

Philip K Dick.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo I.....	9
1.1 La Ciencia Ficción. Definición de un género.....	9
1.2 Historia y desarrollo de la Ciencia ficción	15
1.2.1. Los antecedentes. Homero en su nave espacial.....	15
1.2.2 El siglo XX: Auge de la ciencia ficción en Estados Unidos y en Europa.....	21
1.2.3 La época dorada (1940-1960).....	22
Capítulo II.....	35
2.1 La posmodernidad.....	35
2.1.2 Los antecedentes: La modernidad y el modernismo: aspectos principales de su origen y desarrollo.....	36
2.2 La posmodernidad.....	40
2.2.1 ¿El fin de la modernidad ha llegado?	40
2.2.2 Jean Baudrillard: las primeras ideas sobre la posmodernidad.....	43
2.2.3 El desvanecimiento de los metarrelatos.....	45
2.2.4 Lipovestky y la era del vacío.....	48
2.2.4 Posmodernidad y arte.....	49
2.2.5 La posmodernidad en América Latina: El caso de México.....	51
2.3 La ciencia ficción y la posmodernidad: El Cyberpunk.....	54
Capítulo III	63
3.1 Análisis de Gel Azul.....	63
3.2. La fragmentación de la realidad.....	64
3.3. El ciberespacio: La construcción dentro del relato.....	69
3.4. Los aspectos posmodernos literarios en la obra.....	74
3.4.1 El hacker: Crajales.....	77
3.4.2 El cyborg: Extensiones de la realidad.....	79
3.4.3 Gloria Cubil: La encarnación del vacío de la posmodernidad.....	81
3.4.4 Las grandes corporaciones: Human Corp.....	84
Conclusiones.....	87
Referencias	93

Introducción

La siguiente tesis es una mirada hacia lo que pocas veces se mira de nuestra literatura; busca ir más allá de los autores y de los géneros clásicos para hablar de lo que sucede ahora con nuestra producción literaria, cómo han surgido otros género específicamente el de la Ciencia Ficción en nuestro país y cómo este ha sido adoptado y adaptado. La obra que se ha seleccionado para la presente tesis pertenece a Bernardo Fernández, mejor conocido como Bef, un novelista gráfico y no gráfico, quien nos propone su visión del México del futuro en la novela *Gel Azul*; el autor originario de la Ciudad de México y nacido en 1972, es parte de la joven generación de escritores que comenzó a despuntar a principios de los años noventa, actualmente es escritor y dibujante de novelas gráficas y cómics. A lo largo de su carrera ha escrito diversas novelas entre las que destacan: *Tiempo de Alacranes* (2000), *Ojos de Lagarto* (2001) *El estruendo en el silencio* (2009) publicada en el mismo volumen que *Gel Azul*, *Hielo negro* (2010) igualmente ha incursionado en la literatura infantil con las obras: *cuentos de hadas para conejos* (2011), *Groar* (2013) y *vacaciones en Marte*, ha publicado diversos cuentos: *Las últimas horas de los últimos días* cuento que parece en la antología *Los viajeros 25 años de Ciencia Ficción mexicana* (2010), otro relato que es precursor de lo que será *Gel Azul* es: *(e)*, texto que aparece en otro antología del género: *Visiones periféricas: Antología de la ciencia ficción mexicana* (1997), además de estos textos ha publicado novelas gráficas y comics como *Monorama vol 1 y 2* (), *Uncle Bill* (2015),

En esta tesis se busca abordar dos miradas dentro de una obra literaria: la posmodernidad y el cybperunk, dos conceptos ligados en cierta manera por el desencanto,

por el abrupto correr del siglo, presentados dentro de la novela *Gel azul* de Bernardo Fernández. Por medio de elementos propios de la estética del cyberpunk, Fernández plantea el panorama de una futurista ciudad de México, en donde la brecha tecnológica social, económica y humana ha alcanzado dimensiones abismales. En este futuro distópico nos podemos encontrar con un México, dividido entre dos tipos de personas: las que pueden acceder a Red de tiempo completo utilizando sus tanques de gel azul y sus interfaces neuronales, las que por cuestiones económicas no lo pueden hacer o tiene un acceso limitado.

La novela muestra las características propias de las narraciones del cyberpunk, además podemos encontrar como la posmodernidad confluye en diversos aspectos de la novela desde su estructura narrativa, así como el constante juego entre las realidades dentro de la obra, pero además parodiando elementos tradicionales del mismo subgénero.

La siguiente tesis se encuentra dividida en cuatro partes fundamentales, en el primer capítulo se aborda de manera breve la historia de la ciencia ficción y más importante aún la definición de este género. Recordemos que la ciencia ficción de acuerdo con el diccionario de la Real Academia es: “Género de obras literarias o cinematográficas, cuyo contenido se basa en hipotéticos logros científicos y técnicos del futuro”(RAE, 2014), viéndolo de otra manera es el género encargado de especular hacia el futuro, además ha generado un amplio mosaico de obras literarias en todo el mundo. El definir este género y posteriormente un subgénero derivado de este (cyberpunk), genera una de las principales cuestionamientos, sobre la validez de este tipo de literatura que debido a su popularización además de que ciertas obras han sido producidas en masa y ampliamente aceptadas por la población, se han visto menospreciadas. Trabajamos con un género delicado de la literatura

que históricamente se ha desarrollado entre los polos de la literatura popular y la literatura culta. Resaltamos la importancia de este género debido a sus aportaciones y a su universalidad, no es gratuita esta constante aceptación que ha tenido por la población, pero además esta búsqueda por innovarse y mantenerse como un género que busca ir más allá de lo cánones para presentar su mirada única y enriquecedora.

El género de la ciencia ficción es controversial, en la segunda parte del primer capítulo es donde aborda la importancia de nuestro país en la ciencia ficción, a pesar de lo inverosímil que resulte nos parezca, se muestra cómo este género ha tenido un desarrollo que no solo se limita al siglo XX o el siglo XXI, tenemos antecedentes que se remontan hasta la época colonial. Hoy en día la ciencia ficción mexicana tiene una amplia producción literaria y se ha dado a la tarea de responder a una pregunta ¿Cómo será México en el futuro? La ciencia ficción mexicana es un subgénero dentro de un género marginal, dentro de un país marginal y esto la hace única, porque no solo se ha limitado a repetir los patrones de la ciencia ficción extranjera, ha buscado una identidad y una voz . Durante las últimas décadas se han publicado antologías relacionadas con el género como *Los viajeros: antología de ciencia ficción mexicana* (2008), donde hay una pequeña pero sustancial muestra de la producción literaria de este género. Además de ello la ciudad de Puebla ha sido la encargada de darle voz a los autores de esta corriente con El *premio Puebla* (Ahora conocido como Premio Nacional de Cuento Fantástico y de Ciencia, el cual dio caída a que este género se popularizará, además de ello en años recientes tenemos la producción de películas con temáticas claramente de ciencia ficción en el cine nacional: *2033* (2010), *Seres Genesis*, (2010), *Depositarios* (2010), novelas correspondientes a esta temática como

la misma *Gel Azul*(2008), *Trenes perdidos en la niebla* (2010) y páginas web dedicadas a esta temática.

En el segundo capítulo se abordan los pormenores de la llamada posmodernidad, apoyándose en teóricos como Gilles Lipovetsky, Jean Fracois Lyotard, Jean Baudrillard entre otros, en este capítulo se desglosa cómo se da este proceso de entrada a la posmodernidad y cómo afecta la creación de obras artísticas especialmente en la literatura. Además de ello se aclara términos fundamentales para el análisis de la obra seleccionada. En la parte final de este capítulo se puede encontrar un apartado dedicado especialmente a uno de los subgéneros más críticos y a la vez más crudos de la ciencia ficción el cyberpunk. Esta corriente literaria y sus aspectos estéticos definidos por Dona Haraway son la ligadura que se encuentra para justificar la esencia de la posmodernidad y el cyberpunk dentro de *Gel azul*. Así por medio de esta corriente se analizan factores estéticos dentro de la obra y cómo estos encajan dentro de la sociedad descrita por Bernardo Fernández dentro de la novela de *Gel Azul*. La realidad, los conceptos del cyborg, simulación y lo hiperreal son temas que resaltan dentro de esta obra.

En el tercer capítulo presenta el análisis a la obra literaria aplicando estados corrientes de pensamiento, la posmodernidad y el cyberpunk. Podremos ver cómo el enfoque cultural, como es ubicar el relato en el contexto mexicano, afecta a los elementos analizados, generando si se quiere ver así una corriente literaria innovadora, además de ello lograremos adentrarnos en la estructura de la obra y cómo esta construida para seguir de manera fiel elementos del cyberpunk, pero logrando darse una identidad propia. Dando como resultado una obra original, propositiva, pero que además busca repensar el papel de México en el mundo y de las también llamadas subculturas. Fernández busca reinventar el

cyberpunk y las novelas de este género, enfocándose y desenfocado elementos clásicos de esta subgénero. Parodiando a modo de homenaje a sus antecesores del género pero creando una versión particular del mismo.

En las conclusiones encontraremos que esta obra busca resaltar dentro de la literatura mexicana, dentro de la ciencia ficción, además de ello nos propone una mirada crítica y a la vez paródica de nuestro país. Así mismo podemos ver que los llamados subgéneros cuentan con una larga tradición y han aportado ideas y opiniones acerca de la humanidad a la par que lo han hecho otros géneros con mayor peso. Estas corrientes literarias generan un nuevo tipo de complejidad narrativa, de perspectivas reflejo de la condición posmoderna de las mismas, las cuales son enriquecedoras, innovadoras y cercanas al lector.

Gel azul busca por medio de esto elementos acercarse al lector, reclamar sobre nuestro presente y nuestro futuro. Siguiendo las líneas clásicas de la ciencia ficción es una llamada de atención sobre el futuro, además de ello se reinventa a proponer un escenario tan poco común como es la ciudad de México.

Esta tesis es una muestra del gran panorama literario México hoy en día, proponemos a revalorar un género como es la ciencia ficción y repensar cómo abordamos este tipo de géneros literarios y finalmente es una propuesta de cómo las corrientes de pensamiento actuales se ven reflejadas dentro de nuestra producción literaria.

Capítulo I

1.1 La Ciencia Ficción. Definición de un género.

Cada mañana despertamos en el mundo del futuro, tenemos ante nosotros las maravillosas computadoras que están en nuestro reloj, en nuestra televisión, en el automóvil, todas ellas diseñadas para que la vida sea ligera y sin tropiezos; los teléfonos inteligentes son parte fundamental de la vida de millones de usuarios, las pantallas táctiles pasaron de ser parte de la utilería del cine a estar junto a nosotros, el mundo virtual ya no es solo un sueño en tonos verdes, es una serie de pantallas coloridas, insistentes y agobiadoras, que cada vez se vuelven más comunes en la vida del hombre. Vivimos en un mundo que fue imaginado y narrado por múltiples autores, desde la antigua Grecia hasta nuestros días. Estos autores han apostado continuamente con sus letras cómo será el mundo del mañana y el desarrollo de la especie dominante: el hombre; quien siempre es afectado por su intelecto y su capacidad de crear tecnología. Esta ideas fueron plasmadas por autores como Shelly, Verne, Bradbury, Orwell y Asimov todos ellos junto con muchos más se han unido a un género que fue denominado Ciencia ficción, cada uno de ellos vio con horror o con gran optimismo cómo sería el futuro del hombre y su relación con las ciencias y el universo

La ciencia ficción es un género controversial, para algunos es una producción comercial y vacua, para otros las verdaderas obras de ciencia ficción tienen tanto mérito como los textos de Joyce, de Cervantes y de Dostoievski.

¿Género? ¿Subgénero? ¿Dónde la podemos ubicar en el inmenso y casi infinito árbol de la literatura? ¿Acaso es una rama importante del árbol o solo una serie de hojas que perecerá cuando llegue el otoño de su era? Juan José Plans en su texto: *Ciencia ficción* (1975) nos deja algunas perspectivas para liberar a este género del prefijo “sub” que se la

ha dado y presentarlo como un género completo y tan relevante como el barroco, el romanticismo o el modernismo o el realismo mágico; en su texto aborda a diversos autores entre ellos se encuentra: Alfonso Álvarez Villar, quien en su estudio *La ciencia ficción de nuestro mundo* nos dice:

(...)Los que motejaban a la ciencia ficción de ser un subproducto ínfimo del gran árbol de las Letras, padecen un craso error de perspectiva. Confunden, en efecto, ciertas obras “populares” de ciencia ficción con todo un género literario (...)
(Plans.1975, p.21)

Esta confusión surge debido a la popularización de la ciencia ficción dada durante los década de 1960, en la llamada época dorada; de acuerdo con Issac Assimov, dio paso a una gran cantidad de obras, pero pocas de ellas al igual que las de otros períodos literarios, lograron dejar una marca en la literatura, por lo tanto siguen siendo leídas hasta ahora. A lo largo de su historia la Ciencia Ficción ha encontrado un lugar en sus lectores, los cuales son fieles y aparentemente son un número creciente. La Ciencia Ficción se ha encargado de mostrar perspectivas que difícilmente la literatura de ficción (temáticas mágicas o maravillosas) ha logrado abordar de manera tan clara y abierta; se ha dedicado a acercarse más al hombre, a sus problemas, a sus sueños, por medio un viaje interestelar o navegando en una red de circuitos, que narrando la vida diaria, el conjunto de este tipo de elementos científicos, psuedocietíficos y distópicos, le han ayudado a tal vez volverse el mejor reflejo de la humanidad y la situación social actual. A lo largo de este capítulo conoceremos a fondo este término tan controversial; daremos una mirada a su historia, la cual para algunos autores parece comenzar junto con la Odisea y para otros en el año de 1927 cuando nace este término gracias a Hugo Henserback.

A continuación, procederemos a revisar los diversos enfoques y definiciones que se la han dado a la ciencia ficción, a través de diversos teóricos y estudiosos del fenómeno,

como Darko Suvin, Kingsley Adams, Brian Aldiss, Adam Roberts, Franco Ferrini y otros más. Intentaremos poner en claro qué es la ciencia ficción Ya que nos encontramos con una ardua tarea al tratar de definirlo, debido a que desde sus orígenes el término ha enfrentado diversos problemas, entre ellos están: el caso de su traducción al español; con la cual nos encontramos con un error de interpretación, para poder comprender de manera más completa el término; otro de los factores adversos con los que se ha encontrado la Ciencia Ficción fue su rápida popularización, la cual conllevó a la desvalorización del género, finalmente nos encontramos con qué existen diversas perspectivas acerca de qué es y qué no es la ciencia ficción, qué tópicos debe de abarcar y cómo debe de funcionar para ser considerada como tal.

La expresión de Ciencia Ficción se considera una traducción poco fiable, algo extraña y en cierta forma da a entender un concepto diferente a su término original en inglés: *Science fiction*, para el cual la mejor traducción sería “ficción científica”, el término presentado de esta manera nos sugiere un mundo en donde la ciencia se transforma en ficción; a diferencia de lo que da entenderse en español en donde la ciencia sería ficción es decir todo nuestro conocimiento científico sería una falsedad o parte de un mundo imaginario. Jorge Brasch (1992) nos están sugiriendo en la traducción del término que abarca: “*Tanto la ciencia hecha fábula como la narración inspirada en términos científicos*” Claramente hay una discordancia y distanciamiento del término original. Desde este fenómeno podemos ver la raíz de una producción literaria que con el paso de los años ha generado su propio concepto.

Horacio Porcayo en su tesis: *Bajo las jubeas en flor de Angélica Gorodischer como paradigma de la ciencia ficción Latin* (Suvin, 1984)*Latinoamericana*

(2005) explica que el término *ficción científica* intento ser adoptado en el español, los Argentinos incluso decidieron denominar así a la Science Fiction, pero la mala traducción permeo rápidamente ayudada por el cine, con lo cual rápidamente el término quedó como Ciencia Ficción; este proceso también le fue aplicado al término del Surrealismo, con una traducción sumamente alejada del concepto original. Claramente este tropiezo no mermó el desarrollo de la Ciencia Ficción en la literatura latinoamericana.

El término *Science Fiction* es definido por el diccionario Oxford como: “*Ficción basada en los avances científicos o tecnológicos futuros imaginados y los grandes cambios sociales y ambientales, a menudo retratando el espacio o el tiempo de viaje y de la vida en otros planetas*”(2013) Esta es la ciencia ficción llamada clásica, en cierta forma la que muchos conocen y han explorado. Es la Ciencia Ficción que aparece en los cines, en las novelas clásicas del mismo género, aquella que estaba en auge a mediados del siglo XX; nos enmarca casi todos los tópicos propios de la Ciencia Ficción, las cuales la han caracterizado desde siempre. Esta definición propia de un diccionario nos deja bien en claro los tópicos del género: los avances científicos que se aprecian en la obra de Jules Verne, los cambios sociales que podemos apreciar en *1984* de Orwell, los amados e imposibles viajes en el tiempo abordados por Wells, la vida en otros planetas narrada por Bradbury. En estas pocas líneas podemos apreciar un resumen del mundo de la Ciencia Ficción. Aun así debemos de conocer las perspectivas que nos pueden llevar a aclarar este término un poco más.

Darko Suvin (1984) en su libro *Metamorfosis de la ciencia ficción*, propone otra forma de mirar a la Ciencia Ficción: “*Un género literario cuyas condiciones necesarias y*

suficientes son la presencia del extrañamiento y la cognición, y cuyo recurso formal más importante es un marco imaginativo distinto del ambiente empírico del autor”

Suvin explica su definición de la siguiente manera:

Diferencia el extrañamiento de la Ciencia Ficción de la corriente literaria “realista” que va del siglo XVIII al XX. La cognición no a la diferencia tan solo del mito, sino también del cuento folclórico y de la fantasía. (...) No utiliza la imaginación como medio para comprender las tendencias latentes en realidad, sino como un fin suficiente en sí mismo y separado de las contingencias reales. (Suvin, 1984, p.30)

Con esta explicación y su definición Suvin limita a la Ciencia Ficción, la separa del cuento folclórico o de fantasía, en donde la magia existe sin necesidad de una explicación científica o racional, a diferencia de la Ciencia Ficción donde todo se explica a partir del conocimiento científico. El extrañamiento propuesto por él no se aboca al descrito por Víktor Shklovski se refiere a uno generado por la cognición, es decir el mundo que surge del conocimiento, los objetos que aparecen están ligados a las ciencias y una explicación más racional; claramente sin perder su esencia altamente imaginativa.

Adam Roberts en su libro *The story of the Science fiction (2007)*, nos habla de otra propuesta, para definir este concepto; la de Damien Broderick (citado por Roberts,1944) quien considera los elementos que han sido característicos de las obras de este género, además incluye el progreso tecnológico y sus consecuencias, describe conjuntamente qué técnicas de construcción se usan y aparecen de manera frecuente en la Ciencia Ficción, también habla de una característica posmoderna en la que el objeto está por encima del sujeto. Esta definición intenta abarcar no solo qué es la Ciencia Ficción sino además como funciona y cómo padecen la tecnología los personajes representados en estas obras.

SF is that species of storytelling native to a culture undergoing the epistemic changes implicated in the rise and supersession of technical-industrial modes of production, distribution, consumption and disposal. It is marked by (i) metaphoric strategies and

metonymic tactics, (ii) the foregrounding of icons and interpretive schemata from a collectively constituted generic 'mega-text' [i.e. all previously published SF] and the concomitant de-emphasis of 'fine writing' and characterization, and (iii) certain priorities more often found in scientific and postmodern texts than in literary models: specifically, attention to the object in preference to the subject. (Roberts, 2007, p.2)¹

Aparte de esta perspectiva funcional de la Ciencia Ficción, Roberts nos plantea que los críticos han manejado que algunas obras catalogadas dentro de la Ciencia Ficción, se quedan fuera ya que no se rigen por leyes científicas o seudocientíficas pero aun así se pueden incorporar a la familia de las obras de esta rama de la literatura. Es decir que no en todos los casos se presenta un hecho científico, en ocasiones son otros los juicios que se toman para incluirla entre la lista de las obras de Ciencia Ficción.

J.J Plans nos presenta en diversas definiciones de la Ciencia Ficción, dentro de su texto *La literatura de ciencia ficción (1975)* el aclara que han de tomarse como intentos, ya que al igual que Adams Roberts coincide con que si se quiere lograr explicar el término de una manera totalitaria no es posible, en su texto muestra idea por medio de las palabras de otro autor: *“La ciencia ficción narra con carácter de verosimilitud los efectos que tienen sobre la humanidad algunas espectaculares alternativas del medio ambiente, deliberadamente provocadas o sufridas involuntariamente”* Kingsley Amis (1999)

Esta definición nos recuerda más a Ray Bradbury con la idea de cómo el hombre se adapta a los nuevos planetas como Marte o Venus. Realmente esta definición no abarca el aspecto científico de este tipo de literatura, solo nos habla de cambios naturales, que casi

¹ La CF es esa especie de relato natural de una cultura sometida a los cambios epistemológicos que implican el ascenso y la superación técnica-industrial de los modos de distribución, consumo y eliminación. Se caracteriza por: (i) estrategias metafóricas y tácticas metonímicas, (ii) la puesta en primer plano de los iconos y la interpretación de esquemas de conjunto de la colectividad constituida en un mega texto [es decir, todas SF publicado anteriormente] y del concomitante énfasis de la “buena escritura y caracterización) y (iii) ciertas prioridades más frecuentemente encontradas en la ciencia y los textos posmodernas que en la literatura y modelos, especialmente la atención del objeto en preferencia del sujeto.(Traducción nuestra)

sucedieron por coincidencia, los cuales no han sido tan manipulados por la mano del hombre, a diferencia de los propuestos por otros autores quienes se enfocan en el aspecto tecnológico, una extrapolación del tiempo y del espacio como es el caso de Carlo Fabretti: *“Se podría decir que el relato-tipo de ciencia ficción es una narración especulativa, construida a partir de unas premisas contra fácticas no sobrenaturales, generalmente obtenidas por extrapolación de la realidad”* (Plans, 1973, p. 36) Tenemos ante nosotros una perspectiva muy similar a la Suvin en la cual se aleja a la Ciencia Ficción del relato fantástico pero además de ello nos habla sobre una *“narración especulativa”* es decir textos con miras al futuro y que además de ello se ciñen a hechos reales, algo propio de la ciencia pero los extrapola con la ayuda de la imaginación. Como podemos ver la definición de este término ha sido abordada por diversos autores, se han mirado aspectos desde los tópicos, las funciones retóricas, el aspecto científico y también el que se dice no ser científico. Cada una de las obras de ciencia ficción puede considerarse como una definición del mismo género, se debe de ver a la Ciencia Ficción como un organismo cambiante y adaptable que no pierde de vista su origen.

1.2 Historia y desarrollo de la Ciencia ficción

1.2.1. Los antecedentes. Homero en su nave espacial.

El mismo término de ciencia ficción nos sugiere ser reciente propio del siglo XX, pero en realidad se han encontrado antecedentes remoto sumamente sorprendentes que fueron el sustrato de la Ciencia Ficción como la conocemos hoy en día. Rastrear el origen del género es complicado ya que para algunos autores como Jean Gattégno consideran que “el error de todos los historiadores de la ciencia ficción consiste en olvidar que no puede haber ciencia ficción (bautizada incluso como anticipación científica) mientras no haya ciencia, y aún

ciencia aplicada.” Mientras que para otros autores como Darko Suvin en *Metamorfosis de la ciencia ficción* (1984) y para Adam Roberts en *The History of Science fiction* (2007) la ciencia ficción tiene sus orígenes de en el famoso texto homérico de la Odisea, este texto se puede considerar como el antecedente más remoto de lo que sería la ciencia ficción actual. Debido a la introducción de la idea de los viajes a mundos fantásticos, además de ello debemos de ver como la implementación tecnológica: el uso de barcos y el proceso de navegación.

El desarrollo de la ciencia ficción se puede catalogar en dos grandes fases según Istvan Csicsery Ronay: la expansionista y la de implosión; la primera es la referente a los viajes interestelares, en esta etapa el conocimiento se adquiriría a través del contacto con otros planetas; mientras que la otra remite a un período en el que la Ciencia Ficción durante los años 60's y 70's del siglo XX hace una mirada acerca de los males que ha traído el crecimiento tecnológico. Borges en su prólogo de *Crónicas marcianas* (1988) nos habla de algunas obras en las cuales a lo largo de los siglos la Ciencia Ficción hace sus primeras apariciones, las cuales claramente corresponden a la primera fase del desarrollo de la Ciencia Ficción.

En el segundo siglo de nuestra era Luciano Sanmosata compuso una *Historia verídica*, que encierra, entre otras maravillas, una descripción de los selenitas que según (el verídico historiador) hilan y cardan a los mentales de vidrio, se quitan y se ponen los ojos, beben zumo de aire exprimido a principios del siglo XVI, Ludovico Ariosto imaginó que un paladín descubre al otro lado de la Luna todo lo que se pierde en la Tierra, las lágrimas y suspiros de los amantes, el tiempo malgastado en el juego, los proyectos inútiles y los no saciados anhelos. En el siglo XVII, Kepler redactó un *Somnium Astronomicum* que finge ser la transcripción de un libro leído en un sueño, cuyas páginas (Borges, “Prólogo”, p. 7-8)

Para Borges se hacen presentes en estas obras diversas características las cuales se podrán apreciar a lo largo de las obras de Ciencia Ficción norteamericanas del siglo XX, estas obras sumamente distantes en el tiempo se asemejan, se tocan por la necesidad del

hombre de acercase un poco más al cosmos, especialmente a la luna que hasta no hace mucho parecía ser un objeto inalcanzable. Debemos de ver que al igual que en la *Odisea* prevalece esta idea del viaje a mundo desconocidos y extremadamente fantásticos. Borges además habla de la posibilidad y el conocimiento que se tenía acerca de los viajes espaciales y de los fenómenos astronómicos, para Kepler la idea de un viaje a la luna era más palpable que para Luciano, además de ello se ve altamente influenciado por los descubrimientos de su época.

El desarrollo de la Ciencia Ficción se vio mermado a lo largo de la historia debido a cuestiones religiosas, al auge de otros géneros narrativos, junto con esto hay que añadir que a finales del el siglo XIX surge la preponderante necesidad de escribir textos “Realistas”. Durante el siglo XVII ocurrió una gran revolución en cuanto a la idea de la relación del hombre con el universo; Nicolás Copérnico postulo que la idea geocéntrica establecida por Ptolomeo, la cual había reinado durante la edad media no era del todo valida, por lo tanto esta teoría se vio puesta en tela de juicio y la teoría heliocéntrica hizo su aparición. Adam Roberts atribuye a este astrónomo el surgimiento de lo que sería la ciencia que daría paso a los relatos de “anticipación científica” los cuales posteriormente evolucionarían hacia lo que hoy en día llamamos Ciencia Ficción. Roberts considera que el renacimiento de la Ciencia Ficción después de la Edad Media se dio en 1600 año en que Giordano Bruno (1548-1600) fue quemado por la Santa Inquisición; Bruno fue un pensador especulativo napolitano que se vio altamente influenciado por la teoría de Copérnico durante sus estudios en el norte de Europa, en donde la obra de Copérnico era altamente aceptada y estudiada. Este hombre escribió diversas obras entre las cuales cabe destacar *Sobre el Infinito Universo y los mundos* (1584) en la cual se imagina el cosmos infinito, que

contiene una infinita pluralidad de mundos. Una vez más nos topamos con la ficción especulativa y la dominante idea de un viaje interestelar algo que para aquella época realmente figuraba como algo imposible, solo era viable en la febril imaginación de los narradores.

Roberts aborda a otro astrónomo que marco un parte aguas en la percepción de nuestro lugar en el universo: Galileo Galilei quien miró en su telescopio como la Luna presentaba cráteres que la hacían muy similar a la estructura de la Tierra, con esto dejo a un lado la idea aristotélica acerca de que los planetas eran esferas lisas; además de esto reafirmó la teoría de Copérnico a través de la observación del movimientos de otros planetas que la Tierra no era el centro absoluto de universo, idea que fue sumamente agresiva para la sociedad de su época, ya que entonces la Tierra perdía la prioridad que Dios le había otorgado al entregarle su único hijo para que muriese, es decir si la Tierra no era el centro del universo, debería de haber otros planetas en los que Dios hubiese enviado a su hijo a morir, lo cual para el espíritu de la época resultaba en una completa herejía. Estas ideas junto con las de Copérnico fueron la que inspiraron cuentos que se catalogan en la: Anticipación científica, además forman parte de la ya mencionada etapa expansionista.

En los países protestantes (Holanda, Alemania, Inglaterra) la recepción de los textos de Copérnico y de Galilei fue menos abrumadora, incluso florecieron algunas obras con temáticas interestelares, especialmente enfocadas en viajes a la luna como es el caso de Francis Godwin (1562-1633) quién fue el obispo anglicano de Hereford. Su título póstumo publicado espacio viaje de aventura *The Man in the Moon: o bien, un discurso de un viaje*. Obra en la cual se da una interpretación religiosa de los descubrimientos científicos de la época. Comenzamos a ver el surgimiento de la ciencia pero también de las obras que se ven

influenciadas por ella ya entrado el siglo XVII el aumento de la publicación de estas obras fue notable y claramente esto se debió al aumento de los descubrimientos e inventos del hombre durante los siguientes siglos.

Durante el siglo XVII se presenta un auge del género de la ciencia ficción en la corte Isabelina, Roberts aborda el estudio realizado por Salzman en 1985: *English Prose Fiction 1558–1700: a Critical History*. En donde se enlistan 584 trabajos relacionados con las temáticas de la ciencia ficción durante estas dos fechas. Podemos ver que nos topamos con una alta producción y además de ello un creciente interés en el género que iría en aumento durante los siguientes dos siglos.

Con la entrada del siglo XVIII una vez más la humanidad se enfrenta a diversos cambios, entre los que destacan el período de la Ilustración, el cual se vio firmemente representado por los filósofos y pensadores francés: Rousseau, Voltaire, Diderot, este último se encargó de la publicación de la llamada *Enciclopedia*, en la cual se hizo un compendio de todos los conocimientos que se habían adquirido, durante los siglos pasados. Es decir es el compendio del conocimiento científico, la humanidad entro en un periodo que algunos historiadores han llamado “La era de la razón” Este momento histórico impresionó la producción de Ciencia Ficción.

De acuerdo con Roberts, Newton fue el encargado de inspirar alrededor del mundo la mente de los jóvenes poetas, entre ellos se puede destacar a James Thomson (1700–1748), quién después de obtener el permiso del Papa Alejandro para poder escribir poesía a pesar de su corta edad, desarrolló poemas con temáticas plantearías y estelares, en donde tradujo las teorías Newtonianas en poesía.

No solo la poesía se desarrolló durante este período , ya que en esta época son publicadas las obras de Jonathan Swift, la más conocida de ellas: *Los viajes de Gulliver*,

obra que es llega a no ser considerada como propia del género ya que se le atribuyen más elementos fantásticos que científicos, a pesar de ellos se encuentra dentro de este género debido a ciertas características de los habitantes de los diversos países que visita Gulliver se pueden considerar producto de una alteración genética, lo cual colocaría a esta obra y los demás tomos referentes a las aventuras de Gulliver como propios de la Ciencia Ficción. Kingsley Amis explica esta peculiaridad de la siguiente manera:

The Lilliputians perhaps represented as the fruits of an experiment in genetic microsurgery, the Brobdingnagians as those of mutation – though when one comes to think of it the births of the first-generation of Brobdingnagian babies to normal-sized mothers would raise acute difficulties. (Citado por Roberts: Amis, pp. 12–13)²

A principios del siglo XIX, durante el auge del Romanticismo ya había algunas obras que son las raíces de la ciencia ficción moderna, Porcayo señala *Frankenstein* de Mary Shelly, la cual fue publicada en 1818 se puede considerar como la primera obra de Ciencia Ficción contemporánea, esta idea se fundamenta de acuerdo con Roberts en el texto de W Aldiss quien explica por qué se considera Ciencia Ficción esta obra, ya que en ella podemos apreciar la aparición de nuevos descubrimientos científicos de esa época, especialmente la electricidad la cual es el artilugio tecnológico del que se hace uso en la novela. Se puede considerar a esta mujer hija de una feminista como la precursora de todas las obras de Ciencia Ficción que se han desarrollado durante los siguientes dos siglos. Además se debe de considerar el impacto de esta obra a lo largo del tiempo, este texto refleja las ideas científicas de la época y el miedo que la gente tenía acerca de la ciencia a la cual aún consideraban como algo maligno y por lo tanto altamente demoniaco. Sin embargo

² Los Liliputienses quizás representan los frutos de un experimento genético de microcirugía, los Brobdingnags también son un tipo de mutación- aunque cuando uno llegase a pensar que es el nacimiento de la primera generación de bebés Brobdingnagian fue a partir de madres tamaño normal, plantearía graves dificultades (Traducción nuestra).

J. Gattegno propone a Jules Verne con su obra *Un viaje en globo*, publicada en 1850 como precursor del género, puesto que su obra centrada en invenciones y máquinas está impregnada del pensamiento científico. Es más que claro que hay más de cuarenta años de diferencia entre estas obras, que la primera ya se ve influenciada por un acercamiento de las ciencias naturales, las dos obras cuentan con las características que marca Suvin para definir a las obras de Ciencia Ficción: El extrañamiento y la cognición. A pesar de esta discrepancia la ubicación temporal es la máxima autoridad en este tipo de divergencias. Junto a estos dos grandes autores también apreció uno de los más populares y reconocidos autores de Ciencia Ficción: El británico H. G Wells, autor de la *Máquina del tiempo*(1898), *El hombre invisible*(1897), *la Guerra de los mundos*(1897) y otros relatos más, los cuales ya se ubican a finales del siglo XIX. La obra de Wells se centra más en la crítica social y deja en segundo plano las ideas científicas, es decir solo las ve como un instrumento para presentar sus ideas; línea de pensamiento que se seguiría a lo largo del siglo XX y XXI.

1.2.2 El siglo XX: Auge de la ciencia ficción en Estados Unidos y en Europa.

Con la entrada del siglo XX las ideas acerca del viaje interestelar y el descubrimiento de nuevos mundos fueron relegadas y se desarrolló una nueva conciencia acerca del funcionamiento y de la relación del hombre con la tecnología, se comienza con la etapa que Istvan Csicsery Ronay llama de: implosión, la cual se haría sumamente popular en la segunda mitad del siglo.

El año de 1927 es fundamental en el desarrollo de la Ciencia Ficción, es cuando se le otorga una denominación a los relatos interestelares, a los textos en donde la ciencia y la imaginación convergen, para fundirse y crear nuevos mundos. Es en este año cuando Hugo Gernsback (1884–1967) un editor de revistas económicas denominadas “pulp” acuña el

término de *Science Fiction*, acuñó el término para nombrar a las obras de Verne, Poe y Wells, las que de acuerdo con el contenían: “un romance encantador mezclado con hechos científicos y una visión profética” (De acuerdo con Borotto, p19). Gernsback es llamado el padre de la Ciencia Ficción no solo por haberla nombrado, sino además porque sus revistas fueron la encargadas de difundir a los lectores los relatos de Ciencia Ficción, de una manera más accesible y económica. La más importante contribución al desarrollo del género fue que asentó los precedentes de cuáles rasgos deberían de cumplir los relatos para entrar dentro de este nuevo término.

Después del auge de las revistas de Gernsback como *Amazing Stories: the Magazine of Scientifiction*, la producción de revistas del género despunta y para 1929 aparecen: *Air Wonder Stories* y *Science Wonder Stories*, para 1930 *Science Wonder Quarterly and Scientific* y *Detective Monthly*. Todas ellas de producción Estadounidense. Este tipo de revistas publicaron la obra de diversos autores tales como Edgar Rice Burroughs (Bajo las lunas de Marte), John Carter (Ciclo de Marte) y Carson Napier (Ciclo de Venus) entre muchos otros. John W. Campbell fundó la revista *Astounding Science Fiction* (1930) con la cual el género terminó de afianzarse y de establecer sus características y definirse dentro de la literatura, además de esto los grandes autores del género como Asimov, Arthur Clarke, Ray Bradbury, Anthony Burgess y George Orwell estaban comenzando a despuntar.

1.2.3 La época dorada (1940-1960)

Después de la Segunda Guerra Mundial se da un proceso en el que la Ciencia Ficción deja de alabar la creación científica, los autores horrorizados por los sucesos bélicos comienzan a desarrollar una Ciencia Ficción más crítica, orientada a revelar los horrores del incesante crecimiento tecnológico y cómo este pone en peligro no solo la

hombre sino a su humanidad, entramos a fondo a la etapa de implosión del género de Ciencia Ficción y a lo que Assimov denominó: La era dorada (1940-1960).

Roberts aclara que esta llamada “Época Dorada” se refiere a una Ciencia Ficción madura, la cual se dejó de lado la idea de viajar a otros mundos y los tesoros que se encontrarían, el universo dejó de ser el tema central, para dar paso al hombre y sus problemas. Las obras producidas durante este período son consideradas parte de la Ciencia Ficción “dura”, debido a que se centran en explicar con minuciosidad los detalles científicos. Además de esto Roberts estipula que no se debe de considerar a las obras de la Época Dorada como las máximas obras de Ciencia Ficción.

Fans invoke a ‘Golden Age’ because gold is highly valuable and ornamental. But it is also inert, unwieldy, and once removed from the symbolic exchange (in which it is coveted solely because people covet it) it has surprisingly few uses. SF, on the other hand, takes its Feyerabendian suppleness precisely from its universal reactivity. (Roberts, 2007, p.19)³

El atribuye esta idea al mismo concepto que se tiene del oro, como un material de inmenso valor, y solo es deseado por las personas codiciosas, considera que la Ciencia Ficción no es inerte ni codiciosa, incluso considera que tiene un grado de anarquismo y un alto poder crítico. Nos estipula que la Ciencia Ficción constantemente evoluciona y cambia

³ Los fans invocan una "Edad de Oro" porque el oro es muy valioso y es ornamentales. Pero también es inerte, difícil de manejar, y una vez retirado del intercambio simbólico (en el que es codiciado únicamente por personas que codician) tiene sorprendentemente pocos usos. La CF, por otro lado, lleva a su flexibilidad Feyerabendiana precisamente de su reactividad universal. (Roberts, p 196, 2007)

por lo tanto aún no ha alcanzado su máximo esplendor y que las obras de esta Época Dorada son fundamentales pero no el máximo reflejo del género.

Los autores más representativos de la Época Dorada fueron: Isaac Asimov (1920–1990) nacido en Rusia y criado en estados unidos, quien publicó obras como *Yo robot* (1950), la serie de *Fundación* (1951)), *The Caves of Steel* (1954), a lo largo de su obra abordaría la temática de la relación del hombre con las máquinas pensantes o robots, además de eso estipularía las tres leyes de la robótica⁴ las cuales serían el eje de sus narraciones. El ruso George Orwell (1903-1950) autor de la reconocida obra de distopía: *1984* (1949), en la cual se narra un mundo gobernado por un El gran hermano, quien observa y vigila todo, esta obra es resultado de las dictaduras que se dieron durante 1920 y 1930. Ray Bradbury (1920-2012) autor estadounidense de afamadas obras como: *Crónicas marcianas* (1950), *Fahrenheit 451* (1953), *El hombre ilustrado* (1983), su obra destaca por la translocación de los problemas del hombre más allá de las fronteras de la tierra, sus relatos tiene una clara crítica hacia el consumismo, la perdida de la humanidad ante el aumento del uso de la tecnología especialmente la televisión y un constante miedo hacia la perdida de la cultura de la humanidad que se ver reflejada claramente en su obra *Fahrenheit* en la cual aborda la quema de libros como forma de supresión de la memoria histórica y de la conciencia humana. Arthur C Clarke (1917-2008) autor británico de *2001: Odisea en el espacio* (1968) y de *Las arenas de marte* (1951) Es considerado un autor de Ciencia Ficción dura, debido a que en su obra el “novum” es sumamente ingenioso y es presentado de maneras sorprendentes. Otro británico destacado fue Anthony Burgess(1917-1993)

⁴ Ningún robot causará daño a un ser humano o permitirá, con su inacción, que un ser humano resulte dañado. Todo robot obedecerá las órdenes recibidas de los seres humanos, excepto cuando esas órdenes puedan entrar en contradicción con la primera ley.

Todo robot debe proteger su propia existencia, siempre y cuando esta protección no entre en contradicción con la primera o la segunda ley.(Assimov Issac, Yo robot,)

quien escribió la *Naranja mecánica* (1962), novela que sería adaptada al cine por Stanley Kubrick, historia en la cual se narra la vida de Alex DeLarge un joven adicto a la violencia que es privado de su libre albedrío por medio de un especie de tratamiento condicional, esta novela al realizar una crítica social es considerada parte del género de la Ciencia Ficción blanda la cual se desarrollaría ampliamente durante las siguientes décadas a pesar de ser vista como Ciencia Ficción de baja calidad por no cumplir con las características de las obras más representativas. Philip K. Dick (1928-1982) igualmente es considerado como uno de los autores de la Ciencia Ficción blanda, sus obras más destacadas son *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), *Ubik* (1969); en la primera se aborda un mundo en donde la radiación ha matado a casi todos los seres vivos, los animales de compañía son robots, en este panorama desolador aparece un investigador y expolicía (Blade runner) quien se dedica a eliminar a los androides que imitan a los seres humanos, la segunda de sus obras narra un mundo en donde los poderes mentales son parte de la vida de los habitantes de la tierra, además retrata un lugar en donde después de la muerte se puede mantener una conexión para permitir interactuar entre los vivos y los semivivos, la construcción de esta novela es una parodia del auge del consumismo provocado por las campañas publicitarias. En sus novelas aparece un mundo futurista en donde los robots y la tecnología dominan la vida de un mundo semiderruido el cual está agonizante, debido a que aborda temáticas muy diferentes a las usuales del género de la época dorada, se considera que abre un nuevo subgénero dentro de la Ciencia Ficción: el cyberpunk, el cual detallaremos más adelante.

1.2.4 La ciencia ficción en Latinoamérica: El caso de México y los mariachis en el espacio.

A lo largo del capítulo se ha hablado del desarrollo de la Ciencia Ficción en Europa y en Estados Unidos, quienes han sido los encargados de marcar las tendencias en la Ciencia

Ficción; Latinoamérica es un caso interesante, debido a las condiciones económicas subdesarrolladas de la mayoría de sus países, que afecta en gran medida la perspectiva y la temática de la Ciencia Ficción. Cuando se habla de Ciencia Ficción escrita en América Latina esta se debe de entender que esta se encuentra en una posición marginal. Darrle B. Lockhart en la introducción de su libro *Latin American Sciene Fiction Writers (2004)*, aborda esta idea de lo marginal, la Ciencia Ficción en América Latina ha sido el pretexto para que un grupo de personas se reúnan bajo una serie de ideas en común y realicen una crítica a la sociedad en la que viven.

Lockhart indica que la Ciencia Ficción en Latinoamérica se ha topado con diversos obstáculos, el principal ha sido el auge del Realismo mágico, durante la década de 1960, el cual se consideró como la única voz de lo que sucedía en Latinoamérica, se ha considerado a lo largo del siglo XX y parte del XXI que el Realismo mágico es la mejor expresión de nuestra literatura mientras aquellos autores que se atrevieron a escribir Ciencia Ficción fueron menospreciados, se les asocio con la cultura pop, con las baja calidad de las revistas “Pulp” (que ya eran sumamente populares lo cual provocó la caída de la calidad del contenido) además siempre fue cuestionable la calidad de la obra. Está cerrada perspectiva acerca del género obligó a muchos autores a publicar bajo seudónimos para evitar ser juzgados o menospreciados.

En toda Latinoamérica se publicaron obras de Ciencia Ficción, Cuba, Argentina, Chile, Colombia, se publicaron gran variedad de títulos pero el interés de este trabajo no es desarrollar su historia sino la de las obras de Ciencia Ficción en México por lo tanto en este apartado abordaremos el caso de México y su relación con este género que en palabras de Mauricio-José Schwarz sería algo así: “No somos un país generador de tecnología pero la

padecemos”, con esa idea podemos ver que nos encontramos con una rama de la Ciencia Ficción sumamente diferente a la Europea y a la Estadounidense, reflexionaremos acerca de cómo nos ha afectado la tecnología, cómo la hemos recibido, cómo miramos nuestro futuro, cómo la hemos adoptado y cómo ha sido la producción de un género marginal en un país igualmente marginal.

Bernardo Fernández en su Presentación de la antología de cuentos *Los viajeros 25 años de Ciencia Ficción mexicana* (2010), al igual que diversos compiladores y autores del género, nos habla del primer relato de Ciencia Ficción en México, que sorprendentemente no es de principios del siglo XX, sino que remonta hasta la época Colonial, cuando el misionero franciscano Manuel Antonio Rivas en 1775, narra un viaje lunar titulado *Sizigias y Cuadraturas Lunares*, que lo llevo a presentarse ante el Santo Oficio, relato en el que se cuenta la llegada Onésimo Dutalon en un carro volador que fue construido con los últimos descubrimiento de la mecánica Newtoniana, la trama fue usada para criticar a las autoridades eclesiásticas las cuales decidieron tomar represalias. Igualmente que la Ciencia Ficción Europea el desarrollo de la misma en este lado del mundo se vio afectado por la iglesia Católica, para el siglo XIX aparecieron algunos textos de Ciencia Ficción que Miguel Ángel Fernández enlista en la introducción de la antología *Visiones Periféricas* (2001), entre los que destacan el de Sebastián Camacho Zuleta (Fósforos Cerillos) quien narra cómo sería *México en el año de 1970*, este relato cuenta con un gran optimismo e imagina un país libre de políticos corruptos. Miguel Ángel Fernández (2001) nos habla sobre otro par de obras sumamente optimistas en dónde se consideran a los globos aerostáticos como los futuros medios de transporte: En 1849, Gerónimo del Castillo Lenar publicó: “Gacetín de Mérida, Capital del Bajo Yucatán, Enero de 1949” dónde los globos

aerostáticos (...), habían revolucionado los medios de transporte. Otra mirada decimonónica más optimista fue la de Juan Nepomuceno Adorno, quién vio en el *En remoto porvenir*, un mundo donde la ciencia y la tecnología eran aplicadas eficazmente, veía un futuro equitativo y libre de guerras.

Miguel Ángel Fernández nos habla de otros textos que fueron publicados bajo el seudónimo de Natalis los cuales se le atribuyen a Amado Nervo. Además de estos textos se encuentra uno sumamente interesante *El sexto sentido* obra con claros tintes de Ciencia Ficción, en dónde nos cuenta cómo a través de una intervención quirúrgica en el cerebro un hombre es capaz de viajar en el tiempo.

Para 1919 aparece la primera novela de Ciencia Ficción Mexicana: *Eugenia: esbozo novelesco de costumbres futuras*, novela ubicada en el año 2218 en la ciudad de Villautopía la cual es la capital de la Subconfederación de Centroamérica, narra la vida de una sociedad sometida a un régimen absolutista y con estilo de vida similar al narrado en la república de Platón; los varones con mayor atractivo físico y equilibrio sociológico se reproducirán, mientras que las personas con defectos físicos o mentales eran sometidas a la eutanasia.

Estos primeros autores se colocan dentro de la clasificación hecha por Miguel Ángel Fernández en su artículo: *Panorama de la Ciencia Ficción Mexicana* en el grupo de los Precusores quienes abarcan desde 1775 hasta 1934.

Continuando con los llamados Precusores, en las primeras décadas del siglo XX los autores que más influyeron en la Ciencia Ficción mexicana fueron Verne y Wells; Pedro Castera, José María Barrios y Amado Nervo fueron fieles seguidores de esta línea. En un principio la obra de H. G Wells no fue tan apreciada salvo por Amado Nervo. Sin embargo

posteriormente la obra de H. G Wells dejaría una honda huella en la producción de obras de esta temática durante la primera mitad del siglo XX. Las obras de Francisco L. Urquiza como su novela *Mi tío Juan*, El relato ya antes mencionado de Nervo: *El Sexto Sentido*, Diego Castañedo con *El refri cuenta nueve*, son consideradas por Miguel Ángel Fernández como claras muestras de la influencia de Wells en la literatura Mexicana, aquí estamos ante un producción sí sumamente original pero aun así visiblemente influenciada por la producción extranjera, la Ciencia Ficción Mexicana aún está buscando su identidad.

La segunda etapa que propone Miguel Ángel Fernández es la correspondiente a los años 1934-1964, en donde aparecen las primeras revistas especializadas con traducciones de ciencia ficción anglosajona (Pulps), es en 1948 cuando aparece la versión mexicana de la famosa revista *Famous Fantastic Mysteries*, con el título de *Los cuentos fantásticos*. Posteriormente aparecería *Enigmas (Starling Stories y Planet Stories)* y *Ciencia y fantasía (The magazine of Fantasy and Sciene Fiction)*. Con la aparición de estas revistas el interés por el género aumento considerablemente, además de ello varios factores externos ayudaron a su auge y aceptación como lo fue el comienzo de la Guerra Fría y las primeras incursiones de un objeto creado por el hombre, como el Sputnik, en el espacio exterior. Estas revistas fueron sumamente populares a lo largo de las siguientes décadas, pese a que se tuvieron que enfrentar con el auge de la televisión y la aparición de libros de bolsillo del mismo género. La publicación de las Pulp mexicanas continuo con cierto tropiezos para finales de la década de los años cincuenta la mayoría de estas revistas dejo de publicarse, para cubrir el vacío que dejaron se optó por la revista Argentina *Pistas del espacio* (1957) de la editorial Acme de Buenos Aires. Miguel Ángel Fernandez habla acerca de ella:

Era también una revista pulp mensual, que incluía en cada título una novela corta, un par de cuentos cortos y a veces una pequeña historieta. Salvo Murray Leinster, el resto de sus colaboradores eran anglosajones desconocidos. Sólo tengo noticia de cuatro ejemplares de ella (octubre de 1957 a enero de 1958). (Fernández M.A, Parrafo:34)

Además de esta publicación de origen argentino en septiembre de 1958 fue lanzada la revista *Fantasía del futuro* de la editorial Sol de México. Este tipo de revista siguió la fiel tradición de las revistas pulp y permitió que diversos autores se hicieran conocidos en el territorio mexicano, a pesar de esto siempre fue de una calidad cuestionable en cuanto a su contenido:

Incluyó, entre sus 128 páginas, un artículo anónimo acerca de las posibilidades de Un viaje a Marte, y cuentos de Robert Silverberg, Calvin M. Knox, Roberto Sheckley [sic], Julio Reynolds [sic], Murray Zeinster [sic], Luis Grant [sic], Diego Blish [sic], Clee Garson, Robert Abernathy, Carlos L. Harness [sic] y Margarita Clingerman [sic]. Siendo la menos memorable de las revistas pulp mexicanas, *Fantasías del Futuro* fue la última de su generación entre las que nacieron en editoras nacionales. (Fernández M.A, Parrafo:36)

Durante los siguientes años no se tiene registro de revistas del género de la Ciencia Ficción y es hasta 1964 cuando los invasores del espacio regresan brevemente. Esta etapa termina con tres acontecimientos importantes el primero: la aparición de los dos únicos números de la *Revista Crononauta*, editada por Rene Rebetez y Alejandro Jodorowsky, en esta revista se alternaban autores mexicanos y extranjeros, revista que recibió duras críticas ya que se consideró snob y elitista, debido que se consideró que el material ahí presentado no correspondía a la Ciencia Ficción, los editores aclararon que si bien no eran textos sobre el género totalmente, era más bien una revista experimental, el segundo fue la publicación del ensayo *La ciencia ficción: cuarta dimensión de la literatura(1966)* de Rebetez el cual fue usado como libro de texto en las secundarias oficiales por la Secretaria de Educación Pública; finalmente el tercer acontecimiento fue la publicación de la novela *Mejicanos en el espacio(1968)*, de Carlos Olvera, con la cual la Ciencia Ficción en México comenzó a buscar su propia voz y ritmo. El autor explica su obra de la siguiente manera:

Estos mejicanos que se escriben con jota son los mismos que se escriben con equis, aunque nada tengan de cruz ni de calvario; porque sus aventuras siempre están coronadas por un triunfo relativo y porque Flash Gordon y compañía no les sirven ni para combustible de sus naves. Son intrépidos y arrojados, audaces y galantes; pero sobre todo, son de acá. No sé a ciencia cierta lo que sea este libro, porque siempre he querido escribir ciencia ficción y aquí solamente se esbozan las circunstancias que pudieran hacerlo aparecer dentro del género. Es más bien una especie de anticipación colocada dentro de nuestra particular visión de las cosas, sin discriminar los elementos familiares a nosotros ni descartar de antemano las posibilidades mejicanas de saltar al Cosmos. Ultimadamente, ¿por qué no ha de haber una base militar mejicana en Plutón? Estos personajes no desean ser estructuras novelísticas en todo su sentido. Por ejemplo, el héroe Raúl Nope quiere ser el personaje ideal de cómic, aunque sea en uno lleno de letritas y sin monitos. El resto de los mejicanos espaceros (sic) reaccionan muy en serio y muy a gusto dentro de algo así como ciencia-comic-chotísficción. (Olvera,Parrafo:1)

Olvera siembra los paradigmas de lo que sería la Ciencia Ficción mexicana a lo largo de las siguientes décadas, además de ellos se atreve a decir que escribe sobre este género porque lo desea lo puede hacer, deja en claro que no se debe ser parte de una nación desarrollada para poder escribir acerca del espacio exterior, esta irreverencia, libertad y frescura serían parte de los siguientes generaciones de escritores del género.

La tercera etapa de la Ciencia Ficción mexicana se puede considerar que abarca las fechas de 1964-1983 caracterizada por la aparición de la primera generación de escritores de Ciencia Ficción, que se dedicaron exclusivamente al género. Para la década de 1970 la Ciencia Ficción ha encontrado un lugar en las letras de la época por primera vez se premia a una novela de clara temática de Ciencia Ficción: *Transterra* (1973) de Tomás Mojarro, obra curiosamente de índole religiosa, además de Mojarro, existe una larga lista de autores entre los que destacan Juan Aroca Sanz, Carlos Olvera, Agustín Cortés Gaviño, Jaime Cardena, Antonio Sánchez Galindo, Arturo e Irene Gutiérrez y Jorge Bahena.

La revista *Cosmos 2000* y *Espacio* hicieron su aparición durante la década de 1970, la mayoría de las obras que presentaban eran traducciones de cuentos, la novedad consistía en incluir autores soviéticos. De acuerdo con Miguel Ángel Fernández la Ciencia Ficción se

vio por fin reflejada y acepto su fisonomía cuando el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), quien solo incluía cuentos del género pero de autores extranjeros, en su revista *Ciencia y desarrollo*, publicó en el número 51, del bimestre julio-agosto de 1983, un relato titulado *La tía Panchita* de un autor mexicano: Antonio Ortiz. Finalmente la Ciencia Ficción mexicana comenzaba a despuntar, generaba un mayor interés ya no solo en los lectores de los viejos Pulps Mexicanos si no se abría paso a una etapa en la que sería sumamente popular y reconocida. Para 1984 gracias al publicación de la obra de Antonio Ortiz se decide crear el Primer Concurso Nacional de Cuento de Ciencia Ficción “Puebla” o también llamado Premio Puebla, el cual ayudo a forjar la identidad de la Ciencia Ficción en México, debido a que este fue el primer concurso exclusivo para el género, a través del Premio Puebla salieron a la luz diversos autores que a lo largo de las siguientes décadas le darían una nueva perspectiva a la Ciencia Ficción mexicana. El ganador del primer Premio Puebla fue: Mauricio José Schwars con su cuento *La pequeña guerra*, el cual fue publicado en la revista *Ciencia y desarrollo* el número 59, del bimestre noviembre-diciembre de 1984, posteriormente los ganadores y menciones honoríficas aparecerían en dicha revista.

Federico Schaffler le atribuye en la Introducción de la antología *Principios de incertidumbre*, la importancia del Premio Puebla la “vitalidad” que muestra el movimiento de Ciencia Ficción mexicano, dicha antología presentó a los ganadores a las menciones honoríficas del Premio Puebla durante los años de 1984-1991. En diversas ocasiones el Premio Puebla se declaró desierto, la causa no fue la escasez de participantes sino que los relatos no cumplían con la principal característica que exigía el concurso: Debía de ser un reflejo de la Ciencia Ficción mexicana, es decir darle una identidad ir más allá de imitar a la

Ciencia Ficción extranjera esto fue de gran ayuda con el éxito obtenido con el Premio Puebla, en 1991 apareció el “Premio Nacional de Ciencia Ficción Kalpa”, auspiciado en un principio por Conaculta, quien además fundó la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía (AMCyF) el cual posteriormente sería patrocinado por la Universidad Autónoma Metropolitana. A partir del buen recibimiento y alcance del Premio Puebla y la fundación de la AMCyF surgieron diversos grupos en México que se dedicaron a la divulgación de las obras de Ciencia de Ficción, la Universidad de Tlaxcala junto con el Círculo independiente de Ficción y literatura organiza desde 1997, el festival anual de Ficción y Fantasía en la ciudad de Tlaxcala el cual finalmente desaparecería debido a las complicaciones de sostener un festival que se avocaba a publicar autores inéditos.

Esta ola de eventos, concursos, creación de asociaciones refrescó a la Ciencia Ficción mexicana y la definió, para la década de los noventa aparecieron escritores los cuales se volverían pilares del género, los autores de esta época se caracterizan por la falta de optimismo, es decir no hay utopías, no se busca evadir la realidad, se traslada a otros parámetros, se juzga, se crítica. Estilísticamente Gabriel Trujillo Muñoz describe a la Ciencia Ficción mexicana de finales de los años noventa de la siguiente manera:

La ciencia ficción actual es más arriesgada en lenguaje y estructuras narrativas, pero sigue muy atenta a no romper sus propios esquemas de gusto y opinión. El cyberpunk es una vía de creación, sí, lo mismo que el terror y la fantasía pura, pero ninguna escuela o movimiento es el horizonte final, definitivo. Ni la ciencia ficción anglosajona (por más medios de influencia/injerencia que tenga a su favor) puede ser el único espejo para definir nuestra forma de explorar un género tan iconoclasta como éste, tan diverso en temas y tramas y extrapolaciones. (Trujillo, Párrafo:2)

A pesar del gran avance, desarrollo y auge de la Ciencia Ficción mexicana aún hay ciertos tropiezos en esta década, podemos ver aún no rompe ciertos paradigmas para no evitar caer en una especie de marginalidad contra la que ha luchado todo el tiempo, pero que desde su origen ha sido parte fundamental de ella.

Durante los últimos veinte años diversos autores han continuado dando vida a la Ciencia Ficción mexicana, Miguel Ángel Fernández en la introducción de la antología *Visiones Periféricas* habla de un censo extraoficial realizado por él, en el que localiza en 19 estados de la república a diversos autores de la Ciencia Ficción en México, sin contar al DF, la mayoría de los expertos en el tema coinciden en catalogar a Puebla como la capital de la Ciencia Ficción en México seguida de la ciudad de Tamaulipas y la capital; entre los autores desatacan se encuentran : José Luis Zarate, ganador del Premio Puebla con el cuento *El viajero* en 1987, cuento que se ha vuelto un clásico y aparece en diversas antología del género, además de eso tiene a su cargo la revista electrónica *La langosta se ha posteado*, Gerardo Porcayo quien cuenta con una mención honorífica del Premio Puebla por su cuento: *Los motivos de la medusa* (1990), además de ello ganó el premio *Kalpa* (1993).

Durante los últimos años el género de la Ciencia Ficción mexicana se ha fortalecido y proliferado, sigue siendo el género preferido la juventud, sigue generando nuevos escritores y paradigmas. Actualmente en la ciudad de Puebla se sigue llevando acabo el Premio Nacional de Cuento Fantástico y de Ciencia Ficción, con el interés de aportar nuevas líneas a la Ciencia Ficción en México, por lo tanto no podemos descartar nuevas obras en el futuro no muy distante relacionadas con esta temática.

Capítulo II

2.1 La posmodernidad.

La década de 1980 dejó tras de sí una serie de fenómenos que cambiaron el mundo, la caída del muro de Berlín, el final de la guerra fría y la desintegración de la Unión Soviética, el desarrollo de un sinnúmero de aparatos electrónicos, la aparición de las primeras computadoras personales y junto con esto los comienzos del internet. Es en esta década cuando se da la aparición de nuevos fenómenos de masas que derivarían en el surgimiento de un mundo globalizado y conectado. En medio de estos acontecimientos surge una nueva corriente de pensamiento: la posmodernidad o la también llamada crítica a la modernidad, la cual ha sido una de las corrientes de pensamiento que más se ha debatido durante los últimos treinta años por diversos pensadores.

El término de posmodernidad es ampliamente usado hoy en día, su uso puede ser equiparado al hecho de que es sumamente cuestionado, actualmente existe una gran divergencia acerca de si la posmodernidad está sucediendo o seguimos dentro del fenómeno de la modernidad. Existe una corriente teórica que abarca diversas disciplinas desde la historia, la sociología, pasando por la arquitectura hasta llegar a la filosofía, las artes y finalmente recayendo en la teoría literaria, en donde se aborda el surgimiento de un nuevo fenómeno que es denominado como: posmodernidad. Estas corrientes de pensamiento están encabezadas por Jean- François Lyotard, Gilles Lipovestky, Hall Foster, Matei Calinescu, Marshall Berman y Jean Baudrillard, principalmente, filósofos y sociólogos quienes se han dedicado a definir los límites entre la posmodernidad y la modernidad, a partir de la década de 1980 a través de diversas obras.

2.1.2 Los antecedentes: La modernidad y el modernismo: aspectos principales de su origen y desarrollo.

Todo lo sólido se desvanece en el aire. C. Marx

La idea de la modernidad es sumamente remota. Para Calinescu estos orígenes se pueden rastrear en la época clásica en donde surgen algunos términos para hacer la diferencia entre el binomio de moderno/antiguo. Habermas marca el origen del término modernidad en la acepción latina “*modernus*” la cual surgió en el siglo V para distinguir el presente y concretamente hacer la separación del tiempo antes de la llega del cristianismo. Para Habermas: “*moderno* expresa una y otra vez la conciencia de una época que se pone en relación con el pasado de la antigüedad para verse a sí misma como el resultado de una transición de lo viejo a lo nuevo” Habermas y Calinescu nos presentan que la idea de lo moderno ha estado presente en la historia de la humanidad en cuanto una civilización u otra perciben la idea de un pasado y un presente sumamente diferentes y distantes en cuanto a la ideología, posición social o acontecimientos históricos. Una forma de entenderla es con la perspectiva de Marshall Berman quien ve a la modernidad como:

(...) una forma de experiencia vital—la experiencia del tiempo y el espacio, de uno mismo y de los demás, de las posibilidades y los peligros de la vida— que comparten hoy en día hombres y mujeres de todo el mundo de hoy. (Berman, 1988. p.1)

Se engloba a la modernidad en una serie de situaciones las cuales se pueden ver como experiencias propias de la vida del ser humanos de las que ningún habitante del planeta está libre, esta experiencia se puede considerar como parte del desarrollo de la vida

del hombre. Berman habla de las promesas de la modernidad y al mismo tiempo de la gran sombra que la acecha, “(el) poder la alegría, el crecimiento, la transformación de nosotros y del mundo y que al mismo tiempo amenaza con destruir todo lo que queremos”, (Berman,1988,p1), con estas palabras podemos ver que el fenómeno de la modernidad no es solo una idea de progreso, trae consigo algunos pasajes oscuros y paradójicos, la modernidad como la plantea Berman incluye a toda la humanidad, no obstante la aleja porque el objetivo de la modernidad no es estrechar los lazos fraternales, es para este autor una forma de desintegración y de renovación, de lucha y contradicción. Cualidades que seguirán desarrollándose hasta la aparición de las posmodernidad.

Berman propone tres fases en los que desglosa el desarrollo de la modernidad. La primera fase abarca del siglo XVI hasta finales del siglo XVIII, la segunda fase comienza en 1790, la fase final comienza con la llegada del siglo XX, la primera fase corresponde al período de la Ilustración, en donde pensadores franceses como Jean-Jacques Rousseau comienza a utilizar el término de *moderniste*, en este período las personas comienzan a experimentar la vida moderna, sin saber bien a bien que es lo que está sucediendo. Las condiciones sociales están cambiando, para finales del siglo XVIII la primera revolución industrial entra en su apogeo y la brecha económica de hace inmensa y el trabajo en la fabricas se vuelve parte de la vida cotidiana. .La segunda etapa comienza con la Revolución Francesa y el período de la ilustración, además de esto la sociedad busca la idea de ser moderno sumergido en la búsqueda del progreso, las mejoras sociales y morales y el finalmente en el progreso infinito del conocimiento, para Habermas este es un período crucial en la formación dela idea de modernidad ya que este cambio “configuro una nueva forma de conciencia moderna” Con la entrada del siglo XIX surge la dicotomía de estar

viviendo entre dos mundos que emergen y se despliegan como son lo material y lo espiritual, surgen las ideas de modernismo y modernidad. Con la aparición del movimiento romántico, las artes del siglo XIX entran en contraposición del espíritu clásico se busca la reinención de las artes, Calinescu aborda estas ideas románticas en las que se busca originalidad, innovación, se busca la belleza en lo sublime, en lo grotesco, se dejan de lado los cánones para la realización de poesía, las artes pasan por un período de liberación, ruptura y creatividad que continuará hasta el siglo XX. En este siglo Baudelaire es un pilar fundamental el surgimiento desarrollo de las ideas de la modernidad, con su texto *El pintor de la vida moderna*: expresa que las ideas de lo efímero, la novedad, deben ser plasmadas por los pintores modernos, para Baudelaire el pintor debe de ser capaz de encontrar la belleza en el presente en lo fugaz, en la multitud pero sobre todo debe encontrarla haciendo que el mundo exterior sea suyo. El interés principal de Baudelaire radica en que el pintor debe de tener un gusto por la moda; lo efímero de la moda, es la forma de manifestar el sentimiento moral y estético de su tiempo, este concepto representa como la vida se desarrollaba en ese período y que seguiría siendo parte del desarrollo de la modernidad y se consolidará con la llegada de la posmodernidad y el *mass media*. Para 1880 la humanidad moderna se halla dentro de un vacío de valores que fueron expresados en las obras de F. Nietzsche, en donde expuso la “muerte de Dios” y el advenimiento del nihilismo, a pesar de esta falta de valores y de este vacío aún existía un mundo de posibilidades, en donde el proyecto de modernidad seguía siendo plausible para la sociedad, a pesar del desencanto y las críticas que ya surgían en su contra.

Con la llegada del siglo XX la modernidad se extiende ampliamente en el mundo, el proceso de modernización es decir del auge de las fábricas, de las grandes ciudades, el

progreso se vuelven una constante universal más no equitativa. A finales del siglo XIX la idea de modernidad se fragmenta y surgen dos corrientes, una como una etapa del desarrollo de la civilización occidental y otra vinculada con el desarrollo estético (modernismo) Ambas sumamente irreconciliables, debido a que la primera es la idea burguesa de la modernidad mientras que la segunda es un repudio a todas las doctrinas propias de la modernidad, tales como las normas y valores de la sociedad burguesa, esta modernidad se dedicará a exaltar los valores del yo, la autenticidad, el placer, se dedicará a romper todos los valores de la primera modernidad ya que retoma el espíritu de los románticos. Esta otra modernidad daría paso a las vanguardias las cuales se desarrollaran a comienzos del siglo XX, las vanguardias son altamente influenciadas por el pensamiento de Baudelaire de los simbolistas franceses quienes siembran las semillas para los sería el surgimiento de estas corrientes artísticas. Lipovestky considera al movimiento modernista como una ruptura total y realiza una crítica de él en su obra *La era del vacío* (2012):

(El modernismo) es una nueva lógica artística a base de rupturas y discontinuidades, que se basa en la negación de la tradición, en lo culto a la novedad y al cambio (...) el modernismo adquiere toda su amplitud con el hundimiento del espacio de la representación clásica, con la emergencia de una escritura liberada de las represiones de la significación codificada, luego con las explosiones de los grupos y artistas de vanguardia. Desde entonces, los artistas no cesan de destruir las formas y sintaxis instituidas, se rebelan violentamente contra el orden oficial y el academicismo: odio a la tradición y furor de la renovación total. (Lipovestky, 2012, p.81)

Lipovestky mira al modernismo como una necesidad de ruptura que no se detiene ante nada, que busca incesantemente la innovación, es por esto que decide no seguir las normas ya establecidas, algo que para este autor resulta vacío, ya que se cae en la necesidad de crear rupturas dentro de las rupturas cayendo en un sinsentido, por eso considera al modernismo como una especie de cáncer que ataca a la cultura que la merma y la priva de

todo significado o profundidad posible. Pero más allá de eso ofrece un panorama claro de los intereses del modernismo durante el siglo XX, junto con Berman y Calinescu.

Una de las formas de entender al modernismo es leerlo en palabras de Octavio Paz: “El modernismo es una especie de autodestrucción creadora el arte moderno no es sólo hijo de la edad crítica sino crítico de sí mismo”. (Lipovestky, 2012, p.80) La palabra ruptura es la clave para entender al modernismo y cómo se desarrolló durante el resto del siglo anterior.

La última etapa de lo que se puede considerar de este período modernista abarca las décadas de 1940 hasta llegar a 1960, momento en el cual las artes continúan con esta idea de ser modernas y surgen diversas corrientes, la más notoria de ellas es el pop art, encabezada por Andy Warhol, corriente que mezcló la estética del pop, la cultura de masas y el *mass media*; para Lipovestky, Berman y Calinescu este es un momento clave, en donde se da una explosión artística se enmarca con las revueltas estudiantiles de finales de los años sesenta concretamente el año de 1968.

2.2 La posmodernidad.

2.2.1 ¿El fin de la modernidad ha llegado?

La llegada de la década de los sesenta disparó una serie de acontecimientos que pondría en tela de juicio la idea de la modernidad. Los movimientos estudiantiles de finales de la década el auge del pop art, el desencanto con el proyecto moderno, la aparición de los medios masivos de comunicación, la producción en masa, fueron la caja de cultivo del pensamiento posmoderno. Antes de abordar el concepto de posmodernidad, cabe hacer una aclaración del prefijo “post” el cual resulta ser el causante de todo el revuelo, para Lyotard

uno de los pensadores más destacados de la posmodernidad el prefijo “post” es solamente una sucesión natural, que marca un cambio o una nueva dirección de la modernidad. Debemos de ver este prefijo como algo natural y la forma de explicar esta serie de ideas que han surgido como consecuencia de la modernidad.

La modernidad había establecido una serie de bases sobre las cuales había funcionado a lo largo de los siglos XIX y XX pero a pesar de ser sumamente profundas y parecer estar sumamente bien ancladas en la sociedad presentaban ciertas grietas que poco a poco irían mermando a la misma modernidad. Las cuales influenciarían en la respuesta del arte.

Georg Simmel sociólogo y filósofo alemán, en su obra *La filosofía del dinero* (2013) busca estas grietas, encontrando que la modernidad decide tomar como símbolo uno de los conceptos más efímeros: el dinero, el cual es visto como un algo reductivo que menosprecia a los individuos. El dinero para Simmel es superficial, debido a esto las relaciones que se establezcan con el serán igualmente vacuas y alejadas de los fenómenos más profundos de la vida. Estas ideas de superficialidad y de lo efímero serán parte central de las tesis acerca del surgimiento de la posmodernidad y por lo tanto del fracaso de la modernidad. Josep Pico en la introducción del libro *Modernidad y postmodernidad* (1998) enmarca las diferencias irreconciliables entre la modernidad y la postmodernidad.

La sociedad moderna era conquistadora, creía en el futuro de la ciencia y la técnica; en la sociedad postmoderna se disuelven la confianza y la fe en el futuro, ya nadie cree en el porvenir de la revolución y el progreso, la gente desea vivir el “aquí” y “ahora”, buscando la calidad de vida y la cultura personalizada. La atención a lo social se vuelve hacia el individuo y se difunde el narcisismo individual y corporativo. El individuo sólo tiene ojos para sí mismo o para su grupo. (Pico 1998, p.35)

Pico resume en unas cuantas líneas a la posmodernidad y al igual que Simel marca claramente este vacío y esta necesidad de inmediatez que se irá acelerando conforme avanza el tiempo, hasta caer en lo posteriormente Lipovestky denominará como “La era del vacío” Estas ideas alcanzan un auge debido a las crisis tanto en el arte como político-sociales que están presentes en la vida de la sociedad, la idea de un futuro ideal se desvanece con la amenaza de la nuclear que encarna la Guerra Fría, las promesas de una vida mejor de la modernidad no se han llegado a realizar en especial en los países llamados subdesarrollado, todo esto lleva al desencanto y a una nueva forma de percibir el mundo y de vivir en la sociedad.

La posmodernidad ha pasado por varias etapas de pensamiento y diversas corrientes, Adolfo Vásquez Rocca en su artículo: *La Posmodernidad; A 30 Años de la Condición Postmoderna de Lyotard*, establece tres corrientes de pensamiento que han regido a la idea de la posmodernidad, aunado a esto define a la posmodernidad de una manera clara , en este ensayo crítico podemos notar las consecuencias que ha generado la obra de Jean Fraçois Lyotard con su obra: *La condición posmoderna, informe sobre el saber (1991)*, Vásquez Rocca nos introduce a la posmodernidad de la siguiente manera:

El término posmodernidad nace en el dominio del arte y es introducido en el campo filosófico hace tres décadas por Jean Lyotard con su trabajo *La condición moderna* (1983). La noción se ha difundido ampliamente pero en general su uso indiscriminado conduce a confusión, ya que en realidad pueden distinguirse tres actitudes posmodernas.

- La primera, la de aquellos que van a la zaga de la escuela neomarxista de Frankfurt; los Habermas, los Adorno, los Eco etc, que critican a la modernidad en aquello que le faltó llevar a cabo como proyecto moderno de los filósofos del Iluminismo. En una palabra, su crítica a la modernidad radica en que no acabó su proyecto.
- La segunda, es la de aquellos representantes del pensamiento débil, los Lyotard, Scarpetta, Vattimo, Lipovetsky etc., que defienden un postmodernismo inscrito en la modernidad. Es decir que son los autores que en su crítica a la modernidad proponen una desesperanzada resignación. Pero sin abandonar su confianza en la razón entendida al modo moderno.

- (...)la tercera actitud es la de aquellos pensadores como R. Steuckers, G. Fernández de la Mora, M. Tarchi, P. Ricoeur, G. Locchi y otros que, someten a crítica la modernidad con un rechazo de la misma. No sucede en este caso como en el denominado “pensiero debole”², que es un hijo desencantado de la modernidad, sino que aquí la oposición es frontal y además ofrece propuestas de superación. (Vasquez,2013 p.4)

Con esta división de las diversas corrientes de pensamiento de la posmodernidad, abordaremos a los pensadores que defienden la noción de la posmodernidad inscrita en la modernidad y que se atreven a especular que la modernidad ha fracasado y se encuentra en una reinención y cambio de paradigma.

2.2.2 Jean Baudrillard: las primeras ideas sobre la posmodernidad.

Jean Baudrillard es percibido como un pensador desencantado y uno de los primeros en manifestar una sensibilidad posmoderna (a pesar de que frecuentemente se le ubica como un post-marxista) en su obra *Cultura y simulacro* (2012) plantea que el mundo real ahora se ve convertido en un simulacro en donde “la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia sino que es la generación de los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (Baudrillard, 2012, p9) Las sociedades se rigen por la simulación debido al desarrollo las técnicas de percepción y comunicación, los medios de comunicación generan los acontecimientos antes de que surjan los hechos, el territorio ya no precede al mapa, el mapa es el precedente, el simulacro busca hacer coincidir todo lo “real” con los modelos de simulación. Para Baudrillard se ha esfumado la noción de mapa y territorio, este límite se pierde debido al fenómeno de la simulación, fenómeno que surge del interés por hacer que lo real encaje en lo simulado, generando así desvanecimiento de los límites y una ausencia de la realidad.

La simulación es definida como: “la negación radical del signo como valor” Es decir se elimina toda referencia sobre este signo en donde parece una ausencia de realidad profunda, estamos ante un símbolo que resulta vacío y sin un antecedente con lo cual solo se desencadena un simulacro del valor que realmente tiene, tenemos una serie de símbolos carentes de un trasfondo que los sustente y que solo son válidos debido a este proceso de simulación

Disneylandia es el ejemplo que toma Baudrillard para describir y concretar esa idea del simulacro de una mera más asequible. Este parque temático funciona como fuente de atracción de los sujetos porque: “es, sin duda y sobre todo, el microcosmos social el goce religioso, en miniatura, de la América real, la perfecta escenificación de los propios placeres y contrariedades” (Baudrillard, 2012,p 29). Este parque temático para Baudrillard encarna todas las ideas del simulacro, enmarca la idea del *american way of life*, del mundo ficticio donde los ideales se han cumplido, la función primordial de Disneylandia es hacer creer al visitante por medio de este mundo imaginario el exterior es el mundo real, ocultando según Baudrillard que en realidad el mundo real es Disneylandia así que “el mundo real” no es la realidad si no la hiperrealidad, generada por este simulacro de fantasía el cual intenta encubrir “ que la realidad ya no es la realidad y por tanto de salvar el principio de realidad” (Baudrillard 2012,p 30) Lo real para Baudrillard no es posible, debido al surgimiento del *mass media*, fenómeno que altera las formas de percibir lo real.

Conforme los medios sean capaces de simular lo real, se generará un pérdida del sentido de los signos realmente todo se volverá un simulacro, una vez más volvemos a caer en la pérdida de los límites. Es así como Baudrillard se puede considerar parte de la corriente de pensamiento posmoderno ya que en su texto cuestiona la realidad establecida

en la sociedad que es claramente producto de la modernidad. Crítica ampliamente los estilos de vida el *mass media*, la televisión y los programas que simulan realidad. Además de esto es considerado como uno de los pioneros en proponer la idea de la “realidad virtual” que décadas siguientes se harían más tangible en el mundo del internet.

2.2.3 El desvanecimiento de los metarrelatos

En la obra *La condición posmoderna (1991)* Lyotard define a la posmodernidad “como un estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de juego de la ciencia, la literatura y de las artes a partir del fin del siglo XIX” (Lyotard, 1991). En esta obra Lyotard cuestiona y desafía las corrientes de pensamiento de la modernidad. Eduardo Subirats enmarca a la condición posmoderna como un cruce entre la crítica y una expectativa social de izquierda que se siente obsoleto en lo referente a la teoría y al ámbito político debido al surgimiento de nuevas tecnologías y cómo estas afectan el desarrollo de la sociedad. Esta condición posmoderna surge como ya se ha mencionado anteriormente ante el agotamiento de los valores de la modernidad.

Lyotard postula que existen dos grandes metarrelatos, los cuales según el mismo autor no deben entenderse como “fábulas” sino más bien como un futuro que se ha de producir o una idea a realizar. Estos metarrelatos “han servido para hacer legítimo el conocimiento en el paso, o dicho de otro modo para dar respuestas convincente a la cuestión: ¿Para qué sirve en el último término el conocimiento” (Calinescu, 2003, p268). Estos metarraletos son el de tipo mítico (tradicional) y el segundo proyectivo (moderno) el primero corresponde a los relatos que antropológicamente se cuentan sobre el origen del hombre, sobre su pasado y cómo se conformó la sociedad, el segundo se refiere a los relatos

construidos con base en la ciencia, es decir con especulaciones hacia el futuro, se pueden ver como las promesas de una vida mejor y un mundo utópico en el que realmente no hay garantía de que se cumplan estos ideales.

Lyotard considera que todos los “relatos de emancipación” son frutos de la corriente de pensamiento cristiana. Estos relatos de emancipación son aquellas ideas sobre las cuales la modernidad asentó sus bases pero que hoy en día de acuerdo a Lyotard se encuentran en una crisis:

- (1) La emancipación progresiva de la razón y de la libertad
- (2) Emancipación progresiva o catastrófica del trabajo
- (3) Enriquecimiento de toda la humanidad a través del progreso de la tecnociencia capitalista
- (4) (La) salvación de las creaturas por medio de la conversión de las almas vía el relato crístico del amor mártir (Lyotard, 1998, p.29)

Lyotard considera que esos metarelatos han llegado a una crisis y que atraviesan por un proceso de deslegitimización, es decir pierden su credibilidad y fuerza ante la humanidad, es por ello que considera que la modernidad atraviesa una fuerte tormenta que amenaza con provocar una gran caída en las ideas que sustentan a la misma modernidad. La posmodernidad a partir de esta idea del fin de los metarrelatos, decide terminar con la idea de una historia única, de un relato único que compartimos todos los seres humanos, es decir considera que la historia se debe ver desde la perspectiva de la fragmentación. Lyotard plantea la necesidad de mirar a los grandes relatos como un fenómeno fragmentado en el cual cada actor de ellos tendrá una perspectiva diferente. Por medio de esta fragmentación Lyotard permite que cada individuo se capaz de crear sus propia versión de los

acontecimientos. Además de ello Lyotard pone en evidencia la carencia de fundamentos del ideal de modernidad.

Posteriormente Lyotard plantea en su obra *La posmodernidad explicada a los niños*(1998), la posibilidad de que en la actualidad la modernidad y la posmodernidad este confluyendo en el mismo momento histórico. Para Lyotard “Una obra no puede convertirse en moderna si, en principio, no es ya posmoderna. El posmodernismo así entendido no es el fin del modernismo sino su estado naciente y estado constante” (Lyotard, 1998, p. 23) Todas estas ideas de los metarrelatos se verán reflejadas en la producción literaria es decir la novela deja de ser en la gran mayoría de los casos un gran relato, sino que busca dar perspectivas diferentes, algo que ya sucedía con la novela polifónica de Dostoievski. La literatura se encargará de dar voz a este descontento de que surge con el fenómeno de la modernidad para después derivar en el pensamiento posmoderno.

Los autores de obras posmodernas son para Lyotard artistas que no siguen reglas, es decir lo posmoderno es aquello que “se alega impresentable en lo moderno” (Lyotard, 1998, p25) la ruptura de las ideales de belleza, tiene un gusto por las presentaciones nuevas y una nostalgia por lo imposible. El artista posmoderno trabaja fuera de los límites establecidos por la modernidad, en consecuencia se deben de generar nuevas formas de apreciar este tipo de obras que han decidido salir de este panorama moderno. La posmodernidad y lo moderno conviven pero con una clara diferencia en la forma de abordar la realidad y la ruptura de reglas.

A pesar de que Lyotard considera que la modernidad y la posmodernidad confluyen, no deja de lado su idea del fracaso de los metarrelatos y continúa con esta idea que para

Habermas resulta débil ya que considera este tipo de ideas como neo conservadora y que atentan contra el proyecto de la modernidad.

2.2.4 Lipovestky y la era del vacío

Gilles Lipovestky filósofo de origen francés, presenta en su obra *La era del vacío* (2012), que la posmodernidad ya ha rebasado a la modernidad debido a la sobreexplotación del concepto de ruptura e innovación que ha derivado en un vacío o sin sentido de las obras artísticas las cuales actualmente no aportan ninguna experiencia nueva. Lipovestky asume abiertamente a la posmodernidad y considera que la sociedad ha caído en un excesivo individualismo. El origen de estas dos premisas viene del modernismo el cual cae en una crisis a finales de la década de 1960, para este momento las vanguardias han perdido su capacidad de provocación, la obra de Duchamp ya no es vista como un elemento provocativo. Lipovestsky considera que la masa social ya ha aceptado la idea de transgresión e innovación. En este agotamiento que se presenta en el modernismo, aparece una nueva corriente mucho más extremista, que decide llevar hasta el límite las ideas del modernismo. Lipovestky al igual que Daniel Bell ve al posmodernismo como la exageración y exaltación hasta los límites de los ideales modernistas, en este fenómeno los límites de lo moral, lo estético, lo social se han perdido totalmente, se vive en un ambiente institucionalista, se da “el fin del divorcio entre los valores de la esfera artística y lo cotidiano”. (Lipovestky, 2012. p.105) Claramente esto lo podemos ver en el auge del pop art en donde los objetos de consumo del *mass media* se vuelven parte de las representaciones artísticas, como es el caso de la conocida Sopa Cambells de Andy Warhol.

Lipovesky enumera las características que a su parecer son parte del posmodernismo:

1. Radicalismo cultural y político
2. Hedonismo exacerbado
3. Revuelta estudiantil.
4. Contracultura
5. Moda de la marihuana y del LSD
6. Liberación sexual.
7. Aparición de publicaciones y películas porno pop.
8. Aumento de violencia y de crueldad en los espectáculos
9. Cultura de masas hedonista y psicodélica. (Lipovestky, 2012, p 105)

Todas estas características impactaran a las formas de creación del arte, al igual que Lyotard, Lipovestky ve como los factores inciden dentro de cómo se producirá el arte, para el mayor símbolo es el pop art, un producto innegable del *mass media*.

2.2.4 Posmodernidad y arte.

La aparición de las obras de Lipovestky, Lyotard y Baudrillard, generaron un amplio debate acerca del término de la posmodernidad, décadas después se siguió manifestando la idea acerca si eran factibles estas teorías. Hoy en día nos podemos encontrar con infinidad de textos que intentan explicar la posmodernidad pero ella misma en un carácter propio de la época en donde se desenvuelve resulta imposible de definir en su totalidad. Se han buscado definir este concepto, renombrarlo y ver además de ello entender dónde están los límites de la modernidad y la posmodernidad igualmente se han planteado ideas acerca de que esta posmodernidad ha sido rebasada y estamos en la era hipermoderna. A pesar de esta dudas las ideas de la posmodernidad permearon en el campo artístico y han generaron toda una nueva corriente de sensibilidad alrededor de ella.

La posmodernidad pasó por un período de crisis muy profundo cuando el término fue arrojado al mundo, pero con el paso del tiempo logró consolidarse en el espacio artístico y literario. Para 1977 el Museo de Arte Moderno de Nueva York presenta una de las primeras exposiciones abocadas a este término. Con la entrada de la década de los

ochentas el arte posmoderno hace su aparición en la Bienal de Venecia. Esta corriente artística derivó en la llamada arquitectura posmoderna, la cual se caracterizó por ser considerada “una realidad construida”.

En el espacio de literatura los poetas y escritores modernos mostraron una clara oposición respecto al fenómeno de modernización tecnológica y económica. A lo largo del siglo XX debido a la influencia del modernismo aparecen una serie de obras literarias y artísticas que rompen con los paradigmas. Lipovestky enmarca a una serie de autores como lo son V. Woolf, Proust y Faulkner quienes ya no presentan a los personajes de la vieja forma en la que el narrador controlaba cada aspecto de ellos, el discurso literario deja de lado la perspectiva positivista y apela a que el lector interprete y haga sus propios juicios. Las novelas dejan de presentar finales concretos, los personajes se encuentran “inacabados”, la estructura de la novela ya no es la tradicional una vez más se busca la ruptura de la idea clásica de la novela. Las obras artísticas durante esta época se caracterizaron por el hedonismo y por la burla, rasgos que perdurarían más adelante y que serían parte del fenómeno de la posmodernidad.

El uso del término posmoderno se remite a 1940 cuando varios autores de origen norteamericano comenzaron a nombrarse de esta manera. La mayoría de estos autores mantiene una corriente de pensamiento cercano a la contracultura y con una estética sumamente radical (que en algunos casos rayaba en lo grotesco) un ejemplo de esto es la generación Beatnik. A partir de eso se empieza a especular acerca de la ficción posmoderna, para algunos autores como John Barth no existe como tal sino más bien este tipo de literatura sigue la misma dirección del modernismo. Pero al aparecer factores que antes no se habían considerado tales como la cultura de masas (*mass media*), el crecimiento

del abismo entre la alta cultura y la cultura masiva, aparece una definición de ficción posmoderna: “La ficción posmoderna sería algo así como la superación de las oposiciones de la novela a lo Balzac- Tolstoi de un lado y a lo Virginia Woolf- Robert Musil del otro, y a la vez entre esas novelas la novela a lo Conan Doyle-Corín Tellado” (Rincón 1995,p 29)

Rincón considera que la características enumeradas por John Barth sobre el autor posmoderno son sumamente acertadas, ya que Barth presenta a un autor que no se avergüenza de su pasado literario, es decir no niega a sus antecesores, como lo son los modernistas, ni los imita; de igual manera la literatura posmoderna se encuentra más allá de las diversas separaciones canónicas establecidas como lo son el realismo e irrealismo, el formalismo y contenidos, la literatura pura o la comprometida. Este tipo de obra según Barth busca arrancar en el lector una impresión arrebatadora la primera vez para volverse un deleite con la relectura.

Con esta ideas Barth propone el quiebre de los dualismo en la literatura, las obras posmodernas no pertenecen a un solo género, a una sola tradición, se encuentran jugando en diversos espacios de la literatura. En palabras de Umberto Eco el posmodernismo se puede entender como una doble codificación.

2.2.5 La posmodernidad en América Latina: El caso de México

Entender la posmodernidad en el contexto de México es presenta las mismas preguntas acerca de la literatura de ciencia ficción en México, contrario a lo que se piense los autores de hoy en día escriben literatura posmoderna, experimentan con el lenguaje y con la construcción de la novela. La posmodernidad no ha presentado límites en cuanto a los que son parte de ella a pesar de ser una corriente de pensamiento surgida en Francia, influye en

las propuestas artísticas de América latina. Raymmon L Williams y Blanca Rodríguez presentan un panorama de cómo surgió la novela posmoderna en México, la cual tiene su antecedente en las obras de Julio Cortázar y Jorge Luis Borges quienes influenciaron ampliamente a Carlos Fuentes, un autor claramente modernista, que en sus obras presentaba el proyecto oficial de modernización, sus novelas *La región más transparente* y también *La muerte de Artemio Cruz*, reflejan este discurso de modernización. Con la entrada de la década de los años sesenta en México la corriente posmoderna se vio encabezada por Salvador Elizondo con su novela *Farabeuf* y con *Morirás Lejos* de José Emilio Pacheco, posteriormente se verían involucrados los autores de la generación de la onda, como lo es José Agustín con su novela *De perfil*. Todas estas novelas tienen un tinte experimental. Otro precursor de la corriente posmoderna en México fue Vicente Leñero, quien en su novela *Los albañiles* (1964): “cuestiona las posibilidades de la verdad”. (Williams, 2002, p31) Este cuestionamiento será parte de la corriente posmoderna ya que la idea de la verdad o lo real es uno de los temas centrales en el desarrollo de la literatura posmoderna.

En las obras de literatura posmoderna en México se empieza a dar un gran interés en el lenguaje por sí mismo, el ejemplo que se presentan los autores de este texto es el caso de *Farabeuf*, en donde se le da más importancia a la lenguajes, a cómo decirlo que al mismo acto sangriento y cruel que está ocurriendo. Lo mismo sucede en las novelas de la literatura de la onda, en donde se le da mayor importancia al lenguaje de los adolescentes de los años sesenta. Este uso del lenguaje juvenil borro los límites entre la baja y la alta cultura, algo similar a lo que ocurría con el fenómeno del pop art y Warhol. Otras obras se enfocan en jugar con el lector en involucrarlo dentro de la novela, tal como lo hizo Julio Cortázar en *Rayuela* (1963). Al lector se le pide que opine, especialmente que no olvide que debe participar en la lectura.

La ironía y la parodia (elementos que Berman considera parte de las obras posmodernas) es casi fundamental en las novelas Mexicanas posmodernas, se busca ridiculizar el discurso político, los valores sociales que se han establecido tras el proceso de modernización que México está enfrentando. Los personajes de poder no significan nada pueden ser trasgredidos y burlados. La conformación de personajes dista mucho de ser el ideal moderno: “El protagonista no resuelve de manera heroica (o moderna) situaciones que pudieran parecer conflictivas” (Williams, 2002, p. 36). Al igual que Baudrillard los autores posmodernos cuestionan las ideas de realidad y de percepción del mundo (*Morirás Lejos*)

La novela posmoderna Mexicana está altamente influenciada por la modernidad, e incluso se considera que es “una expresión radical de querer ser moderno” (Williams, 2002, P36) pero más allá de eso es un periodo de experimentación e innovación literaria que se pone a la par de las obras posmodernas de otras naciones. Esta ficción posmoderna es el reflejo del desencanto del proceso de modernización que sufrió México durante las décadas postrevolucionarias. Estas obras han seguido y durante las últimas dos décadas han aparecido autores que se pueden considerar ya plenamente posmodernos como es el caso de Daniel Sada, Jorge Volpi, Juan Villoro etc.

Ahora bien tenemos un cabo suelto en este apartado ¿dónde entra la obra de Bernardo Fernández?, se puede considera que su obra es posmoderna por el simple hecho de estar inscrita dentro de esta temporalidad pero más allá de esto, cuenta con diversas características como lo son la parodia, la crítica a la modernidad y la ironía, entre otras más que se abordarán en el capítulo final de este trabajo.

2.3 La ciencia ficción y la posmodernidad: El Cyberpunk

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

Bernardo Fernandez.

Durante la década de los años ochenta ocurrió un encuentro entre las ideas de la posmodernidad y la ciencia ficción que derivaron en una nueva rama de este género: el cyberpunk. Rama que para algunos autores es la representación de la subcultura de la ciencia ficción.⁵ La literatura considerada como cyberpunk es el producto del desencanto con el proyecto de la modernidad es decir surge a partir de que la posmodernidad choca contra las ideas de la ciencia ficción para abrirse paso cuestionando en mundos futuristas las consecuencias de esta ideología, además de ello atinadamente muestra un futuro que no es tan distante, el cual se apodera de la vida del hombre sin que la parecer este no pueda objetar nada. En este apartado presentaremos las características y una breve historia del cyberpunk, pero especialmente nos enfocaremos en ver cómo este subgénero de la ciencia ficción se inscribe dentro de la posmodernidad.

Durante la década de los años ochenta El término Cyberpunk vio la luz en un relato del autor Bruce Bethke, quien tituló a su cuento “Cyberpunk” (1983), además de este relato aparecieron diversas películas que sembrarían las bases para el desarrollo de este género dentro de la Ciencia ficción, película como *TRON* (1982) y *Blade Runner* (1982) de la cual ya hemos hablado con anterioridad (ver capítulo I); ambas películas nos presentarían en las grandes salas de cine futuros que parecían sumamente distantes pero que se harían tangibles menos de veinte años después. Adam Roberts ubica a estas dos películas como

⁵ Ver Casanovas Anna. Cultura y Cine CYBERPUNK. Distopías, virtualidades y resistencias

pilares fundamentales del cyberpunk ya que la primera: *Tron*, nos adentra en el mundo del ciberespacio y la realidad virtual. La historia se centra en la vida de una serie de programadores o *usuarios*, que se dedican a realizar los códigos de los videojuegos, programas de cálculo, sistemas operativos, procesadores de texto. Los cuales a su vez toman forma humana, en el ciberespacio para poder realizar sus objetivos, en un ciberespacio con una serie de caminos brillantes, resplandecientes en donde un sinnúmero de programas con forma humana lo habitan. Esta película plantea además del ciberespacio otro aspecto fundamental y es el del avatar/usuario, es decir quién nos representa en el mundo virtual y que sigue nuestras órdenes. Elemento que trascendería para ser parte fundamental de este subgénero de la ciencia ficción.

La idea del ciberespacio ya estaba planteada pero como algo lejano y sumamente propio de la fantasía, para mediados de la década de los ochentas aparecería una novela que definiría qué es el Cyberpunk: *Neuromante* (1984) del estadounidense William Gibson. Adam Roberts remarca la importancia de esta novela debido a la conjunción de diversos tópicos presentados en las dos películas mencionadas anteriormente definiendo con claridad al cyberpunk.

It was Gibson's *Neuromancer* (1984) that established many of the premises of cyberpunk: combining the premise of the movie *Tron* (1982) – a consensual, computer-generated virtual reality or cyberspace, which Gibson calls the Net, or Matrix – with the grubby-chic stylings of *Blade Runner* (1982): a *noir* plot, a degree of violence, and a conceptual breakthrough at the end. Gibson's hero 'Case' is a streetwise hacker, who becomes embroiled in a complex plot to steal protected data from cyberspace. (Roberts 2007, p.301)⁶

⁶ Fue *Neuromancer* de Gibson (1984) la que estableció muchas de las premisas del cyberpunk: combinando las premisas de la película *Tron* (1982) – una realidad consensuada generada por una computadora – realidad virtual o ciberespacio, la cual Gibson llamo la Red o Matriz- con el estilo sucio- chic de *Blade Runner* (1982): una oscura trama, con un grado de violencia, y un avance conceptual en extremo. El héroe de Gibson "Case"

Ahora tenemos algunas de lo que serían las características fundamentales de este género pero además de ellas entra entran en juego muchas otras, entre las que destacan de manera innegable es la proclividad de estos relatos de presentarse en mundo distópicos en donde la tecnología si bien ha avanzado enormemente la vida del ser humano se ha visto mermada, tanto en su condición de ser humano como en su calidad de vida. Este fenómeno sería descrito por Gibson como Hightech/Lowlife⁷. Además de estos antecedentes tenemos la obra de Philip K Dick a quien se le atribuye sembrar las primeras semillas del género del cyberpunk, con mundos en donde la tecnología y las máquinas distan mucho de ser amigables con sus creadores. Como es el mencionado caso de Blade Runner.

La obra de Gibson se caracteriza por la presentación del elemento de Matrix, el cual trascenderá para dar origen a la saga de los hermanos Wachowsky, en el contexto de Gibson y de otros autores del cyberpunk como Neal Stephenson, la idea de ciberespacio aun esta germinándose para ese momento los videojuegos eran el principal referente de realidad virtual (lo cual nos lleva de nuevo con TRON y la mítica escena de las motocicletas) Gibson describe esta matrix o matriz de la siguiente manera:

La matriz tiene sus raíces en las primitivas galerías de juego”, dijo la voz, “en los primeros programas gráficos y en la experimentación militar con conexiones craneales” [...] “El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos [...] Una representación gráfica de la

es un hacker callejero, quien se ve envuelto en una compleja trama para robar datos protegidos del ciberespacio.(Trad. hecha por nosotros)

⁷ Alta tecnología y bajo nivel de vida.

información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja. (W. Gibson, 1998 pp. 69-70)

En estas líneas establece cómo funciona este mundo virtual en el cual las personas se ven absorbidas dentro de una *alucinación consensual*, algo similar a lo que ya Baudrillard describía en su obra *Cultura y simulacro* (2012). Estamos ante la pérdida de la noción de realidad y de simulación, ya que la frontera entre estos términos se vuelve difusa cuando los que están dentro de la *matriz* la consideran su realidad.

Ahora contamos ya con un planteamiento del mundo virtual que es fundamental para el desarrollo de la literatura del cyberpunk. La distopía es uno de los elementos clave dentro de este género, porque nos encontramos con sociedades en donde las megacorporaciones o multinacionales se han encargado de mermar la calidad de vida de los seres humanos en pos de una premisa egoísta y banal.

Cuando nos adentramos en las ciudades de Gibson, de Neal Stephenson o de otros autores de cyberpunk podemos encontrarnos con lugares sombríos desérticos, algunos que nos recordaran a la película *Cuando el Destino nos Alcance* (*Soylent Green*) (1973).

La superpoblación del planeta afecta hondamente a los habitantes, la calidad vida, los alimentos, el espacio se reduce y se desmorona. Pequeños espacios que nos recuerdan a unas colmenas son el hogar de familias enteras, estos lugares son más reducidos que las unidades habitaciones contemporáneas. Existe un desinterés por los otros habitantes de la ciudad que ahora solo es habitada por masa andantes carentes de un brillo o esencia que algunos llamaron alma. Solo hay un pequeño halo de luz, brillante como un diamante, es donde viven los dueños del mundo quienes cuentan con el poder tanto adquisitivo como

social para evadir esta realidad abrumante y deshumanizadora. No solo existe una diferencia social, la existe también en el aspecto tecnológico, el acceso al mundo virtual es casi exclusivo de las clases altas.

El último elemento, el que podríamos considerar el elemento móvil, el cual hace posible la narración es el personaje del *hacker*, el antihéroe de las narraciones de este género. El hacker es un personaje libre de vagar entre ambos mundos(el virtual y el real) , esta característica nos da paso a un elemento sumamente importante dentro del pensamiento acerca del cyberpunk: El cyborg.

El cyborg es elemento principal de las ideas que surgen dentro del cyberpunk, este término pareció por primera vez un artículo publicado por Dona J. Haraway titulado “Manifiesto para *cyborgs*: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX”.(1991) Artículo en el cual Haraway plantea de manera blasfema la existencia de organismos “híbridos”, el tono del artículo es ser desafiante, vivaz y además de ello busca darle voz a diversos temas y elementos, en donde predominan los de origen feminista y socialista, pero más allá de ello, esta la primera definición de un organismo que ha surgido como consecuencia de la posmodernidad:

Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura, de realidad social y también de ficción. (...) El *cyborg* es materia de ficción y experiencia viva que cambia lo que importa como experiencia viva que cambia lo que importa como experiencia de las mujeres a finales de este siglo. Se trata de una lucha a muerte, pero las frontera entre la ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica. (Haraway, 1991, p.251.)

Entonces debemos de entender al *cyborg* como un ser en el que confluyen diversos elementos, una forma de entenderlo es pensar en cómo nos plantea Fabián Giménez en su artículo, *Máquinas deseantes en el desierto de lo real Intertextualidad y cultura cyberpunk* (2006): “Es claro que el cyborg ya está entre nosotros, basta contemplar a nuestra abuelita,

extraño ser proteico: marcapasos, prótesis de cadera, prótesis dentales, prótesis auditivas, gafas.” Los *cyborgs* lograron saltar de un mundo imaginario para volverse parte de nuestra realidad, pero estos elementos que ya han sido previsto dentro las novelas del género del cyberpunk, es la ciencia ficción quien sembró las semillas de estos seres que jugaban en los límites de diversos mundos, la materia orgánica y la materia inorgánica (producto de la tecnología) se han mezclado y fundido dentro de cada organismo. Donna Haraway responde a estas novelas como el manifiesto cyborg, en donde podemos encontrar cómo la posmodernidad puede permitirse decir que no es solo una prolongación de la modernidad esta idea es expuesta por Jorge Arditi quien prologa la obra de Haraway en español, considera que el manifiesto como la mejor propuesta para definir a la posmodernidad, además de ello logra fortalecer el aspecto teórico de la misma:

La imaginería de *Cyborg* de Haraway nos provee con lo que puede ser presentado como el, hasta ahora, más ambicioso y, a mi parecer, más logrado de los internos de desarrollar una manera de pensar que trasciende el esencialismo y sea capaz de capturar una comprensión genuina de la posmodernidad. (Haraway, Arditi, Jorge, 1991, p. 9)

Una vez más podemos ver como Haraway logra hacer un entrecruzamiento en entre diversas ideas para poder darle un significado más estable a un concepto, pero más allá de esta vinculación con la teoría posmoderna podemos encontrar al *cyborg* no como un elemento distante del hombre, este concepto intenta englobar y darle voz a todos los humanos la misma Haraway lo aclara: “A finales del siglo XX—nuestra era. Un tiempo mítico— todos somos quimeras, híbridos, teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras somos *cyborgs*.”(Haraway, 1991, p 254)

El *cyborg* es el resultado de la posmodernidad y es un elemento que se presenta dentro de las obras del cyberpunk durante las últimas décadas, ambos juegan con el mundo virtual, sus elementos parecen estar entre lo orgánico y lo artificial, no hay límites entre las combinaciones que pueden surgir dentro de estos conceptos, el cyberpunk presenta además

de un desencanto, un mundo donde diversas culturas se unen entre sí, donde la realidad y el mundo virtual se entremezclan y es difícil saber dónde comienza uno y termina el otro.

2.3.1 La literatura Cyberpunk en México.

El auge del Cyberpunk en México comenzó con la llegada de la década de 1990, *Neuromante* (1984) causo impacto en la joven generación de escritores mexicanos de ciencia ficción, el Premio Puebla fomentaba la creación de literatura de ciencia ficción, así fue como comenzaron a aparecer nuevas obras con tintes claramente pertenecientes al Cyberpunk. José Luis Ramírez en su artículo *Cyberpunk: El Movimiento en México* (2013), coloca a *La red* (1991) de Isidro Ávila como el primer cuento de esta tendencia dentro de la literatura nacional, José Luis Ramírez expresa en su artículo que muchos autores mexicanos se encontraron con grandes semejanzas entre las obras de William Gibson y las de algunos escritores mexicanos, esto se lo atribuye al proceso por el cual pasaba México, la televisión por cable, los videojuegos, el incipiente internet, los problemas sociales y económicos que se agravaban eran la caja de Petri ideal para el surgimiento de estas obras. Aunado a esto el contexto mexicano dentro de la década de los noventa y las primeras del siglo XXI se acopla de una manera casi perfecta al desencanto reflejado dentro de la literatura cyberpunk, dejamos atrás las ideas de un país libre de corrupción como lo era planteado a principios del siglo XIX para comenzar a reflejar un sentimiento de claro desencanto.

Horacio Porcayo es considerado como el iniciador del movimiento del Cyberpunk en Iberoamerica, con su ensayo: *Cyberpunk, Ciencia Ficción y Thriller* (1993) Es considerado Porcayo como el antologador del primer compendio de narrativa Cyberpunk mexicana en su libro *Silicio en la Memoria* (1997). Gabriel Trujillo Muñoz es otro de los autores más prolíficos, cuenta con poco más de ciento treinta libros publicados, ha recibido nueve veces el Premio Estatal de Literatura de Baja California, además de diversos premios

nacionales, su obras más destacadas son *Laberinto (As time goes by)* (1995), *Espantapájaros*(1999), asimismo ha publicado diversos ensayos sobre la ciencia ficción nacional.

Gerardo Sifuentes colaborador de *Asimov* (en español), *Azoth*, *Casa del Tiempo*, *Complot Internacional*, *Generación*, *Nahual*, *Origina*, *SUB*, *Umbrales*, entre otras publicaciones es parte de esta generación marcada por el Cyberpunk . Pepe Rojo en 1996 fue ganador del Premio Kalpa por su cuento *Ruido gris* (1996), ha publicado diversas obras *Yonkee* (1998), *Punto Cero*(2000) y la antología *Interrupciones* (2009), el define a su obra como “realismo mediático”. Su cuento *Ruido Gris* es considerado por Bernardo Fernández como la mejor expresión del Cyberpunk en México, este cuento nos muestra la fusión del hombre con la máquina a través de la experiencia de un joven reportero que usa la cámara implantada en su cerebro para poder realizar reportajes sobre la decadente ciudad de México del futuro. Como podemos ver todos los elementos del cyberpuk aparecen dentro de este breve relato.

Otro de los autores más destacados de esta línea dela ciencia ficción es Bernardo Fernandez (1972) quien es conocido no solo por su trabajo como escritor, si no como ilustrador y diseñador gráfico, sus obras más conocidas son *Hielo Negro*(2011) ganadora del Primer Premio de Novela Grijalbo , fue galardonado con el premio Ignotus por su novela *Gel Azul*(2007), es el antologador de la antología: *Los viajeros 25 años de Ciencia Ficción Mexicana*(2010), su obra se caracteriza por tener tintes de novela negra mezclados con la estética del cyberpunk: hackers, redes, desolación. Con esta breve lista de algunos autores se concluye el espacio dedicado al desarrollo de la ciencia ficción mexicana, a lo largo de estas líneas se ha visto cómo este género ha sobrevivido en nuestro país, cómo hoy

en día sigue siendo produciendo obras de gran calidad sin perder su autenticidad, además se ha buscado una identidad, se puede decir que podemos escribir acerca de una ciencia ficción mexicana libre y autónoma que refleja su entorno, que ya no intenta imitar modelos extranjeros, la cual se encuentra en constante reinvención.

El género del cyberpunk en México se ha visto caracterizado por ser de una clara tendencia marginal desde la temática hasta en la mayoría de las publicaciones realizadas son de escaso tiraje, la revista *Umbrales*, La revista la langosta se ha posado (posteriormente pasará a ser una revista virtual), la revista *Fractal*, contaron con una breve pero significativa aparición, ya que ayudaron a consagrar al género del Cyberpunk dentro del país, algunas de esta publicaciones son de las llamadas “auto-publicación”, recordando a los viejos pulps. La última de esta revistas que aparecieron bajo esta temática y línea de producción fue: *Fractal*, definida por José Sánchez Carbó como: “Cuarenta páginas de cultura underground por 5 pesos.”

Como podemos ver el Cyberpunk en México ha tenido una buena recepción, ha generado textos en los innovadores capaces de dar una mirada a un futuro lejano en donde la utopía ha perdido la batalla.

Capítulo III

3.1 Análisis de Gel Azul

En este capítulo analizaremos la novela, para vislumbrar su composición y desentrañar las líneas para probar nuestra hipótesis. El objetivo de este capítulo es vincular y ubicar a la obra en el contexto del cyberpunk y de la posmodernidad a través de una lectura crítica analizando a dos personajes: Gloria Cubil y Crajales; al mismo contexto en que se desarrolla la obra, siendo este un ambiente que abarca perfectamente el imaginario planteado por el cyberpunk. Además de ello analizaremos la fragmentación de la novela (como objeto) dentro de la misma obra. En dónde se permite una entrada al mundo virtual y al real.

Gel Azul nos presenta un mundo en el que la gente con un gran estatus económico, tiene la posibilidad de mantenerse conectada indefinidamente a la Red, un ciberespacio sumamente evolucionado, por medio de tanques de gel azul que los alimentan y mantiene con vida. En este mundo idílico los habitantes pueden tomar la forma que deseen, como es el caso de Gloria Cubil quién prefiere las formas acuáticas ya que le facilitan según ella sus viajes a través de la Red. Esta jovencita vive permanentemente en su lujoso tanque de gel, un día siente que algo le incomoda en su mundo perfecto, un vacío se apodera de ella, mientras esta en el mundo virtual busca consuelo vagando en el enorme mundo del ciberespacio. Mientras el mundo real comienza una búsqueda del criminal responsable de haber sembrado este desasosiego en Gloria Cubil.

En el mundo real, triste, seco, pequeño, la gente día a día se aglutina en el metro, vive precariamente, duerme en departamentos miniatura, en uno de estos departamentos vive Crajales un investigador privado, ajado por una vida de escasez, es llamado por la policía debido a que el detective encargado Sergio Barajas fue despedido, ahora Crajales se

ve involucrado en un caso sumamente delicado, la hija del hombre más poderoso de México: Gloria Cubil; quien dio a luz un bebé, el cual murió ahogado, mientras estaba en el tanque de gel azul y ella aún desconoce este suceso.

Un crimen terrible, cruel y sumamente misterioso es el responsable de darle al investigador una oportunidad de salir del hundimiento laboral en el que se encuentra. En su juventud Crajales fue un prometedor hacker pero en la actualidad su interface para ingresar al ciberespacio fue quemada y casi le provoca la muerte debido a un pequeño error en el robo de un banco. Condenado a la realidad, se casa con Mónica una mujer mucho más joven que él, con la que lleva una relación distante y amarga. El gel azul, navegar, ser un espécimen acuático son los sueños de Crajales lejos de esta ciudad de México del futuro.

Tenemos un futuro poco alentador, en dónde pocas cosas han cambiado y otras avanzaron monstruosamente, como la tecnología o la contaminación que carcome a los habitantes de la ciudad, además de la podredumbre y la supertecnología podemos encontrar los restos de humanidad que quedan en los habitantes de esta enorme ciudad.

3.2. La fragmentación de la realidad.

La estructura de la novela es fragmentada, es decir ciertos capítulos nos llevan del mundo virtual al mundo real. El paréntesis se puede considerar como el símbolo de la ausencia de la realidad y además de ello es la ventana al mundo de Gloria y de los afortunados que ya no deben de tolerar los restos de lo que alguna vez fue la ciudad de México, además de ello encontramos dentro de los capítulos vinculados a la realidad fragmentos en líneas cursivas que aluden a los sueños de Crajales, es así como dentro de la obra encontramos tres mundos superpuestos. A través de su atmósfera cyberpunk muestra

las posibilidades del futuro bajo la mirada de un país que no cumplió con su proceso de desarrollo y modernización así que ahora está en ruinas consumido por la contaminación y la sobrepoblación. Los capítulos que aluden a la presencia del mundo virtual están nombrados como: *Paraísos artificiales*, título que alude a la obra de Charles Baudelaire, obra en la cual el poeta narra sus experiencias con el opio y el hachís. Es decir estos son mundos que se encuentran más allá de la percepción normal; esta metáfora nos da ya un preámbulo de que este mundo virtual es la extensión de los sentidos en todos los ámbitos posibles. En medio de este mundo virtual y del real hay un capítulo central (por su posición dentro de la novela) que nos lleva al pasado justo antes de que el mundo colapsara y se redefiniera.

Los capítulos que hablan de este mundo futuro muestran la culminación aparente del desarrollo tecnológico, pero ha dejado una brecha enorme entre los que acceden a la Red y los que permanecen en la realidad. Este elemento presente en la novela nos remite a las obras del cyberpunk, en las que la brecha tecnológica aumenta a cada segundo. Basta pensar en las obras de Neil Stephenson como: *La era del diamante* (1995) en donde una parte de la sociedad se ve menospreciada intelectualmente por aquellos que han logrado alcanzar a un mejor nivel socioeconómico; en donde las noticias varían de una clase social a otra. Otros ejemplos de estos mundos son los presentados por autores nacionales como Pepe Rojo quién en su cuento *Conversaciones con Yoni Rei* (2001), relata la vida de un cyborg quien ha sido objeto de experimentación genética debido a su condición social (hijo de un abrazo no deseado) Es decir nos encontramos con esta condición propia del cyberpunk: Hightech/Lowlife (alta tecnología/bajo nivel de vida) que William Gibson ya

había retratado en su novela: *Neuromancer*. Fernández nos ilustra este mundo distópico durante los largos viajes de Crajales de su oficina a su diminuta casa.

Al centro, en la Vieja Ciudad, están los centros corporativos. También ahí viven los ricos en casa y departamentos que podrían albergar varios departamentos de los que forman las unidades de la Zona Dos, que rodea como una dona la vieja metrópoli. Después viene la Zona Tres, las colmenas, donde se apretujan en millones de capullos de acrílico y aluminio los obreros y burócratas. Aún más allá están los Tiraderos, tierras de nadie, basureros tóxicos que prolongan el desierto que rodea al monstruo. Más allá no hay nada. (Fernández, 2009, p. 29)

Esta Ciudad de México del futuro, es la capital de una nación y a su vez los restos de la misma. Un mundo sobrepoblado, deprimente y moribundo es el marco de la historia. El espacio es la necesidad primordial, que se desvanece ante la multitud de cuerpos que respiran en la ciudad.

Cuando Crajales visita la oficina de Beltrán, el hombre que lo ha contratado para que investigue el caso de Gloria Cubil, descubre su lugar dentro de ese enjambre que forma a la ciudad en donde habita. El primer sector es el que no se ve en la obligación de disminuir su espacio vital, este sector es el que vive cómodamente dentro y fuera de la realidad.

La oficina de Beltrán también es más grande que todo el departamento de Crajales, La pared de cristal tiene vista hacia el Castillo de Chapultepec, con el holograma de Coca-Cola sobre su techo. (Fernández, 2007, p. 61)

Mientras que Crajales vive en diminuto departamento compartido con su joven y hastiada esposa, al igual que miles de personas.

Dos cubículos de cuatro por cuatro conectados por un pasillo en el que hay un retrete y regadera plegables. La primera habitación es sala-comedor-cocina, la segunda hace las veces de alcoba-estudio-vestidor, con dos camas ataúdes individuales empotrados en la pared. (Fernández, 2009 p. 31)

El espacio tanto físico de la novela como el retratado dentro de ella, representa las diferencias innegables de dos mundos, uno donde las limitaciones son casi imposibles, los lujos, la comodidad, la tecnología es parte contrastante de la vida; y otro donde se busca en cada segundo, en cada pequeño recoveco una forma de sobrevivir a una vida alienante y árida. En el momento en que Crajales entra al departamento de gloria Cubil entiende la magnitud del caso que tiene en las manos y para quién está trabajando.

Un departamento de lujo en el corazón de Polanco. Seis habitaciones, dos baños, cocina. Completamente amueblado, y sin embargo, solo se utiliza el cuarto donde está el tanque (...)

Una mezcla de desprecio y envidia hacen que Crajales sea incapaz de sentir lástima por Gloria ni por el niño muerto. (Fernández, 2009 p, 65)

La brecha del nivel de vida queda más que esclarecida con estas líneas si comparamos la vida de Crajales o de alguna de las otras personas que se ven obligadas a sumergirse en recovecos que deben llamar hogar. Este elemento tan propio del cyberpunk es de los más contundentes y presentes dentro de la obra. Esto se puede deber como ya lo hemos dicho antes al caso especial que presenta al ser una obra desarrollada en el contexto mexicano. La tecnología siempre llega del extranjero a nuestro país, los niveles de pobreza se disparan mientras que los hombres más ricos del mundo habitan bajo las mismas constelaciones.

Cabe destacar una peculiaridad dentro de la obra, es la total focalización de la narración en México, Latinoamérica y ocasionalmente peor no menos influyente de Japón. Héctor Fernández L'Hoeste en su artículo *Ciencia-ficción y configuración identitaria en Gel Azul* aborda esta idea a partir de las constantes referencias hacia la cultura nipona y los constantes cameos de personajes procedente de otras etnias especialmente africanas.

El México de *Gel azul* es un lugar en el que la influencia estadounidense se ha visto atenuada, y hasta rebasada, por el ritmo avasallador de la tecnología oriental. (...) México se ha convertido en un país de inmigrantes, a la manera de los Estados Unidos, con negros argelinos haciendo las veces de taxistas, balbuceando mezclas de francés, árabe y español, y ofreciendo anfetaminas y ácido a sus pasajeros, y mercaderes japoneses en las trastiendas de la calle de Bolívar, los restantes aspectos de la evolución social y cultural de la unión americana se destacan por su ausencia. (Fernández L' Hoeste, 2012, p. 183)

Fernández L' Hoeste recalca la innegable presencia nipona dentro de la obra, una de las grandes corporaciones mencionadas Human Corp, tiene sus oficinas centrales en Japón además de ser la central de operaciones de los tanque de gel azul. Esta multiculturalidad presente dentro de la obra, ese desapego por los elementos canónicos, en especial en retirarle el poder absoluto de la narración a Estados Unidos, vuelve a *Gel azul* una obra que busca reclamar y exigir un espacio para el cyberpunk nacional y el latinoamericano.

El tercer mundo que aparece en esta novela es el mundo de los sueños de Crajales, un mundo plenamente submarino, formado por recuerdos, emociones y anhelos.

una orca o algo así el mar azul así lo recuerdo era un niño ahora no tiene color, sólo basura flotando pero éste es un mar cristalino y frío azul frío fluyo entre cardúmenes de peces (debería de comérmelos) no tengo hambre, aquí no existe tampoco el dolor me deslizo veloz por el agua de este océano interminable en el que no te encuentro mi piel es lisa, mi cuerpo hidrodinámico como plástico es entonces que decido subir a la superficie atravesar su espejo rugoso saltar a través de un aro que sostienes tú como en aquellos parque acuáticos que tampoco existen ya al fin te veo, me apresuro hacia a ti hay una luz brillante fuera del agua rasgo la tensión superficial y descubro que al otro lado tampoco estás tú (Fernández, 2009, p.47)

Este mundo es plenamente emocional, formado por los deseos más profundos de Crajales, mientras que sirve como otro nivel dentro del relato, igualmente esclarece algunos pequeños detalles sobre el presente. Dentro de este fragmento podemos ver esa incesante búsqueda de Crajales por alguien que se escapa de entre sus manos, quien aparentemente lo merma ante la posibilidad de llegar a cumplir un deseo. Es así como tenemos tres mundos claramente definidos dentro de la obra de una manera que podríamos llamar física pero que

a la vez pretenden dentro del relato crear una serie de mundo superpuestos que nos recuerdan a una caída en abismo o a un juego de muñecas rusas.

3.3. El ciberespacio: La construcción dentro del relato.

La idea del ciberespacio es un elemento clave dentro de la construcción del relato, pero va más allá de lo que puede parecer nuestra arcaica idea del ciberespacio e incluso hace lucir al nuestro como algo anticuado.

El lugar donde ocurre la historia es un ciberespacio mucho más interactivo el cual hace lucir a nuestras actuales páginas como algo arcaico, ha sido modificado, ahora encontramos lugares emulando a bares, cafeterías muy similares a las del mundo real. Bernardo Fernández nos explica cómo es la construcción y evolución de este ciberespacio: En el principio el acceso a la Red (nombre que recibe el ciberespacio en esta realidad), tenía sus limitaciones, en este futuro incierto e impreciso, podemos enterarnos cómo comenzó el ciberespacio y el acceso a este, el cual derivaría años después derivaría en los tanques de gel azul y las conexiones a tiempo completo.

Silencio.

En el ciberespacio no había sonidos. Aún no se había desarrollado las interfaces multisensoriales. A lo lejos, dentro de su cabeza, el hacker podía escuchar su propia respiración. Sin embargo no pensaba en ella sino en el gigantesco cubo metálico que flotaba a él, sobre cuya superficie se leía *Bancomanex.com* (Fernández, 2009, p. 41)

Posteriormente este ciberespacio creció y evolucionó dramáticamente, mientras que el mundo real se desmoronaba. En los “Paraísos artificiales” no hay limitaciones. Este no lugar permite incluso crear sus propio mundos, nos podemos alejar de la realidad tanto como sea necesario, podemos simular nuestra realidad como lo hace gloria Cubil que pasa la vida flotando, metamorfoseándose, creando mundos para su esparcimiento.

Deseo convertirse en célula.

Al instante era una membrana llena de protoplasma que viajaba por los conductos que irrigaba el a la cartilaginosa de un pteranodon. (Fernández, 2009, P. 11)

(...)Como siempre encontraba aburridísima la Red. No entendía que hubiera gente que pasara todo el tiempo ahí. Sobre todo existiendo el nuevo software que permitía al usuario generar a voluntad sus propios paraísos artificiales, sin depender de los sueños eléctricos de otros. (Fernández, 2009, p. 12)

Esta es la pequeña presentación que hace Bernardo Fernández en su obra, nos presenta un ciberespacio que ha evolucionado hasta permitir a usuario adentrarse en una vasta red o adentrarse en sus propios mundos. Gloria Cubil y un pequeño porcentaje de la población pueden acceder permanentemente a la Red, mientras que otros pueden hacerlo por cortos períodos de tiempo, mientras que la gran mayoría afronta su realidad. El control del mundo real es manejado por el mundo virtual.

Este lugar nos recuerda al construido por los hermanos Wachoski en la saga de Matrix, salvo que aquí los miembros de este lugar están plenamente conscientes de que están evadiendo su realidad por medio de esta intensa conexión dentro de tanque de plexiglas. La mayoría de los miembros que están conectados pasan su tiempo en la Red, un lugar que permite interactuar con otros, lugar que no es solamente para esparcimiento, muchos trabajos se realizan ahí como reporteros, empresarios, la gente realiza reuniones, negocios, en un mundo inexistente.

Caemos en las líneas de Baudrillard acerca del simulacro, entramos en un mundo, para huir de la realidad, pero este mundo no es suficiente así que nos vemos en la necesidad de crear otro que se siente más real. Dinsneylandia en la realidad virtual se ha hecho posible. Retomando su idea “la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia sino que es la generación de los modelos de algo real sin origen ni realidad:

lo hiperreal” (Baudrillard 2012, p.9) estamos ante esta simulación de lo hiperreal, el mundo de Gloria Cubil es el mundo hiperreal, es un no lugar dentro del no lugar.

Este proceso que atraviesa la Red, del cual nuestra protagonista es cómplice, ha sido descrito en la obra *Cultura y simulacro* (2012).

Baudrillard constata que lo real se volatiliza, se disipa en la neblina de signos, se disuelve en su representación a medida que se aumentan y perfeccionan los medios de comunicación y reproducción de lo real (Oittana, 2013,p. 259)

Conforme los medios sean capaces de simular lo real, se generará un pérdida del sentido de los signos realmente todo se volverá un simulacro. La imposibilidad de saber si se está en lo real o en lo simulado es también ejemplificada por Baudrillard cuando deja en claro la imposibilidad de montar un “hold up” y pretender que se está asaltando un banco, pese a todas las precauciones que se tenga ese “simulacro” de asaltar un banco se volverá algo “real”. “La ilusión ya no es posible porque la realidad tampoco lo es” (Baudrillard, 2012, p.47) es decir no hay un límite claro entre la realidad y la simulación, parece ser que no es posible saber cuándo un fenómeno ocurre y cuando el otro no. A partir de esta idea Baudrillard ubica a la simulación en un tercer orden que va más allá de real y de lo falso, la aleja de las formas racionales sobre las que se basa el funcionamiento del orden social, los simulacros de tercer orden anulan toda posibilidad de saber la diferencia entre lo real y falso, incluso se caen en dilema ante la imposibilidad de diferenciar lo real y probar que esto sea lo real. Finalmente este proceso de la simulación nos insta a acuerdo con Baudrillard en un época “hiperrealista”.

La simulación abre el ingreso a la época hiperrealista, en la cual se liquida el principio de realidad y, con ello, todos los referentes que la modernidad pudo concebir a partir de la existencia de éste principio: verdad, bien, progreso, significado, sexualidad, poder, etc. Esto

es lo único claro: la simulación hiperrealista no opera como falsa representación, sino más bien como eliminación de la posibilidad de la representación. (Oittana, 2013, p. 260)

Podemos ubicar dentro de esta corriente de pensamiento posmoderno a *Gel azul*, ya que en su texto cuestiona la realidad establecida en la sociedad, es decir Gloria Cubil y sus múltiples mundos encarnan esta idea de la hiperrealidad, en el momento en que ella decide crear sus propios mundos para huir de la Red que la obliga a ser parte de los mundos de otros. Podemos localizar un ejemplo más de este proceso de generación de la hiperrealidad cuando Gloria Cubil accede a una sala de chat:

Llego hasta la barra donde un barman robot le dijo:

—Bienvenida al chat de Julius.

Le ofreció un tarro lleno de cerveza. Ella lo acepto, llevándolo hasta su membrana donde lo osmotizó lentamente, Era un programita bien hecho, porque sintió a la bebida refrescar sus tegumentos.

—Gracias—dijo al devolver el vaso—Dime, ¿dónde está Julius?

—Julius está en todas partes—repuso el anroide.

—¿Cómo?

—Julius es dios. Está en todos nosotros. Al menos aquí. (Férrandez, 2007, p 23)

Julius tiene el poder de la omnipresencia, al menos en su sala de chat, este personaje se presenta en su propia realidad anclada a la Red, es decir es capaz de crear su propio mundo en donde sus leyes e ideales puedan prevalecer. Cada vez que alguien atraviesa la “puerta” de esta sala de chat entra a otra realidad de la que percibe, que está más alejada de la que se evita en primera instancia. A partir de la presencia de estos mundos propios que hoy en día se pueden ver de manera arcaica en los miles de lugares de interacción social llamados redes sociales, podemos ver cómo funciona esta concepto posmoderno de la hiperrealidad se presenta dentro de la novela ante la inminente aparición de miles de mundos personales que se extienden como largos tentáculos.

Existe un momento clave dentro de la obra en el cual podemos ver como las ideas de Baudrillard se presentan, Gloria atrapada en la desesperación, en la impotencia de poder comunicar sus sentimientos a los que la rodean en la Red recurre a un sensei:

—Tengo miedo—Dijo la chica.

—El miedo es furia- susurro el programa-, la furia te ciega. No puedes avanzar en medio de las tinieblas.

Se inclinó a tomar un puñado de arena. Lo dejó escapar entre los dedos frente al rostro de la chica.

—Cada uno de estos granos es un ente individual...

Ella pensó que no era cierto. Que esos granos eran una gráfica generada en una computadora que los neurotransmitía a su cerebro. Que ese desierto inmenso que se perdía en el horizonte no existía en ningún lado. Que el cielo que la cobijaba, que las nubes que cruzaban tranquilamente su campo de visión eran sólo un impulso químico eléctrico en su corteza cerebral. Sabía que su cuerpo descansaba envuelto en un cilindro de gel proteico. Pero siguió la farsa. (Fernández 2007, p. 35-36)

Este pensamiento que cruza por la mente de Gloria, ella es consciente de que se trata de ocultar la realidad, Gloria juega ese juego, porque la mantiene segura. Este mundo virtual es lo que para Baudrillard es Disneylandia: “Disneylandia existe para ocultar que es el país “real”, toda la América ‘real’” (Baudrillard, 2012), tenemos a la Red que claramente oculta el mundo real a todos los que la habitan. La seguridad que le da a Gloria seguir creyendo que este mundo de datos es su realidad, hace que ella caiga en la hiperrealidad, este mundo es para ella su realidad que difiere de la de los otros que habitan con ella ese mundo y tienen una propia y más allá de esto es extremadamente diferente a la realidad que afrontan los que están imposibilitados a conectarse a la Red.

Todo este mundo hiperreal es la alegoría perfecta a las ideas de Baudrillard, es el reflejo de la sociedad sumergida en un mundo que simula estar ahí pero que difícilmente podemos saber si es real o no. Ya que esta perspectiva depende mucho de la necesidad del que habita estos mundos. La Red y la soledad de Gloria son el reflejo perfecto de esta serie de simulacros.

3.4. Los aspectos posmodernos literarios en la obra.

Los lectores podemos hallar dentro de la obra dos perspectivas que confluyen y que son parte la una de la otra la primera de ella *el cyberpunk*, el cual es una forma de sensibilidad del mundo, una mirada irónica, crítica la cual invita a poner atención sobre la sociedad, además de esta mirada de la que ya hemos hablado podemos encontrar que dentro de la estructura de la novela existen elementos propios de la posmodernidad literaria.

Para entender ampliamente la ubicación de esta obra dentro del contexto posmoderno podemos recurrir a Calinescu quien nos ofrece una lista de las características que comparten estos autores que se han llamado posmodernos:

- (1) Un nuevo uso existencial u “ontológico” del perspectivismo narrativo, diferente al hallado en el modernismo y que era principalmente psicológico.
- (2) Duplicación y multiplicación de los comienzos, finales y acciones narradas.
- (3) La tematización paródica del autor.
- (4) La no menos paródica pero más misteriosa tematización del lector.
- (5) El tratamiento al mismo nivel de hecho y realidad, realidad y mito, verdad y mentira, original e imitación como un medio de subrayar la indecibilidad.
- (6) Autorreferencialidad y “metaficción”
- (7) Versiones extremas del narrador no fiable
- (8) Anacronismo deliberado
- (9) Tautología
- (10) Palinodia o retracción (Calinescu, 2003, P 294)

Estas características que aparecen dentro de la obra posmoderna llevan a reflexionar acerca de la concepción el mundo, la realidad y sus posibilidades y dónde está la línea entre lo real y lo simulado. La literatura posmoderna siembra más inquietudes que respuestas en sus obras, juega abierta y descaradamente con del lector. Reta constantemente

al lenguaje, no como lo hacían las vanguardias sino desestabilizando desde su misma esencia, sembrando la duda de que las letras plasmadas se encuentran en un límite difuso, la ficción juega a la ficción. La obra posmoderna juega a ser un relato que permite la entrada de diversos géneros.

El narrador de *Gel azul* (2009) nos permite entrar a dos mundos totalmente opuestos presenta dos perspectivas de un relato para permitir al lector mirar dos ventanas de manera casi simultánea. Para esclarecer mejor esta idea de la novela posmoderna tomaremos las ideas de Frederic Jamenson quien en su texto: *Posmodernismo y sociedad de consusmo*, afirma que es el pastiche y la parodia son partes esenciales de las obras literarias posmodernas, para él, el pastiche se debe asociar con la sobreposición de elementos, la parodia es una sátira de alguna obra, sin el afán de ser una burla o de estar consciente de la original. Es innegable este elemento dentro de la obra de *Gel azul*(2009) cuando la misma obra presenta una sátira de una sociedad, la ubicación espacial el hecho de que la novela se ubique en un México del futuro en decadencia pone en marcha esta idea de sátira, primero la obra parodia todas las obras anteriores de la temática del cyberpunk, basta con recordar *Neuromancer* (1984) de Neil Sthepenson, obra canónica (irónicamente) de esta corriente literaria en donde podemos encontrar una gran similitud entre las dos obras, Fernández si presenta un mundo sumergido en un distopía al igual que Sthepenson, se puede decir que sigue este modelo pero hay un momento en que aparece la parodia de este mundo. En el prólogo a la obra en español de Haraway: *Ciencia, cyborgs y mujeres* (1995) se menciona que lo elementos propios del cyborg ayudan a definir de una manera más clara la idea de posmodernidad, estos seres híbridos son los un reflejo del proceso de la modernidad fallida, dentro de las novelas de este género este proceso de llevó al ámbito literario para poder reflejar este desencanto con el proceso de la modernidad, Fernández como ya lo hemos

mencionado reitera esta idea de cómo este proceso dentro del contexto en que se desarrolla la obra está lejos de ser como se había planteado.

Más allá del aspecto social dentro de la obra podemos encontrar otras características más literarias. El final de la obra sigue fielmente la idea de ser inacabado o abierto, además de ello se bifurca, tenemos un final en el mundo “real” y otro en la Red. Si bien podemos leer como Crajales es mutilado poco después de entrar en el sueño eléctrico, ha tenido el tiempo suficiente para poner en evidencia a los responsables de la muerte del nieto de Arceo Cubil.

Dentro del cilindro, el cadáver del investigador parece congelado en medio de una carcajada.

Arriba, en el último piso, al llegar de una junta Arceo Cubil descubre un memo electrónico mandado desde el laboratorio. Lo firma un tal Crajales, a quien no conoce. El asunto “su nieto” (Fernández, 2009, p130)

En estas líneas sencillamente se ha planteado la sospecha de ¿qué sucederá después? Además de ello tenemos el final en la Red, en donde Gloria finalmente logra poner en palabras ese sentimiento que la atormenta a lo largo de sus viajes en la Red: “SOÑÉ QUE TENÍA UN BEBÉ” (Fernández, 2009, P126) Estos dos finales, diferentes pero convergentes en el relato dejan dudas, ideas, posibilidades flotando, algo que como ya se ha mencionado antes es propio de la literatura posmoderna.

3.4.1 El hacker: Crajales

La figura del hacker en la literatura perteneciente al cyberpunk es fundamental, este héroe surge como producto del nacimiento del internet, el cual ha creado nuevas figuras y personajes que van desde los simples usuarios, los programadores, hasta esta es figura de un hombre que domina a las computadoras, las conoce tanto por dentro como por fuera es el elemento clave de nuestra narración, Crajales presentado primero como un simple investigador, aburrido, sumido en la deprimente realidad, pero es quién guía la historia, este hombre venido a menos, víctima de una corporación, se encuentra sumergido en el tedio de la vida diaria de una gran ciudad. Capital-nación. Si bien la figura de Crajales es marginal dentro del contexto de su ciudad, Bernardo Fernández lo presenta no como alguien peligroso sino como a una persona a quien se le ha negado su mundo ideal.

El hacker se nos presenta como un antihéroe, un ser que vive al margen de la sociedad, es capaz de romper el límite entre las clase baja y la alta, el poder entrar la red y sus capacidades de programación lo hacen un ser casi ilimitado, hasta que su capacidad es revocada en algunas ocasiones. Este hacker encarna a todos los habitantes de la ciudad que sueñan con sus propios tanque de gel azul, Crajales descrito como un tipo feo, viejo y ajado por una mala vida encarna en cada centímetro sus cualidades como hacker, es decir es capaz de desentramar una red virtual y real. Es el héroe de este mundo en descomposición quien se arriesga a entrar en el mundo virtual para violar sus reglas, para conseguir información oculta, para robar datos.

El par de hackers no tardo en asociarse. (...)

Pronto se dieron cuenta de que sus travesuras podían reportarles beneficios materiales. El cuarto de Salgado, tácticamente asignado como cuartel general ante la carencia de espacio del departamento donde Crajales vivía son su mamá comenzó a llenarse de los productos de

sus correrías. Equipos de cómputo, gadgets y juguetes tecnológicos obtenidos a través del hackeo de diversas redes comerciales. El salto a la estafa electrónica estaba a un paso (Fernández, 2007, p. 78)

Si bien a Crajales se le ha limitado abruptamente la posibilidad de acceder a la Red sigue siendo un hacker, porque es capaz de navegar entre dos mundos, ya no es el ciberespacio y la realidad, ahora lo hace entre la clase alta y su otra clase social. Es el mediador entre el mundo real y el virtual, debido a que sabe cómo desplazarse en ambos y usa las habilidades adquiridas en el ciberespacio para lograr llevar su oficio de investigador. Aunque el mismo desconfía de sus capacidades como podemos ver aquí.

— ¿Por qué recurre a mí? —Interrumpe Crajales.

Bueno, conocemos su trayectoria y confiamos en usted.

—Mire, licenciado, hay setenta y tres investigadores antes que yo en la Sección Amarilla. La propia policía tiene detectives capaces (...)

—Es que...

—Yo nomás soy ex hacker un raterillo de información que de chamaco cometió la pendejada de olvidar su tarjeta de crédito cerca de un terminal entada desde la que robaba ceros y unos a cierta corporación En menos de una hora, los cabrones de seguridad digital de esa compañía estaban en mí casa. Un gran error. El más grande de mí vida(...)

—Interconectaron los plugs don un clip. Un pinche clip de escritorio. Corto circuito neuronal. Estuve en coma ocho meses y doce días. Desde entonces, no he podido interfesarme a ninguna red. Me echaron a perder, me chingaron. Imagine que a un violinista le mochan la mano. Adiós, se acabó, kaput. Me dejaron a un lado de la supercarretera de la información. Pude haber sido uno de os grandes, el mero chingón un artista. (Fernández, 2007, p. 27)

Crajales a pesar de sus limitaciones con el ciberespacio, conserva muchos elementos propios del hacker que le ayudan a resolver el caso, el mismo lo explica cuando es contratado para resolverlo:

—Solo me quede con la metodología del hacker, lo suficiente como para meterme a investigador Pero jamás he sido un detective importante. Ni siquiera conocido en el medio. (Fernández, 2007, p.27)

La marginalidad de Crajales radica en su condición social aunada a su limitación para acceder al mundo virtual, además de ello él sabe cómo involucrase y desenvolverse en una ciudad en decadencia. Conoce la estructura social de la misma pero no pertenece

plenamente a ella. Vive en el margen de dos mundos, su posición como investigador lo hace mirar el mundo desde lejos todo lo que acontece, puede confundirse con la mancha urbana pero sigue sin pertenecer a ella porque una parte de él pertenece al mundo virtual que le fue negado.

3.4.2 El cyborg: Extensiones de la realidad.

El elemento clave de un relato del género del ciberpunk es el *cyborg*. Este elemento es fundamental para la existencia del relato de este subgénero de la ciencia ficción, pero más allá de la idea de un androide semi-humano debemos de recordar la definición propuesta por Haraway, para ampliar esta visión del *cyborg*:

Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura, de realidad social y también de ficción. (...) El *cyborg* es materia de ficción y experiencia viva que cambia lo que importa como experiencia viva que cambia lo que importa como experiencia de las mujeres a finales de este siglo. Se trata de una lucha a muerte, pero las frontera entre la ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica. (Haraway, 1998, p.251.)

El *cyborg* es todo ser que se complementa con elemento tecnológico en su composición orgánica natural, es decir el mero hecho de usar anteojos vuelve a miles de personas cyborgs, pero más allá de eso debemos de ver al *cyborg* como resultado de esta sociedad narrada en *Gel azul*, es decir esta novela genera su propia versión del concepto, pero al mismo tiempo se mantiene fiel a los estándares del mismo. Cada sociedad genera sus propios cyborgs. Fernández los refleja en este pasaje, cuando Crajales visita al experto en tanques buscando respuestas acerca del caso de Gloria Cubil:

Al entrar en la oficina indicada descubre a Montanaro en medio de la habitación conectado por cables a varias terminales.

— ¿Qué tal?— saluda una gráfica animada con forma de rostro humano desde una de las pantallas, Crajales se halla confundido sentimiento que aumenta al descubrir una cámara de vídeo esférica flotando alrededor de él.

—Ah... ¿Ingeniero Montanaro?

—Así es—contesta el rostro electrónico desde la pantalla— no se espante por la cámara. Es uno de mis ojos.

—¿Ojos?

—De hecho son videointerfaces, pero busqué un término para que me entendiera. No sabe lo que se está perdiendo allá afuera. Aquí es un estado de conciencia expandido. (Fernández, 2007 p. 63)

Los *cyborgs* presentes tienen acceso al ciberespacio por medio de conexiones o plug insertados a las personas de manera quirúrgica en las personas. Estos elementos ajenos permiten que el usuario expanda sus posibilidades sensoriales. Las extensiones físicas son la ventana a una expansión de la mente inimaginable.

En el ascensor, no puede dejar de sentirse incómodo por la sobria elegancia art deco del corporativo Cubilsa, él es una mancha entre el ejército de sonrientes empleados.

Un sentimiento de envidia recorre a Crajales al ver que todos tienen discretas interfaces neuronales, apenas visibles. Casi puede sentir que sus propios plugs le arden en el cuello. (Fernández, 2009, p. 65)

Fernández nos plantea dos versiones del cyborg, una de ellas la idealizada, debido a las posibilidades infinitas que ofrece el ciberespacio:

Si acaso el paraíso existe no debe de ser muy diferente a esto, hermanito (Crajales) Imagínate que de ser un burdo trozo de materia orgánica, te conviertes en energía pura. Es la expresión absoluta de los sentidos. No, no como las drogas, esas son pendejadas en comparación con esto. Es como si combináramos una experiencia de ácido con la transfiguración del cuerpo y le añadieras poderes extrasensoriales, todo a lo bestia. Y aún estarías lejos. Aquí te conviertes en una parte de la consciencia colectiva del universo, una célula dentro de un organismo. Los alcances de las redes de cuando éramos adolescentes son hoy muy primitivos, lejanos. (Fernández, 2009, p 86)

Este cyborg ha roto las barreras corporales, se funde con la red para convertirse en un organismo híbrido como lo plantea Haraway en el *Manifiesto cyborg*, Salgado el amigo de Crajales juega como muchos otros a vivir entre lo orgánico y lo inorgánico. Al acercarse más al ciberespacio Beltrán se acerca más a lo orgánico, sus sentidos se expanden, se prolongan inimaginablemente. En el momento en que Crajales acude a visitar a su amigo Salgado y ex cómplice, descubre con horror como este ha sido amputado de brazos y piernas.

—Oye, inútil ven acá— grita el periodista a través de la interface de audio del cilindro. Distingue la sombra del detective entrar a la habitación y buscar a tientas el interruptor Cuando el cuarto se ilumina, reconoce el rostro adolescente de Crajales encajado en un

cuerpo decadente y maltrecho por la vida, Perlo que más sorprende a Salgado es la expresión de terror que cruza por la cara del investigador.

—¿Qué te pasa idiota?— pregunta extrañado el periodista.

El detective incapaz de hablar, solo señala el cuerpo de Salgado, a quien al voltear a verse se le ahoga un alarido en la garganta cuando descubre que brazos y piernas le han sido amputados, Solo es un torso flotando.(Fernández, 2009, p 71)

El mundo perfecto de la Red nos presenta una serie de momentos de desencanto esta promesa del progreso, de las posibilidades infinitas se desmoronan cuando como Beltrán se abren los ojos. Es aquí cuando podemos ver cómo el cyborg también tiene sus limitaciones, los tanque de gel azul permiten al usuario vivir en una prolongación de los sentidos, pero limitando el contacto con el mundo real, esta imagen de un hombre mutilado, es también el ejemplo de la caída del ideal del progreso, es decir la promesa de un mundo mejor y una vida maravillosa se ve mermada cuando podemos salir del simulacro y podemos ser conscientes del mundo en el que estamos. Este momento en la novela es una forma en la que podemos ver este desencanto con el proyecto de la modernidad, la desesperación, la frustración de despertar a un mundo en el que se nos han arrebatado las posibilidades por medio de un microcirugía, estos fragmentos enmarcan ese preciso momento en el que los ideales de progreso y modernidad caen ante nosotros. Los cyborgs de Fernández son una aproximación inigualable a la idea del cyborg de Haraway, ya que podemos ver la perfecta fluctuación entre los orgánico y lo inorgánico.

3.4.3 Gloria Cubil: La encarnación del vacío de la posmodernidad

Recordando las ideas de Lipovetsky podremos realizar el análisis del siguiente apartado, centrémonos en las siguientes ideas de que el narcisismo es parte de esta nueva sociedad, en donde el consumo será parte primordial en la existencia del hombre, la moda, la velocidad y lo efímero son elementos que surgen con anterioridad (principios del siglo XX) pero que para la década de los años sesenta se han instalado en la forma de vida de las

personas debido al surgimiento del llamado *mass media*, el cual se encarga de incorporar la individuo a un sistema en el que el consumo de masa es el modo de vida, este proceso de incorporación al sistema de consumo se da por lo que Lipovestky denomina seducción en la cual se le da la idea al individuo debe de adoptar sin dudar los objetos, las modas y las fórmulas para el ocio para así pertenecer a un sociedad idealizada.

Lipovestky define la era del consumo como parte innegable de que la posmodernidad ocurre, es por medio de este *mass media* en donde la necesidad de lo inmediato se establece dentro del individuo, además de ello se puede afirmar que la modernidad ha sido extendida hasta alcanzar lo posmodernidad, debido al abandono de la convicción y ha sido sustituida por la seducción de la producción en masa.

El consumo es una estructura abierta y dinámica: desembaraza al individuo de los lazos de dependencia social y acelera los movimientos de asimilación de rechazo, produce individuos flotantes y cinéticos, universaliza los modos de vida a la vez que permite un máximo de singularización de los hombres (Lipovestky 2012. p.112)

La era del consumo produce individuos narcisistas y concentrados en su hedonismo buscan satisfacer sus necesidades de consumo siguiendo los estándares que aparecen en los sistemas de producción y que son alimentados por el *mass media*, debido a este proceso. El individuo deja de buscar el beneficio y el bienestar para el futuro, en la era posmoderna lo importante es el presente, es por ello que es de suma importancia satisfacer las necesidades en cuanto se a posible. Gloria Cubil encarna esta serie de ideas, ella huye del mundo exterior, el cual agoto para esta joven todo lo interesante y su único contacto con el mundo es el correo electrónico, pero al huir de esta realidad se encuentra con otra que la fastidia es así como cae en la ya mencionada necesidad de generar sus propios mundos. Esta joven es la representación de la posmodernidad que menciona Lipovestky en la era del

Vacío, esta joven en su temprana edad se sumerge en el mundo de las drogas hasta que un día despierta de esta nube de químicos.

(...)— ¿Te ofrezco algo? Tengo (e)’s

— ¿Qué es eso?

— ¿No lo sabes? Lo de moda VirtNuke, Blazzzt, Zoom, D-2, Grave, Buzztard, lo que quieras. A buen precio.

—Hace muchos años que no navego en la Red. Me la he pasado en mis propios universos.

—Muy mal hecho, muy mal hecho.

A su lado apareció una charola flotando, sobre la que se ofrecían pastelillos de colores brillantes, imposibles en el mundo real: sus formas retorcían ignorando la gravedad (...)

—Drogas virtuales. Son programas que simulan los efectos... bueno del ácido, la psilocibina, la mezcalina, sin tener que metértelas de verdad. (...)

Por un instante ella recordó su adolescencia. Las fiestas interminables, el alcohol, los tabacos, luego las pastillas, las tabletas de ácido, las pistolas hipodérmicas. Después el remolino luminoso en que se fundían sus recuerdos justo antes de despertar en aquel invierno a la orilla del mar que todos llamaban clínica de rehabilitación. (Fernández, 2009, p.25)

El mundo de las drogas dio un brinco a la era de las simulaciones, ya no es necesario consumir drogas en la vida real, ahora se pueden conseguir los mismos efectos por medio de pequeños programas bien diseñados que causan efectos similares. Además de entrar en un mundo hedonista todo parece llevarnos de nuevo a esta idea de la simulación, en donde ya no se le permite a la realidad física jugar algún papel.

Gloria vaga por el inmenso ciberespacio buscando la respuesta a un sentimiento que la atormenta, descubre tristemente su soledad, descubre que esos paraísos no le son suficientes. Digamos que este mundo moderno o hipermoderno le ha fallado. El capítulo (3) resume el vacío y desesperación de Gloria: “Pero las religiones organizadas tampoco calmaron su dolor” (Fernández, 2009, p.59)

La sociedad moderna era conquistadora, creía en el futuro de la ciencia y la técnica; en la sociedad postmoderna se disuelven la confianza y la fe en el futuro, ya nadie

crea en el porvenir de la revolución y el progreso, la gente desea vivir el “aquí” y “ahora”, buscando la calidad de vida y la cultura personalizada. (Pico 1998, p.35)

Dentro de la novela encontramos a una Gloria que al igual que Crajales Beltrán y millones de personas despierta, en un sentido u otro ante un mundo incapaz de brindarle una respuesta, un hogar, de llenar un vacío. Es curiosa la contradicción entre Crajales y Gloria uno deseando pertenecer al mundo virtual, desesperado arrojado a la orilla de la súper carretera de la información, desilusionado por la imposibilidad de huir de la realidad y la otra sumergida en un mundo que la fastidia, la agobia y la hace sentirse desplazada, los dos en mundos totalmente opuestos se encuentran dentro del mismo problema, aislados cada uno en su respectiva realidad.

3.4.4 Las grandes corporaciones: Human Corp

Uno de los elementos fundamentales de la literatura cyberpunk es la presencia de la mega corporaciones, como ya se había mencionado en el capítulo anterior, dentro de la literatura cyberpunk aparecen un gran número de estas: La primera de ellas Tyrell Corporation de Blade Runner, otra es Atlantic/Shangai de Neal Stephenson que aparece en la novela: *La era del diamante* (1995). La megacorporación que aparece en *Gel Azul* (2009) es *Human Corp*, empresa poderosa la cual extiende sus delicadas redes, las cuales se extienden por toda la trama del relato y de la sociedad dentro de este mundo de ficción. Arceo Cubil (padre de Gloria) solo es mencionado dentro del relato, su presencia no es necesaria para poder entender el poder emanando desde su corporación.

Cuando el cadáver del bebé de Gloria es descubierto en el departamento, los investigadores nos dejan ver la magnitud del caso que ha caído en sus manos y en especial la importancia de Human Corp.

El cuerpo del niño, una enorme oruga azul, está siendo retirado del tanque por los técnicos, sin que la madre se entere. Barajas y Trejo observan la operación.

—Qué poca madre— dice el policía.

—En eso tienes razón— responde el doctor. —, pero en lo que éste es un país de leyes...

—Oh, qué la chingada. ¿Qué querías que le dijera “sí señor, hagamos a un lado porque somos unos pendejos”?

—Es la hija de Cubil

—Aunque fuera del presidente.

—Si fuera del presidente no tendrías tantos problemas.

Estás sumido en mierda hasta el cuello, cuatito—dice Trejo, palmeando el hombro de Barajas quien guarda silencio.

—¿Tú crees? —pregunta el policía sin esperar la respuesta.

Ya la conoce. (...) (Fernández, 2009, p. 19)

Los personajes del relato están en un mundo donde la importancia del gobierno ha sido mermada por las corporaciones que controlan el dinero y la economía. Este miedo a la aparición de corporaciones mucho más poderosas y ricas que naciones enteras es parte de la estética y el relato cyberpunk, donde siempre se verá reflejado este miedo al progreso inminente de las compañías las cuales aunque parecen sumamente lejanas e indiferentes están profundamente involucradas en las estructura del relato. Human corp cubre con su sombra a todos, sin excepción alguna, Bernardo Fernández pone en su obra un ejemplo de cómo las organizaciones sociales pueden invertirse o modificarse de acuerdo a ciertos procesos, que ya son bien conocidos como las guerras, el narcotráfico y el consumo de masas. Todo el esqueleto social de la trama esta soportado por la mega corporación, quien es la encargada de dictar el estilo de vida y la manufactura, e incluso cómo deben de ejercerse las leyes. Esta inversión del poder, es un elemento común y propio del cyberpunk, es una manera de expresar si bien el miedo a una nueva especie de hegemonía del poder, también es una forma de mostrar el innegable proceso de deshumanización.

Incluso dentro de esta corporación es posible apreciar la ruptura, los mismo empleados han sido los responsables del bebé en el tanque azul, es cuando Crajales descubre esto que nuevamente llegamos a esta idea de la ruptura y de un desencanto, si bien

no de Crajales si de la compañía y de que ninguna idea o institución está segura ante el acecho del posmodernismo.

Finalmente Héctor Fernández L’Hoeste en su artículo *Ciencia-ficción y configuración identitaria en Gel Azul: En torno a una mexicanidad futura* (2012). Resume el potencial presente en *Gel Azul* y cómo Bernardo Fernández presenta nuevos elementos dentro de la literatura de *cyberpunk* al “combinar la exploración de escapismos futuristas con visos de novela negra, engendrando, acaso destilando, un ejemplar notable del *cyberpunk* latinoamericano. (Fernández, 2012. p191)

Conclusiones

Este es el punto en que desarrollaremos las conclusiones pertinentes sobre esta obra y cómo nuestra investigación fundamenta nuestra hipótesis inicial. Ahora estamos llegando al final de este estudio en el cual hemos constatado teorías sobre la posmodernidad y su relación con la obra *Gel Azul*. Vimos cómo los personajes de esta obra y su contexto forman parte de la literatura *cyberpunk* así como de la corriente posmoderna.

Anteriormente habíamos mencionado un problema de la ciencia ficción que radicaba en ubicarla dentro de la cultura popular, pero es a través de ella como se ha podido reflejar un pensamiento más acertado sobre el hombre y su relación con mundo. Abordamos el desarrollo de la ciencia ficción en México y cómo su producción ha sido vasta comenzando en los tiempos coloniales hasta llegar a la actualidad, siempre se ha estado buscando claramente una voz propia. *Gel azul* es una apuesta por la ciencia ficción en un contexto imposible, en un país como ya se ha dicho con un limitado acceso a la tecnología, lo cual afecta la misma producción de este género, pero Fernández toma todo esto y lo aprovecha en la elaboración de su novela. Así podemos ver como una multitud de características propias del *cyberpunk* como el hacker (Crajales), las megacorporaciones como lo es Cubilsa, la presencia de unos polos opuestos de vida, el mundo real y la red, encajan con las ideas de Haraway o de Adam Roberts. La obra nos presenta un mundo en el que podemos encontrar como estos elementos trabajan dentro de la novela para generar un mensaje individual y al mismo tiempo que busca ser universal.

Gel Azul involucra dentro de su contexto problemas propios de Latinoamérica, como es el caso del narcotráfico, la migración, la sobrepoblación, la pobreza extrema, pero además de ello permite involucrar a otras sociedades similares a las de Latinoamérica

especialmente las provenientes de países africanos, quienes al igual que las naciones de este continente engrosan las filas de la disparidad social. Además tenemos una novela, que pone en evidencia los cambios que sacuden a su contexto, como pueden ser sociales, tecnológicos y culturales. Vemos el reflejo de la brecha socioeconómica que ha cargado no solo México sino también los países subdesarrollados.

Este mundo creado por Bernardo Fernández es una mirilla a la ciencia ficción nacional. *Gel Azul* es una obra que arroja una perspectiva diferente sobre el género del cyberpunk y del género de la ciencia ficción, encarnando una serie de elementos propios de esta corriente pero además de ello los reinventa y arroja a un nuevo contexto como es la ciudad de México. Fernández refleja en *Gel azul* un universo muy particular, altamente influenciado por su sistema económico, político y social. Especialmente lo relacionado con las multinacionales y los monopolios como lo es Cubilsa o Human Corp. Arceo Cubil es la imagen de este contexto que contrasta claramente con Crajales. Dos polos opuestos usados para explicar un mundo futuro. Pero a pesar de esta especificidad dentro de la novela es decir de dotarla dentro de un contexto nacional Fernández presenta la posibilidad de la universalidad dentro de la misma al abordar problemas presentes en diversos países. Tenemos una ventana al futuro a partir de los problemas del presente.

Gel azul es una obra que entrelaza dos mundos, en múltiples formas, desde Gloria Cubil y Crajales, hasta el sueño eléctrico y la realidad. Es una propuesta hacia nuestra relación con el mundo virtual y una mirada crítica, irónica y paródica de nuestro futuro. Fernández una relación entre todos sus mundos para mostrar nuestro desenvolvimiento dentro de la tecnología.

Además de esto La Red que plantea Fernández en *Gel azul*, es un elemento primordial y que sigue fielmente las ideas de Baudrillard en la obra *Cultura y simulacro*. La obra Fernández pretende jugar con el lector al llevarlo de un mundo a otro, de motivarlo a la reflexión dentro de cada uno de estos mundos relatados. La novela busca que el lector también entre en un juego en donde puede pasar de la realidad al mundo virtual. Los elementos que se guían por las ideas de Baudrillard son un fundamento en la elaboración del relato de *Gel Azul*, la estructura (física) de la novela y diversos elementos mencionados anteriormente nos llevan a ver cómo esta obra está influenciada por ideas posmodernas tales como esta que nos recuerda la idea de “jugar” con las construcción de la novela.

Gel azul muestra al lector la hibridación de géneros es decir se hace presente una novela cyberpunk con todos los elementos y el juego detectivesco juega un papel importante. Esta novela no pertenece a una solo tradición literaria, al igual que las novelas consideradas posmodernas no se encarna dentro de una solo tradición literaria. Dentro de *Gel azul* aparecen los elementos clásicos de una narración policiaca pero son extrapolados y llevados al mundo de la literatura de ciencia ficción especialmente a la rama del cyberpunk, lo cual nos arroja una combinación entre los elementos tradicionales del relato y con elementos contemporáneos. Además de ello la novela como se ha mencionado físicamente rompe el esquema tradicional de la novela lineal, para lograr crear este efecto de lo real y la red.

A través de la ironía y la parodia Bernardo Fernández presenta una mirada y una crítica a la sociedad Mexicana. Con estos elementos mencionados por Frederic Jamenson y plausibles dentro de la obra, vemos como la construcción de *Gel Azul* se puede ser un pastiche un elemento propio de la posmodernidad, cuando vemos que en la obra se enlazan

elementos comunes como los son el detective frustrado, la hermosa mujer millonaria, las grandes corporaciones y el juego policiaco quienes se presenta a lo largo de la novela. Estos lugares comunes son elementos contantes dentro de la novela policiaca. Pero aun así existe una aportación relevante en ella y es la parodia de todos ellos, incluso con un toque de homenaje a las obras de cyberpunk extranjeras.

Gel Azul representa la dolencia por el futuro, el desencanto producido por la tecnología y los problemas encerrados en esta. Además de ello nos muestra a personajes que se enfrentan a la soledad, al desconcierto de la tecnología y a sus consecuencias, es más esta tecnología sobrepasa a los protagonistas de una u otra manera, cercenando miembros, negándose a dar acceso a los personajes, o simplemente aislándolos hasta la inconciencia.

Gel Azul es una obra construida para realizar una llamada de atención al mundo actual, mediante la problematización de problemas futuros. Fernández busca a través de esta obra como lo dice Fernández L'Hoeste: “Violentar las normas sociales, ofendiendo la moral burguesa, el llamado ‘buen gusto’ y la tradición” (Fernández, 2012. P191). La ciudad futura, las conspiraciones, las personas desmembradas, el abuso de las clases sociales menos favorecidas al ser reflejadas buscan desestabilizar el pensamiento del lector, quiere lograr una reflexión y a la vez conduce a un proceso de identidad con la obra. Estos elementos ofensivos son parte de esta idea de la posmodernidad que tiene sus antecedentes en la generación Beatnik.

En este momento histórico y estético en que surge la obra de Bernardo Fernández podemos encontrar cómo los elementos posmodernos, como el pastiche, la hibridación de géneros, el final incierto o inacabado, tienen un papel importante, el autor ha colocado a lo largo de la toda la obra elementos de la corriente posmoderna para generar una obra que

apele por el presente hablando del futuro Todos estos nos llevan ver que dentro de la obra de Bernardo Fernández una constante búsqueda por los temas contemporáneos, una crítica social la cual a pesar de usar elementos externos o extranjeros logra colocarse dentro del contexto nacional para permitir que sea escuchada la voz de una sociedad como lo es la mexicana enfrascada en una lucha de clases desde hace cientos de años y que al parecer solo existe la promesa de que la brecha entre las clases sociales solo crecerá. Esta obra es una llamada de atención como la mayoría del género de ciencia ficción pero esta llamada de atención está hecha desde el contexto de los países subdesarrollados, es la mirada de la que carece *BladeRunner*, *Soylent Green* y la gran lista de obras del género del cyberpunk. Es una mirada desde los que estaba por debajo del sistema, de los estándares de las minorías que ha dejado la brecha tecnológica y económica.

Fernández ha colocado a México en el centro del mundo, inclusive si se lee atentamente Estados Unidos no figura dentro de esta narración, como ya se mencionó antes hay un profundo interés internacional, muy enfocado en países africanos y especialmente en Japón. Cuando Fernández coloca como centro comercial y tecnológico a Japón hace un giro trascendente dentro de la obra como ya lo había mencionado Fernández L'Hoeste, descaradamente el mundo deja de girar en torno a la gran potencia del norte, es en este punto cuando podemos ver la independencia que logra Fernández del cyberpunk mexicano, ha decidido darle un lugar a todo lo que históricamente, hablando de la narrativa, ha sido omitido por la narrativa norteamericana.

En *Gel Azul* podemos encontrar como Bernardo Fernández hace un relato crudo del poder absoluto y del desprecio por la vida. Las mutilaciones a los sumergidos en los tanques de gel, el bebé de Gloria, la violencia en cada rincón de este mundo ficticio enmarcan esta premisa.

Finalmente tras el pasado análisis y esta reflexión sobre la obra y sus aportaciones, podemos decir que Bernardo Fernández presenta una obra cyberpunk y posmoderna que enmarca con cierta especificidad pero que no niega su poder de universalidad una propuesta hacia la relectura de la ciencia ficción en México y además aporta una variante bien definida del género cyberpunk. Así mismo podemos ver que los llamados subgéneros cuentan con una larga tradición y han aportado ideas y opiniones acerca de la humanidad a la par que lo han hecho otros géneros con mayor peso. Estas corrientes literarias generan un nuevo tipo de complejidad narrativa, de perspectivas reflejo de la condición posmoderna de las mismas, las cuales son enriquecedoras, innovadoras y cercanas al lector.

Referencias

- Baudrillard, J. (2012). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Berman, Marshall, et. al., (1989). *El debate modernidad-posmodernidad*, Buenos Aires: Puntosur.
- Bradbury Ray, (2006) *Crónicas Marcianas, España: Minotauro*.
- Calinescu, Matieu, (2003) *Cinco caras de la modernidad. Modernismo, vanguardias, decadencia, kitsch, posmodernismo*. Madrid: Tecnos.
- Debord, Guy, *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 2008. FOSTER, Hal (comp.), *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós, 2006.
- Fukuyama, Francis, *El fin de la historia y el último hombre*. Barcelona: Planeta, 1992.
- Fernández, Bernardo. (2009). *Gel Azul*. México: Suma.
- antologador (2010) *Los viajeros 25 años de ciencia ficción mexicana*, México: Ediciones SM.
- Fernández, Miguel Ángel (2002) *Visiones periféricas: antología de la ciencia ficción mexicana*, México: Lumen
- (en línea) *Breve Historia de la Ciencia Ficción Mexicana* (Consultado julio 2015) disponible en: <http://cfm.mx/?cve=11:05>
- (en línea) *Páginas Olvidadas en la Historia de la Ciencia Ficción Mexicana* (Consultado julio 2015) disponible en: <http://cfm.mx/?cve=11:07>
- (en línea) *El Año de la Ciencia Ficción Mexicana*, (consultado julio 2015) disponible en: <http://cfm.mx/?cve=11:28>
- Gategno, Jean, *La ciencia ficción*. México: FCE, 1985.
- Haraway ,Donna,(1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Jameson, Frederic, (1991.) *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- (2003) *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Lyotard, Jean-François, (1998) *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- (1998) *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa.

- Martré Gonzalo, (2004), *La ciencia ficción en México*, México: IPN.
- (en línea) *Las Primeras Revistas y Novelas de Ciencia Ficción* (consultado julio 2015)
Disponible en: <http://cfm.mx/?cve=11:03>
- Molinuevo, José Luis, (2004) *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza..
- Plans, J. J. (1975). *Ciencia Ficción*.
- Porcayo, G. H. (2005). *Bajo las jubeas en flor de Angélica*. Puebla: Benemerita Universidad Autonoma de Puebla .
- Ramírez, José Luis (en línea), *Cyberpunk: El Movimiento en México*,(fecha de consulta julio 2015) Disponible en: <http://cfm.mx/?cve=11:09>
- Rebetez, Rene, (1966) *La ciencia ficción: cuarta dimensión de la literatura*. México: SEP,
- Roas, David (comp.)(2001) *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco.
- Roberts, A. (2007). *The story of the Science Fiction*. London: Palgrave Macmillan.
- Sánchez- MesaDomingo (comp.), (2004)*Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco.
Baja California Sur, 2003.
- Seed, David, (2005) *A companio to Science Fiction*, Blackwell Publishing: UK.
- Suvin, D. (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción*. México: FCE.
- Sontag, Susan, (1984) *Contra la interpretación*. Barcelona: Seix Barral.
- Tirado Morttiz, Carla Zeltzin, (2010), *Snow Crash: Análisis de identidades posmodernas en el cyberpunk*. México: UNAM.
- Trujillo Muñoz, Gabriel, (en línea) *Novelas de ciencia ficción mexicana*, (consultado julio 2015) Disponible en <http://cfm.mx/?cve=11:11>
- (en línea) *Advertir el Futuro: La Ciencia Ficción Mexicana y su Cruzada Ecológica*, (consultado julio 2015) Disponible en: <http://cfm.mx/?cve=11:08>