



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Posgrado en Estudios Latinoamericanos
Campo de conocimiento 5: Literatura y crítica literaria en América Latina
Facultad de Filosofía y Letras

**Simulacros virtuales en la ciencia ficción latinoamericana.
Tecnología, política e historia en *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia,
Sueños digitales de Edmundo Paz Soldán y *Synco* de Jorge Baradit**

Tesis

que para optar por el grado de
Doctor en Estudios Latinoamericanos
presenta
Roberto Durán Martínez

Tutora principal:

Dra. Alejandra Giovanna Amatto Cuña
Colegio de Estudios Latinoamericanos, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

Integrantes del Comité Tutorial:

Dra. María Carolina Depetris (CEPHCIS, UNAM)
Dr. José Eduardo Serrato Córdova (Centro de Estudios Literarios, IIFIL, UNAM)

Integrantes del Jurado:

Dra. Jazmín Guadalupe Tapia Vázquez (Departamento de Filosofía, CSH, UAM-I)
Dr. Elton Alfredo Honores Vasquez (Facultad de Letras y Ciencias Humanas, UNMSM, Perú)

Ciudad de México, diciembre de 2023



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

Deseo agradecer las valiosas aportaciones y observaciones de todos mis sinodales pues, debido a su amplia experiencia y conocimientos, mi investigación resultó muy fructífera. Para empezar, quiero expresar mi profundo reconocimiento para la Dra. María Carolina Depetris quien, a lo largo de todo el doctorado, realizó una lectura crítica y rigurosa de mi trabajo, lo cual se reflejó en la redacción final de la tesis. También, deseo resaltar el apoyo incondicional del Dr. José Eduardo Serrato durante toda mi trayectoria académica —desde mi tesis de licenciatura, la de maestría y ahora, de doctorado—, ya que gracias a sus consejos y enseñanzas me he convertido en un mejor investigador y persona.

Asimismo, debo reconocer la inestimable colaboración de la Dra. Jazmín Tapia que realizó comentarios muy atinados y sugestivos con los cuales el trabajo se enriqueció. Por igual, me gustaría destacar el vasto conocimiento del Dr. Elton Honores, experto consumado en la literatura ciencia ficcional latinoamericana, porque la investigación mejoró notablemente con sus observaciones y recomendaciones bibliográficas. Del mismo modo, destaco el apoyo brindado por la Dra. Teresa López-Pellisa durante mi estancia de investigación en la Universidad de Alcalá, en Madrid, España, ya que me proporcionó valiosas sugerencias y materiales bibliográficos que, sin duda, favorecieron enormemente la tesis, al tratarse de una experta académica de la ciencia ficción española y latinoamericana.

Finalmente, la Dra. Alejandra Amatto, tutora principal de esta investigación, merece una mención especial. Debo agradecerle todo su apoyo durante todos estos últimos cuatro años y medio, así como sus profundos saberes en torno a las literaturas de lo insólito para guiar mi trabajo y, sobre todo, su paciencia y su calidad humana. La Dra. Alejandra Amatto no sólo es una excelente académica, sino una gran persona que me enseñó, siempre con una sonrisa y con una actitud positiva, cómo debe comportarse un verdadero investigador humanista. Muchas gracias por todo, doctora.

Para mi amadísima Rebeca,
quien crece y se expande
como una infinita nota musical

Índice

| | |
|---|------------|
| Introducción | 5 |
| Capítulo I. Simulacro, poder y tecnologías de la imagen. Sueños y fantasmas virtuales de la ciencia ficción latinoamericana | 11 |
| 1. Dominios virtuales. Simulacro, poder y tecnologías de la imagen | 11 |
| 2.1 De lo virtual al simulacro: la representación literaria de las tecnologías de la imagen | 12 |
| 2.2 Simulacro y poder. Usos políticos de las tecnologías de la imagen y su proyección en la literatura de ciencia ficción | 27 |
| 2. América Latina, entre la tecnociencia y la ficción | 50 |
| 1.1. Un breve viaje de reconocimiento al universo de la ciencia ficción | 52 |
| 1.2 Un viaje de extrañamiento al universo de la ciencia ficción latinoamericana | 66 |
| 3. Sueños y fantasmas virtuales de la ciencia ficción latinoamericana. Las tecnologías de la imagen en la literatura del continente | 78 |
| 3.1 Primera etapa (1896-1980). Las tecnologías de la imagen en la era mecánica-industrial..... | 80 |
| 3.2 Segunda etapa (1980-2020). Las tecnologías de la imagen en la era informática-digital..... | 87 |
| 3.3 Teoría, crítica y estudios literarios acerca de lo virtual en América Latina..... | 97 |
| Capítulo II. Simulacro y complot. De la ciudad ausente a la ciudad virtual | 105 |
| 1-. De la crítica ficción a la ciencia ficción | 106 |
| 2-. La imagen del poder y el contrapoder: simulacro y complot..... | 111 |
| 3-. La ciudad paranoica: de la ciudad ausente a la ciudad virtual | 125 |
| 4-. La memoria en la época de su reproductibilidad virtual..... | 132 |
| 5-. Consideraciones finales..... | 137 |
| Capítulo III. La zona de sombra: sueños o simulacros digitales | 140 |
| 1-. Entre el realismo tecnológico y la ciencia ficción..... | 141 |
| 2-. La imagen del poder desde la zona de sombra | 145 |
| 3-. Río Fugitivo, una distopía digital | 158 |
| 4-. Una memoria elástica: simulacros fotográficos | 166 |
| 5-. Consideraciones finales..... | 172 |
| Capítulo IV. Synco: el socialismo y simulacro cibernéticos de Salvador Allende | 175 |
| 1-. Mass media e historia, mitologías y ciencia ficción frikis..... | 176 |
| 2-. Simulacros cibernéticos. Synco o la imagen del poder ciber-bolivarista | 182 |
| 3-. Santiago de Chile, el simulacro cibernético-luciferino | 198 |
| 4-. Memoria: simulacro e historia | 202 |
| 5-. Consideraciones finales..... | 210 |
| Conclusiones | 214 |
| Bibliografía | 223 |

Introducción

A partir de un amplísimo imaginario generado en una cultura y época determinadas, la narrativa de ciencia ficción nos proporciona con frecuencia penetrantes reflexiones acerca de los acelerados avances de la ciencia y la tecnología, tal como sucede hoy en día con el internet, la robótica o la biotecnología. Se trata de una práctica cultural muy fructífera que nos ofrece una visión crítica acerca de nuestro mundo: de nuestros deseos, temores o ansiedades frente al discurso y a las aplicaciones tecnocientíficas.

Por ese motivo, en este trabajo reflexioné sobre este género, en especial ciertos relatos de ciencia ficción producidos en América Latina hacia finales del siglo XX y principios del XXI, cuya temática central se relaciona con el impacto sociopolítico e histórico de las tecnologías generadoras de imágenes y ambientes virtuales. Desde mi perspectiva, el análisis detallado del influjo de la tecnociencia en el modo de concebir la realidad latinoamericana proyectada en su narrativa ciencia ficcional nos brindó otras lecturas para entender cómo intenta integrarse el sujeto latinoamericano al mundo globalizado de la actualidad, si pensamos que nuestras naciones, además de presentar graves problemas económicos, políticos y sociales, parecen hallarse en la periferia: lejos del centro de los adelantos científicos y tecnológicos.

Por tanto, resultó imprescindible investigar con detenimiento algunos de los numerosísimos mundos ciencia ficcionales propuestos por nuestros escritores ya que no sólo tematizan, sino que en cierta medida nos ofrecen otras perspectivas para explicar los procesos de modernización tecnológica y científica en América Latina, así como su retraso o posible

inserción al proyecto de la modernidad occidental —o acaso, ahora, la posmodernidad—, de la cual parece hallarse «alejada» en diversos aspectos culturales.

Por si fuera poco, en esta investigación nos preguntamos además cuál es el potencial crítico particular de la ciencia ficción generada en los países periféricos para comprender ciertos procesos de su devenir sociopolítico e histórico, como es el caso de las dictaduras que han proliferado en nuestro continente. A este respecto, se revisó también los modelos teórico-críticos con los cuales los investigadores se han aproximado a la ciencia ficción latinoamericana, pues como bien señala Silvia Kurlat Ares mediante esta labor intelectual se pueden suscitar nuevas formas de crítica, acordes con esas problemáticas bosquejadas en dichas narraciones:

En este sentido, la ciencia-ficción provee un espacio contrahegemónico de reflexión ideológica y política capaz de generar redes globales de circulación de saberes y bienes culturales donde tambalean los marcos epistemológicos de la modernidad, pero también cuestiona lo que se entiende como posmodernidad («La ciencia ficción en América Latina...» 18-19).

Para llevar a cabo este trabajo, seleccioné un *corpus* de tres novelas, cercanas al género ciencia ficcional, que se editaron durante la última década del siglo XX y la primera del presente siglo en una zona específica de nuestro continente: Sudamérica, con especial atención en el área andina. Una razón fundamental de esta elección residió en que en esos tres relatos se proyectan tres regímenes totalitarios sustentados con ciertas tecnologías generadoras de lo virtual que aluden, hasta cierto punto, a tres dictaduras militares acaecidas

en el pasado argentino, boliviano y chileno durante los años setenta, las cuales ahora son presentadas en un contexto postdictadura.¹

De inicio, consideré *La ciudad ausente* (1992), del escritor argentino Ricardo Piglia (Buenos Aires, 1940-Buenos Aires, 2017), narración canónica de nuestra literatura que bosqueja un mundo distópico y virtual dominado por un Estado policial y construido con ayuda de una máquina narradora. También revisé *Sueños digitales* (2000), del escritor boliviano Edmundo Paz Soldán (Cochabamba, 1967), un autor preocupado por el papel de la tecnología y sus consecuencias en nuestras naciones en un mundo dominado por los *mass media*, la lógica capitalista y el neoliberalismo. Por último, incluí la novela *Synco* (2008), del escritor chileno Jorge Baradit (Valparaíso, 1969), una historia alternativa sobre qué habría sucedido si Salvador Allende con la ayuda de una tecnología cibernética se hubiera mantenido en el poder con un régimen socialista, al fracasar el intento de golpe de estado en Chile el 11 de septiembre de 1973.

Mi estudio se efectuó a partir de la siguiente pregunta central de investigación: desde el punto de vista sociopolítico e histórico, ¿qué función (o funciones) cumplen las tecnologías informáticas o productoras de lo virtual en los relatos seleccionados? Lo cual nos llevó a

¹ En este escrito, el término postdictadura se refiere al espacio de tiempo acaecido tras el fin de las violentas dictaduras en América Latina, principalmente en los países sudamericanos; pero, sobre todo, a las consecuencias derivadas de esos regímenes militares en el contexto de una supuesta transición democrática. Por lo regular, se considera que el periodo postdictadura comprende desde los ochenta hasta alrededor del 2010, en el caso de Chile, Bolivia y Argentina. En esa época, surge a la par la denominada literatura postdictadura (en una línea más realista) que trata diversos temas, entre ellos, el exilio, la identidad, la violencia, la censura o autocensura, etc. En general, «el fenómeno de la literatura post-dictadura, al estar vinculado con el quiebre político y existencial de Latinoamérica, ha permitido dar cuenta de los grandes cambios que surgieron en estos períodos: de la espontaneidad y la reacción emocional al terror y la retirada. Desde la perspectiva de la literatura post-dictadura se pueden observar cómo fueron cambiando los roles y las certezas de una sociedad, que no sólo ha tenido fracturas políticas y sociales, sino también fracturas existenciales» (Urzúa Ajraz, párr. 11). Como veremos más adelante en esta investigación, estos asuntos postdictadura desde la perspectiva ciencia ficcional cobran un renovado auge. Cfr. con «Literatura post-dictadura: una mirada hacia un pasado común», Karla Urzúa Ajraz. Consultado en <https://base.d-p-h.info/es/fiches/dph/fiche-dph-6664.html>

otras cuestiones relacionadas de sumo interés: ¿qué tipo de mundos e imágenes virtuales generan esos medios tecnológicos en cada uno de los relatos con el fin de reforzar ese(os) papel(es)?; si comparamos de manera directa las tres novelas, ¿cuáles son las semejanzas y las diferencias entre cada una de las historias con respecto al asunto tratado?

A partir de esas preguntas, sustenté la siguiente hipótesis de trabajo: en las tres novelas del *corpus* las tecnologías de lo virtual crean simulacros que sirven como instrumentos de control social empleados por el poder en Argentina, Bolivia y Chile por medio de un diseño conveniente de su imagen, la distribución del espacio ciudadano y la manipulación de la memoria histórica.

En cuanto a mi estrategia metodológica, dividí mi trabajo en cuatro capítulos principales, además de la introducción, las conclusiones y la bibliografía. El primero de ellos lo dediqué a las definiciones más importantes en torno a las tecnologías de lo virtual que se proyectan como un tema en la literatura. En un primer inciso de este capítulo, ofrecí algunas nociones que me parecieron relevantes para el desarrollo de la investigación: de inicio, intenté definir lo virtual, relacionado con el concepto de simulacro, como un asunto de representación literaria; después, analicé los usos políticos de lo virtual o la imagen, así como algunos ejemplos desplegados desde el campo de la ciencia ficción —en especial de habla inglesa—, con el surgimiento de la fotografía y el cine hacia finales del siglo diecinueve, luego con la televisión en el siglo XX hasta nuestros días con la llegada del internet y el ciberespacio, vinculados también con la noción de simulacro; en ese sentido examiné, apoyado en los estudios culturales, cómo esos medios han influido en la conformación de nuevas subjetividades en nuestras sociedades.

Luego, en el segundo inciso del primer capítulo, deslindé, de modo breve, una definición sobre lo que entiendo por ciencia ficción, en su sentido «clásico», comparándola

con lo fantástico u otros géneros afines; además, planteé otro punto controvertido: si existe la posibilidad de hablar de una ciencia ficción latinoamericana que posea rasgos propios, frente a producciones de otras regiones, sobre todo, las provenientes del mundo anglosajón. Por último, en el tercer apartado del capítulo, revisé someramente el estado de la cuestión en la literatura latinoamericana ciencia ficcional, relativa a lo virtual y las tecnologías de la imagen, a través de las obras producidas en el continente (en la era del capitalismo industrial y en la del posindustrial), además de las obras críticas y teóricas al respecto durante el periodo que va del siglo XX al XXI.

Ahora bien, los capítulos II, III y IV de la investigación los dediqué al análisis temático de cada una de las narraciones (un capítulo por novela) para verificar mi hipótesis de trabajo. En cada uno de ellos, presenté cinco incisos: el primero enfocado a estudiar los rasgos principales de la narrativa de cada uno de los autores y su posible vínculo con la ciencia ficción; el segundo, donde se analizó la imagen del poder que se construye en los relatos con base en los simulacros virtuales; el tercero, en el que estudié la configuración de las ciudades en la era virtual; el cuarto, donde traté el asunto de la memoria histórica, o de cómo se manipula la memoria vía tecnológica; y el quinto, centrado en las consideraciones finales o conclusiones generales derivadas del estudio de cada novela, en las que se plantearon los hallazgos realizados y las constantes de análisis detectadas.

Para finalizar este recorrido introductorio, con esta investigación pretendo contribuir en los estudios literarios latinoamericanos que tratan el estimulante vínculo entre tecnología, política, sociedad e historia, proyectado en su narrativa ciencia ficcional. Lo anterior debido a que, en general, los trabajos y análisis críticos con respecto al tema y a la obra de los autores aquí propuestos son todavía insuficientes y poco detallados; asimismo, dado que los asuntos de lo virtual y el simulacro ya forman parte del imaginario cultural de nuestras sociedades

contemporáneas inmersas de lleno en las tecnologías informático-digitales, por lo cual deben ser estudiados con mayor profundidad, en este caso a través del potencial crítico del relato ciencia ficcional, para comprender cómo inciden en la conformación de la identidad y subjetividad de los sujetos en esta era donde lo real coexiste con lo virtual.

Invito, pues, al lector a sumergirse en este recorrido a través del estudio de la ciencia ficción latinoamericana que presenta relatos donde se proyectan tecnologías generadoras de simulacros virtuales, muchas veces, al servicio de oscuros intereses políticos; donde el vínculo entre tecnología, política e historia resulta esencial para criticar, de modo oblicuo y metafórico, ciertos procesos que resultan clave en la historia de nuestras naciones, como son los casos de las violentas dictaduras que han asolado al continente o la modernización tecnológica en América Latina. A final de cuentas, exhorto a los lectores para que reflexionen sobre la posible existencia de un género ciencia ficcional latinoamericano y cuáles serían sus rasgos característicos.

Capítulo I. Simulacro, poder y tecnologías de la imagen. Sueños y fantasmas virtuales de la ciencia ficción latinoamericana

Estar en una isla habitada por fantasmas artificiales era la más insoportable de las pesadillas; estar enamorado de una de esas imágenes era peor que estar enamorado de un fantasma (tal vez siempre hemos querido que la persona amada tenga una existencia de fantasma).

ADOLFO BIOY CASARES, *La invención de Morel*

1. Dominios virtuales. Simulacro, poder y tecnologías de la imagen

Vivimos en un mundo dominado por imágenes de todo tipo, entidades virtuales por excelencia, que nos plantean diversas cuestiones al convertirse en información por decodificar, susceptible de ser interpretada para dar cuenta de nuestro entorno. Por ese motivo, el estudio de lo virtual aquí propuesto parte de lo siguiente: en un primer acercamiento general, ¿qué es lo virtual si lo comparamos con lo que denominamos «real» y, sobre todo, si lo consideramos como un tema de representación literaria?; en segundo lugar, ¿de qué modo el poder político ha empleado las entidades virtuales o las imágenes generadas vía tecnológica, en especial desde el siglo XX hasta nuestros días, para ejercer su dominio sobre el imaginario social y por ende sobre los individuos, incidiendo en las subjetividades, es decir, la forma cómo los sujetos conciben la realidad?

A continuación, intentaré responder estos planteamientos clave en el desarrollo de la presente investigación, si además se toma en cuenta, por un lado, la forma cómo han sido percibidas y utilizadas las tecnologías de la imagen a través del tiempo en nuestras sociedades; y por otro, sus posibles vínculos con la literatura, especialmente la modalidad de la ciencia ficción, cuyas formas de representación se centran también en imágenes (en este

caso, verbales) que evidencian o critican estos usos sociopolíticos y que, a su vez, analizan las subjetividades e identidades generadas por el advenimiento de ese tipo de dispositivos.

2.1 De lo virtual al simulacro: la representación literaria de las tecnologías de la imagen

Recorremos *dominios*, visitamos *muros* y navegamos por *páginas* tan reales y casi tan palpables como la materia que nos rodea de este lado de la pantalla, pero tan inmatriciales como un relato fantástico, un sueño o una ecuación.

NAIEF YEHYA, «Diagnósticos, epidemias y síntomas de nuestros malestares digitales»

A principios de la tercera década del siglo XXI, el término «virtual» nos remite a todo flujo de información que visualizamos o escuchamos a menudo en tiempo real a través de diferentes dispositivos electrónicos conectados en redes informáticas: desde todas las variedades de computadoras personales, *tablets*, celulares y *smartwatches*, hasta *iPods*, pantallas de televisión digitales, videoconsolas, simuladores, aparatos de realidad virtual, etc. Esto nos permite realizar múltiples tareas en cualquier momento o lugar: navegar en internet para la búsqueda de todo tipo de información, comunicarnos con otras personas en videollamadas, participar en foros virtuales, recrearnos con novedosos videojuegos, sumergirnos en innovadores entornos de realidad virtual, contemplar variados espectáculos, por mencionar sólo algunos de sus empleos prácticos.¹

Pese a constituir la noción más generalizada y popular que poseemos acerca de este vocablo —relacionado también con otros términos no menos famosos, como el *ciberespacio* o la *realidad virtual*—, debo señalar que lo «virtual» no se reduce únicamente a entidades

¹ En los albores del siglo XX, Katherine Hayles señalaba ya que este concepto de lo virtual, así como ha ocurrido con muchas otros en la historia, se construye a partir de ciertas percepciones ante el desarrollo de determinadas tecnologías e incita, a su vez, ese mismo desarrollo (Cfr. «La condición de la virtualidad» 37-38).

generadas con los dispositivos contemporáneos ya mencionados, pues el término nos conduce, históricamente, a otras formas pretecnológicas y tecnológicas, así como a diversas disciplinas estéticas.² Así, lo que concebimos ahora como virtual no sería sino el último grado de desarrollo alcanzado tecnológicamente en la representación de imágenes. Por ese motivo, me parece conveniente indagar con mayor profundidad cuál es la noción de lo «virtual» a la que me referiré en este trabajo.

Para comenzar, la palabra «virtual» es un adjetivo en el diccionario de la RAE con dos acepciones a destacar: «1. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*. [...] 3. Que tiene existencia aparente y no real». Ya, de inicio, el vocablo nos remite a cualquier ente que puede incidir en potencia sobre un hecho en el futuro; y de otro, a su carácter ilusorio y acaso inmaterial. Así, aquellas entidades virtuales que podríamos anticipar por sus efectos potenciales o contemplar por su aspecto externo aparente, aunque no sean ni eventos dados ni en algunos casos objetos tangibles en nuestro mundo, se relacionan, de manera paradigmática, con las imágenes visuales, audiovisuales, verbales o de cualquier otro tipo generadas por una gran diversidad de medios tecnológicos y de disciplinas estéticas que mediante determinados soportes materiales y técnicas intentan representar la realidad.

En conformidad con la segunda acepción, habría que destacar el carácter aparente o ilusorio de lo virtual proyectado en numerosas imágenes. Al reflexionar concretamente sobre

² En *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*, Teresa López-Pellisa advierte que se ha abusado en demasía del término «realidad virtual», eje principal de su estudio, al equiparlo con otros, como ciberespacio, virtual, digital o red informática; para la investigadora, el término ha servido como un hiperónimo donde caben todas estas formas o nombres o formas de referirnos a los fenómenos tecnológicos actuales, aunque no constituyan verdaderamente tecnologías de ese tipo, lo cual nos lleva a una «esquizofrenia nominal» (Cfr. 70). Coincido con ella en su afán de acotar con mayor exactitud su objeto de estudio, pero también me separo un tanto de su eje de investigación, porque mi foco de estudio es simplemente toda entidad «virtual» en un sentido mucho más amplio, producida por cualquier tecnología de la imagen, incluidos los dispositivos y tecnologías de «realidad virtual».

la imagen visual, Roman Gubern sostiene: «La imagen es la presencia simbólica de una ausencia, representada vicariamente sobre un soporte y destinada a interpelar visualmente con sus formas, texturas y colores la función semiótica de su observador» (*Del bisonte a la realidad virtual* 22). Es decir, la imagen visual —así como sucede con las demás clases de imágenes bosquejadas en otra infinidad de soportes que le proporcionan su propia materialidad— finalmente es una entidad virtual desplegada como una especie de «copia» ilusoria: o mejor dicho, un símbolo que invoca mediante la imaginación diversos sentidos de la realidad en los receptores, al referirse, por un lado, a seres, objetos y entidades que forman parte de lo real y que pueden o no estar presentes en el momento de su recepción; y por otro, a seres, entidades o sucesos imaginarios que transgreden esa misma realidad. Se puede deducir que, en cierta medida, lo virtual constituye un modo de simbolizar la realidad y, por consecuencia, de construir ciertos sentidos, a partir de la proyección de imágenes que intentan duplicar lo real, aunque no sean su perfecto reflejo.

Como una aproximación a lo que llamamos «real», la realidad constituye un constructo cultural ceñido a diversos sistemas científicos e ideológicos de una sociedad específica en un momento histórico determinado. Para Elton Honores la realidad es un sistema de creencias, una construcción artificial, de manera que «[n]o hay entonces una idea de realidad compartida ‘universal’, sino *modos de ver* la realidad» (*Fantasmas del futuro* 161). De ahí que lo virtual como copia simbólica del mundo no sea una forma «transparente», universal y objetiva de representar en su totalidad la realidad, pues la imagen puede servir, con fines positivos o negativos, para elaborar, integrar, idealizar e incluso deformar o manipular dicha realidad, de acuerdo con determinados intereses comúnmente ligados a la legitimación de los poderes basados en esos sistemas de creencias.

Por su parte, y con base en la primera acepción de lo virtual, debe señalarse su naturaleza potencial, enmarcada por sus efectos futuros. En medio de la consolidación de la era informático-digital en la actualidad, para algunos intelectuales lo virtual no es lo opuesto de lo real, sino otra dimensión de lo real, «una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata» (Lévy 8).³

A partir del origen etimológico del término, el filósofo francés Pierre Lévy apunta que lo virtual «no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el nudo problemático, el nudo de tendencias y de fuerzas que acompaña una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización» (11).⁴ Es decir, lo virtual posee una interesante cualidad creativa e imaginativa que más allá de su carácter aparente —al erigirse como una imagen-símbolo— presupone otro modo de ser que nos proporciona un acercamiento más productivo para interactuar con lo real, ya que implica suponer que lo virtual existe en potencia, con unas significaciones también potenciales, o que más bien tiende a actualizarse continuamente como una imagen sin concretizarse de manera tangible.

³ Si atendemos a su origen etimológico, el vocablo «virtual» proviene del latín *virtus*, que en la antigüedad clásica significaba fuerza (o voluntad) para realizar un trabajo, aunque no se efectuara realmente; de ahí su evolución semántica en las centurias venideras a potencia o potencial para efectuar algo (Edad Media). Habrá que esperar hasta los inicios de la modernidad (s. XVIII y XIX), para encontrar una nueva connotación del término asociada al carácter aparente o ficticio de las imágenes (Cfr. Ryan 45-46).

⁴ Para Lévy, quien se apoya a su vez en las ideas Gilles Deleuze, «[l]o posible ya está constituido, pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación ni en su naturaleza. Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta la existencia» (10). De igual modo, para el filósofo, lo virtual está constituido no sólo por imágenes-símbolos generadas por diversos medios tecnológicos, sino por otros aspectos de la realidad, como una empresa, el cuerpo humano, la economía, etc. Aquí, asistimos a la denominada «virtualización» del mundo, que incita un proceso de actualización continuo, donde lo virtual tiene el don de la ubicuidad: se encuentra «fuera de ahí» (desterritorializado, sin espacio específico) y «fuera de tiempo», provocando nuevas velocidades e identidades, además de nuevas subjetividades en los sujetos que perciben y manejan lo virtual (Cfr. 20-25).

En un primer bosquejo, lo virtual como entidad aparente (o copia simbólica del mundo) y como potencia (o evento u objeto futuro sin precedentes) se refiere a todo tipo de entidades, en particular, imágenes —hasta cierto punto semejantes físicamente a nuestros seres, objetos y espacios reales (materiales y tangibles)— generadas de modo artificial por medio de las técnicas de las diversas artes, como la pintura, la escultura, el grabado, el teatro y por supuesto la literatura; y, principalmente, de los conocimientos tecnocientíficos del ser humano, algunos de ellos objeto de estudio en el presente trabajo: la fotografía, el cine, la televisión, la computadora conectada a redes informático-digitales (donde destaca el internet asociado al ciberespacio), así como los dispositivos de realidad virtual, por sólo mencionar algunos de los más importantes en la actualidad.

A partir de todo lo anterior, se debe pensar ahora en lo virtual como asunto de representación literaria, especialmente, en la narrativa de ciencia ficción. En algunos relatos de esta modalidad se tematiza, por lo general, la presencia de dispositivos tecnocientíficos novedosos (máquinas, aparatos, medios masivos de comunicación, etc.) que generan imágenes y mundos virtuales, lo cual da pie para reflexionar acerca de sus empleos políticos y sus repercusiones sociales —entre los asuntos más relevantes a tratar en esta tesis—, en mundos ficcionales próximos a lo distópico donde el poder ejerce un dominio totalitario.

Ya de inicio una narración literaria constituye una entidad virtual en sí, en la medida que proyecta un mundo aparente —ficticio y simbólico—, pero al mismo tiempo un mundo en potencia que debe ser actualizado o recreado en cada acto de recepción por sus lectores. Dicho de otro modo, un relato es una entidad virtual que sobre cierto soporte material (papel, grabación de audio o pantalla) invoca mediante imágenes verbales un mundo parecido al nuestro, pero en cierto sentido también distinto. Así, lo virtual generado vía tecnológica y lo

virtual producido en la literatura comparten la capacidad de crear mundos alternativos, acaso muy distintos de lo ya conocido, cuyos efectos potenciales tendrían que evaluarse.

Un relato ciencia ficcional se nos presenta, entonces, como un mundo virtual en un primer nivel narrativo donde existen dispositivos que generan, a su vez, otros mundos e imágenes virtuales en un segundo nivel narrativo. Nos referimos a una ficción dentro de otra ficción (por ello, quizá «doblemente» virtual), lo que suscita agudas reflexiones metaliterarias en algunas narraciones, al plantear por ejemplo que los mecanismos de creación de las entidades virtuales en la diégesis se asemejan a los procedimientos que emplea el autor para elaborar su relato. Incluso, en muchos otros casos, es posible pensar en narraciones metaficcionales en las que el mundo virtual (de segundo grado o metadiégesis) invade, confunde o invierte la ficción o mundo virtual principal (de primer grado o diégesis) en el que ha sido generado ese ente virtual de segundo orden por medio de ciertas tecnologías de la imagen.⁵ Hablamos de un *mise en abyme* muy interesante que puede propagarse como «un tejido canceroso», tal como lo plantea Teresa López-Pellisa al referirse a una patología en el mundo informático-digital de la actualidad: la metástasis de los simulacros:

Lo que me interesa de esta patología no es su adscripción a la enfermedad del cáncer, sino su potencia como metáfora de la propagación, proliferación, penetración e invasión de los simulacros en el «tejido» de lo real [...] en numerosas ocasiones la proliferación de simulaciones, a través de la duplicación de niveles virtuales y digitales de los mundos

⁵ Vale la pena diferenciar entre los términos metaficción y metaliteratura para comprender mejor la presencia de diversos mundos virtuales (o niveles metadieéticos, o llamados también relatos «enmarcados») en el nivel principal de una narración (o diégesis). En su artículo «La metaficción como ruptura del pacto ficcional» (2011), Carlos Lens San Martín sostiene que una narración es metaficcional cuando pone en duda el concepto mismo de ficción en el mundo del relato, por lo cual se renegocian o se rompen los términos del pacto de ficcional con el lector (cfr. 236-237). Esto sucede, por lo regular, cuando otro nivel narrativo irrumpe en el principal confundiendo con éste (233), como en «Continuidad de los parques» de Cortázar. Ahora bien, un relato con referencias metaliterarias se verifica cuando dentro del texto literario se habla de la literatura y, además, presenta características autorreferenciales: «actualización de un hipertexto, citas a otras obras o autores, reflexiones sobre la literatura..., y su carácter autoconsciente: reconocimiento de que se está creando un texto literario al mismo tiempo que se crea, o referencias a la propia obra como artificio» (225).

ficcionales, desvirtúa el concepto de realidad (su referente), hasta hacerlo desaparecer (o no). Y cuando el modelo implosiona, nos encontramos con esta patología (*Patologías de la realidad virtual* 99-100).

En este tipo de obras literarias, u objetos virtuales en sí, un asunto recurrente es la reproducción de otros mundos virtuales que, al irrumpir en su referente (o sistema de realidad planteado en la ficción), lo cuestionan y acaso lo sustituyen. Se verifica en esas ficciones un cierto extrañamiento que, proyectado al mundo de referencia extratextual, nos hace reflexionar sobre nuestra propia condición cuando contactamos con las novísimas tecnologías informáticas de la imagen en un proceso donde se tiene la percepción de que los atributos del mundo real parecen transferirse al mundo virtual y las cualidades de lo virtual, al nuestro. Así, mientras un mundo virtual parece más real y por ende parece cobrar vida como una entidad tangible, el nuestro se virtualiza, revelando quizá su carácter aparente, artificial e incluso inhumano. Al respecto, Marie-Laure Ryan sostiene: «Para muchos críticos culturales [...] lo real no ha desaparecido; simplemente ha intercambiado su lugar con lo virtual, lo que significa que el tiempo que pasan en el mundo virtual unas vidas que deberían estar, o que solían estar, arraigadas en una realidad sólida está creciendo a una velocidad alarmante. Nuestros dioses son virtuales [...] cuando deberían ser reales» (52).

En este punto, resulta esencial la noción de simulacro planteada por Jean Baudrillard para entender lo que sucede con las entidades virtuales bosquejadas en una narración literaria como un asunto que, metafóricamente, problematiza el vínculo de nuestras sociedades con las innovadoras tecnologías informáticas. El concepto de simulacro valora de manera negativa la producción de lo virtual, basada en múltiples imágenes audiovisuales, en la sociedad contemporánea. Baudrillard sostiene, en general, que en el ejercicio de simulación el simulacro virtual suplanta a lo real en otra dimensión denominada «hiperrealidad».

Se trata de un proceso donde un sinnúmero de imágenes sustituye la realidad en la percepción de los sujetos quienes, con frecuencia, no aceptan esos simulacros de manera crítica, sino pasiva. Esta característica del simulacro resulta fundamental en los ámbitos ideológico y político, debido a que los poderes en turno que rigen una determinada sociedad pueden producir e imponer sus propios simulacros para «conducir» de forma conveniente a sus ciudadanos, tal como sucede en numerosos relatos ciencia ficcionales que tematizan la aparición de regímenes totalitarios con ayuda de la tecnología, en una referencia oblicua a las diversas dictaduras capitalistas o socialistas del mundo extratextual.⁶ Para resumir, en una narración literaria lo virtual como simulacro (u objeto ilusorio), al poner en duda el sistema de realidad planteado en el relato, se presenta como una falsificación que, al mismo tiempo, pone en entredicho la identidad de los sujetos que interactúan con lo virtual en ese mundo ficticio: «la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo ‘verdadero’ y de lo ‘falso’, de lo ‘real’ y de lo ‘imaginario’» (Baudrillard, *Cultura y simulacro* 12), borrando prácticamente a su referente de lo real en el proceso.⁷

Lo antes expuesto, es decir, lo virtual como apariencia simbólica o simulacro en una ficción literaria, lo cual posee claras significaciones negativas, se opone radicalmente a lo virtual como potencia, propuesto por Pierre Lévy, donde lo virtual es evaluado de modo positivo ya que manifiesta un inmenso potencial creativo, como ya vimos con anterioridad. Al referirse en específico a la virtualización del texto, Lévy nos dice que

⁶ En el siguiente apartado de este capítulo, desarrollaré con mayor detalle esta noción de simulacro con base en el surgimiento a lo largo de la historia, a partir de finales del siglo diecinueve hasta nuestros días, de ciertas tecnologías de la imagen y sus implicaciones sociopolíticas.

⁷ En otro de sus textos, *El crimen perfecto*, Baudrillard sugiere también la idea de que las imágenes son las «asesinas» de lo real pues, en la actualidad con las tecnologías informático-digitales, parecen eliminar a su modelo o referente.

El texto, desde sus orígenes mesopotámicos, es un objeto virtual, abstracto, independiente de tal o cual soporte particular. Esa entidad virtual se actualiza en múltiples versiones, traducciones, ediciones, ejemplares y copias. El lector prosigue esta cascada de actualizaciones interpretándolo, dándole sentido aquí y ahora. Hablo de actualización respecto a la lectura y no de la realización, que es el resultado de una selección entre posibles preestablecidos (25).

En el caso de una narración literaria, en particular un relato ciencia ficcional, su riqueza reside además en su potencial para presentar nuevas ideas, lenguajes y, sobre todo, interpretaciones que se actualizan continuamente en nuevos textos y, sobre todo, en el acto de recepción de sus lectores. Como bien apunta Marie-Laure Ryan: «La virtualidad de la obra de arte y las condiciones que hacen posible la experiencia estética residen, según Iser, en su poder para desdoblarse y convertirse en múltiples mundos [...] Como generador de palabras potenciales, interpretaciones, usos y experiencias los textos son siempre objetos virtuales» (65-66).⁸

En concreto, como un asunto a tratar en un relato de ciencia ficción, el potencial creativo asociado a los diversos mundos e imágenes virtuales desplegados con apoyo de las tecnologías de la imagen y los medios masivos en la diégesis principal —por ejemplo, los universos paralelos, las historias alternativas o los seres u objetos virtuales—, permite la experimentación constante con otros sistemas de realidad, acaso radicalmente opuestos a los presentados de inicio en las narraciones y en el mundo referencial. Estamos ante mundos ficcionales que plantean insólitas relaciones en todos sus niveles: personajes, criaturas alienígenas, estructuras sociopolíticas, espacios, tecnologías innovadoras (o un *novum* en su época de creación), etc. Todo esto enfrenta a los personajes —y por extensión, a nosotros como lectores— directamente con lo «otro» o la otredad, con el extrañamiento ante sistemas

⁸ En su teoría de la recepción, aplicable a la obra literaria, Wolfgang Iser asevera: «La virtualidad de la obra de arte está en el origen de su naturaleza dinámica, y ésta es, a su vez, la condición previa imprescindible para que la obra produzca un determinado efecto» (ctd. en Ryan 66), en el receptor quien debe, a su vez, completar el significado global de la obra mediante una interpretación.

y objetos quizá desconocidos. Como vemos, este ejercicio imaginativo y especulativo, parte esencial de este género literario, se encuentra en el seno de lo virtual como potencia que ha de desplegarse en una narración.⁹

Ahora bien, otro aspecto a considerar en este acercamiento teórico a lo virtual como asunto de representación en una obra literaria se relaciona con un par de atributos: la inmersión y la interactividad, vinculados con los soportes donde se despliegan las imágenes, que remarcan su naturaleza ilusoria y potencial. En *La narración como realidad virtual* (2001), Marie-Laure Ryan señala que la literatura y la tecnología de realidad virtual, eje de su estudio, comparten esas dos cualidades provenientes de este último campo de la ciencia aplicada.¹⁰ En una línea semejante, Teresa López-Pellisa, en *Patologías de la realidad virtual* (2014), indica un nexo parecido entre el soporte literario y el de la tecnología virtual: inmersión e interactividad, a la que agrega la imaginación (86).

Ambas autoras destacan el papel decisivo de estas cualidades en la creación, así como en la recepción de un relato virtual y uno literario, aspectos que es factible extender a los mundos virtuales generados por medio de la tecnociencia al interior de un relato.¹¹ Resulta muy sugerente pensar en esas dos características de lo virtual proyectado como tema dentro de una narración, si lo comparamos con lo virtual generado en el mundo referencial mediante la tecnología y, por supuesto, el arte literario. De un lado, la inmersión como capacidad de

⁹ Lo anterior se explicará con mayor detalle en el apartado 2 de este mismo capítulo, al relacionarse con la teoría de los mundos posibles de Dôlezel.

¹⁰ Ryan, de hecho, propone trasladar las cualidades de la inmersión y la interactividad del mundo tecnológico «al campo literario y desarrollarlos para convertirlos en la piedra angular de una fenomenología de la lectura o, de manera más amplia, de la experiencia artística» (17).

¹¹ Un relato o juego virtual es una historia creada con tecnología de realidad virtual, definida por López-Pellisa como «un interfaz humano-máquina que se basa en la capacidad de estimular y engañar a nuestros sentidos a través de gráficas computacionales» (21), y con la ayuda además de equipos especiales: visiocascos, gafas, controladores de movimiento, auriculares, pantallas, etc.

lograr la suspensión de la incredulidad del lector (vía pacto de ficción) o del personaje o usuario (vía tecnológica) al participar del mundo virtual propuesto, borrándose por momentos las fronteras entre lo real y lo ficticio, como ocurre cuando, a veces, un personaje literario parece introducirse en el mundo virtual generado al emplear ciertas tecnologías de la imagen. Y de otro, la interactividad como facultad de permitir al receptor (un personaje, usuario o lector) interactuar con el mundo ficcional o virtual a partir de la selección de rutas y posibilidades de la trama narrativa, como sucede con el hipertexto (en el mundo referencial o en el ficticio) o con la generación de mundos paralelos o alternativos determinados mediante alguna máquina especial en un relato de ciencia ficción.¹²

No obstante, esa idea en torno a lo virtual planteada por Ryan sólo considera una tecnología específica contemporánea para producirlo, la realidad virtual, equiparable con la literatura. Nuestra propuesta, en cambio, apunta hacia un ámbito más extenso donde todo tipo de tecnología generadora de lo virtual presente en las narraciones literarias de ciencia ficción produce en los personajes, en diversos grados, la sensación de encontrarse inmerso en sus imágenes hasta «perdersé» en ellas; además de la percepción de interactuar y manipular de alguna forma esas entidades artificiales. En la mayoría de los casos, de manera pasiva o activa, tanto el productor como el receptor de lo virtual en las ficciones literarias se ven influidos por las imágenes proyectadas en esos dispositivos técnicos; representaciones a

¹² De acuerdo con Eduardo Ledesma, «el hipertexto se puede definir como la unión de un grupo de textos cortos (lexías) vinculados entre sí de forma no-secuencial y asociativa, que permiten lecturas no-lineales e interactivas y facilitan la agregación de información de diferentes fuentes» (310). Un ejemplo clásico de hipertexto es la novela *Rayuela* (1963), de Julio Cortázar, que plantea distintas lecturas, según el orden secuencial de capítulos elegido por el lector. Parte de mi *corpus* de investigación, *La ciudad ausente* (1992), de Ricardo Piglia, constituye otro ejemplo más de esta estructura hipertextual, o «rizomática» en palabras del propio novelista, como constataremos en el capítulo 2 de este trabajo.

las cuales, ciertamente, no pueden permanecer indiferentes, tal como sucede cuando en la realidad extratextual leemos una narración literaria o cuando navegamos por el ciberespacio.

A partir de todo lo expuesto, es viable proporcionar una breve definición de lo virtual como objeto de representación en una obra literaria cercana al género ciencia ficcional. Así, lo virtual constituye toda entidad —sobre todo, las imágenes audiovisuales— proyectada en la narración principalmente mediante diversos medios tecnocientíficos —como el cine, la fotografía o los sistemas informático-digitales, por citar algunos—, la cual posee diversas cualidades: una forma aparente y unos efectos potenciales, asociados a su condición inicial de virtualidad; asimismo, la interactividad y la inmersión, facultades asociadas a los soportes tecnológicos y literarios, las cuales permiten a los personajes —que participan como creadores, usuarios o receptores— experimentar e inmiscuirse con las imágenes o los mundos virtuales proyectados en un relato.

Para concluir, debe realizarse una última reflexión con respecto a la naturaleza aparente-simbólica y potencial de lo virtual producido mediante ciertas tecnologías de la imagen en los dos ámbitos considerados hasta aquí: por un lado, en el mundo referencial, es decir, en nuestras sociedades que se encuentran acostumbradas a interactuar, al día de hoy, con numerosas imágenes en múltiples plataformas informático-digitales, un nuevo espacio de lo real donde cohabita el ser humano; y por otro, en una ficción literaria ciencia ficcional que problematiza y cuestiona, precisamente, esas nuevas prácticas sociales, al proponer el surgimiento de insólitas identidades y subjetividades, además de novedosos empleos sociopolíticos cuando los personajes entran en contacto con las imágenes producidas con dichas tecnologías de lo virtual.

Como una creación tecnológica desplegada en la realidad extratextual o al interior de un relato literario, lo virtual presenta tanto un carácter ilusorio como otro imaginativo que se

proyecta en numerosas imágenes. Al considerar su naturaleza aparente y simbólica, aunque sabemos que una imagen no es objetiva ni transparente con respecto a la entidad que simboliza, llega a ser tan grande su impacto en el imaginario de una sociedad dada que puede ocupar el lugar del objeto en la mente de los individuos como una copia o simulacro, convirtiendo a su modelo en una especie de sombra.¹³ En efecto, las imágenes —como ya señalé— no son «espejos» donde puede mirarse a sí mismo lo real en una imitación casi perfecta, sino constructos idealizados que, pese a ello, les proporcionan una identidad a los sujetos, preparándolos también para el reconocimiento de la otredad y de los sistemas culturales diferentes al suyo. De hecho, al invocar el carácter potencial e imaginativo de lo virtual en el proceso de producción y recepción de las imágenes en torno a otros sistemas de realidad, nos hallamos ante un fecundo ejercicio que sirve para cuestionar nuestra propia identidad y la validez de todo nuestro sistema de realidad, a partir de la confrontación directa con lo otro, con sistemas distintos o hasta radicalmente opuestos al nuestro, tal como se plantea en numerosos relatos ciencia ficcionales.

Debe destacarse que, en la propuesta de Paul Ricoeur, esos dos aspectos de lo virtual, siguen muy de cerca a un par de fuerzas en constante tensión dentro del imaginario de una cultura dada: la ideología y la utopía, de la cual se deriva otro par: la imaginación reproductiva y la imaginación productiva. En el imaginario social y cultural, se generan ideas-imágenes que dan cuenta de la realidad: algunas de ellas apegadas a un cierto sistema

¹³ Debe mencionarse que Platón ya había planteado una idea hasta cierto punto similar en el famoso «mito de la caverna», contenido en su diálogo *La República* (cap. VII), en el cual apuntala su teoría de las ideas al cuestionar la naturaleza ontológica de nuestro mundo que es percibido por nuestros sentidos: una simple *sombra* del mundo verdadero que se encuentra en el mundo «perfecto» de las ideas (o de las representaciones verbales, que finalmente constituyen imágenes o símbolos), a las cuales sólo es posible acceder mediante la razón. Como vemos, dicho mito delibera sobre la esencia e identidad de nuestra naturaleza y nuestro entorno, al vincularlas con la sugerente y ambigua metáfora de la *sombra*. De hecho, la palabra *imagen* proviene del vocablo latino *imago*, cuyas connotaciones son *copia*, *sombra* y *alma*.

de creencias dominantes, es decir a una ideología; otras más, transgresoras de ese mismo sistema, o adheridas a una utopía.¹⁴ Al ser proyectadas, las imágenes ideológicas emplean la imaginación reproductiva, pues reproducen los símbolos del poder dominante reforzando la propia identidad de los sujetos con el sistema; por el contrario, las imágenes utópicas utilizan la imaginación productiva para generar nuevas construcciones simbólicas que, a menudo, resultan subversivas con respecto a las estructuras del poder vigente, por lo cual se ligan con la otredad causando un extrañamiento en los individuos (Pérez Gras 17-19).¹⁵

Desde la perspectiva ideológica conectada con el carácter aparente-simbólico de lo virtual, la imagen posee un determinado sentido que, mediante la denominada imaginación reproductiva, la apega a un mundo o realidad conocidos: un sistema de creencias, relacionado por lo regular con el poder en vigor que se sustenta en estructuras heredadas del pasado o de sus mitos fundacionales, por lo cual resulta en cierta medida un componente de contención (acaso un simulacro) que, pese a ello, les proporciona una identidad a los sujetos. Y desde la

¹⁴ Estos conceptos se hallan en su obra *Ideología y utopía* (1996). Su propuesta es aplicable en la interpretación de los diversos discursos generados sobre la vida social real, como lo son las elaboraciones simbólico-narrativas de la historia, la filosofía, la sociología o la literatura, por mencionar algunos. En el caso concreto de los estudios de literatura comparada, existe una disciplina llamada imagología que retoma estas ideas de ideología-utopía pues «refuerza la lectura hermenéutica de los textos cuando a partir de la identificación de las imágenes propias de una cultura y las de otra, además de las posibles imágenes e ideas preconcebidas (llamadas estereotipos) y de los prejuicios, deconstruye esos constructos que idealizan, invierten o distorsionan la realidad, para revelar los mecanismos ideológicos que subyacen en ellos» (Pérez Grass 10-11). Al final, la imagología intenta detectar si las imágenes producidas en un texto son ideológicas o utópicas: en otras palabras, si son productos reproducidos o nuevo en la cultura del autor, para así cerrar su interpretación.

¹⁵ El mismo Ricoeur señala que «la conjunción de estas dos funciones opuestas o complementarias [la ideología y la utopía] tipifica lo que podría llamarse la *imaginación* social y cultural» (*Ideología y utopía* 45). Asimismo, apunta más adelante que ambos fenómenos poseen dos rasgos: «cada uno de ellos tiene un aspecto positivo y uno negativo, un papel constructivo y uno destructivo, una dimensión constitutiva y una dimensión patológica» (45). Así, la ideología en su papel negativo o de desviación con frecuencia disimula u oculta la verdadera situación de clase de los sujetos para dominarlos sin que estos se den cuenta de ello; y en su papel positivo, puede ayudar a reforzar una identidad nacional para por ejemplo trabajar en un proyecto común de beneficio público. Por su parte, la utopía en su carácter negativo o patológico, representa mundos posibles de evasión, en una actitud esquizofrénica frente a una realidad que no se quiere enfrentar, lo cual no constituye una crítica constructiva hacia el poder; y en su papel positivo, la utopía crea mundos alternativos que critican esas estructuras de poder al presentarlos a través del extrañamiento, tal como sucede con ciertas obras de los géneros utópico y ciencia ficcional.

mirada utópica relacionada con lo virtual como potencia, la imagen presenta un componente creativo básico que, a través de la imaginación productiva, le permite proyectar mundos alternativos a los ya conocidos (la otredad), generando también nuevos significados, que tal vez cuestionan (o a veces, refuerzan) esas estructuras de poder y que causan el extrañamiento en los sujetos, cuyas expectativas se encuentran puestas en un futuro esperanzador o pesimista.

Como una forma simbólica que reemplaza a su referente en el imaginario social, una imagen revela en su seno, y en relación con las demás imágenes de ese sistema, la disputa por el sentido que se le desea asignar en una cultura, al invocar mediante la imaginación de los individuos tanto elementos de alineación como de creación; una lucha donde sin duda está en juego también el dominio del imaginario entre diversos poderes que desean darle un determinado sentido ideológico o político e incluso utópico a las imágenes —lo que nos recuerda el carácter negativo del simulacro— para mantener su hegemonía. Como bien apunta Bronislaw Baczko, debemos entender que

[t]odo poder busca monopolizar ciertos emblemas y controlar, cuando no dirigir, la costumbre de otros. De este modo, el ejercicio del poder, en especial del poder político, pasa por el imaginario colectivo. Ejercer un poder simbólico no significa agregar lo ilusorio a un poderío ‘real’, sino multiplicar y reforzar una dominación efectiva por la apropiación de símbolos, por la conjugación de las relaciones de sentido y de poderío» (16-17).

A final de cuentas, condensado en las numerosas imágenes generadas en la actualidad por las novísimas tecnologías informático-digitales, lo virtual también presenta una dimensión utópica y otra ideológica en un intercambio recurrente, pero ahora reforzadas en un sistema donde prava la lógica neoliberal y los principios de los medios masivos de comunicación que,

como sabemos, son regulados por los diversos poderes políticos con la finalidad de «guiar» nuestros recuerdos, esperanzas, sueños y temores hacia terrenos más «provechosos».

2.2 Simulacro y poder. Usos políticos de las tecnologías de la imagen y su proyección en la literatura de ciencia ficción

No basta con mostrar la verdad al hombre; el punto capital es apasionarlo por ella; no alcanza con ayudarlo en las cuestiones de primera necesidad, *mientras no se posea su imaginación.*

MIRABEAU

Todo poder apunta a tener un papel privilegiado en la emisión de los discursos que conducen a los imaginarios sociales, del mismo modo que busca conservar cierto control sobre los circuitos de difusión. Las modalidades de emisión y de control eficaces cambian, entre otras cosas, en función de la evolución del armazón tecnológico y cultural que asegura la circulación de las informaciones y de las imágenes.

BRONISLAW BACZKO, *Los imaginarios sociales*

Ahora resulta conveniente reflexionar en torno a los empleos prácticos de las imágenes —en concreto, las entidades virtuales producidas tecnológicamente—, relacionados con ciertos fines políticos en algunos momentos puntuales de la historia. Esto nos permitirá comprender, primero, cómo los poderes vigentes en distintas épocas se han servido de las más avanzadas aplicaciones tecnocientíficas del momento para ejercer un dominio sobre el imaginario social y así legitimarse; y, luego, analizar de qué manera se representa esa situación en ciertas narraciones literarias, e inclusive cinematográficas, próximas al género ciencia ficcional, muchas de ellas de origen anglosajón. Al final, todo lo anterior nos permitirá entender cómo los individuos perciben esas tecnologías y construyen la realidad, influidos por las representaciones simbólicas de esos regímenes políticos. Con base en lo anterior, efectuaré este breve recorrido con el objetivo puesto en las siguientes tecnologías de la imagen: la

fotografía, el cine y la televisión (en la etapa del capitalismo industrial); el video y los dispositivos informático-digitales, como la computadora, el ciberespacio y los dispositivos móviles (en la etapa del capitalismo posindustrial), por lo cual mi trayecto contemplará el periodo que discurre a partir de fines del siglo XIX hasta el momento actual.¹⁶

Hacia la segunda mitad del siglo diecinueve, la fotografía se erigió como uno de los medios de comunicación más relevantes de la época. El intenso «realismo» proyectado en las imágenes fotográficas pronto fue calificado como representación «fidedigna» del mundo en conformidad con ciertas corrientes de ese momento, como el positivismo filosófico y el realismo artístico. Con todo, pronto se asiste también a la manipulación de la imagen mediante esta tecnología, práctica presente en diferentes formas expresivas, entre ellas el fotoperiodismo que en teoría aspiraba a la mayor objetividad posible. Al respecto, Rueda-Laffond nos dice que todas esas manifestaciones coincidieron en

el poder de la imagen fotográfica para erigirse en testimonio veraz de la realidad, aunque algunos profesionales se especializaron, desde las décadas de los años sesenta y setenta, en los retoques. De esta forma, la fotografía se trastocó también en representación susceptible de manipulación o censura. Paralelamente, su presumible objetividad quedó corregida al convertirse en manifestación estética (85).

¹⁶ Es importante señalar que las tecnologías de la imagen son empleadas, en general, como medios de comunicación masivos que los distintos poderes intentan controlar, de algún modo, a través de la emisión y distribución conveniente de gran parte de los discursos que llegan a la población. Sin embargo, hay que destacar el importante rol que tienen los mediadores, en este caso el periodismo, en el proceso de comunicación, ya que se supone que la labor de la prensa debe ser independiente y objetiva en su afán de proporcionar información fiable al público. Nos encontramos, así, con el espacio donde se presenta la verdadera disputa por el dominio del imaginario entre los medios periodísticos que tratan de informar con veracidad como guías de opinión pública y el poder hegemónico que intenta imponer su ideología, cooptando en algunos casos a los medios independientes. Al respecto, Rueda Laffond apunta: «tenemos que valorar a los medios como agentes activos en los procesos de creación, circulación y consumo cultural. Tales procesos no responden a una sencilla receta universal que vaya de un emisor a un receptor. Muy al contrario, constituyen prácticas complejas, definidas por el flujo e intercambio de conocimientos o por la difusión de estereotipos e imaginarios. Sin los medios de comunicación, no se puede comprender el progreso humano, pero tampoco las guerras o las prácticas de control, dominación y explotación» (p. 12-13).

Aquí es interesante destacar la idea de que la tecnología fotográfica, prácticamente desde sus inicios, es considerada tanto un medio de comunicación cuyas imágenes informan con supuestas pretensiones «realistas» como un arte que puede manipular esas mismas imágenes. Como medio informativo, mientras informa, persuade y entretiene al espectador, se vale de su dimensión ideológica para servir de instrumento de propaganda, muchas veces encubierta, de un régimen dado. Asimismo, la imagen fotográfica revela un amplio potencial para la creación dada su naturaleza utópica por lo que, aun en sus aplicaciones con mayores aspiraciones de realismo, es muy susceptible de ser modificada también con ciertos fines sociopolíticos.¹⁷

De manera análoga, el surgimiento de las primeras proyecciones cinematográficas realizadas por Lumière hacia finales de 1895 refuerza no sólo la capacidad de los medios tecnológicos para, de ahora en adelante, reproducir «milagrosamente» la vida, en este caso algunas imágenes de la realidad tomadas en pleno movimiento, sino su facultad de inventar historias que se convertirán en los nuevos entretenimientos masivos de la modernidad. Resulta, en ese sentido, significativo el punto de vista de Roman Gubern en torno al cine:

En adelante las películas serán, ante todo y sobre todo, testimonios. Serán crónica y reflejo de la sociedad y de la época en que nacen, con sus costumbres y aspiraciones, sus

¹⁷ En su excelente trabajo *La fotografía como documento social* (1983), Gisèle Freund analiza, concretamente en su capítulo «La fotografía, instrumento político» (141-156), los procedimientos por los cuales determinadas imágenes fotográficas pueden ser alteradas, empleadas fuera de su contexto original o simuladas con fines claramente políticos. Entre algunos de esos mecanismos proyectados para referirse sobre todo a eventos bélicos acaecidos en el siglo veinte (Guerra de Crimea, la 2ª Guerra Mundial y la Guerra de Vietnam, por ejemplo), destaca dos: en primer lugar, la adición de texto que acompaña a ciertas imágenes obtenidas con anterioridad (y que reflejan otras circunstancias) con el fin de reinterpretarlas; y en segundo, el montaje de la imagen con personas contratadas para simular una escena bien planificada. En ambos casos, los procedimientos se realizan según la conveniencia de un gobierno con el fin enaltecer a su propia nación o denostar al enemigo en tiempos de guerra. A partir de los diversos ejemplos mostrados por la autora, lo sorprendente es que una misma imagen extraída de su contexto de origen puede ser usada con diferentes intenciones por distintos regímenes. Al reflexionar sobre dichos usos, Freund señala: «[e]l uso de la imagen fotográfica llega a ser un problema ético desde el momento en que puede servir deliberadamente para falsificar los hechos» (147).

mitos y sus problemas, aunque traten de velarlos u ocultarlos, convirtiéndose por ello mismo en documentos significativos del escamoteo de una realidad ingrata y de un intento de sustitución por otra más deseable. Aquí comienza, precisamente, la trascendencia sociológica de este invento nacido en el ocaso del siglo de las máquinas (*Historia del cine* 28).

Me parece un señalamiento que, de manera un tanto paradójica, expone las funciones que a partir de ese momento tendrá esta tecnología de la imagen, ya sea como testimonio documental o arte: un medio que proyectará en cierta medida lo sucedido en la realidad, pero cuya intención no es mostrarla tal cual sino ocultarla y sustituirla por otra más atractiva. ¿De qué modo las imágenes cinematográficas pueden convertirse en testimonio veraz del mundo si esconden y modifican lo acontecido? Ciertamente, aquí se refuerza la idea de que la imagen nunca es transparente en relación a su referente, pues se trata de un constructo idealizado que en este caso apunta a una realidad «más deseable» (o utópica) que se pretende instalar en el imaginario, acaso con objetivos políticos ocultos.

Durante la primera mitad del siglo XX, el cine se consolidó como el medio de comunicación hegemónico y se convirtió, además, en una de los principales soportes para las expresiones del arte vanguardista. Con el descubrimiento e implementación de las técnicas del primer plano y el montaje —las cuales incrementaron su capacidad de manipular las imágenes—, el cine enriqueció su potencial creativo, comunicativo y sobre todo político. A lo anterior, debe añadirse la condición masiva de esta tecnología de la imagen, acaso el medio más influyente por sus repercusiones sociales a través de un amplísimo imaginario generado desde diversos estudios en todo el orbe (sobre todo, el denominado *Star System* creado por Hollywood), convirtiendo al cine en toda una industria del espectáculo para producir inmensas ganancias económicas y, por encima de todo, en un instrumento apropiado para imponer una cierta visión de mundo apegada a los poderes vigentes.

A este último respecto, ya se vislumbraban en aquel tiempo estos dos aspectos negativos de las tecnologías audiovisuales, a pesar de sus aparentes bondades democráticas y universalistas: de un lado, su capacidad para crear imágenes producidas masivamente en serie que se exhiben sólo como objetos de consumo, en detrimento de la calidad del mensaje informativo o estético; y de otro, su potencial para generar imágenes en las que se apoyan algunos poderes políticos con el objetivo de controlar y alinear a los sujetos para mantener su hegemonía. Con todo, debe reconocerse que ambos aspectos, como veremos, no se encuentran totalmente desligados entre ellos.

En la primera línea, se adhirieron Max Horkheimer y Theodor Adorno, teóricos de la escuela de Frankfurt, al postular el concepto de «industria cultural»¹⁸ para referirse al interés puramente económico que generaban estas tecnologías, de acuerdo con la lógica del capitalismo industrial en la que priva, además, la sociedad disciplinaria del trabajo y la ilimitada automatización de la vida en todos los aspectos. Esta mecanización extrema de las sociedades disciplinarias surgidas en la modernidad, causantes de la deshumanización, es criticada ya desde la ciencia ficción en obras distópicas tempranas, como *RUR* (1920), pieza teatral de Karel Čapek, donde surge el término «robot» (que significa «esclavo» en checo); la cinta *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, que proyecta un mundo distópico donde la mayor parte de los seres humanos son esclavizados para trabajar largas jornadas con máquinas, aunque al final son liberados por la androide María; la novela *Brave New World* (1932), de Aldous Huxley, donde se plantea la clonación en serie de diferentes tipos de seres humanos;

¹⁸ Estas valoraciones aparecen en su famosa obra *Dialéctica de la Ilustración* (1944), específicamente en el ensayo «La industria cultural. Ilustración como engaño de masas», donde Adorno y Horkheimer aluden, sobre todo, al cine, la radio y las revistas como los medios masivos y los sistemas económicos preponderantes de la época. Años atrás, Walter Benjamin en su ensayo *La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica* (1936) ya señalaba esta misma lógica capitalista, pero aplicada en el proceso de reproducción en serie de la obra de arte, la cual, en su perspectiva, perdía su «aura», es decir, el valor de la obra de arte original para convertirse en mercancía, un mero objeto de uso.

e incluso en una película realista: *Tiempos Modernos* (1936), de Charles Chaplin, donde se critica el arduo y deshumanizante trabajo en las líneas de producción de las fábricas.¹⁹

En cuanto a la segunda, debemos tomar en cuenta el contexto histórico de la primera mitad del siglo veinte con el surgimiento de las dos guerras mundiales y la aparición de ciertos gobiernos capitalistas en su vertiente fascista o algunos socialistas en su modalidad totalitaria. En ese marco, el cine e inclusive la radio —el único medio masivo del periodo que rivalizó de alguna manera con aquél— fueron usados con indiscutibles fines propagandísticos para enaltecer el sentido patriótico de la ciudadanía, favoreciendo así su sacrificio y su participación en la guerra (externa o interna), mientras creaban la imagen de un maligno enemigo a quien se debía eliminar (extranjero o coterráneo con una ideología contraria al sistema). Esto se logró mediante el control total de la emisión, la distribución y hasta la recepción de films documentales o en forma de noticieros informativos, así como de obras de entretenimiento, entre ellas numerosas películas.

Como muestra de esta segunda línea, tenemos dos casos ampliamente conocidos por la mayoría: el gobierno totalitario de Iósif Stalin en la Unión Soviética y el régimen nazi de Adolph Hitler en Alemania, donde sin ninguna duda el papel del cine resultó crucial para sostener el aparato ideológico de sus partidos y así legitimar el poder de esos mandatos. Para lograr sus fines de cara a la Segunda Guerra Mundial, el cine nazi generado desde su Ministerio de Propaganda empleó diversos recursos: una estética de lo colosal, lo neoclásico y lo pagano; recurrió, además, al mito de la raza aria; finalmente, se sirvió de algunas técnicas

¹⁹ Michel Foucault en *Surveiller et punir. Naissance de la prison* (1975) nos refiere en su tercera parte el nacimiento de un nuevo dispositivo de control entre los siglos XVIII y XIX: la disciplina, base de la denominada sociedad disciplinaria que se forja a la par del capitalismo industrial. Un sistema que organiza y supervisa con eficiencia «mecánica» los tiempos y actividades de los sujetos mediante la división del trabajo en las fábricas, el cuartel militar, la escuela, los hospitales y en la prisión, el caso más extremo con el surgimiento del panóptico.

del cine ruso, como el montaje rítmico, cuyas películas eran consideradas ya por entonces un modelo del cine de propaganda. Así, se produjo el film documental *El triunfo de la voluntad* (1935), de Leni Riefenstahl, obra maestra del régimen donde se exhibe las celebraciones del sexto Congreso del Partido Nazi en Nuremberg del 5 al 10 de septiembre de 1934 como si se tratase de una celebración religiosa.²⁰ En la cinta, se observa en múltiples ocasiones la imagen en primer plano de Hitler en contrapicada bajo un cielo inmenso, para disimular su baja estatura y resaltar además su aura divina, así como un espacio espectacular ocupado por grandes multitudes. Al referirse a las inmensas formaciones civiles y militares, Gubern añade que el film «muestra a las masas regimentadas y coreografiadas rígida y geométricamente por el poder político, como los atletas de *Olympia* [otro film documental sobre los Juegos Olímpicos de Berlín en 1936, también de Riefenstahl] y los esclavos precursores de *Metrópolis*» («La imagen Nazi», 241).

En el caso de la Unión Soviética, para lograr una eficaz adhesión al nuevo régimen socialista cimentado por la vía revolucionaria, se generó un conjunto de films de ficción vanguardistas y experimentales con la finalidad de adoctrinar a las masas. Aquí, destaca el

²⁰ Como un modo de propaganda política cercano a las liturgias religiosas, las fiestas nazis pretendían generar la lealtad de sus ciudadanos mediante el éxtasis místico ante la imagen del Führer que, como una especie de divinidad, se erigía como el símbolo máximo del partido y por extensión de toda Alemania para unificar al pueblo frente al enemigo interno (los judíos) y al externo (los aliados). Al respecto, resulta muy revelador el origen religioso del término «propaganda». En respuesta a la Reforma iniciada por Lutero, la Iglesia Católica acuñó este vocablo para referirse a ciertos usos de las imágenes religiosas a través del arte Barroco para reforzar la fe de las personas, ya que «[a]nte el reto luterano, la curia romana tuvo que crear un ‘arte popular’ para la propaganda eficaz de la fe católica amenazada. No en vano es durante este período, y concretamente en 1622, cuando Gregorio XV acuña también la palabra *propaganda* (del latín, *propagare*), al fundar la Congregatio de Propaganda Fide, aunque orientada a la actividad misionera colonial, otro gran reto expansionista para el poder eclesiástico de la época. El carácter aparatoso y triunfalista de la iconografía religiosa barroca respondió, por lo tanto, a las orientaciones de la Iglesia católica a raíz de la Contrarreforma (Gubern, «La imagen religiosa», 74). De hecho, la estética del Barroco proyectada en la arquitectura y la pintura de las catedrales, así como en la escenografía de numerosas piezas teatrales, —con sus claroscuros o tomas de Cristo en contrapicada, por ejemplo— tenía el objetivo de impresionar y producir el éxtasis místico en los fieles por su «espectacularidad». Antonio Maravall en *La cultura del Barroco* (1975) señala que se trataba de un arte dirigido por el poder (eclesiástico e incluso monárquico) para una cultura masiva, basado en una estética de la dificultad, la extremosidad y el artificio. Como vemos algunas de estas normas del Barroco parece que hoy se encuentran vigentes en los *mass media* y en las campañas publicitarias.

director Sergei Eisenstein con una de las películas de propaganda más importantes de la historia: *El acorazado Potemkin* (1926), que sirvió de modelo para el cine nazi, en especial para la cinta de Riefenstahl mencionada. La obra es una adaptación de un acontecimiento histórico acaecido en 1905: el alzamiento de los tripulantes de este acorazado de la flota rusa debido a las condiciones de vida insufribles en las que se hallaban por culpa del zarismo, lo cual constituyó uno de los preludios de la Revolución Bolchevique de octubre.²¹

En la película, el cineasta recurre a un empleo original del montaje para producir el dramatismo extremo y destacar el carácter heroico de los mártires socialistas, como sucede en la famosa escena en la escalera de Odessa donde el ejército de los perversos zares masacra al pueblo (un hecho que en la realidad no ocurrió), al remarcar y alternar polifónicamente en primer plano a ciertos personajes de la multitud y sus historias particulares dentro de la escena, con la idea de acentuar algunos símbolos para denostar al zarismo y otros para causar afinidad a la causa revolucionaria. En la visión de Eisenstein, el montaje era una forma de crear contrapuntos de sentido mediante imágenes que no se enlazan simplemente «sino que pueden yuxtaponerse y manipularse para crear conflictos ópticos y modular así las emociones de los espectadores» (Miguel Trula «La escalera de Odessa...» párr. 3)²².

²¹ También debe señalarse que, en contraste con el fanatismo religioso que los nazis indujeron en su población para ganar su voluntad mediante congresos en forma de espectáculos que fueron llevados al arte cinematográfico, la dictadura de Stalin recurrió más bien al terror como espectáculo en sí mismo: un medio de adoctrinamiento e intimidación muy poderoso para «convencer» y someter a su pueblo a los lineamientos del sistema, mediante un enorme aparato propagandístico y publicitario. En los famosos procesos de Moscú contra los opositores al régimen y llevados a cabo de manera pública, «[c]asi todos los acusados fueron condenados a la pena capital y ejecutados; aquellos a quienes la vida les fue perdonada, no sobrevivieron a los campos y a las prisiones. / Parte *visible* del terror, porque fue *mostrada*, puesta como espectáculo. Los procesos son verdaderas obras maestras del realismo socialista, otras tantas monstruosas representaciones teatrales que fueron ensayadas muchas veces delante de los policías antes de ser mostradas al público» (Baczko 48).

²² Como muestra del prolífico cine soviético de propaganda de aquellos años, destacan algunas cintas más: *Octubre* (1928), del mismo Eisenstein (bajo la guía directa de Stanlin); *La madre* (1926) y *General Suvorov* (1941), ambas de Vsévolod Pudovkin; *Arsenal* (1929), de Dovchenko, o *¡Adelante, Soviet!*, film documental de Dziga Vertov.

Pese a que los ejemplos nazi y soviético quizá sean los más conocidos por sus crímenes cometidos en pro de una ideología (el Holocausto contra el pueblo judío o el exterminio de compatriotas rusos), el cine también fue usado por los Aliados, en especial los Estados Unidos, para manipular e incitar la participación de la ciudadanía en la Segunda Guerra Mundial, en aras de la «democracia y la libertad» occidentales. Así, desde el poderoso Star System hollywoodense se produjeron films más comerciales y convencionales donde se despliegan algunos estereotipos: la imagen del héroe que ha de salvar al mundo (un personaje que simboliza a los EU) y la del villano, mediante la demonización del enemigo (Hitler), como en *El bombardero heroico* (1943), *Sahara* (1943), *Romance de los siete mares* (1944) o la famosa *El gran dictador* (1940), de Chaplin, donde casi todas las estrellas hollywoodenses del momento participaron para aportar a la causa aliada (Cfr. Manola, «La propaganda...»). Por lo anterior, es posible afirmar que desde cualquier perspectiva ideológica (nazi, bolchevique o aliada) el cine fue empleado como un modo directo de adoctrinamiento, a través de films documentales; o como una forma de entretenimiento o evasión, mediante películas de ficción que aparte de «relajar» en algunos casos las mentes de los individuos frente a los horrores de la guerra externa o interna, por lo general, no mostrados por sus gobiernos, seguían trabajando para adherirlo a una causa determinada.

Como hemos constatado a partir de los casos alemán y soviético, sobre todo, las tecnologías de los virtual, como es el caso del cine, pueden ser utilizadas para cimentar regímenes dictatoriales a partir de un elemento esencial para la propaganda ideológica que en adelante será también explotado por otros medios de comunicación durante la segunda mitad del siglo xx con fines diversos. Ese elemento engloba en una misma lógica los dos aspectos negativos, en apariencia separados, que señalé con anterioridad. Me refiero a las imágenes desplegadas como espectáculo que seducen a las masas con dos objetivos de alguna

manera conectados uno del otro: uno comercial, orientado al consumo de productos, donde la imagen es un producto en sí y engloba una ideología; y otro político, encaminado a la aceptación de un sistema de creencias para legitimar un poder, donde la imagen del sistema es una especie de producto a consumir. Desde entonces, la política se ligará indisolublemente con la publicidad, un conjunto de estrategias que apuntan al diseño de la imagen de un producto o gobierno lo más seductora posible.

A partir de los cincuenta en adelante, se van bosquejando nuevos usos políticos de las tecnologías de lo virtual dominantes —la industria cinematográfica y sobre todo la televisiva de reciente creación—, los cuales apuntan a un mayor control de la sociedad por parte de poderes que no se conforman con dominar el imaginario colectivo mediante la seducción con imágenes sólo en momentos específicos de la vida, sino que ahora pretenden instalarse en la vida cotidiana de los sujetos para «guiarlos». A la par, se inician nuevas formas de control con las tecnologías de la imagen que, más allá de lo ideológico, continúan con las antiguas formas de ejercer el dominio directo sobre los individuos basadas en lógica disciplinaria del capitalismo industrial; me refiero a la aparición de cámaras de vigilancia en circuitos cerrados de televisión para observar en lugares públicos o privados a las personas. Aunque también surgen las primeras bases de datos informáticas que comienzan a recabar todo tipo de información, incluidos los datos y fotos personales de los sujetos, lo que supondrá otra modalidad de control.

En ese contexto, es posible explicar la aparición de ciertas obras ciencia ficcionales que recogen lo ya expuesto sobre los regímenes totalitarios y que además insinúan nuevos empleos de las tecnologías de la imagen, como la novela distópica *1984* (1949), de George Orwell, en la que un gobierno totalitario, llamado Socing (metáfora del régimen de Stalin) ejerce un control y vigilancia casi completos sobre sus ciudadanos a través de las tecnologías

virtuales del momento (con cámaras de inspección permanente colocadas en muchos sitios de sus ciudades); del adoctrinamiento ideológico (mediante la policía del pensamiento y la neolengua), y la modificación de la memoria histórica efectuada en el Ministerio de la Verdad (al borrar el pasado no deseado que se encuentra en libros, películas, fotografías, etc., para rehacerlo o reescribirlo).

En este periodo, la televisión adquirió mayor relevancia al grado de convertirse en el medio preponderante desde entonces y, prácticamente, hasta el final del siglo. Si el cine transformó sus productos en un espectáculo masivo donde múltiples espectadores presenciaban en el mismo lugar la misma película, film producido y editado previamente, la televisión se erigió como un medio también masivo, pero a una escala doméstica con espectadores que disfrutaban los contenidos desde sus hogares a través de muchos programas emitidos en tiempo real, como los noticiarios, ciertos eventos deportivos y de entretenimiento familiar. Esta tecnología de la imagen acrecentó el rico caudal audiovisual ya disponible, además de inaugurar técnicas y formatos en sus emisiones: las series televisivas, las telenovelas o las tele-películas, por citar algunos. Su influjo será de tal magnitud que surgirá toda una «cultura televisiva», la cual repercutirá, dadas sus conexiones intermediales, en el cine, el cómic y, sin duda, la literatura. Con todo, la contribución más relevante de la «pequeña pantalla» —reitero— es la instauración de lo virtual en el imaginario cotidiano a través de múltiples imágenes que no sólo informan o entretienen, sino que condicionan, para bien o para mal, las percepciones de los espectadores frente a lo sucedido en la realidad.

Como resultado de la inminente pasividad y poca interactividad mental de los espectadores al contemplar innumerables espectáculos audiovisuales, películas y esencialmente programas televisivos, se erige una nueva sociedad en la que predomina la imagen convertida en espectáculo; un mundo donde todo ámbito de la vida humana es

susceptible de convertirse en virtualidad: una mercancía más ofrecida por la industria cultural que parece servir sólo para el entretenimiento sin generar ningún tipo de reflexión crítica con respecto a sus contenidos, pero que por ese mismo motivo contribuye a la imposición sutil de ciertas ideologías elaboradas por el poder. Desde los estudios culturales, iniciados también en la década de los cincuenta, procede una reflexión dirigida en esa dirección —otra vez negativa, como sucedió con la citada escuela de Frankfurt— acerca del impacto de los medios audiovisuales en la sociedad. Quizá el trabajo más relevante al respecto sea *La société du Spectacle* (1967), del sociólogo francés Guy Debord, en la cual plantea: «La réalité surgit dans le spectacle, et le spectacle est réel. Cette alinéation réciproque est l'essence et le soutien de la société [...] Dans le monde réellement renversé, le vrai est un moment du faux» (13)²³.

Me parece muy atinada esta afirmación encaminada, especialmente, a los efectos de la imagen en nuestras sociedades que desde entonces van a atestiguar la separación de nuestro mundo en dos dimensiones: lo real y lo virtual (la imagen convertida en espectáculo, según Debord); o en otras palabras: lo verdadero y lo falso, dicotomía que comienza a gestar un proceso de inversión entre lo real y lo virtual, al sugerirnos que acaso lo virtual (ahora verdadero) suplanta a lo real (vuelto falso) en la percepción del mundo. Y esto no hace sino reafirmarnos la idea de que las representaciones simbólicas del imaginario (ahora llamadas «espectáculos» por el francés) toman el lugar de las entidades simbolizadas en la mente de las personas, aunque en la denominada «sociedad del espectáculo» se trate de un hecho que comienza a ser ya reconocido abiertamente.

²³ «La realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es real. Esta alineación recíproca constituye la esencia y el sostén de la sociedad. En el mundo *realmente invertido*, lo verdadero es un momento de lo falso» [la traducción es mía]. Este proceso es resultado de la misma lógica capitalista tal como plantea el mismo Debord: «Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles. Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation» (10). Un mundo donde, en efecto, nuestra existencia se proyecta en imágenes: representaciones visuales transformadas en objetos atractivos de consumo.

Para ejemplificarlo, debemos pensar en la amplia difusión televisiva de algunas imágenes que tuvieron un gran impacto en el imaginario social a escala planetaria con claras finalidades ideológicas y políticas. En los sesenta y en pleno contexto de la Guerra Fría, el modo de vida norteamericano (el famoso American way of life junto con su utopía el American Dream) proyectado desde antes en sus películas, pero ahora presentado y reforzado en sus abundantes programas televisivos, fue imponiéndose en el imaginario como el estilo de vida más deseado a nivel mundial a través de su música (como el rock), su moda (vestuario e imagen), sus múltiples productos (de uso doméstico, la comida...) o su arte (el Pop Art). Este bombardeo de espectaculares imágenes televisivas le ayudaba a remarcar su propia identidad a nivel interno y, al mismo tiempo, le permitía desplegar una imagen de abundancia y poderío en el exterior, pues mostraba las «bondades» del capitalismo y de la democracia occidentales, representadas en su sociedad de consumo, que el imperio estadounidense pretendía imponer a todas las demás naciones en una especie de colonización cultural. Al final, todo ese despliegue también fue una forma de enfrentarse a la amenaza socialista, la cual era representada, en contraste, a través de imágenes que con frecuencia la demonizaban y proyectaban un sistema donde había escasez y represión.

En esa misma línea, destaca también el caso de las imágenes televisivas en torno a la llegada de los primeros hombres a la Luna en 1969, quienes viajaban en el Apolo 11, un espectáculo en vivo y en directo a nivel mundial, lo que significó un golpe mediático y político tremendo por parte de los estadounidenses en su enfrentamiento con los soviéticos con la finalidad de ganar la carrera tecnológica espacial y demostrar así la supremacía del sistema capitalista.²⁴

²⁴ Un caso especial son las imágenes televisivas de la guerra imperial contra Vietnam, otro espectáculo que se comenzó a transmitir desde 1968 y que tal vez fue la primera guerra televisada de la historia, con algunas

En el ámbito literario de la época, lo anterior se esboza en la novela distópica *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, en la que el poder ordena que todos los libros sean quemados pues se desea borrar todo conocimiento; además, en esta novela abundan las pantallas de televisión y las cámaras de vigilancia como instrumentos de control de este régimen totalitario. Por su parte, en la famosa novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), de Philip K. Dick, se plantea el tema de la creación artificial de robots con forma humana y animal que supone un cuestionamiento constante de la identidad. Debe destacarse que, sobre todo, se despliegan en la ficción ciertas tecnologías de la imagen ligadas a la televisión, como el entorno de realidad virtual (o televisión mística) con el que los sujetos tienen una experiencia espiritual con Mercer, la divinidad de ese mundo; o los programas televisivos de ese mundo que inundan día y noche con sus mensajes publicitarios y políticos a sus habitantes.

Entre finales de los setenta y principios de los ochenta, aparece el video, una tecnología de lo virtual que constituye el complemento perfecto de la televisión, pues

imágenes icónicas, como las de las protestas sociales en contra de la guerra; pero que en este caso se saldó con un resultado negativo para los Estados Unidos, a pesar de todo el aparato propagandístico a su disposición. Al final, debió retirarse del territorio ocupado ante la presión de la opinión pública interna que consideraba la guerra inútil, cruel y costosa por la muerte de miles de jóvenes estadounidenses, y que, por encima de todo, contempló las atrocidades cometidas por el ejército norteamericano, cuyas imágenes fueron ampliamente difundidas por los medios, en especial la televisión. Podría decirse que en este último caso la televisión no sirvió, como era costumbre al emplear las tecnologías de lo virtual, para sustentar la ideología del poder dominante, sino para desmontarla y por ende realzar la ideología de la resistencia: la de las mayorías apegadas a un sensato sentido común, lo cual nos indica una vez más que la intensa batalla simbólica se dirige al control del imaginario social con la ayuda de estas novísimas tecnologías. Véase los interesantes trabajos «Vietnam, la guerra que Estados Unidos perdió en los medios de comunicación» (2013), de Alberto León; y el artículo «La televisión en la guerra de Vietnam. Una experiencia única, 20 años después», de Juan Manuel Fernández.

Al potencial que encierran las imágenes televisivas como espectáculo y propaganda política, debemos añadir su capacidad para erigirse desde ese momento como un nuevo archivo de la memoria: «[l]a televisión ha sido —y sigue siendo— una de las principales vías de testimonio histórico, cultural y social, y ha contribuido a la creación de la memoria colectiva. Muchas de las imágenes que conservamos en nuestra memoria —como el debate de Richard Nixon y John F. Kennedy o las protestas de mayo del 68— son imágenes televisivas y televisadas» (Rueda Laffond 146).

reafirma la noción de espectáculo como instrumento político, preparando, además, el terreno para el ingreso de la era informática-digital. En cierto sentido, este dispositivo conduce a otro nivel los procesos de inmersión e interactividad de los espectadores, al llevar los contenidos del cine a la vida cotidiana mediante videocintas, grabadas en cintas magnéticas y reproducidas en videocaseteras conectadas a la televisión; al reforzar la cultura pop a través de videoclips musicales con los grupos e intérpretes de moda, reproducidos en esos mismos equipos; por último, al instaurar la cultura de los videojuegos con videoconsolas y controles conectados también al televisor.

Pero, sin duda, la tecnología que revolucionó los modos de percepción e interacción de los individuos y, principalmente, las maneras de ejercer el poder político a través de la imagen fue la computadora: máquina «inteligente» procesadora de datos que, pese a tener detrás suyo una historia de por lo menos un siglo, sólo a partir de finales de los ochenta comienza a instalarse en muchos hogares y así volverse masiva, tal como sucedió con el televisor e incluso en mayor grado ya en pleno siglo XXI, porque con este equipo, los individuos empezaron a acceder a la denominada internet, una red informática de alcance mundial (creada en 1989) que les permitía crear, consultar e intercambiar datos e imágenes digitalizados de todo tipo en cualquier parte del mundo, a menudo en tiempo real y con otros usuarios. Nos encontramos así con un nuevo medio donde los sujetos podían consultar información de cualquier tipo (por ejemplo, de los periódicos digitales), entretenerse en juegos virtuales o videochats con otras personas, tomar cursos en algunas plataformas e incluso crear obras estéticas.

A diferencia de las otras tecnologías de la imagen que implicaban tal vez sujetos más contemplativos y estáticos, la computadora e internet cambian los modos de percepción de los individuos al permitirles navegar por el ciberespacio —espacio o mundo virtual generado

con tecnologías informáticas— y darles así una mayor interactividad e inmersión con el medio, es decir una sensación de mayor dominio y libertad individual de elección ante miles de opciones en ese lugar donde además pueden estar durante tiempos prolongados. Sin embargo, nos encontramos, de nueva cuenta, con una tecnología de la imagen que no permitía en realidad una total libertad pues desde un inicio gran parte de sus contenidos eran controlados por los poderes políticos, además de los grandes corporativos que van cobrando cada día más fuerza, a través de ideas-imágenes que ahora irán más allá del mero espectáculo.

Si bien es cierto que las imágenes digitalizadas y proyectadas en redes informáticas ofrecían desde ese momento promesas muy atractivas en cuanto a sus alcances globales y a sus capacidades creadoras, se realizó una valoración crítica que, otra vez desde los estudios culturales, señalaba sus posibles efectos perniciosos a partir de un concepto: el simulacro, una noción que remitía, en cierta medida, al planteamiento de Debord en torno a la sociedad del espectáculo, pero ahora llevada hasta sus últimas consecuencias.²⁵

Planteada de inicio por el francés Jean Baudrillard hacia finales de los setenta (*Cultura y simulacro*, 1978), esta noción daba cuenta de un mundo donde prevalecían en ese momento las imágenes televisivas y a las que el mismo sociólogo agregó, tiempo después, las digitalizadas en una computadora (*El crimen perfecto*, 1996); imágenes virtuales que ya no representan una copia exacta de la realidad — o que no tienen un referente en lo real—,

²⁵ En su primera década de existencia, estas tecnologías despiertan en el imaginario un antiguo ideal religioso: la fusión con el ser supremo. Todo ello convergió en el poshumanismo, una corriente de pensamiento que pondera la unión entre el cuerpo y la tecnología con el fin de mejorar las capacidades del ser humano, criatura limitada por su cuerpo orgánico. Esto motivó la creencia de que el hombre podría convertir su «alma» en información digitalizada para llevarla fuera del cuerpo mortal a una nueva esencia inmortal, el ciberespacio, y así viajar y vivir eternamente. Otra forma de alcanzar ese ideal poshumanista era mediante implantes artificiales en el cuerpo humano para potenciar sus capacidades; de hecho, un ser prototípico de esa corriente es el ciborg (*cybernetic organism*): fusión del cuerpo orgánico con lo inorgánico (electrónico o electromecánico), como es el caso del personaje principal del filme *Robocop* (1987) dirigida por Paul Verhoeven, muy en la línea estética del *cyberpunk*, una modalidad de la ciencia ficción.

sino un simulacro²⁶ que sólo toma algunos de sus elementos, con el fin de generar algo distinto y reemplazarla en una nueva dimensión llamada hiperrealidad (*Cultura y simulacro* 10-11). Las consecuencias de este hecho son devastadoras en la percepción social, pues Baudrillard sostiene que todo ámbito de lo real es muy posiblemente una ilusión, un simulacro creado para engañarnos, para ocultarnos ciertos hechos:

Ahora bien, la imagen ya no puede imaginar lo real, ya que ella misma lo es. Ya no puede soñarlo, ya que ella es su realidad virtual. Es como si las cosas hubieran engullido su espejo y se hubieran convertido en transparentes para sí mismas, enteramente presentes para sí mismas, a plena luz, en tiempo real, en una transcripción despiadada. En lugar de estar ausentes de sí mismas en la ilusión, se ven obligadas a inscribirse en los millares de pantallas de cuyo horizonte no sólo ha desaparecido lo real, sino también la imagen. La realidad ha sido expulsada de la realidad. Sólo la tecnología sigue tal vez uniendo los fragmentos dispersos de lo real. Pero ¿adónde ha ido a parar la constelación del sentido? (*El crimen...*, 4-5).

Lo real es «asesinado» por las entidades virtuales creadas, sobre todo, por las tecnologías informático-digitales. En un mundo donde las certezas ya no existen, debido a la caída de los grandes relatos descrita por Lyotard en *La condición postmoderna* (1978), y donde la percepción cultural de la realidad se encuentra fragmentada en un eterno presente (sin pasado ni futuro), tal como plantea el crítico Fredric Jameson en *Posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío* (1991), todos los constructos mentales del ser humano son puestos en duda, incluida la misma noción de realidad, ahora debatida por las propias imágenes.

Y a la cuestión planteada por Baudrillard «¿a dónde ha ido a parar el sentido de lo real, si el sujeto sólo se encuentra inmerso en infinidad de imágenes?», me parece

²⁶ El sociólogo define el término comparándolo con su antítesis: «Disimular es fingir no tener lo que se tiene. *Simular es fingir tener lo que no se tiene*» (*Cultura y simulacro* 12). Las cursivas son mías.

que la respuesta se halla otra vez en sus empleos políticos. Debido precisamente a ese carácter ilusorio que sustituye a su referente en el mundo, las imágenes seguían siendo el objeto de deseo de los grandes poderes políticos ya que ellos mismos estaban tentados a crear sus propios simulacros para darle un sentido «conveniente» a lo real y en consecuencia continuar ejerciendo su dominio mediante imágenes-simulacros que incidieran a su favor en el imaginario, proyectado ahora en la llamada opinión pública y con frecuencia a escala mundial.

Aquí, es pertinente mencionar de manera sucinta un ejemplo relativo a una guerra imperial, un suceso publicitado mayoritariamente en la televisión, quizá en uno de sus últimos alientos antes de la hegemonía completa de los dispositivos informático-digitales. Dicho evento fue la Guerra del Golfo (1990-1991) en la que, tomando como pretexto la invasión de Irak a Kuwait, una coalición liderada por Estados Unidos bombardea e invade Irak para «hacer respetar» el derecho internacional. Acaso se trató del primer acontecimiento bélico televisado de principio a fin en la historia, en este caso transmitido en directo por la cadena CNN, pero con una proyección de imágenes perfectamente seleccionadas por el imperio que rápidamente aprendió de su derrota en Vietnam: los aviones de la coalición bombardeando las principales ciudades de Irak de noche y de día, el lanzamiento de misiles Tomahawk desde los portaviones, los rehenes occidentales capturados por las malignas fuerzas iraquíes, etc.

«¿Realmente sucedió la guerra del Golfo?», se pregunta Baudrillard en *La guerra del Golfo no ha tenido lugar* (1991). Ante ello, el francés señala el aspecto publicitario y por encima de todo el carácter de simulacro del evento: «La guerra también es pura y especulativa, en la medida en que no se ve el acontecimiento real que ésta significaría, o que podría constituir» (19), pues el gran público sólo es rehén del bombardeo

virtual y de sentido al que se le somete. En este caso, el imperio simula una guerra (en realidad, una invasión), avalada por instituciones internacionales que el mismo coacciona y controla, con la finalidad oculta de mantener su hegemonía política en Medio Oriente y sobre todo con la mira puesta en sus recursos naturales, entre ellos el petróleo.

Por lo anterior, el simulacro se erige como una nueva manera de dominio ideológico del imaginario con base en la manipulación de imágenes para crear conflictos inexistentes o enemigos que deben ser vencidos (Sadam Husein, el Islam); una variante de las recién inauguradas «guerras híbridas» contra regímenes opuestos a un poder imperial o a los cuales se desea despojar de sus riquezas, donde el ciberespacio va a tener un papel determinante ya en el siglo XXI. En síntesis, una herramienta que los poderes imperiales habrán de utilizar para legitimar ante la opinión pública su derecho a intervenir en los asuntos de otros países, a aplicarles sanciones económicas unilaterales, a intervenir militarmente en sus territorios y a controlar así sus recursos más codiciados.

En esta época de pleno predominio del capitalismo posindustrial y en la que se consolidan las tecnologías informático-digitales, irrumpe en el panorama cultural el subgénero literario y cinematográfico de ciencia ficción denominado *cyberpunk*, del cual emerge el concepto de *ciberespacio*. Esta noción se plantea en *Neuromancer* (1984), la novela inaugural del género, del escritor norteamericano William Gibson, donde un hacker informático lucha contra grandes corporativos capitalistas en un mundo con tecnologías y ciudades muy avanzadas, pero próximo al apocalipsis. Por igual, sobresalen las cintas *Matrix* (1999), de las hermanas Wachowski, y *Días extraños* (1995), dirigida por Kathryn Bigelow, en los cuales, de acuerdo con los ideales poshumanistas de trascendencia del momento, los mundos virtuales generados por poderes ocultos con el auxilio de tecnologías de realidad virtual suponen un cuestionamiento continuo de la realidad, pues la gente vive inmersa en

esos mundos artificiales, olvidando por completo su verdadero mundo, al ser explotados por inteligencias artificiales que explotan sus cuerpos como fuentes energéticas, como sucede en el caso de *Matrix*.

Durante las primeras dos décadas del presente milenio, se consolidan definitivamente las imágenes generadas con las tecnologías informático-digitales, las cuales erigen el mundo virtual —un espacio artificial y alternativo al de nuestra realidad— adonde nos movemos con cierta naturalidad, acaso sin haber vencido del todo el asombro que nos siguen produciendo. Me refiero, efectivamente, a un sentimiento de fascinación ante el surgimiento de nuevos dispositivos móviles —aunados a las ya mencionadas PC e incluso laptops que ya poseían cierta movilidad—, muchos de ellos denominados «inteligentes» (SmartPhone), así como de diversas redes sociales (Facebook, Instagram o Twitter) y aplicaciones disponibles para ser usadas en esos pequeños aparatos que nos acompañan en todo tiempo y lugar.

Con las tecnologías móviles, nos encontramos ante un nuevo paradigma que supone un cambio sustancial frente al carácter estático de las tecnologías de lo virtual precedentes —sobre todo, el cine, la televisión y el video, con excepción de la PC— con las que el sujeto debía mantenerse más o menos pasivo, con cierto grado de inmersión y poca o nula interacción, en momentos específicos de su vida cotidiana; y que implica, además, la digitalización y absorción por parte del nuevo medio informático de la mayoría de todas las entidades virtuales producidas por las tecnologías audiovisuales anteriores: infinidad de fotografías, innumerables películas, videos y programas de televisión. Así, gracias a la movilidad de esos aparatos y a la digitalización de todo ámbito humano, las imágenes digitalizadas inundan nuestro imaginario, prácticamente, en todo instante de nuestra vida; pero por ese mismo motivo tal vez nos hayamos hechos más dependientes de ellos, incluso más de lo que lo fue el ser humano frente a otras aplicaciones tecnocientíficas del pasado.

En este inédito marco, los diversos poderes han incrementado su presencia simbólica para legitimarse a través de los medios ya conocidos, pero ahora digitalizados: diarios y revistas digitales, los sitios web de sus gobiernos, etc.; y, fundamentalmente, mediante las redes sociales. Aun hoy, el simulacro como instrumento político sigue vigente, pero ahora potenciado por las *fake news* que condicionan la opinión pública a partir de ideas-imágenes que desinforman y falsean la realidad, con el fin de generar adhesión o rechazo a un sistema o idea, como es el caso ya comentado de las guerras híbridas.

Pensemos, por ejemplo, en las campañas políticas de hoy en día, donde las redes sociales y el internet juegan un rol esencial. A las campañas publicitarias ligadas indisolublemente con la propaganda política para enaltecer la imagen de los gobiernos o los partidos y sus representantes, se adicionan los miles (incluso millones) de adhesiones (me gusta) o rechazos frente a determinados mensajes o publicaciones (imágenes-ideas) generados en las redes sociales por los gobernantes que los usan como un nuevo modo de hacer política e imponer una agenda.

Aparte del dominio ideológico mediante las tecnologías de la imagen, se sigue consolidando en el presente siglo una forma de control directo ejercido por el poder sobre los sujetos en nuestras sociedades, pero que refuerza, al mismo tiempo, ese mismo dominio ideológico-político. Como ya mencioné, este proceso se ha ido gestando inexorablemente desde los años cincuenta del siglo pasado. A las cámaras permanentes de vigilancia del Big Brother imaginadas como una posibilidad latente en la novela distópica *1984* de Orwell, no había quizá más que un paso, pero hoy potenciado hasta límites imprevistos. Ya en las últimas dos décadas del siglo veinte empezaban a proliferar los circuitos cerrados de televisión y las cámaras de videovigilancia en ciertas empresas, negocios y centros comerciales.

Esto se recrudece después de la caída de las Torres Gemelas el 11 de septiembre de 2001, porque a partir de ello, cambian los paradigmas de seguridad a nivel mundial. En diversas partes del mundo, empezando por los E. U., comienzan a modificarse las leyes de protección de datos personales para disponer de toda la información que los usuarios proporcionan en sus perfiles de las redes sociales en nombre de nuestra «seguridad». Así, la tecnología de lo virtual ingresa desde ese momento no sólo en el ámbito de lo cotidiano, sino en el de lo privado: el de la vida íntima de las personas.

De ese modo, el ser humano que a lo largo de la historia ha sido guiado o manipulado a través de las imágenes generadas desde distintos dispositivos tecnológicos, ahora también parece convertirse en una imagen digitalizada más, pero con valiosa información (gustos, amigos, fotos, etc.) con la cual los poderes públicos y privados pueden incrementar la vigilancia directa sobre los individuos e inclusive orientar con mayor precisión su dominio ideológico. Un control que ahora se verifica por medio de poderosos algoritmos: programas informáticos que, a partir de toda la información contenida en nuestros perfiles sociales (Big Data), toman las decisiones «más óptimas posibles» por los individuos conectados en los nuevos dispositivos electrónicos.²⁷ En efecto, nos hallamos ante el surgimiento de programas diseñados con tecnología de Inteligencia Artificial (IA), capaces de manipular las opiniones y los deseos de la gente, dirigiéndolos hacia terrenos más «convenientes».

²⁷ Ya en los inicios del siglo veintiuno todas estas cuestiones son planteadas de alguna manera por Gilles Deleuze, quien confirma la consolidación de las sociedades de control en la era digital del capitalismo posindustrial, las cuales sustituyen a las sociedades disciplinarias propuestas por Foucault para la modernidad industrial; un proceso iniciado desde fines de los noventa y estudiado con gran detalle por el francés. En términos generales, en la sociedad de control se emplean máquinas informáticas y computadoras; todo orden está basado en cifras (un código numérico) con intercambios fluctuantes de información; la fábrica de la sociedad disciplinaria es suplantada por la empresa; la formación de los sujetos siempre es permanente: nunca se termina nada; se venden servicios, antes que productos (lógica posindustrial); finalmente, el instrumento de control social por excelencia es el *marketing*, el cual perfila nuestros gustos y necesidades (Cfr. con «Post-scriptum sobre las sociedades de control» 6-8).

Se trata, en general, de algoritmos que no siempre obedecen a pretensiones objetivas ni respetan el libre albedrío de los sujetos cuando acceden a la información, sino que la condicionan al inundar sus pantallas con imágenes preestablecidas (productos, servicios o ideas) con fines diversos: económicos, incrementando las ganancias y la eficacia de las empresas capitalistas; o ideológicos al inducir ciertas pautas de comportamiento en la sociedad. Y si a ello adicionamos los nuevos sistemas de geolocalización integrados a los dispositivos móviles y el control biométrico de nuestros cuerpos, más abocados ahora al ciber-control en una época de crisis sanitaria, el poder puede ejercer una mejor vigilancia sobre los individuos al conocer con precisión su ubicación espacio-temporal y los datos que le otorgan su identidad (el reconocimiento facial, el iris o las huellas dactilares). En general, estos asuntos se presentan en novelas como, por ejemplo, *Máquinas como yo* (2019), del escritor británico Ian McEwan, donde se plantean temas sobre la IA, su vínculo con la inteligencia humana y con sus dilemas éticos; asimismo, en la famosa serie británica de televisión *Black Mirror*, creada por Charlie Brooker en 2011 y que sigue vigente difundida en plataformas *streaming*, con diversos capítulos muy sugerentes donde se mide el impacto en la sociedad de las nuevas tecnologías de IA que manejan Big Data.

Ante ello, Eric Sadin en *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo* (2018), nos sugiere la aparición de nuevas subjetividades humanas, pues las máquinas inteligentes contemporáneas, encarnadas en los dispositivos móviles mencionados, no aspiran a relevarnos y a eliminarnos, sino a pensar y a tomar las decisiones más importantes por nosotros, con la finalidad de proporcionarnos más «libertad», ahorrarnos tiempo y esfuerzo, además de optimizar nuestros recursos; en suma, se trata de máquinas con «la aptitud del ‘ingenio electrónico’ para ampliar, sin medida conocida, nuestras capacidades cognitivas

para relevar nuestro juicio y responsabilidad, fisurando de ese modo el zócalo fundamental de nuestras condiciones de existencia» (35).

¿Pero de qué nuevo tipo de libertad estamos hablando? Nos enfrentamos, quizá, ante nuevos y sutiles modos de dominio o ciber-control que propician sujetos más pasivos y dependientes, pero paradójicamente más encantados de las tecnologías de lo virtual. En ese sentido, los mundos virtuales generados no constituyen simulacros, malignos sustitutos de la realidad, sino algo más preocupante: extensiones de nuestra memoria que nos liberan de pensar e imaginar con el fin de ocupar nuestro tiempo en otros asuntos «más importantes» o simplemente evadirnos. Algo que, sin duda, será promovido y aprovechado por los diversos poderes con la finalidad de legitimarse y por ende de continuar ejerciendo su dominio, acaso ahora reforzado con innovadores métodos para la manipulación de imágenes.

2. América Latina, entre la tecnociencia y la ficción

Antes de adentrarme en los sinuosos terrenos de lo virtual como un tema significativo en la literatura de nuestro continente, me parece necesario iniciar con dos cuestiones. En primer lugar, ¿es posible hablar de una ciencia ficción producida y publicada en español por escritores latinoamericanos? En segundo, ¿si existe este tipo de literatura cuáles son los potenciales rasgos que la definen y la distinguen de la producida en otras latitudes? Yo afirmo, de entrada, por todo el corpus de obras disponibles, así como por el creciente número de estudios sobre ellas en la actualidad, que sí es admisible referirnos a la existencia de la ciencia ficción latinoamericana como una práctica cultural distintiva, con una tradición de por lo menos dos siglos de vida.

Sin embargo, la respuesta a la segunda cuestión resulta mucho más compleja y genera mayores controversias pues, al día de hoy, quizá no está cerrada del todo para los especialistas y aficionados del género. Para responderla, hay que tomar en cuenta, por lo menos, dos aspectos a desarrollar en esta sección. Por un lado, explicar a qué nos referimos cuando hablamos de ciencia ficción, es decir, proporcionar, aunque sea de forma somera, una definición que nos ayude a delimitarla; se trata de un concepto que procede, por lo general, de la crítica de las obras creadas en los países de habla inglesa.

Y por otro, proponer y comentar una serie de rasgos que puedan considerarse «propios» de ese género practicado en América Latina, los cuales nos permitan diferenciarla de tradiciones de otras regiones del mundo, en especial, de la producida por la cultura anglosajona; a ese respecto, propongo dos características que parecen explicarla: su carácter híbrido, abocado sobre todo a fusionar la ciencia ficción con lo fantástico y sus mitologías, y su propensión a los asuntos sociopolíticos y humanísticos, en especial, a sus procesos de modernización y al discurso histórico.

1.1. Un breve viaje de reconocimiento al universo de la ciencia ficción

Las historias de ciencia ficción son viajes extraordinarios a cualquiera de los futuros concebibles.

ISAAC ASIMOV, «¿Qué es la ciencia ficción?»

[La ciencia ficción constituye] [l]a búsqueda de la definición del hombre y su situación en el universo apoyándose en el estado de la ciencia en ese momento.

BRIAN ALDISS

Cuando pensamos en el término ciencia ficción, por lo regular, acuden a nuestra mente numerosas imágenes: el espacio exterior, seres extraterrestres, sociedades humanas del futuro con tecnologías y organizaciones políticas más avanzadas que las actuales; o máquinas que viajan en el tiempo, robots, mutantes, humanoides, supercomputadoras más inteligentes que el ser humano, naves siderales que viajan a velocidades superiores a las de la luz... Se trata de un imaginario proveniente, sobre todo, del mundo anglosajón, cuna del género en la modernidad, el cual se proyecta en sus manifestaciones cultas, populares o masivas, como sucede en los *mass media* a través de películas, cómics, series de televisión, videojuegos o sitios Web, y por supuesto en la literatura.²⁸

No obstante, ¿la sola presencia de esas tecnologías, ese tipo de seres y el discurso científico en los relatos constituye la marca indiscutible del género? Hay diversos teóricos que se niegan a reducir un género determinado a lo meramente temático o a la presencia de

²⁸ Desde sus inicios, la ciencia ficción presenta un constante intercambio y adaptación de personajes, temas y recursos que pasan de un soporte a otro: por ejemplo, de la literatura al cine o a la televisión, o viceversa; de ahí quizá el carácter híbrido de la ciencia ficción que entrelaza lo culto, lo popular y lo masivo. En concreto, un texto literario de ciencia ficción nos puede remitir tanto a otras obras literarias de su tradición (intertextualidad) como también a obras del género producidas en otros medios (intermedialidad); por ese motivo, me parece necesario aclarar que en la presente investigación me referiré en gran medida al corpus literario del género, pero además al producido en otros soportes, principalmente, el cine, el cómic y la televisión.

cierto tipo de personajes en sus relatos.²⁹ En este punto, yo concuerdo en que deben buscarse más evidencias en los diferentes niveles de análisis de una narración para catalogar una obra como ciencia ficcional, pero sin restarle mérito a dichos elementos tecnocientíficos que llegan a ser una parte esencial en estas ficciones y en consecuencia un objeto primordial de estudio en la presente investigación.³⁰

Otro elemento a considerar en esta aproximación conceptual es la constante confusión genérica por parte de estudiosos y escritores, pues con frecuencia integran y categorizan distintas modalidades en un mismo campo; por ejemplo, resulta muy común incluir en un mismo nivel a la ciencia ficción, a lo fantástico e incluso a lo maravilloso. Y una cuestión más es diferenciar el papel de esas literaturas —que llamaré alternativas o de lo extraño— frente a la denominada literatura «realista».

A mi juicio, el centro de la problemática tiene que ver con cómo se explican los fenómenos ocurridos en los relatos y cómo se construyen las historias en cada una de estos géneros, con el fin de establecer su propio sistema o pacto ficcional. Lo cual nos lleva también hacia otra cuestión esencial: ¿qué es lo que entendemos por real o realidad en los textos?

²⁹ Por ejemplo, el crítico Tzvetan Todorov considera que una teoría de los géneros literarios adecuada para intentar definirlos debe tomar en cuenta tres aspectos: «el *verbal* reside en las frases concretas que constituyen el texto; el *sintáctico* permite dar cuenta de las relaciones que mantienen entre sí las partes de una obra (composición) [...] de tres tipos: lógicas, temporales o espaciales. Y el *semántico*, los temas del libro, a partir de universales» (*Introducción...* 18-19). Desde otra perspectiva, Alberto Vital propone cinco elementos para la definición práctica de cualquier tipo de género: 1. Las marcas de género de expresión (formales) y de contenido (temáticas); 2. Requerimientos humanos que realiza el género (intenciones, funciones, etc.); 3. Características de los lectores (efecto en el receptor); 4. Medios que los transmiten (literatura, cine, tv, redes, etc.); 5. Ritos o prácticas adyacentes ligadas al género (Cfr. con *Quince hipótesis sobre géneros* 93-94). Por mi parte, en esta investigación me adhiero más a la propuesta de Vital porque toma en cuenta las relaciones entre distintos soportes (cine, literatura, tv...) que forman un género determinado.

³⁰ El propio término «ciencia ficción» ha producido un sinfín de debates entre los estudiosos del género. Esto se debe, en gran medida, a la traducción que se hizo al pasarlo del inglés al español. Hugo Gernsback acuña el término en 1926 para la portada de la ya mítica revista *Amazing Stories*, medio que difundiría el naciente género a nivel masivo con muchas producciones de corte más comercial (*space opera*), pero también con obras de gran calidad estética, de autores que se han convertido en clásicos. Así, *science fiction* se tradujo literalmente como ciencia ficción, sin tomar en cuenta la idea original: ficción científica (donde *science* constituye un adjetivo) o de corte científico, es decir, una historia de asunto tecnocientífico.

Acaso el amplio interés que despiertan estas modalidades de lo extraño se deba, precisamente, a su capacidad de cuestionar los constructos científicos y sociales que elaboramos para comprender nuestro mundo. Y es en este particular aspecto donde la ciencia ficción y lo fantástico difieren, pues cada uno problematiza de manera distinta la idea que tenemos de realidad, a partir de la tensión entre este concepto y un elemento extraño que encarna a la inquietante otredad. Así, mi primer objetivo es desbrozar una noción aproximada de la literatura catalogada como «realista» y de lo fantástico que nos sirva de guía inicial en torno a estos géneros, para luego bosquejar con mayor claridad mi propia idea de lo que yo entiendo por ciencia ficción, si se consideran al menos los siguientes aspectos: la recepción, la estrategia narrativa (trama, lógica), lo ético, así como los temas y personajes.³¹

Debemos partir del hecho de que todos los relatos literarios —con independencia del género al cual se adscriban— constituyen mundos ficcionales, por mucho que se asemejen o se diferencien de nuestra realidad cotidiana. En palabras de Lubomir Doležel, diríamos que sólo se trata de mundos posibles. Según su propuesta, «I. *Los mundos ficticios son conjuntos de estados de cosas posibles*» («Mímesis...» 79), cuyas «cosas posibles» (objetos, personajes, espacios, seres de cualquier tipo, etc.) son no realizadas en la realidad: representan entidades imaginarias. En el caso de la literatura que intenta ser realista, se construye un mundo posible análogo al mundo «real» mediante leyes naturales que «sólo son un caso especial de órdenes posibles, válidas en el mundo real y en los físicamente posibles»

³¹ Debemos tomar en cuenta, además, que la cuestión en torno a un género literario es compleja porque no se trata de un sistema cerrado; en ese sentido, Kurt Spang sostiene que un género no es estable: se encuentra en constante mutación, ya que se trata de una institución histórica variable en el tiempo (*Géneros literarios* 37-39). Ahora bien, una posible explicación para el cruce de géneros nos la proporciona Alberto Vital en *Quince hipótesis sobre géneros* (2014): «Se trata aquí de uno de los signos cruciales de la literatura contemporánea: la mezcla de géneros, en particular la mezcla de géneros literarios y géneros paraliterarios y no literarios» (85).

(«Mimesis...» 81), donde todo personaje, objeto o situación generan a menudo un efecto de «reconocimiento» por parte del lector que se identifica con ellos.³²

Por su parte, el pacto ficcional del fantástico clásico se sustenta en la transgresión del concepto de realidad y sus leyes naturales. Un relato de este género es aquel donde, a menudo, una fuerza o fenómeno en apariencia sobrenatural, no explicable mediante la razón, irrumpe en el mundo ficcional (muchas veces, semejante a nuestra realidad), provocando un efecto de incredulidad conectado algunas veces con la fascinación, pero en algunos casos, con el miedo. La irrupción de un fenómeno extraño en el relato constituye, pues, el elemento esencial de lo fantástico, ya que pone en duda la noción misma de realidad, al bosquejarse la probable existencia de algo que rompe con sus leyes naturales. Lo fantástico, en suma, cuestiona nuestro paradigma de realidad a partir de la entrada sorpresiva de un hecho, muchas veces, sobrenatural o imposible en términos de la ciencia, relacionado quizá con fuerzas desconocidas para nosotros en el más allá de la muerte: a menudo, fantasmas, vampiros o monstruos, personajes que encarnan la temible otredad, lo cual puede provocar una profunda incertidumbre en el lector.³³

³² La propuesta teórica de Lubomir Doležel intenta sustituir a la crítica literaria basada en la mimesis clásica «[s]i los mundos ficcionales se interpretan como mundos posibles, la literatura no queda restringida a las imitaciones del mundo real. ‘Lo posible es más amplio que lo real’ [...] Sin duda, la semántica de los mundos posibles no excluye de su ámbito los mundos ficcionales similares o análogos al mundo real; al mismo tiempo, no tiene problema en incluir los mundos más fantásticos, muy apartados de o contradictorios con ‘la realidad’. Todo el abanico de ficciones posibles está cubierto por una única semántica» («Mimesis...» 80).

³³ A este respecto, el crítico Tzvetan Todorov sostiene que un relato fantástico produce un cierto efecto en el lector: la duda o vacilación. En la ya clásica *Introducción a la literatura fantástica* (2006) nos refiere la que para él es la esencia de este género: «[e]n un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar [...] lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural» (24). Para Todorov, la primera condición de lo fantástico es la vacilación; la segunda, que esa duda debe representarse en algún personaje, con lo cual la identificación con el lector se incrementa; y la tercera, que debe rechazarse la interpretación poética o alegórica de la obra (32-33).

En términos de los mundos posibles, en lo fantástico se proyectan mundos «realistas» físicamente posibles con leyes naturales válidas también en nuestro mundo, pero que resultan insuficientes para atender la transgresión de una alteridad sobrenatural que es imposible físicamente y que provoca un «desconocimiento» en el lector. Con todo, debe señalarse que, en la narrativa fantástica desarrollada especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XX, llamada por algunos críticos como «neofantástico» o fantástico posmoderno, ese efecto de ambigüedad, más allá de la presencia de lo sobrenatural y el miedo en sus historias, se logra mediante otras técnicas textuales, como la metaficción, así como la proyección de otros aspectos ocultos de la realidad que acaso la mente humana no alcanza a captar, pero que llegan a manifestarse en ciertos momentos y que causan un profundo asombro.³⁴

La ciencia ficción clásica plantea, por su parte, un acercamiento distinto ya que, con frecuencia, en este tipo de relatos los hechos ocurridos no son sobrenaturales, sino explicables mediante las leyes inherentes a esos mundos posibles, muchas veces, similares a las nuestras. Este género apuesta por otra estrategia narrativa, de modo que el pacto de ficción establecido con el lector resulta también muy diferente. Al igual que en lo maravilloso (donde pululan hadas, elfos y hechiceras), los sucesos ocurridos en las narraciones de esta modalidad generados por lo extraño (ligado con naves, extraterrestres y androides) son propios de esos mundos ficcionales, puesto que no representan ninguna transgresión a sus leyes naturales.

³⁴ Al analizar la obra de Julio Cortázar, Jaime Alazraki señala: «lo neofantástico asume el mundo real como una máscara, como un tapujo que oculta una segunda realidad que es el verdadero destinatario de la narración neofantástica» (29). Es como si en la realidad bosquejada en estas ficciones hubiese un «agujero» por donde se cuele otra realidad, es decir, la otredad. Entre los principales mecanismos de esta vertiente fantástica posmoderna, tenemos el uso de metáforas «surrealistas» (32), como en el caso de *La metamorfosis* de Kafka; el empleo de la metaficción cuyos ejemplos modélicos son, precisamente, algunos relatos latinoamericanos: «Continuidad de los parques» de Cortázar o «Las ruinas circulares» de Jorge Luis Borges; o la presencia del humor, la parodia y la mezcla genérica, rasgos muy propios de la era posmoderna.

En los relatos de ciencia ficción se proyectan historias que cuestionan de modo muy diferente nuestro paradigma de realidad; aquí, la puesta en escena de la otredad —en este caso, un elemento tecnocientífico distinto, o ya conocido pero empleado de forma muy diferente, según las normas de la época de su creación— resulta decisiva para intentar definirlo, en la medida que la trama debe ajustarse a ese extraño dispositivo. Para Darko Suvin, la principal estrategia del género consiste en el «extrañamiento cognoscitivo» cuyo fin es validar un *novum* dentro de sus narraciones.³⁵

En su reconocido trabajo *Metamorfosis de la ciencia ficción* (1984), anota que «la tensión esencial de la CF se da entre los lectores, que representan un cierto número de hombres de nuestro tiempo, y lo Desconocido u Otro totalizador y por lo menos equivalente introducido por el *novum*» (95). A diferencia del fantástico donde ese otro se relaciona generalmente con la irrupción de lo sobrenatural o de un elemento de la realidad no captado por los sentidos humanos, ese elemento extraño, el *novum*, con frecuencia debe ser legitimado en los relatos de la modalidad por medio de una lógica cognoscitiva, cercana a la de la ciencia moderna. Quizá lo más interesante de la propuesta de Suvin sea la idea de *novum*, el cual se refiere a una novedad (o invento) introducida en las historias:

la innovación postulada puede presentar grados muy diferentes de magnitud, que van desde el mínimo de una ‘invención’ discreta (aparato, técnica, fenómeno, relación) al máximo de un ámbito (ubicación espacio-temporal), agente (personaje o personajes principales) y/o relaciones básicamente nuevas y desconocidas en el ambiente del autor (Suvin 95).

³⁵ El extrañamiento señalado por Suvin se asemeja al propuesto por los formalistas rusos a principios del siglo XX, especialmente, Viktor Shklovski en «El arte como artificio» (1916). Según Shklovski, el arte narrativo en su afán de des-automatizar la percepción del lector (acostumbrado a cierto orden de los sucesos, a cierta presentación de los objetos y personas en la realidad, lo cual lo lleva a un proceso «automático» de reconocimiento) aplica la estrategia de extrañamiento: al disponer tramas, objetos y personajes fuera de su contexto normal o usual para que el lector realice el esfuerzo de reconstrucción e interpretación.

Esta idea resulta sugestiva porque no sólo considera como novedad a las tecnologías y los postulados científicos que los sustentan, sino también a los sistemas sociales y políticos propuestos en dichas ficciones que se derivan de la tecnociencia. Así pues, me parece que uno de los elementos básicos para hablar de una historia de ciencia ficción es la presencia de un elemento extraño y tal vez novedoso (tecnología o sistema socio-político) —acaso máquinas o sistemas ya conocidos, aunque usados de manera innovadora—para los receptores de cierto momento histórico, justificado desde las coordenadas de del discurso tecnocientífico e incluso el de las ciencias sociales o el de las disciplinas humanísticas.³⁶

Otro aspecto a considerar en este acercamiento al género es, en mi opinión, el asunto del tiempo. Comúnmente, esta modalidad posee un carácter especulativo o proyectivo muy marcado, en comparación con lo fantástico o la literatura catalogada como realista. Parte de una cuestión al parecer simple: ¿qué sucedería si en algún momento un determinado evento (o *novum* vinculado muchas veces con lo tecnológico o un sistema sociopolítico) se verificara en la realidad? Y aquí es admisible pensar, de entrada, en un suceso hipotético del futuro. Al respecto, Elton Honores, en su monumental obra *Fantasmas del futuro. Teoría e historia de la ciencia ficción* (2018), sostiene: «para que un texto se adscriba al género debe poseer un elemento que es fundamental: el desplazamiento temporal, es decir, la representación del mundo del futuro o mundo alterno» (206).

³⁶ Asimismo, esta idea de *novum* está ligada con lo histórico: a cada época le corresponde una idea de innovación diferente, pues depende de los avances científicos y formaciones sociopolíticas de ese momento. Por ello, la ciencia ficción puede considerarse como un género histórico, donde los relatos dialogan además constantemente con las obras precedentes; es decir, posee un marcado carácter intertextual. Por lo mismo, es posible clasificar obras tan lejanas en el tiempo como antecedentes del género: *La República* (390-385 a. C.), de Platón; el viaje a la Luna de Luciano de Samostata (S. II d. C.); o las utopías clásicas del Renacimiento, entre las que destaca la *Utopía* (1516), de Thomas Moore; o *Historia cómica de los estados e imperios de la Luna* (1657), de Cyrano de Bergerac. En general, esos relatos postulan no sólo novedosas tecnologías avanzadas para aquellas épocas, sino sistemas de organización política y social muy distintos de los conocidos, en un afán de producir ese extrañamiento cognoscitivo para criticar sus propios sistemas.

No obstante, creo que la proyección hipotética postulada en la ciencia ficción se dirige en algunos relatos hacia direcciones temporales opuestas al futuro: es factible conducirla hacia un presente cercano e incluso hacia el pasado. Así lo demuestra una cantidad importante de narraciones de nuestro género que conjeturan sobre el pasado, como es el caso de la ucronía.³⁷ En *¿Extranjero en tierra extraña?* (2011), el crítico español Antonio Córdova Cornejo también refuerza esta idea: «la ciencia ficción siempre trata de la construcción de otro momento, un momento hipotético, ya emplazado más adelante en el futuro (por distante que este sea), ya situado ‘al costado’ del presente» (54). Asimismo, no debemos perder de vista que estas proyecciones futuras o pasadas en las narraciones de la modalidad mantienen un diálogo constante con su presente, ya que a partir de esas especulaciones en el tiempo resulta viable criticar y conocer mejor el momento actual de una cultura.³⁸

Desde el punto de vista de la recepción, el elemento especulativo de la ciencia ficción nos sugiere, además, un tipo de vínculo con la realidad extratextual que difiere del presentado en el fantástico y en la literatura denominada «realista»: «el ida y vuelta» o vaivén cognitivo al que potencialmente se ve conducido el lector cuando contrasta, hasta sus últimas consecuencias, el mundo de la ficción con su propio mundo (externo o de referencia). Como sabemos, la noción de «realidad» constituye un constructo que varía a lo largo del tiempo y

³⁷ La ucronía constituye una de las modalidades más interesantes de la ciencia ficción, pues plantea qué hubiera sucedido si un determinado suceso del pasado se desarrollara de modo distinto al postulado por la historia oficial. Tal vez la ucronía más famosa sea *El hombre en el castillo* (1962) de Philip K. Dick; en ella se proyecta un mundo alternativo donde los Aliados pierden la 2ª Guerra Mundial; mientras, los países del Eje, con Japón y Alemania a la cabeza, ganan repartiéndose todo el mundo, incluido el mismísimo territorio estadounidense. Otro ejemplo más cercano es *Roma eterna* (2003), de Robert Silverberg, que narra la continuidad del Imperio Romano hasta nuestros días, tras haberse salvado de su caída inminente en el 407 d. C.

³⁸ En la ciencia ficción la idea de historias especulativas que se proyectan hacia un tiempo futuro o pasado se relaciona con la noción de conciencia histórica propuesta por Paul Ricoeur. En *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido* (1999), nos dice: «el intercambio entre el espacio de experiencia [pasado] y el horizonte de espera [futuro] se lleva a cabo en el presente vivo de una cultura» (22). Con base en esa dialéctica, es posible entender mejor nuestro presente, si se lanza, de una parte, una mirada crítica hacia un pasado (espacio de experiencias) que no está totalmente «cerrado», y de otra, si se realizan especulaciones factibles hacia el futuro (horizonte de expectativas) que no supongan un cisma o algo irrealizable para una sociedad (48-50).

que depende de cada cultura. De ahí, quizá, derive una cualidad más del género, que refuerza además el asunto del tiempo: el constante cuestionamiento que posibilita ese trabajo de analogía entre el sistema tecnológico o sociopolítico propuesto en una narración de ciencia ficción (un *novum*, acaso una otredad radical en el período de su producción, lanzado hacia un hipotético futuro o pasado) y el sistema de referencia (representante del modelo de «realidad» en el momento específico de su recepción).³⁹

Para reforzar lo anterior, el teórico español Fernando Ángel Moreno, en su artículo «La ficción proyectiva...» (2009), menciona que la ciencia ficción «provoca un efecto constante de entrada y salida. El lector entra en la novela de CF y encuentra una paradoja: ‘Este no es mi mundo, pero este es mi mundo’» (78). Así, en términos de los mundos posibles, esto constituye una actitud radicalmente distinta en relación con lo fantástico: mientras este último supone una duda constante y un desconocimiento ante la transgresión de lo extraño, lo cual provoca muchas veces el miedo frente a lo imposible sobrenatural, las ficciones tecnocientíficas implican una mirada que yo llamaría de «reconocimiento/desconocimiento» ante un elemento extraño (la innovación) —pero posible desde el ámbito científico en un mundo con leyes en cierta medida semejantes al nuestro— que suscita diversas reacciones, como el asombro, el rechazo e inclusive el temor frente a lo posible tecnológico o social.

Otro aspecto a tomar en cuenta para intentar definir nuestro género es lo ético. Todo indica que los orígenes de la ciencia ficción —tal como la entendemos hoy— se hallan en el

³⁹ En relación con la propuesta de un sistema alternativo, que acaso constituya un orden radicalmente distinto al del momento de su elaboración, Fredric Jameson comenta, en *Arqueologías del futuro*, al reflexionar sobre la utopía, una variante de la ciencia ficción: «La dinámica fundamental de cualquier política utópica (o de cualquier utopismo político) radicarán siempre, por lo tanto, en la dialéctica entre la identidad y diferencia, en la medida en la que dicha política tenga por objetivo imaginar, y a veces incluso hacer realidad, un sistema radicalmente distinto a éste» (9). Aunque, más adelante Jameson matiza un poco este comentario, ya que es difícil imaginar algo radicalmente diferente a lo conocido (el mismo Suvin concuerda con esto) y «que no haya pasado antes por los sentidos»: «hasta ahora nuestras imaginaciones más desatadas no son más que *collages* de experiencia, constructos compuestos de fragmentos y trozos del aquí y del ahora» (9).

siglo XIX, época en que se consolida el proyecto de la modernidad ilustrada del XVIII junto con la revolución industrial, base del sistema económico capitalista que pervive hasta la actualidad. En sus inicios, tenemos acaso la primera obra de la modalidad: *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), de la escritora inglesa Mary Shelley. En esa obra se bosqueja la creación de un ser artificial a partir de materia orgánica proveniente de cadáveres, el cual adquiere vida con la electricidad. Un aspecto muy sugestivo del relato es la recreación del mito de Prometeo a partir de lo ético: ¿el ser humano como representante de la ciencia moderna puede y debe crear un ser artificial, erigiéndose como una especie de divinidad? La respuesta en la historia es contundente: no, pues ello implica la transgresión de las leyes fundamentales, sagradas y «secretas», de la naturaleza que el hombre no sabe controlar; de ahí, el destino trágico del protagonista al emplear sus conocimientos científicos: la muerte de su novia y de su familia, lo más querido para Víctor Frankenstein (Cfr. con Durán 28-29).⁴⁰

Estamos, además, ante una profunda crítica en torno a los supuestos avances de una ciencia «todopoderosa», cuyo máximo exponente decimonónico sería el positivismo desarrollado a la par del capitalismo industrial. Se trata, entonces, de una novela muy interesante en varios aspectos; sobre todo, puesto que nos hace reflexionar sobre el tema de la creación artificial y sobre las posibilidades que implicaría la descontrolada aplicación de ese conocimiento (Cfr. con Durán 29). Esta misma actitud crítica se halla, muy a menudo, en varias obras posteriores pertenecientes al género; es decir, hay una conciencia ética que se

⁴⁰ En el mito griego Prometeo, con el fin de instaurar la técnica y la civilización en el mundo, le roba el fuego a Zeus para dárselo a los hombres, sentenciados a la muerte por este último Dios. Pero luego Zeus castiga al Titán, encadenándolo a una roca en el Cáucaso para que un águila le devore el hígado eternamente, pues su órgano volvía a crecer cada noche. Y otra de sus represalias es la creación de una mujer de arcilla: Pandora, encargada de abrir el ánfora que encierra todas las desgracias (crimen, dolor, pobreza, plagas, etc.) para castigar a toda la humanidad por el uso indebido del fuego, símbolo del conocimiento. Cfr. con «Atlante y Prometeo», en *Los mitos griegos*, de Robert Graves (161-168).

pregunta por el uso de los avances tecno-científicos y sus posibles consecuencias en el ámbito social de esos mundos hipotéticos, que por analogía se proyectan en la realidad extratextual.

Quizá un aspecto de la modernidad que será puesto en duda a partir de esta obra inaugural de la ciencia ficción clásica es el mito de un supuesto progreso sin límites basado en el conocimiento científico. A lo largo del siglo XX aparecen un sinfín de obras clásicas del género en la literatura que proponen mundos alineados, algunos incluso al borde del apocalipsis, por el uso de la tecnociencia moderna; estas creaciones son parte de una variante del género: las distopías, que se contraponen a las sociedades «ideales» propuestas en las clásicas utopías, un antecedente directo de nuestro género. Como muestra de obras distópicas representativas tenemos las novelas *Un mundo feliz* (1932), de Aldous Huxley, *1984* (1948), de George Orwell, y *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury. Se trata de relatos que cuestionan, en general, el uso (o abuso) de los avances de la ciencia aplicada en el capitalismo industrial para construir regímenes totalitarios que gobiernan mediante sistemas de control social y que, en ciertos casos, acaban con los recursos naturales de esos mundos.

Con respecto a los temas propuestos frecuentemente en la modalidad, debo mencionar lo que ya señalé antes: la sola presencia de tecnologías (naves espaciales o máquinas del tiempo) o seres representantes de la otredad (como el alien o el robot) no constituye al género en sí, pues como ya vimos todo depende de la construcción de las narraciones a partir de diversos aspectos para cumplir con un pacto de ficción. Pese a ello, difiero de quienes postulan que la ciencia y la tecnología son motivos secundarios en la ciencia ficción, como es el caso de Fernando Ángel Moreno, quien sostiene que en las historias contadas en los

relatos del género «la ciencia es una anécdota temática, no la esencia de la anécdota» («La ficción proyectiva...» 65).⁴¹

A mi parecer, los asuntos de la ciencia ficción se centran, muchas veces, en el discurso de las ciencias aplicadas, lo cual permite medir hasta dónde llega el impacto (o asimilación) de la tecnología en una sociedad; pero muchos otros emplean a su vez el discurso de las ciencias sociales. Debemos entender que el repertorio de la ciencia, tal como la concebimos hoy, es muy amplio e incluye tanto a las ciencias aplicadas (físico-matemáticas o biológicas) como a las sociales (sociología, política, historia), sin olvidar otro tipo de saberes como las humanidades (historia, literatura, filosofía). Así, todo relato del género que introduzca una innovación en cualquiera de estas ramas podría ser catalogada como ciencia ficción, si además toma en cuenta la mayoría de los elementos que ya hemos mencionado para desbrozar el género.

Con base en lo anterior, resulta viable entonces proponer una breve lista de los temas más recurrentes en el género, relacionados asimismo con los personajes o seres que representan lo extraño. Al revisar algunas propuestas de diversos especialistas, todos coinciden, en general, en integrar los siguientes: 1) los viajes al espacio o en el tiempo, 2) el encuentro con el «otro», 3) las sociedades alternativas, y 4) las máquinas. Tal vez sea una

⁴¹ Otros investigadores se expresan de forma similar. Al respecto, Antonio Córdoba Cornejo dice que en la ciencia ficción, la ciencia es un pretexto para «una reapropiación, renovación y revaluación de venerables ideas y lugares comunes de la civilización occidental. La ciencia ficción es primordialmente ficción y muy tangencialmente ‘ciencia’ o cualquier cosa que se le parezca» (16). El argentino Eduardo Goligorski, por su parte, comenta en «La realidad de la ciencia ficción» (1969): «Además, muchas narraciones del futuro, generalmente las más interesantes, utilizan como tema los cambios políticos o económicos, en tanto que la técnica se halla reducida a un detalle de telón de fondo» (21). Ante esa polémica, muy presente también desde los inicios del género en el mundo anglosajón, se han postulado dos ramas: la *Hard Science Fiction* (HSF), para referirse a obras cuyo núcleo es un *novum* (tecnocientífico) que ha demostrarse exhaustivamente, basado en el método científico, donde lo social y lo estético quedan relegados (una muestra es la obra de Isaac Asimov); la *Soft Science Fiction* (SSF), vinculada con un *novum* (acaso un sistema sociopolítico) donde lo tecnológico y los viajes al espacio exterior parecen perder peso frente al viaje e indagación hacia el mundo interior de los sujetos (un ejemplo lo constituye la propuesta *new wave* de J. G. Ballard).

lista muy reducida, pero me parece que engloba muy bien todos los potenciales asuntos de la ciencia ficción. No considero el tema del futuro en sí, sugerido por numerosos investigadores y escritores, porque como ya argumenté antes el tiempo constituye una marca *per se* inherente a la modalidad, mediante proyecciones en hipotéticos futuros, pasados o presentes cercanos.

Con base en el empleo de naves tecnológicamente sofisticadas, como sucede en *De la Tierra a la Luna* (1865) de Julio Verne, un paradigma moderno del tópico, el tema del viaje resulta una cuestión muy llamativa que se ha explotado en el género a partir del desplazamiento por el espacio sideral, muy en la línea de los viajes maravillosos de Marco Polo en pleno medioevo. Sin duda, este asunto se liga al del encuentro con la inquietante «otredad», suscitada quizá por ese recorrido espacial, representada por un personaje prototípico del género: el extraterrestre o el alienígena, metáfora de los peligros a los que se expone el ser humano al contactar con culturas más avanzadas en el terreno tecnocientífico (e incluso sociopolítico) o con seres biológica y psíquicamente distintos, como es el caso de *Solaris* (1961) de Stanislaw Lem. En una línea semejante, los sistemas alternativos constituyen mundos posibles con organizaciones sociopolíticas diferentes a las nuestras, los cuales pueden clasificarse en tres grupos, a los que ya me he referido con anterioridad: las utopías, las distopías y las ucronías.

En los tres primeros tópicos, el empleo de la tecnología en los relatos de ciencia ficción posibilita el contacto con otros espacios, culturas y seres, lo que nos proporciona una medida del impacto tecnocientífico del momento para imaginar nuevos sistemas físicos, biológicos y sociales, quizá radicalmente opuestos a los nuestros; esto nos lleva primero del terreno de las ciencias físico-matemáticas (o experimentales) y luego al de las ciencias sociales y las disciplinas humanísticas.

Finalmente, en el tema de las máquinas, nos encontramos tal vez en el territorio más conocido de la ciencia ficción (*Hard Science Ficción*) y propio de la ciencia aplicada. Por lo general, en ese tipo de relatos se hallan los siguientes artefactos: las naves super avanzadas que permiten el desplazamiento, como la máquina que posibilita el viaje en el tiempo en *La máquina del tiempo* de Wells; las máquinas generadoras de mundos e imágenes virtuales (incluido el ciberespacio), como en las novelas *Simulacron* (1964), de D. F. Galouye, y sobre todo *Neuromancer* (1984), de William Gibson quien inaugura el subgénero ciencia ficcional ciberpunk; las máquinas que tratan sobre la inteligencia artificial: computadoras, autómatas, robots, androides, ciborgs y mutantes, los cuales cuestionan la identidad del ser humano, pues preguntan a menudo qué sucedería si un ser de ese tipo superara en inteligencia a los humanos, aparte de su gran semejanza física con ellos, como sucede en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), de Philip K. Dick. En las historias que tratan sobre máquinas inteligentes, partimos del discurso tecnocientífico para luego desplazarnos al terreno sobre todo de lo filosófico y lo psicológico, para cuestionar el aspecto de las identidades y las subjetividades humanas.⁴²

⁴² En el caso de la proyección de mundos e imágenes virtuales, durante los ochenta surge el *cyberpunk*, un subgénero muy visual en el que se proyecta el ciberespacio, la figura del hacker, las drogas virtuales y el imaginario relativo a los videojuegos y el cuerpo poshumano (fusión entre lo humano y lo maquina, cuyo paradigma es el ciborg) en mundos distópicos donde dominan las grandes corporaciones capitalistas. Aparte del ya mencionado relato inaugural de Gibson, sobresalen también películas como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, una magnífica adaptación a la novela ya señalada *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, en la que los siniestros replicantes cuestionan la identidad humana; o el film *Terminator* (1984), de James Cameron. Otras cintas muy interesantes con respecto a este asunto de las máquinas son la película *Matrix* (1999), de las hermanas Wachowsky, donde el mundo de Matrix es una simulación virtual en el que creen habitar los seres humanos conectados colectivamente por medio de cables a la matriz; o *2001: Odisea en el espacio* (1968), dirigida por Stanley Kubrick y basada en el cuento «El centinela» de Arthur C. Clarke, en la que la computadora HAL 9000 toma el control de una nave dirigida a Saturno, mientras intenta eliminar a sus tripulantes humanos.

Con base en todo lo anterior, concluyo entonces que un relato clásico de ciencia ficción es una obra que propone un mundo físicamente posible, con leyes hasta cierto punto similares al mundo de referencia del lector, el cual trata a menudo sobre el impacto que produce en ese mundo un elemento extraño (una innovación tecno-científica o sociopolítica e incluso una nueva forma de usar un dispositivo ya conocido), mediante ciertas estrategias: la proyección en el tiempo (pasado, presente cercano o futuro); el reconocimiento/desconocimiento al que es inducido el lector debido a ese novum; el sentido ético que cuestiona sobre el empleo indebido de la ciencia; por último, el manejo de ciertos temas, como los viajes, la otredad, sistemas socio-políticos alternativos y las máquinas.

1.2 Un viaje de extrañamiento al universo de la ciencia ficción latinoamericana

Su disposición crítica integrada a la profunda inquietud por una disección de la categoría temporal ha convertido la CF [la ciencia ficción en América Latina] en un vehículo ideal para evaluar el impacto social causado por los proyectos de modernización, y más recientemente para una revisión de mitos culturales y narrativas históricas.

LUIS C. CANO, *Intermitente recurrencia*

Si los relatos clásicos del género tratan y especulan de manera reiterada sobre las consecuencias de usar la tecnociencia en un mundo posible con una actitud cercana, de inicio, a la de las ciencias, es factible pensar en una ciencia ficción producida en América Latina, particularmente en lengua española, porque existe toda una tradición sustentada en un *corpus* de obras literarias escritas, sobre todo, a lo largo del siglo XX y lo que llevamos del XXI que, además, poseen algunas de las características atribuidas a las narraciones de la modalidad.⁴³

⁴³ Esto sin contar con algunos antecedentes de épocas anteriores, lo cual supone un corpus que acaso abarque más de dos siglos de existencia. Por ejemplo, en el siglo XVIII, tenemos tal vez el primer relato de ciencia ficción latinoamericano: *Sizigias y cuadraturas lunares* (1775), del jesuita fray Antonio de Rivas, un

Una propuesta para explicar su especificidad en este trabajo se basa en dos aspectos esenciales: la práctica de esta modalidad en América Latina nos sugiere, en primer lugar, la tendencia a integrar elementos de otros géneros y discursos en sus relatos, como lo maravilloso, lo policial o el terror, etc., pero sobre todo de sus propios mitos culturales (algunos de ellos de origen prehispánico) y de lo fantástico; y en segundo, el énfasis de estas producciones en el aspecto sociopolítico —más cercano a las ciencias sociales y a las disciplinas humanísticas, aunque sin dejar de dialogar de alguna forma con el discurso tecnocientífico de su época—, con atención especial, de un lado, en el impacto que causan los procesos de modernización tecnológica en la sociedad latinoamericana y, de otro, en el discurso histórico como un modo original de reabrir y analizar el pasado, en algunos casos traumático, de nuestras naciones, a partir del ejercicio especulativo de la ciencia ficción. Además de estos asuntos, se consideran otras cuestiones que en la actualidad poseen grandes repercusiones sociopolíticas, como es el caso de la ecología.

Durante la primera mitad del siglo veinte, momento en el que la ciencia ficción comienza a asentarse en nuestro continente, se emprenden, a su vez, las primeras críticas en torno a ese tipo de relatos, aunque los estudiosos y los propios escritores no sean conscientes todavía de hallarse frente a un nuevo género, tal como ya estaba sucediendo en el mundo de

relato donde se proyecta un viaje imaginario a la Luna, muy similar a los imaginados por Luciano de Samostata y Cyrano de Bergerac, lo que le valió un proceso ante el Santo Oficio; asimismo, en el XIX destacan *Ocios filosóficos y poéticos en la Quinta de las Delicias* (1829), del peruano Juan Egaña, donde se proyectan mundos utópicos futuros para hacer una crítica de presente limeño, o en la misma línea *De aquí a cien años* (1844), del también peruano Julián Manuel del Portillo; algunos relatos de la escritora argentina asentada en Lima Juana Manuela Gorriti, como «Quien escucha su mal oye. Confidencia de una confidencia» contenido en *Sueños y realidades* (1865); las fantasías científicas del argentino Eduardo L. Holmberg, como *Viaje maravilloso del Señor Nic Nac a Marte* (1876); el libro *Desde Júpiter* (1877), del chileno Francisco Miralles, inspirado en la obra astronómica de Flammarion. Finalmente, tenemos algunos relatos distópicos, género que se practicó con asiduidad durante el último cuarto del XIX, como *Buenos Aires en el año 2080. Historia verosímil* (1879), del francés radicado en la Argentina Achilles Sioen; *En el siglo XXX* (1891), del argentino Eduardo Ezcurra; *El socialismo triunfante. Lo que será mi país dentro de 200 años* (1898), del uruguayo Francisco Piria, y «Bogotá en el año 2000: una pesadilla» (publicado en 1905, aunque apareció en 1872 por entregas con el seudónimo de Aldebarán), de la colombiana Soledad Acosta.

habla inglesa con la creación de revistas *pulp*, como *Amazing Stories* (1926) editada por Hugo Gernsback, donde se difundían las principales obras y autores del momento que se asumían como parte de esa corriente literaria que comenzaba a popularizarse y difundirse masivamente en los Estados Unidos.⁴⁴

Entre los años cuarenta y cincuenta, en América Latina como aún no existía un sólido mercado editorial con publicaciones de libros de autores individuales o antologías, e incluso publicaciones periódicas como las revistas, apenas se difundía ese tipo de literatura. Llama la atención, en ese contexto, la perspectiva que tienen ciertos escritores argentinos con respecto a la naciente modalidad. En su famoso «Prólogo» a la *Invencción de Morel* (1940), Jorge Luis Borges apunta que Adolfo Bioy Casares «(d)espliega una odisea de prodigios que no parecen admitir otra clave que la alucinación o que el símbolo, y plenamente los descifra mediante un solo postulado fantástico pero no sobrenatural» (14); esto al referirse a la máquina generadora de imágenes del científico Morel, un invento más cercano al imaginario tecnocientífico. En otras palabras: para Borges lo que algunos denominan como ciencia ficción formaría parte de lo fantástico.⁴⁵ Hay, pues, ya una actitud ambigua en nuestros

⁴⁴ En su «Prólogo» a *Relatos pioneros de la ciencia ficción latinoamericana*, Daniela Arella apunta sobre «el carácter original elitista de la ciencia ficción en EE.UU., literatura *pulp* que [...] fue creada como un órgano de divulgación del conocimiento científico y de los inventos más recientes, con la intención de acercar el mundo de las ciencias a las masas, pero también como un adelanto optimista de lo que sería su supremacía tecnológica en el futuro, como el dominio histórico de su uso en el desenvolvimiento de las guerras mundiales, argumentos reciclados en *best-sellers* y discursos comerciales cinematográficos. La responsabilidad de los escritores del género en la era Gernsback recaía en asumir el rigor de la escritura técnica-científica en sus tramas imaginativas, contribuyendo a generar hipótesis a través de construcciones proféticas sobre el empleo desmesurado de la tecnología o el conocimiento fáustico de las posibilidades de la ciencia» (11-12).

⁴⁵ En otro interesante «Prólogo», perteneciente a la *Antología de la literatura fantástica* (1940), se enfatiza esa misma idea: Adolfo Bioy Casares enumera los diversos argumentos fantásticos, entre los cuales menciona los viajes en el tiempo (14-15), cuyo paradigma clásico es *La máquina del tiempo* (1895) de Herbert George Wells, un asunto que hoy forma parte, sin duda, del territorio de la ciencia ficción, como ya comenté al señalar los temas más recurrentes del género. Debe destacarse que Borges y Casares, junto con Silvina Ocampo, son los precursores de antologías, revistas y obras personales en torno a los géneros de lo extraño en la América Hispánica. Su labor de divulgación en la Argentina, con especial énfasis en lo fantástico, sin olvidar la ciencia ficción, resulta clave para entender el desarrollo posterior de esos géneros en Latinoamérica.

propios escritores al reflexionar sobre relatos que introducen innovaciones científicas o tecnológicas, pues ellos mismos practican una escritura que parece integrar géneros y saberes de ámbitos variados.

Voy a retroceder un poco más en el tiempo para comentar alguna muestra más de lo anterior. Durante el último cuarto del siglo XIX, el también argentino Eduardo Ladislao Holmberg, considerado como uno de los precursores de la modalidad en el continente, genera una obra muy original en la que se conjugan diversos saberes: en una vertiente, los conocimientos de historia natural, que en aquel entonces abarcaba a las ciencias naturales de hoy, como la biología, geología, botánica y zoología; y en otra, las pseudociencias, como el espiritismo, el mesmerismo o la frenología, las cuales eran bien recibidas en ese siglo como conocimientos que esperaban ser validados por la ciencia. Así, por ejemplo, en el relato utópico *Viaje maravilloso del Señor Nic Nac al planeta Marte* (1876), el protagonista realiza un viaje espiritual al planeta para atestiguar las costumbres de los seres de Marte y así criticar las terrícolas; o en *Horacio Kalibang o los autómatas* (1879), donde se evidencia el científicismo y materialismo excesivos de la época a través de la creación de autómatas que podrían encontrarse ya confundidos entre los humanos, advirtiendo sobre sus posibles consecuencias futuras, en un relato que ya se desplaza en los territorios de lo fantástico y la ciencia ficción.⁴⁶

En una línea semejante, se adhieren los escritores Rubén Darío, Leopoldo Lugones, Amado Nervo y Horacio Quiroga quienes hacia finales del XIX y principios del XX producen,

⁴⁶ En *Espectros de la ciencia. Fantasías científicas de la Argentina del siglo XIX* (2012), Sandra Gasparini propone la modalidad de «fantasía científica» para referirse a la obra de Holmberg y la de otros escritores de la época, la cual «funcionó como forma apropiada para instalar una propuesta estética atravesada por repertorios científicos y pseudocientíficos y elaboró, además, un discurso histórico sobre procesos recientes» (20). La investigadora apunta además que ese género poseía su propio pacto de lectura: «El lector de fantasías científicas, más cercanas a la sintaxis del fantástico, negocia la instalación de un *novum* construido a partir de repertorios compatibles con el desarrollo científico y tecnológico contemporáneos a la escritura» (23).

influidos por el eclecticismo modernista, una serie de obras que se mueven entre la ciencia positivista y el influjo todavía considerable de las pseudociencias con un toque de superstición.⁴⁷ En comparación con las narraciones anglosajonas clásicas donde se desarrolla una lógica científica más rigurosa en torno a un *novum*, encontramos en todos los casos antes mencionados, de Holmberg a Casares, una característica que desde entonces parece ser una práctica persistente en la literatura de ciencia ficción latinoamericana: la constante hibridación entre el discurso tecnocientífico y elementos de otros géneros —sobre todo, el fantástico—, así como saberes y creencias diversos, incluidos también los provenientes de los pueblos indígenas a través de los mitos y las leyendas de los pueblos originarios. A este respecto, Daniela Arella propone el término «fantaciencia» para referirse a las obras del género producidas por nuestros escritores, pues «está más inclinada al surgimiento de una sintaxis rigurosa que otorgue verosimilitud a argumentos fantásticos, que a argumentos lógicos científicos orientados hacia lo cósmico-planetario, sostenidos por un lenguaje técnico encarnado por la imaginación» (16).⁴⁸

No obstante, habría que señalar que, por lo menos desde los ochenta al día de hoy, la práctica de la literatura de ciencia ficción en nuestros países, al igual que la del resto del mundo, se halla fuertemente influida por la cultura de masas, por lo que resulta común la mezcla de los códigos clásicos de la modalidad con los provenientes del circuito *mainstream*: cine, la televisión, los cómics, revista y sitios electrónicos. Esto se explica si pensamos en el

⁴⁷ Como muestra, es posible mencionar la mayoría de los cuentos de la antología *Las fuerzas extrañas* (1906), del argentino Leopoldo Lugones; los relatos “El sexto sentido” y “La última guerra” de Amado Nervo; o la novela breve *El hombre artificial* (1910), del uruguayo Horacio Quiroga.

⁴⁸ Daniela Arella remarca, además, el matiz literario e inventivo de la narrativa latinoamericana frente a la anglosajona: «mientras que los norteamericanos se enfrascaban en la parte científica, los latinoamericanos preferían, por su naturaleza, la parte fantástica, imaginativa e inventiva. Por esta razón tan simple, las obras pioneras de la ciencia ficción latinoamericana demuestran una ventaja alta en cuanto a su “literariedad”, con la complejidad implícita que pueda acarrear este término» (20).

proceso de globalización económica y cultural en el que hemos estado inmersos durante los últimos treinta años. Al respecto, Alberto Chimal en su sugerente artículo «Nuevo mapa de la ciencia ficción latinoamericana» dice que esa inclinación tiene que ver «con el proceso por el que la monocultura mundial, impulsada por la globalización, vuelve a las artes y el entretenimiento más y más homogéneos, más subordinados a los intereses de las naciones desarrolladas y las grandes empresas internacionales» (2).

Si bien es cierto que la hibridez se presenta como una característica posmoderna en gran parte de las tradiciones literarias a nivel mundial, en el caso de la ciencia ficción en América Latina, su integración al circuito de la cultura de masas se efectúa también de manera original, al producir obras que siguen de cerca al género de lo fantástico, como es el caso de la ecléctica obra del argentino César Aira en su relato *El congreso de literatura* o del mexicano Bernardo Fernández en su novela *Gel azul*. En la actualidad, hay escritores, como el chileno Jorge Baradit, que incorporan elementos y mitos de las culturas indígenas mapuche, chilota y selknam (ya desaparecida) en conjunción con el imaginario tecnológico poshumanista y con los códigos de los *mass media*, provenientes del cine, el cómic, la televisión y las redes sociales, como sucede en algunas de sus novelas: *Ygdrasil* (2004), *Kafulkura* (2008) o *Lluscuma* (2014).

Es factible pensar que la integración de elementos fantásticos y mitos en la ciencia ficción generada por nuestros autores sea un rasgo de identidad que explica a través de esos mundos posibles cómo el ser latinoamericano se ha apropiado de los incesantes avances y discursos de la tecnociencia, o cómo ha sido capaz de generar de manera ingeniosa sus propios artefactos e inventos, a lo largo de su breve historia de un poco más de dos siglos, en un dialogo constante con sus propios saberes y creencias. Así pues, en repetidas ocasiones el carácter especulativo de la ciencia ficción latinoamericana toma como base un *novum* que

transita entre el discurso científico del momento y lo fantástico, conectado con las creencias y prácticas del pasado (en ciertos casos, de sus culturas originarias), con el fin de producir el extrañamiento cognitivo en el lector mediante lo que denominé proceso de reconocimiento/desconocimiento como parte esencial del género tecnocientífico.

Como ejemplo, retomemos el caso de *La invención de Morel*. La innovación, la máquina generadora de imágenes virtuales creada por Morel, es justificada mediante el discurso cinematográfico, acaso el avance tecnocientífico más relevante del momento, y el atisbo de una nueva tecnología: la holografía; pero su empleo e interpretación, retener las imágenes de personas eternamente, sustrayendo acaso sus «almas», nos remite a las creencias religiosas del cristianismo implantado en nuestras tierras. Esto le proporciona a la novela un toque ambiguo, próximo a la sintaxis de lo fantástico, pues el narrador-protagonista aspira a fusionarse con su amada Faustine, acaso en el más allá, con ayuda del invento. Ese halo sobrenatural, que tiene que ver con la forma de percibir la tecnología, nos da una idea de cómo se apropia el sujeto latinoamericano de la tecnología: el miedo a la pérdida de la identidad humana frente al avance tecnológico. Así, mientras el invento es posible y explicado mediante el discurso científico, suscitando el extrañamiento cognitivo sugerido por Suvin, sus posibles consecuencias desde la mirada latinoamericana apuntan hacia lo sobrenatural, provocando duda y temor, cerca de las coordenadas de lo fantástico.

Hablemos ahora del tratamiento especial que le imprime el género de la ciencia ficción latinoamericana a los asuntos sociopolíticos.⁴⁹ Varios investigadores han señalado

⁴⁹ Debe recordarse que, prácticamente, en todo tipo de literatura (realista, testimonial, fantástica, policial, etc.) se encuentran presentes los temas sociales y políticos, pues toda obra literaria establece un diálogo permanente con su contexto de producción o mundo de referencia, a través de alusiones, parodias, críticas, descripciones y demás recursos estéticos. En el caso particular de la ciencia ficción en América Latina, nuestro interés es descifrar cuál el modo especial que presenta este género al tratar esas temáticas, a diferencia del de otras modalidades.

que las obras latinoamericanas de corte tecnocientífico, a menudo, se vinculan con preocupaciones y temas más cercanos a diversos aspectos de las ciencias sociales y las humanidades, como lo sociológico lo político, lo histórico y lo filosófico, en una línea denominada como *Soft Science Fiction*; mientras las obras anglosajonas ponderan, con mayor frecuencia, el aspecto científico-tecnológico en una línea más estricta denominada *Hard Science Fiction*. Una explicación plausible a ello es que tal vez las inclinaciones del ser latinoamericano se dirigen no sólo a la forma de apropiarse del discurso tecno-científico (lo cual implica ya cierta ansiedad por dominarlo), sino a cómo afecta sus estructuras de poder sociopolítico, su manera particular de vivir y, por ende, su forma de concebir el mundo, generando con ello quizá nuevas subjetividades.

Así, la narrativa ciencia ficcional latinoamericana, basada en las estrategias de extrañamiento y especulación, incorpora de una manera particular y persistente elementos de crítica social y política. En «La ciencia ficción en América Latina» (2012), Silvia Kurlat Ares señala ese potencial crítico del género en nuestra narrativa: «si, en efecto, es un modo de leer la cultura (mucho más que forjar un futuro ilusorio), cabe preguntarse qué interrogantes plantea el imaginario de lo que potencialmente pueden obrar lecturas sobre el presente cuando se proyectan en su máximo rigor lógico hasta sus últimas consecuencias o cuando, como diría Fredric Jameson, hacen evidentes los mecanismos ideológicos de la praxis política» (242).

Para comenzar, en numerosos relatos latinoamericanos se tematiza, sobre todo, la posible inserción de nuestras naciones en el proceso de modernización tecnológica que nos remite al discurso de la modernidad occidental, surgido a la par de la industrialización. Una de las primeras preocupaciones de nuestros escritores es criticar ese afán modernizador que ha acompañado al desarrollo del capitalismo industrial, y luego al posindustrial, al reflexionar

sobre las consecuencias que derivan del uso de la tecnociencia en nuestras atrasadas sociedades, acostumbradas a consumir masivamente sus productos, pero a padecer también sus efectos.⁵⁰

Hay que reconocer que en varios momentos de nuestra historia —especialmente, desde el XIX hasta finales del XX, donde sólo con la llegada de la alfabetización o la globalización se reduce hasta cierto punto la brecha cultural —ha prevalecido la ignorancia ante los nuevos avances de la ciencia (sobre todo de comunidades marginadas), además de una atmósfera de superstición en la que incluso hoy viven inmersas amplias capas de la población latinoamericana. Por eso, en gran parte de los mundos ficcionales del género, se tematiza dicho aspecto: una modernidad que sólo ha funcionado a medias, transformada en una pluralidad o diversidad identitaria de prácticas, donde lo moderno coexiste con los rasgos premodernos de esas sociedades, por lo cual el empleo y la adaptación de la tecnociencia son tal vez precarios e incompletos, o incluso paródicos e ingeniosos, en nuestras sociedades, lo cual se bosqueja en ciertos relatos del género.⁵¹ Luis C. Cano apunta esta idea de que la

⁵⁰ Parece un lugar común decir que los países latinoamericanos, aparentemente, no crean nuevas tecnologías ni teorías en el campo de las ciencias experimentales e incluso sociales, ya que sólo somos ávidos consumidores y, hasta cierto punto, conocedores de esas sofisticadas innovaciones que adaptamos a nuestro entorno. No obstante, en nuestras naciones se generan nuevas e incluso originales teorías y tecnologías en todos los campos del conocimiento, en comparación con las de los países más desarrollados. Así, se equivocan quienes sostienen que los países latinoamericanos no poseen relatos de ciencia ficción por no ser productores tecnológicos ni teóricos; más bien, en Latinoamérica la relación con la ciencia y la tecnología cobra un matiz especial que se proyecta en sus narraciones. Debe tomarse muy en cuenta todos los discursos emitidos desde los países «periféricos» en torno a la tecnociencia —puestos en circulación muchas veces a través de su literatura—, como una lectura no sólo de su proceso de modernización, sino además de su aportación concreta al mundo. Todo lo antes expuesto concuerda, en general, con las teorías poscoloniales que intentan reivindicar el *locus* de enunciación de nuestros países por encima del de las naciones occidentales o del ¿Primer Mundo? (Mignolo 10-11).

⁵¹ Lo anterior nos remite a la noción de mestizaje cultural propuesta por Bolívar Echeverría, la cual se vincula también con la hibridación genérica presente en la literatura ciencia ficcional latinoamericana ya comentada, donde lo fantástico y los mitos autóctonos coexisten con el discurso científico. Desde la perspectiva de Echeverría, en «Modernidad en América Latina», esa pluralidad de prácticas identitarias que se encuentran en un mismo tiempo y lugar como una táctica de supervivencia, proveniente de la propia lógica del comportamiento y de la vida cultural latinoamericanos, reafirma y al mismo tiempo contradice, aunque suene paradójico, su unidad (198-199).

ciencia ficción latinoamericana se encuentra «siempre a caballo entre la gravedad del discurso científico y la irreverencia popular, entrelazando la exploración de la ciencia oficial, las vías alternativas de conocimiento y las estrategias de tipo paródico» (10).

Asimismo, el relato ciencia ficcional latinoamericano propone también nuevas perspectivas críticas sobre cómo los gobiernos de nuestras naciones han intentado incorporar, prácticamente desde los inicios de su vida independiente, la modernización tecnológica, así como el ideal del progreso, en sus proyectos políticos—acaso muchos de ellos utópicos, como el relato *Argirópolis* (1850), de Faustino Sarmiento—, tal como lo señala Silvia G. Kurlat: «El imaginario del proceso de modernización, en sus muy diversas aristas, fue provisto, en parte, por la [ciencia ficción], que aportó no sólo el vocabulario del progreso tecnológico (como es dable asumir), sino miradas críticas, formas contradiscursivas a la arrolladora seguridad de los proyectos de los Estados nacionales y, a veces también, alternativas a esas propuestas» («Prólogo» 10-11). Por tanto, el relato ciencia ficcional latinoamericano constituye un documento que rastrea y sigue de cerca la historia de la ciencia y la tecnología en nuestro continente mediante ficciones que miden y critican su acceso al proyecto moderno y a la modernización tecnológica.

Por otra parte, el relato de ciencia ficción, de manera oblicua, se cuestiona, y acaso devela, el funcionamiento de los sistemas políticos que controlan la tecnología y sesgan el discurso científico para alcanzar sus propósitos; en ese aspecto, la narrativa especulativa latinoamericana ha servido para reflexionar sobre procesos traumáticos en su historia que se relacionan con el sometimiento de nuestras naciones por parte de países imperialistas y, principalmente, de gobiernos autoritarios o dictaduras locales de naturaleza violenta. En efecto, la ciencia ficción latinoamericana parece ponderar el discurso histórico en sus ejercicios especulativos.

Como muestra, es viable pensar en hechos de un pasado más lejano, como es el caso de la novela *La destrucción de todas las cosas* (1992), del mexicano Hugo Hiriart, donde se narra la conquista de México como si se tratase de una invasión alienígena; o del presente más cercano, cuyos referentes más ejemplares son los relatos sobre las dictaduras sudamericanas, por lo regular proyectadas en futuros distópicos, como sucede en la antología de crónicas *Kalpa imperial* (1983), de Angélica Gorodischer, donde a través de las diversas historias de un imperio galáctico se alude alegóricamente a la junta militar que ejerció una dictadura en Argentina de 1976 a 1983.⁵²

La literatura de ciencia ficción en América Latina toca, a su vez, temas relacionados con el entorno natural en que vive, también con grandes repercusiones sociopolíticas. Ciertamente, hay un sentido ético en diversas propuestas que se relacionan con lo distópico, apuntando a veces en lo apocalíptico o lo postapocalíptico, como sucede en las novelas *Plop* (2002), de Rafael Pinedo, *Donde yo no estaba* (2006), de Marcelo Cohen, o *Iris* (2014), de Edmundo Paz Soldán.

Existe, pues, una cierta conciencia en esos relatos sobre las consecuencias de la tecnociencia a nivel social, pero también a nivel ecológico provocando, a su vez, una reorganización de las estructuras sociopolíticas. Quizá eso se deba a que como una herencia

⁵² Como una de sus hipótesis acerca de la ciencia ficción latinoamericana, Antonio Córdoba sugiere que algunas de las obras producidas en el continente, como las de Gorodischer e Hiriart, son «ficciones que remiten a un pasado de conquista y colonización o un presente histórico que se percibe tan ajeno y extraño como si del futuro se tratara» (35). La intención de Córdoba es «revelar de qué manera estos tropos [conquista, colonización y el presente distópico] tienen una genealogía posible de violencia y barbarie» en los relatos de ciencia ficción en Latinoamérica (33).

Una muestra más de ello, pero desde las coordenadas del cómic, es *El eternauta* (1957-1959), cuyo argumento corrió a cargo de Héctor Germán Oesterheld y las ilustraciones, de Francisco Solano López. La historia narra la invasión extraterrestre de una raza alienígena a Buenos Aires que acaba con la mayoría de la población mediante una tormenta de nieve tóxica; la resistencia humana es organizada por Juan Salvo, el eternauta; de manera oblicua, la historia alude al asalto violento e implantación de dictaduras por parte de los diversos actores políticos a lo largo de la historia argentina. Y otro ejemplo más reciente es el cuento «El primer peruano en el espacio» (2012), de Daniel Salvo, donde se plantean temas como el imperialismo y el racismo, presentes desde la época de la conquista y colonización de nuestras naciones hasta el día de hoy.

del pasado precolombino, donde las diversas culturas autóctonas tenían una relación más estrecha con la naturaleza basada en lo ritual y lo religioso, el ser latinoamericano actual intenta rescatar ese antiguo lazo ante los avances de la ciencia aplicada que parecen estar destruyendo su mundo natural, además de haberlo hecho con su sistema de creencias.⁵³

Al analizar las nuevas propuestas de autores de todo el continente en torno al género, es posible observar que el aspecto sociopolítico cobra renovado auge, pues responde a nuevas problemáticas del mundo latinoamericano en todos los ámbitos: desde lo económico, pasando por lo social, hasta lo cultural y la conciencia medioambiental e incluso las cuestiones de género. Alberto Chimal nos proporciona una interesante lista de asuntos tratados por la nueva ciencia ficción que quizá sean todavía un pendiente a tratar por la literatura realista:

la imaginación especulativa de la más nueva ciencia ficción latinoamericana está, en efecto, en muchas obras que no están etiquetadas de esa manera, que tienen propuestas formales muy estimulantes y extrañas y (más aún) que están dispuestas a tratar temas que el *mainstream* de la literatura en castellano aún no sabe del todo cómo abordar, como el colapso climático, el ascenso actual de la ultraderecha —con la crisis consiguiente de los conceptos añejos de derecha e izquierda— o el concepto de la posthumanidad» (4).

Concluyo que sí es posible hablar de una ciencia ficción latinoamericana cultivada en español, desde al menos hace dos siglos, por escritores del continente, la cual nos ofrece un modo particular de leer nuestra cultura. Hoy, desde las coordenadas de la modalidad se siguen generando propuestas vigorosas: relatos especulativos que integran diversos

⁵³ A ese respecto, la novela *Plop* resulta ejemplar pues en ella tras la destrucción del mundo tal como lo conocemos por una hecatombe (¿nuclear?) no mencionada, se proyecta un mundo alternativo que parece haber involucionado hacia formas más primitivas en su organización: su sistema sociopolítico está basado en la fuerza y la violencia puras. Aunque se nos presenta como una visión prehistórica, resulta quizá una metáfora, una visión crítica sobre el desarrollo histórico de las naciones latinoamericanas que se debaten desde sus inicios entre la civilización y la barbarie, como bien apuntaba Faustino Sarmiento en su famoso *Facundo o civilización y barbarie* (1845).

elementos de otros registros, como es el caso de lo fantástico y las mitologías o creencias originarias, lo cual es parte de su carácter híbrido; y, sobre todo, narraciones que intentan criticar de forma oblicua los sistemas sociopolíticos de nuestras naciones, así como el acelerado avance del capitalismo y la crisis del neoliberalismo (acaso inclinado a la desglobalización), a partir de la revisión de sus procesos históricos y de modernización o desde una mirada ecológica.

Estos son los nuevos retos de nuestro presente: un momento para reflexionar, mediante el ejercicio especulativo de la ciencia ficción, sobre los usos (o abusos) del discurso de la ciencia y la tecnología en la configuración de América Latina, región marginada y periférica del proyecto occidental, pero que desde los planos estético, ideológico e incluso tecnocientífico exige su derecho de reivindicación, de aspiración legítima a mejores condiciones de vida en todos los niveles.

3. Sueños y fantasmas virtuales de la ciencia ficción latinoamericana. Las tecnologías de la imagen en la literatura del continente

Un punto decisivo a desarrollar ahora es investigar cómo los sujetos han percibido la introducción de las diferentes tecnologías generadoras de lo virtual en América Latina en ciertos momentos de su historia, a partir del imaginario proyectado desde el discurso clave de la ciencia ficción latinoamericana. Y para hacerlo debemos tomar en cuenta, además, la irregular situación de nuestro continente porque, como sabemos, la integración de nuestras naciones al proyecto de la modernidad occidental, así como su correspondiente proceso de modernización tecnológica, se ha efectuado en muchos casos de manera intermitente e incompleta; por si fuera poco, debemos evaluar también los rasgos originarios de cada uno

de nuestros países que han influido en la construcción del imaginario sobre los mundos virtuales en la región. Por último, debemos considerar, si es pertinente, las diversas corrientes literarias que, en distintas épocas, influyen en la producción narrativa de los autores, ya sea por su incidencia en las temáticas o la retórica de las ficciones próximas a nuestra modalidad.

Con esta finalidad en mente, efectuaré un nuevo y condensado recorrido histórico desde la última década del siglo XIX hasta los dos primeros decenios del XXI en dos direcciones. En primer lugar, a través de las diversas obras literarias latinoamericanas próximas a la ciencia ficción (cuento y novela, sobre todo) que tematizan sobre las tecnologías de la imagen y los mundos virtuales, un trayecto subdividido a su vez en dos etapas: una inicial, relativa a las obras de la época del capitalismo industrial que funciona como un somero marco introductorio del asunto; y la siguiente, relacionada con la narrativa de la era informática-digital o del capitalismo posindustrial, en la que ahondaré con más detalle por tratarse del periodo donde se inscriben las novelas a analizar en este trabajo. Y finalmente, en segundo lugar, a lo largo de las reflexiones, los estudios críticos e investigaciones más relevantes sobre el asunto de las tecnologías de lo virtual en nuestra narrativa, cuyo énfasis se centra en los relatos ciencia ficcionales.

3.1 Primera etapa (1896-1980). Las tecnologías de la imagen en la era mecánica-industrial

Con la llegada de la cámara fotográfica y el cinematógrafo a nuestro continente en la segunda mitad del XIX, se inician las primeras reflexiones sobre lo virtual desde el ámbito literario. Antes de concluir el siglo de las máquinas, en ciertos países latinoamericanos se desarrolló una prolífica narrativa, próxima al movimiento modernista, que experimentaba con los discursos de la ciencia positivista y el de las pseudociencias. Así, destacan dos casos de sumo interés: el nicaragüense Rubén Darío con su cuento «Verónica» (1896), que más tarde reescribiría con el título «La extraña muerte de fray Pedro» (1911); asimismo, el argentino Leopoldo Lugones con su relato breve «El espejo negro» (1898).

En ambas narraciones, los escritores tratan sobre el inquietante poder de la imagen fotográfica para atrapar el mundo espiritual, acaso con el fin de «absorberlo» y mostrarlo en nuestro mundo tangible. Esto nos habla ya de cierto recelo frente a la introducción de esa tecnología en nuestro continente y de una crítica al discurso positivista de la época. Lo anterior se proyecta, por ejemplo, con la imagen fotográfica de Cristo que funciona como una advertencia —e incluso leerse como una especie de temor religioso— frente a los usos de la ciencia moderna en los dos relatos de Darío, cuando ambos frailes (Tomás y Pedro de la pasión) anhelan experimentar con una nueva tecnología: la radiografía que mediante los rayos X (recién descubiertos por Röntgen en 1895) atravesaba los cuerpos opacos, mostrando su interior en una placa fotográfica.

Estos dos frailes-científicos reflexionan en los relatos que «[s]i se fotografiaba ya lo interior de nuestro cuerpo, bien podría pronto el hombre llegar a descubrir visiblemente la naturaleza y origen del alma» (Arella 62). No obstante, al final dichos religiosos, muy

próximos al paradigma del científico loco de la ciencia ficción, son castigados con la muerte por su deseo sacrílego de conocimiento: en este caso, develar la composición de una hostia sagrada mediante el uso de un aparato de rayos X de la imagen, la cual les ha sido proporcionada por el mismo demonio.⁵⁴

De igual modo, en el relato de Lugones, un espejo negro muy antiguo, fabricado con carbón y poseedor de aparentes poderes mágicos, es empleado por un científico, el doctor Paulín, para demostrar que una persona con su mente puede reflejar fotográficamente en su superficie la imagen evocada de otro ser u objeto del pasado; sin embargo, el experimento se sale de control, cuando el narrador-protagonista, quien asiste al doctor, evoca la imagen de un criminal muerto, quien es traído a la «vida» mediante un retrato que ha atrapado eternamente «su mirada fija y fría», como sucede con la imagen en blanco y negro de una fotografía (Ríos 752).⁵⁵

A partir de la segunda década del siglo veinte, en una línea semejante pero relacionada ahora con las imágenes cinematográficas, algunos escritores sudamericanos plantean una idea que se vuelve recurrente: reproducir una imagen virtual que robe la «esencia» o la

⁵⁴ El título de la primera versión del cuento alude a la tradición católica: Verónica fue la mujer que durante la pasión y calvario de Cristo limpió el rostro del profeta con un manto, el cual imprimió milagrosamente la imagen de la cara de este personaje, como si se tratase de una placa fotográfica.

⁵⁵ Otro cuento de Lugones, donde se tematiza sobre el enigmático poder de la imagen fotográfica para captar la esencia de los seres, es «Un fenómeno inexplicable» de su antología *Las fuerzas extrañas* (1906), en el cual se intenta esclarecer la naturaleza de una extraña sombra, su doble con forma de simio, que persigue a un médico inglés mediante el trazo «fotográfico» de su silueta en un papel. Por otra parte, y aunque no se trata propiamente de una historia ciencia ficcional, me gustaría mencionar también las reflexiones del mexicano Amado Nervo en su breve crónica «Fotografía espírita» (publicada en septiembre de 1895), donde analiza con gran sentido del humor el poder de la nueva tecnología para «atrapar el espíritu» al invocar la imagen de los familiares cercanos ya fallecidos durante el proceso de captura: «Los espíritus tienen coqueterías de mujer; cosa que yo no hubiera creído si no me lo revelan ellos mismos, o mejor dicho, si no ‘revela’ esas coqueterías un buen fotógrafo, artista macabro que fija en su cámara oscura fisonomías ultraterrestres» («*El sexto sentido*» y *otras historias extraordinarias* 17).

Por otra parte, debo mencionar, además, un extraordinario aparato con el que el narrador de la historia distópica «La última guerra» (1906), del mismo Nervo, realiza un recuento del pasado en un mundo futuro proyectado en 3502; se trata del «fonotelerradiógrafo», un dispositivo que adelanta la llegada de la radio en Latinoamérica: « Pero no divaguemos: ya hemos usado más de tres cilindros de fonotelerradiógrafo en pensar estas reminiscencias, y no llegamos aún al punto capital de nuestra narración» (47).

identidad de una persona con el fin de sustituirla. Se trata, en general, de una crítica a la introducción de una tecnología en América Latina que puede producir efectos perniciosos en los sujetos. Como bien apunta Edmundo Paz Soldán al analizar *La invención de Morel*: «Seducción o muerte: no otra cosa brindan, sugiere la novela, la tecnología y los medios de masas al individuo, ambivalentes promesas de modernidad para sociedades periféricas» («La imagen fotográfica...» 765).

Por ejemplo, el uruguayo Horacio Quiroga en su cuento «El vampiro» (1927) plantea que el celuloide puede absorber ciertos aspectos de la vida a partir de la imagen de su referente, los cuales después pueden ser reproducidos e impuestos de alguna manera en otro ser u objeto de la realidad mediante los denominados rayos «N1», quitándole incluso la vida a otros seres humanos.⁵⁶ Una muestra más de lo anterior es la novela *XYZ. Novela grotesca* (1934), del escritor peruano Clemente Palma; se trata de un significativo referente de la ciencia ficción latinoamericana donde el protagonista, el científico Rolland Poe, realiza varios experimentos en una isla desierta que consisten en bombardear la albúmina del huevo con elementos radioactivos y cintas cinematográficas de la época, para crear dobles de seres humanos (aunque con un tiempo de vida breve), principalmente actores y actrices de Hollywood, entre ellas, la famosa actriz de la época Jeanette McDonald, con quien sostiene una relación amorosa. Pocos años después, basado muy posiblemente en las obras

⁵⁶ En su anterior relato «El espectro» (1921) —cuyo narrador-protagonista es Guillermo Grant, el mismo narrador de «El vampiro»—, Quiroga insinúa la posible materialidad de la imagen cinematográfica en su intento por imponerse en la realidad, tal como sucede con la imagen «espectral» del actor Duncan Wyoming (ya fallecido), quien aparentemente en su afán de recriminar las relaciones entre su amigo, Grant, y su exesposa, Enid, desea salir de la pantalla. Es como si una dimensión se abriera con ayuda de estas tecnologías para dar paso a la imagen en la realidad, como se sugiere también en «El vampiro», donde la imagen de una mujer es traída a la «vida» mediante los ya mencionados rayos «N1»: una imagen-vampiro que desea succionar o extraer la vida a su creador, Guillen de Orzúa y Rosales, para acceder así a nuestra dimensión de lo real.

anteriores⁵⁷, el argentino Adolfo Bioy Casares escribe en 1940 *La invención de Morel*, una de las obras más reconocidas, y ya comentada ampliamente en el primer apartado de este capítulo, por su importancia para la ciencia ficción latinoamericana.⁵⁸

Una mención aparte merece la obra del argentino Jorge Luis Borges dadas sus aportaciones al género en sus vertientes creativa, crítica y difusora hacia mediados del siglo veinte. En su relato ya clásico «El jardín de senderos que se bifurcan» (1941), historia que se desplaza entre la modalidad policial y la ciencia ficción, sugiere la posible existencia de múltiples universos paralelos o mundos posibles, es decir, de historias alternativas que cuestionan lo sucedido «efectivamente» en nuestra realidad, desde una perspectiva filosófico-metafísica.⁵⁹ Se trata de una noción muy original para la época que prelude el futuro de la propia literatura con la llegada del hipertexto.

⁵⁷ En la entrada correspondiente al escritor Adolfo Bioy Casares de la monumental *Historia de la literatura latinoamericana* (Vol. II), el crítico Enrique Anderson Imbert apunta que no existe la originalidad absoluta en la literatura al señalar inventos similares aparecidos en algunos relatos anteriores al de Bioy, como los ya mencionados «El vampiro» de Quiroga y *XYZ* de Palma e incluso la *Eva Futura* del francés Villiers de l'Isle -Adam de 1878 (277).

⁵⁸ Tres ejemplos más de esta idea son los cuentos «La cámara oscura», parte de la colección *Los desterrados* (1926), donde Horacio Quiroga reflexiona sobre el poder de la imagen fotográfica para traer a la «vida» a una persona muerta; «La paraguaya», contenido en el libro *Sangre de mestizos* (1936), del boliviano Augusto Céspedes, y «Las fotografías», de su antología *La furia y otros cuentos* (1959), de la argentina Silvina Ocampo. Me parece que hasta cierto punto estas obsesiones tecnológicas se vinculan con las reflexiones del filósofo alemán Walter Benjamin, aunque aplicadas al terreno artístico, en su ensayo *La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica* (1936), donde sugiere que una obra de arte (el «original») pierde su aura cuando es reproducida de forma mecánica, o en serie, (la «copia») con las nuevas tecnologías, según el nuevo paradigma del capitalismo industrial cuyo objetivo primordial es producir masivamente artículos de consumo. En el caso de las narraciones citadas el proceso ocurre cuando las imágenes obtenidas con dichas tecnologías parecen superar a los modelos originales, pues les roban su esencia o su aura con el objetivo de reproducirlas e imponerlas artificialmente en la realidad en otro momento, aunque eso sólo sirve para constatar el carácter fantasmagórico y gris de la copia virtual que en realidad ha perdido el aura del modelo original.

⁵⁹ En la vasta y prolífica obra borgeana, sobre este mismo asunto destaca también el cuento «Las ruinas circulares» (1940), en el cual un hombre intenta imponer un ser virtual en la realidad mediante el sueño, pese a que él mismo parece un ente virtual soñado por otro. Otros relatos más próximos a la ciencia ficción son el famoso «El aleph» (1949), o «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius» (1941), donde a partir de un saber enciclopédico se sugiere la existencia del planeta Tlön con leyes físicas e ideologías distintas a las nuestras: un mundo virtual que comienza a imponerse en nuestra realidad. Lo interesante de su propuesta en general es que no emplea la tecnología en sí para sugerir lo virtual, sino las reflexiones filosóficas basadas en diversos saberes (reales o apócrifos) para cuestionar la realidad: uno más de los mundos posibles pensados por un creador universal.

El propio Adolfo Bioy, amigo y colaborador de Borges, crea algunos relatos en esa misma sintonía, como «La trama celeste» (1944), centrado en la historia de Irineo Morris, un piloto aviador que accede a un mundo distinto al reiniciar, una y otra vez, su misión de vuelo original, cuestionando así la noción de realidad y su propia identidad. Desde mi óptica, el asunto de los mundos paralelos o de las realidades alternativas resulta muy interesante pues nos hace reflexionar sobre la latente naturaleza virtual —es decir, sobre la condición aparente y posible— de nuestro propio mundo, tal vez convertido en un mundo alternativo más o en una proyección de imágenes ficticias creadas por un dios o taumaturgo.

Entre finales de los años cincuenta y el inicio de los setenta, el influjo de la vertiente *new wave* surgida en la *Soft Science Fiction* anglosajona, cuyo interés se desplazó de las cuestiones sobre el espacio exterior y las culturas extraterrestres a las problemáticas del mundo interior de los seres humanos así como de la experimentación estética, es evidente en las producciones de nuestros escritores, ya de por sí proclives a la crítica sociopolítica y humanística; con todo, muchas de estas narraciones en torno a la tecnociencia son eclipsadas, en cierta forma, por las obras del denominado boom de la literatura latinoamericana con las cuales coinciden durante este mismo periodo.

En este lapso donde domina la televisión y emergen la cibernética, la informática y la Inteligencia Artificial (IA), un puente antes del desarrollo espectacular de las redes digitales, yo destacaría la labor, otra vez, de algunos escritores sudamericanos. De inicio, el chileno Hugo Correa con su novela corta *Alguien mora en el viento* (1959) nos presenta un extraño planeta gobernado por seres misteriosos e inmateriales (especie de entidades virtuales) que controlan la atmósfera (de nubes orgánicas hechas de protozoarios) y los vientos de ese mundo adonde llegan los sobrevivientes de una misión fallida: el latinoamericano Pedro, el norteamericano Bob y el ruso Igor quien perece al desintegrarse su cápsula en ese raro lugar.

Es una magnífica obra donde se plantea la posible superioridad espiritual del ser latinoamericano (tal vez una tercera vía frente al socialismo y el capitalismo), ingenuo y sencillo en su vínculo con la tecnología y con los seres virtuales del planeta con quienes se comunica mediante su fusión con los vientos (se asemeja al navegar en una red informática), frente al inminente fracaso del socialismo proyectado en la muerte temprana del soviético, así como a la ambición y extrema sensualidad del anglosajón que pese a ser el productor de la tecnociencia constituye la metáfora del materialismo capitalista más extremo que hace mal uso de la tecnología y sucumbe a sus propios apetitos.

Luego, tenemos al argentino Alberto Vanasco con su cuento «La muerte del poeta» (1966), extraído de su antología de ciencia ficción *Memorias del futuro* en coautoría con Eduardo Goligorsky. La historia resulta sumamente atractiva pues pronostica, con gran tino, el advenimiento de nuevas tecnologías de procesamiento de datos a través de programas y redes informáticos conectados entre sí en las llamadas máquinas ZZT. El objetivo de estas máquinas es evaluar, en este caso, la originalidad de una obra literaria (en la narración, un libro de poemas), una práctica difícil y atravesada desde siempre por sus lazos intertextuales con las obras de la tradición y ahora amenazada por el surgimiento de novísimas tecnologías desde las cuales la noción de autor se pierde aún más, como bien señalaba Barthes al referirse a «la muerte del autor», en un mar de las reinterpretaciones de sus potenciales lectores al sumergirse en «la gran memoria del cerebro electrónico que contenía todo lo creado y pensado por el hombre hasta ese momento» (*Lo mejor de la CF...* 71).

En esta misma década destaca, de nuevo, Adolfo Bioy con el relato «Los afanes» extraído de su antología *El lado de la sombra* (1962). En esta narración, el inventor Eladio crea unos bastidores de níquel para guardar la mente (o conciencia) de animales y seres humanos, pues «[q]uería transmitirles un alma, como se transmite un sonido a una antena de

radio o una imagen a una antena de televisión»⁶⁰. Se trata de un dispositivo, con cierto parecido al de *La invención de Morel*, que almacena eternamente la esencia de los seres, aunque sus cuerpos físicos perezcan durante los experimentos, adelantando también una idea que será bastante explotada por el poshumanismo de los noventa: la posible transferencia de la mente de una persona a su equivalente digital, dejando atrás su cuerpo orgánico imperfecto, para alcanzar la inmortalidad en las redes informáticas como una entidad virtual.

Para terminar este lapso, tenemos a la también argentina Angélica Gorodischer con su relato «Los embriones del violeta» (1973), contenido en su antología *Bajo las jubeas en flor*. En dicho cuento, se proyecta un mundo virtual con seres y objetos que sólo ahí poseen cierta materialidad (pues fuera de ese lugar desaparecen), creados a partir de los deseos invocados por quienes se colocan justo encima de una extraña sustancia violeta dispersada en el planeta Salari II, en una clara alusión a *Solaris* (1961) de Stanislaw Lem. La propuesta de la argentina me parece muy inteligente al cuestionar las nociones de género en un mundo dominado por lo masculino mediante un planeta en vías de ser colonizado por el ser humano en diversas misiones. Así, proyectada como una utopía feminista, la autora nos sugiere que con la mancha violeta los varones en Salari II pueden satisfacer prácticamente cualquiera de sus deseos e imponerlos virtualmente en ese mundo, excepto el de crear una mujer ya que para ello deben imaginarse e incluso sentirse como el objeto o ser deseado, algo casi imposible en culturas tan machistas como las nuestras, cuestionando de ese modo la estructura patriarcal vigente.

⁶⁰ Véase el cuento en el sitio web *Literatura.us*, consultado en <<https://www.literatura.us/bioy/afanes.html>> (julio de 2020).

A partir de todo lo expuesto en esta primera etapa que corresponde al desarrollo del capitalismo industrial en nuestras naciones, debo señalar que en general nuestros narradores presentan de manera insistente relatos sobre espacios e imágenes virtuales que entroncan ciertos elementos de lo fantástico con la ciencia ficción, e incluso de otras modalidades, como el género policial; se trata de una postura que parece pervivir hasta el momento actual de acuerdo con el carácter híbrido de la modalidad en América Latina y de la narrativa posmoderna en general. Una explicación factible de lo anterior es que los escritores parecen más preocupados por los efectos negativos de las imágenes reproducidas mecánicamente (sin el aura del referente «original», según Benjamin) que enajenan y parecen extraer la identidad, a la vez que seducen a los individuos; es decir, se encuentran más centrados en la forma en que el sujeto latinoamericano se apropia de las nuevas tecnologías y del discurso científico, quizá añorando o temiendo su posible ingreso al primer mundo tecnológico.

3.2 Segunda etapa (1980-2020). Las tecnologías de la imagen en la era informática-digital

A partir de los años ochenta con la llegada del video y los noventa con el despegue definitivo de las tecnologías informático-digitales, vamos a atestiguar en nuestras naciones el surgimiento de un creciente número de obras sobre este asunto que se extiende hasta nuestros días. Un periodo que deseo examinar con más detalle pues el *corpus* a analizar pertenece a ese intervalo temporal. De inicio, por tratarse de un antecedente muy importante, quisiera destacar la labor del argentino Carlos Gardini en los ochenta con su relato «Primera línea» (1983), contenido en su colección de cuentos del mismo nombre. Dicha narración resulta significativa porque, ante la inminente llegada de la era informática-digital, anticipa una de

sus figuras paradigmáticas explotadas también por la modalidad *cyberpunk* anglosajona y latinoamericana. Me refiero al ciborg, fusión entre el cuerpo orgánico y las prótesis electromecánicas y electrónicas.

En esa historia, los soldados que resultan discapacitados tras los combates en cierta guerra son convertidos después en ciborgs con armamento integrado a su cuerpo de las unidades MUTIL; de hecho, el ejército los emplea como carne de cañón durante la conflagración para permitir el avance de sus demás unidades. Se trata de un experimento del gobierno con tintes más propagandísticos que efectivos; al final, estos ciborgs son sólo un instrumento tecnológico al servicio del poder político que los deja doblemente mutilados tanto en lo físico como en lo emocional, ya que no les permite un sentido vital después de retirarlos inexplicablemente del campo de batalla. En el relato, Gardini parece aludir a la guerra de las Malvinas entre Argentina y el Reino Unido iniciada en 1982, y además critica a la Junta Militar que empleó la guerra como propaganda política que la legitimase luego de todas las atrocidades cometidas hasta ese momento por esta dictadura que gobernaba el país sudamericano desde 1976.

Antes de enumerar las ficciones literarias producidas en América Latina a partir de los noventa, periodo que presenta un renovado panorama en torno a lo virtual, es necesario señalar dos cuestiones con respecto a las conexiones entre la ciencia ficción latinoamericana y la posmodernidad, lo que nos ayudará a comprender mejor dichos relatos. En cuanto a la primera cuestión, durante esta época proliferan las narrativas denominadas posmodernas, ya de por sí muy proclives a la hibridación, la parodia y el pastiche, por lo cual las fronteras entre diversos géneros, masivos o cultos, parecen diluirse aún más. En ese sentido asistimos a la fusión de nuestra modalidad con otros géneros que en cierto grado invisibilizan el discurso tecnocientífico sobre lo virtual, aunque en realidad ninguno de ellos llega a ser la

modalidad dominante. Asimismo, en algunos casos ya no se puede hablar de relatos de ciencia ficción clásica, sino de relatos que hablan de ciencia ficción o que integran elementos o motivos del género pues la tematizan con base en variados procedimientos (metaliterarios o metaficcionales, por ejemplo). Tal como sugiere Brian McHale en *Postmodernist Fiction* (1987), se presenta la «posmodernización» del relato tecnocientífico y la «ciencia ficcionalización» del posmodernismo: «If science fiction and postmodernist fiction have tended on the whole to advance along parallel but independent tracks, there has also been a tendency for postmodernist writing to absorb motifs and *topoi* from science fiction writing, mining science fiction for its raw materials» (65).

Con respecto a la segunda cuestión, la llegada de la era digital con sus tecnologías erigidas, prácticamente desde sus inicios, como parte esencial del mundo cotidiano latinoamericano provoca que se disuelva, en apariencia, uno de los principales elementos de la ciencia ficción clásica: un *novum* tecnocientífico asombroso, una innovación (de las ciencias experimentales o de las sociales) que suscite el reconocimiento/desconocimiento (o el extrañamiento cognitivo) debido a que ese saber científico se encuentra normalizado entre sus usuarios. Al respecto, Ezequiel de Rosso nos dice: «la naturalización del saber social (o su ominosa ausencia), central para la literatura latinoamericana contemporánea, bloquea el impulso cognitivo del relato tradicional de ciencia-ficción e impide la apropiación de sus modos de construcción del relato» («La línea de sombra...» 317). Para el investigador, esto explica la dificultad de los críticos para hallar durante este período obras adscritas, de manera irrefutable, al género en su vertiente clásica, pues además la aspiración de saber y sus consecuencias éticas se encuentran, aparentemente, canceladas.

Empero, tal como lo planteé al comienzo de este capítulo, esa innovación presente en un relato ciencia ficcional —causante del impulso cognitivo de reconocimiento/

desconocimiento— no siempre se centra en un aparato, máquina o institución social posibles y distintos con respecto al mundo extratextual, sino también en los posibles e innovadores usos de dispositivos tecnológicos ya conocidos y naturalizados en el mundo de referencia, en este caso, las tecnologías informático-digitales en los noventa y principios del XXI; empleos que, debo añadir, pueden ser asombrosos o siniestros, dependiendo con frecuencia de los propósitos políticos de un determinado poder en los relatos. En este punto, el mismo de Rosso sugiere el establecimiento de nuevas formas de saber dentro del género, pues mientras que en la narrativa del periodo cercana al posmodernismo el saber está determinado de antemano o no puede conocerse (no hay voluntad de investigar y saber), en los relatos tecnocientíficos, algunos de ellos muy próximos por cierto a la estética *cyberpunk*, «el uso de la tecnología (y de las estrategias de la ciencia-ficción) vuelve esos saberes en materia de discusión [...] Se pregunta, en fin, para qué sirve el saber (que otros dan por sentado y otros, aun, por perdido) en la narrativa contemporánea. Tal vez por otros medios, tal vez con otros fines, ése fue siempre el objeto de la ciencia-ficción» (326), lo cual implica también, creo, la voluntad de investigar y saber, características propias del ejercicio cognitivo de nuestro género.

Ya en materia con las obras literarias más relevantes de esta época, sobresalen diversas narraciones de sumo interés. Por ejemplo, *La ciudad ausente* (1992) —parte de mi *corpus* de análisis— novela del argentino Ricardo Piglia, historia distópica con algunos elementos de la novela negra que nos presenta múltiples narraciones o mundos virtuales generados por un ciborg femenino con una especie de programa informático, para resistir a un estado totalitario. Asimismo, las producciones cercanas a las coordenadas del *cyberpunk* anglosajón, como el cuento «Los motivos de Medusa» (1992) y la novela *La primera calle de la soledad* (1993) del mexicano Gerardo H. Porcayo, tal vez los primeros relatos de este subgénero ciencia ficcional en México, además de la antología de cuentos *¡¡Bzzzt!! Ciudad*

interfase (1998) y la novela *Gel Azul* (2006), ambas del mexicano Bernardo Fernández. En este último relato articulado entre lo policial y la ciencia ficción, el autor bosqueja una Ciudad de México súper tecnologizada en un futuro muy cercano, en la cual una sustancia «milagrosa», el gel azul (un producto de bioingeniería), permite el acceso al ciberespacio: a mundos virtuales adictivos como si se tratase de drogas artificiales, mientras el corporativo propietario de esa tecnología oculta el verdadero negocio: el tráfico de órganos. Todo ello nos adelanta el porvenir inmediato de nuestro país lleno de cárteles de todo tipo, donde el cuerpo humano es una mercancía más y el cuerpo social se halla descompuesto por una clase política corrompida y un modelo neoliberal sin freno.

Otro autor destacado es el argentino César Aira, cuya ecléctica y original narrativa encuentra en la parodia y en el despliegue de los recursos de los *mass media* (sobre todo, de la televisión y el cine) sus mejores recursos. En *El congreso de literatura* (1997), el escritor y científico César, *alter ego* de Aira, crea una máquina clonadora, es decir, un dispositivo para generar copias virtuales «no parecidos a sus modelos» físicamente (pues sólo copian su estilo) e imponerlas en la realidad, ya que su gran objetivo es clonar al escritor mexicano Carlos Fuentes (o sea, copiar sus capacidades intelectuales para el trabajo literario); no obstante, el experimento se sale de control, por lo que la historia deviene en una especie de relato de aventuras (a la manera de una película o serie televisiva de ciencia ficción). A diferencia de relatos anteriores sobre lo virtual donde los inventos, en cierto tono religioso, nos cuestionan sobre la posibilidad de capturar vía tecnológica la esencia de una persona para proyectarla eternamente, en la irreverente propuesta de Aira surge la pregunta: más allá de la presencia física y material, ¿es posible copiar sólo el genio (en este caso, literario) de un sujeto particular mediante alguna creación biotecnológica e incluso informática?

También deseo mencionar al escritor peruano José Donayre con *La fabulosa máquina del sueño* (1999), una distopía donde la realidad y el sueño de los habitantes de una ciudad se entrecruzan por medio de una máquina controlada por un estado totalitario; de algún modo, dichos elementos nos recuerdan a la película *Matrix*, aunque también, en palabras de Elton Honores, el relato se aproxima a la propuesta del cineasta David Cronenberg en películas como *Videodrome* o *Crash* por las fusiones monstruosas y repulsivas de los personajes con la tecnología, lo que además la relaciona con la estética *gore* del cine de terror de la llamada serie B («La fabulosa máquina...» párr. 3)⁶¹.

La obra literaria del boliviano Edmundo Paz Soldán resulta esencial por sus reflexiones sobre el manejo de las tecnologías digitales incorporadas y naturalizadas ya en el mundo cotidiano, así como las consecuencias derivadas de su empleo en nuestras naciones latinoamericanas. Entre su repertorio, debo señalar su colección de cuentos *Simulacros* (1999); la novelas *Sueños digitales* (2000), pieza a estudiar en mi investigación, *El delirio de Turing* (2003) y uno de sus últimos trabajos, *Iris* (2013). Estas historias en general nos remiten, en los tres primeros casos, a ciertos elementos del imaginario *cyberpunk*, así como a algunos del poshumanismo, en el último trabajo. En esa misma línea, más apegada a lo que algunos críticos llaman «realismo tecnológico» donde el saber científico parece normalizado, colindante de nuevo con el *cyberpunk*, se encuentran *Las islas* (1998), del argentino Carlos Gamerro, *El exilio según Nicolás* (2004), del uruguayo Gabriel Peveroni, y *La ansiedad. Novela Trash* (2004), del argentino David Link.

Aquí, resulta interesante, por ejemplo, la historia de Peveroni al plantear el autoexilio de Nicolás, un joven desesperanzado y sin futuro quien decide refugiarse en el ciberespacio

⁶¹ Véase este artículo (2010) el blog *Iluminaciones: Literatura fantástica y ciencia ficción en Perú e Hispanoamérica* en <http://eltonhonores.blogspot.com/2010/02/la-fabulosa-maquina-del-sueno-de-jose.html>

a través de un juego digital llamado *Vidas Cruzadas*, un mundo virtual donde todos poseen una falsa identidad, mientras la ciudad de Montevideo es azotada por la peste y la crisis económica que el gobierno no puede controlar (lo cual nos recuerda, en cierto modo, la crisis sanitaria, social y económica que vivimos ahora por el Sars-Cov-2, además de nuestra nueva e intensificada dependencia con lo virtual).

David Link, por su parte, plantea su novela en un formato novedoso; en vez de diálogos convencionales, prefiere presentar la interacción de los personajes como si estuviesen conectados en un chat: una información muy fragmentada que nos demuestra un síntoma de la época, presente también en los otros relatos: la ansiedad no sólo de apropiarse de las nuevas herramientas tecnológicas, sino de insertarse en un mundo globalizado, dominado por un capitalismo voraz, altamente competitivo y con crisis ecológicas, sanitarias y económicas constantes.⁶²

A principios de este milenio, aglutinados en la denominada generación *Freak Power* de Chile, deseo mencionar a algunos de sus escritores más sobresalientes: Álvaro Bisama con su relato *Música marciana* (2008), Mike Wilson con la novela *Zombie* (2010) y varias producciones narrativas de Jorge Baradit. Estamos ante un puñado de autores que han enriquecido el panorama de la ciencia ficción latinoamericana con novedosas propuestas en las cuales se combinan distopías o ucronías con elementos de la cultura pop provenientes de la música, el cine y la televisión, además de diversos géneros literarios: el policial y lo fantástico con algunos de sus derivados, como el horror y el *gore*. Al reflexionar sobre esta pléyade de creadores, el escritor chileno Patricio Jara señala: «Sus novelas son el síntoma de

⁶² En esa misma línea del «realismo tecnológico», Ezequiel del Rosso menciona las siguientes novelas: *Keres coger?* = *Guan tu fak* (2005), del argentino Alejandro López, o *El corazón de Voltaire* (2005), del puertorriqueño Luis López Nieves (323).

una corriente en expansión; un fenómeno alentado por autores desprejuiciados que aprovechan el apoyo editorial y las redes digitales para captar lectores como nunca antes. Todo bajo una premisa: contar las historias de un Chile improbable, aunque mirándolo bien, peligrosamente cercano» (Ctd. Oyarzo 29).

Y de ese grupo quisiera señalar, en específico, las aportaciones al imaginario de lo virtual por parte de Jorge Baradit con novelas como *Ygdrasil* (2005), *Trinidad* (2007) y, como objeto también de mi *corpus*, *Synco* (2008). La propuesta de Baradit apunta hacia el ciberchamanismo: una fusión entre el *cyberpunk* y el poshumanismo, que recoge a su vez ciertos elementos autóctonos chilenos de las culturas mapuche y la selknam (ya desaparecida). Como muestra veamos el caso concreto de *Ygdrasil*. En dicha historia el autor nos muestra la unión mística, prácticamente religiosa, del ser humano con la tecnología mediante su personaje Mariana: una sicaria chilena quien, a la manera de un *hacker*, debe infiltrarse y viajar literalmente en la red virtual del Banco de México con ayuda de un selknam llamado Reche y de un espíritu de un joven alemán Günther Diethardt, muerto durante la Segunda Guerra Mundial y que sirve de interfaz entre ella y el mundo exterior, con la finalidad de develar diversos misterios vinculados con las almas de los seres humanos de todo el planeta convertidas en entidades virtuales. Se trata de una travesía con grandes dosis de acción y violencia extrema (con imágenes cercanas a la estética *gore*), donde se enfrentan múltiples seres virtuales en su viaje hacia Ygdrasil, la matriz «divina» de la creación.

A lo largo de la segunda década del presente siglo, momento en el que las tecnologías informático-digitales parecen dominar en definitiva nuestras vidas y guiarlas hacia territorios insospechados, las propuestas narrativas en torno a las tecnologías de la imagen desarrolladas por los escritores latinoamericanos siguen acrecentándose, mientras apuntan a esas nuevas direcciones avizorando quizá esos imprevistos modos políticos de emplear la tecnociencia y

las subjetividades que suscitan. En cuanto a las narraciones sobre lo virtual de la década pasada, tenemos diversas obras: *Liberación* (2016), del chileno Matías Garretón; o la colección de cuentos *Hipernova* (2012) del cubano Vladimir Hernández; la propuesta del peruano Daniel Salvo con su colección de cuentos *El primer peruano en el espacio* (2016); la nueva novela *Plasma Exprés* (2016), del mexicano Gerardo Horacio Porcayo; o la antología de cuentos *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* (2013), del argentino Michel Nieva, en un claro guiño intertextual a la famosa novela de Philip K. Dick. Estas narraciones constituyen sólo una pequeña muestra de la vasta producción generada al día de hoy sobre el universo de lo virtual en América Latina.⁶³

Y para concluir, me gustaría comentar sobre una línea de creación que se ha consolidado en nuestro continente desde las coordenadas del género. Me refiero a la ciencia ficción feminista: heredera sin duda de obras como *Kalpa Imperial* (1983), de la argentina Angélica Gorodischer, o *Fábulas de una abuela extraterrestre* (1988), de la cubana Daína Chaviano. Estamos ante un conjunto de relatos que con base en el imaginario sobre lo virtual no sólo realizan una inteligente crítica de las estructuras sociopolíticas latinoamericanas, sino que sobre todo cuestionan las nociones de *genre* y *gender* en un doble movimiento que discute y problematiza tanto los propios límites de la ciencia ficción clásica como la visión dominante masculina sobre el mundo y el mismo género. Desde una posición en apariencia triplemente periférica, estas escritoras ubicadas en Latinoamérica, narradoras de un género

⁶³ En su muy recomendable ensayo «Dejando atrás las ruinas de lo real: Tras las huellas del cyberpunk latinoamericano» (2018), el crítico chileno Marcelo Novoa realiza un breve recorrido histórico de este subgénero, enfatizando y reflexionando sobre las nuevas propuestas ciencia ficcionales producidas en Latinoamérica, colindantes con el imaginario de lo virtual en torno a las tecnologías informático-digitales. Consúltese <<http://www.latinamericanliteraturetoday.org/es/2018/febrero/dejando-atr%C3%A1s-las-ruinas-de-lo-real-tras-las-huellas-digitales-del-cyberpunk>>

hasta hace poco tiempo considerado «marginal» como la ciencia ficción y en su condición de mujeres, proponen obras sumamente agudas.

Como muestra de lo anterior, se encuentra la colombiana Andrea Salgado con su cuento «Simulador de vida orgánica» (2017), historia donde las personas se divierten interactuando con un dispositivo de realidad virtual con diversas opciones, entre ellas *La calle*, un videojuego creado por Lucas Valencia que nos muestra, como si se tratase de un espectáculo o simulacro ajeno a la realidad, el mundo sórdido, violento, homofóbico y lleno de traficantes de todo tipo en el que se encuentra sumida la nación colombiana durante los últimos años. De igual forma, despunta la mexicana Gabriela Damián con «Futura nereida» (2010), un cuento que dialoga con los saberes enciclopédicos (a la manera borgeana), los mundos paralelos y el viaje en el tiempo para reunir, a partir del ejercicio de la escritura, a dos enamorados: un poeta y a una mujer que viven en espacio-tiempos distintos. Para terminar, la dominicana Rita Indiana con su novela *La mucama de Omicunlé* (2015), donde la escritora mezcla ciertos rituales afroantillanos con un asunto ciencia ficcional prototípico: los mundos paralelos o alternativos (virtuales) que incluyen los cambios de género, las referencias históricas al mundo de los bucaneros, así como profundas reflexiones con respecto al medioambiente.⁶⁴

⁶⁴A esta breve lista debemos agregar, por mencionar algunas, a la boliviana Giovanna Rivero con su cuento «Albúmina» contenido en su colección *Para comerte mejor* (2015) y su novela *Helena 2022: La vera crónica de un naufragio en el tiempo* (2011); de igual modo, a la también boliviana Liliana Colanzi con la antología de cuentos *Nuestro mundo muerto* (2016).

3.3 Teoría, crítica y estudios literarios acerca de lo virtual en América Latina

Con respecto a los estudios e investigaciones más relevantes sobre el tema de las tecnologías generadoras de lo virtual en nuestra narrativa, proporcionaré a continuación un panorama sintetizado, enfocándome sobre todo en la narrativa de los escritores seleccionados para el análisis. Para ello, voy a considerar algunos de los trabajos producidos, principalmente a finales del siglo veinte hasta hoy, que se centran en el cuento y la novela.

Si bien durante el periodo donde predomina la estética modernista en Latinoamérica se inician ciertas reflexiones sobre el impacto social de los saberes tecnocientíficos y sus novedosos dispositivos, entre ellos la cámara oscura de la fotografía o el cinematógrafo, no será hasta mediados del siglo veinte que los mismos literatos, convertidos ahora en críticos y editores, comenzarán a analizar las diferentes propuestas narrativas proyectadas en el naciente género de la ciencia ficción, una modalidad todavía confundida y catalogada dentro de lo fantástico por parte de nuestros intelectuales.⁶⁵ Al referirse a las narraciones cercanas a la modalidad ciencia ficcional, Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy en sus respectivos prólogos a *La invención de Morel* y *Antología de la literatura fantástica*, ambas de 1940, coinciden en que ese tipo de relatos, por lo general, «tienen explicación fantástica, pero no sobrenatural ('científica' no me parece el epíteto conveniente [dice Bioy] para estas invenciones rigurosas, verosímiles, a fuerza de sintaxis)» (*Antología...* 18).

⁶⁵ La mayoría de los escritores modernistas escribe sus impresiones sobre la ciencia y la tecnología en diarios y revistas de la época, como *Caras y Caretas* (1898-1939) en Argentina. El mismo Lugones realiza un escrito, publicado en el mismo volumen de *Las fuerzas extrañas*, que se titula *Ensayo de una cosmogonía en diez lecciones* (1906) en el cual reflexiona sobre los últimos avances de la ciencia en aquel momento, incluidos algunos temas de física, la vida orgánica y la posibilidad de vida inteligente en el universo.

Y si a lo anterior agregamos el surgimiento más o menos en la misma época de novísimas corrientes literarias en América Latina, como lo real maravilloso y el realismo mágico, esto explica de alguna manera la confusión (y en algún momento, el menosprecio) persistente al clasificar y estudiar la modalidad tecnocientífica, considerada en algunos casos sólo como literatura de evasión, entretenimiento y ajena a nuestra idiosincracia. Al respecto, M. Elizabeth Gimway y J. Andrew Brown señalan: «SF was dismissed because of its lack of an obvious contemporary social or political referent, as well as its alleged inferiority to magical realism, which occupied center stage in the connection between fantastic literature and Latin America by critics in both hemispheres. For these reasons, SF became viewed as foreign or inauthentic» (*Latin American Science Fiction..* 1).

Un poco más adelante, en los sesenta, se verifica también una renovada efervescencia en los estudios sobre la ciencia ficción latinoamericana —en correspondencia con la *new wave* anglosajona— desde diversas perspectivas: la filosófica, por parte del argentino Pablo Capanna en *El sentido de la ciencia ficción* (1966); la psicológica, postulada por los argentinos Eduardo Goligorsky y Marie Langer en *Ciencia-ficción. Realidad y psicoanálisis* (1969); o desde una perspectiva más general, de parte del colombiano René Rebetez en *La ciencia ficción: La cuarta dimensión de la literatura* (1966). Esto sin contar también con los prólogos e introducciones de numerosas antologías publicadas en aquella época desde donde se lanzan sugerentes reflexiones. Gran parte de esos estudios tratan, a menudo, de clasificar y explicar la modalidad en América Latina principalmente desde las coordenadas temáticas e incluso de género.

Sin embargo, sólo a partir de los años noventa se estudiará concretamente el imaginario relacionado con las tecnologías de lo virtual desde la ciencia ficción latinoamericana, pues este es el momento en que se tiene plena conciencia de este tipo de

dispositivos y además se populariza el término «virtual» debido a la consolidación de la era informático-digital. Acaso algunas de las primeras reflexiones sobre el asunto en nuestras letras sean los ensayos *Realidad virtual y cultura cyberpunk* (1995) del escritor cubano Raúl Aguiar y «Entre la tradición y la innovación: globalismos locales y realidades virtuales en la nueva narrativa latinoamericana» (2002), de Edmundo Paz Soldán.

Hay, por su parte, un conjunto de investigadores estadounidenses interesados en nuestra narrativa. Uno de ellos es J. Andrew Brown en su artículo «Tecno-escritura: literatura y tecnología en América Latina» (2007). Otro más, Jerry Hoeg en su libro *Science, Technology, and Latin American Narrative in the Twentieth Century and Beyond* (2000), donde postula que en nuestros relatos los medios tecnológicos son, por igual, extranjeros y nativos, aunque al final parezca pervivir un espíritu más mítico proveniente de nuestro pasado indígena que parece rechazarlos; señala, además, que la tecnología se erige como un nuevo archivo latinoamericano («Tecnoescritura...» Andrew 736). Deseo destacar además la sugestiva y ya citada antología *Latin American Science Fiction. Theory and Practice* (2012), editada por J. Andrew Brown y M. Elizabeth Gimway, donde se recopilan diversos estudios en torno a lo virtual, sobre todo, en la segunda parte titulada «On the Periphery: Cyberpunk and Zombies in Latin America».

Los críticos argentinos son también muy fructíferos en el asunto, como Fernando Reati con *Postales del porvenir: La literatura de anticipación en la Argentina neoliberal (1985-1999)* publicada en 2006, en la que analiza diversos relatos del continente, entre ellos *La ciudad ausente* y sus múltiples hipertextos, tomando en cuenta el impacto sociopolítico, económico y tecnológico, casi siempre negativo, del modelo capitalista neoliberal en países tan atrasados económica y tecnológicamente como los nuestros. A su vez, la especialista en ciencia ficción latinoamericana Silvia Gabriela Kurlat Ares realiza agudas observaciones

sobre cómo, desde ese género, es posible explicar la integración de nuestras naciones al discurso de la modernidad en la introducción para la *Revista Iberoamericana*: «La ciencia ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá» (2012).

En otras latitudes, tenemos algunos estudios de interés, como «La imagen fotográfica, entre el aura y el cuestionamiento de la identidad: una lectura de ‘La paraguaya’ de Augusto Céspedes y *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares» (2007) del novelista Edmundo Paz Soldán, quien nos sugiere que en ambos relatos la imagen proyectada por la fotografía o el cine es un archivo cuyo objetivo es el intento por eternizar la vida. En una línea similar, tenemos «El digitalismo en *La invención de Morel*» de la crítica española Teresa López-Pellisa, en el cual sostiene la idea del digitalismo: una nueva fe o mística en la tecnología de la imagen; asimismo, la tesis doctoral de Jesús Montoya Juárez titulada *Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata* (Universidad de Granada, 2008), análisis detallado de autores argentinos y uruguayos que en su obra recurren a las formas de representación de otros medios tecnológicos. Otro estudio que vale la pena señalar es la tesis doctoral del Posgrado en Letras (UNAM) «Fantástico y proyección. Espectros cinematográficos en Clemente Palma, Horacio Quiroga y Adolfo Bioy Casares» (2019), de Julio Ortega Jiménez, una investigación puntual y profunda en torno al imaginario cinematográfico proyectado en la obra de esos autores rioplatenses planteada desde la sintaxis de lo fantástico; una propuesta para el debate, si pensamos en la muy posible pertenencia de la obra de esos escritores a la ciencia ficción.

Desde las coordenadas ciber, debemos señalar «Tecnociencia y cibercultura en México: hackers en el cuento cyberpunk mexicano» (2012) de Hernán Manuel García, donde analiza las implicaciones socioculturales y políticas en México de ese personaje prototípico de las redes informáticas; el argentino Ezequiel del Rosso con el trabajo ya citado «La línea

de sombra: Literatura latinoamericana y ciencia ficción en tres novelas contemporáneas» (2012), artículo en el que relaciona la literatura posmoderna de fines de los noventa con las producciones de ciencia ficción cercanas a la estética ciberpunk; el ensayo «Dejando atrás las ruinas de lo real: Tras las huellas del ciberpunk latinoamericano» (2018), del crítico chileno Marcelo Novoa, una interesante aproximación histórica a este subgénero, con énfasis especial en la narrativa latinoamericana sobre lo virtual editadas durante las últimas dos décadas del presente siglo.

Con respecto a los estudios críticos relativos al corpus, dos de los artículos precursores para analizar la obra de Piglia son «Ricardo Piglia y la máquina de la ficción» (1999) y «La máquina de la creación» (2001), ambos de María Antonieta Pereira, en los cuales sugiere que la máquina del relato se relaciona con los experimentos políticos, científicos y tecnológicos de finales de siglo para inventar seres y lenguajes artificiales, siguiendo un diálogo con la obra de Macedonio Fernández, Borges y Arlt; otra más, la tesis doctoral de Alfonso Macedo, intitulada «Al margen: Literatura fantástica y función social en la narrativa de Ricardo Piglia» (2011), donde se destaca el aspecto político y social de la máquina como forma de resistencia frente a un estado totalitario. Por último, tenemos una obra básica de consulta: *Entre ficción y reflexión. Juan José Saer y Ricardo Piglia* (2007), editada por Rose Corral, donde podemos hallar diversos artículos sobre la obra de Piglia: «La máquina de escribir», de Liliana Weinberg; o «¿Literatura comprometida o literatura de la memoria?», de Karl Kohut, por mencionar algunos trabajos de sumo interés.

Para el estudio de la novela de Paz Soldán, tenemos dos destacados trabajos que analizan la relación entre tecnología, historia y medios masivos de comunicación en *Sueños digitales* lo que permite una lectura crítica de los regímenes bolivianos en el periodo postdictadura: por un lado, la Tesis de Maestría en Estudios Latinoamericanos (UNAM,

2011), intitulada «*La materia del deseo y Sueños digitales* de Edmundo Paz Soldán: entre la posdictadura y la posmodernidad», de Maritza Johana Alexandra Saavedra; y por otro, «La ‘fábula electrónica’: respuestas al terror político y las utopías informáticas en Edmundo Paz Soldán» (2003) de Rosario Ramos. Una tercera mirada la constituye «La narrativa de Edmundo Paz Soldán o cómo llegamos a ser *Sueños digitales*» (2006), del español Jesús Montoya Juárez, artículo donde resalta la idea de simulacro que se entrelaza con lo real en el espacio ficticio de la novela.

Para examinar el relato de Jorge Baradit, hay dos investigaciones que me parecen de sumo interés: la primera, «Back to the Future: Salvador Allende’s Steampunk Chile» (2013) de David Laraway, quien arguye que la ucronía de Baradit nos ayuda a repensar el campo político chileno de la época, además de proporcionarnos un complemento a los relatos testimoniales tradicionales sobre la dictadura de Pinochet; la segunda, «Recuerdos que curan. Memoria y ciencia ficción en Chile» (2015), en el cual Kaitlin Sommerfeld y Juan Toledano estudian la ucronía de Baradit y el cuento «Exerión» de Pablo Castro como historias alternativas que desde la ciencia ficción narran sobre la experiencia y la memoria traumáticas derivadas de la dictadura de Pinochet.

En relación con los textos teóricos sobre el género, particularmente en su variedad latinoamericana y generados en su mayoría por nuestros investigadores, se encuentran *Intermitente recurrencia: La ciencia ficción y el canon literario hispanoamericano* (2006) de Luis C. Cano, donde además de postular su propia teoría acerca del género, realiza una historia de la modalidad (desde mediados del diecinueve hasta los ochenta del veinte) y analiza obras, principalmente, rioplatenses muy ligadas al imaginario virtual, como algunos relatos de Adolfo Bioy, ciertos cuentos de Lugones, Quiroga y Gorodischer, así como Amado Nervo y Clemente Palma, entre otros. En *¿Extranjero en tierra extraña? El género de ciencia*

ficción en América Latina (2011), el investigador español Antonio Córdoba Cornejo reflexiona sobre la posibilidad de referirse a una ciencia ficción propiamente latinoamericana; además, en sus análisis incluye capítulos en torno al *cyberpunk* mexicano, la obra de Angélica Gorodischer y la de Carlos Gardini. Un libro muy adecuado e ineludible para la presente investigación es *Fantasma del futuro: Teoría e historia de la ciencia ficción (1821-1980)*, de Elton Honores, editado en 2018, un estudio muy ambicioso que postula una sugerente teoría de la ciencia ficción latinoamericana y española en su primer capítulo y que luego centra su análisis en la literatura peruana de esta modalidad.

Otros trabajos relevantes son, de un lado, *Relatos Pioneros de la ciencia ficción latinoamericana* (2015), compilado por la venezolana Daniela Arella, una antología que abarca los relatos ciencia ficcionales de fines del siglo XIX hasta mediados del XX, con una sugestiva introducción donde la compiladora plantea que los relatos latinoamericanos del género se aproximan más a las coordenadas de lo fantástico. Y de otro, *Historia de la ciencia ficción latinoamericana I. Desde los orígenes hasta la modernidad* (2020) e *Historia de la ciencia ficción latinoamericana II. Desde la modernidad hasta la posmodernidad* (2021), editadas por la española Teresa López-Pellisa y Silvia Gabriela Kurlat Ares, en un ambicioso proyecto que intenta comprender y teorizar sobre este tipo de relatos en nuestro continente.

Par cerrar, algunas referencias teóricas generales de obligada consulta sobre el asunto de lo virtual son, por ejemplo, *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción* (2015) de Teresa López-Pellisa, libro en el que la autora hace un repaso del impacto de las tecnologías informático-digitales en el imaginario contemporáneo con base en obras del cine y la literatura universales, aunque analiza también algunas creaciones latinoamericanas; o la antología de estudios críticos *Literatura y Cibercultura* (2004) compilada por Domingo Sánchez-Mesa, donde destacan ensayos como el de Katherine

Hayles «La condición de la virtualidad» (1999) o el de Dani Cavallaro «La ciencia-ficción y el cyberpunk» (2000).

Como vemos, predomina la producción de libros y artículos con trabajos monográficos o comparativos, varios de ellos enfocados a la narrativa de autores rioplatenses. No obstante, desde mi punto de vista aún hacen falta estudios que abarquen un mayor espectro de la narrativa latinoamericana de otras regiones cuyas propuestas también son muy atractivas, como es el caso de Chile, México, Colombia, Cuba y últimamente Perú y Bolivia. En el momento actual, las investigaciones literarias en nuestro continente siguen aumentando conforme al interés suscitado por las recientes tecnologías informático-digitales como materia narrativa, las cuales continúan renovándose vertiginosamente hoy más que nunca en la historia, como lo podremos atestiguar en los próximos capítulos.

Capítulo II. Simulacro y complot. De la ciudad ausente a la ciudad virtual

Macedonio no intentaba producir una réplica del hombre, sino una máquina de producir réplicas. Su objetivo era anular la muerte y construir un mundo virtual.

Nosotros tratamos de construir una réplica microscópica, una máquina de defensa femenina, contra las experiencias y los experimentos y las mentiras del Estado.

RICARDO PIGLIA, *La ciudad ausente*

Desde una perspectiva sociopolítica, *La ciudad ausente* se nos presenta como un sugestivo ejercicio postdictadura donde es factible demostrar que las tecnologías esbozadas en la novela son utilizadas para generar simulacros virtuales con los cuales, de una parte, el poder estatal ejerce su dominio sobre los ciudadanos, ocultando ciertos hechos; y de otra, la oposición o resistencia pretende develar las maquinaciones ocultas del Estado y así mostrar lo en verdad sucedido en ese universo ficcional.

Para demostrar lo anterior, revisaremos los tres niveles de análisis propuestos, como es el caso de la proyección de una imagen del poder y un contrapoder, del bosquejo de una ciudad irreal o virtual frente a un mundo utópico en una isla y finalmente de la alteración de la memoria colectiva y cultural realizada por el Estado o su recuperación, por la resistencia. Aunado a ello, en un primer apartado, estudiaremos las características generales de la obra pigliana y su potencial nexo con la narrativa ciencia ficcional.

Este relato, en general, acontece en un mundo distópico —en uno de los peores escenarios posibles, propio de la ciencia ficción— que se debate entre esos dos polos y que parece aludir a los regímenes dictatoriales acaecidos durante toda la historia argentina, en

especial, a su máxima manifestación del terror: la dictadura de la Junta Militar durante el período de 1976 a 1983, pues como bien señala Adan Medellín, la novela es una

Ficción de la asechanza y el delirio. Narrativa de los vulnerables, bajo la droga médica, bajo la cocaína, pero sobre todo bajo el influjo del relato interior. *La ciudad ausente* — imagen de la represión argentina de los 80, novela política en clave, una ficción paranoica— es la tribu urbana de los locos, los desplazados, los hombres y mujeres perseguidos por un estado telépata que lee e interpreta cada uno de sus movimientos (27).

1-. De la crítica ficción a la ciencia ficción

Para comenzar, es necesario abordar ciertos aspectos de la obra del autor que resultan esenciales para reforzar mi postura y que están, de cierta manera, conectados con algunos elementos de la ciencia ficción. Así, en un primer acercamiento, la vasta obra literaria del escritor argentino Ricardo Piglia llama la atención debido al constante cruce de géneros, registros y discursos empleados por igual tanto en su vertiente crítica, que incluye ensayos y entrevistas, como en su modalidad ficcional, bosquejada en sus relatos, novelas y diarios autobiográficos. De ahí deriva la gran dificultad para clasificar de manera concluyente sus textos ya que el autor, por un lado, emplea indistintamente el discurso histórico, el político, el filosófico y el literario; y por otro, combina elementos de géneros que se parecen separarse de la denominada literatura realista, como lo fantástico, el policial y la ciencia ficción.¹

¹ Ricardo Emilio Piglia Renzi (Buenos Aires, 1941-Buenos Aires, 2017) posee una amplia obra literaria. Entre sus libros de cuentos destacan *La invasión* (1967), que constituye su primer libro de relatos; asimismo, *Nombre falso* (1975), *Prisión perpetua* (1988), *Cuentos morales* (1995) y *El pianista* (2003). Con respecto a la novela, publicó *Respiración artificial* (1980), *La ciudad ausente* (1992), el relato policial *Plata quemada* (1997), *Blanco nocturno* (2010) y *El camino de ida* (2013). En cuanto a su labor ensayística, editó *Crítica y ficción* (1987), *Formas breves* (1999), *Diccionario de la novela de Macedonio Fernández* (2000), *El último lector* (2005), *Teoría del complot* (2007), *Antología personal* (2014), *La forma inicial* (2015), *Por un relato futuro. Conversaciones con Juan José Saer* (2015), *Las tres vanguardias* (2016), *Los diarios de Emilio Renzi* (3 vols. 2015-2017), *Escritores norteamericanos* (2017) y *Teoría de la prosa* (2019).

En algunas propuestas de lectura sobre *La ciudad ausente*, diversos críticos señalan el carácter indeterminado del relato, puesto que en la historia se cuestiona la noción misma de realidad frente a lo irreal o ficcional, lo cual lo acerca más a la literatura fantástica. Por ejemplo, Alfonso Macedo en su tesis de doctorado *Al margen: Literatura fantástica y función social en la narrativa de Ricardo Piglia* sostiene que «la novela se distingue por postular una ambigüedad en torno a los conceptos de realidad y ficción; Buenos Aires aparece representada como una ciudad de lo irreal o que, por lo menos, refleja un estado de inestabilidad que permea a la vida cotidiana, en un ambiente agresivo y con aires de persecución para sus habitantes» (66). Dicho planteamiento resulta muy sugestivo, al destacar el impacto de esta confusión en la vida diaria de los personajes del relato; con todo, me parece que este sería sólo uno de los posibles efectos de usar la tecnología de lo virtual, así como diversos dispositivos, con claros fines políticos tal como sucede en numerosos relatos de ciencia ficción. En mi propuesta destaco las consecuencias sociopolíticas al emplear la tecnociencia, conectadas con la noción de simulacro, lo cual es reforzado por el efecto de indeterminación de lo fantástico (logrado a partir de recursos metaficcionales) y, por si fuera poco, por la idea de un secreto o misterio a revelar, propio del género policial.

Por su parte, el mismo Piglia en la entrevista «Novela y utopía», años antes de la publicación final de la novela, al ser cuestionado sobre el traslado temporal al futuro de la narración, un recurso prototípico de la ciencia ficción, expresa: «No, no tiene ninguna relación con la ciencia ficción, aunque hay algunos escritores del género que me gustan mucho, como Philip K. Dick o el mismo Pynchon. Diría más bien que es una novela sobre el presente que transcurre en el futuro. Pero, por supuesto, todas las novelas transcurren en el futuro» (*Crítica y ficción* 100). Aunque el autor parece distanciar su novela de este género, pensando quizá en ciertos elementos prototípicos en su vertiente clásica, considero que en

estos mismos señalamientos hallamos uno de los aspectos esenciales de la ciencia ficción: el ejercicio especulativo a través de los mundos posibles; en este caso, la representación de una hipotética ciudad en un futuro cercano, generada por las múltiples ficciones (o mundos posibles) de una mujer-máquina que funciona a la manera de una computadora programada para generar realidades virtuales. Al respecto coincido con Jorge Fornet Gil en su trabajo doctoral *El escritor y la tradición en la obra de Ricardo Piglia* quien afirma: «En la máquina se realiza, además, la teoría de los mundos posibles, las variantes potenciadas de la historia, o sea, no sólo la historia que fue sino también la que pudo haber sido» (146).

Ante ese complejo panorama, también me gustaría sostener a lo largo de este capítulo que su novela *La ciudad ausente* presenta algunos elementos que la aproximan a la ciencia ficción —sin descartar por supuesto ciertos aspectos de otros géneros—, los cuales contribuyen a esclarecer, como veremos más adelante, el sentido global del relato mediante una lectura en clave política enfocada en cómo el poder usa las tecnologías de lo virtual en la novela, en una línea muy semejante a la de algunos relatos del género.

Para comenzar, me parece muy ilustrativo el prólogo a la versión gráfica de *La ciudad ausente* (2008), en el que Pablo De Santis reflexiona sobre esta problemática, es decir, sobre la posible pertenencia genérica de la narración original:

Además había en esta novela un acercamiento de Piglia a la literatura fantástica y a la ciencia ficción (sin naves espaciales ni alienígenas; una ciencia ficción a la argentina: sabios locos que se encierran en altillos para fabricar máquinas desmesuradas que detengan el tiempo y devuelvan lo perdido). Los géneros (la literatura fantástica, la ciencia ficción, el policial, el periodismo) siempre han estado en el centro de nuestra tradición y nuestros mayores escritores han elegido estos caminos, en lugar del realismo; con *La ciudad ausente* Piglia aceptó lo que le faltaba completar de este legado y así buscó la perfección en la combinación inesperada, en las variaciones de la imaginación, en la invención de un Buenos Aires de pesadilla (8).

Aquí, deseo resaltar ciertos elementos ciencia ficcionales del relato señalados por De Santis: el sabio loco en su laboratorio (altillo), las máquinas imposibles y la ciudad distópica de Buenos Aires. Como bien sabemos, en algunos relatos clásicos del género la figura del sabio loco en su laboratorio secreto constituye un *leitmotiv* recurrente, un lugar donde el científico intenta crear un aparato que parece imposible —un *novum* en su época de referencia—, un artefacto que intenta competir por lo general con las creaciones de un demiurgo, tal como sucede en *Frankenstein* de Shelley o en varios cuentos de *Las fuerzas extrañas* de Lugones. En ese sentido, la figura del escritor argentino Macedonio Fernández como inventor, o más bien como científico-escritor, se inscribe en esta línea y resulta clave en el desarrollo de *La ciudad ausente* junto con su invención: una mujer-máquina generadora de ficciones, en su intento por vencer a la muerte y, a su vez, resistir a un Estado totalitario.

En cuanto al carácter distópico del relato, la proyección de una ciudad de Buenos Aires en constante estado de alarma y sometida a una hipervigilancia permanente por parte del Estado, nos remite a ciertos clásicos del género, como *1984* de George Orwell o *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury. Se trata de un mundo distópico, o uno de los peores escenarios posibles donde la tecnociencia juega un rol esencial, que rivaliza dentro de la misma narración con la utopía, proyectada en el microrrelato «La Isla», como fuente de una posible liberación.

Ahora bien, hay otros dos aspectos en la propuesta narrativa de Ricardo Piglia que, en mi opinión, refuerzan una lectura política de *La ciudad ausente*, potenciada además por los elementos ciencia ficcionales ya señalados. Como primer punto, encontramos en su obra una reflexión constante en torno a la tradición literaria precedente; en este caso, el autor examina en sus textos críticos y ficcionales la manera en que el escritor se apropia de las obras anteriores —pertenecientes tanto a la literatura universal como a la literatura de su

propio país, sobre todo—, y al mismo tiempo se inscribe en esa misma tradición. Esta postura en sí constituye un acto político subversivo cuya finalidad es proponer una nueva mirada, una lectura irreverente del canon literario, al cuestionar las obras y a los autores «consagrados» por las instituciones literarias «oficiales» en la Argentina, que dictan qué obras leer y cómo leerlas. Esta postura se conecta, de igual modo, con una actitud subversiva y crítica con respecto a la política del Estado que construye ciertas narrativas «oficiales»; es decir, dicta también qué narrativa seguir y cómo hacerlo. En la obra pigliana, esto se proyecta en un doble movimiento que discute tanto a las instituciones literarias como a las políticas.

Como segundo punto, muy ligado al anterior, destaca su interés en gran parte de su obra por la relación entre política y ficción; en concreto, por el carácter ficcional de lo político, lo que supone detectar no tanto el poder de lo real en la ficción para hacerla más verosímil, sino más bien observar cómo opera la ficción en la realidad, en el entramado narrativo que el poder político inventa para mantener su hegemonía mediante el complot, otro concepto clave en la propuesta del escritor argentino. En «Ficción y política en la literatura argentina», un texto esencial para comprender *La ciudad ausente*, el mismo Piglia apunta: «No se trata de ver la presencia de la realidad en la ficción (realismo), sino de ver la presencia de la ficción en la realidad (utopía). El hombre realista contra el hombre utópico. En el fondo son dos maneras de concebir la eficacia y la verdad» (*Crítica y ficción* 123).

Con el fin de esclarecer este vínculo entre literatura y política, Piglia opone la noción de novela con el concepto de Estado, pues se trata de «[d]os espacios irreconciliables y simétricos. En un lugar se dice lo que en el otro lugar se calla. La literatura y la política, dos formas antagónicas de hablar de lo que es posible» (*Crítica y ficción* 121). En la poética del autor, la novela constituye el lugar de lo anti-político, de la anti-realidad, ya que expresa a una sociedad como negación de una «realidad» impuesta, aunque diciendo, quizá fuera de

tiempo, la verdad (123). Desde la perspectiva de Piglia, el poder político emplea y proyecta lo posible como algo ya definido e impuesto, mientras el escritor en la novela imagina y proyecta lo imposible como algo abierto y libre. Por ello, la figura del escritor Macedonio Fernández tiene un peso muy importante en *La ciudad ausente* puesto que él simboliza ese doble movimiento contestatario frente a las verdades oficiales del Estado y además contra la tradición literaria impuesta por sus instituciones, y cuyo ejemplo más claro es su «anti-novela» *Museo de la novela de la Eterna* (1967).

2-. La imagen del poder y el contrapoder: simulacro y complot

La ciudad ausente nos presenta una sociedad futura —acaso la ciudad de Buenos Aires en un futuro próximo: 2004, 15 años después de la caída del Muro de Berlín, se dice en la novela (129)—que vive en amenaza constante, debido a un Estado que mantiene una vigilancia y un control extremos sobre sus ciudadanos. En ese mundo, existe una máquina generadora de ficciones literarias: un artefacto híbrido fabricado a partir de la unión de una mujer llamada Elena con partes electromecánicas y electrónicas. Dicho dispositivo crea relatos que cuestionan las versiones oficiales, en un intento para que los ciudadanos conozcan la verdad oculta y recuperen la memoria perdida, debido a las manipulaciones del Estado que en un inicio empleaba la máquina para alterar el principio de realidad. Y esa confrontación entre la narrativa oficial y las ficciones de la máquina a lo largo de la novela da paso a cierta ambigüedad propia de lo fantástico, pues la realidad y lo ficcional en el relato se confunden: lo real puede ser una ficción o lo ficticio, una verdad.²

² Esta ambigüedad propia de lo fantástico —en particular, lo neo-fantástico, según Jaime Alazraki— es producida en la novela por medio de ciertos recursos metaficcionales y metaliterarios. Véase la nota 5 del Capítulo I (p. 15). El cuestionamiento constante de la realidad que se verifica en *La ciudad ausente* representa

En este escenario, una especie de mundo distópico de la ciencia ficción, Junior, un periodista que trabaja para el diario *El Mundo*, se dedica a investigar el misterioso caso de la máquina narradora: por qué el poder desea desactivarla y la ha resguardado en el Museo. Para develar el secreto, muy en la línea del relato policial, el protagonista se dedica a recopilar información sobre ella, incluidos sus múltiples relatos, lo cual va a llevarlo hacia un viaje, en apariencia interminable, por numerosas pistas en forma de relatos y grabaciones que lo ayudarán a descubrir el sentido y la finalidad de ese invento.

La novela se divide en cuatro capítulos: I. El encuentro, II. El museo, III. Pájaros mecánicos y IV. En la orilla. Cada uno muestra un espacio diferente de la ciudad al que debe trasladarse Junior en su intento por descubrir el secreto de la mujer-máquina. Y en cada uno de ellos se tejen multitud de historias creadas por la máquina que han de integrarse en la narración principal en forma de metarrelatos donde, a su vez, pueden inscribirse otras historias, por lo cual tenemos una disposición de *mise en abyme*. En líneas generales, *La ciudad ausente* presenta una estructura más o menos lineal, centrada en la investigación de Junior, aunque la trama se fragmenta posteriormente en múltiples relatos y niveles metadieéticos, conformando una red de ficciones en torno a varios núcleos narrativos. En ese sentido, concuerdo con Adán Medellín quien comenta que «*La ciudad ausente* juega con los recursos conspirativos y apocalípticos de la Sci-Fi, pero es ante todo un montaje de una teoría narrativa puesta en marcha dentro de un relato, un ensamblado de variantes fragmentarias que reproducen y confirman el corazón técnico de su anécdota, metaliteratura con el sello pigliano» (27).

un recurso metaficcional, debido a la confusión de planos entre la «realidad» de la historia, los relatos ficticios creados por el gobierno y las numerosas narraciones de la máquina; asimismo, el aspecto metaliterario del relato implica una reflexión constante sobre sus propios mecanismos de creación.

Como vemos, la configuración de la novela resulta compleja en sí, por lo cual puede presentar gran diversidad de sentidos, según el enfoque empleado. En nuestro caso, deseo plantear cómo se proyecta la posible imagen del poder y, por supuesto, la del contrapoder en la historia, mediante el empleo de las tecnologías virtuales como generadoras de simulacros. Considero que en la novela el poder se encuentra oculto o actúa de modo oblicuo a través de un complot en defensa de la ideología del Estado, al crear una sola narrativa o simulacro oficial y alterar así el principio de realidad, tratando de controlar las ficciones de la máquina; por su parte, el contrapoder actúa también de manera clandestina al emplear los múltiples relatos o simulacros generados por la máquina Elena, acaso en una proyección utópica que libere a ese mundo de la opresión estatal y cuya principal figura visible es la del inventor-novelistas Macedonio Fernández. En «Máquinas, ficciones y sociedades secretas...», Marta Sierra refuerza esta idea: «Piglia da una nueva ‘vuelta de tuerca’ a la historia de amor entre Macedonio y Elena para ubicarla en el contexto de la sociedad argentina de la ‘postdictadura’. La novela es un intento de explicar los mecanismos de control político en el Estado represor al tiempo que promueve una construcción utópica de la sociedad democrática futura» (529).

A lo largo del relato, el poder se mantiene escondido, opera desde la sombra. Una forma de detectarlo es mediante su influjo negativo en esa sociedad; por ejemplo, a través de un estado permanente de vigilancia que ejerce sobre sus ciudadanos lo cual provoca un estado de alarma y aislamiento o desconexión entre ellos. Es necesario señalar que esta obra tiene como uno de sus principales referentes extratextuales a la dictadura argentina, ocurrida durante el periodo de 1976 a 1983 y ejecutada por una junta militar, comandada en el comienzo por Rafael Videla. De hecho, Piglia comienza a escribir esta novela poco después de terminada la dictadura de la Junta y durante la denominada transición postdictadura (o democrática) que supuso, en sus inicios, una política del olvido y el perdón frente a los

crímenes del Estado. Vale recordar que se trató de una de las dictaduras más sanguinarias y autoritarias que haya tenido ese país. Con el objetivo de sanar a una sociedad «enferma» el Proceso de Reorganización Nacional, como se autodesignó dicho régimen, empleó el terrorismo de estado para desaparecer a sus opositores y a la izquierda más radical, que existía por lo menos desde tres décadas atrás en un complejo campo político argentino, e implantar, sin trabas, las políticas económicas del libre mercado.³

En ese clima de violencia extremo, el trabajo «literario» del Estado consistió en ocultar los hechos mediante la creación de discursos ficcionales que desviaban la atención y justificaban su proceder en un supuesto beneficio a la nación. El papel de los medios e incluso de la literatura para expresar esa situación resultaba esencial pues implicaba la creación de simulacros que sustentaban la imagen del poder, como sucedió, por citar dos ejemplos, con toda la propaganda mediática en torno a la situación de las personas detenidas y desaparecidas durante el régimen militar, y a la guerra de la Malvinas contra los ingleses. Podemos hablar de un Estado «invisible» cuya imagen se basa en la generación de simulacros, de ficciones virtuales, transmitidos por los medios masivos, como la prensa, la radio y sobre todo la televisión, Como bien apunta Karl Kohut: «La ficción era la imagen pública que la dictadura militar construía para el pueblo argentino que era, en un sentido

³ Para comprender mejor este complejo periodo, es necesario remontarse unas décadas atrás. En la tortuosa historia argentina del siglo veinte, el campo político se erigió como el campo de batalla entre una izquierda radical que tenía como antecedente a los movimientos anarquistas en la década de los veinte y que se cimenta durante el régimen populista de Juan Domingo Perón (1946-1955), y una derecha apoyada por las fuerzas armadas que recurren constantemente a los golpes militares, los cuales son aceptados por grandes capas de la población (cfr. con Mendoza Romero 47-48). Antes de la llegada de la Junta Militar, hay dos golpes militares: uno en 1955 para derrocar a Perón y otro en 1966 para sustituir a Arturo Illia. En ese clima político, surgen las organizaciones guerrilleras, como el Ejército Revolucionario del Pueblo (ERP) en 1970, las Fuerzas Armadas Peronistas (FAP) en 1968 y los famosos Montoneros en 1969; en contraparte, se crea el grupo paramilitar denominado la triple A: la Alianza Anticomunista Argentina (AAA) entre 1973 y 1976 durante el gobierno de Isabel Perón. Como se afirma en *Políticas de la memoria y transmisión generacional del pasado reciente*: «El impulso inicial de estas agrupaciones, antes que el conjunto de ideales, o una noción de utopía, era una cultura de rebelión arraigada en el contexto político y social de ese momento, en el marco de una historia de crisis políticas recurrentes» (ctd. en De Riz 52).

literario, su público. La ficción se enfrentaba con la realidad de sus actos políticos y, al mismo tiempo, la cubría» (125).⁴

De vuelta a la novela que se halla inscrita en la cultura posmoderna de los noventa donde el saber y los grandes discursos se encuentran en crisis, *La ciudad ausente* nos muestra esas maquinaciones del poder como un vínculo entre narración y complot: «podemos ver el complot como una ficción potencial, una intriga que se trama y circula y cuya realidad está siempre en duda» (Piglia *Antología personal* 99). La noción de complot resulta esencial en la propuesta del autor pues

permite pensar la política del Estado, porque hay una política clandestina, ligada a lo que llamamos la inteligencia del Estado [...] A la vez, el Estado anuncia desde su origen el fantasma de un enemigo poderoso e invisible. Siempre hay un complot y el complot es la amenaza frente a la cual se legitima el uso indiscriminado del poder. Estado y complot vienen juntos. Los mecanismos del poder y del contrapoder se anudan» (Piglia, *Antología personal* 100).

Desde las «sombras» y en medio de ese ambiente político como telón de fondo, en la novela el Estado genera simulacros, en este caso la narrativa oficial, con base en el dominio total del principio de realidad; asimismo, controla los simulacros, o los relatos, producidos por la máquina de Macedonio, que ha sido confinada con ese fin en el Museo de la ciudad. En el capítulo IV, «En la orilla», Russo, el inventor de la máquina junto con Macedonio, le dice a Junior: «La inteligencia del Estado es básicamente un mecanismo técnico destinado a alterar el criterio de realidad» (128). Y modificar ese principio de realidad implica apropiarse de la norma que fija la veracidad de todo conocimiento, es decir, que dicta qué es verdadero o falso

⁴ En ese mismo artículo, Karl Kohut apunta: «La literatura no ficcionaliza una realidad política en estado crudo, sino que trabaja con una realidad ficcionalizada» (124-125).

dentro de una sociedad determinada en una época específica. Como bien apunta Marta Sierra: «La máquina es un emblema de los medios: produce relatos-imágenes virtuales. La máquina comparte tanto con la política como con el Estado represivo la capacidad para reproducir imágenes y construir una simulación de la realidad» (530).

El poder se erige como una máquina estatal de mentiras, un Estado telépata: «Tienen todo controlado y han fundado el Estado mental, dijo Russo, que es una nueva etapa en la historia de las instituciones. El Estado mental, la realidad imaginaria, todos pensamos como ellos piensan y nos imaginamos lo que ellos quieren que nos imaginemos» (129). Una clara muestra de ello es la alusión en la novela a la guerra de la Malvinas que, como sabemos, Argentina perdió ante la Gran Bretaña en su intento por recuperar esas islas. Sin embargo, en el relato el Estado altera los hechos al sostener que el país sudamericano va ganando la guerra. Cuando la policía de narcóticos interroga a Junior, después de capturar a Julia, una de las informantes del periodista, se enfoca en esa cuestión: «—Una pregunta de rutina —dijo el Comisario—. ¿Quién ganó la guerra? / —Nosotros. / El Comisario sonrió. Querían controlar el principio de realidad» (*La ciudad ausente* 84-85).⁵

Esa narrativa oficial desarrollada por el poder se apoya en el discurso empleado por los medios masivos de comunicación, concretamente el de una tecnología de lo virtual que dominaba el imaginario de aquel momento: la televisión. Con base en ese medio, el Estado trabaja imponiendo necesidades, seduciendo e incluso atemorizando con imágenes

⁵ Lo mismo sucedió en la realidad extratextual como ya se señaló con anterioridad. Desde el principio, la Junta Militar mintió sobre lo verdaderamente ocurrido en la guerra contra los ingleses durante 1982, ya que deseaba legitimar su gobierno que ya se mostraba debilitado ante una sociedad harta de los abusos y la violencia del Estado. En los diarios, la televisión y la radio se armó el simulacro, se generó la versión oficial de que Argentina le iba ganando la guerra a los ingleses. Esto les funcionó durante algún tiempo, pero cuando la población se enteró de la derrota final del ejército argentino esto marcó el inicio del fin de la dictadura que un año después sería sustituida por un gobierno democrático.

preestablecidas a la población, cuya capacidad de elegir es sesgada por completo. Fuyita, el vigilante del Museo, dice:

El poder político siempre es criminal [...] El Estado argentino es telepata, sus servicios de inteligencia siempre captan la mente ajena [...] Existe una cierta relación entre la facultad telepática y la televisión —dijo de pronto—, el ojo técnico-miope de la cámara graba y transmite los pensamientos reprimidos y hostiles de las masas convertidos en imágenes. Ver televisión es leer el pensamiento de millones de millones de personas» (*La ciudad ausente* 57-58).

Además de generar sus propias ficciones o simulacros oficiales, el Estado debe controlar los simulacros o relatos que circulan en toda la ciudad producidos por la Máquina, un dispositivo creado por el «científico»-escritor Macedonio Fernández con la ayuda de otro personaje inventor cuya figura resulta algo ambigua: Russo (o Richter). El dispositivo cumple en la historia diversas funciones que suscitan, al mismo tiempo, variadas temáticas, en conformidad con lo expuesto por Jorge Fonet (cfr. 137-143). En primer lugar, la mujer-máquina ha sido ideada para salvar a Elena, la esposa y querida mujer de Macedonio, en un acto de amor desesperado por vencer a la muerte. Cuando Junior lee una parte de los manuscritos del escritor en el Museo, se dice en la novela: «Macedonio no intentaba producir una réplica del hombre, sino una máquina de producir réplicas. Su objetivo era anular la muerte y construir un mundo virtual» (*La ciudad ausente* 55).

En segundo, esta máquina fue diseñada para traducir relatos (el primer de la serie que reproduce es el cuento «William Wilson» de Edgar Allan Poe), aunque después acaba creando sus propias versiones con algunas modificaciones (el caso del relato «Stephen Stevensen», traducción del cuento de Poe). Por último, se trata de una máquina creada con claras intenciones políticas, para enfrentar las maquinaciones y simulacros del Estado, como

bien le dice Russo a Junior: «Nosotros tratamos de construir una réplica microscópica, una máquina de defensa femenina, contra las experiencias y los experimentos y las mentiras del Estado» (*La ciudad ausente* 128). En suma, estas tres posibles funciones de la máquina se complementan entre sí para potenciar el sentido global del relato, al ser transgresoras en los ámbitos filosófico, literario y político.

Ante ello, el poder intenta anularla, trasladándola al Museo donde incluso en algún momento podría desactivarla. El Estado pretende controlar los relatos ya conocidos del mecanismo al convertirla en una máquina repetitiva de simulacros que no introduce ninguna variante: de espectáculos virtuales «estáticos» que se reproducen una y otra vez en las múltiples salas del Museo, en una línea semejante a la de los programas video televisivos que con la finalidad de anular el pensamiento crítico de la gente.

La mayoría de los relatos producidos por la máquina son presentados en salas especiales donde, con ayuda de mobiliario y objetos específicos, se replican hasta los mínimos detalles de las historias; es decir, se recrean esos mundos virtuales mediante escenarios, los cuales llegan a reproducir aun lo sucedido en la ciudad, pues la máquina parece generar esa misma realidad, como sucede cuando Junior ve en una de las salas la habitación del hotel donde había estado con Lucía Joyce:

En una sala lateral estaba la pieza del Majestic y el ropero donde la mujer había buscado el frasco de perfume. Lo asombraba la fidelidad de la reconstrucción. Parecía un sueño. Pero los sueños eran relatos falsos. Y éstas eran historias verdaderas. Cada uno aislado en un rincón del Museo, construyendo la historia de su vida. Todo era como debía ser [...] Con esos materiales habían elaborado las historias (*La ciudad ausente* 46).

O más bien —yo añadiría— que cada espectador en alguna de las salas del Museo contempla un simulacro de su vida. Aquí parece cumplirse la sentencia de Baudrillard en la que el

francés plantea que el simulacro, con sólo ciertos signos de lo real, sustituye lo real o lo que se entiende por realidad en ese mundo ficcional.⁶

En el capítulo IV, ante el peligro de que el Estado desactive la máquina, Russo le señala a Junior:

Primero, cuando vieron que no la podían desconocer, cuando supieron que hasta los cuentos de Borges venían de la máquina de Macedonio, que incluso estaban circulando versiones nuevas sobre lo que había pasado en las Malvinas; entonces decidieron llevarla al Museo, inventarle un Museo, compraron el edificio de la RCO y la exhibieron ahí, en la sala especial, a ver si la podían anular, convertirla en lo que se llama una pieza de museo, un mundo muerto, pero las historias se reproducían por todos lados, no pudieron pararla, relatos, relatos y relatos y relatos (*La ciudad ausente* 129-130).

Como sucede con los programas o series televisivos, la lógica de la repetición de simulacros, con base en las historias ya conocidas de la máquina, parece producir mundos «muertos» y estereotipados con los cuales el Estado pretende neutralizar el mecanismo. Con todo, la máquina sigue generando desde ese lugar nuevos relatos, nuevas versiones sobre lo que sucede realmente en ese mundo que de algún modo circulan por la ciudad.

Como respuesta a un poder oculto cuya imagen es la ficción misma, que conspira contra sus ciudadanos una y otra vez, produciendo simulacros para dominar el principio de realidad, y que controla los simulacros innovadores de la máquina encerrándola en un museo,

⁶ En su análisis de la novela, «Ciborg-Scheherezade o la máquina del relato» contenido en *Extraños semejantes...* (2002), Daniel Mesa Gancedo reflexiona sobre la simulación en el relato como negación entre un signo y su referente en la realidad, ligado más a lo fantástico que a lo ciencia ficcional: «Las dificultades de comprensión de la novela provendrían del hecho de que no existe todavía (si aceptamos la propuesta de Baudrillard) un patrón de comprensión: esos simulacros de simulación apuntan a ‘otra cosa’ distinta de la utopía y de la ciencia-ficción, basada en la indeterminación y que acaba con los imaginarios de la ciencia-ficción, pero también con los imaginarios teóricos. La máquina de *La ciudad ausente* puede estar apuntando a la realización del programa sugerido por Baudrillard [...]: ‘reinventar lo real como ficción, justamente porque ya ha desaparecido de nuestras vidas’» (367). De igual modo, en su propuesta, destaca que el simulacro está presente no sólo en las numerosas historias de la novela, sino también en la identidad de diversos personajes, como el caso de Russo, acaso convertido en Richter o Stevensen.

se erige en la novela la imagen de un contrapoder, de una resistencia basada precisamente en esa proliferación de nuevos relatos o simulacros, pero en un sentido positivo que, más allá de lo expuesto por Baudrillard, se acerca más a la propuesta de Lévy con respecto a la potencia creativa de lo virtual.⁷

Frente a una sola versión oficial, la respuesta es la multiplicidad y la innovación; ante un poder oculto que conspira, surge un contrapoder que también opera clandestinamente y genera su propio complot contra el del Estado. La clave se encuentra cifrada en la fragmentación de historias: en los múltiples relatos y sus variaciones generados por la máquina de Macedonio que, a la par, son adaptados y difundidos por diversos personajes en la ciudad; en el entramado de ficciones virtuales interconectadas entre sí, las cuales inciden directamente en la realidad de ese mundo.⁸ El propio Piglia nos dice:

⁷ Véase el primer Capítulo de esta investigación (p. 13).

⁸ Un relato fundamental para entender la presencia de las numerosas ficciones a lo largo de la historia es «La nena», contenido en el mismo capítulo sobre el Museo. Se trata de una metáfora acerca del funcionamiento mismo de la máquina de Macedonio. En el Museo Junior observa una sala donde hay una casa familiar en cuyo interior hay una cuna con una muñeca: «La nena», lo cual da pie a un nuevo relato enmarcado. Dicha figura resume en líneas generales —según mi parecer— la idea de la máquina como metáfora de la creación literaria en la poética de Piglia, la cual se liga además con la noción de cambio lingüístico que se plantea en «La isla», como veremos más adelante. Para empezar, la imagen misma de la nena, una niña llamada Laura, nos lleva a pensar en una autómatas recién creada, como la máquina de Macedonio, porque «Era un híbrido, la nena, para Madame Silensky, una muñeca de gomapluma, una máquina humana, sin sentimientos y sin esperanzas» (*La ciudad ausente* 51); además, de gorda, bella y carente de sintaxis, muy semejante a la primera versión de la máquina narradora que aprende a medida que narra (como la nena), donde «[a]prender quiere decir que recuerda lo que ya ha hecho y tiene cada vez más experiencia. No hará necesariamente historias más cada vez más lindas, pero sabrá las historias que ha hecho y quizá termine por construirles una trama común» (40).

En segundo, la nena tiene problemas para aprender el lenguaje: se trata de una niña afásica. Ante ello, el padre de la niña intenta enseñarle el idioma a partir del conocimiento de el mismo relato —el clásico relato de la estatua de Venus que cobra vida con el poder de un anillo y una promesa—, la cual es repetida, una y otra vez, con mínimas variaciones pero que por eso mismo la convierten ya en otra historia. Aquí, se proyecta la idea de la repetición que introduce nuevas variantes como parte de la poética del autor, y cuya imagen paradigmática es Sherezada de *Las mil y una noches*; por eso, la nena es denominada la anti-Sherezada.

En tercero, la creación de una obra nueva implica necesariamente la introducción de una nueva variante en el terreno lingüístico: una letra o una palabra que se quitan o se agregan a un relato producen una nueva narración. Tal es el poder de la máquina de Macedonio, que inicialmente se construyó como una máquina de traducir pero que al intentarlo con el cuento de Poe «William Wilson» produjo «Stephen Stevensen», el relato que inició toda la serie. A este respecto, el concepto de traducción para Piglia también resulta esencial en su poética: traducir es apropiarse del texto anterior para producir uno diferente. Por ello, en la novela se presentan

Hay una serie de contra-relatos estatales, historia de resistencia y oposición. Hay versiones que resisten estas versiones. Quiero decir que a estos relatos del Estado se le contraponen otros relatos que circulan en la sociedad. Un contra-rumor diría yo de pequeñas historias, ficciones anónimas, micro-relatos, testimonios que se intercalan y circulan. A menudo he pensado que esos relatos sociales son el contexto mayor de la literatura. La novela fija esas pequeñas tramas, las reproduce y las transforma (*Tres propuestas para el próximo milenio (y cinco dificultades)* 25).

A mi juicio, nos encontramos ante una máquina estatal de mentiras a la que debe oponerse una máquina de ficciones que muestren la verdad, a partir de la proliferación de múltiples relatos interconectados y dispuestos en una especie de red, de manera muy semejante al funcionamiento de internet e incluso de las redes sociales hoy en día.⁹ Como un invento futurista de la ciencia ficción en ese mundo —un *novum* tecnológico en el momento mismo en el que se crea y comienza a difundirse el internet en todo el orbe—, la máquina narradora funciona como una especie de computadora que por medio de un programa informático introduce nuevas variantes y crea así nuevos mundos virtuales. En esta novela, Ricardo Piglia adelanta ciertos empleos posibles del internet que, de algún modo, se materializarían años más tarde.¹⁰

algunos pasajes enteros de *Encuentro en Saint Nazaire*, una obra anterior de Ricardo Piglia, de la cual se apropia para re-contextualizarla en *La ciudad ausente*.

⁹ A lo largo de *La ciudad ausente* se muestran infinidad de historias, algunas de ellas dentro de otras historias en una disposición tipo cajas chinas. Por su gran valor simbólico, destacan «La grabación», desplegada en I. El encuentro; «El gaucho invisible», «Una mujer», «Primer amor», «La nena» y «Los nudos blancos», contenidas en el capítulo II El Museo; al final, «La Isla», relato enmarcado en III. Pájaros mecánicos. Además de presentarse otras narraciones relatadas por algunos personajes de la novela: la historia de Lazlo Malamüd, contado por Emilio Renzi, o la de Richter o la de Lugones, por ejemplo.

¹⁰ Al igual que en internet, en la novela se plantea el empleo del hipertexto (o hipervínculo) para acceder a la información o a diferentes historias, según la ruta seleccionada. Cfr. con lo expuesto en la Nota 12 del Capítulo I este trabajo (p. 20), en la que se define esta noción. Por otra parte, como bien señala Alfonso Macedo en torno a un fenómeno del internet: «Para la Doctora Ana Rosa Domenella, estas ficciones anónimas y pequeñas historias podrían pensarse como un anticipo de las redes sociales, sobre todo cuando se emplean de modo político (para ejercer los derechos democráticos), no cuando funcionan como otro modo de enajenación mental» (86, nota 126).

Para cerrar este apartado, si bien he señalado que a menudo el contrapoder en la novela actúa de forma anónima a través de la apropiación y difusión de múltiples ficciones para contrarrestar a un poder cuyas figuras principales también permanecen ocultas alterando la realidad, la oposición tiene una figura bien visible, una imagen transgresora en su vertiente literaria y política. Me refiero a la figura del filósofo-escritor Macedonio Fernández, quien en la novela se convierte en un inventor-novelistas, un personaje muy cercano al paradigma del científico loco de la ciencia ficción. Y no es gratuito este vínculo si pensamos en ese invento suyo al parecer imposible: la mujer-máquina creada para rescatar de la muerte a su amada Elena y, en especial, generar de ficciones virtuales que influyen en la realidad de ese mundo. Si reflexionamos, además, en su imagen solitaria y desgarrada trabajando en diversas pensiones de la ciudad que funcionan como laboratorios; en la figura del tipo que huye y se dirige hacia una isla, después de la muerte de su amada Elena.

Este personaje encarna a ese sabio loco que pretende cambiar el mundo con un invento. Como bien expone el propio Piglia: «la figura del hombre de ciencia como alquimista, como inventor maldito es clásica: va de Fausto y Frankenstein a los inventores de Arlt y los experimentadores metafísicos de Macedonio Fernández» (ctd. en “Lugones” 54). Y esta figura del científico loco de la novela armoniza perfectamente con la de su referente, el escritor vanguardista que rompe los cánones de la literatura argentina con su relato *Museo de la novela de la Eterna*; con el hombre que reta al Estado, al proponerse con cierta carga irónica como futuro presidente o intentar establecer una comunidad socialista en una isla. Con un doble fin, Piglia construye la imagen de una figura antisistema, un

perseguidor de imposibles en los ámbitos literario y político; un científico loco que realiza un empleo, al parecer también imposible e incluso paródico de la tecnociencia.¹¹

También la máquina narradora puede ser vista como una imagen o símbolo del contrapoder en dos aspectos. Por un lado, resulta interesante que esta máquina sea una extraña fusión de Elena, esposa de Macedonio Fernández, con partes mecánicas y electrónicas, lo que nos remite al *cyborg* del ciberpunk.¹² Para Donna Haraway «Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción» (10). Este ser híbrido, entre lo natural y lo artificial, «trata de fronteras transgredidas, de fusiones poderosas y de posibilidades peligrosas que gente progresista puede explorar como parte de un necesario trabajo político» (20).

Así, el *cyborg* se convierte en un elemento político ideal de la resistencia, de la liberación para el sujeto posmoderno, pues va en contra de lo establecido por el poder. A mí parecer, el término *cyborg* como un dispositivo político engloba muy bien lo que representa esta máquina femenina creada por Macedonio, pues se trata de un artefacto híbrido que, con base en la creación constante de ficciones-simulacros que toma y mezcla relatos anteriores

¹¹ Josefina Ludmer plantea una sugerente hipótesis en torno a los hombres de ciencia en algunas obras literarias rioplatenses, donde estos personajes se funden con otras figuras (detectives, torturadores, ocultistas, monstruos, etc.) mediante otras leyes, más allá de lo oficial, de manera que se produce un salto en los relatos hacia nuevas textualidades y géneros literarios (cfr. «Cuentos de operaciones de transmutación» 167). Para demostrarlo, la investigadora analiza ciertos cuentos de Holmberg, Lugones, Quiroga y Juan José de Soiza Reilly, respectivamente, donde los científicos transgreden los poderes dominantes: «Esa guerra cultural por la verdad y la justicia entre el poeta (o escritor, o artista) y el hombre de ciencia, una guerra hecha de hibridaciones y ambivalencias entre la ciencia y la literatura, es lo que cuentan los cuentos de operaciones de transmutación» (167). En suma, Ludmer reflexiona sobre el papel preponderante del científico como transgresor en la cultura moderna la fusionarse con otros saberes en un momento histórico determinado, el cual es proyectado en la literatura. En ese sentido, el nexo entre la ciencia y la literatura resulta fundamental. Se trata de científicos en la frontera del delito, que van más allá del estado y de sus leyes, como es el caso de Macedonio Fernández: científico-escritor, creador de una obra literaria anti-canónica y de una máquina narradora cuyos relatos se oponen al discurso del poder, mediante simulacros o ficciones virtuales e hipertextuales.

¹² Curiosamente, en la novela aparece otro personaje, amigo de Macedonio, que se asemeja también a un ciborg; me refiero a Rajzarov, un estudiante ruso a quien le explota una bomba en el cuerpo al no querer matar a una familia inocente; luego del accidente, es rehecho con partes metálicas y electrónicas como un moderno Robocop (*La ciudad ausente* 136-137).

para producir nuevas historias, confunde al Estado y se erige como el paradigma ideal del contrapoder frente a un régimen totalitario.¹³ En suma, el elemento femenino, cifrado en la figura del cyborg, resulta fundamental a lo largo de toda la novela:

Esta narrativa femenina, reticente y resistente, es la forma replicante y alucinada que la ciudad contemporánea encuentra para hablar de sí misma y de su agonía finisecular. La novela discute, así, cómo algunos elementos femeninos del mundo contemporáneo — ciudad, máquina, mujer, narrativa, tradición cultural— se despliegan en monstruos, multiplicidades, nudos blancos, seres artificiales, familias literarias y lenguajes insulados en los guetos étnico-políticos (Pereira 2-3).

Por otro lado, este *novum* nos permite establecer la relación entre ciencia, literatura y política, muy presente en los mundos distópicos de la ciencia ficción, que en esta novela cobra tintes irónicos en una apropiación paródica e ingeniosa de la tecnología, muy en la línea del escritor Macedonio Fernández y, por extensión, de la cultura latinoamericana. En el último capítulo de la novela, Russo comenta sobre la posible creación de la primera bomba nuclear en la Argentina, a manos de Richter: un supuesto científico alemán, en realidad, un profesor suizo de Física en el nivel secundario que engaña a todos. En el relato, dicho personaje le vende la idea al presidente Perón y lo convence para intentar materializar ese sueño; luego, le hace construir un búnker subterráneo con laboratorios que nunca se emplearon y donde este

¹³ Este concepto se halla en *Manifiesto para cyborgs. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, publicado originalmente en *Simians, Cyborgs and Women* (1991), un año antes del lanzamiento de *La ciudad ausente*. El sugerente planteamiento de Haraway sobre el *cyborg* coincide muy bien con la función política de la máquina Elena propuesta por Piglia en su novela. En la nueva era digital, la fusión entre el ser humano y la máquina resulta esencial para enfrentarse al poder. Como bien apunta Haraway: «La lucha política consiste en ver desde las dos perspectivas a la vez, ya que cada una de ellas revela al mismo tiempo tanto las dominaciones como las posibilidades inimaginables desde otro lugar estratégico. La visión única produce peores ilusiones que la doble o que monstruos de muchas cabezas. Las unidades ciberorgánicas son monstruosas e ilegítimas. En nuestras presentes circunstancias políticas, difícilmente podríamos esperar mitos más poderosos de resistencia y reacoplamiento» (20). En una línea semejante, Andrea Torrano postula al *cyborg* como un monstruo biopolítico de la política-ficción que se enfrenta al poder. Cfr. «Ontologías de la monstruosidad: El *cyborg* y el monstruo biopolítico».

político se pasea. Perón cree así en ese simulacro, una quimera fantástica, y lo defiende hasta el final de su gobierno. Russo concluye entonces:

En el fondo es lo mismo, quiero decir que para Macedonio ése ha sido el principio constructivo de la máquina. La ficción de un acento alemán. Todo es posible, basta encontrar las palabras. Cuando me encontró a mí, enseguida me convenció de que nos pusiéramos a trabajar juntos. Veá, dijo, los políticos les creen a los científicos (Perón-Richter) y los científicos a los novelistas (Russo-Macedonio Fernández). Los científicos son grandes lectores de novelas, los últimos representantes del público del siglo XIX, los únicos que se toman en serio la incertidumbre de la realidad y la forma de un relato (126).

Mediante el uso ingenioso e irreverente de la tecnociencia, el inventor-novelistas Macedonio Fernández construye un mecanismo generador de simulacros que incide en la realidad de ese mundo a través de la capacidad misma de la ficción para generar tanto lo posible como lo imposible. Ante un poder muy capaz de sostener, vía televisión telepática, los simulacros-mentiras del Estado para dominar el principio de realidad y por ende a su población, surgen los simulacros-liberadores de la máquina Elena para despertar la conciencia de la gente en una ciudad virtual, acaso inexistente.¹⁴

3-. La ciudad paranoica: de la ciudad ausente a la ciudad virtual

Ya el título mismo de la novela remarca una carencia espacial: la ciudad ausente o la urbe virtual —refiriéndose quizá a la ciudad de Buenos Aires—, un lugar que parece no existir en

¹⁴ Russo resume esta idea de la siguiente manera: «Si los políticos les creen a los científicos y los científicos les creen a los novelistas, la conclusión era sencilla. Había que influir en la realidad y usar los métodos de la ciencia para inventar un mundo donde un soldado que se pasa treinta años metido en la selva obedeciendo órdenes sea imposible o al menos deje de ser un ejemplo de convicción y de sentido del deber reproducido, en otra escala, por los ejecutivos y los obreros y los técnicos japoneses que viven esa misma ficción y a quienes todos presentan como los representantes ejemplares del hombre moderno» (127).

ese mundo ficcional, porque resulta un mundo posible más, una proyección imaginaria del Estado cercana a su ideología; o acaso un mundo imposible y utópico de la ciencia ficción especulativa generado por la máquina narradora.¹⁵ Este hecho le proporciona un toque fantástico al relato al grado de cuestionarnos la existencia del propio Junior quien —como ya vimos— podría ser parte de alguna historia producida o replicada por el mecanismo, tal como sucede en su visita al Museo.

En las descripciones del espacio urbano de la novela, el autor centra su atención en el control directo que ejerce el Estado sobre sus habitantes con el fin de evitar la propagación de los relatos de la máquina. Prácticamente, toda la ciudad está llena de policías y patrullas, así como de videocámaras y grabadoras para vigilar y detectar las actividades subversivas. Después de salir del Museo y recibir la historia de «Los nudos blancos», Junior reflexiona: «Una historia explosiva, las ramificaciones paranoicas de la vida en la ciudad. Por eso hay tanto control, pensó Junior, están tratando de borrar lo que se graba en la calle. La luz que brilla como un flash sobre las caras lívidas de los inocentes en la foto de los prontuarios policiales» (*La ciudad ausente* 59). Más adelante en el capítulo III, señala: «Las patrullas controlaban la ciudad y había que estar muy atento para mantenerse conectado y seguir los acontecimientos. Los controles eran continuos [...] Estaba prohibido buscar información clandestina» (79). María Antonieta Pereira reflexiona sobre los efectos de estos controles en los habitantes de la urbe:

¹⁵ En una entrevista Piglia refiere la manera en que describe el espacio de la ciudad ficcional: «Debe entenderse que es muy difícil escribir una novela en registro fantástico, era imposible situar esa máquina en una ciudad realista —por ejemplo, la novela empieza en el bar ‘Los 36 billares’, de Avenida de Mayo—; así, la historia me fue obligando a construir una ciudad que tiene todos los rastros de Buenos Aires pero que sólo es una ciudad posible, futura. Creo que allí me ayudó mucho la ciencia-ficción, que a mí me interesa mucho, como Philip K. Dick (ctd. en Madrazo, 104). Debe resaltarse que en una valoración inicial de la novela hecha por el propio autor que referimos anteriormente, se desmarcaba del género (cfr. p. 97), aunque en este caso concreto reconoce abiertamente el influjo ciencia ficcional en su relato.

La ciudad ausente [...] a partir de su título ya indica que su tema será la pérdida. En un momento que los centros urbanos se constituyen como espacios lagunares y atópicos, sus habitantes se tornan ciudadanos *cyborg* y transitan por avenidas y metros como cuerpos mecánicos que precisan ansiosamente cruzar espacios, idiomas y algún afecto en un tiempo esquizofrénico y vacío. Presos en los engranajes de la ciudad-máquina, sus habitantes reproducen movimientos previsibles, ordenados, automáticos, como en una línea de montaje fabril (2).

El texto enfatiza la idea de una ciudad sitiada, a partir de la reiteración de series predicativas como «[s]ólo las luces de la ciudad siempre encendidas mostraban que había una amenaza. Todos parecían vivir en mundos paralelos sin conexión» (13) o «Todo era normal y a la vez el peligro se percibía en el aire, un leve murmullo de alarma, como si la ciudad estuviera a punto de ser bombardeada» (45). En suma, una ciudad paranoica al borde del apocalipsis muy al estilo de ciertas novelas o películas ciencia ficcionales.

El influjo de la máquina de Macedonio es tal que impacta la configuración misma de la ciudad. Todo indica que esta urbe futurista se edifica a partir del entramado de ficciones-simulacros creados por ese *novum*, en una forma muy semejante a lo sucedido con los mundos virtuales generados en la película *Matrix* e incluso en *La invención de Morel*. Al revisar en su casa todas las pistas disponibles en torno a la máquina, se dice que Junior «[e]ntraba y salía de los relatos, se movía por la ciudad, buscaba orientarse en esa trama de esperas y de postergaciones de la que ya no podía salir. Era difícil creer lo que estaba viendo, pero encontraba los efectos en la realidad. Parecía una red, como el mapa de un subte. Viajó de un lado al otro, cruzando las historias, y se movió en varios registros a la vez» (*La ciudad ausente* 78-79).

La ciudad puede leerse como un texto, como el mapa de una red informática de imágenes virtuales, como una suma de historias, dependiendo de la ruta o núcleo narrativo elegidos; una red tejida de simulacros que deriva en una ciudad virtual, un espacio de lo

posible y lo imposible, un lugar donde se disputa el dominio del imaginario. Aquí resulta muy sugestivo el señalamiento de Paula Olivia-Fiori al tomar en cuenta no sólo «la cuestión de la representación de la ciudad en la literatura sino también la posibilidad de concebir la propia ciudad como espacio de representación. Ambas ideas —la ciudad representada en el texto y la ciudad como texto— grafican, a su vez, el movimiento de retroalimentación entre lectura y escritura» («Espacios literarios...» 80).

De igual manera, habría que considerar los espacios «otros» desplegados en la configuración de la ciudad virtual, denominados heterotopías por Michel Foucault, y contrapuestos a los espacios institucionales adonde se desarrolla todo el potencial de virtualidad de la máquina. Para Paula Olivia-Fiori «[e]l trazado de esta ciudad paranoica, subterránea y delirante se encuentra llena de espacios alegóricos o ‘heterotopías’ en el pensamiento de Foucault: el ‘museo’, el ‘hotel’, la ‘isla’. Y la ciudad se presenta como un texto, con toda su polifonía y fragmentariedad» (115-116).¹⁶ Esta ciudad distópica representa un mundo irreal y fantasmal donde sus ciudadanos parecen vivir en «mundos paralelos», totalmente desconectados de la realidad y aislados de los demás. Situado en una red virtual de historias infinitas que configura la ciudad misma, cada habitante intenta vivir su propio simulacro, una ficción desarrollada por la maquinaria del poder o un relato liberador creado por la máquina de Macedonio.¹⁷

¹⁶ Tal como lo señalé en el apartado anterior, el Museo es uno de los espacios de representación de simulacros virtuales más representativos de la novela: «El Museo es la representación más acabada del espacio de virtualidad de la ficción. Cada una de sus salas recrea distintos relatos que Junior va ‘activando’ a medida que recorre el museo» (Sierra 530).

¹⁷ En «De los espacios otros», Michel Foucault plantea la noción de heterotopía como un espacio que se opone a la utopía: «También existen, y esto probablemente en toda cultura, en toda civilización, lugares reales, lugares efectivos, lugares que están diseñados en la institución misma de la sociedad, que son especies de contra-emplazamientos, especies de utopías efectivamente realizadas en las cuales los emplazamientos reales, todos los otros emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura están a la vez representados, cuestionados e invertidos, especies de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque sean sin embargo efectivamente localizables. Estos lugares, porque son absolutamente otros que todos los emplazamientos que reflejan y de los que hablan, los llamaré, por oposición a las utopías, las heterotopías; y

Como respuesta a la configuración distópica de una ciudad amenazada y fantástica, basada en una red virtual de historias, Piglia propone en la novela una alternativa espacial muy propia de la ciencia ficción: la utopía, un no-lugar, acaso el mejor de los mundos posibles o, particularmente en la propuesta del autor, imposibles; un simulacro construido no sólo con los signos de lo real, sino que aspira a integrar elementos totalmente innovadores. Al reflexionar sobre el influjo de la política en su obra narrativa, Piglia comenta: «Como decía Ernst Bloch: ‘El carácter de la literatura es tratar lo todavía no manifestado como existente’. Hay siempre un fundamento utópico en la literatura. En última instancia la literatura es una forma privada de la utopía» (*Crítica y ficción* 94).

Deseo subrayar el aspecto lingüístico en la novela ligado con el de la utopía. Como tema de la historia, la creación de un nuevo lenguaje se halla presente a lo largo del relato, por ejemplo, en el relato enmarcado de «La nena», donde se muestra una niña afásica que debe crear una nueva forma de comunicarse. Ese anhelo de crear un nuevo lenguaje en esa historia concuerda con el de la generación de simulacros proyectada por la máquina de Macedonio: producir una nueva lengua u obra, respectivamente, que se separen de lo ya establecido, al reproducirlo con nuevas variantes.

Este deseo lo encontramos desarrollado plenamente en otra historia enmarcada dentro del capítulo III «Pájaros mecánicos»; me refiero a «La isla», una narración que Carola Lugo le proporciona a Junior para esclarecer el paradero del inventor Russo y, por ende, el misterio de la máquina. En ese relato, la obra de James Joyce resulta esencial, ya que su libro *Finnegans Wake* (1939) es sagrado para los habitantes de la isla por su propuesta de crear

creo que entre las utopías y estos emplazamientos absolutamente otros, estas heterotopías, habría sin duda una suerte de experiencia mixta, medianera, que sería el espejo» (3).

una nueva lengua a partir de la conjunción de múltiples idiomas, por lo que la obra se encuentra llena de neologismos.¹⁸

Y este proyecto de un nuevo lenguaje único, universal y perfecto al mismo tiempo, constituye lo que se ha denominado como utopía lingüística, y que ha estado presente en este género, ya clásico, desde la *Utopía* (1516) del inglés Thomas Moore hasta nuestros días con el desarrollo de la ciencia ficción. Como bien menciona Carmen Galán: «Si a los espacios y tiempos inexistentes se les designa con el nombre de *u-topía* y *u-cronía*, respectivamente, parece necesario señalar *u-glosia* para las lenguas que se diseñan en tales espacios y tiempos» (*Mundos de palabra* 13). De manera paradójica, Piglia crea una isla en la que el ideal de perfección es el cambio lingüístico permanente: el lenguaje se transforma día con día, por lo que el significado de las palabras varía también; dicho de otra forma: la dicotomía, significado-significante, propuesta por Saussure se rompe continuamente. Como muestra, el inicio de este relato nos proporciona varias claves:

Añoramos un lenguaje más primitivo que el nuestro. Los antepasados hablan de una época en la que las palabras se extendían con la serenidad de la llanura. Era posible seguir el rumbo [...] porque el lenguaje no se bifurcaba y se expandía y se ramificaba, hasta convertirse en este río donde están todos los cauces y donde nadie puede vivir [...] El rumor de las voces es continuo y sus cambios suenan noche y día. Parece una turbina que marcha con el alma de los muertos, dice el viejo Berenson. No hay lamentos, sólo mutaciones interminables y significaciones perdidas. Virajes microscópicos en el corazón de las palabras. La memoria está vacía, porque uno olvida siempre la lengua en la que ha fijado los recuerdos (106).

¹⁸ Otra figura importante dentro de la novela, quizá al mismo nivel que la de Macedonio Fernández, es la del escritor irlandés James Joyce. Las referencias a su obra son constantes. Así, por ejemplo, pensemos en las alusiones al *Ulysses* (1922), a través de personajes como Molly o del viaje que emprende Junior por toda la ciudad, recordándonos la odisea que dura un día de Leopoldo Bloom. Y, sobre todo, destacan las referencias al *Finnegans Wake*. El carácter transgresor de ambas obras —sobre todo, de la segunda— con respecto a la trama, la construcción de personajes, el monólogo interior y, principalmente, el lenguaje, constituye el modelo literario al que aspira la producción de la máquina de Macedonio y, por ende, la novela creada por Piglia.

En la propuesta de Piglia, una lengua universal y perfecta, hablada y entendida por todos los habitantes de la isla, se encuentra siempre en evolución al fusionar todas las lenguas y todos los registros, en una especie de río que fluye eternamente, tal como lo imaginó Heráclito al señalar que «no nos bañamos en el agua del mismo río dos veces». El *Finnegans* de Joyce resulta el prototipo ideal de esta u-glosia, ya que en esa novela se crea un nuevo lenguaje a partir de la fusión de diversas lenguas. Así, en la novela el cambio sucede en la isla, aunque en su interior la lengua parece la misma. Curiosamente la variación sólo es percibida por alguien externo a ella.

Frente a un Estado represor que domina a la población mediante una sola narrativa, digamos un simulacro «estático», se erige la isla, una proyección utópica y «dinámica» generada por la máquina, donde la variación del lenguaje constituye un ideal en sí, pues implica una sociedad que mediante la multiplicidad desea separarse y oponerse al poder. Esa es, creo, la idea que permea en este relato, en el cual además resulta significativo el espacio, un isla o pedazo de tierra, separado del país, donde se refugian sólo exiliados políticos, anarquistas, socialistas y enemigos del gobierno, además de algunos personajes irlandeses del *Ulysses* de Joyce.

No es casual que en la novela la máquina produzca un relato utópico. Se sabe que el escritor Macedonio Fernández en su juventud planeó junto con otras personas, entre ellas el padre de Jorge Luis Borges, erigir una comuna de corte socialista en la periferia de la ciudad, concretamente en alguna isla cercana a la ciudad de Tigre. Esta pulsión utópica mostrada en *La ciudad ausente* está basada en la actitud transgresora, cercana a la ciencia ficción, del científico loco Macedonio tanto en su vertiente literaria como en la política.

Esta isla, otro de los tantos simulacros generados por la mujer-máquina, constituye asimismo un leitmotiv recurrente de la ciencia ficción que no sólo concibe nuevas sociedades

alternativas con ayuda de la tecnociencia, sino que se erige como el espacio idóneo para la experimentación científica. Pensemos, como ejemplos, en *La isla del Dr. Moreau*, de H. G. Wells; o en algunas novelas latinoamericanas, como *La invención de Morel*, de Adolfo Bioy o *XYZ*, del peruano Clemente Palma. En las islas proyectadas en esos relatos, nos encontramos en lugares donde el sabio loco puede desarrollar en la soledad y lejos de las miradas curiosas sus inventos imposibles. Un ejemplo más de ello sucede en el propio relato de «La isla» en el que se presenta la figura de Nolan, un exiliado político gaélico-celta, quien es el primer hombre en llegar a ese lugar, aunque vive absolutamente solo durante seis años. Con la finalidad de vencer la soledad, inventa una máquina grabadora con quien hablar: un ser artificial, una especie de Eva futura mecánica.¹⁹ En efecto, Nolan y su invento son la metáfora de la máquina de Macedonio que con sus múltiples relatos pretende vencer a la muerte y al poder. De modo análogo, la isla es una utopía lingüística, un simulacro que mediante la variación del lenguaje se enfrenta al simulacro estático del Estado.

4-. La memoria en la época de su reproductibilidad virtual

En numerosos relatos de ciencia ficción, el asunto de la memoria resulta fundamental ya que a menudo el poder con apoyo de la tecnociencia más avanzada manipula el pasado para influir negativamente en el presente e incluso en el futuro de una nación, de acuerdo con determinados fines políticos. En el caso de *La ciudad ausente*, nos encontramos de nueva cuenta ante un enfrentamiento entre la maquinaria del Estado y la máquina de Macedonio

¹⁹ En varios pasajes de *La ciudad ausente* se hace referencia de la novela ciencia ficcional *La Eva futura* (1886), del simbolista francés Auguste Villiers de l'Isle-Adam. En dicho relato Lord Ewald, quien se encuentra desilusionado ante la frivolidad de su amada, le pide a su amigo, el inventor Edison (en alusión al famoso inventor estadounidense), que haga un androide femenino para sustituirla. La máquina de Macedonio y la grabadora de Nolan son comparadas algunas veces con esa invención.

por borrar o restituir la memoria de las personas, otra vez mediante ficciones-simulacros. Para Jorge Fornet «[e]l tema principal de la novela es, sin lugar a dudas, la memoria: memoria de la esposa muerta, memoria de relatos lejanos, memoria de los hechos que el Estado quisiera hacer olvidar» (178).²⁰

El poder en la novela manipula la memoria de sus ciudadanos a partir de la inserción de recuerdos falsos; es decir, por medio de una memoria implantada, un simulacro a «la medida», con el fin de que olviden lo sucedido realmente. El Estado no sólo se conforma con alterar el principio de realidad que rige a ese mundo, sino que además pretende influir en el pasado individual y por ende en el colectivo. Esto lo observamos a lo largo de la historia «Los nudos blancos» contenida en el capítulo sobre el Museo. Ahí en una clínica psiquiátrica, el doctor Arana atiende a Elena, la esposa muerta de Macedonio, pues esta mujer

se internó con el doble propósito de hacer una investigación y de controlar sus alucinaciones. Estaba segura de haber muerto y de que alguien había incorporado su cerebro (a veces decía su alma) a una máquina. Se sentía aislada en una sala llena de cables y de tubos. No era una pesadilla; era la certidumbre de que el hombre que la amaba la había rescatado de la muerte y la había incorporado a un aparato que transmitía sus pensamientos. Era eterna y desdichada (*La ciudad ausente* 60-61).

El papel del Estado, encarnado en el siniestro doctor Arana, consiste en modificar la memoria de la máquina Elena, que se recuerda a sí misma como un mecanismo, para neutralizarla, para hacerle creer que es una persona psicótica y con un delirio paranoico, mientras la somete a una larga sesión con drogas; en suma, para convencerla de que es una mujer llamada Elena

²⁰ Lo anterior es complementado por Jesús Montoya quien nos dice: «Esta ficción paranoica de Piglia explora los vínculos de lo que Johnston ha denominado multiplicidad de la información (1988) con el problema de la crisis de la experiencia y desconexión de las subjetividades con la memoria colectiva en la Argentina postdictadura» (*Realismos del simulacro...* 20).

Fernández que trabaja en el Archivo Nacional y tiene dos hijos (72). Este es el simulacro de su pasado que le quieren hacer creer.

Asimismo, el doctor Arana logra obtener información a partir de los recuerdos de ella, mediante el efecto de las drogas: «las visiones personales construían la realidad. La Clínica era la ciudad interna y cada uno veía lo que quería ver. Nadie parecía tener recuerdos propios» (*La ciudad ausente* 63). Entre los hechos del pasado que vienen a su mente están su vínculo con el ERP (Ejército Revolucionario del Pueblo, un movimiento guerrillero de izquierda durante los setenta en el mundo de referencia), a través de la figura de Luca Lombardo, a quien llaman el Tano. Ella junto con este personaje forman parte de la resistencia que desea refugiarse en la ya mencionada isla de *Finnegans*; de hecho, el Estado con ayuda de las sesiones psiquiátricas de Arana aplicadas a Elena desea descubrir a los líderes de este movimiento para desmantelarlo.²¹

Para actuar sobre la memoria, el poder intenta intervenir sobre los «nudos blancos» del lenguaje con el objetivo de desactivar a la máquina Elena, tal como señala el doctor Arana: «Existen zonas de condensación, nudos blancos, es posible desatarlos, abrirlos. Son como mitos —dijo—, definen la gramática de la experiencia [...] El código genético y el código verbal presentan las mismas características. Los neurólogos de la Clínica pueden intentar la intervención, habrá que actuar sobre el cerebro» (64). En la propuesta del autor

²¹ Grete es otro personaje femenino a quien el Estado le implanta una memoria falsa: «se había convertido en una inglesa refugiada que vendía fotos en un local del segundo subsuelo. Había sido infiltrada y sepultó su pasado y adoptó una historia ficticia. Nunca más pudo volver a recordar quién había sido. A veces amaba en sueños a un hombre que no conocía. Su identidad verdadera se había convertido en un material inconsciente, episodios en la vida de una mujer olvidada» (68). Los principales referentes intertextuales del asunto de la memoria implantada son los cuentos «Can Remember It for You Wholesale» («Podemos recordarlo todo por usted»), de Philip K. Dick, y «Cirugía psíquica de extirpación», de Macedonio Fernández. Asimismo, debo destacar que varios de los elementos sobre este tema son adaptados para la película *La sonámbula: recuerdos del futuro* (1998), dirigida por Spinner y cuyo guion corrió a cargo del mismísimo Ricardo Piglia. En dicha cinta un gas que escapa de una compañía provoca la pérdida de la memoria de los habitantes de una ciudad; para «paliar» ese efecto el Estado decide implantar recuerdos falsos de una supuesta vida pasada en la mayoría de las personas, de acuerdo con los intereses del gobierno.

los nudos blancos hacen referencia al núcleo del lenguaje, a la memoria colectiva generada con las palabras, con los cuales se intenta rescatar el sentido perdido del mundo. O como bien apunta Marta Sierra: el relato trata de una «Máquina como repositorio de creatividad: Es en este depósito de lo virtual donde se almacena la memoria colectiva, una memoria grabada en la materialidad del cuerpo. En este sentido, *La ciudad ausente* es una reflexión de los mecanismos de la memoria en las sociedades totalitarias» (532-533).²²

Mientras el poder opera introduciendo simulacros en la mente de los sujetos con la programación de recuerdos falsos de una vida anterior, el contrapoder efectúa una labor de recuperación de la memoria con base en los simulacros de la máquina que evidencian los crímenes del Estado. En el relato enmarcado «La grabación», una cinta que Renzi le proporciona a Junior como uno de los últimos testimonios de la máquina en el primer capítulo, se nos presenta una historia narrada, de viva voz, por un testigo de los hechos que ha contemplado el horror más extremo para el cual quizá no alcancen las palabras. En este microrrelato se realiza la figura del narrador oral, ligado a la memoria de los hechos.

En su ensayo «El narrador», Walter Benjamin señala en un tono nostálgico que la figura del antiguo narrador oral y su facultad de intercambiar experiencias parecen haber llegado a su fin en la modernidad debido, en primer lugar, a la aparición de la novela donde el sujeto moderno ya no transmite una experiencia aprovechable, sino más bien individualista sustentada sólo en la escritura; en segundo, al surgimiento de los nuevos masivos de comunicación que suponen nuevas formas de reproducir los relatos (cfr.116-118).

²² Asimismo, Daniel Mesa Gancedo reafirma el vínculo de la máquina con la noción de la memoria individual o colectiva y el simulacro: «En el origen de la intriga se halla la construcción del ‘simulacro’ mecánico de una mujer, la esposa muerta de Macedonio. Se han visto ya las características de esta máquina y la irreductible indeterminación que la define (humana o mecánica; albergue de una memoria personal o figuración de la memoria colectiva). Esa inestabilidad es la principal característica del simulacro, por su falta de referencia» (369).

Ese mismo sentimiento de pérdida de lo antiguo y lo tradicional ante un nuevo orden que se va imponiendo al ritmo de las nuevas formas de producción del capitalismo en sus fases industrial y posindustrial respectivamente, se plantea en *La ciudad ausente* pues la máquina «Le parecía [a Macedonio] muy útil porque los viejos que a la noche, en el campo, contaban historias de aparecidos se iban muriendo» (40).²³

El papel de la oralidad muy conectado con el de la memoria, como ya vimos con respecto a la idea de los nudos blancos, es muy importante en la novela para intentar referir el horror extremo al que se enfrenta el testigo de «La grabación». Aunque para el mismo Piglia describir ese horror resulte muy difícil, mediante la técnica del «desplazamiento» es posible hacerlo: «el testigo certifica la verdad y permite al que escribe ver la escena y narrarla, como si fuera otro» (*Crítica y ficción* 122). En dicho relato, se nos describen las atrocidades cometidas por el régimen: han creado una serie de pozos para arrojar a los opositores asesinados por el gobierno. Hacia el final de su historia, el narrador sugiere que ese campo minado de pozos es una especie de mapa del infierno, «[u]n mapa de tumbas como vemos acá en estos mosaicos, así, eso era el mapa, parecía un mapa, después de helada la tierra, negro y blanco, inmenso el mapa del infierno» (*La ciudad ausente* 35).²⁴

El carácter oral de la narración constituye una de las mayores resistencias políticas al régimen, al generarse y reproducirse mediante la voz y la memoria colectiva del pueblo, tal como ocurre también en «El gaucho invisible», una de las figuras míticas del pasado fundacional argentino, contado por un viejo a Macedonio en el momento que su mecanismo

²³ Esta misma idea la podemos observar en otros ensayos de Benjamin, como «La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica».

²⁴ En la novela, se alude a los Centros Clandestinos de Detención (CDC), la Perla y Malagueño, localizados en la ciudad de Córdoba, que la Junta Militar creó para torturar y asesinar a los opositores al régimen en los años setenta.

seguía perfeccionando el arte de narrar. Al parecer, a Macedonio Fernández le encantaba recopilar historias de este tipo para programar y alimentar la imaginación de su máquina. En ese sentido, una narración reproducida virtualmente por la Máquina de Macedonio implica también un simulacro que, de manera paradójica, revela los crímenes del poder.²⁵

5-. Consideraciones finales

De acuerdo con todo lo expuesto, las tecnologías de lo virtual en *La ciudad ausente* —la máquina narradora de Macedonio, además de las diversas referencias al video y a la televisión como aparatos ideológicos del Estado— se emplean con claros fines políticos, ya que se desea controlar su funcionamiento para generar simulacros virtuales: ficciones e historias que, de un lado, intentan sustentar a un Estado totalitario cuya aspiración es imponer un principio de realidad a sus ciudadanos acorde a sus intereses; y de otro, relatos liberadores que, buscan consolidar el discurso de una resistencia cuyo fin es mostrar lo verdaderamente ocurrido en ese mundo. La creación de mundos virtuales sostiene, entonces, esa tensión entre el poder y el contrapoder dentro de la historia. Hay una lucha por el dominio del imaginario, tal como lo plantea Backzo, a partir del control de la producción y distribución de imágenes verbales y audiovisuales generadas con las tecnologías de lo virtual.

Esa batalla ideológica se manifiesta en los tres niveles estudiados. Por ejemplo, en el establecimiento de una imagen conveniente del poder que se cimenta en la política-ficción,

²⁵ La recuperación de la memoria colectiva por medio de la oralidad es un tema que también es tratado ampliamente en la novela distópica de *Fahrenheit*, de Ray Bradbury. En esa historia, el poder intenta quemar todos los libros existentes, eliminando todo vestigio de cultura, conocimiento e insurrección entre sus habitantes. Sin embargo, como respuesta, la resistencia se organiza en comunidades apartadas donde almacenan los últimos textos disponibles para memorizarlos; de hecho, a cada persona del grupo se le asigna una obra determinada (filosofía, literatura, historia, etc.) para memorizarla y, llegado el momento oportuno, divulgarla en un intento por salvar la memoria colectiva y cultural de una comunidad amenazada por la barbarie de ese régimen totalitario.

es decir, en la creación de relatos-simulacros —difundidos, en un inicio, con ayuda de la ciborg-narradora y luego por la televisión— que determinan el principio de realidad en ese estado policial donde prácticamente todos los pensamientos de sus ciudadanos son controlados, en una alusión a las ficciones-simulacros creados por la Junta Militar argentina para mantener la credibilidad de un régimen en decadencia durante los años ochenta. Ante ello, la oposición recurre a la multiplicidad y al carácter utópico de los relatos de la máquina con el fin de desbaratar las maquinaciones del poder, así como a un personaje central: la figura del inventor-escritor Macedonio Fernández, quien simboliza la resistencia frente a las instituciones políticas y literarias, ya que con los relatos de su máquina-narradora intenta desmontar tanto a las mentiras del Estado como al canon literario precedente.

En cuanto a la configuración del espacio, la ciudad proyectada en la novela se presenta como un entramado de ficciones virtuales que se cruzan y han de ser recorridas en direcciones diversas, para darle una determinada interpretación (como en un hipertexto). *La ciudad ausente* es, en efecto, la ciudad virtual inexistente, un «mapa» (o un texto) que está ahí en potencia para ser actualizado por sus lectores-habitantes. Tenemos así una ciudad diseñada como una red de mundos virtuales producidos, en su mayoría, por el ciborg Elena, donde el Estado y la resistencia, encabezada por Macedonio Fernández, rivalizan por controlar los relatos de la máquina: el primero para imponer simulacros con el fin de proseguir su dominio y el segundo para develar mediante otras ficciones, algunas que refieren el horror como «La grabación» u otras utópicas como «La Isla», esas mentiras y proponer, por consiguiente, relatos liberadores donde se cuestione al poder. Es pertinente señalar que gran parte de lo sucedido en esta ciudad y en la trama de la diégesis principal se reproduce virtualmente en El Museo, donde se emulan, mediante el montaje de escenarios y pantallas, los relatos generados por la máquina que se encuentra supuestamente desactivada en ese mismo lugar.

Esto le proporciona un tinte de ambigüedad a lo sucedido en ese mundo distópico, por lo que lo real y lo ficticio se confunden.

Al final, en el caso de la manipulación de la memoria, el régimen policial intenta introducir o programar artificialmente una memoria individual falsa, o simulacro virtual, que debe ser implantada en sus ciudadanos mediante las drogas, la vía psicológica (interrogatorios) o la fuerza, como en el caso de la máquina narradora Elena cuyos recuerdos deben ser borrados para ser controlada por el Estado; en contraste, el contrapoder intenta recuperar la memoria colectiva, inspirada en el pasado de la comunidad, a través de los relatos orales que son generados por la máquina, un dispositivo programado para ello de modo conveniente por Macedonio Fernández.

Capítulo III. La zona de sombra: sueños o simulacros digitales

Mientras Nikki decía que por ley uno jamás debía confiar en la versión del gobierno, Sebastián [...] pensaba que el mejor elogio que le podían hacer era no distinguir entre el original y su versión manipulada. Y qué gozo especial, saberse culpable de algo del que nadie sabía que era culpable, ni siquiera a través de rumores indiscretos. Protegido por la zona de sombra, miraba el impacto de ese guijarro digital en las aguas estancadas de la realidad. Las ondas expansivas no tardarían en formarse, con su sabiduría circular y multiplicatoria.

EDMUNDO PAZ SOLDÁN, *Sueños digitales*

La novela *Sueños digitales*, del escritor boliviano Edmundo Paz Soldán, nos ofrece también una lectura sociopolítica muy interesante —enriquecida, a su vez, con variados elementos ciencia ficcionales—, si pensamos en las repercusiones de la naciente tecnología informático-digital desplegada hacia finales de los noventa y principios del siglo XXI en Bolivia, un país latinoamericano con marcadas dificultades económicas, políticas y sociales. Yo parto de la hipótesis de que en *Sueños digitales* las tecnologías de la imagen sirven para generar simulacros virtuales no sólo en el terreno de lo político sino en, prácticamente, todos los aspectos de ese mundo ficcional: desde la vida cotidiana de las personas que emplean esas tecnologías o consumen sus productos, pasando por la empresas que las explotan de modo comercial, hasta los círculos de poder del Estado que las utilizan para manipular la historia y ejercer su dominio sobre la población de Río Fugitivo.

Nuevamente, intentaré sostener mi planteamiento en esta novela a partir del análisis de los tres niveles propuestos para la investigación, en los cuales se proyecta las consecuencias de los simulacros generados con estos saberes tecnocientíficos, no sin antes desarrollar un primer apartado en el que analizaré ciertos rasgos generales de la obra del autor

y su posible nexos con la ciencia ficción. Desde mi perspectiva, nos hallamos ante otra distopía, ahora con algunos tintes del *cyberpunk* ciencia ficcional, que nos presenta el hipotético régimen demócrata de un siniestro personaje: el presidente Montenegro, después de haber ejercido años atrás una sangrienta dictadura. Al parecer, se trata de una concreta referencia al exdictador boliviano Hugo Banzer Suárez que ejerció el poder en un primer periodo de facto dictatorial y violento en la década de los setenta (1971-1978), y luego en un «supuesta» etapa democrática de 1997 a 2001.

1-. Entre el realismo tecnológico y la ciencia ficción

El boliviano Edmundo Paz Soldán se erige, al día de hoy, como uno de los escritores latinoamericanos más preocupados por las repercusiones de la tecnología y los medios masivos de comunicación en nuestras naciones. En gran parte de su obra, podemos observar agudas reflexiones y bien elaboradas representaciones en torno a los nuevos saberes informático-digitales y la cultura de masas en América Latina, en una época marcada por la globalización económica y cultural.²⁶ Ya en su ensayo «Entre la tradición y la innovación: globalismos locales y realidades virtuales en la nueva narrativa latinoamericana», del año

²⁶ El prolífico autor boliviano Edmundo Paz Soldán (Cochabamba, 1967) radica actualmente en los Estados Unidos, donde labora como profesor en la Universidad de Cornell en Ithaca. De su amplia producción narrativa hay una gran variedad de títulos. Por ejemplo, en el ámbito del cuento, su primer libro *Las máscaras de la nada* (1990), la antología *Desapariciones* (1994), *Dochera y otros cuentos* (1998), *Amores imperfectos* (1998) y *Simulacros* (1999); en pleno siglo XXI, *Desencuentros* (2004), *Lazos de familia* (2008), *La puerta cerrada y otros cuentos* (2009), *Billie Ruth* (2012), *Las visiones* (2016) y la antología de ciencia ficción *La vía del futuro* (2021), donde reflexiona sobre el poder de las máquinas y la inteligencia artificial en la vida cotidiana. En la novela, *Días de papel* (1992), *Alrededor de la torre* (1997), *Río Fugitivo* (1998), *Sueños digitales* (2000), *La materia del deseo* (2001), *El delirio de Turing* (2003), *Palacio Quemado* (2006), *Los vivos y los muertos* (2009), *Norte* (2011), la distopía ciencia ficcional *Iris* (2014), *Los días de la peste* (2017) y su relato pandémico *Allá afuera hay monstruos* (2021). También es coeditor junto con Alberto Fuguet de *Se habla español* (2000) y en compañía de Gustavo Faverón de *Bolaño salvaje* (2008). En su labor ensayística sobresalen *Latin American Literature and Mass Media* (2000) y *Alcides Arguedas y la narrativa de la nación enferma* (2003). Véase el sitio web <https://www.escriitores.org/biografias/9211-paz-soldan-edmundo>.

2002, Paz Soldán plantea: «Somos caminantes en la ciudad, viajeros en el cine y la televisión, navegantes frente a la computadora. Nos hemos dejado seducir por las nuevas tecnologías digitales, a veces muy fácilmente, sin llegar a articular ningún tipo de mirada crítica a la forma que transforman nuestras subjetividades y nuestras sociedades» (4).

Aunado a lo anterior, debe agregarse que Paz Soldán se adscribe y se desplaza con mayor libertad en los terrenos próximos a la ciencia ficción e, incluso, a lo fantástico, sin menospreciar algunos elementos realistas en sus trabajos. De hecho, aún causa controversia el género al que se adhiere con mayor énfasis el escritor boliviano. Por ejemplo, el crítico argentino Ezequiel de Rosso propone que la obra del boliviano, así como la de otros escritores latinoamericanos de los noventa, sigue de cerca una línea denominada por el investigador como «realismo tecnológico» —más que la ciencia ficción clásica en sí— en la que los saberes tecnocientíficos son parte de la vida cotidiana de sus personajes. Comparto, en general, esta opinión pues en algunos relatos de Paz Soldán las tecnologías bosquejadas no causan ninguna sorpresa o extrañamiento y, además, son utilizadas por diversos personajes que no son precisamente científicos. Habría que agregar que tal como sucede con todos los autores de nuestro corpus, muy próximos a la estética posmoderna, su obra puede pensarse como un híbrido donde caben diversos rasgos de cada uno de esos géneros. En algunos de sus relatos producidos entre 1998 y 2003, como son los casos de *El delirio de Turing* (2003), algunos relatos de *Amores imperfectos* (1998) y, en especial, *Sueños digitales* (2000), debe destacarse algunos elementos ciencia ficcionales, tanto en su modalidad clásica como posmoderna, que son decisivos para la interpretación de su obra en una línea sociopolítica.

El principal atributo de la ciencia ficción clásica que se presenta en el relato, al igual que en *Synco* y *La ciudad ausente*, es su carácter distópico. Jesús Montoya nos dice: «*Sueños digitales* plantea no pocos de los themes popularizados por la clásica narrativa de ciencia

ficción que proyecta ‘distopías’ en futuros alternativos (o no) a partir del cruce de medios de control de información y tecnologías audiovisuales» («La narrativa de Edmundo Paz Soldán...» 5). Aunque eso sí, se trata de un mundo en crisis, al borde del colapso, debido al control ejercido por un gobierno supuestamente democrático y, sobre todo, a un sistema económico neoliberal, que no se proyecta en un futuro lejano, sino en un presente muy próximo al contexto sociopolítico boliviano del momento de su creación.

De acuerdo con lo mencionado en el primer capítulo, hay algunos rasgos de la narrativa posmoderna y otros de la ciencia ficción muy conectados en la novela: de un lado, para generar de inicio un relato proclive al pastiche y la parodia, en el cual coexisten la ciencia ficción (como elemento clave), además de algunos rasgos de lo fantástico, el realismo e incluso del policial; y de otro, para poner en duda un posible saber en la historia. Además de estos dos aspectos, debe considerarse el influjo del imaginario *cyberpunk* anglosajón.²⁷

En *Sueños digitales*, como comprobaremos más adelante, las tecnologías informático-digitales forman parte de la cotidianeidad de las personas; no constituyen un *novum* en sí. Al parecer, no hay elementos tecnocientíficos en la narración que causen el extrañamiento cognitivo de la ciencia ficción clásica, postulado por Suvin. Somos testigos, más bien, de ciertos usos novedosos (acaso oscuros) de estos saberes en torno a lo virtual, quizá en una modalidad posmoderna de la ciencia ficción; es decir, el *novum* de la ciencia ficción clásica (una máquina o un sistema sociopolítico muy novedosos en el contexto histórico de su creación) desaparece en esta historia para dar paso a nuevas formas del saber con base en las aplicaciones tecnocientíficas virtuales del momento generadoras de simulacros: por ejemplo,

²⁷ Al respecto, Ezequiel de Rosso nos dice que en la literatura latinoamericana de los noventa se verifica «la ausencia casi completa de textos que puedan inscribirse en el género de la ciencia ficción» porque los autores prefieren emplear las estrategias del fantástico, el policial o la novela histórica («La línea de sombra...» 311).

un empleo oscuro del programa Photoshop para modificar el pasado con fines políticos o un uso original de este mismo programa para crear seres híbridos para una revista con claros intereses comerciales.²⁸

A partir de ese nuevo modo de saber e investigar en la novela con tecnologías que ya se encuentran naturalizadas entre la mayoría de la gente, en un mundo donde los grandes discursos son puestos en duda, surge una forma distinta de representar la realidad, que tal vez vaya más allá del realismo y la ciencia ficción. En una atrevida manera de invertir el pacto de ficción convencional —donde el realismo pareciera apegarse más a la realidad extratextual, mientras los géneros ciencia ficcional y fantástico, alejarse de ella—, podemos pensar que la ciencia ficción reemplaza al realismo, es decir, se erige como el nuevo realismo. En una entrevista del año 2016, el escritor comenta: «La c-f ha ocupado en parte la función del realismo, puesto que en la medida que las nuevas tecnologías se han ido convirtiendo en elementos centrales de nuestra vida cotidiana alguien debía hacerse cargo de la reflexión en torno a lo que significa vivir en una sociedad en la que la presencia de las máquinas se hace cada vez más ubicua y esta reflexión pertenece a la c-f» (ctd. en Mosquera 282).²⁹

Al tomar como tema principal a las ultramodernas tecnologías audiovisuales que generan entornos virtuales, la narrativa latinoamericana cercana a la ciencia ficción, en

²⁸ La voluntad de saber en la novela reformula los códigos de la ciencia ficción clásica, al introducir un empleo oscuro y novedoso de una tecnociencia, normalizada entre sus usuarios y generadora de simulacros. Al reflexionar sobre la construcción del saber en la narrativa posmoderna, Ezequiel de Rosso plantea: «En la medida en que en estos relatos el saber ya ha sido adquirido o bien el relato se construye sobre su ausencia la ciencia ficción tiene problemas (al menos en sus formas más canónicas) para constituirse» (316). De hecho, de Rosso plantea una nueva forma de representación a la que denomina —como ya señalé con anterioridad— «realismo tecnológico», para describir esta situación. Véase el apartado 3.2 del Capítulo I de esta investigación.

²⁹ En otra entrevista con motivo de la publicación de su último libro de ciencia ficción *La vía del futuro* (2021), Edmundo Paz Soldán reitera esa misma idea: «Creo que en los últimos diez o quince años, con el furor de la ciencia ficción en el cine y la televisión, se ha producido un mayor interés por la literatura de género. La ciencia ficción es un gran instrumento para acercarnos a las disfunciones de nuestro tiempo. Es un buen género para narrar este presente tan lleno de contradicciones» (Paz Soldán «La cf es un gran instrumento para acercarnos a las disfunciones de nuestro tiempo», párr. 5).

especial *Sueños digitales*, replantea sus formas de representación de una realidad que parece perder solidez ante la emergencia del simulacro. Jesús Montoya en su artículo «Tecno-ficción boliviana...» (2013) afirma que «[e]n un momento en el que el viejo *theme* de la ciencia ficción no es legible como alegoría sino que deviene verdadero principio de mimesis de lo contemporáneo, la des-realización, el simulacro, lo hiperreal, han dado luz a lo virtual» (3). En esa misma línea, Belén Ramos comenta que «[p]or eso los estudios sobre simulacro hablan de la impronta de la imagen que monopoliza la pantalla y donde los parámetros de lo real están volviendo a ser redefinidos debido a este imperio de ‘lo hiperreal’ que entraña el triunfo contemporáneo del ciberespacio» (231). En el análisis del relato, intentaré mostrar esos innovadores modos de representar la realidad —acaso un mundo posible supeditado a la lógica de mercado— en un relato ciencia ficcional que presenta tecnologías generadoras de simulacros virtuales.³⁰

2-. La imagen del poder desde la zona de sombra

La novela *Sueños digitales* nos muestra la historia de Sebastián, un experto consumado en el manejo de Photoshop, programa computarizado de edición fotográfica, quien trabaja para el periódico *Tiempos Posmodernos*. Este personaje adquiere cierta celebridad en la ciudad Río Fugitivo con la creación de sus seres híbridos mediante ese programa con el que une digitalmente fragmentos de diversas fotografías; por lo general, la cabeza de un personaje

³⁰ Al analizar la proyección de los medios audiovisuales en algunos relatos de la época, incluida la novela de Paz Soldán, el mismo Montoya comenta que «el concepto de lo ‘real’ que construyen los textos analizados cuestiona decididamente el verosímil realista convirtiéndose en la mejor descripción de la pérdida de densidad de la realidad» («Ni apocalípticos ni integrados...» 887).

famoso con el cuerpo de otro, sean masculinos o femeninos. El conflicto se presenta cuando una mujer que trabaja para el gobierno del presidente Montenegro contacta con Sebastián para proponerle un trabajo turbio: modificar con ayuda de Photoshop las fotografías del mandatario concernientes a su pasado dictatorial, con la finalidad de borrar la mala imagen de este gobernante quien cometió numerosos crímenes y se alió con personajes nefastos.

El relato gira en torno a la vida de este diseñador; al suspenso que generan las decisiones que toma con respecto a su cuestionable trabajo con el Estado, a la tibia investigación que realiza él mismo para develar a los conspiradores y sus maquinaciones (acaso en una línea próxima al policial y al *cyberpunk*); asimismo, a sus relaciones con su esposa Nikki y con sus compañeros de trabajo en el periódico: Braudel y sobre todo Pixel y la fotógrafa Inés, quienes proyectan, a su vez, todo un conjunto de problemáticas relativas al manejo de las tecnologías informático-digitales y al consumo de sus productos, además de su conexión con la cultura de masas.

Desde un punto de vista estructural, la novela se divide en veintidós capítulos, referidos en su mayoría desde la perspectiva de un narrador omnisciente. Vale la pena señalar que el relato comienza *in media res* con un acontecimiento misterioso próximo a las coordenadas de lo fantástico: la desaparición de la imagen de Sebastián en diversas fotografías que él se había tomado junto a su esposa Nikki en su luna de miel en Antigua, así como su ausencia en las fotos de su escritorio y de las paredes de la habitación. Este hecho, al parecer inexplicable, desata un largo *flash back* —que termina hasta el capítulo veinte—, donde se cuentan las vicisitudes del protagonista que, de alguna manera, lo han llevado hasta ese extremo durante su trabajo para el periódico y para el gobierno. También es pertinente mencionar que sólo tres capítulos de la historia son contados en primera persona, desde la perspectiva de Nikki, en una especie de monólogo interior, con ciertas semejanzas a los

presentados por Molly en el *Ulysses* de Joyce, lo cual le proporciona al relato otro punto de vista para contrastar o complementar lo expuesto en la trama.

Ahora bien, el relato tiene como referente extratextual un entorno sociopolítico muy específico de la historia boliviana que debe resaltarse: la presidencia de Hugo Banzer Suárez, quien gobernó durante el periodo de 1971 a 2001. Todo indica que el personaje Montenegro alude al exgeneral Banzer, debido a las múltiples referencias en la narración de su presente como gobernante electo vía democrática y, asimismo, de su pasado dictatorial —represivo y violento—, tal como sucedía en diversas naciones sudamericanas durante los años setenta.

En ese sentido, la novela constituye una crítica abierta a un poder que lejos de mostrarse justo y liberal en el presente, prosigue con sus prácticas de terrorismo de Estado, eliminando opositores, asociándose con narcotraficantes y controlando la información de los medios para proyectar una imagen apropiada de su gobierno, tal como sucedió con el gobierno de Banzer en el mundo referencial. A ese respecto, coincido con Carolyn Wolfenzon quien sostiene que existe en la novela una superposición de simulacros «que le permite a Paz Soldán recrear una situación política que posee una doble cara de realidad y ficcionalidad pues, en efecto, el período constitucional de Montenegro durante los noventa resulta siendo un simulacro espectral del Montenegro dictatorial de los setenta» (88).³¹

³¹ En la historia de Bolivia, la llegada al poder del ejército inaugura una nueva era política entre 1964 y 1982, donde se suceden un régimen militar tras otro: «Estos oficiales justificaron la legitimidad de un gobierno militar autoritario como la única solución para la modernización —ideología prevaleciente a lo largo de las Américas en ese período—» (Klein 288). Así, cuando Hugo Banzer llega al poder en 1971, adopta una línea antidemocrática muy en boga durante la época, ya que se pensaba que la única manera de evitar el caos social y de ese modo lograr el desarrollo económico era despolitizando a las masas (Klein 298). En la práctica, el régimen dictatorial de Banzer abolió todos los partidos políticos, de izquierda o derecha, y empleó deliberadamente el asesinato y la tortura contra los opositores. El mandato de Banzer terminó con otro golpe de Estado perpetrado por otra junta militar al mando del general David Padilla (299-302). Cfr. con «De la revolución nacional a la guerra fría, 1952-1982», en *Historia mínima de Bolivia* (2015), de Herbert S. Klein, pp. 271-308. En su segundo mandato, llegó al poder vía democrática luego de cinco intentos anteriores infructuosos, al crear un partido político respetable: ADN (Acción Democrática Nacionalista) que ganó las elecciones nacionales de 1997 para un periodo de cinco años; de hecho, se trató de un hecho inédito en la política latinoamericana, pues nunca antes un exdictador había regresado al poder mediante votaciones. Sin

A partir de lo anterior, es factible plantear que las tecnologías de lo virtual en el relato generan simulacros que sustentan al poder oculto desde la sombra en la ficción: el gobierno represor de Montenegro (asociado profundamente con la lógica capitalista de consumo), lo cual se verifica en tres niveles: en el diseño de la imagen publicitaria del poder político, en este caso, del presidente Montenegro; en la creación de los seres digitales o la manipulación digital de fotografías por parte de Sebastián, quien además aspira también a ejercer el poder desde la sombra, y finalmente en el empleo cotidiano de la tecnología para generar o consumir diversos productos, representada en algunos personajes —en especial, Nikki y Pixel— quienes son subyugados por la lógica de mercado y, además, se ocultan evadiéndose del mundo, sumergidos en la realidad virtual. Aquí resulta pertinente señalar la relevancia que tienen el capitalismo y el neoliberalismo como temas específicos en el trabajo literario del autor en su intento por comprender cómo se adaptan al entorno latinoamericano, ya que «si hay una forma en que los textos reproducen la ideología del capitalismo avanzado o el inconsciente ideológico de la globalización, hay en ellos una forma oblicua en que construyen fragmentos de una cartografía latinoamericana que arrastra o denuncia sus contradicciones» (Montoya «Tecno-ficción boliviana...» 5).³²

embargo, durante su nuevo mandato donde aplicó intensas políticas neoliberales, se incrementó la pobreza, el desempleo, el subempleo y la corrupción; también se presentaron problemas de infraestructura básica, además de la cuestión del desarraigo de las plantaciones de coca que causaron graves disputas con los campesinos, comandados por Evo Morales, pues no se les ofrecía una indemnización adecuada ni cultivos alternativos. Esa política del desarraigo se ejecutó con el acuerdo de los Estados Unidos y su organismo principal, la DEA, en su supuesta lucha contra las drogas en todo el continente. En plena crisis económica (con la caída de exportaciones de estaño) y en el inicio de la denominada «guerra del agua», emprendida en el año 2000 contra la privatización del vital líquido en Bolivia, Hugo Banzer Suárez deja el gobierno en 2001 por una enfermedad que lo llevaría a la muerte el 5 de mayo de 2002. Cfr. con la biografía de Banzer en https://www.cidob.org/biografias_lideres_politicos/america_del_sur/bolivia/hugo_banzer_suarez; también cfr. con «La creación de una democracia multiétnica, 1982-2002», en *Historia mínima de Bolivia* (2015), de Herbert S. Klein, pp. 309-338.

³² En *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* (2009), del inglés Mark Fisher —al que me remitiré varias veces en este capítulo— se plantea que, más allá de términos como globalización, neoliberalismo e incluso posmodernidad, lo que mejor explica el clima cultural de nuestra época (en este caso, hacia la primera década del siglo XXI) es el término «realismo capitalista», que impone su principio de realidad en el mundo

Al igual que en *La ciudad ausente* o *Synco*, el poder político en *Sueños digitales* se encuentra oculto la mayor parte del tiempo en un espacio que en la novela se designa, reiteradamente, con la metáfora de la «zona de sombra». Al parecer, este poder se concentra en una figura hasta cierto punto visible: el presidente Montenegro a quien se alude con frecuencia en el relato boliviano mediante simulacros fotográficos y su aparición en los medios masivos, como la televisión y la prensa. Dicho personaje nunca aparece abiertamente como parte de la trama principal de la historia. En una primera alusión al mandatario, el narrador nos dice que «[e]n una pared descascarada habían instalado una inmensa foto en blanco y negro del presidente Montenegro y del alcalde —abrazados, sonrientes, efusivos— al lado de un anuncio de Coca-Cola y otro de Daniela Pestova luciendo sus senos de Wonderbra. Montenegro era enano pero allí no lo parecía» (*Sueños digitales* 15).

A lo largo de la narración, se observa cómo el gobernante se vale de todo el aparato propagandístico disponible para proyectar una imagen «seductora», a semejanza de la ya comentada «imagen nazi» de Hitler planteada por Gubern en el primer capítulo. En esta primera imagen del gobernante, tenemos un simulacro basado en una imagen fotográfica tomada desde una perspectiva determinada (quizá en contrapicada), para hacerlo parecer más alto de lo normal. Es significativo también que Montenegro se encuentre al lado de los carteles publicitarios de dos referentes muy populares en la época: un famoso fresco y una modelo checa. Es decir, según la lógica del consumo capitalista, el presidente manda

contemporáneo de diversas maneras, como por ejemplo mediante la lógica de mercado, la impotencia reflexiva, el trabajo onírico, el desorden de la memoria y el hecho de que no haya un poder central y visible (es decir, a la manera kafkiana). Con todo, debe señalarse que este principio de realidad es aplicable no sólo a las naciones abiertamente capitalistas, sino también a los países comunistas —China sería su principal ejemplo— que sin ninguna duda se adscriben hoy a la economía de libre mercado. En otras palabras, la mayoría de los gobiernos a nivel mundial, incluida Latinoamérica, sigue hoy en día muy de cerca este principio.

construir simulacros con el fin de diseñar su imagen como si se tratara de un producto más que debe venderse al público, mientras quedan ocultas sus reales atrocidades políticas.³³

Una muestra más de ello se presenta en la campaña publicitaria que la empresa Imagente le diseña al mandatario, con base en simulacros televisivos:

Esa propaganda de Montenegro en la televisión, dándole la mano a un mendigo a las puertas del Santuario de la Virgen de Urkupiña, movía a lágrimas y podía hacer olvidar, aunque sea momentáneamente —de eso se trataba, comerciales de quince segundos que se iban sumando hasta copar el día—, todos los gases lacrimógenos tirados a los maestros, todas las medidas de represión contra los coccaleros. / [...] Montenegro y sus acólitos extendían sus garras, invadían el país casa por casa hasta que llegara el momento en que no hubiera oposición alguna a sus designios. Gracias a comerciales y encuestas, la democracia prometía y permitía dictaduras más perfectas que las de aquellas cruentas cargas de infantería de tiempos pasados (*Sueños digitales* 114).³⁴

El presidente intenta limpiar su imagen dictatorial de años atrás, recurriendo a los simulacros generados con la tecnología fotográfica tradicional y la informática-digital que han de difundirse en los principales medios de comunicación, con el objetivo de vender una imagen más liberal de su gobierno. Y aunque en la novela el mandatario ha llegado al poder mediante un proceso de elección democrático, todavía se escuchan las protestas de quienes condenan su pasado autoritario, por lo que en el relato leemos:

³³ Más adelante se describe otro anuncio, destacando ahora el papel de los slogans como parte esencial de la propaganda política-publicitaria: «Había otro gran anuncio de Montenegro a la orilla del puente. *El presidente de todos*, se leía en letras superpuestas, dos planos que se cruzaban pero no se cancelaban, seguro lo habían hecho los de Imagente» (*Sueños digitales* 19). Actualmente, existe una disciplina, llamada imagología, que estudia estos fenómenos: consiste en crear estrategias sobre el posicionamiento de imagen ante los grandes públicos, las cuales emplean los conocimientos de la mercadotecnia, la psicología y los medios masivos de comunicación. Es un área de conocimiento distinta a la mencionada en el primer capítulo; es decir, la imagología aplicada en la literatura comparada. Cfr. con <https://drakko.com.mx/que-es-la-imagologia-y-como-aplicarla/>

³⁴ Una posible explicación a lo anterior se presenta en *Realismo capitalista...*, donde Mark Fisher señala que el capitalismo más allá de lo «realmente» generado por una empresa (o por un sector público, yo añadiría), trabaja con las percepciones y las creencias de su rendimiento en el futuro, «[d]e ahí que en el capitalismo todo lo sólido se disuelve en relaciones públicas. Y el capitalismo tardío se caracteriza tanto por esta tendencia ubicua a la producción de relaciones públicas como por la imposición de los mecanismos de mercado» (51-52), con el apoyo total de los *mass media*.

Las organizaciones internacionales de Derechos Humanos seguían despotricando, pero no había vuelta que darle, esta vez Montenegro había llegado al poder por la vía democrática y de nada servía recordar a los cuatro vientos la Operación Cuervo y las atrocidades cometidas durante su dictadura. Incluso Lozano, su idealista opositor de aquella época, era ahora su principal aliado: es hora de construir puentes sobre los ríos de sangre, había dicho a reporteros minutos después de firmar el pacto que comprometía sus votos electorales a Montenegro en el congreso y le daba así la victoria (*Sueños digitales* 20).

Por igual, con la complicidad de los medios, el gobierno de Montenegro impone su narrativa, con simulacros basados en *fake news*, en torno al supuesto suicidio de los opositores al régimen, como es el caso de Merino, un tema ampliamente difundido y aceptado sin vacilaciones en los noticiarios de la televisión: «Alguna voz discordante quiso sugerir que el verdadero culpable de esa muerte era el gobierno, pero esa voz fue ahogada por la unanimidad de criterios en torno a la avanzada senilidad de Merino [...] cada uno era responsable de su propia vida, y si él había decidido quitársela, pues allá él» (*Sueños digitales* 115).

Maquinado muy probablemente por el Estado como un mecanismo para eliminar a los opositores, el suicidio constituye un asunto recurrente en la novela. Cuando en la historia se menciona el «Puente de los Suicidas» y a toda la gente que se ha quitado la vida ahí, es posible observar también los efectos de las políticas económicas del gobierno y el verdadero poder detrás, es decir, de los que se benefician de ellas, actuando desde la zona de sombra en una especie de complot cercano al cyberpunk, perpetrado por grandes corporativos capitalistas: «Los últimos meses había habido un recrudecimiento de suicidios: unos decían que la transición de un milenio a otro exacerbaba las tensiones y era la causa principal de esa oleada; otros, menos abstractos, culpaban a las salvajes políticas de cuño neoliberal —entre

ellas el desmantelamiento de los servicios públicos de asistencia social—, llevadas a cabo por los últimos tres gobiernos e intensificadas por Montenegro» (*Sueños digitales* 21).³⁵

En la novela de Paz Soldán parece imponerse entonces un único principio de realidad basado en los simulacros próximos a la lógica de mercado. El poder político se inclina ante el poder económico y actúa en complicidad con él. Siguiendo a Mark Fisher, el capitalismo tardío opera a partir de una ficción simbólica que determina nuestra experiencia de realidad; en este caso, por medio de la imposición de simulacros que enmascaran la realidad: la naturaleza rapaz, indiferente e inhumana del capitalismo, pues «el rol principal de las ‘transformaciones incorpóreas’ realizadas por el *branding*, la publicidad y las relaciones públicas muestra que, para poder operar efectivamente, la rapacidad del capitalismo depende de la utilización de diversas formas de enmascaramiento» (cfr. 53). De ahí que en el relato se presenta, más bien, una lucha entre el ocultamiento (o no saber) por parte de un poder que ha creado un simulacro conveniente de sí mismo y —como veremos— el posible descubrimiento (o saber) por parte de personajes que, pese a todo, sólo pueden actuar como espectadores ya que se encuentran, con frecuencia, sumergidos en esa misma lógica.

Con respecto a la creación virtual de simulacros con un programa informático que favorecen tanto a unos poderes políticos y económicos como a un posible poder individual, la figura de Sebastián constituye un claro ejemplo de ello. Este personaje, oculto también desde cierta zona de sombra, aspira al poder mediante su conocimiento técnico de Photoshop, una labor que él mismo califica como un arte, como diseñador de seres híbridos para el

³⁵ Según Fisher, debe reflexionarse sobre el lugar marginal de los gobiernos locales en el capitalismo global, donde no hay un poder central (o único) a quien echarle la culpa, muy al estilo kafkiano: «Y este es posiblemente un signo de que, en el plano del inconsciente político, resulta imposible aceptar que no hay nadie a cargo de la situación total, que lo más parecido a un poder gobernante con el que contamos hoy en día es una mirada de intereses nebulosos que ejercen la ‘irresponsabilidad empresarial’» (68).

periódico o como manipulador de fotografías comprometedoras para el Estado. Sebastián se asemeja en alguna medida con el científico loco de la ciencia ficción clásica por cierto uso irreverente del conocimiento tecnocientífico del momento. Pero, sin duda se acerca más al hacker (o jinete del ciberespacio) proyectado en el *cyberpunk* pues no es propiamente un inventor de tecnologías, sino un hábil usuario de ellas, además de que en varias ocasiones intenta conspirar contra el Estado mediante la inserción microscópica de su firma en las fotos que el mismo modifica para borrar el negro pasado de Montenegro; su firma representa un código secreto que bien interpretado podría revelar las mentiras del gobierno.

Al igual que el poder político y el económico en la novela, Sebastián anhela ejecutar su tarea desde la invisibilidad: «Prefería el anonimato, saberse creador pero que los otros no lo supieran: la zona de sombra le daba cierta sensación de poder, lo preservaba del desgaste y le hacía sentir que era un titiritero manejando los hilos de la acción» (*Sueños digitales* 26). Aunque eso sí, ansía convertirse en un creador que desarrolla un trabajo artístico, a la manera de un pintor o un literato. Por ejemplo, durante su estadía en el diario, crea los seres digitales: híbridos monstruosos generados a partir de la unión fragmentaria de las personalidades más mediáticas del momento (incluidos algunos de los escritores más famosos del *boom* latinoamericano).³⁶

Estos pastiches, propios de una época donde domina el espacio posmoderno fragmentario, le proporcionan cierta fama entre el público del periódico, incrementando sus ventas; incluso su hermana, quien trabaja en la empresa de publicidad de Imagente, le propone que explote comercialmente sus criaturas digitales con la venta de posters, muñecos

³⁶ Al analizar el irreverente manejo de la tecnología fotográfica digital (Photoshop) en la historia, Belén Ramos nos dice que «un magnífico ejemplo es su novela *Sueños digitales* donde literatura y mundo virtual se conjugan con magistral destreza dando lugar a una suerte de *collage* creativo entre los parámetros de lo real, del simulacro y de lo onírico de difícil delimitación» (228).

y variados artículos. Empero, Sebastián se opone porque, más allá de la lógica de mercado (que implica una ganancia económica y una exposición mediática), uno de sus ideales es convertirse en un gran artista secreto que sólo aspira al poder en sí. Esto resulta, de algún modo, paradójico puesto que un poco antes él acepta el trabajo para el gobierno pensando que mejorará su situación económica para brindarle una mejor vida a su esposa, lo que supone una casa en un barrio de la zona «luminosa», un coche, ciertos artículos de lujo, etc. Al final, también él se siente atraído al principio de realidad capitalista que impone su ley del deseo y del consumo ilimitados.³⁷

En su trabajo para el Estado, sabe muy bien que su «arte» se corrompe al servicio de siniestros intereses políticos que intentan ocultar un pasado dictatorial. Por consecuencia, Sebastián tiene un dilema ético que nos recuerda, guardadas las distancias, a los planteados en la ciencia ficción clásica, aunque ahora proyectado en un novedoso uso de la tecnología informático-digital, propio de la ciencia ficción posmoderna: ¿es lícito aplicar este saber, si trae consigo la consolidación de la mentira de un nuevo régimen autoritario y sus consecuencias funestas para la población? El mismo protagonista sabe que su poder como creador de simulacros es limitado; sólo es una parte minúscula de esta gran maquinaria del gran poder político y económico:

³⁷ Sebastián labora, concretamente, en la sección cultural del periódico llamada *Fahrenheit 451*, una clara alusión a la obra ciencia ficcional de Bradbury. En esa sociedad distópica proyectada por el estadounidense, los libros son quemados ya que su lectura representa un peligro para el poder que desea individuos dóciles y alineados. En el caso de *Sueños digitales*, resulta interesante esta referencia intertextual, porque ante la emergencia de las tecnologías de lo virtual y sus millones de imágenes, nos encontramos en una cultura donde predomina lo audiovisual por encima del texto escrito en papel, por lo que los individuos van perdiendo el interés por la lectura: *Tiempos Posmodernos* aumenta sus ingresos económicos no por sus grandes contenidos culturales en formato escrito, sino por los híbridos visuales de Sebastián. Aunque, paradójicamente, en cierto momento de la historia, el narrador reitera que más allá de lo económico y de las comodidades a Sebastián «le interesaba más la posibilidad de ejercer cierta forma de poder desde una zona de sombra. Quería ser uno de esos inofensivos vecinos de los que uno nunca sabía nada y que sin embargo regían imperios. Uno más de los secretos dueños del secreto» (*Sueños digitales* 83-84).

Creía haber estado inmerso en la zona de sombra, alterando los hechos de la historia desde bambalinas [frente a una computadora, creyéndose el más perverso de Río Fugitivo], y en cierto modo lo estaba, pero nunca de la manera en que otros lo estaban. Se fraguaban suicidios cinematográficos desde la zona de sombra, se desplazaban tropas y fluía el dinero y se derribaban gobiernos y se eliminaban opositores desde la zona de sombra [alterando la realidad sin mediación de pantallas para que se aviniera a sus planes] (*Sueños digitales* 136).

La supuesta imagen de poder que intentaba construir de sí mismo se viene abajo, ya que su propio trabajo es prescindible: cuando el Estado se percata de que es una amenaza para sus intereses, lo intentará eliminar como lo hace con todos sus opositores. Del mismo modo que él manipula las fotografías indeseables para el gobierno, eliminando personajes o modificando hasta los mínimos detalles, su propia vida parece diluirse como si se tratara de un simulacro que es borrado paulatinamente de todos sus archivos fotográficos, quizá por el poder; al contacto con el saber informático-digital Sebastián también irá perdiendo poco a poco su identidad hasta desaparecer por completo. Tal como señala Rosario Ramos en la novela se presenta «una preocupación por la desaparición del cuerpo humano en el campo de la diferencia política y en la representación literaria» (472), cuando entra en contacto con las tecnologías de lo virtual.³⁸

Si pensamos ahora en la imagen del poder relacionada con la producción y el consumo de simulacros en la vida cotidiana —en otras palabras: ligado a su capacidad de dominio, de alienación del sujeto—, un asunto estrechamente ligado a la cultura de masas, me parece pertinente señalar que esto se manifiesta en el accionar de varios personajes, entre los cuales sobresalen, Nikki y Pixel, a partir de lo que Fisher denomina como la «yuxtaposición de

³⁸ Se verifica una pérdida de densidad de lo real, donde lo real se virtualiza y lo virtual se convierte en la nueva realidad. Carolyn Wolfenzon nos dice al respecto: «Los críticos han sostenido que, en Paz Soldán, el simulacro es producto de tecnologías que crean realidades virtuales invasoras, que penetran y capturan el mundo real como una sombra» (87).

realidades distintas» y la «hedonismo depresivo». Para comenzar, la esposa de Sebastián es una gran consumidora de programas y series televisivas, así como de películas comerciales. Una mujer liberal con varias contradicciones que ejemplifica muy bien la inserción del sujeto latinoamericano en la nueva realidad impuesta por el capitalismo tardío en plena globalización, bombardeado por múltiples simulacros *mass* mediáticos, lo que conlleva todo un aprendizaje en torno a los códigos de la cultura de masas:

Estudiaba abogacía pero desconfiaba de la ley, era una fanática del cine y la televisión pero pensaba que tanta proliferación massmediática no llevaba más que a la incomunicación [...] No se perdía las telenovelas pero también leía novelas (¡de más de 400 páginas! ¡Bryce Echenique!), y se derretía leyendo y releendo *Las aventuras de Winnie-the-Pooh*). Criticaba las imágenes de felicidad y belleza que vendía la publicidad, pero a cierto nivel creía en ellas, y compraba champús y perfumes siguiendo sus consejos (*Sueños digitales* 32-33).

Por su nivel cultural, Nikki puede desplazarse entre lo masivo y lo culto; a pesar de ello, es una ávida consumidora de simulacros mediáticos con un mínimo nivel de interacción con la tecnología (sólo usa el zapping para cambiar de canal en la televisión). Por igual, este personaje proyecta que el deseo capitalista de consumo es más fuerte que la posible crítica a este mismo sistema, por injusto y frío que parezca³⁹. En efecto, todo ello supone un mundo en el que se pueden yuxtaponer diversas realidades totalmente contradictorias entre sí: «implica que nos subordinemos a una realidad infinitamente plástica, capaz de reconfigurarse en cualquier momento» (Fisher 60). Dada la complejidad de este personaje, no es casual que en el relato aparezcan tres monólogos suyos. Su discurso, sin puntuación de por medio, refleja

³⁹ En relación a este punto, Mark Fisher nos dice: «El Gran Hermano de la televisión ha superado al de Orwell. Nosotros, el público, nos hemos emancipado de esta forma de control extrínseco; más bien nos encontramos integrados en un circuito de control [o en una sociedad de control, en términos de Deleuze] cuyo único mandato son nuestros deseos y preferencias que vuelven, no como los propios, sino como las preferencias y los deseos del gran Otro [el discurso oficial del poder]» (55).

las contradicciones del sujeto en esta nueva era virtual: su constante deseo de fuga (incluso de abandonar a Sebastián, ante un matrimonio en crisis); es decir, de cambiar de situación académica, familiar y laboral (no está satisfecha con nada), de experimentar con su sexualidad; todo ello narrado a una velocidad frenética.

Pixel, amigo íntimo de Sebastián y su compañero de trabajo en el periódico, es otro personaje que nos muestra cómo se vincula el sujeto latinoamericano con la tecnología al consumir simulacros virtuales. Pixel labora como diseñador gráfico en el diario *Tiempos Posmodernos*.⁴⁰ Este personaje debe sobrellevar la grave enfermedad de su padre, quien está al borde de la muerte. Por ello, le pide a Sebastián que, ante la falta de imágenes fotográficas de su progenitor en varios momentos clave de su vida, le construya digitalmente un conjunto de simulacros donde pueda reconstruirlas. El mismo Pixel crea sus propios simulacros, en un trabajo muy burdo a los ojos de Sebastián, a partir de un collage en papel con fotografías de sucesos históricos claves de la humanidad que une con sus propias fotos, en un intento por sentirse parte de la historia.

Sin embargo, donde se expresa con mayor precisión su vínculo con las tecnologías informático-digitales es su adicción por el juego virtual *Nippur's Call*, luego de una grave crisis existencial ante la muerte de su padre. En ese mundo virtual Pixel vive elevados niveles de inmersión e interacción, con simulacros que provocan cambios en su identidad. Al comentar sobre la depresión de Pixel, Braudel y Sebastián sostienen el siguiente diálogo:

—Tal cual. Te ha debido decir algo de *Nippur's Call*. Combatió la depresión refugiándose en ese juego. Y nada, se volvió adicto. Comenzó como amante de un jefe, pero ahora la cosa es más compleja. Se ha vuelto una mujer de doble personalidad, de

⁴⁰ Este personaje es llamado así porque en la historia él ha creado el eslogan publicitario de las máquinas digitales de Panasonic: «¡te ves mejor en pixeles!», por lo que desde entonces se le apoda de esa manera (*Sueños digitales* 18).

día una guerrera que custodia un bosque encantado, de noche una puta que se acuesta con los viajeros que pasan por el bosque. Mientras hablaba contigo seguro pensaba volver a su depar. El juego lo está devorando. Cualquier rato lo perdemos.

—Como en *Poltergeist* —dijo Sebastián—. Una pantalla que se traga a alguien (*Sueños digitales* 111).

Al interactuar con estos simulacros generados mediante un juego virtual, el comportamiento de Pixel refleja un hedonismo depresivo, una enfermedad que apunta a una búsqueda del placer inmediato por parte del individuo, mientras se evade del mundo y sobre todo trastoca su subjetividad e identidad, en contacto con esas novísimas tecnologías informáticas.⁴¹

3-. Río Fugitivo, una distopía digital

Desde un enfoque sociopolítico, la configuración del espacio y la ciudad en *Sueños digitales* constituye uno de los asuntos fundamentales del relato que ha sido ampliamente discutido por la crítica. Como muestra, Carolyn Wolfenzon nos dice al respecto: «Paz Soldán no se ubica en lo urbano para rechazar lo rural ni el realismo mágico, sino para restablecer la ciudad como espacio intensamente político, en el que lo privado es absorbido por lo público» (86). De inicio, es un lugar que parece erigirse como un sitio digitalizado y manipulable, es decir, como un simulacro más creado por el Estado con las tecnologías de lo virtual. Para concebirlo, Paz Soldán recurre a la proyección de Río Fugitivo, una ciudad ficticia que también se presenta en otras más de sus novelas, entre ellas, *La materia del deseo* (2001), *El*

⁴¹ En palabras de Mark Fisher, este comportamiento se verifica tras la «impotencia reflexiva» de las nuevas generaciones de estudiantes que saben que no pueden cambiar absolutamente nada de un sistema que anda mal. Ante ello, y generalizándolo a la sociedad entera, tal como sucede en la ficción de Paz Soldán, «[e]star aburrido significa simplemente estar privado por un rato de la matrix comunicacional de sensaciones y estímulos que forman los mensajes instantáneos, You Tube y la comida rápida. Aburrirse es carecer, por un momento, de la gratificación azucarada a pedido» (33-34).

delirio de Turing (2003) o *Río Fugitivo* (1998). Jesús Montoya destaca que «Río Fugitivo vuelve a versionar la ciudad latinoamericana, al modo en que, entre otros, Onetti hiciera en la estela de Faulkner, ahora dibujando un espacio urbano atravesado por lo que la teoría posmoderna ha calificado de ‘simulacro’ audiovisual, en un momento en el que lo real ya ha despegado hacia la irrealidad» («La narrativa de EPS...» 2).

Se trata de una ciudad que, por todas las referencias en su obra, alude a Cochabamba, lugar de nacimiento del autor. Y lo primero que llama la atención es el nombre de esta ciudad imaginaria, el cual nos habla de su posible naturaleza cambiante e inestable, como si se tratase de un organismo vivo —acaso un personaje, sostienen algunos investigadores— que evoluciona al mismo tiempo que sus habitantes, adaptándose al medio, durante su proceso de modernización en un mundo virtual y globalizado. Al reflexionar sobre la carga simbólica de la ciudad en la literatura, Maritza Johanna Alexandra Saavedra plantea: «Particularmente en la narrativa contemporánea el espacio habla a través de sus habitantes y al mismo tiempo se convierte en un nuevo personaje; el tono y las maneras de los personajes dentro de la literatura con mucha frecuencia suele ser también el tono y el lenguaje de la ciudad o del espacio narrado» (56).

Para comenzar, debe destacarse cómo se configura la ciudad —un simulacro digital urbano— en su aspiración constante por convertirse en un lugar altamente tecnologizado y moderno —un afán que en general comparten las naciones latinoamericanas proyectadas en el otro par de relatos—, como si se tratase de un país de primer mundo, aunque sin lograrlo plenamente. En una primera descripción se dice:

Una nueva ciudad florecía ante sus ojos entre el ajetreo de librecambistas ofreciendo dólares y vendedores informales con sus carretillas llenas de jeans Calvin Klein falsificados en el Paraguay y Gameboys sin sus cajas y jugosos duraznos de Carcaje [...]

Proliferaban videoclubs y cibercafés, y restaurantes y floristas cambiaban sus nombres en español por otros en inglés y portugués (*Sueños digitales* 15).

Aquí se muestra a plenitud su aparente inserción en el nuevo mundo globalizado, con vendedores de artículos de imitación y negocios con nombres en otros idiomas. Estamos ante una ciudad caótica que —esto se menciona de manera recurrente a lo largo del relato— se articula de modo precario frente a la emergencia de la nueva era informático-digital. Se trata, además, de un espacio inmenso que se proyecta como un pastiche o híbrido —como en el caso de los seres digitales de Sebastián— donde lo premoderno y lo moderno coexisten.

Posteriormente, cuando viaja en un bus de regreso a su casa donde escucha a un hombre hablar con un teléfono móvil, Sebastián reflexiona sobre este asunto: «se rio, le parecía de farsantes eso de los celulares en una ciudad como Río Fugitivo, con muchas pretensiones de crecimiento y modernización, pero, aun así, un pueblo chico en el fondo, tanto de alma como de tamaño. No debía reírse. Otros ojos, ¿no verían lo suyo como pretencioso, ¿qué se las daba de digital con un presupuesto de análogo?» (*Sueños digitales* 103). Aquí se equipara el pretencioso deseo de los habitantes de la ciudad por alcanzar la modernización con el «modesto» trabajo de Sebastián en el diario y el gobierno, lo cual refleja cierta ansiedad del sujeto latinoamericano por apropiarse de las nuevas tecnologías y desplegar abiertamente sus aplicaciones en sus ciudades. Río Fugitivo, en cierto sentido, se erige como una urbe que aspira a la modernización, aunque de forma incompleta; o, mejor dicho, una ciudad-simulacro proyectada por el gobierno de Montenegro que aparenta ser una nación avanzada tecnológica y económicamente.

Al estilo de un relato ciencia ficcional *cyberpunk*, imaginado por Sebastián desde la oficina de su jefa Alissa en *Tiempos Posmodernos*, esta urbe se bosqueja como un inmenso

espacio digital donde es posible pensar en un conjunto de simulacros desplegados fragmentariamente como espectáculos masivos en un entorno de realidad virtual:

Sebastián miró las paredes color crema, el cuadro de Magritte al lado del ventanal inmenso desde el cual se veían los edificios en construcción que le estaban cambiando la cara al viejo casco de Río Fugitivo. Se le ocurrió que algún día, quizás muy pronto — el futuro hacía implosión sobre el presente, caía sobre éste como un vertiginoso satélite apenas ingresado a la atmósfera— uno podía elegir el pedazo de realidad que se apoyaría en las ventanas. Uno estaría en Río Fugitivo, trabajando frente a la pantalla, y apretaría un botón y aparecería de pronto el monumental contorno de los rascacielos de Manhattan —ruidos de helicópteros y ambulancias y acaso un gorila en la punta del Empire State—, y minutos después otro botón y de pronto las playas de Copacabana y las garotas con *fios* dentales y culos arenosos y el sonido cantarín y cartilaginoso del portugués, y otro botón y Roma ardiendo mientras Nerón tocaba el arpa (*Sueños digitales* 41-42).

En esta visión ciencia ficcional acerca de la ciudad virtual de Río Fugitivo, que pretende ser utópica pero que en el fondo apunta más bien a lo distópico, el futuro parece cancelado pues el presente se extiende, fusionándose con el futuro, tal como lo señala Jameson al pensar en el «eterno presente» del posmodernismo. De acuerdo con esta imagen futurista de la ciudad, el relato se acerca a la estética *cyberpunk*, donde la ciencia ficción acaso se presenta como un decorado para la catástrofe, en un mundo dominado por la lógica de mercado, puesto que en este subgénero «la realidad y la identidad se muestran inestables por su estatus de bienes de consumo, es decir productos intercambiables y desechables condenados a un destino de obsolescencia planificada y rápida» (Cavallaro 254). O como bien señala Ezequiel de Rosso, «si el *new wave* liberaba a la ciencia ficción de la tecnología, el *cyberpunk* transforma a la tecnología en jerga y a las imágenes [o espacio] de la catástrofe en objetos de consumo [...]

el futuro se nos muestra como una especie de presente intensificado por la parafernalia futurista» (321).⁴²

Así como sucede con muchas ciudades latinoamericanas, Río Fugitivo es ya una distopía en sí misma: representa un mundo caótico, atrasado en los terrenos tecnológico y económico y, además, muy violento, sometido por los simulacros del Estado. En cierta medida, se vincula con las ciudades altamente tecnologizadas del *cyberpunk*, donde coexisten los espacios sofisticados y avanzadas tecnologías de los grandes corporativos capitalistas con los sitios marginales vinculados al mundo del crimen. En ese decorado, se trata, a su vez, de una ciudad «postdictadura» en palabras de Maritza Saavedra: «A través de Río Fugitivo se representa una ciudad corroída por el olvido y la tragedia, que se desdibuja y se transforma ante los ojos del lector. Tras los muros de la ciudad se empieza a gestar un universal de ciudad futura, y en ese proceso se menosprecian las marcas del pasado» (45-46).

Ahora bien, todo indica que la ciudad de Río Fugitivo se divide en dos partes claramente separadas entre sí: la zona luminosa y la zona de sombra. Como se mencionó, esta última región constituye una metáfora del poder político y económico que opera oculto en la novela. Pero también simboliza ese espacio otro inserto en la ciudad, vinculado con las heterotopías: esos lugares marginales y periféricos que no se integran del todo al ritmo modernizador impuesto por el Estado y el capitalismo. Por el contrario, la zona luminosa se

⁴² Mencionado en el primer capítulo, el *cyberpunk*, un subgénero de la ciencia ficción, es un movimiento contracultural nacido en los ochenta con la novela inaugural *Neuromancer* (1983), de William Gibson, aunque se extiende también al cine (Cfr. con la Nota 41, p. 62). En este género se presenta la lucha entre los grandes corporativos capitalistas que acaban con los recursos del planeta y complotan contra los humanos frente a una resistencia encabezada por los hackers, quienes emplean las tecnologías de lo virtual y el ciberespacio para develar los secretos de esos poderes. Teresa López-Pellisa nos dice que la novela de Gibson «nos presenta una narrativa eminentemente visual marcada por lo distópico, en un submundo biotecnológico sensorial y sensual que viaja entre las mentes de los personajes y sus interacciones con el ciberespacio» (*Patologías de la realidad virtual* 60). La estética *cyberpunk* se proyecta especialmente en la configuración de ciudades distópicas, próximas al desastre, aunque hipertecnologizadas, como es el caso de Chiba, una de las ciudades destacadas de *Neuromancer*, o la desplegada en la película *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.

erige como el espacio ultramoderno y lujoso de la urbe: pletórico de grandes edificios y centros comerciales inundados con las marcas de los productos más prestigiosas del momento. Incluso, en cierto momento del relato se dice que esos lugares marginales son la sombra (o la copia degradada) de los sitios hiper-tecnologizados.⁴³

No es casualidad que ambas zonas estén separadas por el río que cruza la ciudad; el narrador nos presenta el lado oscuro con una descripción que se reitera varias veces en el relato como si fuese un simulacro digital emitido por un programa de televisión en forma repetitiva. En su primera caminata del trabajo a su casa, Sebastián pasa de una zona a la otra:

Aceleró el paso. La luz del alumbrado público carecía de fuerza pasado el puente. El río era una frontera que separaba la ciudad luminosa de la zona de sombra. Barrios de casas decrepitas, donde vivían aquellos que habían escapado de la pobreza pero no habían terminado de dar el salto a la seguridad económica. *Ventanas azuladas por la luz de los televisores, Volkswagens brasileiros estacionados en la calle, triciclos tirados en las aceras, perros insolentes y gatos advenedizos.* Cuántos gritos a las tres de la mañana, cuántos esposos borrachos y esposas golpeadas y adolescentes volando en cocaína. Había que trabajar para mudarse cinco cuadras, al otro lado del río y entre los anuncios, había que sacar a Nikki de ese barrio de perdedores (*Sueños digitales* 22).⁴⁴

Aquí, resulta esencial el denominado puente de los suicidas: uno de los grandes símbolos del poder que representa la violencia ejercida por el Estado con el objetivo de eliminar a los enemigos del régimen. Constituye un lugar donde se proyectan simulacros en forma de montajes, al estilo cinematográfico o televisivo, para mostrar el supuesto suicidio de las personas. Es una más de las heterotopías de la novela, acaso un presagio funesto para Sebastián hacia el final de la novela:

⁴³ Véase la nota 14 del Capítulo II de este trabajo, referente a la novela de Piglia, donde se explica la noción de heterotopía (p. 21).

⁴⁴ Las cursivas son mías.

Se lo conocía como el «Puente de los Suicidas». Quizás eran sus bajas barandas de hierro, el barranco que lo separaba del río —una garganta profunda que prometía muerte instantánea—, o los eucaliptos en los bordes, desolados alabarderos oficiando un rito funerario: lo cierto era que la gente que no quería utilizar veneno para ratas o una soga al cuello, se encaminaba hacia el puente para despedirse de la vida (*Sueños digitales* 20).

En este lugar, aparte del ya mencionado caso del político Merino, también se presenta el suicidio de un joven, tal vez proyectado como otro simulacro más en complicidad con la fotógrafa Inés, reportera de *Tiempos Posmodernos*. Como demostraremos en el próximo apartado, dicho simulacro posee amplias repercusiones con respecto al asunto de la manipulación de la memoria y de la historia.

Por último, en Río Fugitivo se presenta otro espacio amenazante: la Ciudadela, donde se ubica el Ministerio de Informaciones del gobierno, en una abierta referencia al Ministerio de la Verdad de la distopía *1984*, de George Orwell —e incluso al Ministerio de Propaganda, del régimen nazi. En este sitio, Sebastián labora para el gobierno manipulando las fotos de un pasado indeseable para el Estado. Se trata de una inmensa construcción, semejante a un enorme simulacro premoderno, que Sebastián, agotado en su camino hacia ahí, contempla:

Se pasó la mano por la frente sudorosa y pensó que nunca faltarían hombres con sueños más grandes que los del lugar que los cobijaba. Había algo falso en esos edificios de tamaño insolente, de ladrillo visto o piedra oscurecida por el tiempo y yedras prendidas en las paredes y torreones a la manera de construcciones medievales. Bien podría tratarse de elaborados, minuciosos trabajos sobre lienzos enormes, el *background* de un set de filmación, algo que podría quebrarse con la punta de un cuchillo. Pero no, la piedra era piedra y la imponente arquitectura que se alzaba al cielo entre cedros y altos olmos derivaba su realidad de la sugerencia del artificio. Como diciendo que parecía tan falsa que no le quedaba otra que ser real (*Sueños digitales* 58).

En la Ciudadela, tal como sucede en *1984*, durante la ejecución de su trabajo Sebastián se siente controlado todo el tiempo por medio de las tecnologías virtuales, ya que se trata de

guardar el oscuro secreto encerrado en ese lugar asfixiante. El dominio ejercido por el Estado se verifica con videocámaras colocadas en diferentes puntos de las salas; también manifiesta su vigilancia impidiendo el uso del internet y de la línea telefónica a sus trabajadores. Es un sistema tal de opresión que cuando se percata de la desaparición de Isabela, su jefa directa, quizá en el momento que le sugirió que debía escapar de ahí, Sebastián imagina la Ciudadela como un alienígena monstruoso de la ciencia ficción que devora a la gente (muy semejante al organismo cibernético Synco, como revisaremos luego en la novela de Baradit):

Imaginó a la Ciudadela como uno de esos organismos autónomos que había visto en alguna película de ciencia ficción o en algún videogame en el departamento de Pixel. Un organismo que se autogeneraba, que creaba a quienes lo creaban y luego se deshacía de ellos. Los caminos se cerraban, pronto no habría puentes para cruzar, pronto vendrían en su búsqueda. / Pero no era un ente autónomo. Había seres que lo manejaban desde sus oficinas iluminadas (sus fotos en álbumes y portarretratos). Había Montenegro» (*Sueños digitales* 137).

La Ciudadela se despliega entonces como un espacio amenazante de la ciudad de Río Fugitivo; un «laboratorio» ciencia ficcional donde mucha gente, aparte del protagonista, emplea la tecnología con oscuros y renovados fines, muy en la línea de la ciencia ficción clásica: se manipula la historia en torno a la dictadura de Montenegro, creando simulacros digitales con videos, películas, grabaciones de audio, noticias impresas en periódicos y, por supuesto, con fotografías digitalizadas. En suma, se nos presenta una especie de espacio digital, o un inmenso simulacro, que actúa como un organismo —quizá un personaje— tal como sucede con la ciudad entera de Río Fugitivo, transformándose al ritmo que imponen el poder político en conjunción con los medios masivos.

4-. Una memoria elástica: simulacros fotográficos

Uno de los temas recurrentes a lo largo del relato es la manipulación de la memoria vía tecnológica, lo que supone una memoria «elástica» y, por ende, una nueva mirada de la historia. Los habitantes de Río Fugitivo se enfrentan constantemente con las marcas del pasado dictatorial de Montenegro, las cuales se intenta borrar de inmediato para preservar una imagen del poder. La población vive inmersa en un enorme simulacro que no le permite procesar ese pasado traumático en el que experimentó el terrorismo de Estado; más bien, se constata la apatía y el olvido de la gente, al grado de elegir como presidente al exdictador, en una evidente referencia extratextual al presidente boliviano Hugo Banzer. Al reflexionar sobre este asunto, Sebastián critica la supuesta elección liberal de Montenegro, aunque este hábil diseñador de Photoshop caiga en contradicciones:

Al cruzar el puente Sebastián aspiró el fétido olor del río y miró hacia sus aguas tranquilas de color barro. Si de un día para otro se olvidaban tantas cosas, ¿cuántas se borraban en más de veinte años? [...] / Había votado por Montenegro, aunque no se lo había confesado a sus amigos. Había nacido un año después del inicio de la dictadura, sabía de ese tiempo de manera indirecta y parcial, a través de las aburridas clases de historia en el colegio, y de la información de su madre, a quien Montenegro le caía bien, pobre viejo, cómo ha debido sufrir con la muerte de su esposa. Eso terminó por convencer a Sebastián de votar por él: cualquiera que perdiera a su esposa en un accidente de tránsito en una autopista de Río de Janeiro merecía compasión (*Sueños digitales* 20).

Los habitantes de Río Fugitivo, en general, parecen olvidar fácilmente el oscuro pasado relacionado con la dictadura de Montenegro en los setenta, al igual que el protagonista quien de manera banal, guiándose quizá por los medios masivos que siguen retocando la antigua imagen del presidente, decide votar por él. No hay, pues, ningún tipo de reflexividad crítica en varios personajes de la novela, inmersos en el principio de realidad impuesto por el poder,

donde todo es maleable a través de creación continua de simulacros. Al referirse al realismo capitalista como desorden de la memoria, Fisher advierte que

[L]a estrategia de aceptar lo inconmensurable y lo insensato sin hacer cuestionamientos fue siempre la técnica ejemplar de la sanidad, y es una estrategia con un rol específico dentro del capitalismo tardío, en el que ‘todo lo que alguna vez fue’ puede retocarse rápidamente, en el que la construcción y destrucción de ficciones sociales [simulacros] funciona a la velocidad de la producción y distribución de mercancías. / En estas condiciones de precariedad ontológica, el olvido se convierte en una estrategia de adaptación (62).⁴⁵

Para sobrevivir en un mundo distópico los habitantes de Río Fugitivo, al parecer, tienen que adaptarse a una realidad política cambiante e inestable, mediante el olvido sistemático de las barbaridades cometidas por una dictadura décadas atrás, así como las perpetradas por un gobierno «liberal» en el presente ficcional, al ritmo que marcan la lógica de mercado y los medios masivos, sin cuestionar esas estructuras de dominación.

Lo anterior concuerda ampliamente con lo sucedido en la realidad extratextual. En su excelente análisis de la literatura postdictadura boliviana, Maritza Johanna Saavedra señala, al referirse a la elección presidencial de Banzer en el país andino durante los noventa: «La historia de Bolivia se acomodó a la fuerza para que sirviera a los intereses del nuevo presidente, y el pueblo, mientras tanto, se quedó cómodamente ignorando las pérdidas y evitando afrontar el duelo» (30).⁴⁶

⁴⁵ Aquí, Fisher pone el ejemplo de un político británico socialista muy conocido que se transformó luego en defensor del neoliberalismo; se refiere a Gordon Brown «quien encontró el modo más conveniente de reinventar su identidad política involucrando el intento de lograr una especie de olvido colectivo inducido» (62), ¡al inventarse un pasado capitalista! Como hemos visto, algo similar sucede con Montenegro en Río Fugitivo o con Banzer en Bolivia, con el fin de reinventarse como demócratas, luego de cruentas dictaduras.

⁴⁶ Aquí, es interesante destacar las dos formas del olvido para una nación que, siguiendo a Paul Ricoeur, la investigadora cita en su trabajo: el olvido activo y el olvido pasivo. El olvido activo supone una verdadera y cercana recuperación de la memoria y de la historia por parte del pueblo frente a las imposiciones dictatoriales, lo cual significa cuestionar y olvidar la narrativa oficial impuesta de los sucesos; por su parte, el olvido pasivo implica que la gente se olvide de sí misma siguiendo de cerca el discurso oficial y manteniendo la estructura de

El asunto de la fotografía, por su parte, tiene un papel clave en *Sueños digitales*, si consideramos las fotos como un archivo de la memoria y de la historia, aunque susceptible también a sufrir modificaciones. Tal como lo señalamos, la ciudad de Río Fugitivo puede pensarse como un inmenso simulacro digital, caótico y lleno de contrastes, quizá una gigantesca fotografía digital manipulable. Los seres digitales de Sebastián son elaborados con fragmentos de diferentes fotografías; mientras, su trabajo en la Ciudadela se basa en la alteración digital de las fotografías comprometedoras del presidente. El mismo Sebastián parece convertirse en un simulacro digital que va desapareciendo, poco a poco, de los diferentes archivos fotográficos en su casa, como si el poder lo estuviese eliminando al percatarse de su posible traición.

En todos los casos anteriores se puede hablar de una memoria «maleable» ligada a la fotografía. Una memoria que ya no guarda hasta los mínimos detalles de la vida pasada, sino que se modifica constantemente, según las necesidades del poder o de la supervivencia del sujeto, en un mundo inmerso en la lógica de mercado que, como ya se dijo, tiende a trastornar la memoria. Cuando Sebastián va de visita con su madre, el protagonista observa los álbumes fotográficos de su familia, mientras reflexiona:

Cuántas fotos como éstas, pensó, aparentemente espontáneas, pero en realidad repeticiones de una realidad ocurrida minutos antes. Cuánto artificio en los álbumes, cuánto teatro. / Se sorprendió al ver en los álbumes que era gordito y rubio de niño. No se acordaba de haber visto antes esas fotos, y mucho menos del momento en que fueron tomadas, y eso que decía que tenía una ‘memoria fotográfica’. Pero ¿qué era hoy tener una memoria fotográfica? Un concepto que se iba quedando rápidamente obsoleto, las fotos eran ahora maleables y ya no reflejaban con certeza el instante en que el disparador había sido apretado, en que algunos seres habían posado frente al ojo de la cámara (todos los seres podían ser hoy digitales). / O quizás tener una memoria fotográfica significaba

dominación sin cuestionar críticamente los hechos (Cfr. 29-30). Así, tanto en la novela como en el mundo referencial todo parece indicar que el olvido pasivo es el dominante en la mayor parte de la población boliviana.

hoy tener una memoria maleable. Era una definición redundante: toda memoria era maleable» (*Sueños digitales* 87).

En varios pasajes de la novela se habla de la transición de la fotografía tradicional (o analógica) a la fotografía digital (o post fotografía); aunque, en ambos casos, las imágenes obtenidas pueden ser modificadas, preparadas especialmente para un montaje o simulacro, alterando así la memoria de los hechos. Al respecto, Gisèle Freund en «La fotografía, instrumento político», nos advierte sobre la posibilidad de que las imágenes fotográficas sean modificadas, ya sea extrayéndolas de su contexto original o generando simulacros, con determinados fines políticos.⁴⁷ Aquí, me parece interesante remarcar la figura de Inés, una fotógrafa recién contratada para *Tiempos Posmodernos*. Es un personaje discreto, pero sumamente inteligente que con su antigua cámara fotográfica sabe captar imágenes inigualables para diversas investigaciones de gran interés; en la novela, por ejemplo, ella está preparando un libro gráfico sobre el suicidio. Al discutir acerca de la fotografía digital (o revolución digital, en palabras del protagonista) frente a la fotografía tradicional, Inés le responde a Sebastián:

—¿Revolución? —dijo ella—. ¿Qué revolución? Ustedes creen que el mundo comenzó el día en que se inventó la computadora. Y que los fotógrafos somos unos ingenuos que intentamos como locos captar la transparente realidad. ¿Sabes quién era Steichen? ¿Y Moholy-Nagy? Y mejor no sigo. Desde el origen mismo de la fotografía se puede rastrear una tradición de gente dispuesta a intervenir en el proceso fotográfico, si es que ello va a servir para dar con cierta verdad [...]

—Steichen, un gran fotógrafo norteamericano —continuó Inés—, decía que aunque la intervención del fotógrafo consistiera apenas en marcar, ensombrecer o entintar una foto, o en el punteado de un negativo, o en el uso de glicerina y pincel en una impresión, lo

⁴⁷ Freund investiga, sobre todo, el caso de la manipulación fotográfica con fines ideológicos durante la 2ª Guerra Mundial y la guerra de Vietnam, para enaltecer el propio sentido patriótico y denostar al enemigo. Véase la nota 16 del primer capítulo (p. 26).

cierto era que la falsificación se había consolidado. ‘De hecho, toda fotografía es falsa de principio a fin’. Dijo todo esto en 1903 (*Sueños digitales* 92-93).

En otras palabras, la historia misma, la ya conocida a través de las imágenes «oficiales», acaso ha sido modificada mediante el retoque o montaje fotográfico tradicional, generando simulacros convenientes para el poder. La misma Inés participa activamente en ese trabajo de manipulación planteado en todo el relato, con un simulacro bien planificado: el suicidio de un joven en el Puente de los Suicidas, del cual capta imágenes sorprendentes. Con todo, al final se descubre que ella le había pagado al joven para que realizara ese acto, y así él pudiera ayudar a su familia económicamente, por lo cual se arma un escándalo mediático y es sometida a un proceso judicial.

Como parte ejemplar de las distopías ciencia ficcionales, la manipulación tecnológica de la memoria —en el caso de *Sueños digitales*: la modificación de archivos fotográficos, de grabaciones de audio, de videos y de noticias del periódico (lo cual nos recuerda al trabajo del Ministerio de la Verdad en *1984*)—, esa alteración por parte de un Estado que conspira contra sus ciudadanos desde las sombras, repito, presupone la eliminación de un pasado «indeseable», inconveniente para la estructura del poder vigente, pero también un control de la historia, que desde la perspectiva del posmodernismo, dominante cultural en la época de recreación del relato, supone un eterno presente, donde la historia es banalizada, convertida en un simulacro-espectáculo más de los medios masivos.

Por consecuencia, en la novela el asunto de la memoria se une profundamente con el de la historia.⁴⁸ No es casual que en sus aspiraciones de poder Sebastián piense que con su

⁴⁸ Para Pierre Nora, «[l]a memoria es siempre un fenómeno colectivo, aunque sea psicológicamente vivida como individual. Por el contrario, la historia es una construcción siempre problemática e incompleta de aquello que ha dejado de existir, pero que dejó rastros [...] La memoria depende en gran parte de lo mágico y

trabajo en la Ciudadela ya es parte de la historia, de la que construyen los poderes ocultos desde la sombra, aunque luego se percate de que sólo es una minúscula parte de ese entramado. El mismo Pixel al generar sus propios simulacros tapizando las paredes de su departamento con algunos de los hechos más importantes de la historia e insertando su propia imagen fotográfica en ellos, nos habla de esa aspiración por formar parte de la historia:

Sebastián miró las fotos en blanco y negro en las paredes, en las que Pixel se había insertado digitalmente. En una, Pixel era un oficial más posando junto al Che en una escuelita de Vallegrande, antes de que lo fusilaran. En otra, miraba con indiferencia a la niña vietnamita que, desnuda, corría escapando a un bombardeo yanqui con nalpam. Abrazaba al chino que se enfrentaba a los tanques antes de la masacre de Tiannamen. Le entregaba la corona a una Miss Universo venezolana. Le daba la mano a Carlos Monzón antes de una pelea. Era edecán de Pinochet en La Moneda. Saludaba a un emponchado Fujimori. Eran trabajos rudimentarios, en los que la pose de Pixel no iba con el resto de la foto y el artificio se revelaba groseramente. Sin embargo, había algo en ellas que atraía a Sebastián. Era acaso esa sensación de poder insertarse en la historia, ser capaz de vivir mil vidas al mismo tiempo y que en una de ellas al menos hubiera un roce con algún acontecimiento trascendente, algo que marcara la vida de una comunidad o un país o un continente o el universo al menos por algunos años (¿meses?, ¿horas?). No hacer historia, eso era mucho, pero al menos estar presente cuando ésta se realizaba, fuera en el bando que fuera (*Sueños digitales* 51-52).

A lo largo de *Sueños digitales*, hay una preocupación constante no sólo por moldear la memoria individual, relacionada con lo cotidiano y lo familiar, cuyos ejemplos más claros son los recuerdos y archivos fotográficos de Sebastián y Pixel, vistos a partir de un ejercicio constante de rememoración; sino por modificar, a menudo mediante simulacros digitales fotográficos, la memoria colectiva vinculada con la historia misma de los sucesos más

sólo acepta las informaciones que le convienen. La historia, por el contrario, es una operación puramente intelectual, laica, que exige un análisis y un discurso críticos. La historia permanece; la memoria va demasiado rápido. La historia reúne; la memoria divide». Cfr. con «No hay que confundir memoria con historia», entrevista de Luisa Corradini al filósofo francés, <https://www.lanacion.com.ar/cultura/no-hay-que-confundir-memoria-con-historia-dijo-pierre-nora-nid788817/>

trágicos del pasado dictatorial de Río Fugitivo, metáfora de Bolivia, así como a los hechos más violentos de su presente.

Esto supone, siguiendo muy de cerca el principio de realidad capitalista, un proceso constante de readaptación del poder y del sujeto a una situación política y económica cambiante e inestable —donde la única certeza es la lógica de mercado—, lo cual lleva irremediablemente al desorden de la memoria, sobre todo, en una sociedad postdictadura latinoamericana; es decir, al olvido sistemático de un pasado sin procesar que afecta a la mayoría de la población inmersa, eso sí, en las innovaciones informático-digitales.

5-. Consideraciones finales

A diferencia del otro par de relatos del *corpus* donde existe una clara disputa política entre el Estado y un grupo subversivo por el control del imaginario mediante la generación de simulacros virtuales, como ya vimos con la narración de Piglia, en la novela *Sueños digitales* todo ámbito de la vida —incluyendo el Estado, las empresas, los medios de comunicación, los personajes y la ciudad misma— parece alienado por la capacidad de los simulacros generados con las tecnologías informático-digitales para estandarizarlo en un solo precepto.

Estos simulacros, entonces, se encuentran supeditados a un principio de realidad proyectado en el relato, cercano al capitalismo postindustrial o tardío, donde predomina la lógica del consumismo con todo el aparato publicitario que la sustenta, en plena era de la globalización y de la llamada posmodernidad en el terreno cultural. De hecho, se trata de temáticas que son planteadas con recurrencia por el autor en varias de sus novelas con el fin de indagar el influjo de la lógica neoliberal, del capitalismo y de los medios masivos en la

conformación de la identidad y subjetividad del sujeto latinoamericano cuando intenta apropiarse de las novísimas tecnologías de la imagen.

Lo anterior se manifiesta en la elaboración de una imagen del poder cercana a lo comercial, donde las instituciones políticas y hasta los personajes son creadores y, al mismo tiempo, consumidores de simulacros virtuales. A lo largo de la historia, observamos los efectos que se derivan al emplear las tecnologías en los diversos actores del relato. Así, el supuesto gobierno democrático de Montenegro, oculto en la denominada «zona de sombra» —metáfora que designa en ciertos momentos del relato las maquinaciones secretas del poder— se basa en la imagen publicitaria de la figura de este presidente, diseñada por una compañía de mercadotecnia y difundida masivamente por los medios. Aunque, en su mayoría, se trata de simulacros virtuales generados por medio de Photoshop, un programa informático para modificar digitalmente las fotografías indeseables del pasado de este personaje quien años atrás ejerció una violenta dictadura; de nuevo, estamos ante una abierta referencia, ahora, al expresidente boliviano Hugo Banzer del mundo referencial.

Por su parte, Sebastián es un personaje que aspira también a cierta dosis de poder individual —a reconocerse como un «artista», aunque oculto ante los demás, más allá de lo puramente económico— con su trabajo como creador de los híbridos digitales con fines comerciales para una revista y de simulacros virtuales en su trabajo de alteración del pasado para el Estado; con todo, el protagonista queda, al parecer, atrapado en esa misma lógica comercial. Asimismo, hay otros personajes que, a pesar de que desean utilizar creativamente los nuevos medios informáticos, al final sólo parecen consumir sus productos virtuales para divertirse y hasta evadirse, como sucede con Niki y Pixel, lo cual nos muestra, en cierto grado, los efectos negativos en el sujeto latinoamericano cuando usa las nuevas tecnologías de la imagen.

Con respecto a la configuración del espacio, la ciudad de Río Fugitivo en la novela de Paz Soldán —cuyo referente extratextual es Cochabamba, Bolivia— se despliega como una inmensa fotografía digital, un simulacro virtual que puede ser manipulado, modificado o hasta borrado, en conformidad con los intereses del gobierno de Montenegro, siguiendo acaso también las pautas del libre mercado. Estamos ante una ciudad que parece un personaje más, una entidad inestable que se transforma e incluso se difumina como ocurre, a su vez, con Sebastián hacia el final de la historia, al ritmo y al contacto que marcan las tecnologías informático-digitales del relato con sus numerosos simulacros virtuales.

Se trata, en general, de una ciudad que aspira a la modernización presente en las naciones más avanzadas económica y tecnológicamente, pero que no lo ha logrado a plenitud, pues aún coexisten en su espacio urbano tanto elementos modernos como premodernos, en una especie de *collage* posmoderno. Por ejemplo, en el relato, se perfilan dos espacios simbólicos separados por el Puente de los suicidas que atraviesa el río de la ciudad: la zona de sombra, el sitio donde viven las clases más desfavorecidas; y la zona luminosa, lugar en el que vive la elite y donde se muestran todas las bondades de la vida capitalista.

En lo concerniente a la memoria, nos encontramos con la idea de una memoria elástica o maleable, referida a la creación de simulacros virtuales con base en la tecnología fotográfica para modificar el pasado dictatorial del presidente Montenegro, mientras se le induce el olvido colectivo a una ciudadanía apática que no ha procesado ese pasado traumático. Lo anterior nos proporciona la pauta para pensar también en una memoria fotográfica que, lejos de retratar con fidelidad los hechos pretéritos, nos muestra que, a lo largo de la historia, las fotografías son producidas como simulacros virtuales, pues han sido intervenidas y retocadas desde los orígenes analógicos hasta el presente informático-digital de esta tecnología.

Capítulo IV. *Synco*: el socialismo y simulacro cibernéticos de Salvador Allende

A ras de piso Santiago le producía escalofríos. Era todo digno de admiración, pero no era su país, aunque sintiera cariño por él. Regresar no es volver. El futuro siempre es un país extranjero, y el pasado la patria perdida.

JORGE BARADIT, *Synco*, p. 73

Una vez concluida la violenta dictadura de Augusto Pinochet, los escritores e intelectuales andinos han intentado reflexionar desde diversos ángulos acerca de ese período traumático en la historia de Chile. A ese respecto, la ucronía *Synco* se nos presenta como un interesante ejercicio postdictadura en clave ciencia ficcional en el que Jorge Baradit pretende proporcionar, desde las coordenadas estéticas, su propia e irreverente interpretación de la historia. En esta novela el gobierno de Salvador Allende con el auxilio de la tecnología cibernética *Synco* genera simulacros con los cuales construye una aparente utopía socialista ante al mundo pero que, en el fondo, esconde su carácter distópico en otra dictadura acaso de igual, e incluso mayor, magnitud que la de Pinochet en la historia oficial conocida.

Para verificar este planteamiento, se analizará el impacto del simulacro en los tres niveles propuestos si se toma en cuenta, además, que a lo largo del relato se incorporan algunas mitologías autóctonas latinoamericanas y de otras procedencias con la historia «oficial» de Chile. Antes de iniciar el estudio, se presenta como primer punto el potencial nexo de la obra del autor con la literatura ciencia ficcional y otros soportes mediáticos. Luego, ya en pleno análisis, revisaremos la imagen de un poder oculto tras la parafernalia de la tecnología cibernética *Synco*, exhibida como un gran espectáculo con fines propagandísticos por parte del régimen ciber-bolivarista, donde destaca la figura mítica y virtual de Salvador

Allende; en segundo, la proyección de un espacio siniestro, en concreto una ciudad que se fusiona con Synco como si se tratase de un organismo cibernético que vive en las entrañas de Santiago de Chile, esclavizando a sus propios habitantes; por último, se estudiará el asunto de la memoria desde la óptica de la ucronía o de las historias alternativas.

Si en las otras novelas del *corpus* los referentes sociopolíticos del mundo referencial —las dictaduras argentina y boliviana, respectivamente— se hallaban metaforizados de algún modo, aquí son evidentes de principio a fin los acontecimientos históricos ficcionalizados: el golpe de estado del 11 de septiembre de 1973, impedido en la novela el 10 de septiembre; y la posterior dictadura militar comandada por Pinochet durante 1973 a 1989, sustituida en la ficción por la dictadura ciber-bolivarista de Allende con ayuda de la tecnología Synco. Estamos frente a un relato ucrónico que nos presenta un mundo distópico afín a la ciencia ficción donde la tecnología funciona como instrumento de control a través de la generación de mundos virtuales.

1-. Mass media e historia, mitologías y ciencia ficción frikis

Jorge Marcos Baradit Morales (Valparaíso, 1969) es un diseñador gráfico que en sus inicios profesionales se dedicó a la comunicación visual en diversas empresas privadas; tiempo después, emprendió su carrera como escritor de ficciones literarias y, en los últimos años, de polémicos textos en torno a diversos hechos históricos de su país. Su obra, como en los casos de Piglia y Paz Soldán, resulta difícil de clasificar pues integra variados discursos y géneros, tanto del ámbito culto como del circuito *mainstream* y mediático, incluyendo sus preferencias

temáticas y estilísticas cercanas a la ciencia ficción y algunas de sus variantes: el *steampunk*, la ucronía y el *cyberpunk*.¹

Sin ninguna duda, su formación profesional vinculada al diseño y al *marketing* se plasma en el carácter altamente «visual» de la mayor parte de su producción literaria, así como en el modo de difundir su obra, ya que es uno de los pioneros en la primera década del siglo veintiuno que se atreve a publicar su trabajo en el formato de cómics o novelas gráficas, blogs y en las incipientes redes sociales. A ello habría que agregar su constante presencia mediática en la televisión y la radio de su país (en programas, entrevistas o documentales), con la finalidad de discutir sobre los asuntos culturales más diversos: literatura, ciencia ficción, política, historia, etc.

Al referirse a la fusión de géneros en su trabajo literario, Baradit reflexiona sobre el papel de la literatura fantástica y de la ciencia ficción en el momento actual como nuevas formas de representar a la realidad, en detrimento de la mimesis realista, acaso porque lo «extraño» y lo supuestamente inverosímil ya son parte habitual de nuestra cotidianeidad en la era informático-digital:

Es cosa nuevamente de mirar «la verdadera realidad», que está llena de fenómenos extraordinarios. Por eso prefiero hablar de literatura fantástica y no de «ficción», que

¹ Debuta en el ámbito literario en Ediciones B —donde difunde gran parte de su obra— con la novela *Ygdrasil* (2005), un relato cyberpunk donde se fusionan las mitologías de algunos pueblos originarios de Latinoamérica con el poshumanismo de la era digital, muy en boga en esa época, en una línea denominada como ciber-chamanismo; luego, edita la novela *Trinidad* (2007), o precuela de *Ygdrasil*, y la ucronía *Synco* (2008). Asimismo, publicó la novela de aventuras *Kalfukura. El corazón de la tierra* (2009), así como las novelas gráficas *Policía del karma* (2011) y *Lluscuma* (2013), ambas con los dibujos de Martín Cáceres; de hecho, esta última es un interesante híbrido entre lo fantástico y los viajes temporales ciencia ficcionales. Finalmente, en su obra de ficción, lanza su libro de cuentos *La guerra interior* (2017), una recopilación con veintidós de sus mejores relatos (fantásticos, de ciencia ficción, históricos, etc.) que comprenden desde el 2003 al 2016. Ahora bien, en otra vertiente de su trabajo que se halla entre la divulgación y el género de no ficción, tenemos la trilogía de la *Historia secreta de Chile* (2015, 2016 y 2017, publicado por la editorial Sudamericana), todo un éxito de ventas en el país andino, aunque no exento de polémica entre los historiadores e intelectuales chilenos, pues Baradit escribe su propia interpretación de la historia de Chile, acaso la cara desconocida o lado «B» de su país. Véase *Escritores del mundo fandom*, «Jorge Baradit» < https://escritores-del-mundo.fandom.com/es/wiki/Jorge_Baradit>

tiene connotación de «mentira» (ficticio). Lo fantástico puede irrumpir en la realidad y de hecho lo hace. Ya no es posible hacerle el quite a la ciencia ficción, estamos inmersos en ella y es parte de nuestros melodramas más mamones o de nuestros programas de TV más descerebrados. «El futuro es fantástico», no es sólo una frase, es abrir los ojos y darse cuenta de que estamos viviendo un mundo alucinante y desquiciado. Pronto, el que le cierre los ojos a eso y siga fabricando historias anodinas acerca de jóvenes, sus soundtracks y sus muy urbanos y «trendies» departamentos de soltero, va a estar haciendo la verdadera literatura de ficción (ficticia) («Ya no es posible...»).

Siguiendo de cerca esa línea no mimética realista, el autor pertenece a una generación de escritores que refrescan las letras de ese país andino durante los inicios del nuevo milenio, al separarse de la literatura del boom y de la nueva narrativa chilena de los noventa (esta última encabezada por Alberto Fuguet). A este grupo se le conoce como *Freak Power*, o también llamado *The New Generation*, *New Weird* o *Freak Team*; el escritor chileno Francisco Ortega dice que ellos lo que buscan «es mezclar, es recontar, es explotar un lado de Chile que no estaba y que es el Chile asombroso... es la literatura del fin del mundo en el fin del mundo» (ctd. en Baeza 11).

Además de nuestro autor, forman parte de este grupo de literatos chilenos Álvaro Bisama, el mismo Francisco Ortega, Mike Wilson y Pablo Castro, entre los más destacados. Al igual que Baradit, todos ellos dan a conocer su obra en otros soportes disponibles pues cuentan con el apoyo de importantes editoriales y los diversos recursos de la web: *trailers*, cómics, bandas sonoras, blogs, etc.² Otro aspecto a destacar de esta generación es que «buscan descanonizar la literatura realista chilena de la posdictadura al proponer un

² Al referirse a la obra de esta generación de escritores, el crítico chileno Patricio Jara agrega: «Cine, cómic, rock, plástica, ciencia, chamanismo, historia, robótica, biología y religión; todo vale cuando se trata de novelas en las cuales la imaginación se desborda con atmósferas y contextos futuristas, o bien cuando con el mismo ímpetu retrocede en el tiempo y levanta ucronías; es decir, versiones B respecto de hechos históricos reconocidos; relatos que abren la posibilidad de que las cosas no hayan ocurrido como las aprendimos y sean otras sus consecuencias» (ctd. en Baeza 12).

deslindamiento de, en primer lugar, la escritura realista mimética [...] y, en segundo, de la academia y el canon, al incluir en sus textos temas del ciberpunk, de la novela negra, de la mitología, de la ciencia ficción y de la fantasía» (Baeza 7).

En ese contexto, Baradit se destaca por incorporar en sus creaciones algunos mitos latinoamericanos precolombinos y de otras culturas, integrados a menudo con el discurso especulativo de la ciencia ficción. Por ejemplo, en su primera novela *Ygdrasil* —y poco después en su relato *Trinidad*, la precuela de aquella— el autor plantea un mundo al borde del apocalipsis donde los grandes corporativos capitalistas se enfrentan con fuerzas chamánicas (mapuches, selknam y náhuatl) que se infiltran virtualmente en sus redes, en un relato donde predomina la estética de las películas *cyberpunk*, *gore* y del anime japonés.

Esta amalgama entre las mitologías locales y el post-humanismo de la era digital es denominada como ciber-chamanismo por el editor Miquel Barceló, quien la considera una verdadera revolución en la ciencia ficción en español; no obstante, el mismo Baradit señala que «Nunca ha sido de mi gusto [ese marbete], prefiero realismo mágico 2.0. Macondo ya tiene redes de fibra óptica, pero sus chamanes todavía toman ayahuasca» («Ya no es posible...»). En otra entrevista, Baradit reitera el vínculo de su trabajo literario con la ciencia ficción y el imaginario mitológico:

Nunca tuve conciencia de que estaba escribiendo ciencia ficción. Al escribir tenía en la cabeza escritores como Borges, Dante, Artaud, Burroughs, Campbell, mitología germana, griega, etc. [...] Es claro que no hago literatura tipo García Márquez de los sesenta, pero en mis textos queda un machi llamando por teléfono o una auténtica guerrera de interfase como Mariana, la protagonista de *Ygdrasil*. La idea es que lo más autóctono y tribal de Latinoamérica se encuentre frente a frente con lo más descabellado de la ciencia ficción (ctd. en Oyarzo 31).³

³ La idea de mezclar las mitologías autóctonas con los avances tecnológicos más sofisticados del momento es explicado con mayor amplitud por Baradit en su entrevista con Alberto Rojas: «[Mi inspiración surge] de matar el punto ciego que nos impide ver lo que ocurre en nuestras propias narices. Por ejemplo, el

En otra parte de su obra, también incorpora las mitologías germánicas y algunos temas relativos a las ciencias ocultas para explicar la ideología de algunos de los personajes más relevantes de la historia chilena, como es el caso del escritor y exdiplomático Miguel Serrano, apasionado de las ciencias ocultas y el nazismo, o del militar Arturo Prat, héroe de guerra chileno en la segunda mitad del siglo XIX, quien es descrito por Baradit como un seguidor del espiritismo.

Con respecto a este último punto, una parte esencial de su producción literaria tiene que ver con el discurso histórico y su posible nexa con la ciencia ficción. A partir de su novela *Synco* hasta sus últimos escritos sobre la *Historia secreta de Chile*, Baradit realiza interesantes exploraciones sobre algunos episodios históricos que, en distintas épocas, han marcado la vida de su país. En algunos casos recurre a fuentes y archivos poco conocidos, tal vez omitidos intencionalmente, que muestran aspectos sorprendentes de la historia chilena; en otros, se vale de la ucronía, o las historias contrafactuales, para plantear qué sucedería si un determinado hecho histórico se hubiera desarrollado de manera diferente al planteado por las fuentes oficiales.⁴

persa Bío-Bío es un constructo casi biológico; una colmena donde el hacinamiento funciona como funciona nuestro continente: una 'acumulación de estratos culturales'. Junto a un puesto que vende computadores en desuso (cadáveres tecnológicos despanzurrados) hay tarros de atún chino, en medio de nubes de incienso hindú o imágenes de Buda sobre rumas de pendrives tailandeses precargados de pornografía. Y películas coreanas acerca de polillas vampiro junto a sahumeros peruanos y réplicas de dagas nazi. Nuestro continente no reemplaza lo caduco, sino que suma lo nuevo. Nuestros indígenas están vivos y operativos. No todas las culturas pueden decir lo mismo». Cfr. con «Jorge Baradit, escritor: 'Ya no es posible hacerle el quite a la ciencia ficción'». Entrevista de Alberto Rojas para *El Mercurio* (14 noviembre de 2007) <https://www.emol.com/noticias/magazine/2007/11/14/281823/jorge-baradit-escritor-ya-no-es-posible-hacerle-el-quite-a-la-ciencia-ficcion.html>>

⁴ La palabra «ucronía» procede del griego *ou chronos* que significa algo situado fuera del tiempo (o no tiempo), tal como sucede con el de «utopía» (o no lugar). Este aplica, por ejemplo, para las sociedades utópicas o distópicas ciencia ficcionales situadas también en un futuro remoto desconocido y, por tanto, ucrónico. Con todo, este vocablo posee una segunda acepción relacionada con una versión alternativa sobre ciertos hechos: «definida por la posibilidad de una historia paralela a partir del principio del contrafactual; es decir, lo que se plantea es qué hubiera pasado si determinado acontecimiento (una guerra, un asesinato político...) hubiese transcurrido de forma diferente. En definitiva, las obras ucrónicas acuden al pasado, modificando algún acontecimiento, y con ello trastocan el ulterior proceso histórico tal como es conocido» (Renouvier 3). A partir del ejercicio ucrónico —conectado con el concepto de los mundos posibles o los

La importancia del discurso histórico en la obra del autor se debe a la sugerente tarea de presentar el lado desconocido u oscuro de la historia —de lo que potencialmente pudo o no haber sucedido en la realidad—, con el objetivo de reabrir y debatir el pasado, muchas veces conflictivo, cuestionando así las versiones hegemónicas presentadas por el poder en turno; como señala el autor: «La historia sigue ocurriendo, se repite, por eso es necesario conocerla y discutirla. La historia es política, se debate, está viva. Quizá de ahí extraigamos nuestros errores y aciertos para tomar decisiones» (*Historia secreta de Chile II*, 9).

Nos hallamos ante un ejercicio literario de recuperación histórica estrechamente conectado con la memoria colectiva de un pueblo, es decir, con la forma en que toda una sociedad asimila y cuestiona los hechos del pasado para construir una identidad en el presente, y más si se trata de sucesos traumáticos como los vividos durante una violenta dictadura, uno de los temas planteados en la novela ucrónica *Synco*.⁵

universos paralelos de la ciencia ficción— los literatos, incluso los mismos historiadores, cuestionan las versiones deterministas (o únicas) de la historia, al mostrar que los sucesos bien pudieron haberse desarrollado de otro modo. Por si fuera poco, la ucronía es además una manera privilegiada de reflexionar sobre un presente problemático y bosquejar un futuro a partir de la reapertura de un pasado que no está cerrado del todo.

⁵ Es tal el interés que despiertan las historias alternativas para dar cuenta del pasado en un momento marcado por la crítica al neoliberalismo y el cuestionamiento a los gobiernos de la Concertación chilena que, alrededor del año 2005, Baradit junto con los escritores Álvaro Bisama, Francisco Ortega y Mike Wilson crean el blog *Ucronía Chile*, espacio de reflexión que durante aproximadamente dos años permitió a los lectores intercambiar información en torno a ese subgénero y presentar sus propios relatos ucrónicos. Sólo hasta el 2010 estos escritores publican una antología con los relatos más destacados que se presentaron en el blog; la compilación se intituló *CHIL3: Relación del Reyno* (Carranza 28). De igual modo, Jorge Baradit junto con Francisco Ortega realizaron «una serie de grabaciones radiales-virtuales llamadas “Desde el fin del mundo” publicadas en el sitio virtual ivoox.com, en las cuales explicaban, durante largas conversaciones, lo que ellos pensaban de la historia y lo que valoraban de los libros que han ido narrando lo sucedido con los mitos indígenas» (Baeza 7-8).

2-. Simulacros cibernéticos. Synco o la imagen del poder ciber-bolivarista

La novela *Synco* se desarrolla durante 1979, específicamente entre el seis y el 10 de septiembre de ese mismo año, momento en el que se inician los festejos por la reelección de Salvador Allende como presidente de Chile. En una línea cercana al género policial Martina Aguablanca, la protagonista principal del relato, llega a Santiago de Chile como representante de Venezuela (aunque nació en Chile donde vivió hasta los 15 años) para investigar cómo fue posible el «milagro» chileno, pues el país andino se ha convertido en una potencia mundial gracias que el gobierno socialista de la Unidad Popular superó la crisis ante el inminente golpe de estado que estaba a punto de perpetrar la derecha el 10 de septiembre de 1973, el cual fue desbaratado por el general Augusto Pinochet, y además porque ha implementado la tecnología cibernética Synco para administrar con eficiencia su economía y distribuir mejor los recursos entre sus ciudadanos.

El gran objetivo de esta investigación realizada por Martina Aguablanca es que tanto esa forma de gobierno como dicha tecnología,⁶ que despiertan la admiración en todo el mundo, sean implementados de algún modo en Venezuela, un país que ha atravesado una crisis política y económica similar a la chilena. Aquí resulta interesante el potencial nexo ideológico entre el régimen de la novela y el gobierno venezolano de Hugo Chávez a principios del nuevo milenio en la realidad extratextual; de hecho, el término ciber-bolivarismo con que Jorge Baradit designa recurrentemente en el relato al gobierno socialista

⁶ Synco fue un proyecto inconcluso, basado en principios cibernéticos, que se planeó en la realidad extratextual durante el gobierno de Allende. Al reflexionar sobre su propio relato, Jorge Baradit, quien conoce la relevante investigación *Revolucionarios cibernéticos* de Edén Medina sobre esta tecnología, nos explica: «Los alcances del proyecto y los hechos de la novela no tienen relación alguna, Synco es sólo el gatillante inicial para una historia improbable en clave delirante. Una ficción descabellada, más metáfora demente que proyección futurológica» («*Synco*, entrevista perdida y Edén Medina» párr. 2).

de Allende apoyado con la tecnología Synco parece apuntar al bolivarianismo o Revolución Bolivariana planteado por el propio Chávez durante su mandato de corte socialista durante el periodo de 1999 al 2013.⁷

Para efectuar su misión, ella debe entrevistar a los protagonistas que hicieron posible el encumbramiento de este gobierno socialista como la ansiada tercera vía frente al capitalismo estadounidense y el socialismo soviético. Así, en varios momentos de la historia, entrevista a Augusto Pinochet, artífice del triunfo militar frente al fascismo; a Fernando Flores, líder del proyecto Synco; a Ricardo Lagos, quien le muestra el funcionamiento interno de esta tecnología cibernética; y, por último, tanto al político Sergio Onofre Jarpa, líder del Partido Nacional (PN) de derecha, como a Patricio Aylwin, cabeza principal del Partido de la Democracia Cristiana (PDC), para entender los pactos que tuvieron que llevarse a cabo entre todas las fuerzas políticas del momento, de izquierda y derecha, para lograr la estabilidad del gobierno socialista de Allende.

⁷ Es importante destacar el nexo entre Chile, lugar de nacimiento de la protagonista, y Venezuela, su patria «adoptiva». Debe recordarse que, en el año de 1998, Hugo Chávez llega al poder en Venezuela por la vía democrática con un gobierno de corte socialista, tal como sucedió con Salvador Allende en 1970. Chávez fue reelegido en el 2000 pero, de modo similar a lo sucedido durante el gobierno allendista de la realidad y el de la ficción, su régimen sufrió un intento de golpe de estado en el 2002; a diferencia del gobierno chileno de los setenta del mundo extratextual que fue derrocado, finalmente la sublevación militar en Venezuela fue desbaratada por las tropas leales al chavismo, igual que en *Synco* Pinochet detiene el golpe. Así, en ese momento, Venezuela se erigía, quizá, como el primer gobierno progresista latinoamericano de base socialista —a la espera de Evo Morales en Bolivia, Lula en Brasil y de otros líderes más—, cuyo movimiento fue designado por el propio Chávez como «Revolución Bolivariana», un cambio ideológico y social que pretendía impulsar el socialismo en Latinoamérica. Se inspira en las ideas de Simón Bolívar, el líder de diversos movimientos de independencia sudamericanos, basado en cuatro principios: el antineoliberalismo, el antiimperialismo, la democracia social y la transición hacia el socialismo. Como vemos, los vínculos entre ambos gobiernos son notables. No es casualidad que el mismo término ciber-bolivarianismo con que se designa al gobierno cibernético de Allende en la novela parezca aludir al de la nación venezolana. Existe, pues, un vínculo ideológico entre el gobierno socialista de la novela y el régimen bolivarianista de Hugo Chávez que muy posiblemente sirvió de modelo para Baradit. Cfr. con «La revolución de Hugo Chávez», *La Vanguardia* (01/02/2019) <<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190201/4696511795/venezuela-revolucion-bolivariana-hugo-chavez-simon-bolivar.html>>

Durante sus pesquisas, y en medio de los festejos por la reelección del presidente, Martina descubre varios secretos oscuros tras la fachada de este gobierno y de su sistema tecnológico, por lo que es perseguida por los sistemas de inteligencia del estado, incluido el GAP (Grupo de Amigos del Presidente, escolta personal de Allende). El relato deviene entonces en una narración de aventuras, conspiraciones y persecuciones en la que habrá de develarse la verdad detrás del estado ciber-bolivarista y toda su parafernalia tecnológica, porque al parecer se trata de un gobierno totalitario que mediante dicha tecnología ejerce un control y explotación total sobre sus habitantes, muy en la línea de los mundos distópicos planteados por Orwell o Bradbury. Uno de los misterios a esclarecer es el evento que marca, de principio a fin, al régimen de Allende: la llamada «Matanza de todos los Santos», acaecida entre la noche del 31 de octubre y el amanecer del primero de noviembre de 1973, en la que miles de activistas de izquierda son asesinados en distintos puntos de Santiago; según las versiones oficiales, se trata de un crimen perpetrado por fuerzas de la extrema derecha.

La novela se divide en 57 capítulos con una trama más compleja, acompañada además de diversos paratextos: imágenes, fotografías y notas de periódico que intentan otorgarle verosimilitud a los hechos narrados, aunque más bien se trata de fotomontajes: simulacros creados a partir de ciertas imágenes y discursos oficiales retocados sobre el gobierno de Allende y el golpe de estado acaecidos en el mundo de referencia. Además del relato principal concerniente a la investigación de Martina Aguablanca, deben considerarse otro par de historias secundarias que se van alternado, relacionadas con un complot entre dos fuerzas en pugna: en un extremo, el Instituto de la Tradición creada por el gobierno, una especie de sociedad secreta con creencias en el ocultismo, comandada por Miguel Serrano; y en otro, el Frente Patriótico Manuel Rodríguez, la resistencia que se opone al gobierno socialista, a su tecnología y a sus pactos secretos, cuyo líder es Carlos Altamirano.

En esa disputa tanto los ocultistas como los extremistas de izquierda desean convertir a Synco en una máquina del tiempo, para intentar cambiar el rumbo de la historia actual, generando determinadas realidades paralelas según sus intereses. De este modo, la historia alternativa que se desarrolla ante nosotros, la distopía cibernética de Allende, no es más que un simulacro o una posibilidad entre varias; un mundo posible que coexiste junto con otras opciones más, en otro leitmotiv clásico de la ciencia ficción: el de los universos paralelos. Por ejemplo, hay un mundo donde Chile y Martina desaparecen del mapa, y otro en el que el golpe de estado sí ocurre y se impone la dictadura de Pinochet, tal como la conocemos en la historia oficial. De hecho, este último universo llega a empalmarse con el mundo donde se encuentra el régimen cibernético de Allende, hasta el punto que hacia el final de la novela, y con la intervención de Altamirano, la dictadura fascista de Pinochet se impone como la historia dominante.

Tomando en cuenta la trama de la historia así como el contexto histórico que la rodea, a continuación mostraré que en el relato se generan diversos simulacros para proyectar la imagen del poder ciber-bolivarista: primero, el discurso artificioso y triunfalista basado en la proyección de Synco como un espectáculo, lo cual es explotado con fines propagandísticos por el régimen socialista, pero que oculta tras su fachada de ultra modernidad tecnológica como sucede en algunos relatos de ciencia ficción, la simpleza y lo precario de un sistema adaptado a la realidad latinoamericana; segundo, la figura mítica y virtual de Allende, una construcción ficticia que, como veremos, nutre al imaginario popular en torno a la supuesta utopía socialista.⁸

⁸ Resulta evidente que la novela tiene como referentes extratextuales al gobierno de la Unidad Popular antes del golpe (de 1970 a 1973), a los acontecimientos específicos durante el golpe de estado (11 septiembre de 1973) y luego, en cierta medida, a la dictadura militar (1973-1989), con los cuales dialoga constantemente. También es importante señalar el intenso clima geopolítico que se desarrollaba en aquella época pues por vez

De principio a fin de la novela, el gobierno socialista sustenta su poder en su avanzada capacidad tecnológica proyectada en un sistema asombroso e innovador ante el resto del mundo. Pese a la mítica figura de Salvador Allende, referida de modo constante, aunque oculta en gran parte de la historia, la omnipotente tecnología Synco se erige como la cara «visible» del poder. De acuerdo con la época en que se desarrolla la ficción, representa un sistema informático que se adelanta en más dos décadas a la llegada de internet tal como lo conocemos; en otras palabras, es un *novum* que permite la reestructuración total de la sociedad chilena con la finalidad de alcanzar un sueño utópico: un socialismo democrático con base en la cibernética.

Debe señalarse que el proyecto Synco (Sistema de información y control), también llamado Cybersyn (o sinergia cibernética en inglés), fue planeado y, hasta cierto punto, desarrollado en la realidad extratextual por el gobierno de Allende entre 1970 y 1973, con asesoría del científico británico Stafford Beer, aunque al final no terminó de implementarse. Se ideó como un sistema que, a partir de principios cibernéticos, buscaba optimizar la planificación económica en el socialismo chileno por medio de una red de teletipos que comunicaba, en tiempo real, a las fábricas con un único centro de control ubicado en Santiago, llamado *ops room* (Cfr. Rivera 12-16). El mismo Baradit nos explica que durante el Paro de octubre de 1972 «Synco aumentaba la eficiencia y reducía costos de manera brutal.

primera en la historia llegaba al poder un gobierno socialista por la vía democrática, en vez de la vía revolucionaria, en un momento en que Estados Unidos y la Unión Soviética se enfrascaban en la denominada Guerra Fría. Para los estadounidenses era de vital importancia que en América Latina no se implementara otro estado socialista, algo contrario a sus intereses políticos, económicos y militares, en su lucha por mantener su hegemonía frente al adversario comunista que ya había instalado incluso una base militar en Cuba; por ello, el país norteamericano proporcionó todos los apoyos financieros y materiales posibles, a través de su organismo principal de inteligencia, la CIA, para derrocar al gobierno socialista de Chile e implementar así una junta militar —tal como sucedía ya en diversos países latinoamericanos, como Brasil, Perú y Bolivia— que ejerciera el terrorismo de estado para torturar, desaparecer y eliminar a todo agente subversivo vinculado al marxismo.

Quién sabe qué habría ocurrido si hubiera entrado plenamente en funciones; eso es un sueño imposible de vislumbrar; pero para esto existe justamente la literatura, por eso escribí *Synco*, para levantar un sueño, o pesadilla, al menos en la mente del lector» («Synco, entrevista perdida y Edén Medina», párr. 6).

Al reflexionar sobre este proyecto en *Revolucionarios cibernéticos*, Edén Medina nos presenta las dos visiones utópicas del gobierno de Allende para intentar sobrevivir en medio de la crisis política que atravesaba Chile en esos momentos en el mundo referencial: «la primera visión era el sueño de implementar un cambio socialista de manera pacífica y a través de las instituciones democráticas existentes. La segunda era el deseo de construir un sistema computacional dedicado al control económico que funcionara en tiempo real, más de 20 años antes de que el internet se transformara en parte de nuestra vida diaria» («Introducción», párr. 1).

De vuelta a la novela, al abordar su primer taxi en la capital chilena, Martina Aguablanca observa la presencia de un extraño aparato negro con antenas sobre el techo del auto, además de un equipo de radio conectado a una pantalla en el asiento trasero, por lo cual sostiene un diálogo con el chófer que nos proporciona una primera idea del sistema:

—Es una t-syn, compañera.

—...

—Significa «terminal Synco» y es parte del equipo obligatorio de todo taxista en Chile —agregó el hombre con cierto orgullo—. No se preocupe si no lo entiende; la verdad, yo tampoco entiendo mucho, pero es parte de lo que el gobierno del pueblo hace por nosotros, para que seamos personas bien informadas y mejores socialistas —concluyó, con el convencimiento que dan las frases aprendidas de memoria (Baradit, *Synco* 21).

Esta tecnología se nos presenta como algo aparatoso, complejo y misterioso, pero que al mismo tiempo dota de sentido la vida de sus habitantes; es decir, hay una importante base

ideológica detrás de su implementación. Forma parte del discurso de un poder que sospechosamente prefiere mantener oculto el funcionamiento interno de Synco, enfatizando sus aparentes beneficios en la vida práctica de las personas y, por encima de todo, la imagen ostentosa de esta tecnología: en otras palabras, su papel como promotor del socialismo, de la reiterada tercera vía para acceder al ansiado Norte global. Todo indica que el pretencioso discurso acerca de este mecanismo —un simulacro generado por el estado cibernético sin ninguna duda— es empleado como un modo de adoctrinamiento y control de la sociedad que debe aceptar y usar el sistema, sin protestar ni comprenderlo, lo cual apunta al talante totalitario de ese gobierno.

Siguiendo en esa misma tónica triunfalista y propagandística, en el Instituto Miguel Enríquez para el Mundo del Futuro, Martina se entrevista con Fernando Flores, jefe del programa Synco.⁹ Este personaje arguye que, más allá del despliegue de las fuerzas armadas comandadas por Pinochet para detener el inminente golpe contra la Unidad Popular, el verdadero éxito de la instauración del socialismo en Chile se centra en esta tecnología que le ha proporcionado la estabilidad necesaria a este régimen. Desplegando sus dotes oratorias, Flores destaca la imagen del gobierno socialista y su tecnología ante el mundo en un discurso que subraya la grandiosidad del sistema:

⁹ En una lectura realizada desde el contexto de inicios del nuevo milenio, época de creación del relato, la figura del ingeniero Fernando Flores, desplegada en la novela como uno de los ejes esenciales del gobierno cibernético de los setenta, sirve de base para exponer que, ya desde los años noventa, la mayoría de los gobiernos latinoamericanos tenían la idea de implementar el neoliberalismo y el plan de modernización en sus países con base en la tecnocracia; en este caso, con expertos técnicos (ingenieros, economistas, sociólogos, algunos de ellos con doctorados en Estados Unidos o Europa), que en teoría deberían tomar las mejores decisiones para sus naciones. Así, el poder político tradicional en manos de políticos de partido es sustituido por el poder ejercido por profesionistas técnicos. Resulta interesante que luego de ser instaurada la dictadura en Chile el plan económico del país andino haya sido elaborado y aplicado por los «Chicago Boys», economistas y tecnócratas chilenos que estudiaron en Estados Unidos las políticas neoliberales de Milton Freedman; de hecho, fue el primer país del mundo donde se aplicaron estas políticas del libre mercado.

—Sólo piense en la cantidad de gente de todo el planeta que viene a vernos, a conocernos. A nosotros, un país pequeño en el confín del mundo. Todos llegan con la sonrisa en los labios, el corazón abierto y el puño en alto. ‘Vengo a aprender, compañero’, dicen en mil lenguas diferentes. Si pudiéramos fotografiar la creatividad, le aseguro que desde los satélites nos veríamos como un gran faro iluminando al resto de la humanidad. ¿Vio el *Times*? Dicen que lo que ha ocurrido aquí es similar al Renacimiento italiano (84).

A través del discurso artificioso y alineado de sus políticos más eminentes, se crea así un simulacro o ficción: una exagerada imagen del gobierno ciber-bolivarista sustentada en su presunta capacidad tecnológica que ha marcado una verdadera revolución mundial, pese a que al final se trate de una simple herramienta de poder político, tal como lo señala Martina al citar el comparativo entre el Chile de Allende con la Italia de los Borgia o la corte francesa de María de Champagne. De hecho, uno de los planes más ambiciosos y utópicos de este gobierno es compartir su tecnología cibernética con los demás países latinoamericanos para así liberarlos de su dependencia económica con Estados Unidos; sin embargo, en palabras de Martina, todo apunta a que se trata de un plan de dominio continental para intervenir políticamente en otros países del continente e imponer así el socialismo cibernético (cfr. Baradit 84-85).

El régimen también explota a la perfección todo el aparato publicitario en torno a las festividades del estado para mostrar una imagen de poderío basado en la espectacularidad del sistema o, mejor dicho, en su tecnología desplegada como un entretenimiento grandioso, cercano a lo ritual y sagrado, muy en la línea de la sociedad del espectáculo propuesta por Debord. Por ejemplo, en un restaurante, Martina observa con detenimiento diversos carteles publicitarios, entre ellos

el omnipresente afiche propagandístico con Allende saludando a los Hawker Hunter que volaban hacia Valparaíso [...] una foto de Matías López Zamudio tocando su guitarra eléctrica junto a los Jaivas en el memorable recital de 1976 en el cerro San Cristóbal, cuando Víctor Jara abrió el espectáculo cantando «Libre», de Nino Bravo, y Allende hizo subir hasta la cumbre a setenta y siete jóvenes promesas por un camino de antorchas, emblemas y reflectores antiaéreos, en lo más parecido a las jornadas nazis de Nuremberg que han visto estas tierras, para prometer ante el altar del pueblo dar sus vidas si fuera necesario en defensa de la democracia y el proceso socialista (93).

Este pasaje nos recuerda las fiestas nazis cuyo fin —como ya se expuso en el primer capítulo— era enaltecer la figura de Hitler y por extensión las bondades del partido nacional socialista, en una línea próxima a la esfera religiosa. En la novela, resulta interesante la proyección de Allende como una divinidad, mientras la población se muestra como una multitud de fieles seguidores en éxtasis —convenientemente adoctrinados— que han de dar su trabajo y su vida por mantener con vida a Synco y al sistema socialista, tal como sucede con los referidos setenta y siete jóvenes.

Para celebrar la reelección de Salvador Allende como presidente de Chile y el sexto aniversario del éxito de las fuerzas armadas que detuvieron el golpe, se realiza una ceremonia y un desfile militar el domingo 9 de septiembre de 1979, un día antes de la fecha oficial pues el 10 se efectuará la renovación del mandatario. En medio de ese gran espectáculo, un simulacro que certifica al gobierno socialista, vale la pena destacar el nexo de Synco con la mitología araucana derivado de su más reconocido símbolo: la estrella mapuche de ocho puntas, la cual aparece en la portada y en diversas imágenes intercaladas en la novela. Antes del desfile, Ziley Mora, director del Instituto de la Tradición, pronuncia un discurso en homenaje a Allende:

—Compañero presidente, hoy el *mapu* está de fiesta, los peñis celebran la llegada de un avatar de Ngenechén con regocijo [...] Usted es la estrella, el que nos guía [...] la suya es la estrella roja como la sangre mapuche, de ocho puntas porque es doble kultrún

girando en el espacio. Cuatro más cuatro es ocho, número sagrado; la carta ocho del Tarot es la justicia, el equilibrio, el buen juicio, el poder bien utilizado. La estrella de ocho puntas es Venus, nuestra *wuñelfe kushe*, la que aparece en nuestra bandera, el origen del pueblo mapuche y nuestro destino en este largo viaje de aprendizaje [...] Usted es nuestro Salvador, con una estrella roja de ocho puntas en la frente (190-191).

En la elaboración de los símbolos con los que el régimen ciber-bolivarista intenta legitimar su poder —en este caso el logo de Synco: la estrella de ocho puntas—, se invoca a los mitos y a los rituales mágicos indígenas, emblemas que dotan de identidad y confirman el carácter divino de este gobierno y su tecnología como guías del pueblo chileno hacia un supuesto destino glorioso. Con todo, en una sugerente interpretación, la investigadora Macarena Areco destaca el aspecto luciferino de Chile relacionado con la estrella mapuche que acaso prelude su carácter maligno¹⁰: «según se descubrió hace no mucho, está bordada debajo de la estrella de cinco puntas en la primera bandera nacional. De acuerdo con este mito, Chile es luciferino, es decir, el país, mirando hacia el amanecer de la cordillera, se orienta hacia la luz («Espacio...», 244).

Ya en pleno desfile, se despliega toda la parafernalia del estado socialista con el objetivo de mostrar su poderío tecnológico-militar, adoctrinar a los fieles con base en determinados símbolos y, por ende, legitimar el ciber-bolivarismo ante el mundo en una especie de ritual religioso. Una muestra de ello es la proyección de un lienzo enrollado como el nuevo símbolo patrio que refuerza la dimensión mítica del gobierno socialista: la bandera chilena con el Cóndor ahora acompañado de una serpiente mágica que habita bajo la tierra y

¹⁰ En *Historia secreta de Chile*, Jorge Baradit nos dice que la estrella de la mañana (o Venus) es un símbolo esotérico occidental empleado para proyectar los ideales del iluminismo o ilustración (proveniente de la razón ilustrada del siglo dieciocho). El vocablo *Lucifer* deriva del latín *Lux Phoros* que significa *El que trae la luz* (cfr. 68-69). En la mitología local, «los mapuche levantaron otro símbolo en sus banderas: la *wuñelfe kushe*, una estrella de ocho puntas que representa nada menos que al mismo lucero del alba, que anuncia en su caso el inminente arribo de Ngenechén montado en su Millaruka —la casa de oro, el sol» (70). Este símbolo mapuche se emparenta, además, con la flor de su árbol sagrado, el canelo, que tiene una estrella de ocho pétalos.

representa la fuerza tectónica de Chile: «Desde hoy, el pueblo chileno tiene en su emblema un símbolo del cielo, Kuntur, y de la tierra, Tren-Tren. La unión de los dos mundos, del norte aimara y quechua, y del sur mapuche y selknam. La unión de la mente-aire y del cuerpo-tierra. La serpiente y las alas» (196). Aquí habría que apuntar que la serpiente, uno de los nuevos emblemas del poder ciber-bolivarista, al ser un símbolo de la tierra se vincula perfectamente con Synco, una tecnología oscura cuyo funcionamiento interno se oculta también bajo la tierra.

Sin embargo, detrás de todo este delirante simulacro-espectáculo centrado en ensalzar el máximo proyecto del régimen, su tecnología cibernética que cimienta en lo político la esperada tercera vía, nos encontramos en realidad con un sistema precario, aparatoso e incluso horrible con el que Chile aspira a colocarse como una de las principales potencias mundiales. Tal como sucede en *La ciudad ausente* o en *Sueños digitales*, pareciera como si las naciones latinoamericanas no alcanzaran a desarrollar por completo sus procesos de modernización, aun en el supuesto caso de una nación super avanzada tecnológicamente como ocurre en esta distopía. Como muestra, tenemos la escena donde Martina entra en contacto por vez primera con una terminal informática Synco:

Una parafernalia horrible de cables, pantallas desnudas y teclados desgastados parecen venírsele encima [...] Martina mira con algo de rechazo la combinación de texturas y colores que se adhieren a la pared sin orden ni concierto y cierra las puertas con gesto agrio. Es lo más parecido al interior de una máquina del tiempo de utilería, piensa. Se acerca al teléfono del velador y pide una llamada mientras se sacude las manos como si hubiera tocado artefactos antiguos y llenos de polvo (25).

Asimismo, el acceso al *ops-room*, la famosa sala de operaciones de Synco, se nos describe como una parodia de una película de ciencia ficción donde Ricardo Lagos y Martina son los

espectadores: «Cruzaron una doble puerta que se abrió automáticamente ante ellos. El ruido desfasado del mecanismo, lo teatral de la puesta en escena, como sacada de una vieja película de ciencia ficción, desconcertaron a Martina, cuya expectación se tornaba poco a poco en sospecha» (99).¹¹

Al final, se reitera la idea en gran parte de la narración de que este sistema cibernético no es lo que se pregona en los discursos-simulacros oficiales; más bien, todo indica que se trata de un proyecto tercermundista más, un proyecto mal hecho en esa realidad alternativa, tal como reflexiona Martina al entrar en las entrañas del sistema donde observa las condiciones insalubres en las que las personas laboran para sostener a Synco: «‘El futuro tecnológico del socialismo es una soberana mierda’, una red de callejones hediondos a meado, decadente. El desorden propio de cualquier proyecto tercermundista elevado a la décima potencia» (104).

Con respecto a la imagen del poder ciber-bolivarista generada en torno a su presidente, es importante señalar el aura mítico-religiosa que rodea la figura de Salvador Allende en toda la historia. En ese mundo distópico sabemos del mandatario, la mayoría de las veces, a través de los discursos de otros personajes, las noticias y toda la propaganda publicitaria del régimen. Aparentemente, sólo se presenta en escena cuando se verifica la ceremonia y el desfile militar en los festejos de su reelección, donde se erige como una

¹¹ En una segunda alusión filmica del género, el narrador nos relata el ingreso en otro lugar del sistema: «Cuando la puerta se abrió, con ruidos que recordaban a los de una fábrica, un capataz en evidente estado de angustia los recibió. Tras él se vislumbraba un espacioso pasillo blanco perfectamente iluminado y sin ángulos rectos, como traído de algún set sobrante de *2001: odisea en el espacio*» (99). La precariedad tecnológica y las referencias cinematográficas se proyectan también en la construcción de otros personajes, como la maltrecha figura de Carlos Altamirano que es descrito como una copia degradada de un cyborg ciencia ficcional; luego de sobrevivir a la Matanza de todos los Santos, su cuerpo mutilado es preservado con vida mediante una serie de antiguos y sucios mecanismos operados por un grupo de niños, además de cerdos que purifican su sangre.

especie de divinidad que «bendice» los acontecimientos y es adorada por los espectadores, aunque no emita ningún discurso.

Se crea, por decirlo así, una imagen virtual —o simulacro ligado al mito o la leyenda— con este personaje que encarna los más altos valores de un socialismo cibernético, pero de carácter totalitario. En un diálogo entre dos miembros de la sociedad secreta, perteneciente al Instituto de la Tradición de Miguel Serrano, se discute sobre la figura virtual de Allende que sostiene a ese gobierno: una especie de doble o simulacro (sin existencia física real), creado por el imaginario colectivo en consonancia con el discurso del poder comunista que lo ha divinizado. Se trata de una proyección ficticia más que de una realidad:

—¿Es cierto que el compañero presidente no está ahí realmente?

—Es cierto, Bernardo.

—Pero yo lo he visto...

—Viste lo que ellos quieren que veas.

—¿Quiere decir que es un doble?

—Quiero decir que las personas construyen las realidades, no al revés. Ése es el principio de la magia y la razón de que estés aquí conmigo hoy.

—Pero, ¿es un doble?

—No, es una imagen creada colectivamente, como la Luna, como la muerte, como algunos santos y algunos bosques. Yo he visto a Salvador pronunciar unos discursos ardorosos y conmovedores desde el balcón de La Moneda y después de los aplausos, retroceder lentamente hacia la oscuridad y desvanecerse porque ya nadie lo está mirando (141).

Como sabemos, en el mundo de referencia, Allende se erige como una de las figuras legendarias del socialismo utópico: del comunismo chileno que, más allá de la revolución armada, desea alcanzar y ejercer el poder por la vía democrática y a partir de los acuerdos políticos con la oposición. En ese sentido, Baradit realiza una profunda y atrevida crítica sobre este personaje en el relato, desacralizando a una de las figuras más importantes de la historia de Chile al retomar su dimensión más humana: la del hombre que comete numerosos errores estratégicos y que al final, tanto en la realidad como en la ficción, se queda

completamente solo al frente de su gobierno. A ese respecto, coincido con José Sullivan quien, en su artículo «El fin de la utopía: ciencia ficción chilena y el colapso de la Concertación...» (2021), plantea una sugerente hipótesis:

Synco desacraliza muchos de los pilares que sostenían aquella narrativa [la democracia de los acuerdos o la creencia de que el país está por encima de los problemas habituales de la región, por citar algunos]. No queda títere con cabeza: desde la figura mitológica de Allende hasta los personajes más relevantes de la transición —Lagos y Aylwin— o bien la ‘política de acuerdos’, la dominancia tecnocrática y la tesis de la excepcionalidad chilena, todos quedan de cabeza en esta novela (16-17).

Dos momentos clave de la novela son las entrevistas que Martina Aguablanca les hace a los políticos Sergio Onofre Jarpa del PN, en su afán por averiguar cuáles son las razones del éxito del gobierno allendista, y Patricio Aylwin del PDC, para revelar la llamada «mentira de Allende».¹² Para estos políticos, más allá de las fuerzas armadas y el proyecto *Synco* (considerado incluso como algo infernal), la clave de la supuesta prosperidad —o tal vez debacle— chilena se encuentra en sus acuerdos políticos. Jarpa, por ejemplo, sostiene que sin el pacto político con la derecha era imposible la estabilidad del gobierno socialista; en tanto, Aylwin refiere que Allende tuvo que capitular frente a la evidencia: se iba a permitir

¹² Debe destacarse la figura de Patricio Aylwin junto con la de otros personajes, como Ricardo Lagos, en la denominada transición democrática de Chile. Luego de varios años en crisis y en medio de numerosas protestas callejeras, el gobierno de la Junta Militar se ve obligado a realizar un plebiscito en 1988 para ratificar o rechazar la permanencia de Pinochet en el poder hasta 1997. Una vez que se realiza y triunfa el «No», la oposición o Concertación de Partidos por el No, que han actuado activamente para este cambio, se transforma en la Concertación de Partidos por la Democracia, formado por el PDC, el Partido Socialista (PS), el Partido por la Democracia (PPD) y el Partido Radical Social Demócrata (PRSD). Esta coalición lanza a su candidato Patricio Aylwin, el antiguo líder del PDC, quien triunfa en las elecciones de 1989, con lo que, tras finalizada la dictadura, se convierte en el primer presidente electo vía democrática y de la Concertación (1990-1994). Este grupo se mantiene en el poder durante tres periodos más: Eduardo Frei-Tagle (1994-2000), Ricardo Lagos (2000-2006) y Michelle Bachelet (2006-2010). En general, se trata de gobiernos que aplican con vehemencia la línea económica neoliberal y trabajan con gobiernos tecnocráticos con la idea de modernizar al país, aunque las profundas desigualdades sociales se siguen manteniendo. Véase «Concertación de Partidos por la Democracia (1988-2009)» en Memoria chilena. Biblioteca Nacional de Chile <<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-31414.html>>

un gobierno comunista en América Latina sólo con la venia de los Estados Unidos, país que impone una base militar en territorio andino, a cambio de protección e impedir el apoyo de las tropas rusas con sus armamentos en Chile para sostener la «dictadura del proletariado».

Frente a esa revelación, el aura mítica de Salvador Allende comienza a desvanecerse, ya que el presidente actuó con gran debilidad al permitir semejante pacto con los norteamericanos (indicándoles incluso él mismo los lugares y fechas del arribo de la flota rusa). De igual manera, casi al final de la novela, Martina se entrevista por segunda vez con Pinochet para develar «la mentira de Allende», donde una vez más se demuestra la falta de carácter del mandatario: sin su conocimiento ni consentimiento se ejecuta en 1973 «la Matanza de todos los Santos», en la que miles de izquierdistas son ejecutados no por los extremistas de la derecha (según la versión oficial), sino por el propio ejército de Chile comandado por Pinochet con el fin de evitar disturbios violentos de los extremistas de izquierda o derecha, quienes estarían en total desacuerdo con los pactos entre el gobierno, la oposición y los Estados Unidos.

Al enterarse de quienes perpetraron la masacre, Allende no puede soportar el dolor ante tal revelación y se suicida en enero de 1974, con lo cual se confirma el talante virtual de su figura convertida en otro simulacro: ha sido suplantado por dobles en todos los eventos posteriores del régimen para mantener a toda costa intacta su leyenda, su aura sagrada como el líder del socialismo cibernético, aunque sea una completa mentira. Así, la figura legendaria de Allende y, por extensión, la utopía ciber-bolivarista son cuestionados a partir de sus diversos simulacros.

Al debatir en torno a la supuesta aura mítica de un infalible Salvador Allende como el líder de un socialismo utópico que estaba todavía por asentarse en América Latina, esta historia alternativa, como vemos, replantea en otros términos el fracaso de los pactos políticos

durante el gobierno de Allende y, después, durante el período de la transición democrática, una vez finalizada la dictadura de Pinochet, en la realidad extratextual. Por ejemplo, cuando Allende en el mundo de referencia fracasa en su intento de pactar con la Democracia Cristiana en 1973 para salvar al gobierno de la Unidad Popular, poco después se verifica el golpe de estado, auspiciado por Estados Unidos, y la instauración de una dictadura militar sangrienta comandada por la derecha para eliminar toda posible sedición de la izquierda, donde Pinochet tiene un papel protagónico. De modo similar, en la novela se constata el fracaso del gobierno socialista: los pactos entre el gobierno y la derecha solapan la dependencia de Chile con los Estados Unidos; además, para mantener la estabilidad del régimen es necesario eliminar a los elementos subversivos, sean de derecha o izquierda, mediante otro hecho sangriento, de igual o mayor magnitud al de la historia oficial, donde de nuevo Pinochet se erige como su principal ejecutor.

En el mundo referencial, algo semejante sucede al término de la dictadura: los arreglos políticos entre los gobiernos de la Concertación, la oposición y, especialmente, las figuras principales de la Junta Militar constituyen otro revés para la democracia y la justicia, ya que los principales responsables de los crímenes de Estado durante el régimen militar quedan impunes, a cambio de ratificar al nuevo gobierno de la transición cuyas propuestas, a su vez, agudizan las problemáticas socioeconómicas del país, evidenciando las desigualdades derivadas de las políticas neoliberales que continúan concentrando la riqueza en un reducido grupo oligárquico de derecha.¹³

¹³ En general, José Sullivan plantea que «Baradit ataca, mediante las entrevistas de Martina, los pilares sobre los que se construyó el relato de la centro-izquierda: la tecnocracia como reemplazo de la deliberación política (Fernando Flores), la ‘democracia de los acuerdos’ como eliminación del disenso político (Onofre Jarpa) y el disfraz del modelo neoliberal con un ‘rostro humano’ (Ricardo Lagos)» (22).

3-. Santiago de Chile, el simulacro cibernético-luciferino

Santiago de Chile, la capital en los confines del mundo donde el milagro socialista ha sido posible gracias a su omnipotente tecnología, se bosqueja en el relato como un inmenso organismo cibernético que se fusiona con Synco, es decir, como una mega extensión de esa maquinaria. La ciudad misma parece un enorme dispositivo que integra sistemas mecánicos, informáticos, biológicos y sociales, cuya planta central se encuentra ubicada a cientos de metros bajo Santiago y es alimentada por numerosos operarios.¹⁴ En una llamada telefónica con una T-Syn, se dice en el relato:

Martina tenía una de esas maravillas enfrente, una de las mil caras visibles de Synco, el leviatán oculto bajo Santiago de Chile, que dormía su sueño de tarjetas perforadas y números binarios, respirando calor, alimentado y protegido por enjambres de seres humanos, latiendo su corazón de palancas, vapor y correas transportadoras, extendiendo antenas, venas de plástico y sangre de cobre entre la arquitectura anticuada de la capital del fin del mundo. Ante ella, el ojo dormido de Synco, el espíritu mecánico del Chile socialista (29-30).

Detrás de esta urbe-simulacro que se erige como un monstruoso mecanismo —o, mejor dicho, bajo las entrañas de la tierra—, se oculta la verdadera cara del régimen ciberbolivarista. Tras la imagen de la utopía socialista hecha realidad ante el mundo, se revela el

¹⁴ En el diccionario de la RAE se define esta disciplina como «el estudio de las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas; y en particular, de las aplicaciones de los mecanismos de regulación biológica a la tecnología». La palabra cibernética deriva de la palabra griega *kybernêtikê*, que significaba el arte de gobernar o pilotear el timón de un navío (Etimologías de Chile). El matemático Robert Wiener inaugura la cibernética moderna en su obra clásica *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948). De hecho, la idea del británico Stafford Beer en su obra *Brain of the Firm* era llevar las ideas cibernéticas a los sistemas sociales u organizacionales humanos: empresas y fábricas e incluso países, como fue el caso de Chile. La idea de Beer era lograr que Synco funcionara como un gran organismo cibernético que, a semejanza de un organismo biológico, pudiera autorregularse y que «daría respuesta a las preguntas relacionadas con cómo conservar la estabilidad de un sistema y al mismo tiempo facilitar sus cambios; cómo garantizar la cohesión del todo sin sacrificar la autonomía de sus partes, y cómo encontrar el equilibrio entre las formas de comunicación verticales y horizontales» (Medina, Cap. I, párr. 6).

carácter totalitario, acaso maligno, del gobierno allendista. Lo anterior se descubre a lo largo de todo el capítulo dieciséis, un episodio clave de la novela donde no es permitido conocer el funcionamiento interior de esta inmensa máquina. Cuando Martina desciende a las profundidades del sistema guiada por Ricardo Lagos, en un intenso viaje por múltiples túneles debajo del palacio de La Moneda, descubre que Synco en realidad es una tecnología esclavista sostenida por miles de operarios humanos en condiciones miserables, entre ellos numerosos niños, lo cual nos recuerda ciertas obras distópicas, como la cinta *Metrópolis* de Lang o la pieza teatral *RUR* de Čapek. A pesar de esto, Lagos justifica el trabajo opresivo para mantener a esta tecnología cibernética, base de este régimen socialista: «Synco es el sistema neurovegetativo de Chile. Le hemos dado un sistema nervioso a la patria, para que cada caloría gastada por un trabajador sea un esfuerzo puesto en el lugar correcto en el momento preciso» (105).

El descenso a través de los diversos niveles de Synco se asemeja muchísimo al viaje al Infierno en ocho círculos realizado por Dante con la guía de Virgilio en la *Divina comedia*. Desde la perspectiva mitológica, esto refuerza el carácter luciferino o maligno de dicha tecnología y, por añadidura, de la ciudad de Santiago, cuyo imaginario proviene de la religión cristiana y los cultos esotéricos, en combinación con los mitos de diversas culturas, entre ellas la mapuche. En un diálogo entre Martina y Lagos se menciona lo siguiente:

—¿Cuán abajo llega todo? —preguntó tímidamente.

—Casi un kilómetro, justo debajo de La Moneda. Synco está organizado en anillos y espirales descendentes. Ocho, para ser más exactos. Y nos hemos encontrado con toda clase de sorpresas en las excavaciones, vieras tú. Túneles coloniales con imágenes paganas extrañísimas, osarios, fosas comunes de la época de la Independencia llenas de símbolos masónicos, cavernas con ídolos que parecen polinésicos, pero con ofrendas mapuches, en fin. Creemos que este lugar es... especial. De hecho, el pozo sobre el que descansa el vástago ya existía [...] Un asesor de la presidencia un poco excéntrico [es decir, Miguel Serrano] ha sugerido que se trata de un pasaje hacia un mundo dentro de

la Tierra, quizá la huella de un antiguo rito de acupuntura geodésica o algo así. Como sea, ha resultado el lugar ideal para instalar la médula espinal del nuevo Chile (111).¹⁵

Asimismo, las descripciones de Synco y la ciudad de Santiago en muchos de pasajes del relato apuntan a su carácter monstruoso y bestial, lo que nos remite de nuevo a la posible naturaleza maligna del sistema cibernético fusionado con la ciudad. En un pasaje del capítulo dieciséis, Lagos dice que se trata de un monstruo dormido bajo tierra o un dragón protector que destila gases y vapores, «[u]n computador a escala de una ciudad, con personas moviéndose entre sus resistencias y transistores sin saberlo» (107). En el mismo apartado, Martina tiene una visión escalofriante que alude a la diosa Pachamama (Madre Tierra), parte de la mitología inca:

Martina sufrió un pequeño mareo. Una máquina monstruosa horadando con púas metálicas la vagina de la tierra, bajo Santiago de Chile. El bramido enloquecedor de un coito entre la máquina y el territorio, como enterrándole una sonda el Demiurgo de Pachamama, inoculándole un virus entre las venas, operado por pequeños parásitos que la invaden y la ahogan con su ferretería y su aspecto áspero. La visión era horrenda, y Martina percibió que había algo profundamente equivocado en todo aquello (110).

El sistema cibernético también es descrito como una bestia mal fabricada y amorfa que vive en las profundidades de Santiago —relacionada con el carácter anticuado y simple, ya mencionado antes—, pero que al mismo tiempo va mostrando su aspecto siniestro, tal como

¹⁵ En *Historia secreta de Chile* el mismo Baradit señala que el aspecto luciferino de su país se simboliza, como ya dijimos, con la estrella del alba o Venus, que dentro de las logias masónicas y ocultistas significa la llegada de la «luz»: la razón, cifrada en su todopoderosa tecnociencia, la cual ha de liberar al ser humano de su atraso e ignorancia (67-69). De modo semejante, Synco aspira a convertirse en la «luz» o «guía» del ciber-bolivarismo y por ende de todo Chile para situarlos como la nación más avanzada del orbe; de ahí su carácter luciferino. No obstante, como sucede en la mitología cristiana, cuando Lucifer en forma de serpiente les ofrece el fruto del conocimiento a Adán y Eva, comienza la caída de la humanidad expulsada del paraíso; mientras, Lucifer es enviado al Infierno situado en el abismo. De manera paralela, en el relato la decadencia de un país entero se nos va revelando cuando el gobierno emplea esa tecnología luciferina para explotar y controlar a su propia gente, mientras el núcleo central del mecanismo yace en las profundidades de la Tierra.

lo señala Macarena Areco: «El gran proyecto tecnológico chileno es un engendro mal pegado, hecho con piezas de manufactura precaria y también una oscura criatura de las profundidades, ‘un pez abisal que nadaba ominosamente debajo de la ciudad’ (ctd. en Baradit, *Synco* 115); un monstruo bíblico y lovecraftiano» («Desde el grado...», 252-253).

Además de ser esbozada como un organismo cibernético unido con Synco —un simulacro de tintes luciferinos—, Santiago de Chile se nos presenta como una ciudad distópica que pretende ser ultramoderna, pero se queda a medias en el proceso. Se reitera la idea de que, pese a su aparente y sofisticado avance tecnológico, esta nación latinoamericana no tiene un proceso de modernización como el de los países más avanzados del mundo. En algunos pasajes del capítulo diez, se menciona que la arquitectura de Santiago quiere parecerse a la de Estados Unidos, Francia y Alemania, pero sólo permanece como un simulacro: «Todo destilaba provincia, cada esquina quería ser simulacro de otra cosa. Un país prefabricado con los restos de la modernidad, una maqueta o escenografía pobre, quizá para que los turistas no se sintieran tan a disgusto en este punto que pendía del mapa en las extensiones del fin del mundo. Santiago era como un parque temático de bajo presupuesto» (71). Aunque por sus cielos se desplacen enormes dirigibles y por sus calles, modernos coches eléctricos, en un tono sarcástico Martina reflexiona sobre lo que ocurre en la ciudad:

al parecer, a pesar de todo, a pesar de la pobreza y el simulacro, estaba orgullosa de lo que habían logrado. Era por decir lo menos increíble que esta ciudad de mierda en el confín del planeta se estuviera convirtiendo en la nueva Camelot de la tecnología mundial. Un circuito electrónico del tamaño de un valle. Un edén mítico. La utopía hecha realidad. Era para reírse. Después de perseguir e imitar al resto del mundo, siempre con retraso, Santiago por fin se atrevía a inventarse un futuro propio (71-72).

A lo largo de la historia, la ciudad de Santiago es proyectada con frecuencia como un inmenso simulacro luciferino: una extensión de Synco conformando un ente cibernético del tamaño de una mega urbe, sostenido además por sus habitantes en una de las realidades alternativas del relato. Se trata, en general, de un sitio que aspira a la cúspide de la modernización en una primera visión utópica del paraíso socialista cibernético. Sin embargo, en una segunda perspectiva distópica —más cercana a la ciencia ficción—, la ciudad-máquina descubre su naturaleza explotadora, debido a que somete a sus ciudadanos a trabajos inhumanos para mantenerla y, por si fuera poco, gasta muchísima energía, a tal grado que Santiago se encuentra al borde del colapso energético.

4-. Memoria: simulacro e historia

La cuestión de la memoria es, quizás, uno de los aspectos de la novela más estudiados por los críticos, ya que desde un principio se establece en el relato un diálogo muy estimulante para el lector entre al menos dos opciones posibles acerca del pasado de Chile: por un lado, la historia oficial conocida, o referente extratextual, con respecto al gobierno allendista, el golpe de estado del 11 de septiembre de 1973 e incluso ciertos sucesos de la dictadura; y por otro, la historia contrafactual narrada en esta ucronía o versión alternativa de esos mismos hechos. Este ejercicio especulativo, emitido desde las coordenadas ciencia ficcionales, posibilita la reflexión de un pasado que se considera traumático en la historia de este país andino, en la búsqueda incesante de explicaciones factibles y hasta de acontecimientos que acaso han permanecido ocultos para gran parte de la población.

Como ya vimos, para Jorge Baradit la historia es un tema fundamental porque se debe intentar descubrir el lado desconocido —a menudo, olvidado intencionalmente— de la

historia que nos han contado los medios officiosos: un relato que el poder en turno ha construido como una ficción o simulacro más para auto legitimarse e inclusive proporcionarle un cierto sentido de identidad a su pueblo. En *Historia secreta de Chile*, el autor nos dice que la historia sólo representa un punto de vista específico sobre ciertos hechos, al intentar darles un propósito, construir una fábula e inventar una línea de tiempo que les dé coherencia: «Línea de tiempo no necesariamente cierta, ojalá incompleta, porque se trata de elegir con pinzas las cuentas con que armamos el collar, destacando algunas, escondiendo otras, diseñando con cuidado lo que debemos recordar y lo que debemos olvidar. Organizando la memoria del país, inventando un país» (10).

Desde esta perspectiva, en el relato se reitera la idea de que la memoria, recuperada a través del discurso histórico, es un simulacro más: una especie de creación literaria realizada comúnmente por los vencedores y grupos en el poder ya que «la historia es líquida, es blanda, moldeable, cortable, redefinible» (Baradit, *Historia secreta...* 11). Por consecuencia, hay un cuestionamiento constante en la narración sobre la posibilidad de acceder a lo que en realidad sucedió en el pasado; se genera la incertidumbre al no existir un sólo discurso histórico posible, sino varias alternativas con respecto a determinados hechos del pasado.

Así, en *Synco* la historia oficial es proyectada como un simulacro generado por el régimen ciber-bolivarista para intentar mantener, junto con su tecnología cibernética, su imagen y su poder totalitario sin que la población se percate de ello. Después de entrevistarse por vez primera con Pinochet, Martina investiga con su t-Syn en la red informática todo lo relativo al intento de golpe de estado frustrado por las fuerzas armadas. Luego de leer parte de la información, reflexiona con escepticismo: «¿Todo esto había ocurrido realmente? Le resultaba imposible relacionar esa noche apacible, esa gente amable, con los espantosos hechos relatados en esos artículos improbables, a veces contradictorios, que escupía la t-Syn.

¿La memoria es literatura? ¿Escribir es mentir?» (66). Al concluir la lectura y saber que Pinochet había detenido el inminente golpe, continúa con sus cavilaciones: «¿Había ocurrido todo esto realmente? La memoria es un archivo caótico, un pésimo bibliotecario que inventa, agranda y tergiversa para no ser sorprendido en falta. ¿Se puede saber la verdad?» (69).

A ese último respecto, en esta ucronía se invierte con frecuencia el papel de los protagonistas principales de la historia oficial chilena por lo cual se reitera la idea de que la memoria de los hechos es un simulacro creado a conveniencia, donde héroes y villanos se confunden.¹⁶ Tal es el caso de Augusto Pinochet —uno de los dictadores más crueles de la historia sudamericana—, quien ahora en la ficción se convierte en un héroe, al comandar las fuerzas armadas para detener a los golpistas el 10 de septiembre de 1973 y cimentar así la estabilidad del gobierno socialista. Se establece así un gran contraste con Salvador Allende —una figura mítica del socialismo, como ya se expuso anteriormente—, quien ahora en el relato se transforma en un villano, un gobernante que no alcanza siquiera a convertirse en un dictador pleno, sino en un mandatario pusilánime que ha permitido un régimen socialista opresor contra su pueblo.¹⁷

¹⁶ Este asunto nos remite al famoso cuento «Tema del traidor y del héroe», de Jorge Luis Borges, donde se narra la historia de Fergus Kilpatrick, un conspirador irlandés del siglo diecinueve. Este personaje es un conspirador que encabeza la resistencia frente a un gobierno opresor, pero que al mismo tiempo traiciona a los de su propio partido. Tomando en cuenta que cualquier conocimiento sobre esa vileza podría comprometer la rebelión, James Nolan decide la ejecución de Kilpatrick en condiciones sumamente dramáticas con un asesino desconocido para que se grabase en la imaginación popular y así acelerar la rebelión, además de redimir y mitificar de algún modo la figura del traidor. Véase el paralelismo entre ese personaje ficcional y las figuras del propio Allende y Pinochet. Según la óptica desde la cual se les mire —derecha o izquierda—, ambos personajes históricos podrían ser considerados como héroes o traidores.

¹⁷ En la novela Pinochet se decanta por el gobierno de Allende, ya que él mismo ha sufrido los ataques de la extrema derecha: su mujer y su hijo son asesinados en un atentado con una bomba en el coche manejado por el propio general, quien se ha salvado de milagro. Otros personajes históricos que tienen un papel protagónico en la ficción, aunque con cierta carga paródica, son el líder socialista Carlos Altamirano (un cyborg maltrecho); por igual, los líderes de diversos partidos políticos, como Patricio Aylwin, Sergio Onofre Jarpa o Ricardo Lagos, e incluso el ministro de tecnología Fernando Flores. Mención aparte merece Michel Townley, un exagente de la CIA y de la DINA (durante el gobierno pinochetista) que asesina en Washington al exiliado político Orlando Letelier, quien fue parte del gabinete de Allende. Curiosamente, Townley en la novela es un empleado de IBM en Chile que ayuda a Martina a averiguar el misterio tras «la mentira de Allende», cifrada en un papel que el niño Ignacio Murúa le da furtivamente a la protagonista en las instalaciones subterráneas de

En esta realidad alternativa, la figura de Pinochet es, aparentemente, tratada con mayor benevolencia. Sin embargo, Baradit realiza una profunda crítica mediante este personaje ficticio del verdadero rol que jugó en los acontecimientos del mundo de referencia, ya que tal como sostienen algunos investigadores, como Mónica González en *La Conjura*, Pinochet no fue ese líder valiente y decidido, tramando un complot, que nos ha vendido el discurso oficial, sino un actor secundario en la preparación del golpe y luego un gobernante fortuito que dirigió con violencia un país; es decir, se trató de un simple instrumento de la historia. De hecho, no se unió a la conspiración hasta el último momento, pues todavía mostraba fidelidad a Allende. Su único y gran acierto consistió en aprovechar astutamente su oportunidad para no soltar el poder una vez que lo hubo obtenido.

De regreso al relato, la figura heroica del general se revela como un simulacro más que oculta lo más oscuro del régimen socialista: comanda las fuerzas armadas para perpetrar la «Masacre de todos los Santos» contra miles de extremistas de izquierda, en un genocidio de proporciones similares al ejecutado por la dictadura pinochetista de la realidad extratextual. Hacia el final de la novela, en el nuevo reordenamiento de la historia o mundo paralelo, Augusto Pinochet es, una vez más, un instrumento de las fuerzas históricas, ya que es elegido y utilizado para encabezar un gobierno que sustituya al estado ciber-bolivarista: la dictadura conocida por todos que ocurre tras el golpe del 11 de septiembre de 1973.

Tal como ocurre en *La ciudad ausente* o *Sueños digitales*, cuyo referente es *1984* de Orwell, la memoria es manipulada en esta distopía cibernética no sólo para sostener la imagen del ciber-bolivarismo ante su población y el mundo entero, sino para rectificar la historia. Lo

Synco. En otras palabras, su rol se invierte, pues de ser un espía y asesino del régimen dictatorial, se transforma ahora en el relato en un agente que desea desenmascarar al gobierno ciber-bolivarista, mientras vive grandes dosis de aventura al lado de Martina cuando son perseguidos por las fuerzas del estado socialista.

anterior se conecta con el asunto de los mundos paralelos o universos alternativos, un leitmotiv muy popular de la ciencia ficción. Con la ayuda de Synco, empleada como una máquina del tiempo, y con una piedra mágica de color negro, dos bandos en lucha intentan controlar el devenir histórico según su conveniencia, creando diversos mundos alternativos o virtuales que finalmente representan simulacros de la historia oficial.

Por un lado, se encuentra la secta ocultista del canciller Miguel Serrano, perteneciente al Instituto de la Tradición, un departamento del gobierno socialista. Su propósito es llevar al país andino entero a Alemania durante la época en la que floreció el nazismo para ayudarlos con su tecnología cibernética a ganar la Segunda Guerra Mundial y, después, lograr que resurja el mítico imperio perdido de la Atlántida. Aquí, resultan muy sugerentes los guiños intertextuales con la ucronía clásica *El hombre en el castillo*, de Philip K. Dick, en la que los alemanes y japoneses tras haber triunfado en la Segunda Guerra Mundial se reparten el mundo a su antojo, pero donde existen también otras historias alternativas sobre lo sucedido, entre ellas, una novela llamada *La langosta se ha posado* que narra que los Aliados han sido los verdaderos vencedores. Debe señalarse también que el personaje Miguel Serrano alude a un escritor y político chileno quien fue un adepto del nazismo, debido al atrayente fondo esotérico y mítico que sustentaba la doctrina de este partido. De hecho, fue un propagandista del Tercer Reich en Chile y del nacional-socialismo en su país.¹⁸

Por otro, se halla el Frente Patriótico Manuel Rodríguez, dirigido por Carlos Altamirano, que nos remite a otro personaje histórico que fue secretario general del Partido

¹⁸ Miguel Serrano (1917-2009) fue un político y literato chileno, sobrino de Vicente Huidobro, cuya obra es multifacética. Como muestra tenemos los siguientes trabajos: su *Antología del verdadero cuento en Chile* (1938); *Los misterios* (1960), libro sobre el hinduismo producto de su labor diplomática; o su famosa Trilogía del hitlerismo esotérico: *El cordón dorado: hitlerismo esotérico* (1978), *Adolf Hitler. El último avatar* (1982) y *Manú: «Por el hombre que vendrá»* (1991). Cfr. con «Miguel Serrano (1917-2009)» en Memoria Chilena. Biblioteca Nacional de Chile <<https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3614.html>>

Socialista Chileno en 1972.¹⁹ Su idea es detener los planes del grupo ocultista y los del gobierno allendista, un régimen considerado maligno y que ha desvirtuado la verdadera causa comunista al pactar con la extrema derecha y los Estados Unidos. Al final de la novela, Altamirano con su grupo logran controlar a Synco y luego lo utilizan como una máquina del tiempo para cambiar la historia donde se desarrolla el ciber-bolivarismo por otra que habrá de convertirse en la historia dominante, es decir, la historia oficial conocida por todos que comienza a desplegarse en el relato: la del golpe de estado el 11 de septiembre de 1973 que dará paso después a la dictadura fascista de Pinochet. De hecho, hay un momento en la ficción donde ambas realidades coexisten como dos universos paralelos que se traslapan; mientras se suceden vertiginosamente los hechos relativos a la persecución que ejerce el gobierno ciber-bolivarista contra Martina y Michel Townley por intentar develar sus secretos, se comienza a escuchar en una grabación de radio la voz de Salvador Allende con aquel famoso discurso matutino del 11 de septiembre de 1973, un poco antes del golpe militar.

En este sugestivo ejercicio, la distopía cibernética y la historia oficial constituyen sólo algunas de las diversas opciones posibles en la historia del país sudamericano (tal vez otros simulacros más). Algunas alternativas más son insinuadas, como aquella donde Chile desaparece de la faz de la Tierra sin dejar ningún rastro, al ser borrados la memoria y todo

¹⁹ Carlos Altamirano Orrego (Santiago, 1922-Santiago, 2019) ingresó en 1945 en el Partido Socialista de Chile; luego, en 1971 fue secretario general del Congreso Nacional del Partido Socialista. Se erigió como una de las figuras políticas más relevantes del comunismo en su país. Por esa causa, fue uno de los personajes más buscados por la dictadura militar. En diciembre de 1973, logra huir de Chile y se exilia en la RDA; posteriormente, radica en París, Francia, en 1979. Regresa a su país en 1991 pero ya no participa en la política. Véase «Carlos Altamirano Orrego. Reseñas bibliográficas parlamentarias» en Biblioteca del Congreso Nacional de Chile <https://www.bcn.cl/historiapolitica/resenas_parlamentarias/wiki/Carlos_Altamirano_Orrego>

Debe destacarse que la figura de Altamirano es ficcionalizada también en la novela de mimética realista *Tengo miedo torero* (2001) del chileno Pedro Lemebel. En esta historia se narra cómo el Frente Patriótico Manuel Rodríguez organiza un atentado contra Pinochet en 1986. Carlos Altamirano, uno de sus principales líderes, toma como centro de operaciones la casa de la Loca de enfrente, un homosexual que se enamora perdidamente de ese personaje al tratar de ayudarlo sin saber las actividades clandestinas e intenciones reales del grupo. Se trata de una historia paródica sumamente interesante que nos muestra desde otro ángulo crítico el contexto sociopolítico durante el régimen militar de Augusto Pinochet hacia el final de su dictadura.

vestigio de esa nación, y donde Martina se convierte en una desaparecida más, acaso en alusión a otra posible dictadura fascista, eliminándose también todo recuerdo suyo al ser exiliada a otro país. Se reitera, entonces, en la ficción la necesidad de modificar la historia, de reescribir con frecuencia la memoria colectiva de todo un pueblo a partir de estos ensayos ciencia ficcionales, quizá con una finalidad superior.

Desde la perspectiva mitológica, esa aspiración de alterar la historia tiene un significado teleológico específico: el deseo de fundar una patria chilena distinta a partir de un relato de los orígenes que pretende sostener una utopía renovadora en todos los niveles basada en la tecnociencia y la cibernética. Juan Manuel Silva afirma que «Chile fue fundado sobre poblados indígenas por afanes pecunarios y de dominación territorial. *Synco* y la producción novelística de Baradit ensaya otra opción y causa. Chile debe ser fundado nuevamente desde una utopía desmembrada, esto es, la del mejoramiento espiritual, técnico y material de la nación» (4). En una línea semejante, Macarena Areco nos habla de la construcción del mito de la historia chilena en la obra de Baradit, al recorrer el tiempo para borrar o rehacer el pasado, reelaborándolo constantemente (Cfr. con «Espacio, cuerpo-sujeto, tecnología...», 246).²⁰

Desde otro punto de vista, esos reajustes de la historia en la novela mediante los universos paralelos funcionan para cuestionar el discurso histórico oficial sobre el golpe y la dictadura a través del ensayo de otras posibilidades, aunque no menos radicales y violentas, como lo es el régimen socialista de la ficción, que acaso nos anuncian un diagnóstico

²⁰ En la llamativa propuesta de Areco, se postula que el mito de la historia chilena concebido por el escritor chileno se construye a partir del cuerpo-sujeto, la tecnología y el espacio: «En la obra de Baradit la historia es un palimpsesto que se está construyendo todo el tiempo, a través de un dispositivo textual que procesa fragmentos de territorio, cuerpo y subjetividad, confundidos y mezclados, lo que va conformando constructos tecnológicos [*Synco*] que someten a los sujetos a poderes malignos superiores y los convierten en carne de cañón, esclava, de guerras que desconocen» («Espacio, cuerpo-sujeto, tecnología...», 246-247).

pesimista: Chile con cualquier tipo de gobierno —democrático o fascista, capitalista o socialista— probablemente fracasaría, tal como ha sucedido a lo largo de la historia del país sudamericano. En definitiva, aunque tras ese intento de reacomodar la historia hay un verdadero deseo de hallar la mejor vía de gobierno como si fuese un sueño utópico, al final se impone casi siempre la violencia y los intereses de la elite.

Para finalizar, mientras se establece un diálogo permanente con el pasado de la realidad extratextual, en esa búsqueda por reconstruir el pasado en la novela, por saber qué sucedió realmente para que Chile se haya convertido en un supuesto paraíso tecnológico y socialista —más allá del discurso o simulacro oficial—, llama la atención que sea una mujer de ambigua nacionalidad, Martina Aguablanca, la que realice la investigación. Esta joven nació en Chile, pero a la edad de 15 años sale del país andino hacia Venezuela junto con su padre, Eugenio Aguablanca, un militar de alto rango del gobierno chileno que, decepcionado por la llegada del régimen socialista al poder, decide autoexiliarse de su país llevando a su hija consigo. Ocho años más tarde, Martina obtiene la nacionalidad venezolana y trabaja para ese gobierno. Aprovechando una misión diplomática desde el Departamento de Tecnología y Energía, llega a Santiago de Chile para intentar revelar el misterio detrás de Synco y el milagro chileno, en un doble movimiento: la búsqueda tanto de la patria «perdida», cifrada en lo sucedido durante el gobierno ciber-bolivarista, como del padre muerto, quien se había suicidado un año atrás en la capital andina:

Venía a celebrar el éxito del primer gobierno socialista en Chile, pero también a reconocer el país de su padre, el país que se lo devolvió hecho un guiñapo humano, asustado, irreconocible. Todos celebraban, ella guardaba una piedra en lugar de corazón. Cruzó la loza casi con sospecha. «Regresar es un verbo mentiroso. Uno siempre llega por primera vez» (20).

En efecto, esta exploración del pasado que realiza la protagonista se proyecta en el nivel de la memoria colectiva, a través de los medios masivos, documentos y testimonios de la gente con respecto al régimen socialista; y de la memoria individual, a partir de los recuerdos, de las anécdotas vividas y los lugares visitados al lado de su padre. A través de las percepciones y reflexiones de Martina Aguablanca, podríamos pensar en una mirada que intenta ser familiar frente a los acontecimientos a esclarecer, pues se vinculan con su antigua patria y la figura paterna, pero que finalmente se convierte en una mirada de extrañamiento, acaso la de un ciudadano en el exilio como sucedió con muchos que huyeron de la dictadura de Pinochet, frente a un mundo desconocido para ella.

Se puede concluir que la figura de la protagonista principal, Martina Aguablanca, representa, quizá, una metáfora en diversos aspectos: primero, la de los exiliados chilenos durante el régimen militar pinochetista que intentan recuperar, a través del ejercicio de la memoria, la patria perdida; segundo, la de los ciudadanos chilenos que desean desenterrar un pasado traumático para comprender mejor su historia; por último, la de los desaparecidos durante la dictadura que al invocar su recuerdo intentan no ser olvidados.

5-. Consideraciones finales

A partir de todo lo anterior, debe resaltarse que, de manera análoga a lo sucedido en la historia de Piglia, en el relato ucrónico *Synco* se presenta, por lo general, una disputa entre dos frentes antagónicos —el poder representado por el gobierno ciber-bolivarista, junto con su Instituto de la Tradición, y el contrapoder, por el Frente Patriótico Manuel Rodríguez—que desean controlar el devenir histórico de Chile con base en la tecnología cibernética *Synco*, convertida en una máquina del tiempo generadora de simulacros virtuales, adecuándolo a sus respectivos

intereses políticos. Esto da pie para que, a lo largo de toda la novela, se presente una abierta lucha entre diversos actores con ideologías políticas distintas: la de extrema izquierda (de un socialismo a ultranza, bajo la dictadura del proletariado), representada por el Frente cuyo dirigente es Carlos Altamirano y que sigue de cerca el comunismo soviético; la alternativa capitalista (o extrema derecha), simbolizada por los Estados Unidos, que intervienen continuamente en Chile a través de pactos secretos; y la ciber-socialista encabezada por Salvador Allende (o socialismo democrático), que en la ficción es designada, de manera significativa, como la tercera vía frente a las dos opciones anteriores, además de constituir el foco principal de toda la narración de Baradit, ya que se trata del régimen vigente en ese mundo alternativo.

Concretamente, es posible establecer que la tecnología cibernética en este relato ucrónico se emplea para generar simulacros virtuales que sustentan al régimen socialista de Salvador Allende, ocultando su carácter totalitario y violento, en una irreverente lectura de Jorge Baradit, donde el propio sistema tecnológico, la figura del presidente y hasta la misma historia alternativa se convierten en simulacros. Se trata, pues, de otra versión de la historia en la cual todo parece invertirse con respecto la historia oficial chilena por todos conocida, como es el caso de la dictadura de Pinochet en el mundo referencial, sustituida ahora en la ficción por la dictadura socialista de Allende. De igual modo, estamos ante una narración ciencia ficcional en la que se incorporan, además, ciertos elementos mitológicos de las culturas andinas, con la finalidad de proponer, tal vez, un nuevo rumbo sociopolítico para la nación chilena, cimentado en algunos de sus símbolos identitarios ancestrales.

Si pensamos, por ejemplo, en el diseño de la imagen del régimen ciber-bolivarista en la novela, la cara visible del poder se fundamenta en su tecnología cibernética Synco (o Cibersyn) convertida en un espectáculo que ha de mostrarse con fastuosidad ante el resto del

orbe, pues Chile se ha convertido en una potencia mundial gracias a esta tecnología. Aquí, los simulacros virtuales se relacionan, primero, con todos los discursos ficticios y triunfalistas creados alrededor de Synco y del sistema socialista (basados algunos de ellos en sus mitologías locales, como la estrella mapuche de ocho puntas, emblema de Synco), aunque para mantener su imagen, el gobierno oculta ciertos hechos violentos, como lo es la Masacre de Todos los Santos; en segundo, se vinculan con las espectaculares festividades militares, al modo nazi, para recalcar el poderío de su tecnología y el aura divina de su presidente. Por último, esos simulacros se conectan también con el poder oculto en gran parte de esta ucronía, ya que se emplean para generar un Salvador Allende virtual: una figura que no tiene existencia física real, pero que se mantiene vigente en el imaginario debido a su aura mítica como héroe del socialismo utópico.

En relación con el espacio urbano, la ciudad de Santiago de Chile en el relato de Baradit se proyecta como un enorme organismo cibernético que se encuentra fusionado con Synco. Como una vasta red informática de conexión en tiempo real —muy similar al internet tal como lo conocemos hoy, aunque más modesta—, la ciudad de Santiago vive y se organiza en torno a Synco, símbolo máximo del proyecto ciber-bolivarista. Con todo, estamos ante un inmenso simulacro virtual que esconde en sus entrañas, bajo el Palacio de La Moneda, un sistema de dominación cercano al esclavismo en el que sus habitantes sirven y alimentan a esta tecnología monstruosa en condiciones ínfimas, el cual posee una naturaleza maligna o luciferina cuyo espacio es presentado a semejanza del Infierno de Dante. Asimismo, tal como sucede, sobre todo, en el relato de Paz Soldán, la ciudad de Santiago se muestra como una urbe que pretende ser moderna, pero se queda corta en su intento, al igual que su propio sistema cibernético, el cual se presenta como el gran avance tecnocientífico del momento, aunque se trate en realidad de un mecanismo obsoleto y precario.

Con respecto al asunto de la manipulación de la memoria vía tecnológica, el discurso histórico mismo a lo largo de la novela —o en otras palabras, la memoria oficial de los hechos— es considerado una ficción más o un texto literario, un simulacro creado por ciertos grupos del poder en turno con fines políticos específicos. Por ello, en la narración se desarrolla el tema ciencia ficcional de los mundos paralelos, donde el relato mismo —la historia alternativa donde se desarrolla el gobierno socialista y cibernético de Salvador Allende, con tintes totalitarios— es un mundo posible o un simulacro virtual más entre otras opciones; una ucronía, donde se invierte el papel de los personajes históricos, como el caso de Allende y Pinochet, donde héroes y villanos se confunden, debatiendo la versión oficial acerca del golpe del 11 de septiembre de 1973, el gobierno allendista de los 70 y los hechos violentos derivados de la dictadura de Pinochet.

En esta novela se presenta, así, un deseo constante de rectificar la historia con una finalidad utópica y mítica por medio de los universos paralelos o simulacros virtuales generados con Synco usada como una máquina del tiempo; es decir, se pretende crear un mundo alternativo (acaso una utopía o un mito originario) donde Chile se convierta en una nación progresista y ultramoderna que ha de integrarse al Primer Mundo, basada tanto en las tradiciones y mitologías locales como en las tecnologías más avanzadas. Para finalizar, debe señalarse que la búsqueda de la patria perdida y del padre fallecido, realizada por la protagonista principal, Martina Aguablanca, se relaciona con la recuperación tanto de la memoria colectiva como de la memoria individual, luego de su regreso a Chile tras de largos años de ausencia.

Conclusiones

Luego de realizar este breve recorrido analítico por las tres novelas aquí propuestas, ahora voy a realizar las últimas reflexiones en torno a las tecnologías de la imagen como generadoras de simulacros virtuales y sus repercusiones sociopolíticas en la narrativa de ciencia ficción latinoamericana. Esto, sin duda, nos va a otorgar otra lectura que, desde las coordenadas de este género de lo extraño, abrirá nuevas discusiones acerca de algunas sociedades postdictadura surgidas en América Latina, como es el caso de Argentina, Bolivia y Chile, después de haber padecido cruentos regímenes dictatoriales en los años setenta; y, por si fuera poco, nos permitirá apuntalar ciertos rasgos que parecen delimitar a la ciencia ficción producida en nuestro continente, como un interesante producto cultural que, de modo oblicuo y metafórico, da cuenta de complejos procesos políticos, históricos y sociales acaecidos en nuestras naciones.

De acuerdo con la hipótesis planteada al inicio de este trabajo, los dispositivos tecnológicos concebidos en los tres relatos son utilizados por los diversos poderes políticos con el fin de generar simulacros virtuales que funcionan como instrumentos de control social e imposición de determinadas ideologías en tres niveles: primero, a partir de la construcción conveniente de una imagen del poder; segundo, por medio del diseño y distribución de un espacio urbano; y, tercero, mediante la manipulación de la memoria y de la historia.

A partir del análisis crítico de estas novelas ciencia ficcionales, que nos proporcionaron una nueva interpretación de ciertas sociedades durante el período postdictadura en América Latina, se comprobó, en general, que el mundo latinoamericano con el apoyo de la tecnología se ha convertido en un simulacro cuyo fin es fingir la democracia, la paz y el respeto a la historia; un mundo que, además, se proyecta como un

lugar distópico en sí mismo, donde se evidencian las graves carencias y contradicciones, así como la capacidad creativa y apropiación ingeniosa, incluso paródica con cierta dosis de humor, del sujeto latinoamericano al contactar con las modernas tecnologías generadoras de simulacros virtuales.

Con respecto al diseño de una imagen del poder que resulte apropiada para determinados intereses políticos, si se considera que los gobiernos de esos mundos ficcionales se mantienen ocultos gran parte del tiempo, debo enfatizar, como primer punto, el posible significado de la disputa por el poder y el dominio del imaginario entre las diversas facciones que se verifica en las tres novelas. En general, somos testigos de una crítica antisistema constante, realizada desde las coordenadas de la ciencia ficción latinoamericana, cuyo objetivo es cuestionar y desmontar la narrativa de los regímenes oficiales vigentes, a partir de los simulacros virtuales producidos con las diversas tecnologías en las historias. Esto se logra, a menudo, mediante diversos simulacros que el poder construye, con los cuales los escritores evidencian el carácter totalitario, las mentiras y las contradicciones de esos regímenes ante sus habitantes. O a través de simulacros que la resistencia dirige, muchas veces, desde la clandestinidad:¹ la proyección de utopías o relatos liberadores de una máquina narradora, algunos de ellos cercanos a la tradición oral, frente a un Estado policial en el caso de *La ciudad ausente*; la firma secreta del hábil programador Sebastián en las fotografías que él mismo manipula para el gobierno neoliberal de Montenegro, con el fin de develar los crímenes de ese régimen, en *Sueños digitales*; o el reajuste de la historia chilena por medio

¹ En las tres novelas los simulacros virtuales, con frecuencia, se generan a partir de diversas maneras: narraciones literarias, discursos políticos, símbolos, emblemas u objetos (algunos de ellos originarios de sus culturas ancestrales y autóctonas), la figura virtual de personajes históricos relevantes, mundos paralelos o historias alternativas, e incluso los mismos sistemas tecnológicos.

de los universos paralelos, que intenta efectuar el Frente Patriótico para enfrentarse al gobierno ciber-bolivarista de Allende y revelar la mentira con que se sustenta esa dictadura socialista en *Synco*.

En estas novelas ciencia ficcionales, donde se alude metafóricamente a ciertos regímenes dictatoriales sudamericanos, nos encontramos, en términos generales, con una crítica antihegemónica que refleja, en la realidad extratextual, a una sociedad latinoamericana desencantada frente a cualquier tipo de propuesta ideológica o de sistema político —ya sea de izquierda o de derecha, democrático o totalitario, capitalista neoliberal o socialista. En efecto, esto nos habla de que, a lo largo de su historia, nuestras naciones con ningún sistema político, aunque se encuentre apoyado en novísimas tecnologías, ha podido lograr un verdadero progreso en todos los niveles de vida para sus ciudadanos.

Como muestra de lo anterior, en *La ciudad ausente* no sólo se alude y critica, sin mencionarla abiertamente, a la Junta militar que dirigió a la nación argentina entre los setenta y principios de los ochenta, sino a los múltiples regímenes con diversas ideologías —entre ellos, el peronismo— que han llegado al poder, muchas veces, mediante golpes de Estado, los cuales han asolado a este país sudamericano a lo largo de toda su compleja historia política, sin permitirle alcanzar verdadera una estabilidad que favorezca su crecimiento en todos los sentidos. Por su parte, en *Sueños digitales*, a partir de la copiosa descripción de lo sucedido en Río Fugitivo, donde la lógica capitalista y neoliberal promovida por su presidente, en referencia al exdictador Banzer, parece imponer su ley en ese mundo ficcional en todos los niveles de vida, Paz Soldán realiza una profunda crítica de los efectos que producen, de un lado, la adaptación de la tecnología informática y la cultura de los *mass media* en toda la sociedad boliviana; y de otro, la aplicación de políticas económicas radicales y contrarias, sobre todo, a los intereses de las clases sociales más desfavorecidas en la nación

boliviana, independientemente de si son emitidas desde un régimen de derecha o izquierda, e inclusive democrático o dictatorial, como ha venido sucediendo en la complicada historia de Bolivia, lo cual es también un reflejo de lo que sucede en toda Latinoamérica.

A fin de cuentas, todo lo anterior lo resume con gran acierto el relato de Baradit ya que en *Synco* se desacraliza la imagen de Salvador Allende como héroe del socialismo utópico, al sugerirnos en una visión muy pesimista que aun cuando el gobierno socialista de Allende hubiese continuado —apoyado incluso con una tecnología cibernética sofisticada— la nación andina estaría destinada, de todos modos, al fracaso, tal como ocurrió en la realidad con la dictadura de Pinochet o, tiempo después, con los gobiernos de la Concertación Democrática.

Es importante señalar, además, la figura de los personajes antisistema que encarnan, de modo conveniente con cierta carga de ironía y humor, la imagen del contrapoder en los relatos, lo que representa, muy posiblemente, un rasgo más de la narrativa ciencia ficcional en América Latina. En líneas generales, nos referimos a las figuras contestatarias vinculadas con el paradigma del científico loco de la ciencia ficción clásica: un personaje que con su empleo irreverente de la tecnociencia transgrede las leyes establecidas en diversos ámbitos. Se trata de personajes transgresores del sistema sociopolítico e incluso literario, como es el caso del escritor-inventor Macedonio Fernández en *La ciudad ausente*, quien con su máquina-narradora crea múltiples ficciones virtuales que se oponen tanto al Estado policial como al canon oficial de la literatura; o de Sebastián, un hábil diseñador quien, como un hacker del *cyberpunk* que se infiltra en los secretos ocultos del ciberespacio, emplea Photoshop para crear sus seres digitales o manipular fotografías en *Sueños digitales*; o del ocultista Miguel Serrano o de Carlos Altamirano, quienes tratan de emplear a Synco como

una máquina del tiempo, con base en su conocimiento esotérico y de las culturas andinas ancestrales, como es el caso de los pueblos mapuche y selknam.

En relación ahora al espacio urbano, resulta sumamente sugestiva la configuración de las ciudades virtuales en las tres narraciones como un lugar donde el poder político ejerce su dominio simbólico. Aquí, se comprueba que las ciudades proyectadas en la narrativa de ciencia ficción latinoamericana nos ofrecen, con frecuencia, otras lecturas sobre el impacto que causan los procesos de modernización en América Latina. Imaginados en los peores escenarios posibles, donde el mundo latinoamericano parece una distopía en sí misma y además es descrito con frecuencia en escenarios fantasmales y ambiguos cercanos a lo fantástico, el espacio citadino y el diario acontecer de sus habitantes desplegados en las ficciones nos muestran que esos procesos de integración a la vida moderna y a sus sofisticadas tecnologías de lo virtual son incompletos e insuficientes; da la impresión de que por mucho que se esfuercen habrá siempre un dejo de pobreza y retraso en las adaptaciones tecnocientíficas más avanzadas del momento; es decir, en los espacios urbanos de los relatos coexisten elementos modernos y premodernos.

Esto se manifiesta con claridad en *Sueños digitales* y en *Synco*, donde cohabitan modernos sistemas informáticos y espectaculares edificaciones con amplias zonas marginales. Estas ciudades se bosquejan, así, como inmensos simulacros virtuales que intentan asemejarse a las naciones más avanzadas económica y tecnológicamente, mientras ocultan tras esa fachada de ultra modernidad la pobreza extrema y la explotación a la que es sometida la ciudadanía por los regímenes dictatoriales, así como las condiciones precarias en que son habilitadas estas tecnologías. Incluso, en *La ciudad ausente*, se presenta una circulación anticuada de los relatos de la máquina-narradora entre sus habitantes quienes,

más allá de lo presentado por el poder en El Museo, parecen acceder a las historias, muchas veces, sólo mediante grabaciones de audio, a veces en video y escritos en papel.

Con todo, uno de los rasgos que muestra el ingenio latinoamericano en estas historias de ciencia ficcionales —al adaptar, e incluso imaginar, nuevas aplicaciones tecnocientíficas— se proyecta en su naturaleza paródica: el humor y la ironía constantes que recorre sus narraciones al pensar en cómo integrar lo moderno con los elementos locales. Por ejemplo, pensemos en Richter (o Ruso) en la historia pigliana, quien le vende a Domingo Perón la idea de crear la primera bomba atómica en territorio latinoamericano, aunque nunca se concrete ese proyecto; o en el uso de celulares y tecnologías informáticas avanzadas en Río Fugitivo, una ciudad donde sus habitantes tienen grandes aspiraciones, aunque en realidad se trate de un pueblo de «alma chica», como bien se señala en la ficción de Paz Soldán; o el caso de Santiago de Chile que detrás de su grandioso sistema cibernético, esconde un sistema anticuado y horrible como si fuera un set sobrante de alguna película de ciencia ficción.

Finalmente, con respecto al asunto de la historia tratado en las narraciones, este se desarrolla, en primer lugar, por medio del tema del discurso histórico que despliegan los relatos en su diálogo constante con los sucesos del mundo referencial; y, en segundo, a través de la manipulación de la memoria histórica vía tecnológica en los mundos ficcionales con fines políticos. Este constituye un aspecto tratado con amplitud e insistencia por la narrativa latinoamericana de ciencia ficción, acaso un rasgo más que caracteriza a este género producido en nuestro continente. Se trata, de nueva cuenta, de ficciones que nos proporcionan un espacio de reflexión contrahegemónica, ya que desde estas narraciones distópicas o ucrónicas se discute y se critica al discurso histórico oficial de la realidad extratextual. Al respecto, tras el fin de las violentas dictaduras sudamericanas, se inicia después el periodo postdictadura o intervalo de integración a la vida democrática. En ese sentido, los relatos nos

proporcionan una aguda crítica de esa etapa; de nueva cuenta, una mirada desencantada que nos muestra la continuidad de las estructuras del poder cimentadas en el pasado y de las amplias desigualdades sociales, evidenciadas ahora con los simulacros virtuales generados vía tecnológica.

En primera instancia, estas novelas en sí mismas debaten sobre ciertos sucesos de la historia acontecidos en Argentina, Bolivia y Chile. Como objeto de representación literaria en cada uno de los relatos, el discurso histórico oficial en torno a esos regímenes sudamericanos —referidos tanto a la etapa dictatorial como al periodo postdictadura— es puesto a prueba a través versiones alternativas que problematizan y actualizan las interpretaciones de ese pasado, muchas veces doloroso que aún se sigue procesando, desde diversas miradas con base en la tecnología generadora de simulacros virtuales. Así, tenemos la alternativa distópica presentada en *La ciudad ausente* cuyo objetivo es develar, sobre todo, las maquinaciones y crímenes de la Junta Militar, para así criticar todo sistema totalitario que ha llegado al poder en Argentina desde sus inicios; la propuesta distópica *cyberpunk* en *Sueños digitales*, muy desencantada ante el avance de políticas económicas extremas en toda la historia boliviana, como las del neoliberalismo al inicio del nuevo milenio, que provocan la destrucción de sus recursos naturales y la violencia extrema de sus mandatarios por ejecutarlas. Y, por último, la alternativa ucrónica y, a su vez, distópica presentada en *Synco*, en la que se revisita el periodo de gobierno allendista y la posterior dictadura de Pinochet con el fin de reabrir ese complejo campo político chileno; en esa novela se observa desde una mirada desilusionada que, en prácticamente toda su historia, ninguna propuesta ideológica ha sido apropiada para el país andino.

En segundo, la manipulación de la memoria histórica mediante la tecnología como un tema en sí dentro de esos relatos se verifica de un modo especial. Por lo general, en estas

ficciones el poder desea cambiar el pasado para cimentar su imagen y dominio sobre sus ciudadanos; en cambio, la resistencia pretende recuperar el pasado para desmontar las mentiras de esos regímenes y alcanzar la liberación. En este asunto de la memoria, se manifiesta otro rasgo que, al parecer, caracteriza a la ciencia ficción latinoamericana. Me refiero a un ideal mítico que se presenta en las ficciones cuando se bosqueja en ellas el intento por modificar la memoria histórica: un deseo por recuperar los orígenes ancestrales y hasta prehispánicos de nuestras naciones para cimentar sus proyectos sociopolíticos.

Por ejemplo, en *La Ciudad ausente*, Macedonio programa su máquina para que recupere y narre los relatos orales contados por una figura legendaria: la del viejo que narra cuentos al calor del fuego, donde se proyectan, a su vez, ciertas figuras míticas del pasado fundacional argentino, como el gaucho y la pampa. En el caso de *Sueños digitales*, hay una referencia constante a uno de los máximos símbolos de la cultura boliviana: la coca, cuyos plantíos son arrasados por las políticas implementadas por sus gobiernos. De hecho, en el relato el poder, mediante simulacros fotográficos, manipula la historia que muestra los pactos secretos entre los cocaleros y el gobierno por el dominio de ese producto; se proyecta, pues, un deseo en la novela por denunciar esa situación, porque cualquier proyecto de crecimiento para Bolivia debe basarse en el usufructo adecuado de ese producto milenario.

Con respecto a *Synco*, la imagen del poder ciberboliviarista es reforzada desde un principio con elementos autóctonos al desplegarse los simulacros en sus festividades: la estrella de ocho puntas de origen mapuche, símbolo del sistema cibernético, y la serpiente Tren-Tren, presente en su bandera como símbolo de las fuerzas sísmicas en Chile. Empero, donde se manifiesta mejor esa visión mítica es cuando se intenta rectificar la historia de esta nación mediante universos paralelos, o simulacros virtuales de la historia donde esta ucronía es solo una alternativa más, con base en la tecnología cibernética y, principalmente, en el

imaginario del esoterismo y las culturas ancestrales andinas, lo cual nos habla del deseo de refundar la nación chilena bajo otros parámetros. Para terminar, el asunto del discurso histórico oficial y la generación de simulacros virtuales para alterar la memoria de los hechos, mediante sofisticadas tecnologías de la imagen en cada novela, nos habla de la aspiración del sujeto latinoamericano por comprender y quizá modificar su pasado con el fin de ser parte fundamental de la historia con nuevos proyectos para sus naciones; es decir, existe un anhelo de nuestras sociedades por recorrer de nuevo ese pasado problemático para reconocer apropiadamente nuestro presente e imaginar así un mejor futuro.

Para concluir con esta tesis, el empleo sociopolítico de las tecnologías generadoras de mundos virtuales en la narrativa de ciencia ficción latinoamericana constituye un tema que sigue renovándose al ritmo marcado por la aparición vertiginosa de novísimos sistemas tecnocientíficos, acompañados además de numerosas redes sociales informáticas. Vale la pena subrayar que el relato ciencia ficcional en América Latina nos brinda la oportunidad de mirar e interpretar nuestra cultura desde otra óptica en la que, a menudo, se discuten y problematizan los discursos hegemónicos. Por todo lo anterior, espero que este trabajo sirva de base para futuras investigaciones en las que otros críticos e investigadores profundicen en estos aspectos o, más bien, traten nuevas aristas de las problemáticas aquí planteadas en torno a este género de lo extraño.

Bibliografía

1-. Directa

- BARADIT, Jorge. *Historia secreta de Chile*. Santiago de Chile: Editorial Sudamericana, 2015.
- . *Historia secreta de Chile 2*. Santiago de Chile: Editorial Sudamericana, 2016.
- . *Historia secreta de Chile 3*. Santiago de Chile: Editorial Sudamericana, 2017.
- «Jorge Baradit, escritor: ‘Ya no es posible hacerle el quite a la ciencia ficción’». *emol.Espectáculos*, entrevistado por Alberto Rojas M., *El Mercurio* (14 nov., 2007). Disponible en <https://www.emol.com/noticias/magazine/2007/11/14/281823/jorge-baradit-escriptor-ya-no-es-posible-hacerle-el-quite-a-la-ciencia-ficcion.html>
- . *La Dictadura. Historia secreta de Chile*. Santiago de Chile: Editorial Sudamericana, 2018.
- . *Synco*. Santiago de Chile: Ediciones B Chile S. A., 2008. Versión impresa.
- . «Synco, entrevista perdida y Eden Medina» (8 julio, 2011), en *El mostrador. Blogs y opinión*. Disponible en <https://www.elmostrador.cl/noticias/opinion/2011/07/08/synco-entrevista-perdida-y-eden-medina/>
- PAZ SOLDÁN, Edmundo. «Entre la tradición y la innovación: globalismos locales y realidades virtuales en la nueva narrativa latinoamericana». *Desafíos de la ficción*, comp. Eduardo Becerra. Alicante: Universidad de Alicante, 2002. 57-66. Impreso.
- . «Edmundo Paz Soldán: ‘La ciencia ficción es un gran instrumento para acercarnos a las disfunciones de nuestro tiempo’». *Lecturápolis*. Entrevista de Marisa G., jueves 25 de noviembre de 2021. Web. <<http://www.lecturapolis.com/2021/11/edmundopazsoldan-lacienciaficcion.html>> Consultado en marzo de 2022.
- . «Edmundo Paz Soldán, explorador de las relaciones entre el hombre y la máquina». *El periódico Ocio y Cultura*. Entrevista de Ferrán Nadeu, 5 de noviembre de 2021. Web. <<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20211105/edmundopazsoldan-ciencia-ficcion-la-via-del-futuro-festival-42-12709938>>. Consultado en marzo de 2022.
- . «La imagen fotográfica, entre el aura y el cuestionamiento de la identidad: una lectura de ‘La paraguaya’ de Augusto Céspedes y *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares». *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXIII, Núm. 221, octubre-diciembre 2007: 759-770. Web. <<https://revistaiberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/5317>>. Consultado en nov. 2021.
- . *Sueños digitales*. La Paz: Santillana, 2000.
- PIGLIA, Ricardo. *Antología personal*. México: FCE, 2014 (Tierra Firme).
- . *Crítica y ficción*. Barcelona: Anagrama, 2001 (Argumentos, 267).

- . *El último lector*. Barcelona: Anagrama, 2011 (Narrativas Hispánicas, 292).
- . *La ciudad ausente*. Barcelona: Random House Mondadori, 2013/1992 (Debolsillo).
- . *La ciudad ausente. La novela gráfica*. Ilustraciones de Luis Scafati; adaptación de Pablo de Santis. Barcelona: Libros del Zorro Rojo, 2008.
- . *La forma inicial. Conversaciones en Princeton*. Madrid: Editorial Sexto Piso, 2015.
- . *Prisión perpetua*. Barcelona: Random House Mondadori, 2018 (Debolsillo).

2-. Indirecta

Sobre Jorge Baradit

- ARECO, Macarena. «Desde el grado cero a la vida eterna: reflexiones sobre las posibilidades de la tecnología en novelas argentinas y chilenas recientes», *Revista de Humanidades* (Universidad Nacional Andrés Bello de Chile), Núm. 42 (Julio 2020): 243-260. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321265117009>
- . «Espacio, cuerpo-sujeto, tecnología. La construcción del mito de la historia de Chile en la obra de Jorge Baradit», *Universum* (Universidad de Talca), Vol. 35, Núm. 1(2020): 232-248. Disponible en <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762020000100232>
- BAEZA IBARRA, Juan Rodrigo. «El arcaísmo posmoderno en *Kafulkura. El corazón de la tierra* de Jorge Baradit». Tesis de Maestría en Literaturas Hispánicas. Universidad de Concepción, Chile. 2014.
- CARRANZA O., Corina. «Coordenadas en el desierto: fragmentación de la experiencia en *El año en el desierto* de Pedro Mairal y en *Synco* de Jorge Baradit». Tesis de Licenciatura en Lengua y Literatura, Universidad de Chile, 2019. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/177426>
- GAINZA, Carolina. «Estéticas digitales y cibercultura: un análisis a partir de dos casos de literatura digital en Chile». *Letras Hispanas*, Vol. 11, 2015: 223-238. Web. <https://www.researchgate.net/publication/303818280_Esteticas_digitales_y_cibercultura_un_analisis_a_partir_de_dos_casos_de_literatura_digital_en_Chile> Consultado en sep. 2018.
- HERNÁNDEZ TELLO, Carlos. «*Synco* de Jorge Baradit: ¿reflexión política o mercancía?», en *Proyecto Patrimonio-2016*. Disponible en <http://letras.mysite.com/chte040616.html>
- «Jorge Baradit». *Escritores del mundo fandom*. Disponible en https://escritores-del-mundo.fandom.com/es/wiki/Jorge_Baradit
- LARAWAY, David. «Back to the Future: Salvador Allende's Steampunk Chile». *A Contra corriente. Una revista de historia social y literatura de América Latina*, Vol. 11, No. 1, 2013: 152-169. Web.<<https://acontracorriente.chass.ncsu.edu/index.php/acontracorriente/article/view/708/1286>>. Consultado en sep. 2018.

- OYARZO HERNÁNDEZ, Karin Pamela. «Espacio y deshumanización en la construcción de la distopía posmodernista en dos obras de ciencia ficción contemporánea chilena: *Ygdrasil* de Jorge Baradit y *Zombie* de Mike Wilson». Tesis de Licenciatura en Castellano y Comunicación, Universidad de Magallanes, 2013.
- SALDIAS, Gabriel A. «Baradit: Remembering a Socialist Future in Postdictatorship Chile: Utopian Anticipation and Anti-utopian Critique in Jorge Baradit's *Synco*». *Utopian Studies*, Vol. 29, No. 3 (2018): 398-415.
- SILVA BARANDICA, Juan Manuel. «Sobre *Synco* de Jorge Baradit: El país que nunca existió», en *La calle passy061* (nov. 14, 2008). Disponible en <https://www.lacallepassy061.cl/2008/11/synco-de-jorge-baradit-el-pas-que-nunca.html>
- SOMMERFELD, Kaitlin R. y Toledano, Juan C. «Recuerdos que curan. Memoria y ciencia ficción en Chile». *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía*, Vol. 3, Iss. 1, art. 4. Web. <<https://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol3/iss1/4>>. Consultado en oct. 2018.
- SULLIVAN, José. «El fin de la utopía: ciencia ficción chilena y el colapso de la Concertación en *Flores para un cyborg* (1996), *2010: Chile en llamas* (1998) y *Synco* (2008)», *Alambique. Revista académica de ciencia ficción y fantasía*, Vol. 8, Iss. 1, Art. Disponible en <https://digitalcommons.usf.edu/alambique/vol8/iss1/3>

Sobre Edmundo Paz Soldán

- «Biografía de Edmundo Paz-Soldán», escritores.org. Web. <<https://www.escriitores.org/biografias/9211-paz-soldan-edmundo>>. Consultado en febrero de 2022.
- GUTIÉRREZ MOUAT, RICARDO. «Literatura y globalización: tres novelas postmacondistas». *Inti: Revista de Literatura Hispánica*, Vol. 1, No. 55, Primavera-Otoño 2002: 3-28. Web. <<https://digitalcommons.providence.edu/inti/vol1/iss55/1/>>. Consultado en nov. 2021.
- MONTOYA JUÁREZ, JESÚS. «La narrativa de Edmundo Paz Soldán o cómo llegamos a ser *Sueños digitales*». *Tonos Digital: Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, Vol. 1, No. 134, 2007. Web. <https://www.um.es/tonosdigital/znum13/secciones/estudios_T_montoya.htm>. Consultado en dic. 2021.
- . «Ni apocalípticos ni integrados: medios audiovisuales en tres narradores del sur de América». *Revista Iberoamericana*, vol. LXXIII, núm. 221 (oct.-dic. 2007): 887-902. Web. <https://www.researchgate.net/publication/45381183_Ni_apocaliticos_ni_integrados_medios_audiovisuales_en_tres_narradores_del_Sur_de_America/link/0e60a5e4f0c4cf5df7c5a719/download>
- . «Tecno-ficción boliviana: imagen y tecnología en la obra de Edmundo Paz Soldán». *Dissidences: Hispanic Journal of Theory and Criticism*, Vol. 9, Iss. 9, Article 4, 2013. Web. <<https://digitalcommons.bowdoin.edu/dissidences/vol5/iss9/4>>. Consultado en enero 2022.
- MOSQUERA, Mariano Ernesto. «De matrices, híbridos y síntomas: CF y realismo en tres novelas contemporáneas», *Mitologías hoy*, vol. 22 (dic. 2020): 281-296.
- RAMOS GONZÁLEZ, Rosario. «La ‘fábula electrónica’: respuestas al terror político y las utopías informáticas en Edmundo Paz Soldán». *MLN*, núm. 118 (2003): 66-91.

- RAMOS ORTEGA, BELEM. «Avatares literarios: Edmundo Paz Soldán o las nuevas tecnologías en la narrativa actual». *XVIII Simposio de la SELGYC (Alicante 9-11 de septiembre 2010) = XVIII Simposi de la SELGYC (Alacant 9-11 setembre de 2010)*. *Ciberliteratura i comparatisme = Ciberliteratura y comparatismo*, Rafael Alemany Ferrer, Francisco Chico Rico (eds.) Alacant: Universitat d'Alacant, SELGYC [Sociedad Española de Literatura General y Comparada], 2012. 225-232. Web. <<https://digitalcommons.providence.edu/inti/vol1/iss55/1/>>. Consultado en feb. 2022.
- SAAVEDRA GALINDO, MARITZA JOHANA ALEXANDRA. «La materia del deseo y Sueños digitales de Edmundo Paz Soldán: entre la posdictadura y la posmodernidad». Tesis de Maestría en Estudios Latinoamericanos. UNAM, 2011. Web. <<http://132.248.9.195/ptb2011/marzo/0667222/Index.html>>. Consultado en feb. De 2022.
- VON WERDER, Sophie Dorothee. «Simulacro, violencia e intercambio simbólico en *Sueños digitales* de Edmundo Paz Soldán». *Taller de Letras*, No. 56, 2015: 89-97. Web. <<http://tallerdeletras.letras.uc.cl/images/56/a05.pdf>>. Consultado en marzo de 2022.
- WOLFENZON, Carolyn. «Urbanismo y política en Río Fugitivo: la ciudad imaginaria de EPS», *Confluencia* (Universidad Estatal de Colorado), vol. 32, núm. 1 (otoño de 2016): 86-100.

Sobre Ricardo Piglia

- CIFUENTES REYES, Herson Oliver. «La ciudad virtual en *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia». Herson literario. Web. <<http://hersonliterario.obolog.es/ciudad-virtual-ciudad-ausente-ricardo-piglia-2257463>> Consultado en agosto de 2019.
- CORRAL, Rose (ed.) *Entre ficción y reflexión. Juan José Saer y Ricardo Piglia*. Ed. Rose Corral. México: El Colegio de México, 2007.
- DE SANTIS, Pablo. «Prólogo. Caligrafía nocturna», en *La ciudad ausente. La novela gráfica*, Piglia, Ricardo, Luis Scafati y Pablo de Santis. Barcelona: Libros del zorro rojo, 2008. 7-10.
- FORNET GIL, Jorge. «El escritor y la tradición en la obra de Ricardo Piglia». Tesis de Doctorado, CELL, COLMEX, 2000.
- KOHUT, Karl. «¿Literatura comprometida o literatura de la memoria?» *Entre ficción y reflexión. Juan José Saer y Ricardo Piglia*. Ed. Rose Corral. México: El Colegio de México, 2007. 113-134.
- MACEDO RODRÍGUEZ, Ángel Alfonso. «Al margen: Literatura fantástica y función social en la narrativa de Ricardo Piglia». Tesis de doctorado. Universidad Autónoma Metropolitana, 2011.
- MEDELLÍN, Adán. «Los nudos paranoicos. *La ciudad ausente*, de Ricardo Piglia». *Revista Casa del Tiempo*, UAM, Núm. 38 (Marzo de 2017): 27-28.
- OLIVIA-FIORI, Paula. «Espacios literarios: Textos y contextos en la escritura de Beatriz Sarlo y Ricardo Piglia». *Wayne State University Dissertations*. Paper 1160, 2015.
- PEREIRA, María Antonieta. «La máquina de la creación». *Ricardo Piglia y sus precursores*. Buenos Aires: Ediciones Corregidor, 2001. 21-74.

—. *Ricardo Piglia y sus precursores*. Trad. de Adriana Pagano, pról. de Noé Jitrik. Buenos Aires: Ediciones Corregidor, 2001.

SIERRA, Marta. «Máquinas, ficciones y sociedades secretas: *Caterva* y *La ciudad ausente*». Revista Iberoamericana, vol. Lxxi, núm. 211 (abril-junio 2005): 521-537.

WEINBERG, Liliana. «La máquina de escribir», *Entre ficción y reflexión. Juan José Saer y Ricardo Piglia*. Ed. Rose Corral. México: El Colegio de México, 2007. 161-175.

Teórico-crítica y general

ADORNO, Theodor y Max Horkheimer. «La industria cultural. Ilustración como engaño de masas». *Dialéctica de la Ilustración*. Trad. Juan José Sánchez. Madrid: Editorial Trotta, 1998. 165-212. Impreso.

AGUIAR, Raúl. *Realidad virtual y cultura ciberpunk*. La Habana: Casa Editorial Abril, 1995.

AÍNSA, Fernando. «La ciudad entre la nostalgia del pasado y la visión apocalíptica». *Utopías urbanas: geopolíticas del deseo en América Latina*, Gisela Heffes (coord). Madrid: Iberoamericana; Frankfurt am Main: Vervuet, 2013. 49-86.

ANDERSON IMBERT, Enrique. *Historia de la literatura latinoamericana*. Vol. II, Época contemporánea. México: FCE, 1985 (Colección Breviarios; 156).

ARELLA, Daniela, comp. *Relatos pioneros de la ciencia ficción latinoamericana*. Caracas: Fundación editorial El perro y la rana, 2015.

ÁVILA, Francisco. «El concepto de poder en Michel Foucault». *Telos*, vol. 8, núm. 2 (mayo-agosto 2006): 215-234.

BACZKO, Bronislaw. *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*. Trad. Pablo Betesh. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión SAIC, 1999 /1984.

BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 2007. Impreso.

—. *El crimen perfecto*. Trad. Joaquín Jordá. Barcelona: Editorial Anagrama, 2006. Impreso.

—. *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Trad. Thomas Kauf. Barcelona: Editorial Anagrama, 1991.

BENJAMIN, Walter. «El narrador», en *Para una crítica de la violencia*. Madrid: Taurus. 111-135.

—. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Trad. Andrés E. Welkert e intr. de Bolívar Echeverría. México: Ítaca, 2003.

«Biografía de Hugo Banzer Suárez». *CIDOB, Barcelona Centre for International Affairs*. Web. <https://www.cidob.org/biografias_lideres_politicos/america_del_sur/bolivia/hugo_banzer_suarez> Consultado en febrero de 2022.

BORGES, Jorge Luis. «Prólogo». *La invención de Morel*, Adolfo Bioy Casares. Buenos Aires: Emecé Editores, 2015. 11-15.

- , Adolfo Bioy Casares y Silvina Ocampo. *Antología de la literatura fantástica*. Barcelona: Edhasa, 2018.
- BROWN, J. Andrew. «Tecno-escritura: literatura y tecnología en América Latina». *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXIII, Núm. 221, octubre-diciembre 2007: 735-741. Web. <<https://revistaiberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/issue/view/198/showToc>>. Consultado en dic. 2018.
- «Carlos Altamirano Orrego». Historia política. Reseñas biográficas parlamentarias. *Biblioteca del Congreso Nacional de Chile*. Disponible en https://www.bcn.cl/historiapolitica/resenas_parlamentarias/wiki/Carlos_Altamirano_Orrego
- CANO, Luis C. *Intermitente recurrencia: La ciencia ficción y el canon literario hispanoamericano*. Buenos Aires: Corregidor, 2006.
- CAPANNA, Pablo. *El sentido de la ciencia-ficción*. Buenos Aires: Editorial, 1992 (1ª ed. 1969). Impreso.
- CAVALLARO, Dani. «La ciencia ficción y el ciberpunk». *Literatura y cibercultura*, Domingo Sánchez-Mesa (ed.). Madrid: Arco Libros, 2004. 235-268. Impreso.
- CLAUS, Elisabet. «La revolución de Hugo Chávez», *La Vanguardia* (01/02/2019). Disponible en <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190201/4696511795/venezuela-revolucion-bolivariana-hugo-chavez-simon-bolivar.html>
- COLOMÉ, Gabriel. «Política y medios de comunicación: una aproximación teórica», *Working papers*, Universitat Autònoma de Barcelona (Institut de Ciències Politiques, 1994), 91. <https://www.icps.cat/archivos/WorkingPapers/WP_I_91.pdf?noga=1>
- «Concertación de Partidos por la Democracia (1988-2009)». *Memoria chilena. Biblioteca Nacional de Chile*. Disponible en <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-31414.html#presentacion>
- CÓRDOBA CORNEJO, Antonio. *¿Extranjero en tierra extraña? El género de ciencia ficción en América Latina*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2011. Impreso.
- CHIMAL, Alberto. «Nuevo mapa de la ciencia ficción en Latinoamérica», *Confabulario* (Suplemento cultural de *El Universal*). Web. <<https://confabulario.eluniversal.com.mx/ciencia-ficcion-latinoamerica/>>. Consultado en marzo de 2020.
- DEBORD, Guy. *La société du Spectacle*. Paris: Éditions Champ Libre, 2003. Versión digital.
- DE LOS RÍOS, Valeria. «Llévese la cámara a la tumba: deseo fotográfico en cuatro cuentos de Lugones». *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXIII, Núm. 221, Octubre-Diciembre 2007: 745-758. Web. <<https://revistaiberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/5316>>. Consultado en oct. 2018.
- DE ROSSO, Ezequiel. «La línea de sombra: literatura latinoamericana y ciencia-ficción en tres novelas contemporáneas». *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXVIII, Núm. 238-239, 2012: 311-328. Web. <<https://revistaiberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/6902/7065>>. Consultado en oct. 2018.

- DELEUZE, Gilles. «Post-scriptum sobre las sociedades de control». *Conversaciones (1972-1990)*. Trad. José Luis Pardo. Valencia: Pre-textos, 1999. 277-286. Impreso.
- DEPETRIS, Carolina. «Viaje fantástico y escolástico inquisitorial: el derrotero lunar del fraile Manuel Antonio de Rivas». *Sizigias y cuadraturas lunares*, Manuel Antonio de Rivas. Mérida: UNAM / CPHCS, 2009 (Colección viajeros, serie Osa Menor). 11-16.
- DOLEŽEL, Lubomir. «Mímesis y mundos posibles». *Teorías de la ficción literaria*, Antonio Garrido ed. Madrid: Arco Libros, 1997. 69-94.
- . «Referencia ficcional: mímesis y mundos posibles». *Estudios de poética y teoría de la ficción*. Trad. Joaquín Martínez Lorente. Murcia: Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia, 1999. 111-123.
- DYSERINCK, Hugo. «Imagología comparada». Trad. Rosa Teresa Fries. *Anuario de Literatura Comparada* (Ediciones Universidad de Salamanca), 1616, no. 6 (2016): 281-292.
- DURÁN MARTÍNEZ, Roberto. «Seres artificiales y otros mecanismos vivientes en la literatura hispanoamericana. Los autómatas en algunos cuentos de Eduardo Ladislao Holmberg y Emiliano González». Tesis de Maestría en Letras Latinoamericanas. Universidad Nacional Autónoma de México, 2018.
- EICHEVERRÍA, Bolívar. «Modernidad en América Latina». *Vuelta de siglo*. México: Era, 2006. 195-217. Impreso.
- FERNÁNDEZ, Bernardo (ed.) *Los viajeros: 25 años de ciencia ficción*. México: Ediciones SM, 2010.
- FERNÁNDEZ, Juan Manuel. «La televisión en la guerra de Vietnam. Una experiencia única, 20 años después». *Telos. Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad*, núm. 41 (marzo-mayo 1995). <<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero041/una-experiencia-unica-20-anos-despues/?output=pdf>> Consultado en febrero de 2021.
- FISHER, Mark. *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Trad. Claudio Iglesias. Buenos Aires: Caja Negra, 2009. Versión digital, Editor digital Titivillus.
- FREUND, Gisèle. «La fotografía, instrumento político». Trad. Josep Elias. *La fotografía como documento social*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1983. 141-156. Impreso.
- FOUCAULT, Michel. «De los espacios otros». Web. <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2017/07/foucault_de-los-espacios-otros.pdf> Consultado en marzo de 2022.
- . *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Paris: Gallimard, 2004. Ed. digital.
- GALÁN RODRÍGUEZ, Carmen. *Mundos de palabra. Utopías lingüísticas en la ficción literaria*. Badajoz: Diputación de Badajoz, 2009.
- GIL RODRÍGUEZ, Eva. «Simulacro, subjetividad y biopolítica, de Foucault a Baudrillard». *Revista de Observaciones Filosóficas*, núm. 1 (2005): 1-12.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: DeBolsillo, 2009 (1a ed. 1990). Impreso.

- GARCÍA HERNÁN, Manuel. «Tecnociencia y cibercultura en México: *hackers* en el cuento *cyberpunk* mexicano». *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXVIII, Núm. 238-239, Enero-Junio 2012: 329-348. Web.<<https://revistaiberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/6903>>. Consultado en oct. 2018.
- GARCÍA PÉREZ, David. *Prometeo: El mito del héroe y el progreso. Estudio de literatura comparada*. México: UNAM, 2006.
- GASPARINI, Sandra. *Espectros de la ciencia. Fantasías científicas de la Argentina del siglo XIX*. Buenos Aires: Santiago Arcos (Colección Parabellum Ensayo), 2012.
- GIMWAY, M. Elizabeth & J. Andrew Brown. *Latin American Science Fiction. Theory and Practice*. New York : Palgrave MacMillan, 2012.
- GOLIGORSKY, Eduardo y Marie Langer. *Ciencia-ficción. Realidad y psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós, 1969.
- GONZÁLEZ, Mónica. *La conjura. Los mil y un días del golpe*. Santiago de Chile: Catalonia, 2012. Versión digital.
- GOORDEN, Bernard y A. E. Van Vogt (comp.). *Lo mejor de la ciencia ficción latinoamericana* (1982). Versión digital. Consultado en < <http://files.radionitsuga.com/200000238-8343f843f9/Lo%20Mejor%20de%20la%20Ciencia%20Ficci%C3%B3n%20latinoamericana%20-%20Bernard%20Goorden%2C%20Alfred%20E%20van%20Vogt.pdf> > .
- GRAVES, Robert. «Atlante y Prometeo». *Los mitos griegos*. Madrid: RBA coleccionables, 2009. 161-168.
- GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 1996. Impreso.
- . *Historia del cine*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2015. Impreso.
- . «IV. La imagen nazi». *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2005. 213-281. Impreso.
- . «II. La imagen religiosa». *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2005. 71-131. Impreso.
- HARAWAY, Dona. *Manifiesto para cyborgs. Ciencia, Tecnología y Feminismo socialista a finales del siglo XX*. Mar del Plata: Letra Sudaca Ediciones, 2018.
- HAYLES, N. Katherine. «La condición de la virtualidad». *Literatura y cibercultura*, Domingo Sánchez-Mesa (ed.). Madrid: Arco Libros, 2004. 37-72. Impreso.
- HAUSER, Arnold. *Historia social de la literatura y el arte. Vol. 3*. Trad. A. Tovar. Barcelona: Editorial Labor, 1993. Impreso.
- HOEG, Jerry. *Science, Technology, and Latin American Narrative in the Twentieth Century and Beyond*. Bethlehem / London: Lehigh University Press; Associated University Presses, 2000. Printed.

- HONORES, Elton. *Fantasmas del futuro. Teoría e historia de la ciencia ficción (1821-1980)*. Lima: Polisemia, 2018.
- . *Noticias del futuro. Antología del cuento de ciencia ficción peruano del siglo XXI*. Lima: Ediciones Altazor, 2019.
- JAMESON, Fredric. *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Trad. Cristina Piña Aldao. Madrid: Ediciones Akal, 2009.
- . «Posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío». *Ensayos sobre el posmodernismo*. Trad. Esther Pérez, ed. por Horacio Tarcus. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi, 1990. 14-46.
- KLEIN, Herbert S. «De la revolución nacional a la guerra fría, 1952-1982». *Historia mínima de Bolivia*. México: El Colegio de México, 2015. 271-308.
- . «La creación de una democracia multiétnica, 1982-2002». *Historia mínima de Bolivia*. México: El Colegio de México, 2015. 309-338.
- KURLAT ARES, Silvia. «La ciencia ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá». *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXVIII, Núm. 238-239, Enero-Junio 2012: 15-22. Web. <<https://revistaiberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/6884>>. Consultado en nov. 2018.
- . «Prólogo». Teresa López-Pellisa y Silvia Kurlat (eds.), *Historia de la ciencia ficción latinoamericana I. Desde los orígenes a la modernidad*. Madrid: Iberoamericana/Vervuert, 2020. 9-18. Impreso.
- LEDESMA, Eduardo. «Ciencia-ficción digital iberoamericana (Mutantes, ciborgs y entes virtuales): la red y la literatura electrónica del siglo XXI». *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXXIII, Núm. 259-260, Abril-Septiembre 2017: 305-326. Web. <<https://revistaiberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/7502>>. Consultado en nov. 2018.
- LENS SAN MARTÍN, Carlos. «La metaficción como ruptura del pacto ficcional». *Boletín Hispánico Helvético* (Sociedad Suiza de Estudios Hispánicos). No. 17-18 (primavera-otoño de 2011): 225-239.
- LEÓN, Alberto. «Vietnam, la guerra que Estados Unidos perdió en los medios de comunicación». *RTVE* (21-01-2013). Web. <<https://www.rtve.es/noticias/20130127/vietnam-guerra-estados-unidos-perdio-medios-comunicacion/604822.shtml>> Consultado en marzo de 2021.
- LÓPEZ-PELLISA, Teresa. «El digitalismo en *La invención de Morel*». *Ensayos de ciencia ficción y literatura fantástica*, Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (eds.). Madrid: Universidad Carlos III de Madrid, 2008. 893-911.
- y Silvia Kurlat (eds.). *Historia de la ciencia ficción latinoamericana I. Desde los orígenes hasta la modernidad*. Madrid: Iberoamericana/Vervuert, 2020.

- y Silvia Kurlat (eds.). *Historia de la ciencia ficción latinoamericana II. Desde la modernidad hasta la posmodernidad*. Madrid: Iberoamericana/Vervuert, 2021.
- . *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2015. Impreso.
- LORCA, Javier. *Historia de la ciencia ficción y sus relaciones con las máquinas (de las naves espaciales a los cyborgs)*. Buenos Aires: Capital Intelectual, 2010.
- MANOLA, Eduardo J. «La propaganda en el cine bélico de la Segunda Guerra Mundial». *El espectador imaginario*, núm. 102 (mayo 2019). Web. < <http://www.elespectadorimaginario.com/la-propaganda-en-el-cine-belico-de-la-segunda-guerra-mundial/> > Consultado en abril de 2021.
- MCHALE, Brian. *Postmodernist Fiction*. London & New York: Routledge, 1987. Printed.
- MEDINA, Eden. *Revolucionarios cibernéticos. Tecnología y política en el Chile de Salvador Allende*. Trad. José Miguel Neira F. Santiago de Chile: LOM ediciones, 2013. Versión digital.
- MENDOZA ROMERO, Nydia C. *Políticas de la memoria y transmisión generacional de pasados recientes. La experiencia de «Hijos e hijas por la Identidad y la Justicia contra el olvido y el silencio» en Argentina y de «Hijos e hijas, por la memoria y contra la impunidad» en Colombia*. México: UNAM/PPELA, 2015.
- «Miguel Serrano (1917-2009)». *Memoria chilena. Biblioteca Nacional de Chile*. Disponible en <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3614.html>
- MIGUEL TRULA, Esther. «La escalera de Odessa: la secuencia de *El acorazado Potemkin* que cambiaría el montaje del cine para siempre». Magnet. Web. < <https://magnet.xataka.com/un-mundo-fascinante/la-escalera-de-odessa-la-secuencia-de-el-acorazado-potemkin-que-cambiaría-el-montaje-de-cine-para-siempre> > Consultado en marzo de 2021.
- MIGNOLO, Walter. «Herencias coloniales y teorías postcoloniales». *Cultura y Tercer Mundo: 1. Cambios en el saber académico*, González Stephan, Beatriz. Venezuela: Nueva Sociedad, 1996. 99-136.
- MONTOYA JUÁREZ, Jesús. *Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata*. Tesis doctoral. Universidad de Granada 2008. Versión digital. <<https://hera.ugr.es/tesisugr/17679254.pdf>>.
- MORENO, Fernando Angel. «La ficción proyectiva: propuesta para una delimitación del género de ciencia ficción». *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Ed. Teresa López-Pellisa y Fernando Ángel Moreno. Madrid: Asociación cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, 2009. 65-90. Web. < <http://www.acuedi.org/ddata/3093.pdf> >. Consultado en junio de 2016.
- NERVO, Amado. *«El sexto sentido» y otras historias extraordinarias*. Comp. Gustavo Jiménez Aguirre. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 2015.

- NORA, Pierre. «No hay que confundir memoria con historia». Entrevista de Luisa Corradini para La Nación. Web. <<https://www.lanacion.com.ar/cultura/no-hay-que-confundir-memoria-con-historia-dijo-pierre-nora-nid788817/>>. Consultado en marzo de 2022.
- NOVOA, Marcelo. «Dejando atrás las ruinas de lo real: Tras las huellas del cyberpunk latinoamericano». *Latin American Literature Today*. 2018. Web. <<http://www.latinamericanliteraturetoday.org/es/2018/febrero/dejando-atr%C3%A1s-las-ruinas-de-lo-real-tras-las-huellas-digitales-del-cyberpunk>> Consultado en septiembre de 2018.
- ORTEGA JIMÉNEZ, Julio. «Fantástico y proyección. Espectros cinematográficos en Clemente Palma, Horacio Quiroga y Adolfo Bioy Casares». Tesis de Doctorado en Letras Latinoamericanas. México: UNAM, 2019.
- OYARZO HERNÁNDEZ, Karin Pamela. «Espacio y deshumanización en la construcción de la distopía postmodernista en dos obras de ciencia ficción contemporánea chilena: *Ygdrasil* de Jorge Baradit y *Zombie* de Mike Wilson». Tesis de Comunicación de la Universidad de Magallanes, Facultad de Humanidades, 2013.
- PEÑA, Carlos. «Prólogo. El golpe y el factor humano», en González, Mónica, *La conjura. Los mil y un días del golpe*. Santiago de Chile: Catalonia, 2012. Versión digital.
- PÉREZ GRAS, María Laura. «Imagología: La evolución de la disciplina y sus posibles aportes a los estudios literarios actuales», *Enfoques*, vol. XXVIII, núm. 1 (2016): 9-38.
- PLATÓN. *La República*. Trad. Conrado Eggers Lan. *Obras Completas*, Vol. II. Madrid: Gredos, 2011.
- REATI, Fernando. *Postales del porvenir: La literatura de anticipación en la Argentina neoliberal (1985-1999)*. Buenos Aires: Biblos, 2006. Impreso.
- RENOUVIER, Charles. *Ucronía. La utopía en la historia*. Trad. Pilar Ruiz-Va Palacios. Madrid: Akal, 2019.
- RICOUER, Paul. «Hacia una hermenéutica de la conciencia histórica». Trad. Isabel Vericat y Françoise Perus. *Historia y Literatura*, comp. Françoise Perus. México: Instituto Mora, 1994. 70-122.
- . *Ideología y utopía*. Trad. Alberto L. Bixio. Barcelona: Editorial Gedisa, 1996. Impreso.
- . *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*. Trad. Gabriel Aranzuque. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, 1999. Impreso.
- RÍMOLO DE RIENZI, Mirta. «Simulacro, hiperrealidad y pos-humanismo: La ciencia ficción en Argentina y España en torno al 2000». *Theses and Dissertations. Hispanic Studies*, 12 (2013). <<https://uknowledge.uky.edu/hisp-etds/12>>.
- RIVERA, Enrique y Catalina Ossa. *CYBERSIN. Sinergia cibernética*. Investigación desarrollada con Fondos FONDART Y CORFO. Santiago de Chile: 2006. Web. Enero de 2015. <<http://www.cybersyn.cl/castellano/home.html>>.
- RUEDA LAFFOND, José Carlos et al. *Historia de los medios de comunicación*. Madrid: Alianza Editorial, 2014.

- SADIN, Eric. *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Trad. Javier Oscar Blanco y Cecilia Paccazochi. Buenos Aires: Caja Negra Editores, 2018.
- SAGREDO BAEZA, Rafael. *Historia mínima de Chile*. Madrid/Ciudad de México: Turner/COLMEX, 2014. Impreso.
- SALAS ASTRÁIN, Ricardo. «El imaginario social como tensión entre ideología-utopía y la cuestión de la intersubjetividad en las ciencias sociales críticas. In memoriam Paul Ricoeur (1913-2005)», *Biblioteca digital DIBRI-UCSH, Universidad Católica Silvia Henríquez*. < http://biblioteca-digital.ucsh.cl/greenstone/collect/revista1_old/archives/HASH01d0/684d77be.dir/El%20imaginario%20social.pdf > Consultado en marzo de 2021.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo (comp.). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros, 2004. Impreso.
- SARLO, Beatriz. *La imaginación técnica. Sueños modernos de la cultura argentina*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2004 / 1992 (Cultura y sociedad).
- SIBILA, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- SHKLOVSKY, Viktor. «El arte como artificio». *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, Tzvetan Todorov comp. México: Siglo XXI, 2010. 77-98.
- SLOTERDIJK, Peter. «La ironía cibernética». *Antropos Moderno*. Web. < https://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=782 > Consultado en agosto de 2020.
- SPANG, Kurt. *Géneros literarios*. Madrid: Editorial Síntesis, 2000. Impreso.
- SUVIN, Darko. *Metamorfosis de la ciencia ficción: Sobre la poética y la historia de un género literario*. Trad. Federico Patán. México: FCE, 1984. Impreso.
- TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Trad. Elvio Gandolfo. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- TORRANO, Andrea. «Ontologías de la monstruosidad: El *cyborg* y el monstruo biopolítico». Web. <http://www.academia.edu/1329761/Ontolog%C3%ADas_de_la_monstruosidad_el_cyborg_y_el_monstruo_biopol%C3%ADtico>. Consultado en marzo de 2022.
- VITAL, Alberto. *Quince hipótesis sobre géneros*. México: UNAM; Universidad Nacional de Colombia, 2012.
- YEHYA, Naief. «Prólogo. Diagnósticos, epidemias y síntomas de nuestros malestares digitales». *Patologías de la realidad virtual*, Teresa López-Pellisa. Madrid: FCE, 2015. 11-16.