

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

WILLIAM GIBSON, AUTOR DEL CIBERESPACIO: UNA LECTURA DE
LA REALIDAD VIRTUAL COMO RECURSO FORMAL EN
NEUROMANCER

TESINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURAS MODERNAS
(LETRAS INGLESAS)

PRESENTA

IVÁN ORTEGA LÓPEZ

ASESORA: DRA. NOEMÍ NOVELL MONROY

CIUDAD UNIVERSITARIA
CDMX

MÉXICO 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A Charlotte Broad, Noemi Novell y David Pruneda, quienes me guiaron durante la elaboración de esta tesina; a Rafael, a Greta y a Greta, mi familia; a Penny G., a Luis Arce, a Ale M.F., a Adriana de Teresa, a Roberto Banda, a Francisco Javier, a Esteban B., a Ismael López, a Isabel del Toro, a Rocío Saucedo y a Nattie Golubov.

Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación tecnológica (PAPIIT) de la UNAM. Clave de proyecto: IN405014-3 “Horizontes teóricos y críticos en torno a la figura autoral contemporánea”. Agradezco a la DGAPA-UNAM la beca recibida.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1. El ciberespacio como espacio narrativo.....	13
Capítulo 2. Los diferentes niveles narrativos de <i>Neuromancer</i>	26
Capítulo 3. El ciberespacio: una red de metáforas.....	41
Conclusiones.....	58
Bibliografía.....	62

Introducción

La novela *Neuromancer* (1984) de William Gibson presenta el concepto de ciberespacio.¹ Si bien dicho concepto ya había aparecido en un relato anterior de Gibson, “Burning Chrome” (1981), es en esta novela en la que se explotan sus posibilidades tanto ciencia ficcionales como narrativas. El ciberespacio es un concepto que pone en cuestión las nociones de espacio y la manera en la que la literatura lo representa. Las acciones que tienen lugar en dicho espacio narrativo pueden verse como una unidad separada, en ciertos aspectos, de la narración principal. El ciberespacio posee características similares a los mecanismos de “historia dentro de la historia” utilizados en otras narraciones. No obstante, tiene también propiedades que contrastan con este tipo de recursos narrativos. Entre el ciberespacio y el marco narrativo principal de *Neuromancer* existen tensiones y diferencias, las cuales se analizan y discuten en esta tesina. Esto sucede en tres instancias diferentes. Las primeras dos ocurren en el nivel narrativo y consisten en la manera en la que el ciberespacio y el marco principal de la narración están conectados, así como en la relación espacial entre éstos. La tercera y última ocurre en el plano del lenguaje, pues el que se usa para representar el ciberespacio contrasta con el usado para describir el espacio “real” de la novela.² Si bien el espacio “real” de la novela es también un tema complejo por sí solo, en esta tesina no se analiza a fondo sino sólo en relación con el ciberespacio.³ El lenguaje

¹ A lo largo de esta tesina se usa este concepto refiriéndose en la gran mayoría de los casos no a la noción general que se tiene de éste, es decir como un equivalente de internet, sino en la acepción que se le da en la novela de Gibson.

² A partir de este momento, utilizo la palabra “real” para referirme al espacio físico de la novela y distinguirlo del espacio “virtual” del ciberespacio. De igual manera, utilizo “real” o “virtual” para referirme a los personajes que habitan cada espacio.

³ Una buena aproximación al espacio “real” de la novela puede encontrarse en “Las restricciones del posmodernismo” de Fredric Jameson. Entre otras cosas Jameson comenta que “la exploración visionaria del *cyberpunk* y del realismo sucio ocupa el lugar que ... podría corresponder a una teoría completa de lo que

usado para representar el ciberespacio y lo que éste contiene opera con una serie de sobreposiciones y acumulaciones de metáforas de diversos tipos que quizá dificultan el entendimiento pero al mismo tiempo enriquecen el significado de lo que se encuentra dentro del ciberespacio.

Antes de comenzar a discutir las tensiones y los contrastes entre el ciberespacio y el mundo “real” de *Neuromancer* es necesaria una explicación del concepto de “ciberespacio” y cómo funciona éste dentro de la novela. También es necesario establecer la diferencia entre el concepto de ciberespacio como es usado en esta novela y como es usado actualmente, pues si bien se refieren a fenómenos similares cada uno tiene características particulares que lo diferencian. En *Neuromancer*, el narrador de un documental define el ciberespacio en los siguientes términos: “Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts. . . A graphic representation of data abstracted from the Banks of every computer in the human system” (51). Por otra parte, en “Burning Chrome”, el término ciberespacio es definido en términos similares: “The matrix is an abstract representation of the relationships between data systems. Legitimate programmers jack into their employers’ sector of the matrix and find themselves surrounded by bright geometries representing the corporate data” (180-181). Al comentar estos pasajes en conjunto, es importante señalar un aspecto recurrente en ambas narraciones y sobre el que Tom Henthorne hace énfasis: a pesar de que Gibson marca una diferencia entre los conceptos “cyberspace” y “matrix”, tiende también a utilizarlos como términos intercambiables (41).

sigue a la sociedad civil ... nuestra propia evocación de un nuevo espacio tendrá que permanecer limitada al uso de palabras antiguas, como las de público y privado, que deben tratarse mutuamente como si se pusieran en cuestión a sí mismas ... Tenemos que pensar en el espacio del realismo sucio como un espacio colectivo construido, en el que la oposición entre interior y exterior queda anulada. Esto vale para las alusiones japonesas en películas como *Blade Runner* ... o en las novelas de Gibson” (135).

Cabe añadir que no sólo la fecha de publicación de “Burning Chrome” es anterior a *Neuromancer* sino que también la historia contada en este relato precede a los eventos narrados en la novela. De esta manera, el personaje principal de “Burning Chrome”, Bobby Quine, es mencionado como uno de los maestros de Henry Case, el protagonista de *Neuromancer*. Estas dos narraciones, al pertenecer al mismo universo ficcional, nos muestran también cómo el ciberespacio va cambiando a través del tiempo y de esta manera es posible notar que ha ido evolucionando en el lapso que separa los eventos narrados en “Burning Chrome” de los eventos narrados en *Neuromancer*. Podría hablarse de una sofisticación del ciberespacio, idea que se ve confirmada en *Count Zero* (1986), cuya narración se ubica tiempo después que la historia narrada en *Neuromancer*. En *Count Zero*, el ciberespacio ha alcanzado niveles de sofisticación que contrastan con la manera en la que el ciberespacio es presentado en “Burning Chrome”, pues aquí se nos muestra un ciberespacio que despliega formas preminentemente simétricas con un aspecto visual mayormente relacionado con los primeros videojuegos en tres dimensiones y que está en su mayor parte vacío, mientras que en *Count Zero* el ciberespacio ya es capaz de replicar lugares existentes de manera sumamente detallada. En esta novela, por ejemplo, hay una réplica exacta de la ciudad de Barcelona en el ciberespacio (13).

El ciberespacio es un componente de *Neuromancer* que puede identificarse como un *novum*. El término *novum*, nos dice Adam Roberts, es utilizado para referirse al punto o puntos de diferencia entre el universo de la narración y el universo del lector. Darko Suvin, quien acuñó el término, dice en “The Poetics of the Science Fiction Genre”: “I should like to approach such a discussion, and this field of discourse, by postulating a spectrum or spread of literary subject matter, sunning from the ideal extreme of exact recreation of the author’s empirical environment to exclusive interest in a strange newness, a *novum*” (373).

Para Suvin, quien piensa la ciencia ficción como la literatura del “extrañamiento cognitivo” (“cognitive estrangement”) el concepto de *novum* resulta fundamental. Según Suvin, el *novum* es lo que provoca la diferenciación entre el contexto del lector y el mundo que propone el texto de ciencia ficción. A la diferenciación producida por el texto es a lo que llama “extrañamiento cognitivo”. Suvin hace notar que, si bien una total diferenciación entre el contexto del lector y el mundo del texto podría ocurrir en géneros como el fantástico, el texto de ciencia ficción se ciñe al pensamiento científico, es decir que las leyes físicas, biológicas, psicológicas o incluso sociales coinciden con las del contexto desde el que el texto es escrito. Roberts también señala que un texto de ciencia ficción puede estar basado en un solo *novum* pero que lo más común es que el universo que muestra un texto de ciencia ficción presente una cadena de *nova* interrelacionados (6). Estos puntos de diferencia son principalmente piezas tecnológicas pero también pueden no serlo. Un *novum* no puede ser nunca un elemento sobrenatural sino que debe estar racionalizado dentro del relato (7). Como *novum*, el ciberespacio pertenece a la categoría de los que son piezas tecnológicas, sin embargo no es el único *novum* de la novela. Sería difícil y poco útil para este análisis señalar todos los *nova* que conforman el universo narrativo de *Neuromancer*, pues éstos abundan en la novela. Algunos contribuyen de manera activa a la narración, como el ciberespacio mismo o algunas de las modificaciones corporales de los personajes, y otros no lo hacen de manera directa pero son útiles para establecer la atmósfera de la narración o dar información adicional sobre el mundo en el que ésta ocurre. *Neuromancer* presenta también *nova* que no pertenecen a la categoría de las piezas tecnológicas tales como el panorama geopolítico, la explosión demográfica desmedida o la situación socioeconómica de Japón, país en el que ocurre gran parte de la

narración.⁴ Roberts menciona que el concepto de *novum* se refiere a: “that element of SF that we recognize as different, that ‘estranges’ us from the familiar and everyday” (8). El ciberespacio, el *novum* principal de *Neuromancer*, es ese componente que provoca extrañeza, que está en tensión tanto con el lector como con el universo narrativo al que pertenece. Algunas páginas después Roberts añade que “the key symbolic function of the SF novum is precisely the representation of the encounter with difference, Otherness, alterity” (25). El ciberespacio es una extrapolación de los aspectos mencionados en esta cita. Su manera de encarar tanto al lector como a los personajes de *Neuromancer* con la diferencia y la alteridad no se limita a ser un simple encuentro con un ente nuevo en su espacio, sino que es el encuentro con un espacio completamente diferente, regido por leyes distintas de las del espacio “real” de la novela, con dimensiones distintas y que es incluso imposible de ser expresado utilizando el lenguaje convencional. El ciberespacio provoca un extrañamiento que lo diferencia totalmente del espacio “real” de la narración y por ello problematiza también las convenciones para representar espacios en la ficción.

Como recurso formal o narrativo el ciberespacio sirve como escenario en el que es posible la interacción de los humanos con las máquinas. Thomas Foster señala que la interacción entre humanos y máquinas no podría darse fácilmente como un diálogo; más bien debería ser concebida en términos espaciales. Para Foster, la interacción humano-máquina es más factible cuando se piensa como algo similar a la acción de recorrer un terreno o un espacio más que como una actividad cercana a entablar un diálogo con un ente o persona. El novelista polaco Stanislaw Lem ya había dramatizado este aspecto de la

⁴ Estos *novum* son comentados por Jameson tanto en el texto antes citado como en *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, en donde Jameson comenta: “William Gibson’s representational innovations, indeed, mark his work as an exceptional literary realization within a predominantly visual or aural postmodern production”. De acuerdo con Jameson, las novelas de Gibson dan cuenta de las “transnational corporate realities as it is of global paranoia itself” (38).

comunicación entre seres humanos y computadoras en su novela *Golem XIV*. Esta novela consiste en una serie de monólogos de una computadora. Un manual de uso que sirve de prólogo a este texto nos dice que

Golem. . . piensa a una velocidad un millón de veces mayor que el hombre. A consecuencia de ello, las exposiciones de Golem, pronunciadas mediante el vocoder, han de ser debidamente ralentizadas. Eso significa que el enunciado equivalente a una hora de Golem, corresponde, en realidad, a varios segundos de discurso. . . Al ser un sistema de noventa salidas, Golem es capaz, durante la sesión, de llevar a cabo un gran número de operaciones internas mientras interactúa con numerosos grupos de especialistas al mismo tiempo (máquinas o humanos). (40-41)

En la novela de Lem se extrapola la capacidad de procesar información de la computadora para mostrar cómo en algún punto sus operaciones internas exceden la comprensión de las personas. Esta novela sirve como un precedente de *Neuromancer*, pues muestra la manera en la que las capacidades intelectuales de las computadoras sobrepasan a las humanas y en relación con éstas son, siguiendo las observaciones de Foster, más un terreno a explorar que la otra parte de un diálogo.

Los personajes de *Neuromancer* acceden al ciberespacio mediante el uso de puertos especiales que, tanto en la novela como en “Burning Chrome”, son referidos simplemente como “deck” o como “Ono-Sendai”, debido a que éste es el nombre de la compañía que los fabrica. Estos puertos poseen tecnología “simstim”, la cual permite a los usuarios conectar su sistema nervioso al ciberespacio. Cerca del principio de la novela, el narrador dice: “[Case] jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the Matrix” (5). Para Henry Case, el ciberespacio es su lugar de trabajo. Case es un “console cowboy”, dedicado a realizar operaciones

ilegales de extracción de información del ciberespacio. Al inicio de la novela, se nos presenta a Case inhabilitado para entrar al ciberespacio. Anteriormente intentó robar dinero a su antiguo jefe y éste utilizó una micotoxina que arruinó el sistema nervioso de Case. Con el sistema nervioso dañado Case es incapaz de entrar al ciberespacio, el cual fuera no sólo su modo de vida en el pasado sino también algo que se convirtió en una necesidad física o corporal, casi una adicción. Es la oferta de trabajo de un cliente que le proporciona los servicios médicos necesarios para reparar su sistema nervioso lo que pone en marcha la trama de *Neuromancer*.

La información anterior nos permite pensar el ciberespacio como un *novum*, es decir, como la pieza tecnológica que marca la mayor diferencia entre el mundo de *Neuromancer* y el nuestro. Sin embargo, esta tesina está más enfocada en analizarlo como un recurso formal o literario así como en mostrar las diferentes tensiones o diferencias que hay entre el ciberespacio y el mundo “real” de la novela. El primer capítulo se ocupa de analizar las tensiones espaciales entre el ciberespacio y el espacio “físico” de la novela. Para una reflexión sobre cómo ocurre esto en la novela se parte de la premisa presentada por Luz Aurora Pimentel en *El relato en perspectiva* de que “cuando hablamos de espacio en el relato, nos referimos más bien a la ‘ilusión de espacio’ que se produce en el lector gracias a una serie de recursos descriptivos altamente codificados” (26-27). Esta ilusión a la que hace referencia Pimentel ocurre en primera instancia en cualquier texto narrativo. No obstante, en *Neuromancer* este fenómeno de “ilusión de espacio” se ve duplicado al hablar del ciberespacio: para los personajes de la novela, el ciberespacio es “ilusión de espacio” tanto como para el lector lo es el espacio “real” de *Neuromancer*. Para este último, entonces, el ciberespacio se presenta como una ilusión dentro de una ilusión.

El segundo capítulo se ocupa de presentar y discutir la tensión entre la narración marco y la narración de los eventos del ciberespacio. En este capítulo propongo la lectura del ciberespacio como un nivel hipodiegético, es decir como una narración dentro de otra narración (Rimmon-Kenan 92-93). En este capítulo se compara y contrasta el ciberespacio con mecanismos de “historia dentro de la historia” que aparecen en otras narraciones. Se toman ejemplos clásicos como *Las mil y una noches* y *Sendeban o Libro de los engaños*. Asimismo, hago una aproximación narratológica al ciberespacio con el propósito de establecer sus cualidades como espacio narrativo y como narración insertada en otra narración y se explora la manera en la que el ciberespacio entra en conflicto o tensión con la narración principal de *Neuromancer*. Lo que es más difícil de aclarar es a qué tipo de nivel hipodiegético pertenece el ciberespacio. En este capítulo se analizan las propiedades descritas por Genette (Pimentel 151-152) y Rimmon-Kenan sobre las tres categorías posibles de estos recursos narrativos y se comparan y contrastan con el ciberespacio.

El tercer capítulo presenta la manera en la que funcionan las metáforas dentro de *Neuromancer*. Partiendo de las ideas que expone Adam Roberts sobre la metáfora en la ciencia ficción explico su funcionamiento en *Neuromancer*. También analizo cómo el lenguaje funciona para representar el ciberespacio y lo contrasto con el lenguaje utilizado para representar el espacio “real” en la novela. El ciberespacio se presenta como un conglomerado de metáforas interrelacionadas. Finalmente abordo la posibilidad de leer el ciberespacio como lo que Brian McHale llama “topological worlds”. Más que un análisis a fondo de cada metáfora relacionada con el ciberespacio que aparece en esta novela, este capítulo es una muestra de cómo este concepto alberga metáforas de diversos tipos.

Los tres tipos de tensión analizados en este estudio no actúan de forma independiente sino que se complementan y por eso mismo la explicación del

funcionamiento de uno aclara diversos aspectos del otro. Estas tensiones son una muestra de la complejidad formal de *Neuromancer*. Si bien éste es un estudio formal de *Neuromancer*, no ignoro la crítica ciencia ficcional sobre esta misma obra, pues en algunos puntos de mi análisis resulta de suma importancia. Lo que pretendo en esta tesina es una lectura que tome los aspectos ciencia ficcionales principales de la novela y los trate como recursos narrativos. De esta manera no se deja de lado el hecho de que se trata, principalmente, de un texto literario y que ahí, más que en su potencial predictivo, recaen su importancia y su complejidad. La manera en la que el ciberespacio problematiza los modos de representación del espacio mediante el lenguaje, o de la manera en la que concebimos los personajes literarios, por ejemplo, me parecen relevantes. Un análisis de los diversos problemas que este concepto plantea permite una apreciación de esta novela en el aspecto formal más que en el aspecto del contenido sin dejar éste completamente de lado.

Capítulo 1. El ciberespacio como espacio narrativo⁵

El ciberespacio es no sólo complejo como *novum*, es decir, como elemento conceptual, sino también como aspecto formal de la novela, pues genera un gran número de tensiones. La paradoja es una de sus principales características, lo cual dificulta que se pueda llegar a establecer definiciones concisas de algunos aspectos del ciberespacio. Se abordarán varias paradojas del ciberespacio más adelante. Tom Henthorne señala que el ciberespacio en la narrativa de Gibson es completamente “immersive”: “an as-yet unavailable technology based on sensory simulation . . . allows cyberspace to be experienced as a place” (95). A pesar de ser descrito como una “alucinación”, el ciberespacio es percibido por los personajes de *Neuromancer* como un lugar, el cual es escenario de múltiples eventos. El ciberespacio es, por lo tanto, analizable como un espacio narrativo diferente al espacio “real” de la novela. Como lugar, el ciberespacio se contrapone y contrasta con el mundo “físico” en el que viven los personajes. Andrew Strombeck señala que una de las grandes diferencias entre el ciberespacio y el mundo físico de la novela es la dificultad para desplazarse en este último y la facilidad con la que puede hacerse en el ciberespacio: “In cyberspace, geographical movement is much more effortless” (282). Si bien en el ciberespacio existen impedimentos y obstáculos (como el recurrente programa ICE,⁶ mismo que aparece en “Burning Chrome” y en *Count Zero*), estas barreras no pueden compararse

⁵ Marie-Laurie Ryan, apoyándose en los trabajos de Ruth Ronen y de Sabine Bucholz define los espacios narrativos como “the physically existing environment in which characters live and move. We may call it ‘setting,’ but this intuitive notion of setting needs to be further defined: . . . in written narrative we can distinguish the individual locations in which narratively significant events take place from the total space implied by these events” (2).

⁶ Las siglas “ICE” significan “internal countermeasure electronics” y es un programa defensivo usado para resguardar datos. En el ciberespacio, este programa se manifiesta en forma de muros que separan la información que resguardan del resto de la información proyectada en el ciberespacio. En el capítulo 3 de esta tesina se examinan más a fondo las propiedades de este tipo de programas.

con las que ofrece el mundo real, como la distancia entre un país y otro o como edificios resguardados por sistemas de seguridad así como por personal armado. Si bien el ciberespacio es un espacio similar al espacio “real” de la novela, los personajes se mueven de manera distinta en éste. Por su parte, Daniel Punday, al hablar sobre el ciberespacio como recurso narrativo, menciona que el concepto de ciberespacio fue desarrollado por Gibson para manipular la narración tradicional con el propósito de producir nuevos efectos. El más evidente y útil de todos es la capacidad del narrador de colocar a voluntad a sus personajes en cualquier tipo de escenario (195). Por otra parte, las representaciones visuales en el ciberespacio tanto del espacio mismo como de los cuerpos que lo ocupan también son diferentes a las del mundo “real” de *Neuromancer*. Por ejemplo:

[Case's] vision crawled with ghost hieroglyphs, translucent lines of symbols arranging themselves against the neutral backdrop of the bunker wall. He looked at the back of his hands, saw faint neon molecules crawling beneath the skin, ordered by the unknowable code. He raised his right hand and moved it experimentally. It left a faint, fading trail of strobed afterimages. (241)

Este pasaje muestra la manera en la que Case percibe el ciberespacio. De igual manera presenta otro tema importante al hablar del ciberespacio: el cuerpo. El adverbio utilizado para describir el modo en el que Case percibe su propio cuerpo (o “ilusión de cuerpo”) en el ciberespacio, “experimentally”, muestra la extrañeza que el ciberespacio puede provocar en los personajes que están dentro de él.⁷ Marie-Laure Ryan comenta:

As readers or spectators progress through the narrative text, they gather spatial information into a cognitive map or mental model of narrative space. Through a

⁷ En el siguiente capítulo también se aborda la incorporalidad de algunos de los personajes que aparecen en el ciberespacio.

feed-back loop effect, these mental models, which are built to a large extent on the basis of the movements of the characters, enable readers to visualize these movements within a containing space. (8)

Si bien la percepción del cuerpo se ve alterada en el ciberespacio, sirve como punto de apoyo para entender cómo funciona este espacio narrativo. Aprendemos del ciberespacio tanto por las descripciones que el narrador hace de éste como por la manera en la que los personajes se mueven e interactúan en él. El ciberespacio no aparece como un lugar fijo sino como algo en constante cambio. Por otro lado, la expresión “neon molecules” es figurativa en varios niveles. Juntas, las palabras “neon molecules” parecerían estar hablando del gas neón, sin embargo el adjetivo “neon” se refiere más bien a los colores fosforescentes, propios de las lámparas elaboradas con dicho gas. Por su parte, el sustantivo “molecules” no se refiere a moléculas en el sentido químico sino sólo a fragmentos pequeños de algo. Cabe hacer énfasis en que estos fragmentos no son reales sino virtuales. La expresión “unknowable code” tiene, por su parte, ecos religiosos o místicos (piénsese, por ejemplo, en el estudio de la cábala). La luz, o al menos la percepción de ésta, resulta también distinta en el ciberespacio. El ciberespacio cuestiona no sólo el espacio “real” sino también los modos en los que éste se percibe o se representa.

Si bien la novela es narrada vía un narrador heterodiegético, las escenas en el ciberespacio son mayormente narradas desde el punto de vista de Case y todas las descripciones del ciberespacio son hechas desde su perspectiva. Es mediante la descripción de las situaciones en las que se halla Case donde pueden apreciarse los contrastes entre el ciberespacio y el espacio “real”. En el capítulo 4, el narrador dice: “He knew . . . that the cyberspace matrix was actually a drastic simplification of the human sensorium, at least in terms of presentation” (55). Los personajes perciben el ciberespacio con los sentidos

reducidos (no hay, por ejemplo, menciones de olor en el ciberespacio). En *Neuromancer*, el ciberespacio se describe en términos predominantemente visuales y auditivos. Algunas descripciones visuales del ciberespacio pueden producir extrañeza y parecen estar enfocadas sólo a resaltar su exotismo, como la siguiente: “He punched himself through and found an infinite blue space ranged with color-coded spheres strung on a tight grid of pale blue neon” (63). Sin embargo, el ciberespacio, en *Neuromancer*, cumple una función más compleja que la de la variación de escenarios. Steven Connor comenta:

Narrative fiction, which traditionally requires the reader to build imaginary spaces from the prompts provided by language, has an advantage over more directly visual media such as film, in which the very presentness and immediacy of the visual spectacle may be a kind of distraction from the activity of construction essential to the experience of cyberspace. Film may just insist too much on the phenomenality of vision, when what counts in the evocation of cyberspace is the invisibility of the structures that contain and connect the information, and the projection of imaginary spaces that lie behind or between what is given on the computer screen. (136)⁸

En *Neuromancer*, el espacio requiere de un esfuerzo por parte del lector en primera instancia para visualizar el mundo futuro que la novela presenta y en segunda instancia para visualizar el ciberespacio dentro de este mundo ficcional. Al visualizar (o imaginar) el

⁸ Connor escribió este texto en 1989 y el principal ejemplo cinematográfico que utiliza es *TRON*. Sin embargo, conforme internet y la tecnología de realidad virtual se han ido popularizando y la animación digital se ha ido desarrollando, han aparecido más ejemplos de representaciones cinematográficas del ciberespacio o de realidades virtuales. El ejemplo más conocido es la trilogía de *Matrix*, en la cual hay un equilibrio entre espectáculo visual y las posibilidades conceptuales de la representación de mundos virtuales. Más recientemente apareció *Zero Theorem* de Terry Gilliam, cuyo retrato tanto de los entornos urbanos como de los dominios virtuales son más cercanos a los de la novela de Gibson. Cabe también señalar el episodio “Kill Switch” de la serie de televisión *X Files*, escrito por Gibson y en el que también aparece una escena de realidad virtual. El seguimiento de las representaciones cinematográficas del ciberespacio resulta importante debido a que es posible comparar y contrastar la manera en la que cada una de estas obras trata el ciberespacio con la manera en la que lo hace Gibson en *Neuromancer*.

ciberespacio, el lector replica, hasta cierto punto, el proceso por el que los personajes lo perciben. Al mismo tiempo, como indica Connor, este proceso resalta las implicaciones conceptuales del ciberespacio, sin limitarse a descripciones visuales. Más adelante se abordarán otros paralelismos entre el ciberespacio y la lectura.

En *Neuromancer*, la contraposición entre espacio “real” y ciberespacio se debe también al “contraste dimensional” que existe entre ellos: “Cyberspace, as the deck presented it, had no particular relationship with the deck’s physical whereabouts” (105). Las dimensiones de entorno físico del mundo de la novela no condicionan de ninguna manera las dimensiones del ciberespacio. Sin embargo, los eventos que ocurren en el espacio “real” pueden tener consecuencias en el ciberespacio y viceversa. Los personajes que visitan el ciberespacio adquieren una doble existencia debido a que mientras están allí su cuerpo permanece, aunque inerte, en el mundo físico. Incluso las dimensiones de ambos espacios no guardan ninguna relación: “In the nonspace of the Matrix, the interior of a given data construct possessed unlimited subjective dimension; a child’s toy calculator, accessed through Case’s Sendai, would have presented limitless gulfs of nothingness” (63). La diferencia entre dimensiones es uno de los aspectos más contrastantes entre el ciberespacio y el espacio “real”. A la finitud del espacio real se contrapone la infinitud del ciberespacio. Por otra parte, la completa saturación del espacio real de la novela (las multitudes, los espacios cerrados, la gran mancha urbana que es uno de los principales escenarios de la novela) contrasta con el vacío o la sensación de vacío o semivacío que se menciona al describir el ciberespacio. Esto puede verse al comparar la cita anterior de la novela con otra correspondiente a la presentación de un lugar en el mundo “real” de ésta: “Home was BAMA, the Sprawl, the Boston-Atlanta Metropolitan Axis” (43). Si bien lacónica, esta descripción de “the Sprawl” (lugar que da nombre a la trilogía de novelas a

la que pertenece *Neuromancer: The Sprawl Trilogy*) nos habla de una mancha urbana de proporciones inmensas que se extiende a lo largo de la costa este de Estados Unidos. La relación entre ambos espacios es tensa; sin embargo, es complementaria. Henthorne comenta: “Cyberspace ‘others’ real space, problematizing it” (43). El ciberespacio aparece en *Neuromancer* como un mundo virtual que constantemente pone en crisis nociones espaciales que parecerían darse por sentadas. Al hacer esto pone en cuestión no sólo sus propiedades sino también las del espacio “real”.

Otro aspecto del ciberespacio que resulta llamativo, debido a que es paradójico, es que si bien es un mundo contenido por otro, el mundo físico, parecería que el ciberespacio es más amplio que su contenedor. Esto puede apreciarse en el pasaje anteriormente citado, en el que se habla de que el interior de una calculadora de juguete se manifestaría como un espacio sin límites y completamente vacío. La paradoja, como se mencionó, es una de las principales cualidades del ciberespacio y una de las principales razones por las que es difícil definirlo o aprehenderlo. Esto no debe verse como una deficiencia en su concepción sino como una de sus características más interesantes. Uno de los personajes de *Mona Lisa Overdrive*, última novela de la trilogía a la que pertenece *Neuromancer*, dice: “*There’s no there, there. They taught that to children, explaining cyberspace*” (48). En esta frase se expresa, mediante el juego de palabras, una de las mayores complejidades del ciberespacio: es y a la vez no es un espacio.

Cabe añadir que el ciberespacio aparece siempre desplegándose hacia el personaje que entra en él: “Cyberspace slid into existence from the cardinal points. Smooth, he thought, but not smooth enough. We have to work on it” (55-56). Algunos críticos han utilizado este hecho como un argumento en contra de la definición del ciberespacio como espacio: “Others have argued that cyberspace is not really a space because it does not pre-

exist the individuals who inhabit it but is rather brought about by them and their interactivity. Its status as space is potential, not given” (Cavallaro 27). Éste es un planteamiento que en una primera instancia parecería mayormente de índole filosófica que literaria, sin embargo permite pensar el ciberespacio como un componente narrativo que no puede darse por sentado. El hecho es que en *Neuromancer* el ciberespacio es un espacio en el que ocurren algunos de los eventos narrados, lo cual lo acredita como espacio al menos en un sentido narratológico. Sin embargo, este argumento contra la definición del ciberespacio como espacio llama la atención sobre la manera en la que el ciberespacio aparece en la narración. Cuando en *Neuromancer* un personaje se conecta al ciberespacio no aparece repentinamente en él sino que la “matrix” se va abriendo o desdoblado, dando al lenguaje de la novela algunos de sus momentos más complejos, pues, al describir el proceso en el que el ciberespacio va tomando forma para el personaje, el narrador recurre a metáforas y frases en las que es difícil definir si está siendo literal o si está siendo figurativo:

Disk beginning to rotate, faster, becoming a sphere of paler gray. Expanding. And flowed, flowered for him, fluid neon origami trick, the unfolding of his distanceless home, his country, transparent 3D chessboard extending to infinity. Inner eye opening to the stepped scarlet pyramid of the Eastern Seaboard Fission Authority burning beyond the green cubes of Mitsubishi Bank of America, and high and very far away the spiral arms of military systems, forever beyond his reach. (52)

Ésta es otra de las tensiones entre el ciberespacio y el espacio “real”: si bien el lenguaje directo puede dar cuenta de un espacio narrativo convencional, el ciberespacio sólo puede

ser descrito por el lenguaje metafórico o figurativo.⁹ Por otra parte, Marie-Laure Ryan comenta:

The various techniques of space representation give flesh and shape to the visualizations that immerse the reader in the narrative world. Though description is often regarded by text typologists as the antithesis of narration it is also the major discourse strategy for the disclosure of spatial information, the report of the narrative action is temporarily suspended to afford the reader a more or less detailed glimpse of the current spatial frame. (7)

Las técnicas utilizadas por Gibson para dar cuenta del ciberespacio también funcionan para diferenciarlo del espacio “real” de la novela. Mediante el uso de diversas metáforas el narrador va ayudando a visualizar el ciberespacio. Las descripciones del ciberespacio sirven también para generar extrañamiento. Sin embargo, no puede prescindir de las metáforas para describirlo. Ryan también comenta: “As an a-priori form of intuition, space is particularly difficult to capture in its literal sense” (1). Si representar el espacio “real” en su sentido “literal” es difícil, es aún más complicado representar el ciberespacio. Por otro lado, la ambigüedad de algunas de las metáforas usadas para describirlo proporciona mayor dificultad al intentar visualizar el ciberespacio. Ryan añade: “But a narrative space cannot be wholly inconsistent, for fear of preventing any kind of mental representation” (11). Si bien el ciberespacio es difícil de visualizar si no se entiende cómo funciona el lenguaje que lo describe, es sin embargo consistente una vez que se entienden los rudimentos de su funcionamiento.¹⁰ Por otra parte, la popularización de los videojuegos, del internet y de la

⁹ Sobre este asunto se habla con más detalle en el tercer capítulo de esta tesina.

¹⁰ Un caso extremo de un espacio narrativo inconsistente puede observarse en la novela de Kazuo Ishiguro *The Unconsoled*. El espacio en esta novela, al seguir la lógica del sueño, es siempre cambiante, al igual que los personajes, y resulta sumamente complicado hacerse una imagen mental de ellos. La novela, debido a

tecnología de realidad virtual hacen más comprensible, hasta cierto punto, el funcionamiento de algunos aspectos del ciberespacio.

El ciberespacio coincide también con el concepto narratológico de “contenedor”. De acuerdo con Teresa Bridgeman: “The concept of the container is necessary to our understanding of inside and outside. Containers may be rooms, houses, vehicles, or entire cities and are important factors in the three-dimensionality of narrative space. Whole narratives may be constructed on whether protagonists are inside or outside a container” (55). Coincidiendo con la definición de Bridgeman, *Neuromancer* es una narración construida a partir de las relaciones entre los que están afuera del ciberespacio y los que están dentro de él. Sin embargo, el ciberespacio como “contenedor” resulta también problemático, pues, a diferencia de una habitación, una casa o un vehículo, no es percibido como un espacio cerrado sino como abierto y sumamente amplio, lo cual resulta paradójico. Sin embargo, lo anterior está relacionado con el ya mencionado contraste que existe entre las dimensiones del mundo “real” y las del ciberespacio. Por otra parte, pensar el ciberespacio como un “contenedor” es un factor importante no para la tridimensionalidad del espacio narrativo de la novela sino para su multidimensionalidad.

El ciberespacio y el espacio “real” de la novela muestran también las tensiones que hay entre lo real y lo virtual. Thomas Foster señala: “‘Virtual’ often seems to function primarily to designate the ungrounding of various phenomena from any empirical base; their denaturalization or deterritorialization, imagined as the precondition for greater openness, mutability, and availability to change and becoming” (319). El ciberespacio

esto, fue mal recibida por algunos críticos, como demuestra el comentario que hace Sukhdev Sandhu en *The Telegraph*: “A Sprawling, almost indecipherable 500-page work that elicited comparison with Kafka, it was attacked by many critics, most famously by James Wood who claimed that it ‘invents its own category of badness’”.

comparte algunas características con el espacio “real”, pero también posee algunas que le son propias y que están separadas completamente del espacio físico. Estas características inherentes al ciberespacio, como el desfase dimensional ya mencionado, provocan extrañeza en el lector y presentan también un desafío tanto para hacerse una imagen mental de ellas como en el momento de comenzar a estudiarlas como componentes de un texto narrativo. El ciberespacio, como espacio narrativo, no puede analizarse como se analizaría el espacio “real” en una novela. Al leer el ciberespacio como espacio narrativo conviene revisar algunos de los aspectos que la teoría narratológica proporciona. Sin embargo, algunos de los aspectos más obvios de ésta no pueden darse por sentado al relacionarlos con el ciberespacio. El ciberespacio problematiza el espacio real temáticamente (Henthorne 43), pero también formalmente. Como componente de un texto narrativo se comporta de manera distinta a como lo hace el espacio “real” de la narración.

Resulta interesante la manera en la que funcionan algunas de las definiciones narratológicas del espacio cuando se piensan en conjunto con el concepto de ciberespacio. Vuelvo a una cita que ya usé anteriormente. Luz Aurora Pimentel menciona que “cuando hablamos de espacio en el relato, nos referimos más bien a la ‘ilusión de espacio’ que se produce en el lector gracias a una serie de recursos descriptivos altamente codificados” (Pimentel 26-27). Esta definición aplica tanto para cualquier texto narrativo como para el mundo “real” o físico de *Neuromancer*. Para pensar el ciberespacio de acuerdo con esta descripción conviene dividirla en dos partes: el espacio como ilusión de espacio y el espacio como un espacio presentado por recursos descriptivos altamente codificados. En *Neuromancer*, el ciberespacio produce una doble ilusión de espacio, pues no sólo es ilusión

de espacio para el lector sino también para los personajes.¹¹ Por otra parte, la frase “recursos descriptivos altamente codificados” apela también al origen del ciberespacio como un programa cibernético. Esta frase también hace eco a la frase “unknowable code” mencionada anteriormente. El ciberespacio es doblemente una serie de descripciones altamente codificadas. En primera instancia lo es narrativamente ya que se presenta como un espacio del cual el lector debe hacerse una imagen mediante las descripciones que el texto da (las cuales son más complicadas o incluso ambiguas que las de un espacio narrativo convencional). En segunda instancia lo es para los personajes y para las computadoras de la novela, ya que “altamente codificados” son también los programas que utilizan las Ono-Sendai para posibilitar la existencia del ciberespacio. De esta manera, algunas de las observaciones que hace Pimentel acerca de la codificación y de la descripción de espacios en textos narrativos se aplican en dos niveles distintos a *Neuromancer*. Al hablar de espacialización, Pimentel señala que en ésta “el enunciador proyecta fuera de sí mismo otro espacio que se opone al aquí de la enunciación” (26). El ciberespacio es ese espacio proyectado que se opone al “aquí” de la narración principal, la cual a su vez se opone al “aquí” del lector. Hay que tener en cuenta que se opone al espacio “real” en dos instancias distintas. La primera es la narratológica o formal: el ciberespacio es descrito como un lugar dentro de la narración, un mundo dentro del mundo narrado. La segunda es la ciencia ficcional: el ciberespacio es, para los personajes, un espacio que literalmente ven proyectarse gracias a los puertos a los que se conectan.

Finalmente, hablaré del ciberespacio como un concepto que puede ser pensado como algo más que espacio. A lo largo de la novela, el ciberespacio aparece relacionado

¹¹ Si bien a lo largo del texto el único personaje que vemos entrar y salir del ciberespacio es Case, la narración hace referencia también a los múltiples personajes que lo utilizan diariamente.

con aspectos ajenos al concepto de espacio. Asimismo, el ciberespacio es comparado con diversas actividades. Quizá la principal comparación que se hace del ciberespacio es con una droga: “He felt a stab of elation, the octagons and adrenaline mingling with something else. You are enjoying this, he thought; you are crazy. Because, in some weird and approximative way, it was like a run in the matrix” (16). Al inicio del texto, la manera en la que se presenta la antigua relación de Case con el ciberespacio es similar a la de una adicción: “Case, who lived for the bodiless exhaltation of cyberspace” (6). Así, una vez que es operado para poder volver a entrar en el ciberespacio Case reacciona con la ansiedad de un adicto: “‘I gotta punch deck,’ he heard himself say. He was groping for his clothes. ‘I gotta know’” (32). El narrador también compara el ciberespacio con el estado de un paciente anestesiado. Así, mientras Case es operado, tiene diversas visiones, entre ellas: “the sky faded from hissing static to the noncolor of the matrix, and he glimpsed the shuriken, his stars” (31). Además se compara el acto sexual con el ciberespacio: “his orgasm flaring blue in a timeless space, a vastness like the matrix, where the faces were shredded and blown away down hurricane corridors” (33). Roberts comenta, respecto a este pasaje: “It is as if orgasm, briefly, reaches the peak where cyberspace is all the time; that, by implication, cyberspace is the ultimate intensity of physical experience” (174). Estas comparaciones hacen pensar en el ciberespacio en términos diferentes al de espacio. Al mismo tiempo, muestran las diversas maneras en las que se relaciona con el cuerpo de los personajes. Esta posibilidad de pensar el ciberespacio en términos no espaciales coincide con el término “nonspace”, ya que si bien posee algunas cualidades que lo acreditan como espacio, también posee otras que se alejan de la definición del mismo. Por otra parte, este fenómeno puede relacionarse a lo que Ryan denomina “thematization of space”: “An important aspect of the cognitive mapping of narrative texts is the attribution of symbolic

meaning to the various regions and landmarks of the narrative world” (9). Al asignarle esos significados no espaciales al ciberespacio se le tematiza, volviéndolo más complejo pero también estableciendo una mayor unión entre éste y los personajes que lo habitan o se mueven a través de él.

Como ya se mencionó, Tom Henthorne describe el ciberespacio como “immersive”, lo cual también hace posible pensarlo como contenedor. En términos generales, esta idea sobre el ciberespacio no dista mucho de la que Teresa Bridgeman proporciona sobre la lectura de textos narrativos: “To read a narrative is to engage with an alternative world that has its own temporal and spatial structures. The rules that govern these structures may or may not resemble those of the reader’s world” (52). Por su parte, Elizabeth Grosz señala: “the virtual reality of computer space is fundamentally no different from the virtual reality of writing, reading, drawing, or even thinking” (78).¹² Los paralelismos entre el ciberespacio y la lectura nos permiten pensar en el ciberespacio tanto como un espacio dentro del espacio como en una “historia dentro de la historia” o como un nivel hipodiegético. El estudio del ciberespacio como un nivel hipodiegético es el tema del siguiente capítulo.

¹² Marie-Laure Ryan coincide con las ideas de Grosz y de hecho dedica un libro completo al estudio de esta teoría: *La narración como realidad virtual*. Aunque un tanto separado del tema principal de esta tesina, me interesa la idea de comparar la narración con la realidad virtual pues encuentro en aquella teoría algunas ideas que podrían ser utilizadas también para el estudio de textos como *Neuromancer*.

Capítulo 2. Los diferentes niveles narrativos de *Neuromancer*

En este capítulo propongo una lectura del ciberespacio como un nivel hipodiegético. Al leerlo de este modo se resaltan diversas características del ciberespacio en relación con el mundo “real” de la novela. Esta lectura también resalta la manera en la que lo “virtual” y lo “real” se relacionan en *Neuromancer*, así como los delgados límites que hay entre ambos conceptos. El ciberespacio, como se vio en el capítulo anterior, es un “nonspace” y puede pensarse también como un “no-nivel hipodiegético”: puede compartir características con un nivel hipodiegético sin llegar a serlo completamente. Shlomith Rimmon-Kenan dice: “narratives within narratives create a stratification of levels whereby each inner narrative is subordinate to the narrative within which it is embedded” (92). De esta manera, la narración de los eventos en el ciberespacio estaría subordinada a la narrativa principal de *Neuromancer*. A las narrativas subordinadas se les da el nombre de “narrativas (o niveles) hipodiegéticas(os)” (Rimmon-Kenan 92-93). También se les puede llamar “relatos enmarcados” y a las historias que las contienen se les llama “historia marco”. Rimmon-Kenan distingue entre tres tipos de funciones de las narrativas hipodiegéticas: “explicative function”, “actional function” y “thematic function” (Rimmon-Kenan 93). Por su parte, Pimentel propone una serie de categorías similares: función explicativa, función accional o de diversificación y función temática (150-151). El ciberespacio coincide, de esta manera, con el concepto de “chinese-box world” que propone Brian McHale en *Postmodernist Fiction*.¹³ Con este concepto se refiere a textos que utilizan “recursive structures –nesting or

¹³ En el siguiente capítulo exploro también la relación entre el ciberespacio y otro concepto propuesto por McHale en este mismo libro, lo que él llama “topological worlds”.

embedding, as in a set of Chinese boxes or Russian babushka dolls” (112).¹⁴ En este capítulo explico en qué consisten cada una de estas categorías y las comparo con las características del ciberespacio. También exploro la manera en la que los diversos personajes pertenecientes al ciberespacio ponen en tensión la diferenciación entre niveles diegéticos.

La función explicativa, de acuerdo con Pimentel, designa los relatos enmarcados en los que se cuentan eventos pasados para poder explicar situaciones presentes (151). Rimmon-Kenan señala que en esta categoría es la historia y no el acto de narrar lo que es importante (93). En el terreno de la ciencia ficción, la novela *Hyperion* de Dan Simmons es el ejemplo más conocido de un relato en el que se utiliza la función explicativa.¹⁵ Tanto Pimentel como Rimmon-Kenan señalan que en la mayoría de los casos un nivel hipodiegético es generado por un personaje que cuenta una historia. Sin embargo, existen otros tipos de recursos que pueden generar niveles hipodiegéticos. Uno de ellos es el conocido como “manuscrito hallado” del cual un buen ejemplo es “El inmortal” de Jorge Luis Borges.¹⁶ Otro ejemplo más reciente es *El nombre de la rosa* de Umberto Eco.¹⁷ Este tipo de narraciones está presente en *Neuromancer*, pero está relacionado con el ciberespacio de un modo particular. Tomemos como ejemplo la definición de ciberespacio citada anteriormente: “Cyberspace. A consensual hallucination ...” (51). Esta definición no

¹⁴ El ejemplo que McHale utiliza para ilustrar este concepto es el de la adaptación cinematográfica de la novela de John Fowles *The French Lieutenant’s Woman*, en la que se utiliza el recurso de “film-within-the-film” (112).

¹⁵ En esta novela los diversos personajes, quienes realizan una peregrinación hacia Hyperion, narran por turnos los eventos que los llevaron a participar en la peregrinación.

¹⁶ En este relato, un manuscrito es hallado en una copia de la traducción de la *Iliada*, hecha por Alexander Pope. En este manuscrito, el personaje que da título al cuento relata cómo encontró la ciudad de los inmortales y adquirió la inmortalidad. También habla de todas las distintas identidades que tuvo a través de los siglos.

¹⁷ El texto de Eco es muy similar al de Borges en lo referente al recurso del manuscrito hallado. Cabe señalar que este recurso es usado en la novela de manera más bien paródica.

proviene del narrador sino de una televisión que los personajes miran en ese momento de la narración. Se trata de un documental acerca de la historia del ciberespacio. La narración del aparato presenta datos que aclaran algunos de los eventos que ocurren en la novela. A lo largo de *Neuromancer*, los personajes utilizan la función explicativa para aclarar, mediante el uso de historias o datos, algunos de los aspectos del ciberespacio y de su historia. Cabe añadir que la televisión, como ente o personaje que genera un nivel hipodiegético, es un punto intermedio entre el personaje que narra una historia y el manuscrito hallado, pues si bien también puede narrar oralmente como lo haría un personaje no hay que olvidar que se trata de un objeto, lo cual abre las posibilidades para la generación de niveles hipodiegéticos en un texto narrativo.¹⁸

En contraste con la función explicativa está la función de diversificación, a la que Rimmon-Kenan da también el nombre de “actional function”. En esta función, lo que cobra importancia no es lo narrado sino el hecho mismo de narrar (Pimentel 151). Rimmon-Kenan relaciona esta función con *Las mil y una noches*, ya que es el acto de contar, más que el contenido de las historias mismas lo que se vuelve de vital importancia para la narradora (93). Quizás ésta sea la clasificación más conocida de “historia dentro de la historia”. En *Neuromancer* hay niveles hipodiegéticos de este tipo, sin embargo no resultan de gran relevancia para el presente estudio, pues su relación con el ciberespacio es poca. Sin embargo, se puede pensar en otras obras de ficción emparentadas con *Neuromancer* como *The Powerbook* de Jeanette Winterson y *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia. En ambas novelas aparecen diversos niveles hipodiegéticos, pero éstos son un tanto

¹⁸ Me parece importante señalar que en *Count Zero*, la segunda parte de la trilogía a la que pertenece *Neuromancer*, se recurre a la función explicativa para relatar los eventos ocurridos en *Neuromancer*. Esto es relatado por un personaje que también aparece en *Neuromancer*, “The Finn”: “That was before you guys turned up, the new hoo-doo team. I knew this street samurai got a job working for a Special Forces type made the Wig look flat fucking normal. Her and this cowboy they’d scraped out of Chiba, they were on to something like that ...” (123-124).

convencionales y coinciden, de hecho, con la definición de “función de diversificación”, es decir, se trata de historias sin mayor relación con el marco principal de la narración y que más bien sirven para enfatizar la importancia del acto de narrar. Un aspecto de estas novelas que llama particularmente la atención es la importancia que tienen las máquinas en ambos casos para generar estas historias. En *The Powerbook*, se nos presentan diversas narraciones contenidas o escritas en una computadora personal. Por su parte, en la novela de Ricardo Piglia aparece una máquina capaz de elaborar historias. Estas máquinas, como generadoras de niveles hipodieéticos, están emparentadas con los dispositivos Ono-Sendai de *Neuromancer*, ya que se trata de máquinas cuya función narrativa es generar niveles hipodieéticos.

La tercera función es la temática. De acuerdo con Rimmon-Kenan, en esta función “the relations established between the hypodiegetic and the diegetic levels are those of analogy, i.e. similarity and contrast” (93). En este tipo de narraciones se establece un paralelismo entre los eventos que ocurren en la historia marco y los que ocurren en la historia enmarcada. Encontramos un ejemplo de este tipo de narraciones en *Sendebār o Libro de los engaños*. Este texto pertenece a la tradición de los libros de *exempla* y consiste en pequeños textos que cuentan historias y están contenidos dentro de una historia marco. No obstante, las historias que cuentan, por sí solas, no parecerían argumentos a favor de la muerte de un hombre ni de su salvación. Estos pequeños textos funcionan como ejemplos y como argumentos de peso y están “contained within narrative frames with a clear plot of their own” (Weisl-Shaw 732). En *Sendebār*, los personajes de la historia marco utilizan las otras historias como argumentos a favor de su posición respecto a si debe o no ser ejecutado uno de los personajes. Es la relación de analogía que establecen los narradores entre las historias que cuentan y la situación en la que se encuentran lo que convierte estas historias

en argumentos a favor o en contra del personaje condenado. Esta función es la más cercana a la función que desempeña el ciberespacio en *Neuromancer*. La relación de analogía puede pensarse como equivalente del origen de los datos proyectados en el ciberespacio, los cuales provienen de computadoras que están en el mundo físico. Los datos proyectados en el ciberespacio son una representación o una analogía de datos que están almacenados en el mundo físico y representan diversos entes: personas, instituciones, bases de datos. Éstos existen en los dos planos, sin embargo tienen en cada uno características diferentes. De igual manera, los personajes, al conectarse al ciberespacio, están en ambos planos, y al igual que los datos sus características son diferentes en cada nivel. Los datos de diversas compañías aparecen desplegados en el ciberespacio como fortificaciones o edificios. Por su parte, Case, para entrar en el ciberespacio, necesita el equipo que lo proyecte en el ciberespacio. No es su cuerpo lo que se mueve en el ciberespacio, sino una representación de éste. Esta relación de analogía entre el mundo real y el ciberespacio es más fácil de apreciar en “Burning Chrome”, ya que la forma de este relato hace más evidente la relación analógica entre los eventos del ciberespacio y los del mundo “real”. En “Burning Chrome” dos socios preparan un ataque simultáneo a un criminal local. Uno de ellos realiza el asalto en el mundo físico mientras que el otro lo hace en el ciberespacio. Los fragmentos que componen el texto intercalan acción en el mundo “real” con acción en el ciberespacio a partes más o menos iguales.

Cabe llamar la atención sobre la manera en la que se genera el nivel hipodiegético que es el ciberespacio, pues no se trata ni de una narración hecha por uno de los personajes, ni de un manuscrito hallado, ni de un programa de televisión, sino datos proyectados por un programa de computadora. Esta característica le da al ciberespacio algo que los otros tipos de niveles hipodiegéticos no tienen: la simultaneidad. A diferencia del manuscrito, del

relato oral o del documental, los eventos de la narración marco y del ciberespacio son simultáneos, como se puede observar, sobre todo, al leer el capítulo 4, en el que Case, Molly y el grupo llamado Modern Panthers llevan a cabo un asalto simultáneo a un edificio: Case desde el ciberespacio y Molly y los Modern Panthers en el mundo “real”. No hay, entre el ciberespacio y el mundo físico, un desfase temporal como el que hay entre el manuscrito hallado y quien lo encuentra. De esta manera también puede agregarse otra diferencia con ejemplos de este tipo de nivel diegético: el ciberespacio no tiene una trama propia, sino que más bien lo que podría ser su trama, o los eventos que ocurren dentro del mismo, está entrelazada con la de la historia marco o mundo “real” de la novela. De esta manera, personajes como Case pueden ir del mundo “real” al ciberespacio a realizar las actividades que le encomiendan mientras que otros personajes, como Wintermute, pueden influir en el mundo real desde el ciberespacio.

El paso de los personajes de un nivel diegético a otro es también un aspecto importante para entender la relación entre estos dos niveles. Rimmon-Kenan enfatiza un aspecto de los textos con niveles hipodiegéticos: los momentos de transición entre un nivel diegético y otro: “The transition from one narrative level to another is in principle effected by the act of narration which draws the reader’s attention to the shift ... Sometimes, however, the transition is not marked, and the discreteness of levels is transgressed” (94). En el caso específico del ciberespacio en *Neuromancer*, la transición no es marcada por un personaje que comienza a narrar un relato, sino por el uso de los dispositivos Ono-Sendai. Brian McHale comenta: “Each change of narrative level in a recursive structure also involves a change of ontological level, a change of world. These embedded or nested worlds may be more or less continuous with the world of the primary diegesis” (113). En el capítulo 3, por ejemplo, poco antes de que Case entre por primera vez al ciberespacio, el

narrador describe la manera en la que se prepara: “He settled the black Terry sweater band across his forehead, careful not to disturb the flat Sendai dermatodes . . .” (52). Al ser ésta la primera vez que se habla de este proceso en la novela, la descripción de los preparativos es larga y detallada. Más adelante la descripción del proceso se hace breve y en algunos casos se prescinde de ella. Como señala Rimmon-Kenan, algunas veces el cambio entre niveles es tan sutil que éstos pueden llegar a confundirse. En el capítulo 9, el mismo Case llega, engañado por Wintermute, a confundir el mundo “real” con el ciberespacio: “Rain woke him, a slow drizzle, his feet tangled in coils of discarded fibertropes. The arcade’s sea of sound wasted over him, receded, returned. Rolling over, he sat up and held his head . . . Friday. It had to be Friday. Linda was probably in the arcade . . . she was playing Wizard’s Castle. Lost in it, her gray eyes rimmed with smudged black painstick” (116-117). Case llega no sólo a creer que se halla en el mundo real, sino que además cree que ha quedado en un momento anterior al que está en ese momento de la narración, un momento en el que Linda todavía vive. Sólo poco después, Case se percató de que no se encuentra en el mundo real. Brian McHale comenta, respecto a la confusión de niveles diegéticos: “Other such foregrounding strategies are a good deal more complex, involving logical paradoxes of various kinds. Recursive structures may raise the specter of a vertiginous infinite regress. Or they may dupe the reader into mistaking a representation at one narrative level for a representation at a lower level or (more typically) higher level” (114). Si bien McHale menciona que el lector es el que corre el riesgo de no distinguir entre los distintos niveles, en el caso de *Neuromancer* los mismos personajes llegan a confundir los niveles diegéticos, señalando así los delgados límites que hay entre ambos.

Pero quizá lo que ayuda mayormente a identificar el ciberespacio con un nivel hipodiegético son los personajes inherentes a él. Los personajes nativos del ciberespacio

pertenecen a un nivel hipodiegético, es decir, son personajes con un mayor grado de artificialidad que los personajes que habitan el mundo “real” de la novela. Estos personajes son diferentes de los del mundo “real” y sólo pocos, de hecho, pueden participar o manifestarse en éste. Ellos se debaten entre lo humano y algo completamente diferente (la existencia virtual, por ejemplo), no sólo en cuanto a la apariencia. Unos son de gran importancia para la trama de la novela y otros cumplen funciones menos relevantes pero resultan igualmente interesantes. Conviene revisar de manera individual algunos de estos personajes, ya que cada uno se relaciona de manera particular con el ciberespacio, con el mundo real y con la narración.

El primero de estos personajes es McCoy Pauley, también conocido como Dixie Flatline. Antes de comenzar a comentar la manera en la que este personaje se relaciona con el ciberespacio cabe hacer una aclaración. El McCoy Pauley original fue, junto a Bobby Quine, el maestro de Case (5). Sin embargo, para el momento en el que ocurre la narración de *Neuromancer*, Pauley ya ha muerto. El McCoy Pauley que aparece a lo largo de toda la novela es más bien un constructo, una versión virtual de éste:¹⁹ “‘You know that the Dixie Flatline’s dead?’ He nodded. ‘Heart. I heard’. ‘You’ll be working with his construct’ . . . ‘Somebody’s got a recording of McCoy Pauley’” (49-50). El constructo de Pauley resulta de gran ayuda para la misión de Case, quien, por su parte, sólo puede comunicarse con él cuando está en el ciberespacio.

¹⁹ Mark Fisher, al hablar sobre la relación entre lo animado y lo inanimado en *Neuromancer* dice: “*Neuromante* presenta un número de variantes de la zombificación: la Dixie Flatline, un constructo del mentor muerto de Case, McCoy Pauley; los títeres o muñecas de carne, prostitutas cuya función cerebral está apagada por un ‘recorte neural’; y el clan Tessier-Ashpool, criogénicamente preservado” (78). A esta lista también se podría añadir el televisor previamente mencionado pues si bien es un aparato inerte, su participación en la novela es similar a la de un personaje que cuenta un relato. En la novela son recurrentes los personajes orgánicos, o vivos, que son inanimados o que carecen de actividad emocional o cerebral. De igual manera abundan los personajes virtuales, como el constructo de Pauley o Wintermute, que realizan más actividades y que tienen mayor influencia en los eventos de la novela a pesar de su condición virtual original.

Llama la atención la manera informal en la que se comunican Case y el constructo: “Okay, Dix. You are a ROM construct. Got me?” le dice Henry Case al constructo la primera vez que interactúan.

“If you say so,” said the construct. “Who are you?”

“Case.”

“Miami,” said the voice, “joeboy, quick study.”

“Right. And for starts, Dix, you and me, we’re gonna sleaze over to London grid and access a little data. You game for that?”

“You gonna tell me I got a choice, boy?” (79)

La familiaridad con la que interactúan Case y el constructo muestra cómo Case percibe a su compañero: más como a una persona que como a un ente virtual. Si bien sabe que se trata solamente de un programa no puede evitar dirigirse a él como si se tratara del verdadero Pauley. Por otra parte, al leer este diálogo pareciera que los personajes comparten recuerdos, lo cual resulta paradójico, ya que, como se mencionó, es la primera vez que interactúan. Los recuerdos que cada personaje guarda de su interlocutor son recuerdos falsos. Case recuerda a su amigo y reacciona ante el constructo como si se tratara del Pauley real, si bien se trata de una simulación. Por su parte, el constructo tiene memorias grabadas de Case, pues el personaje del que deriva era amigo de éste, aunque en realidad esta personalidad virtual nunca antes había interactuado con Case. El constructo en esta instancia es parecido al ciberespacio: el ciberespacio es y a la vez no es un espacio, y el Pauley virtual es y a la vez no es el McCoy Pauley verdadero.

A lo largo de la novela, el constructo se va consolidando como personaje. Al mismo tiempo, se vuelve consciente de sí mismo y de su incorporeidad: “How does it feel?” le pregunta Case, a lo que el constructo responde “It doesn’t” (108). Conforme avanza la

novela, el constructo desarrolla también su personalidad. Poco después de este diálogo, Flatline le dice a Case: “Do me a favor, boy . . . This scan of yours, when it’s over, you erase this goddam thing” (106). Al participar en la misión de Case, el constructo también pide una recompensa: ser borrado. El que al final su petición sea concedida lo pone al mismo nivel que los otros participantes de la historia, Molly y Case. Este deseo, en conjunto con la relación que desarrolla con Case lo hace pasar de ser un objeto, o una herramienta útil para la misión, como originalmente lo habían considerado tanto Armitage como Case, a ser un personaje. Dixie Flatline se apega de manera particular a la definición de personaje que da E.M. Forster en *Aspects of the Novel*: “The novelist, unlike many of his colleagues, makes up a number of word masses . . . gives them names and sex, assigns them plausible gestures, and uses them to speak by the use of inverted commas, and perhaps to behave consistently. These word-masses are his characters” (44). De acuerdo con esta definición, el constructo de McCoy Pauley posee tanto peso como un personaje como Case o Molly y más que el Pauley original, pues si bien es un ente incorpóreo, posee gestos propios y tiene una personalidad consistente. Como personaje virtual o perteneciente a un nivel hipodiegético resulta más activo y “real” que algunos de los personajes pertenecientes al mundo físico de la novela, como Armitage. Roberts comenta: “Dix is only one of the characters who are presented to us as a way of problematizing our accepted, traditional notions of character” (170). Sin embargo, resulta curioso cómo el constructo, si bien problematiza la idea de personaje, también se adapta con facilidad a definiciones más o menos convencionales como la de Forster.

La definición de Forster está pensada en relación con textos más convencionales, fue escrita antes de la aparición de ramas de los estudios literarios como la narratología y es más bien una respuesta empírica a los textos de ficción. Podría por lo tanto pensarse que

esta definición es un tanto anticuada o con poca vigencia (su antigüedad es, de hecho, una de las razones por las que escogí esta cita en particular para mostrar cómo, como personaje, el constructo responde a una definición relativamente convencional); sin embargo, coincide con algunas nociones más recientes sobre los personajes literarios. Al analizar el personaje T. Slothrop de *Gravity's Rainbow* de Thomas Pynchon, McHale dice:

Structuralist poetics, in its more radical avatars, has taught us to abandon the concept of character as self-identity, as some sort of “integral-creature,” to regard it instead as a textual function. Slothrop demonstrates this textualized concept of character: beginning as at best a marginal self, he literally becomes literal: a congeries of letters, mere words . . . his example makes plainly visible . . . the inevitable writtenness of character. (105)

El constructo, como personaje, puede relacionarse con una definición un tanto más anticuada como la de Forster, pensada en relación con la obra de novelistas como Walter Scott, o con una definición como la de McHale, pensada en relación con textos más experimentales como los de Pynchon, Robbe-Grillet o Clarence Major. Pero el constructo se ajusta también a una definición más estrictamente narratológica. Fotis Jannidis define “personaje” de la siguiente manera: “a text or a media based figure in a story-world, usually human or human-like” (1). Las posibilidades que abre la última frase de esta definición, “human-like”, muestran cómo por el hecho de poseer algunos rasgos humanos el constructo puede pensarse como personaje.

El segundo personaje es Wintermute. En *Neuromancer*, Wintermute es definido en los siguientes términos: “It’s got limited Swiss citizenship under their equivalent of the act of ’53. Built for Tessier-Ashpool S.A. They own the mainframe and the original software ... Wintermute is the recognition code for an AI ... This AI is backing Armitage” (72-73).

De este pasaje se desprenden diversas consideraciones respecto a Wintermute. La principal es que es un personaje que puede actuar en los dos niveles diegéticos, al igual que Case, e incluso se le reconoce una nacionalidad en el mundo “real”. De hecho, como se menciona en este pasaje, Wintermute es quien está detrás de Armitage, es decir que está detrás de la operación para la que Case fue contratado. Wintermute es entonces el personaje que pone en marcha toda la trama de *Neuromancer*. Como personaje, Wintermute se establece, por medio de sus acciones, como un ente importante para la trama, cuestionando su virtualidad original. Por su parte, Adam Roberts considera a Wintermute “arguably the novel’s chief protagonist” (170). Si bien es originalmente sólo un ente virtual, Wintermute logra influir en el mundo “real”. Wintermute es el ejemplo perfecto de lo que Mark Fisher define como “flatline gótica”: “Un plano en el que ya no es posible diferenciar lo animado de lo inanimado y en el que tener agencia no es necesariamente estar vivo” (67). Al igual que el constructo de Dixie Flatline, Wintermute cobra importancia y pasa de ser un mero ente virtual a ser un personaje con cierto grado de “realidad”.

Wintermute es un personaje que puede actuar tanto en el mundo “real” como en el ciberespacio pero carece de algo importante: corporalidad. Ni siquiera dentro del ciberespacio Wintermute tiene una apariencia fija. Así, en el capítulo 9 aparece bajo la forma de Linda Lee, una ex amante de Case (117). Más adelante utilizará la apariencia de otros personajes, como Julius Deane. Bajo esta apariencia le dice a Case: “It would take me several hours (your subjective time) to effect another spokesperson. This set isn’t easy for me to maintain. Oh, and I’m sorry about Linda, in the arcade. I was hoping to speak through her but I’m generating all this out of your memories” (119). Posteriormente toma la forma de “The Finn” (119), personaje que aparece con anterioridad en la novela y proporciona al equipo de Case algunos de los aparatos que usarán en su misión (53). Si bien

Wintermute resulta un personaje importante para la trama, su falta de corporalidad lo pone en una zona de indefinición. Es capaz de influir en el mundo “real”, pero no puede manifestarse físicamente en él, sin embargo sí puede manifestarse mediante aparatos. Por ejemplo, al final del capítulo 7, Wintermute intenta contactar a Case mediante un teléfono de pago en un aeropuerto (98). Como personaje, Wintermute se mueve entre la virtualidad y la existencia “real”, cuestionando los límites o las fronteras entre los dos niveles diegéticos de la novela. Con las acciones de Wintermute ocurre lo que Doris Teske señala acerca de la relación entre el ciberespacio y el mundo “real”: “The boundaries between reality and fiction, source and image or between fictional structure/form and symbolized reality seem to have disappeared” (111). También pasa lo que Rimmon-Kenan señala al respecto de algunos textos con diversos niveles diegéticos: “Modern self-conscious texts often play with narrative levels in order to question the borderline between reality and fiction ... The very distinction between outside and inside, container and contained, narrating subject and narrated object, higher and lower level collapses” (95). En *Neuromancer*, ambos niveles diegéticos interactúan y se “contaminan” continuamente al punto de que pueden llegar a ser confundidos. Esto también sucede con Case en el capítulo 9 en el que llega a creer que se encuentra en el mundo “real” debido a la fidelidad de los detalles con los que el ciberespacio reproduce algunos aspectos del primero (116-121).

El tercer personaje de esta lista es el que da el título a la novela. *Neuromancer* es también una inteligencia artificial y en su primera aparición luce como un niño de aproximadamente trece años (242). Case le pregunta: “You’re the other AI. You’re Rio. You’re the one who wants to stop Wintermute. What’s your name? Your Turing code. What is it?”, a lo que el niño responde “*Neuromancer* . . . Neuro for the nerves, the silver paths. Romancer, Necromancer, I call up the dead. But no, my friend . . . I *am* the dead, and

their land . . . If your woman is a ghost, she doesn't know it. Neither will you" (243-244). En este diálogo se puede entender que Neuromancer es un ente poderoso y que su apariencia de niño es ante todo engañosa. Rápidamente se hace evidente que se trata de una máscara, de una simple apariencia. A diferencia de Wintermute, Neuromancer no influye en el mundo "real" a lo largo de la novela, ni siquiera busca manifestarse en éste. Como personaje, permanece únicamente en el nivel hipodiegético, pues a diferencia de Wintermute no intenta influir en el mundo "real" ni contactar a los personajes que habitan en él.

Al igual que Wintermute, Neuromancer recurre a la imagen de Linda Lee, quien es asesinada cerca del inicio de la novela. Es ella a quien se refiere como "your woman" en el pasaje citado anteriormente. El caso de Linda es similar al caso de Dixie Flatline: una vez muertos en el mundo real, ambos reaparecen como entes virtuales en el ciberespacio. En el caso de Dixie Flatline es porque se obtiene una réplica digital de su personalidad mientras que a Linda la reconstruyen completamente de los recuerdos de Case. Como señala Neuromancer, la aparición de Linda en el ciberespacio es una suerte de resurrección o de aparición fantasmal. Cabe señalar que esta versión digital de Linda desconoce su naturaleza, es decir que no sabe que pertenece a un mundo virtual.

Cerca del final de la novela, Case descubre que también hay una copia suya en el ciberespacio:

And then one October night, punching himself past the scarlet tiers of the Eastern Seaboard Fission Authority, he saw three figures, tiny, impossible, who stood at the very edge of one of the vast steps of data. Small as they were, he could make out the boy's grin, his pink gums, the glitter of the long gray eyes that had been Riviera's.

Linda still wore his jacket; she waved, as he passed. But the third figure, close behind her, arm across her shoulders, was himself. (270-271)

De esta manera, Case se integra de un modo particular a este nivel diegético, ya que descubre que está de manera doble en el ciberespacio: una como un personaje que puede moverse entre el ciberespacio y el mundo “real” y otra como personaje virtual, inherente a este nivel hipodiegético.²⁰

El ciberespacio es un concepto que elude y pone en cuestión conceptos teóricos concernientes tanto a la filosofía como a la literatura, e incluso a las artes representativas en general. La mayor parte de los textos críticos que lo abordan suelen concentrarse en el ciberespacio como contenido. Es decir que, como componente de un texto de ciencia ficción, el ciberespacio suele ser analizado en su aspecto predictivo (no es gratuito que algunos críticos utilicen el término literatura de anticipación para referirse a la ciencia ficción), como un problema de índole filosófica. Sin embargo, como aspecto formal de un texto literario resulta también provocador, pues pone en cuestión algunos conceptos que parecían darse por sentados. La misma tipología de niveles hipodiegéticos presentada por Rimmon-Kenan y Pimentel parecería abarcar todos los posibles ejemplos, sin embargo ninguno de estos conceptos logra abarcar completamente el ciberespacio tal y como aparece en *Neuromancer*. Los personajes inherentes al ciberespacio también problematizan las nociones de personaje. Adam Roberts comenta: “Of the characters who appear in the novel, some are ‘real’ characters, some are ‘constructs,’ or more accurately metaphors standing in for characters” (174). La relación entre los niveles diegético e hipodiegético, lo “virtual” y lo “real” encuentra también un paralelo con lo “literal” y lo “metafórico”.

²⁰ Este pequeño fragmento, al considerarlo en conjunto con los casos de duplicación virtual de Linda y de Dixie Flatline, podrían pensarse como una variante del tema del doble.

Capítulo 3. El ciberespacio: una red de metáforas

Como se ha mostrado en los capítulos anteriores, el ciberespacio es un concepto complejo. Presenta diversos problemas, en primer lugar para ser definido, en segundo lugar para ser entendido como algo real o ficcional y en tercer lugar para ser representado. Para poder representar el ciberespacio, el narrador recurre constantemente a metáforas. De hecho el mismo concepto de espacio, al usarlo para definir el ciberespacio resulta metafórico. De igual manera, los entes que se manifiestan dentro del ciberespacio son metafóricos. La complejidad o indefinición del ciberespacio no indican que sea un concepto o un recurso narrativo deficiente, sino que más bien es un concepto complejo tanto en términos ciencia ficcionales (como *novum*) como en términos puramente narrativos. La indefinición del concepto del ciberespacio, explorada en los capítulos anteriores (indefinición como espacio, indefinición como nivel hipodiegético), se debe a sus cualidades metafóricas. Al mismo tiempo el ciberespacio se presenta como un conglomerado de metáforas de distintos tipos que están interrelacionadas. El ciberespacio puede leerse de modo general como una metáfora que puede interpretarse de distintas maneras. Thomas Foster, por ejemplo, sugiere la lectura del ciberespacio como una puesta en escena de la idea de Descartes de que el cuerpo es inferior a la mente, siendo sólo un vehículo deficiente para ésta. Foster añade: “virtual reality technologies can be read as a fantasy of technologically literalizing and intensifying the separation between mind and body and the organization of this dualism into a hierarchy privileges the mind’s ability to transcend the materiality and particularity of embodiment” (322). El ciberespacio también se descompone en diversas metáforas a lo largo de la novela, sobre todo al ser descrito, y es en estas construcciones menos globales y más específicas en las que este capítulo se concentra. En este capítulo se explora la manera

en la que lo metafórico funciona al hablar sobre el ciberespacio, sobre los eventos que ocurren dentro del mismo y sobre los diversos entes que lo habitan.

Es importante contrastar cómo funciona el lenguaje usado para representar el ciberespacio con la manera en la que el lenguaje funciona al representar el espacio “real” de la novela. Sin embargo, es necesario abordar primero la manera en la que la ciencia ficción utiliza las metáforas. Para ello recurro en gran parte a Adam Roberts, quien realiza un estudio de algunas metáforas en *Neuromancer*. Desarrollo algunas de sus explicaciones e introduzco también nuevos aspectos de la novela a la discusión. De igual manera utilizo la idea de “tropological world” presentada por Brian McHale para explorar algunas de las particularidades de la representación del ciberespacio y de los entes que se manifiestan dentro del mismo. En este capítulo se abordan también de manera rápida otros ejemplos de metáforas que no tienen que ver con el ciberespacio, para diferenciar estos ejemplos de los relacionados con él. Estos ejemplos sirven para mostrar cómo los recursos metafóricos permean todos los niveles de *Neuromancer*, como señala Roberts (174). En *Neuromancer* se hace evidente que la novela misma es un encadenamiento de metáforas que interactúan constantemente en distintos niveles.

Las obras de ciencia ficción pueden funcionar de un modo general como metáforas, sobre todo de la alteridad y de la manera en la que reaccionamos hacia lo extraño, siendo ésta encarnada ya sea por extraterrestres o por desarrollos tecnológicos. Mediante el uso de la extrapolación se pueden explorar de manera metafórica problemas o temáticas contemporáneos. Adam Roberts dice:

A piece of futuristic, extrapolated technology is most often the technological *novum* that distinguishes a story as a SF in the first place, and is, therefore, more than merely a decorative addition to its narrative. More than this, it is the metaphorical

effectiveness of technology in SF that focuses the SF encounter with alterity in its most suggestive locus. This is to say that a piece of SF technology ... provides direct, material embodiment of alterity. (146-147)

La serie de televisión británica *Black Mirror*, por ejemplo, explora temáticas sociales contemporáneas relacionadas con la tecnología extrapolando la manera en la que nos relacionamos con, por ejemplo, los teléfonos celulares, las redes sociales o la inteligencia artificial. En estas obras, hay un *novum* central que domina la narración y que es el elemento más importante para el desarrollo metafórico de la obra. Roberts añade:

Technology is something with which we are simultaneously familiar and already estranged from; familiar because it plays so large a part in our life, estranged from because we do not really know how it works. What this means is that technology focuses our attitude to difference, and that because of this it is often the items of technology that have the most metaphorical potency in a SF text. (147)

En la extrapolación, tanto de la sofisticación de los aparatos, como de la manera en la que nos relacionamos con ellos, *Black Mirror* genera metáforas. Esta serie tiene en común con la obra de Gibson un escepticismo, e incluso miedo, relacionado con la tecnología. Dice Roberts: “far from being a celebration of technology, Gibson’s novel articulates a distinctively double-edged attitude to the machine” (169). El potencial metafórico de la ciencia ficción hace que estas obras funcionen también como *cautionary tales* o como analogías sobre los posibles peligros del desarrollo tecnológico. En términos generales, *Neuromancer* puede funcionar como este tipo de metáforas ciencia ficcionales, pues tiene un *novum* central, el ciberespacio, el cual proporciona la mayor parte del peso metafórico de la novela. Sin embargo, el uso de la metáfora en *Neuromancer* no se halla solamente en la obra como un todo sino también en muchos de sus componentes.

En *Neuromancer*, las metáforas son utilizadas en diversos niveles y con diversos propósitos. A lo largo de la novela hay un trabajo de desfamiliarización con el lenguaje que permite aludir o sugerir, por medio de estas metáforas, diversas atmósferas. La oración que abre la novela, por ejemplo, hace un uso particular de la metáfora: “The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel” (3). El color referido, probablemente gris, sirve, por medio de la comparación, para establecer la manera en la que el mundo ficcional que presenta la novela se muestra como casi completamente mezclado con la tecnología. De igual manera, esta primera frase sugiere la idea de un paisaje o un territorio con componentes virtuales o electrónicos, es decir que presenta también características similares a las del ciberespacio al mismo tiempo que nos habla de un cielo quizá contaminado o nublado. Esta frase también anuncia la posterior confusión entre el mundo “real” y el ciberespacio. Esto encuentra su eco en el ciberespacio, pues en éste se presenta la unión neuronal entre personas y computadoras. La polisemia de la palabra “port” también alude a los dispositivos Ono-sendai, los cuales permiten a los personajes acceder al ciberespacio. La mayor parte de las metáforas de *Neuromancer* que no están directamente relacionadas con el espacio sirven para sugerir la unión entre los avances tecnológicos, el mundo y las personas. Otro ejemplo importante de esto ocurre cerca del final de la novela. Al terminar la misión, Molly desaparece y deja un mensaje para Case: “HEY ITS OKAY BUT ITS TAKING THE EDGE OFF MY GAME, I PAID THE BILL ALREADY. IT’S THE WAY IM WIRED I GUESS” (267). Para justificar su huida, Molly recurre a la metáfora “the way I am wired”, sugiriendo que ella es una máquina programada para funcionar de esa manera. Si bien Molly no es una máquina, sus modificaciones corporales hacen que tenga componentes electrónicos dentro de su cuerpo. Por esta razón, la frase metafórica adquiere también cierto grado de realidad. De igual manera, en la frase “After a

year of coffins, the room on the twenty-fifth floor of the Chiba Hilton seemed enormous”, la palabra “coffins” (27) es usada para referirse al tipo de habitaciones que Case ha estado ocupando, sin embargo también funciona como metáfora que sugiere la muerte en vida que la imposibilidad de entrar en el ciberespacio significa para Case. Un aspecto común entre estas dos metáforas es que se tiene siempre a la vista a qué se están refiriendo. Sin embargo, los usos de las metáforas que se analizan en este capítulo son los que están relacionados con el ciberespacio. En algunos de estos casos no siempre se puede estar seguro de a qué apelan las metáforas. Roberts señala, respecto a *Neuromancer*:

A great deal of Gibson’s prose mediates in this fashion between the literal and the metaphorical, and the overall effect for the novel as a whole is to create a finely balanced textual construct, something that could go either way, capable of being read either as a gritty-realist account of actual existence, or as a symbolist text, almost an allegory, of the epistemological hunt, the search of knowledge and meaning. (175)

La lectura que propone Roberts muestra cómo la novela puede, como un todo, ser leída como una metáfora o una alegoría. Las metáforas en *Neuromancer* funcionan en diversos niveles que van desde oraciones aisladas hasta el texto completo de la novela. Como ya mencioné, en este capítulo me interesa más desentrañar algunas frases metafóricas usadas para describir el ciberespacio y los entes que lo habitan que proponer una interpretación de *Neuromancer* como una metáfora. A esta lectura que hace Roberts podrían añadirse otras lecturas de las metáforas en esta novela. La de Andrew M. Butler, por ejemplo, aborda *Neuromancer* como un ejemplo de “trama maestra” freudiana. De esta manera se podría hablar de *Neuromancer* como una red de metáforas. Sin embargo, las más importantes para este análisis son las metáforas utilizadas para representar o describir el ciberespacio.

Adam Roberts dice: “Cyberspace itself is not a real space but a notional space, a metaphorical space.”²¹ In Gibson’s novel it is described in literal, visual terms, although the narrative repeats several times that it is not a literal or visual space, but rather a ‘nonspace’” (172). Al final del primer capítulo de esta tesina se habló de cómo en algunos pasajes el ciberespacio es percibido de modos no espaciales: como droga, como metáfora del acto sexual, como concepto casi religioso. La descripción misma del ciberespacio en la novela contiene rasgos metafóricos que son, sin embargo, al mismo tiempo factuales, o que están, más bien, en perpetua tensión entre lo literal y lo metafórico: “Cyberspace. . . A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity, lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...” (51). Las “constellations” mencionadas son un ejemplo de cómo dentro del ciberespacio algo es al mismo tiempo metafórico y literal pues se refieren al mismo tiempo a datos unidos y la manera en la que pueden percibirse en el ciberespacio, es decir como si se tratara de constelaciones de estrellas. Por otro lado, el hecho de que el ciberespacio exista como producto de la interacción de una gran cantidad de computadoras conectadas alrededor del mundo lo vuelve a la vez un reflejo y una metáfora de éste, pues lo que se proyecta dentro del ciberespacio son datos almacenados que adquieren forma o una imagen que los representa sin por ello dejar de ser información.

Antes de continuar con el análisis de las metáforas usadas para describir el ciberespacio y su contenido conviene explorar el concepto del ciberespacio como recurso

²¹ Podría argumentarse que, en este pasaje, Roberts parece dar por sentado el espacio “real” de la narración, el cual en realidad también podría leerse como un espacio metafórico. Sin embargo, para lo que Roberts explica en esta cita, traer estas nociones a la discusión sólo complicaría aún más (quizás innecesariamente) una posible definición o explicación del ciberespacio.

literario, como recurso ciencia ficcional y como metáfora principal de la novela. El ciberespacio surge como una extrapolación de avances tecnológicos que aparecieron o se estaban consolidando en el momento en el que la novela fue escrita: “it is the coming together of TV and computer that informs cyberspace, one of the most potent of the technological metaphors to come from SF” (Roberts 169). El ciberespacio funciona como un escenario metafórico en el que los humanos pueden interactuar con las máquinas o con programas de computadora, pero también en el que interactúan personas. Tom Henthorne señala que el ciberespacio, en la obra de Gibson, sirve también para repensar las relaciones sociales, pues en éste se disuelven las distancias físicas y las fronteras nacionales (43). Para su construcción, Gibson utiliza también recursos visuales tomados de los videojuegos: “Gibson conceded that this imaginary environment was based, not on any personal experience of the world of computing . . . but upon the video games his children played” (Roberts 172). La concepción del ciberespacio parte de una mezcla y de una extrapolación de estos diversos medios sin tomar en consideración sus posibilidades de existencia. El ciberespacio de Gibson surge como un recurso literario y no como una predicción científica. El ciberespacio, sin embargo, tiene usos fuera de la literatura: “Gibson’s representation of cyberspace is frequently credited with having influenced the ways in which virtual domains developed” (Henthorne 41). Como recurso literario, el ciberespacio surge como una suerte de *collage* de diversos recursos tecnológicos y narrativos: toma características de las televisiones, de los videojuegos, de los primeros programas de realidad virtual, pero también hace uso de diversos niveles diegéticos.

Como metáfora central de la novela, el ciberespacio tiene diferentes funciones. Pensarlo como espacio es ya pensarlo metafóricamente. Es el lugar en el que las personas “reales” interactúan con los entes virtuales y donde ellos mismos se convierten en seres

virtuales. Es también el lugar en el que los datos almacenados en diversas computadoras se proyectan en forma de lugares o de edificios. El ciberespacio tiene también fuertes implicaciones religiosas y sobrenaturales, resaltadas sobre todo en los personajes de Wintermute y Neuromancer. Estas implicaciones hacen que ciertas metáforas o referencias de la novela tengan significados más complejos. Como ya se mencionó, el ciberespacio es un objeto o territorio difícil de representar, por ello el narrador recurre constantemente a composiciones metafóricas o propias del lenguaje figurativo para dar cuenta del ciberespacio. Adam Roberts hace énfasis en el uso del oxímoron en la descripción del ciberespacio (173). Para ello utiliza una frase usada para describir el ciberespacio en el capítulo 4: “pale blue neon” (63). En esta frase se conjuntan dos palabras que parecerían opuestas, pues “pale” denotaría una falta de color mientras que la palabra “neon” lo que trae a la mente es precisamente luminosidad, brillo y colores llamativos. Lo que también llama la atención de esta frase es que la narración misma no parece darle énfasis sino que continúa de manera natural, como dando por sentado este tipo de descripciones.

La sinestesia es también parte de la descripción del ciberespacio. Así, cerca del final de la novela, el narrador dice: “Case’s sensory input warped with their velocity. His mouth filled with an aching taste of blue” (257). Al usar este tipo de recursos descriptivos, el narrador de *Neuromancer* enfatiza la dificultad de su representación, al mismo tiempo muestra lo que es posible representar del ciberespacio y también sugiere otros posibles significados a partir de la descripción. La idea de un “sabor a azul” resalta la extrañeza del ciberespacio y al mismo tiempo nos habla de una sensación que no es posible describir en términos convencionales. Quizá la confusión de los sentidos pueda compararse con la confusión de niveles diegéticos pero también nos habla de cómo los sentidos funcionan de

un modo distinto en el ciberespacio, si bien se encuentran reducidos, como se indicó en el primer capítulo de esta tesina.

En el capítulo anterior se analizó a los personajes nativos del ciberespacio como pertenecientes a un nivel hipodiegético, es decir, como personajes con un mayor grado de ficcionalidad que los personajes que habitan el mundo real de la novela. Junto a este grado de mayor ficcionalidad, estos personajes también tienen un grado metafórico. Dice Adam Roberts: “Of the characters who appear in the novel, some are ‘real’ characters, some are ‘constructs’, or more accurately metaphors standing for characters” (174). Dentro de esta categoría entran personajes ya analizados en el capítulo anterior como Wintermute, Neuromancer y Dixie Flatline. Respecto a Flatline, Roberts comenta: “this is only a metaphorical person, a series of computer algorithms that can mimic the particular speech habits of the dead individual” (175). El caso del constructo llama la atención. Su potencial metafórico radica en que se trata, por así decirlo, de un sustituto de su identidad original, algo que es al mismo tiempo McCoy Pauley pero es también *otra cosa*. David Punter señala en su estudio sobre la metáfora: “this question of likeness is perhaps not as easy as it sounds. For if any one thing can be like any other thing, there can and must be between those things also a difference; otherwise, they would collapse into identity” (88). Si bien el constructo es como el McCoy Pauley original, al punto que puede reproducir sus expresiones características y sus rasgos identitarios, además de tener sus habilidades como “console cowboy”, hay entre los dos McCoy Pauley una gran brecha que los separa, pues si bien uno está muerto pero pudo existir tanto en el mundo real como en el ciberespacio (el Pauley “real”), el otro sigue existiendo pero no tiene existencia corpórea (el constructo). El constructo es también una metáfora con tres componentes. El primero es la identidad del Flatline original; el segundo componente es la información y los códigos que conforman el

constructo y que Case y Molly roban en el capítulo 4; el tercer componente es el constructo tal y como se manifiesta en el ciberespacio. De esta manera, McCoy Pauley resulta en una metáfora en la que se sobreponen diversos componentes con distintos significados e implicaciones. El constructo, al igual que Wintermute y Neuromancer, es una metáfora de la alteridad, de lo *otro*, de lo inexplicable o extraño, como las que se mencionan al inicio de este capítulo.

Por su parte, los personajes de Wintermute y Neuromancer tienen características metafóricas distintas. Si bien son, como el constructo, algoritmos y representaciones metafóricas de datos, tienen también un trasfondo metafórico de un tipo distinto al de Dixie Flatline. En ambos personajes se insinúa por medio de algunas de sus características y acciones una posible interpretación religiosa de ellos. De esta manera, la influencia que tiene Wintermute sobre las decisiones de los otros personajes, incluidos los del mundo real de la novela, así como su aparente omnisciencia, lo vuelve un ente cercano a un dios. Roberts llama la atención sobre esta característica de Wintermute: “This could be an instance of the SF text that plays with secular versions of religious notions; a novel without a God that invents one” (177). Sin embargo, en la novela también se explora o se insinúa el potencial demoníaco de Wintermute: “You have no care for your species. For thousands of years men dreamed of pacts with demons. Only now are such things possible. And what would you be paid with? What would your price be, for aiding this thing to free itself and grow?” (163).²² Por otra parte, el constante uso de máscaras por parte de Wintermute para manifestarse a lo largo de la novela tiene también implicaciones metafóricas.

²² En *Count Zero*, la segunda parte de la trilogía a la que pertenece *Neuromancer*, el tema de las deidades provenientes del ciberespacio es explorado con mayor detalle.

Neuromancer, por su parte, es un personaje que desde su propio nombre muestra distintos matices metafóricos. Su misma presentación da cuenta de su naturaleza metafórica. Cuando aparece por fin en la novela explica la manera en la que está compuesto su nombre:

Neuromancer... The lane to the land of the dead. Where you are, my friend. Marie-France, my lady, she prepared this road, but her lord choked her off before I could read the book of her days. Neuro from the nerves, the silver paths. Romancer. Necromancer. I call up the dead. But no, my friend. . . I am the dead, and their land.
(243-244)

Al igual que el ciberespacio, Neuromancer es una suerte de *collage* de diversos conceptos o ideas. Su significado no es presentado como tal sino que es sugerido por los diversos elementos que componen su nombre. Por otro lado, Neuromancer, al igual que el programa ICE, del que se hablará más adelante, deriva sus habilidades o sus características de su nombre. Como él mismo lo menciona, es capaz de traer a los muertos de regreso, si bien no en un sentido literal sino metafórico, pues no se refiere a que pueda revivirlos en el mundo real de la novela sino a reconstruirlos en el ciberespacio. En este pasaje conviven metáforas de distinto tipo. Por ejemplo, al hablar sobre el sistema nervioso como “the silver paths” está recurriendo al lenguaje metafórico. También la frase “the book of her days” es metafórica, pues sobrepone la idea del tiempo de una vida a la idea de un libro en el que se lleva constancia de la misma. Es importante señalar que esta metáfora es una especie de lugar común. A diferencia de la antes citada, esta metáfora no es original de Gibson sino que ha sido utilizada comúnmente con anterioridad.²³ A eso se debe la facilidad con la que

²³ Esta metáfora, de hecho, tiene un origen bíblico. En el Salmo 139 se lee: “Mi embrión veían tus ojos;/ en tu libro están inscritos/ los días que me has fijado,/ sin que aún exista el primero”.

el lector podría entender esta metáfora. Si bien estas metáforas podrían considerarse como convencionales, hay que tener en cuenta que son usadas por un ente metafórico, lo cual les proporciona un grado mayor de opacidad. Al mismo tiempo, en este pasaje, *Neuromancer* se presenta también como un territorio, estableciendo otro paralelismo entre él y el ciberespacio. Esta equivalencia se retomará en la última aparición de *Neuromancer*. En el último capítulo, *Neuromancer*, combinado por fin con su programa hermano, *Wintermute*, tiene una conversación con Case:

“I’m the matrix, Case,”

Case laughed. “Where’s that get you?”

“Nowhere. Everywhere. I’m the sum total of the works, the whole show.” (269)

En este diálogo reaparecen también las implicaciones religiosas de *Wintermute* y *Neuromancer*. Si bien *Neuromancer* es un personaje que tiene pocas apariciones en la novela, su imagen e imágenes paralelas son sugeridas a lo largo de ella.

Otro componente del ciberespacio que presenta características metafóricas es el ya mencionado programa de protección de datos “ICE” (siglas que significan “Intrusion Countermeasure Electronics”). Adam Roberts comenta, refiriéndose también a otro tipo de programa defensivo: “What (cyberspace) does is to articulate the action of metaphor: (...) ‘ICE’, a substance that gets its name simply enough from its acronym: it is a software that protects against intrusion and so is called ‘Intrusion Countermeasure Electronics’” (173).

Esta cita de Roberts explica cómo funcionan no sólo los programas defensivos sino el ciberespacio en general. La capacidad del ciberespacio de articular la acción de las metáforas funciona para el ciberespacio mismo: el ciberespacio es un espacio metafórico que sin embargo también se “literaliza” y se convierte en un espacio con características similares al espacio real: puede contener cosas y los personajes pueden moverse a través de

él. Por otra parte, me interesa señalar otra particularidad del programa ICE. Para los personajes, la metáfora de este programa funciona como una metáfora muerta.²⁴ Esto se ve reflejado en la manera en la que se refieren a él: “‘Big deal’. Said the Flatline. ‘No ice at all’” (82). Incluso el narrador llega a referirse al programa de este modo: “Case’s virus had bored a window through the library’s command ice” (63). Tanto el narrador como los personajes hablan del programa con familiaridad, dando por sentada la metáfora detrás de éste. En el texto esto se representa por el uso de minúsculas en donde corresponderían en realidad las mayúsculas relativas a las siglas. Pareciera que tanto el narrador como los personajes se están refiriendo más bien al hielo y no a un software de seguridad. El programa “ICE” es un caso particular pues muestra cómo en este texto incluso las metáforas más complicadas pueden tomarse con toda naturalidad por parte de los personajes.

Por otra parte, la idea expuesta por Roberts sobre la metáfora llevada a la acción en el ciberespacio coincide con el concepto de “realization of metaphor” que Brian McHale presenta en *Postmodernist Fiction*: “devices such as ‘realization of metaphor,’ by rescuing the metaphorical objects from the limbo of nonexistence and reintroducing them as existent in the presented world of the text, further foreground this ontological dimension, in effect heightening the opalescence of metaphor” (134). Según McHale, la realización de la metáfora oscurece el posible sentido último de ésta. Es decir que el significado de metáforas tan sobresaturadas, como las que se presentan en el ciberespacio de *Neuromancer*, difícilmente puede ser establecido. McHale separa este tipo de metáforas de

²⁴ Es decir como una metáfora que ya no se percibe como tal y que ha pasado a formar parte del lenguaje común de los personajes.

las metáforas convencionales. El proceso de una metáfora convencional es descrito por McHale en los siguientes términos:

Metaphorical expressions, according to Benjamin Hrushovski, belong simultaneously to two frames of reference. Within one of these frames, the expression has its literal meaning; within the other it functions figuratively. Only the second of these frames of reference actually exists in the fictional world of text ... The frame within which the expression functions literally is nonexistent from the point of view of the text's world, absent where the other frame is present. (133)

El ejemplo que utiliza McHale para describir este proceso proviene de “The Love Song of J. Alfred Prufrock”, si bien no se trata de una metáfora sino de un símil:²⁵ “When the evening is spread out against the sky/ Like a patient etherized upon a table”. McHale explica que en el mundo del texto, esta escena de hospital no es real y que la única escena real es la de la noche con la que se compara a este paciente. Lo que ocurre es una transferencia semántica, de la imagen del paciente a la imagen de la noche de la cual habla el poema. Sin embargo este tipo de procesos no suceden en el ciberespacio ni en los textos en los que pasa lo que McHale llama “realization of metaphor”. En éstos, lo que ocurre en el segundo nivel textual es tan real como lo que ocurre en el primero. El ciberespacio podría entonces también considerarse como lo que McHale llama “tropological worlds”, que es el nombre que da a los textos en los que el nivel metafórico adquiere también realidad. El ejemplo que utiliza está tomado del realismo mágico y en él ocurre lo que también llama “la literalización de los tropos”: en *Cien años de soledad*, “an infatuated lover's bones are found to be *literally* impregnated with the perfume of the woman he

²⁵ Si bien los símiles y las metáforas tienen características y modos de operar distintos tienen también cierta equivalencia. De hecho, a lo largo del primer capítulo de *Metaphor*, David Punter describe el símil como una “subespecie” de la metáfora.

adores” (135). Ejemplos similares pueden encontrarse en *Neuromancer*, donde programas de protección de datos no sólo pueden adquirir distintas formas, como el ya mencionado ICE, que se manifiesta en forma de hielo, o también como otros programas defensivos que se manifiestan como entes en forma de tiburón: “It took a dozen, peripheral takes before he had it, a shark thing, gleaming like obsidian, the black mirrors of its flanks reflecting faint distant lights” (181). Este programa defensivo actúa con la ferocidad inherente a un tiburón, de igual manera se manifiesta como una amenaza ante los usuarios del ciberespacio. El narrador hace referencia también al sigilo con el que actúa y lo difícil que puede llegar a ser distinguir uno. Roberts dice, al respecto de este programa: “this defensive programme will not only ‘bite’ you *like* an angry shark, it actually *is* an angry shark, at least in the world it inhabits” (173). Más adelante en la novela, el narrador añade nuevos aspectos a la descripción de este ente: “Seeing the black shark thing through her eyes, a silent ghost hungry against the banks of lowering cloud” (258). La palabra “ghost” puede leerse a la vez como algo metafórico y como un tropo literalizado: se alude al mismo tiempo a que se manifiesta casi como una aparición, a que aparece de repente y a que es silencioso, pero también la idea de que es un fantasma puede aludir a su virtualidad, añadiéndole a esta noción implicaciones sobrenaturales o mágicas. En este sentido, el ciberespacio comparte ciertas características con el texto de García Márquez.

El ciberespacio puede pensarse como un “tropological world” pues las descripciones que se dan sobre éste y sobre los entes que lo habitan son al mismo tiempo metafóricas y literales. El modo en el que se manifiestan los datos en el ciberespacio, como posibles tropos literalizados, se hace evidente de diferentes maneras. Ya mencioné entes como Wintermute, *Neuromancer* o los programas defensivos. Sin embargo también existen otros entes distintos en el ciberespacio que se manifiestan no como equivalentes a seres

vivos sino como “edificios” o “lugares” dentro del ciberespacio. Las constelaciones de datos o los bunkers de información anteriormente mencionados son un ejemplo. Otros lugares o “construcciones” de este tipo aparecen repetidamente en el texto: “Arches of emerald across the colorless void” (204); “The shadow thing was growing, spreading, blotting out the city of data” (257); “Below him, the neon city. Behind him, a sphere of darkness dwindled” (261). La ciudad de datos, la ciudad de neón y los arcos de esmeralda son estructuras típicas del ciberespacio, hechas de materiales con las que una construcción en el mundo “real” serían impensables pero que dentro del ciberespacio son posibles. Sin embargo no están ahí como meros elementos decorativos, de hecho son sumamente sugerentes como imágenes metafóricas que ayudan a pensar en la manera en la que los datos pueden ser almacenados. Pensar el ciberespacio como un “topological world” también le da un nuevo sentido a ciertas ambigüedades, paradojas o aspectos indefinidos del ciberespacio.

Los textos en los que se utilizan este tipo de recursos literarios pueden volverse opacos y las metáforas pueden tornarse ininteligibles. Como señala McHale: “The metaphorical miniature worlds tend to acquire an internal consistency and ‘liveliness’ of their own; gathering momentum, they may even lose touch with the ground of their literal frame of reference and ‘take off’” (138). Si bien el ciberespacio puede llegar a volverse un tanto confuso, se mantiene como un recurso consistente, ya que la confusión en esta novela es más una estrategia narrativa que una deficiencia del texto. Como con todos los conceptos utilizados para aproximarse al ciberespacio (el mismo concepto de “espacio” incluido) el concepto de los “topological worlds” no lo encasilla ni define completamente. Sin embargo, este concepto proporciona información que resulta provechosa para intentar comprender cómo funciona narrativamente el ciberespacio. El estudio del funcionamiento

de las metáforas en *Neuromancer* y más específicamente en el ciberespacio resulta complicado. Resulta también complicado entender alguno de estos procesos sin estar familiarizado con la novela.

En este capítulo, mi intención fue mostrar, expandiendo algunas de las ideas de Adam Roberts respecto al ciberespacio, un posible tópico de discusión más que intentar hacer un análisis exhaustivo de todas las posibles maneras en las que funcionan las metáforas dentro del ciberespacio. Al igual que los capítulos anteriores, éste es una introducción a uno de los diversos problemas formales que el ciberespacio presenta. Los capítulos que componen esta tesina han buscado problematizar algunos conceptos propuestos por la crítica literaria al ponerlos en relación con el recurso literario del ciberespacio.

Conclusiones

Si el ciberespacio fuera un recurso narrativo exclusivo de *Neuromancer* o de las novelas de Gibson quizás este análisis podría resultar un tanto estéril. Sin embargo, considero que tanto la realidad virtual como sus diversas representaciones se han ido popularizando. “Cyberspace”, dijo Adam Roberts en 2000, “is a term in increasing currency today” (167). Después de *Neuromancer*, representaciones literarias de realidades virtuales han aparecido incluso en autores de ciencia ficción que no se relacionan con el grupo de escritores con el que comúnmente se asocia a Gibson. Las novelas *The Boat of a Million Years* (1989) de Poul Anderson e *Hyperion* (1989) de Dan Simmons, ambas pertenecientes al subgénero de la ciencia ficción conocido como *space opera*, presentan escenas con realidades virtuales.²⁶ De igual manera, han aparecido representaciones de realidades virtuales en diversos medios, más específicamente en el cine. Si bien en ambos casos, el espacio de estas realidades virtuales es un tanto más convencional que el de *Neuromancer*, pues es menos “interactivo” y es utilizado mayormente para simulaciones de eventos históricos: en el caso de *Hyperion*, para hacer recreaciones de batallas históricas que los militares utilizan como entrenamiento y en el de *The Boat of a Million Years* para visualizar ciudades antiguas. Cabe señalar que también la obra de Gibson ha servido como inspiración para el diseño de dominios virtuales: “Gibson’s representation of the cyberspace is frequently credited with having influenced the ways in which virtual domains developed” (Henthorne 41). Considero que con el paso del tiempo y con el desarrollo tecnológico las realidades virtuales serán comunes no sólo en la ciencia ficción sino también en la literatura

²⁶ La novela de Simmons, de hecho, hace referencia directamente a la obra de Gibson. En el pasaje en el que se relata un evento muy similar a situaciones comunes en *Neuromancer*, una persona preparándose para entrar al ciberespacio para robar información, se menciona la existencia de un personaje semimítico a quien se refieren como “Cowboy Gibson” (482), en obvia referencia a William Gibson y su obra.

“mainstream”.²⁷ Un ejemplo curioso es el relato de Cory Doctorow “When Sysadmins Ruled the Earth” (2006) que, si bien todavía tiene un pie dentro del género de la ciencia ficción, presenta un mundo parecido en muchos aspectos al mundo contemporáneo. En este relato se explora la idea del ciberespacio como un posible lugar de refugio y que también hace posible la reorganización de la sociedad después de una serie de catástrofes que provocaron el colapso de la civilización. También Istvan Csicsery-Ronay Jr habla de la importancia que cobra el ciberespacio en la literatura: “At the moment, the great historical conversation about one particular branch of literature appears to be converging in the infinite, virtual temporary autonomus zone of cyberspace” (57).²⁸

Marie-Laure Ryan, en su artículo sobre el espacio en la narrativa, comenta que la narratología ha privilegiado el estudio del tiempo sobre el estudio del espacio y que este último es todavía un tema poco explorado. Posteriormente menciona las nuevas tendencias en este campo, así como diversos tópicos que considera posibles temas de investigación. Entre estos temas, Ryan menciona: “the design of ‘spatial architectures’ for computer games, allowing players to participate actively in a story while exploring a fictional world more or less freely” (13). Si bien este tema guarda algunas diferencias con el estudio del ciberespacio en *Neuromancer*, también es claro que narrativas de este tipo tienen muchos rasgos en común con él. Cabe aquí también señalar que la novela de Gibson fue adaptada a un videojuego en 1989. El estudio del espacio virtual en *Neuromancer* sirve para comenzar a cartografiar este tipo de espacios así como para señalar los principales problemas que

²⁷ Quizá aquí sea pertinente señalar el caso de temas inherentes a la ciencia ficción que se convirtieron también en temas presentes en medios no relacionados con ella: el viaje a la luna, la salida al espacio exterior y el establecimiento de estaciones espaciales. Adam Roberts hace notar lo curioso de este proceso al preguntar si *Apollo XIII* es una película ciencia ficcional o una película histórica (32-33). Considero que el ciberespacio y las realidades virtuales podrían pasar por este mismo proceso.

²⁸ Hay que hacer notar también la aparición de narraciones dedicadas al público infantil, como la serie animada *Digimon*, en la que aparecen mundos virtuales no muy distintos al ciberespacio de Gibson.

surgen al analizarlo de forma narrativa. Sería interesante un análisis en conjunto de las obras de Gibson con algunos videojuegos o con novelas de diferentes autores, contemporáneos de Gibson o más recientes, en las que aparezcan realidades virtuales, como la novela *Tea from an Empty Cup* (1998) de Pat Cadigan, escritora incluida junto a Gibson en la primera antología de ciberpunk, *Mirrorshades* (1986), o *Bleeding Edge* (2013), última novela de Thomas Pynchon.

Esta tesina es principalmente un análisis del ciberespacio como un aspecto formal de *Neuromancer*. Parte del capítulo que Adam Roberts en su libro *Science Fiction* dedica a la novela de Gibson. Ahonda en varias de las ideas que este crítico explora, aunque también añade ideas nuevas que en algunos casos llegan a disentir de las presentadas por él. Como señalé en la introducción, los análisis de esta obra tienden a mirar el aspecto predictivo del ciberespacio y el tratamiento que hacen del texto está más bien orientado hacia lo científico²⁹ o lo filosófico.³⁰ Si bien no prescindo de artículos de este tipo, los utilizo mayormente para comprender el ciberespacio en términos estrictamente narrativos. En este estudio pretendo también mostrar cómo analizar una novela de ciencia ficción formalmente no excluye la mención de sus aspectos científicos y tecnológicos. De igual manera, este tipo de acercamiento hace énfasis en la naturaleza textual o literaria de la obra. El ciberespacio es un concepto complicado, que provoca demasiados cuestionamientos, pero no es incomprensible, en términos narrativos. En *The Art of Fiction*, David Lodge habla del teléfono como un recurso literario que permite juegos formales novedosos y que al mismo

²⁹ Entre otros temas científicos relacionados con el ciberespacio se encuentran: el cuerpo en las realidades virtuales y la discusión sobre qué capacidad deberían tener las computadoras de *Neuromancer* para poder generar los entornos virtuales que aparecen en la novela.

³⁰ Entre otros temas filosóficos al hablar del ciberespacio se analiza la relación cuerpo-mente que se manifiesta en *Neuromancer*. Otros análisis estudian el concepto de “simulacro” y cómo funciona a lo largo de la novela. Cabe destacar el acercamiento multidisciplinario a los espacios virtuales que Elizabeth Grosz realiza en *Architecture from the Outside*.

tiempo muestra nuevos modos en los que los personajes interactúan. Para Lodge, el teléfono resulta algo más que una pieza tecnológica que sirve para ambientar la narración. Lo mismo podría comentarse respecto al ciberespacio, que, como recurso literario, cuestiona y desautomatiza la manera en la que se representa y se percibe el espacio en la ficción. He resaltado algunas de sus características particulares para explicar cómo el ciberespacio (o los mundos virtuales en general), como elemento narrativo, puede (o debe) analizarse de un modo distinto al que se analiza el espacio “real” en la ficción. Más que un análisis exhaustivo de cada uno de los temas expuestos, este estudio es una muestra de las distintas maneras en las que el ciberespacio puede ser analizado como recurso formal en *Neuromancer*. Por cuestiones de espacio he limitado la discusión de algunos temas. Me parece que, por separado, los distintos temas, e incluso algunos subtemas, abordados en cada capítulo de esta tesina darían material para trabajos de igual o mayor extensión que éste.

Bibliografía

- Bridgeman, Teresa. "Time and Space". *The Cambridge Companion to Narrative*. Ed. David Herman. Cambridge UP, 2007. 52-65. Impreso.
- Butler, Andrew M. "William Gibson: *Neuromancer*". *A Companion to Science Fiction* Ed. David Seed. Oxford: Blackwell Publishing, 2008. 534-543. Impreso.
- Cavallaro, Dani. "Cyberpunk and Virtual Technologies". *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*. Nueva Jersey: The Athlone Press, 2000. 24-40. Impreso.
- Connor, Steven. "Postmodernism and Literature". *Postmodernist Culture*. Londres: Blackwell Publishing, 1997. 111- 139. Impreso.
- Csicsery-Ronay, Istvan. "Science Fiction/ Criticism". *A Companion to Science Fiction* Ed. David Seed. Oxford: Blackwell Publishing, 2008. 43-58. Impreso.
- Davidson, Cynthia. "Riviera's Golem, Haraway's Cyborg: Reading *Neuromancer* as Baudrillard's Simulation of Crisis". *Science Fiction Studies*, vol 23, no 2, julio, 1996. 188-198. Impreso.
- Doctorow, Cory. "When Sysadmins Ruled the Earth". *Cyberpunk*. Ed. Victoria Blake. Nueva York: Underland Press, 2013. 425-461. Impreso.
- Fisher, Mark. "Materialismo gótico". *Deleuze y la brujería*. Ed. y trad. Juan Salzano. Buenos Aires: Las cuarenta, 2009. 63-92. Impreso.
- Forster, E.M. "People". *Aspects of the Novel*. Londres: Harvest/ HBJ, 1970. 43-64. Impreso.
- Foster, Thomas. "Virtuality". *The Routledge Companion to Science Fiction*. Ed. Mark Bould y Andrew M. Butler. Nueva York: Routledge, 2009. 111-139. Impreso.

- Gibson, William. "Burning Chrome". *Burning Chrome*. Nueva York: Eos, 2003. Impreso.
- . *Count Zero*. Nueva York: Ace books, 1996. Impreso.
- . *Neuromancer*. Nueva York: Ace Books, 2000. Impreso.
- . *Mona Lisa Overdrive*. Nueva York: Bantam, 1989. Impreso.
- Grant, Glenn. "Transcendence through Detournement in William Gibson's *Neuromancer*". *Science Fiction Studies*, vol 17 no.1 (marzo, 1990). 41-49. PDF.
- Grosz, Elizabeth. *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge: MIT Press, 2001. PDF.
- Henthorne, Tom. *William Gibson: a Literary Companion*. Londres: McFarland, 2011. PDF.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durhman: Duke University Press, 1991. PDF.
- . "Las restricciones del postmodernismo". *Las semillas del tiempo*. Madrid: Trotta, 2000. 115-174. Impreso.
- Jannidis, Fotis. "Character". *The Living Handbook of Narratology*. Ed. Peter Hühn. Hamburgo: Hamburg University, 2012. PDF.
- Lem, Stanislaw. *Golem XV*. Trad. Joanna Orzechowska. Madrid: Impedimenta, 2012. Impreso.
- Lodge, David. *The Art of Fiction*. Nueva York: Viking, 1992. Impreso.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. Nueva York: Routledge, 1987. Impreso.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva*. México: Siglo XXI, 1998. Impreso.
- Punday, Daniel. "The Narrative Construction of Cyberspace: Reading *Neuromancer*, Reading Cyberspace Debates" *College English*, vol. 63, no.2 (noviembre,2000). 194-213. PDF.
- Punter, David. *Metaphor*. Nueva York: Routledge, 2007. Impreso.

- Rimmon-Kenan, Shlomith. *Narrative Fiction*. Nueva York: Routledge, 2002. Impreso.
- Roberts, Adam. *Science Fiction*. Nueva York: Routledge, 2000. PDF.
- Ryan, Marie-Laure. "Space". *The Living Handbook of Narratology*. Ed. Peter Hühn. Hamburgo: Hamburg University, 2012. Pdf.
- Sandhu, Sukhdev. "The Hiding Place". *The Telegraph*. Web.
- "Sendebarr, o Libro de los Engaños". *El Conde Lucanor y otros cuentos medievales*. Ed. Juan Alcina Franch. Barcelona: Bruguera, 1973. 36-76. Impreso.
- Simmons, Dan. *Hyperion*. Barcelona: Ediciones B, 1993. Impreso.
- Strombeck, Andrew. "The Network and the Archive: The Specter of Imperial Management in William Gibson's *Neuromancer*". *Science Fiction Studies*, vol. 37 no.2 (Julio 2010). 275-295. PDF.
- Suvin, Darko. "On the Poetics of the Science Fiction Genre". *College English*, vol.34 no. 3 (Diciembre. 1972). 372-382. PDF.
- Teske, Doris. "Beyond Postmodernist Thirdspace? The Internet in a Post-Modern World". *Beyond Postmodernism. Reassessments in Literature, Theory and Culture* (Klaus Stierstorfer ed.) Berlin/Nueva York: Walter de Gruyter, 2003. 101-117. Impreso.
- Weisl-Shaw, Andrea. "The Comedy of Didacticism and the Didacticism of Comedy in *Calila e Dimna* and *Sendebarr*". *The Modern Language Review*, Vol. 105, No. 3 (Julio 2010). 732-742. PDF.