



Universidad Nacional Autónoma de México



Facultad de Filosofía y Letras

Licenciatura en Lengua y Literatura Modernas Inglesas.

**“*SNOW CRASH*: Análisis de identidades
posmodernas en el *cyberpunk*”**

**Presentada por:
Carla Zeltzin Tirado Morttiz**

**Dirigida por:
Dra. Nair Anaya Ferreira**

México, 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

ÍNDICE

Introducción	3
Capítulo I: <i>Snow Crash</i> en el contexto de la ciencia ficción	9
Capítulo II: La ruptura colectiva en <i>Snow Crash</i>	16
Capítulo III: La ruptura individual en <i>Snow Crash</i>	34
Conclusiones	50
Bibliografía	53

INTRODUCCIÓN

El escritor norteamericano Neal Stephenson es considerado el primero y uno de los más importantes escritores de la denominada segunda ola del cyberpunk. El autor se dio a conocer con *Snow Crash*, publicada en 1991, a pesar de no ser su primera novela. Stephenson se ha caracterizado por tener una perspectiva satírica con la cual –aunque trata las temáticas recurrentes del *cyberpunk* como la sobresaturación de la tecnología, la realidad virtual y la reconciliación de categorías excluyentes como hombre/mujer, máquina/humano, pasado/futuro, realidad/artificialidad– logra separarse de predecesores como William Gibson, y al mismo tiempo, unirse a la tradición. Asimismo, Stephenson busca explorar los aspectos tecnológicos y cibernéticos en función de su repercusión en la sociedad posmoderna, más allá de plantearlos como elementos naturales del desarrollo de la sociedad. Es por esto que en el caso de *Snow Crash*, la novela se sitúa en lo que podría considerarse como una contemporaneidad alternativa, por lo que los elementos reconocibles que utiliza para lograrlo evidencian la función crítica del texto.

El autor se vale del uso de los clichés, los estereotipos y la parodia para generar humor en situaciones que de otro modo podrían percibirse de una manera cruda, como por ejemplo una amenaza de violación sexual y la pérdida de valores a favor del consumismo, entre otras, lo cual a su vez refleja los efectos de una globalización que en un principio busca romper barreras culturales e ideológicas y termina creando nuevas barreras con la creación de nuevas formas de interacción y por lo tanto de segregación. En cuanto a la realidad virtual, es importante destacar el papel decisivo que ésta tiene en la novela, ya que constituye un plano paralelo al real, el cual, debido a su consolidación

como un universo propio, logra implicarse e incluso repercutir en la realidad misma. En este sentido nos lleva a un cuestionamiento baudrillardiano en el cual la imagen por sí misma se convierte en realidad y da lugar a un simulacro que plantea que la autenticidad ha dejado de existir definitivamente ya que una diferencia entre lo verdadero y lo falso, lo producido y lo auténtico, se vuelve problemática.

La novela en sí muestra las características de diversificación propias de la posmodernidad, como la conjunción de elementos aparentemente excluyentes que se ve reflejada en la coexistencia de ambas realidades. A su vez, esta yuxtaposición se encuentra también en los personajes en donde se da una unificación de distintos rasgos sociales mediante su coexistencia, mostrando que en esta sociedad se ha terminado lo delimitado y ha sido sustituido por lo híbrido.

En la medida en que el *cyberpunk* es subgénero de la ciencia ficción y, por lo tanto, pertenece a los géneros populares, su estudio ha representado ciertos problemas con la literatura denominada canónica, ya que lo popular tiende a asociarse con la manipulación y el envilecimiento de la cultura como lo plantea Stuart Hall en su “Deconstrucción de lo popular”.¹ Debido a que la finalidad de estos géneros se ve ligada a su interés de mercado o comercialización, se considera que el arte destinado a las masas tiende únicamente a reconfirmar las convenciones sociales, por lo cual ha sido relegado de la academia y del canon literario. Sin embargo, para Arthur Asa Berger la esencia de la cultura popular se basa en la sensación de familiaridad con variaciones y se encuentra en esa franja angosta que separa las convenciones de las innovaciones, ya que mediante los rasgos reconocibles que hacen posible la identificación de las masas se

¹ Stuart Hall, “Notas sobre la deconstrucción de lo popular” en Ralph Samuel (ed.), *Historia Popular y Teoría Socialista*, Barcelona, Crítica, 1984, p. 4.

constituye una cultura popular.² Asimismo, Fredric Jameson, uno de los más importantes críticos contemporáneos de la cultura de masas, define su función como la expresión de la ideología del estatus de la sociedad:

The value invoked is [...]a social one: it would be preferable to deal with tv programs, *The Godfather*, or *Jaws*, rather than with Wallace Stevens or Henry James, because the former clearly speak a cultural language meaningful to far wider strata of the population than what is socially represented by intellectuals.³

Teniendo en mente la relación que estos géneros poseen con la sociedad en la que surgen, la ciencia ficción refleja las problemáticas y reflexiones sobre cómo la tecnología –nueva o imaginaria– afecta las relaciones humano-mundo y humano-tecnología, y por lo tanto la concepción de “estar en el mundo”. Para Brian W. Aldiss⁴ la ciencia ficción tiene como base el positivismo científico, por lo cual sus sucesos se plantean como algo posible, y debido a que derivan del pensamiento lógico, las historias se desarrollan en mundos científicamente posibles y muestran diferentes vertientes del futuro. A su vez, para Vivian Sobchack⁵ son los conflictos tecnológicos los que generan la fluidez peculiar del género, ya que la tecnología, al igual que las reacciones culturales

² Arthur Asa Berger, *Popular Culture Genres, Theories and texts*, California, Sage Publications, 1999, p. 20.

³ Fredric Jameson, *Reification and Utopia in Mass Culture*, Nueva York, Routledge, 1992, p. 130.

⁴ Brian.W. Aldiss, “A Brief History.” *The Science Fiction Sourcebook*. David Wingrove (ed.), Essex, Longman, 1984, p. 11.

⁵ Vivian Sobchack, *Screening Space. The American Science Fiction Film*, New Brunswick, Nueva Jersey, Rutgers University Press, 1987. A pesar de que en este libro Sobchack busca concentrarse en la vertiente cinematográfica del género, analiza primero las características del género literario antes de enfocarse en la ciencia ficción cinematográfica.

que ésta implica, se encuentra en flujo constante. Por lo mismo, el énfasis de la ciencia ficción suele centrarse en el aspecto social, en los acontecimientos que sirven como trasfondo cultural del género, y se convierte así en un mapa simbólico de las creaciones sociales dentro de un mundo enteramente tecnológico, a través del cual se permite expresar las inquietudes, tanto por el presente como por el futuro.

Para Joana Russ en “Towards an Aesthetic of Science Fiction”⁶, un factor importante dentro de la ciencia ficción como género es su carácter didáctico. En función de esto plantea que sus protagonistas no representan personas individuales sino colectivas, a las cuales se les puede percibir como un tanto formulaicas o estereotipadas, sin embargo, muestran así tanto su carácter social como su pertenencia a la sociedad de la que derivan.

Por otra parte, Istvan Csicsery-Ronay, coeditor de la revista *Science Fiction Studies* de la Universidad de Depauw, habla en “Cyberpunk and Neuromanticism”⁷ de dos etapas dentro de la ciencia ficción: la etapa expansionista, la cual trata el espacio exterior, así como las exploraciones planetarias desde una perspectiva positivista que refleja la ideología del humanismo científico que aún tiene control ético sobre la producción tecnológica; y la etapa de implosión, la cual se caracteriza por una interiorización que refleja la pérdida del interés por la exploración espacial, por lo que el enfoque se vuelve hacia el microcosmos, entendido como un organismo que en sí mismo contiene el universo entero. El *cyberpunk* se encuentra dentro de la segunda etapa, por lo que busca concentrarse en la diversificación de las sociedades

⁶ Joanna Russ. “Towards an Aesthetic of Science Fiction.” en *Science Fiction Studies*, No. 6. Vol. 2, parte 2, julio, 1975.

⁷ Istvan Csicsery – Ronay. “Cyberpunk and Neuromanticism” en *Mississippi Review*, 47/48, vol. 16, 1989.

posmodernas a través de los micromundos, como lo propone Brian McHale,⁸ los cuales a su vez implican la imposibilidad de trazar fronteras claras entre categorías perceptuales, cognitivas e incluso ontológicas. De esta manera, las fronteras dejan de ser determinantes: vida/muerte, máquina/humano, hombre/mujer, la conciencia de la persona/la conciencia de la máquina. Bruce Sterling, otro escritor paradigmático dentro de este género, plantea en la primera antología de *cyberpunk* que el término en sí implica nuevas formas de integración:

The overlapping of worlds that were formerly separate: the realm of high tech, and the modern pop underground, an integration of technology and the Eighties counterculture. An un-holy alliance of the technical world and the world of organized dissent – the underground world of pop culture, visionary fluidity, and street-level anarchy.⁹

Esta hibridación entre la alta cultura y la cultura popular refleja a su vez la diversificación y la flexibilización de la sociedad posmoderna; debido a esto, Jameson considera al *cyberpunk* como el reflejo de la sociedad post-industrial, ya que contiene el modo de expresión de las realidades corporativas transnacionales, al igual que de la paranoia global misma. De acuerdo con Gilles Lipovetsky, importante filósofo francés, la sociedad postindustrial o posmoderna se caracteriza de la siguiente manera:

La sociedad posmoderna es aquella en que reina la indiferencia de masa, donde domina el sentimiento de reiteración y estancamiento, en que la autonomía privada no se discute, donde lo nuevo se acoge como lo antiguo, donde se banaliza la innovación, en la que el futuro no se asimila ya a un progreso ineluctable.[...]Sociedad posmoderna significa en este sentido retracción del tiempo social e individual, al mismo tiempo que se impone más que nunca la necesidad de prever y organizar el tiempo colectivo,

⁸ Brian McHale, "Elements of a Poetics of Cyberpunk" en *Critique* 33. no.3, 1992. Considero a McHale relevante ya que explora la relación entre la poética de la ficción posmoderna y la poética del *cyberpunk*, y a su vez es uno de los críticos más importantes en materia de estudios del *cyberpunk*.

⁹ Bruce Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, Nueva York, Berkley, 1988, p.2.

agotamiento del impulso modernista hacia el futuro, desencanto y monotonía de lo nuevo, cansancio de una sociedad que consiguió neutralizar en la apatía aquello en que se funda: el cambio.¹⁰

Si se toma en cuenta que al *cyberpunk* se le considera no sólo como un género posmoderno, sino como la apoteosis de la posmodernidad como lo propone Csicsery-Ronay, y considerando *Snow Crash* como una novela paradigmática del género, el objetivo de esta tesina será analizar los elementos posmodernos que convierten a la novela en un mapa simbólico de la ideología contemporánea con base en teóricos como Fredric Jameson, Gilles Lipovetsky, Brian McHale, Istvan Csicsery-Ronay, Jean Baudrillard y Amin Maloof.

En el capítulo uno me concentraré en analizar el desarrollo de la ciencia ficción como género literario para así contextualizar el surgimiento del *cyberpunk*, y propiamente de *Snow Crash* dentro del mismo. En el capítulo dos analizaré el contexto social dentro de la novela y la ruptura con los conceptos tradicionales de la sociedad tanto nacional como internacional. Exploraré cómo prevalece la figura de las macrocorporaciones, las cuales se vuelven determinantes dentro del nuevo orden social que se caracteriza por su naturaleza privada. Finalmente, en el capítulo tercero me enfocaré en el aspecto individual de esta ruptura tradicional, analizando específicamente la cuestión de la identidad dentro de este contexto. Analizaré a los personajes principales de la novela, los cuales elucidan a microescala la pluralidad y complejidad identitaria posmoderna.

¹⁰ Gilles Lipovetsky, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Editorial Anagrama, Barcelona, 2002, p. 9.

CAPÍTULO 1: *SNOW CRASH* EN EL CONTEXTO DEL GÉNERO DE LA CIENCIA FICCIÓN

El origen de la ciencia ficción como género ha sido muy controvertido ya que no tiene un punto de partida claramente definido. Sin embargo, Brian W. Aldiss¹¹ plantea que el positivismo sienta la base para la ciencia ficción, en la cual se han explorado temas ficticios a partir de una base lógica sustentada en las posibilidades científicas, por lo que el mundo con tecnología –nueva o imaginaria- de sus historias se considera factible.

El desarrollo tecnológico ha representado un gran avance para el ser humano en la medida en que ha permitido nuevos descubrimientos, así como la creación de nuevos inventos que han repercutido incluso en la vida cotidiana, por lo que ha abierto nuevos retos y cuestionamientos acerca del futuro del individuo, y, por lo tanto, de la sociedad, debido a la creciente relación con la tecnología. Es por esto que la ciencia ficción se ha convertido en un fenómeno cultural en el cual se reflejan estas inquietudes y se exploran la otredad, así como lo desconocido, a partir de supuestas variantes del futuro que buscan familiarizar al lector con diferentes posibilidades de la evolución de una sociedad tecnologizada.

Como lo mencioné en la introducción, Istvan Csicsery-Ronay plantea dos etapas dentro de la ciencia ficción: la expansionista y la de implosión. La etapa expansionista trata el espacio exterior, así como las exploraciones planetarias desde una perspectiva positivista que refleja la ideología del humanismo científico que aún tiene control ético sobre la producción tecnológica. Esta etapa plantea la adquisición del conocimiento a

¹¹ Brian.W. Aldiss, *op. cit.*, pp.10-11.

través de la expansión, y tiene como finalidad mostrar que la conciencia humana puede contener el futuro, el cual se plantea como un presente purificado de incertidumbres, por lo que la expansión de ésta hacia el espacio exterior lleva a la comprobación de la universalidad de la conciencia. Sin embargo, a partir de las décadas de 1950 y 1960, la temática expansionista se revirtió y se comenzó a explorar el lado paradójico y destructivo de la tecnología, la cual se planteaba como algo autónomo que destruía la ideología liberal. Este giro dio inicio a la etapa de implosión, la cual se caracteriza por una interiorización que refleja la pérdida del interés por la exploración espacial y tiene como consecuencia que el enfoque se vuelva hacia las limitaciones inmediatas del ser humano. Para Csicsery-Ronay esta etapa conlleva una imposibilidad de trazar límites claros entre categorías perceptuales, cognitivas, e incluso ontológicas, por lo que las fronteras entre natural/artificial, humano/máquina, grande/pequeño, interno/externo dejan de ser determinantes. Esta segunda etapa explora la transformación a partir de entidades tecnológicas creadas por nosotros mismos, cuestionando así la supuesta integridad tradicional del cuerpo, en la cual lo natural y lo artificial se encuentran claramente delimitados.¹²

En su historia de la ciencia ficción, Brian W. Aldiss¹³ considera que *Frankenstein: or The Modern Prometheus* de Mary Shelley funge como protociencia ficción o punto de partida para los textos que integran este género, ya que, a pesar de que Shelley utiliza de manera especulativa el posible desarrollo tecnológico a partir del uso de la electricidad para describir y explicar la creación del monstruo, logra conjuntar la exploración científica con la ficción. De este modo, aunque Shelley no profundiza en el proceso

¹² Istvan Csicsery – Ronay, *Ibid.*, p. 5.

¹³ Brian W. Aldiss, *Ibidem*.

científico utilizado por el Dr. Frankenstein, su novela sirvió como base para la incorporación de temas científicos dentro de la literatura. A partir de esto, autores como Julio Verne y Herbert George Wells retoman la idea y la desarrollan, por lo que se les considera los padres de la ciencia ficción, y a su vez dan inicio a la época expansionista con obras como *Viaje al centro de la Tierra*, *Veinte mil leguas bajo el mar*, *La máquina del tiempo* y *La guerra de los mundos*. Un ejemplo de la etapa expansionista es la novela *De la Tierra a la Luna* de Verne, en la cual el presidente de una asociación que construye cañones propone desarrollar, a partir de un proyectil, una nave espacial capaz de llegar a la luna, posibilitando así la realización del sueño de explorar el espacio exterior y dilucidar el misterio que éste conforma. La novela se concentra en la problemática que conlleva la construcción de la nave, así como el cuestionamiento que hace el personaje antagónico al presidente. Tras solucionar sus diferencias, ambos personajes deciden acompañar al astronauta en su viaje espacial. Sin embargo, a pesar de que el lanzamiento del proyectil modificado se lleva a cabo, éste no logra su objetivo principal de llegar a la luna, sino que termina convirtiéndose en su satélite.

Sucesos como la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría fueron determinantes en el desarrollo de la ciencia ficción ya que cambiaron la percepción positivista de la tecnología debido a los efectos destructivos que ésta tuvo en los países industrializados. Como resultado, se originaron nuevos conflictos y cuestionamientos acerca del futuro de la sociedad, los cuales acarrearón una nueva organización social en la cual el papel de la tecnología dentro de la misma era debatido.

Algunas de las obras y los escritores representativos de la etapa expansionista son *Nightfall* (1941) de Isaac Asimov, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) de Philip K. Dick, *The Time Patrol* (1955) de Poul Anderson y *The Martian Chronicles* (1950) de Ray Bradbury. A la etapa de implosión pertenecen textos como “Johnny

Mnemonic” (1981) de William Gibson, *Mirrorshades* (1986), antología de Bruce Sterling, *When Gravity Fails* (1986) de George Alec Effinger y *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson. El conocido cuento de William Gibson “Johnny Mnemonic” es un claro ejemplo de la temática que caracteriza esta segunda etapa. En éste, el personaje principal es un traficante que ha sido modificado quirúrgicamente con un sistema de almacenamiento de datos en el cerebro que le permite guardar información clasificada cuya contraseña es conocida únicamente por el destinatario. Un robo de información por parte de la mafia japonesa Yakuza da inicio al conflicto principal, por lo que a partir de este hecho Johnny conoce a Molly, quien a su vez ha sido quirúrgicamente modificada y lo ayuda a encontrar una manera de sacar la información almacenada en el cerebro de Johnny. Es importante notar que dentro de este cuento se lleva a cabo una hibridación en los personajes a partir de la figura del *cyborg*: en la figura de Molly, dicha hibridación se vincula con el género debido a la masculinización de lo femenino, mientras que en el caso de Johnny se da la naturalización de lo artificial mediante la incorporación de elementos propiamente tecnológicos dentro del propio organismo humano. Asimismo, el ambiente distópico de la ambigüedad moral que caracteriza la atmósfera del cuento, en la cual Johnny hace negocios con corporaciones, círculos criminales e individuos ricos de manera indistinta, se opone al enfoque positivista que encontramos en *De la Tierra a la Luna* de Verne, donde el objetivo de llegar a la luna consolidaba un síntoma de progreso.

Dentro de esta etapa de implosión se encuentra el *cyberpunk*, cuyo término surgió en 1980 con el cuento homónimo de Bruce Bethke. Como su mismo nombre lo indica, el *cyberpunk* tiende a centrarse en el lado marginado de una distópica sociedad tecnologizada que se ve dominada por megacorporaciones transnacionales, por lo que generalmente sus personajes principales son *hackers*, quienes representan la lucha

individual en contra del sistema. A pesar de que no hay una definición clara del género como tal, existen ciertos aspectos recurrentes que ayudan a caracterizarlo, como la incorporación de la tecnología a la vida cotidiana. Ésta a su vez hace posible la automodificación, ya sea en el plano físico con la inserción de elementos tecnológicos en el cuerpo humano como en el caso de los *cyborgs* o en el plano psicológico con la simulación de algo real en el ciberespacio. Asimismo, las historias se desarrollan en sociedades en las cuales los procesos de globalización y privatización encuentran su punto más alto, remitiéndonos a las principales características de la sociedad postindustrial.

Gilles Lipovetsky es un filósofo y sociólogo francés que se ha dedicado a estudiar la denominada sociedad posmoderna que se origina con la aceleración del sistema capitalista, lo cual ha derivado en la creación de un nuevo tipo de sociedad a partir de la era contemporánea del consumo masificado. En su libro *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Lipovetsky explora lo que considera como una nueva fase en la historia del individualismo occidental a partir de la inmersión del individuo en una sociedad basada en los objetos, las imágenes y la información, lo cual ha generado una diversificación de los modos de vida, de las creencias y los roles, y de la esfera privada en sí. Esta sociedad, que Lipovetsky define como posmoderna, sienta la base de las sociedades distópicas en las que se desarrollan los textos de *cyberpunk* en las cuales encontramos un alto grado de privatización y la erosión de las identidades sociales, así como el vacío ideológico y el desencanto político que desemboca en una desestabilización del individuo:

La era del consumo no sólo descalificó la ética protestante sino que liquidó el valor y existencia de las costumbres y tradiciones, produjo una cultura nacional y de hecho internacional en base a la sollicitación de necesidades e informaciones, arrancó al individuo de su tierra natal y más aún de la

estabilidad de la vida cotidiana, del estatismo inmemorial de las relaciones con los objetos, los otros, el cuerpo y uno mismo.¹⁴

El *cyberpunk* tuvo una función especulativa respecto a lo que deparaba el futuro tras las repercusiones tanto económicas como sociales de la Segunda Guerra Mundial, la Guerra Fría y la caída del muro de Berlín. A partir de esto, el *cyberpunk* plantea como escenario principal una sociedad urbana cuyo enfoque pesimista refleja la concepción de un mundo en el que el orden económico global ha subvertido tanto la organización como el control social tradicional mediante la desaparición del espacio público en favor del privado, lo cual deriva en la sustitución del gobierno por las megacorporaciones. En este sentido, Fredric Jameson considera al *cyberpunk* como el reflejo de la sociedad postindustrial ya que refleja el modo de expresión de las realidades corporativas transnacionales, así como de la paranoia global misma¹⁵.

El enfoque tradicional del *cyberpunk* se caracteriza por retratar una visión oscura y pesimista del futuro próximo. Sin embargo, el escritor de ciencia ficción Lawrence Person, editor de la *fanzine*¹⁶ “Nova Express”, publicó un ensayo en internet en el cual plantea el *postcyberpunk* como una nueva etapa dentro del *cyberpunk*. A pesar de que no hay una definición clara de lo que caracteriza a esta etapa, la distancia cronológica con el movimiento original de la década de 1980 implica una nueva perspectiva ante los

¹⁴ Gilles Lipovetsky. *op.cit.*, p. 107.

¹⁵ Fredric Jameson, “Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism” en *Postmodernism. A reader*, Nueva York, Columbia University Press, 1993.

¹⁶ De acuerdo a *Citations for “fanzine” collected by the Oxford English Dictionary* en <http://www.jessesword.com/sf/view/186>, el término *fanzine* se refiere a una revista *amateur* creada por los seguidores de algún tema en específico. Entre 1930 y 1940, el estadounidense Russ Chauvenet popularizó este término y fue uno de los cofundadores de una sociedad seguidora de la ciencia ficción conocida como *science fiction fandom*. A partir de esta sociedad, Lawrence Person fundó *Nova Express* como una *fanzine* que buscaba publicar crítica de ciencia ficción basándose en un enfoque serio.

temas característicos del *cyberpunk*, en gran medida debido al papel crucial que ha desempeñado el internet en la época posmoderna y en la nueva generación de escritores, haciendo realidad ideas que anteriormente se concebían como distantes. En 2007, los escritores de ciencia ficción James Patrick Kelly y John Kessel publicaron la antología *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*, la cual busca definir esta nueva etapa, por lo que incorpora cuentos de escritores como Gwyneth Jones, Jonathan Lethem y Christopher Rowe, entre otros, quienes a pesar de que no mantienen un hilo conductor específico, muestran una posible evolución del *cyberpunk* en diversas direcciones. Uno de los temas subyacentes en la antología es la exploración de una era cibernética y tecnológica que deja de lado el ambiente distópico de la realidad en la medida en que el universo virtual ya no es percibido como un espacio utópico separado de ésta; las fronteras entre el simulacro y la realidad se vuelven borrosas, por lo que ambos universos se afectan y se implican entre sí. Asimismo, con el *postcyberpunk* se origina la condición posthumana en la cual la posibilidad de automodificación del universo virtual se extiende a la realidad con la finalidad de prolongar la vida, así como de aumentar y mejorar sus posibilidades.

El papel de *Snow Crash* dentro de la ciencia ficción ha sido representativo ya que ha sido considerado como punto de transición entre la etapa tradicional del *cyberpunk* y el *postcyberpunk* debido a la manera en que se abordan los temas característicos del género; esta novela, además, representa un rompimiento con sus predecesoras. En el capítulo dos exploraré más a fondo la ruptura de los conceptos tradicionales de identidad y sociedad en la novela que hacen de ella un mapa simbólico de la ideología contemporánea.

CAPÍTULO 2: LA RUPTURA COLECTIVA EN *SNOW CRASH*

En la novela de 1992 de Neal Stephenson, *Snow Crash*, encontramos tanto elementos que caracterizan al *postcyberpunk* como temas característicos del *cyberpunk*: la exploración de la realidad virtual y la subversión del orden tradicional en una sociedad altamente privatizada. La estructura de la novela es fragmentada ya que alterna entre las acciones de los personajes principales en los dos planos –el real y el cibernético- en los que se desarrolla la trama. Ésta consiste en la emergencia de una nueva droga que, en oposición al resto, puede adquirirse tanto en el ámbito cibernético como en el real. Esto llama la atención del personaje principal, Hiro Protagonist, quien es uno de los hackers más emblemáticos del plano virtual, ya que junto con otros compañeros participó en las fases iniciales de desarrollo de ese mundo o *Metaverse*. Debido a que Da5id, otro reconocido hacker que forma parte de los compañeros de Hiro, decide probar la droga para descifrar el misterio de una droga virtual, se descubre que ésta afecta a los hackers en el plano cibernético y que también tiene efectos en el plano real. Esta droga, a la cual se le denomina entre otras maneras como *snow crash*, contiene un virus neurolingüístico que como consecuencia afecta la infraestructura del cerebro, por lo que Hiro decide investigar en qué consiste y dónde se origina. Junto con su socia en el negocio de venta de información o inteligencia Y.T., quien trabaja también como *kourier*,¹⁷ y a través de la ayuda de las investigaciones de su ex novia y también hacker Juanita Márquez, Hiro descubre que el virus tiene su raíz en un mito sumerio que habla de las consecuencias lingüísticas del fenómeno bíblico de la torre de Babel en el cual se explica la existencia

¹⁷ Los *couriers* son los mensajeros que hacen entrega de paquetes a domicilio, aunque en la novela el término aparece escrito con K.

de diferentes idiomas. El virus es distribuido por el magnate L. Bob Rife quien es el líder del monopolio de la información y busca expandir su control a través de su difusión, por lo que reúne inmigrantes que ya han sido infectados en un barco de refugiados que va de un lugar a otro reclutando gente nueva de distintas partes del mundo. Asimismo, Rife se alía con Raven, quien busca vengarse de los Estados Unidos por los ataques contra su pueblo en las Islas Aleutianas durante la Segunda Guerra Mundial. El conflicto de la novela se centra en encontrar la manera de detener a Rife y a Raven, así como de destruir el virus para evitar su propagación, objetivo común tanto de Hiro y Y.T., como de organizaciones privadas como la Mafía y el líder de las franquicias *Mr. Lee's Greater Hong Kong*. La disputa termina cuando, una vez en el barco de Rife, gracias a la ayuda de Y.T., Hiro logra tomar posesión de una antigua tableta sumeria que contiene la clave para revertir el efecto del virus, por lo que posteriormente se enfrenta con Raven para evitar la infección de los hackers en el plano del *Metaverse*. De manera simultánea, Y.T. logra escapar de Rife gracias a la reacción del resto de los *kouriers*, que quieren ayudar a “una de ellos” y detienen el helicóptero de Rife. Sin embargo, debido a que tanto éste como Raven escapan, el líder de la Mafía, Uncle Enzo, decide confrontarlos y logra detener a Raven. En el caso de Rife, éste es asesinado por Fido, un perro *cyborg*, que busca vengar el hecho de que Rife había lastimado a su dueña previa, Y.T.

Es importante notar que la manera en que *Snow Crash* trata los temas muestra una notable distancia respecto a sus predecesores, en especial William Gibson. En el caso de Stephenson, el humor y el sarcasmo son elementos clave de su narrativa, lo que contrasta con la perspectiva estoica de Gibson, quien hace de sus narraciones visiones oscuras y pesimistas del futuro. Para Istvan Csicsery-Ronay en su ensayo “The

Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's *Neuromancer*",¹⁸
Gibson se caracteriza por ser un escritor que se preocupa por representar un sentimiento de "abandono trascendental" por lo que sus personajes se enfrentan a tareas que buscan restaurar el valor y el significado de las cosas, como queda de manifiesto en esta cita de la novela:

Darkness fell in from every side, a sphere of singing black, pressure on the extended crystal nerves of the universe of data he had nearly become[...]And when he was nothing, compressed at the heart of all that dark, there came a point where the dark could be no more, and something tore[...]Case's consciousness divided like beads of mercury, arcing above an endless beach the color of the dark silver clouds.¹⁹

En este caso, el personaje principal de *Neuromancer*, Case, queda confinado a su corporalidad, viéndose limitado al universo real. En la novela, el universo virtual ofrece una posibilidad de reconstruir una trascendencia de manera artificial, ya que debido a que el mundo cibernético ha absorbido los afectos y objetos que anteriormente se asociaban con lo sagrado y valioso, como lo denomina Csicsery-Ronay, sus personajes están en constante búsqueda de esta estimulación virtual que se equipara con cierto modo de trascendencia. Sin embargo, en Stephenson encontramos un universo en el cual ese "abandono trascendental" ha sido asimilado por los personajes e incluso caracteriza a la sociedad en la que se desenvuelven. A diferencia de Gibson, en cuya obra ciertas situaciones serían retratadas de manera estoica, en Stephenson se vuelven situaciones absurdas que a través de la ironía dejan entrever una fuerte crítica social a lo que sucede en la actualidad, como los efectos del sistema económico en la sociedad, la cultura y la política norteamericanas:

¹⁸Istvan Csicsery – Ronay, "The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's *Neuromancer*" en *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 1992.

¹⁹ William Gibson, *Neuromancer*, Nueva York, Ace Books, 1984, p. 258.

All these beefy Caucasians with guns! Get enough of them together, looking for the America they always believed they'd grow up in, and they glom together like overcooked rice, form integral, starchy little units. With their power tools, portable generators, weapons, four-wheel-drive vehicles, and personal computers, they are like beavers hyped up on crystal meth, manic engineers without a blueprint, chewing through the wilderness, building things and abandoning them, altering the flow of mighty rivers and then moving on because the place ain't what it used to be. The byproduct of the lifestyle is polluted rivers, greenhouse effect, spouse abuse, televangelists, and serial killers. But as long as you have that four-wheel-drive vehicle and can keep driving north, you can sustain it, keep moving just quickly enough to stay one step ahead of your own waste stream. In twenty years, ten million white people will converge on the north pole and park their bagos there. The low-grade waste heat of their thermodynamically intense lifestyle will turn the crystalline ice-scape pliable and treacherous. It will melt a hole through the polar icecap, and all that metal will sing to the bottom, sucking the biomass down with it.²⁰

A lo largo de la novela encontramos una sociedad en la cual la pérdida del poder por parte del sector público o gubernamental ante la corporativización del orden social se hace evidente mediante un alto grado de privatización que se extiende a todas las áreas de la vida cotidiana, ya sea las zonas de negocios o *franchulates*,²¹ o bien las zonas habitacionales o *burblaves*, las cuales constituyen zonas extra territoriales independientes del Estado:

Southern California doesn't know whether to bustle or just strangle itself on the spot. Not enough roads for the number of people. Fairlanes, Inc. is laying new ones all the time. Have to bulldoze lots of neighborhoods to do it, but those seventies and eighties developments exist to be bulldozed, right? No sidewalks, no schools, no nothing. Don't have their own police force – no immigration control – undesirables can walk right in without being frisked or even harassed. Now a Burbclave, that's the place to live. A city-state with its own constitution, a border, laws, cops, everything. (p. 6)

La ciudad de Los Ángeles, California, es el escenario principal de la novela, el cual se conforma como lo que Brian McHale denomina una zona de heterogeneidad y

²⁰ Neal Stephenson, *Snow Crash*, Nueva York, Bantam Books, 1992. p. 293. A partir de aquí, todas las referencias a la novela serán a esta edición.

²¹ La palabra *Franchulate* indica una fusión entre los términos franquicia y consulado.

yuxtaposición cultural implosionada que se vuelve un microcosmos o referente comprimido de la comunidad global.²² Debido a esto, encontramos la coexistencia de múltiples *burbsclaves* y *franchulates* que apelan a distintos factores identitarios, tanto raciales como culturales: “...since we all have our own unique ethnic and cultural identities, we have to get a job with an organization that uniquely respects and seeks to preserve those distinctive identities – forging them together into a functionin’ whole, y’know?”(p. 140). Por ejemplo, algunos de los *franchulates* son: *Nova Sicilia*, *Mr. Lee’s Greater Hong Kong*, *White Columns*, el cual se distingue tanto por ser típicamente sureño y tradicionalista, como por su política de segregación racial manifiesta en su señalamiento en la entrada: WHITE PEOPLE ONLY. NON-CAUCASIANS MUST BE PROCESSED (p. 32); *Metazania*, *New South Africa*, *Narcolombia*, entre otros. Sin embargo, en la medida en que se posibilita una pertenencia múltiple y se hace de estos elementos distintivos productos de consumo, se liquida su valor transcendental.

Stephenson utiliza los estereotipos culturales contemporáneos para construir una diversidad sociocultural aparente, por lo que a través del uso de generalizaciones que no buscan esconder su carácter excesivo crea los clichés que, en suma, reflejan una perspectiva kitsch de la sociedad en la medida en que funcionan como construcciones formulaicas deliberadas que juegan con las convenciones a pesar de que éstas se consideren tanto deficientes como excesivas. La parodia constituye la principal estrategia narrativa del autor, ya que a través de ella juega con las expectativas del lector con respecto a los clichés. En la introducción del libro *A Theory of Parody*, Linda Hutcheon define la parodia como una forma de repetición con distancia crítica que marca la diferencia en vez de la similitud, por lo que el entendimiento de la misma

²² Brian McHale, *Ibidem*.

depende del conocimiento del texto que está siendo parodiado.²³ Un ejemplo de esto es que cada territorio independiente tiene una caracterización específica, la cual mediante el manejo tanto de lenguaje como de imágenes, busca emular la recreación estereotípica de un ambiente específico. En el caso de *Mr. Lee's Greater Hong Kong*:

...hanging on the foyer wall facing the main entrance, is a framed poster with a Garland of well-browned jasmine blossoms hung around it. It consists of a photo of the wildly grinning Mr. Lee, with the usual statement underneath:

WELCOME!

It is my pleasure to welcome all quality folks to visiting of Hong Kong. Whether seriously in business or on a fun-loving hijink, make yourself totally homely in this meager environment. If any aspect is not utterly harmonious, gratefully bring it to my notice and I shall strive to earn your satisfaction.

We of Greater Hong Kong take many prides in our tiny nation's extravagant worth. The ones who saw our isle as a morsel of Red China's pleasure have struck their faces in keen astonishment to see many great so-called powers of the olden guard reel in dismay before our leaping strides and charged-up hustling, freewheeling idiom of high-tech personal accomplishment and betterment of all peoples. The potentials of all ethnic races and anthropologies to merge under a banner of the Three Principles to follow

1. Information, information, information!
2. Totally fair marketeering!
3. Strict ecology!

have been peerless in the history of economic strife.

Who would disdain to subscribe under this flowing banner? If you have not attained your Hong Kong citizenship, apply for a passport now! In this month, the usual fee of HK \$100 will be kindly neglected. Fill out a coupon (below) now. If coupons are lacking, dial 1-800-HONG KONG instantly to apply from the help of our wizened operators.

Mr. Lee's Greater Hong Kong is a private, wholly extraterritorial, sovereign, quasi-national entity not recognized by any other nationalities and in no way affiliated with the former Crown Colony of Hong Kong, which is part of the People's Republic of China. The People's Republic of

²³ Linda Hutcheon, *A Theory of Parody (The Teachings of Twentieth Century Art Forms)*, University of Illinois Press, Chicago, 2000. p. xii.

China admits or accepts no responsibility for Mr. Lee, the Government of Greater Hong Kong, or any of the citizens thereof, or for any violations of local law, personal injury, or property damage occurring in territories, buildings, municipalities, institutions, or real estate owned, occupied or claimed by Mr. Lee's Greater Hong Kong.

Join us instantly!

Your enterprising partner,

Mr. Lee (pp. 98-99)

En este ejemplo vemos un uso de imágenes representativas de la cultura china como la flor de jazmín, la búsqueda de la armonía y la sabiduría. Sin embargo, estas referencias son empleadas de manera estereotípica y excesiva como por ejemplo, en: “If any aspect is not utterly harmonious, gratefully bring it to my notice and I shall strive to earn your satisfaction.”, donde el manejo de las imágenes resulta en la creación de un cliché. Asimismo, a esto contribuye el uso del lenguaje mediante una escritura onomatopéyica que busca emular un alto grado de cortesía en la manera de expresarse de los chinos.

De manera similar, dentro de la novela encontramos la subversión del orden tradicional al grado que la entrega de pizzas constituye una actividad seria que incluso requiere de una preparación universitaria para poder llevarla a cabo:

Pizza delivery is a major industry. A managed industry. People went to CosaNostra Pizza University four years just to learn it. Came in its doors unable to write an English sentence, from Abkhasia, Rwanda, Guanajuato. South Jersey, and came out knowing more about pizza than a Bedouin knows about sand. (p. 3)

En este caso, más allá de la ironía en cuanto al valor social de esta actividad, es importante tomar en cuenta las implicaciones que contiene, ya que a esta universidad asisten inmigrantes de distintas partes del mundo, mismo que ya no muestra una división política basada en nacionalidades, sino una más fragmentada. Por ejemplo, Guanajuato por sí solo constituye una entidad que no necesariamente depende de la

conformación del resto de la República Mexicana. Asimismo, el papel de la universidad, más allá de proporcionar estudios en cuanto a la pizza, es el de actuar como filtro para asimilar e integrar a los inmigrantes en la sociedad en la medida en que les enseña a construir oraciones en inglés que les permiten poder desarrollarse en el empleo. Como parte de esta subversión social, encontramos que en la novela la figura de la Mafia dentro de esta sociedad se ve dignificada, ya que no sólo constituye otra corporación que ofrece un medio para incorporar a la gente a la sociedad, sino que su figura tradicional como una actividad secreta y peligrosa se pierde al grado que su campaña promocional se basa en la explotación de los valores familiares: “THE MAFIA – YOU’VE GOT A FRIEND IN THE FAMILY! And RELAX – YOU ARE ENTERING A MAFIA WATCH NEIGHBORHOOD! And UNCLE ENZO FORGIVES AND FORGETS!” (p. 146)

Las implicaciones morales de la asimilación de la Mafia como una simple cadena más, al igual que de la equiparación de la figura de Uncle Enzo con Dios, con la única diferencia de que la existencia de Uncle Enzo es tangible y por lo tanto requiere un compromiso más serio, resalta su función tanto paródica como irónica mediante el tono solemne que Stephenson utiliza en este nuevo contexto. Para Hutcheon la parodia es un discurso tanto indirecto como doble que depende de la relación entre la parodia y el texto parodiado para dar un nuevo significado al nuevo contexto en que éstos se encuentran. En este sentido, Hutcheon considera que la parodia se vuelve una estrategia retórica conciliadora que crea un significado nuevo que conlleva a su vez un distanciamiento y una continuidad a través del funcionamiento de las dos voces, la paródica y la parodiada.²⁴ De esta manera, el nuevo contexto en el que se presenta a la

²⁴ Linda Hutcheon, *Ibid.*, p.xiv.

Mafia, así como la homologación entre la figura de Uncle Enzo y Dios, no sólo crea un distanciamiento crítico con respecto al contexto original, sino que al mismo tiempo genera un nuevo significado que, a su vez, refleja una sociedad cuya moralidad se vuelve algo dudoso: “If she screws up this delivery, that means she’s double-crossing God, who may or may not exist, and in any case who is capable of forgiveness. The Mafia definitely exists and hews to a higher standard of obedience.” (p. 181) A esto contribuye la explotación de los valores familiares como estrategia principal para atraer a la gente, por lo que crea una ironía que al mismo tiempo deja entrever la explotación de la necesidad de pertenencia de los individuos. De manera similar a la constitución de la Mafia como una organización privada, encontramos que no sólo el poder de los Estados Unidos ha sido reducido a una zona cada vez más limitada a la cual se le denomina como *Fedland* y constituye a su vez otro *franchulante*, sino que también las instituciones públicas y gubernamentales como las bibliotecas y los museos se han convertido en vestigios del orden tradicional:

They say that in D.C., all the museums and the monuments have been concessioned out and turned into a tourist park that now generates about 10 percent of the Government’s revenue. The Feds could run the concession themselves and probably keep more of the gross, but that’s not the point. It’s a philosophical thing. A back-to-basics thing. Government should govern. It’s not in the entertaining industry, is it? (p. 176)

Una de las estrategias que utiliza Stephenson para contrastar, así como para exaltar tanto la ineficiencia como el carácter obsoleto del sector público gubernamental ante el nuevo orden social, es enfocarse en la figura de la burocracia y explotarla. Mediante la parodia de un sistema que pretende ser eficiente a través de una imagen que acentúa los trámites tanto innecesarios como ineficientes (que en vez de facilitar el desarrollo lo obstruyen con disposiciones en las cuales todo lo que se desarrolla en una zona federal, desde el modo de empleo del papel higiénico hasta el tiempo que los empleados puedan requerir para leer algún informe, está controlado), se genera ironía que, a su vez,

contribuye a desacreditar la imagen del Estado como un organismo funcional y a plantear su estructura como algo arcaico ante las necesidades de los tiempos que se viven. Asimismo, dentro de esta estructura federal - que paradójicamente busca reflejar solidez - se dejan entrever fisuras que denotan la experiencia aislada de esta sociedad posmoderna, la cual es incapaz de relacionarse con su pasado, por lo que se evidencia la pérdida de la memoria histórica por parte del sistema en la medida en que es necesario añadir definiciones de los términos que se emplean en los trámites requeridos:

...The United States border. The smaller this country gets, the more paranoid they become. Nowadays, the customs people are just impossible. She has to sign a ten-page document – and they actually make her read it. They say it should take at least half an hour for her just to read the thing. “But I read it two weeks ago.” “It might have changed,” the guard says, “so you have to read it again.” Basically, it just certifies that Y.T. is not a terrorist, Communist (whatever that is), homosexual, national-symbol desecrator, pornography merchant, welfare parasite, racially insensitive, carrier of any infectious disease, or advocate of any ideology tending to impugn traditional family values. Most of it is just definitions of all the words used on the first page. (p. 308)

Otro de los sectores públicos que han sido privatizados es el de seguridad, por lo que existen diferentes compañías que proporcionan este servicio como: *MetaCops Unlimited*, *WorldBeat Security* y *The Enforcers*. Asimismo, vemos que dentro de las disposiciones de los *burblaves* el sistema de cárceles queda excluido debido a que se opone a los principios estéticos de un bienestar aparente: “White Columns, like most Burbclaves, has no jail, no police station. So unsightly. Property values. Think of the liability exposure” (p. 48) Debido a esto, las franquicias de las dos compañías principales que ofrecen el servicio carcelario: *The Clink* y *THE HOOSEGOW Premium incarceration and restraint services*, se manejan también como negocios independientes. El nivel de influencia del sector privado es tan extenso que incluso cubre el aspecto religioso mediante las franquicias de *The Reverend Wayne’s Pearly Gates*, en las cuales el acceso depende de una cómoda transacción con la tarjeta Visa

para llevar a cabo la donación. Una vez habiendo obtenido la aprobación acompañada de melodías celestiales, el acceso es permitido:

The front room of the Reverend Wayne's Pearly Gates is, of course, like all the others. A row of padded vinyl chairs where worshippers can wait for their number to be called, with a potted plant at each end and a table strewn with primeval magazines. A toy corner where kinds can kill time, reenacting imaginary, cosmic battles in injection-molded plastic. A counter done up in fake wood so it looks like something from an old church. ...There's a little rack along the front of the counter bearing religious tracts, free for the taking, donation requested. Several slots on the rack are occupied by the Reverend Wayne's famous bestseller. *How America Was Saved from Communism: ELVIS SHOT JFK*...The interior of the chapel is weirdly colored, illuminated partly by fluorescent fixtures wedged into the ceiling and partly by large colored light boxes that simulate stained-glass windows. The largest of these, shaped like a fattened Gothic arch, is bolted to the back wall, above the altar, and features a blazing trinity: Jesus, Elvis, and the Reverend Wayne. Jesus gets top billing. (pp. 194-195)

La extensión del sector privado a áreas que anteriormente pertenecían al espacio público y trascendental rompe con la continuidad histórica. Es por esto que la sociedad se ve configurada por redes situacionales, como refiere Lipovetsky, ya que el narcisismo que caracteriza a la sociedad posmoderna se basa en la subjetivización de lo social, lo político, la escena pública en general y, en sí, de todas las actividades anteriormente impersonales y objetivas. Como resultado, tenemos lo que Stephenson define como “a culture medium for a medium culture” (p. 191), en la cual la industria se alimenta de la *biomass*.²⁵ “The Industry feeds on them and spits back images, sends out movies and TV programs, over my networks [refiriéndose a L. Bob Rife], images of wealth and exotic things beyond their wildest dreams, back to those people, and it gives them something to dream about, something to aspire to.” (pp. 118-119)

²⁵ En la novela se explica el término *biomass* de la siguiente manera: “Industry expression[...]The Industry feeds off the human biomass of America. Like a whale straining krill from the sea.” (p.75)

La novela se encuentra repleta de referencias intertextuales que hacen alusión tanto a situaciones sociales y políticas contemporáneas, como a situaciones históricas como la Guerra de Vietnam, la Guerra Fría y la Segunda Guerra Mundial, por lo que se puede situar su temporalidad dentro de una contemporaneidad alternativa. Asimismo, a través del mecanismo de la transcontextualización de las referencias originales que genera la parodia, se crea una distancia crítica que en cambio les otorga un nuevo significado, por lo que es importante tomar en cuenta los dos niveles en los que funciona la parodia: el evidente y el implícito. El evidente tiene la función metatextual de evidenciar la artificialidad del texto, mientras que el implícito lleva a cuestionar la finalidad de los elementos utilizados en el nuevo contexto. Debido a que la parodia, como dice Hutcheon, se basa en cuestionar la referencia original ya que crea expectativas distintas, se lleva a cabo un proceso de desautomatización al cual contribuye su estructura narrativa.²⁶ La novela se caracteriza por una narrativa fragmentada, por lo que el narrador heterodiegético alterna entre las acciones simultáneas de los personajes principales, Hiro Protagonist, y su contraparte, Y.T., tanto en el ámbito real como en el cibernético.

La fragmentación es una de las características estructurales propias de los textos posmodernos. Para Fredric Jameson, la identidad en la época postindustrial se equipara con el concepto de la esquizofrenia debido a la simultaneidad inminente que se maneja por parte de la cultura mediática, la cual hace que la experiencia de una continuidad sea imposible y tiene como consecuencia una experiencia fragmentada del ser.²⁷ De esta

²⁶ Linda Hutcheon, *op. cit.*, pp. 34-35.

²⁷ Fredric Jameson, "Postmodernism and Consumer Society" en Foster, Hal, *The Anti-Aesthetics, essays on postmodern culture*, New Press, New York, 1998, pp. 111-125.

manera, como consecuencia de la transformación de la realidad en imágenes, el esquizofrénico se ve atrapado en una vívida experiencia de un presente perpetuo. Es en este contexto que se posibilita la creación de un universo simultáneo que inicialmente representa la posibilidad utópica de modificar e incluso de crear un mundo ideal, el cual trasciende la representación de una realidad para dar origen a lo que Baudrillard define como la simulación, haciendo del ciberespacio algo más real y más satisfactorio que la realidad misma: “La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.”²⁸

En este caso, el plano cibernético o *Metaverse* como lo denomina Stephenson, es un espacio abstracto y simulado que, como su mismo nombre lo indica, hace referencia tanto a su lado metafórico como al metaficcional. McHale considera que la puesta en abismo mediante la creación de un universo virtual dentro del universo diegético, permite no sólo evidenciar el lado artificial del mundo, sino también la reflexión sobre la creación de mundos y, en específico, su creación dentro de la ciencia ficción,²⁹ ya que mediante “la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad”,³⁰ se crea un mundo hiperreal que constituye una realidad paralela con una espacialidad propia: “...there exists the pervasive recognition that a new and decentered spatiality has arisen

²⁸ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairos, 1978, p.5.

²⁹ Brian McHale, *op. cit.*

³⁰ Baudrillard, *Ibidem*.

that exists parallel to, but outside of, the Geographic topography of experiential reality.”³¹

La conformación del *Metaverse* como un universo simultáneo a pesar de su naturaleza artificial, plantea el cuestionamiento de la simulación, el cual considera que la verdad ha dejado de existir definitivamente por lo que la imagen pierde toda referencia y se genera un simulacro que sitúa a las imágenes -lo único “perceptible” de esa realidad- como su único sustituto. Baudrillard considera que lo artificial se legitima como una experiencia genuina a través de su percepción realista; por lo tanto, mediante la reproducción de la realidad en el universo virtual, la realidad se ve: “resucitada artificialmente y disfrazada de realidad”.³² De la misma manera, el hecho de que la “realidad” pueda ser recreada cuestiona la autenticidad, así como la noción de lo real debido a que la realidad se ve reducida a información que puede ser repetida de manera indefinida. Esta realidad inducida, que depende de un consenso tácito por parte de los usuarios, elimina lo corpóreo de la existencia humana a través de estímulos simulados que la convierten en una experiencia sensorial y primordialmente mental que depende de la conexión de las terminales nerviosas –los ojos, los oídos- a las terminales de la computadora. Su propósito, como lo plantea Baudrillard, es el de producir un simulacro con plena conciencia del juego y del artificio, el cual no pretende confundirse con lo real sino cuestionarlo y poner en tela de juicio el principio de realidad mismo, sobrepasando así el efecto de lo real.³³

³¹ Scott Bukatman, *Terminal identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, N.C. Duke University Press, 1993, p.105.

³² Jean Baudrillard, *Ibid.*, p.19.

³³ Idem, p. 30.

The top surface of the computer is smooth except for a fisheye lens[...]whenever Hiro is using the machine, this lens emerges and clicks into place, its base flush with the surface of the computer...the lens can see half of the universe –the half that is above the computer, which includes most of Hiro. In this way, it can generally keep track of where Hiro is and what direction he’s looking in. Down inside the computer are three lasers – a red one, a green one, and a blue one[...]As everyone learned in elementary school, these three colors of light can be combined, with different intensities, to produce any color that Hiro’s eye is capable of seeing. In this way, a narrow beam of any color can be shot out of the innards of the computer, up through that fisheye lens, in any direction. Through the use of electronic mirrors inside the computer, this beam is made to sweep back and forth across the lenses of Hiro’s goggles[...]the resulting image hangs in space in front of Hiro’s view of Reality. By drawing a slightly different image in front of each eye, the image can be made three-dimensional. By changing the image seventy-two times a second, it can be made to move. By drawing the moving three-dimensional image at a resolution of 2K pixels on a side, it can be as sharp as the eye can perceive, and by pumping stereo digital sound through the little earphones, the moving 3-D pictures can have a perfectly realistic soundtrack. So Hiro’s not actually here at all. He’s in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse. Hiro spends a lot of time in the Metaverse. It beats the shit out of the U-Stor-It. (pp. 23-24)

Debido a que con la realidad virtual se da la supremacía del sujeto psíquico sobre el físico, el hecho de privilegiar la interiorización y subjetivización del individuo permite un proceso de personalización que considera que los límites del organismo físico no determinan el alcance o la constitución de un individuo, por lo cual se posibilita un proceso de autogestión. En el *Metaverse*, la representación humana es mediante avatares,³⁴ que son los cuerpos audiovisuales utilizados para comunicarse en ese espacio, los cuales pueden ser modificados, haciendo de esta encarnación –como su mismo nombre lo sugiere- algo intercambiable. Así, el cuerpo físico deja de representar un límite y se convierte en algo prescindible para la perpetuación de la identidad del sujeto abstracto en el ciberespacio:

³⁴ La palabra *avatar* es de origen sánscrito y significa “el que desciende”. Este término se utiliza en el hinduismo para referirse a la encarnación terrestre de un dios.

Your avatar can look any way you want it to, up to the limitations of your equipment. If you're ugly, you can make your avatar beautiful. If you've just gotten out of bed, your avatar can still be wearing beautiful clothes and professionally applied makeup. You can look like a gorilla or a dragon or a giant talking penis in the Metaverse[...]Most avatars nowadays are anatomically correct, and naked as a babe when they are first created, so in any case, you have to make yourself decent before you emerge onto the Street. Unless you're something intrinsically indecent and you don't care. (p. 36)

Debido a la posibilidad que ofrece el *Metaverse* de trascender las limitaciones físicas mediante su separación de la parte psíquica -ya que de esta manera busca obtener una representación más fiel a las características intrínsecas del individuo-, se da origen a una nueva concepción del sujeto que a su vez se convierte en su puro simulacro -el sujeto hiperreal-, por lo que la alternancia de los personajes entre los planos real y virtual exalta la esquizofrenia subyacente en esa sociedad. Esto, a su vez, tiene como consecuencia que la construcción de la identidad de los personajes constituya un fenómeno más complejo, ya que en el plano virtual el factor físico deja de ser determinante:

The couples coming off the monorail³⁵ can't afford to have custom avatars made and don't know how to write their own. They have to buy off-the-shelf avatars...Brandy and Clint are both popular, off-the-shelf models. When white-trash high school girls are going on a date in the Metaverse, they invariably run down to the computer-games section of the local Wal-Mart and buy a copy of Brandy. The user can select three breast sizes: improbable, impossible, and ludicrous. Brandy has a limited repertoire of facial expressions: cute and pouty; cute and sultry; perky and interested; smiling and receptive; cute and spacy. Her eyelashes are half an inch long, and the software is so cheap that they are rendered as solid ebony chips. When a Brandy flutters her eyelashes, you can almost feel the breeze. Clint is just the male counterpart of Brandy. He is craggy and handsome and has

³⁵ El *monorail* constituye un modo de transporte dentro del *Metaverse*; recorre todos los Puertos Locales, en los cuales se materializan las personas que entran desde una terminal pública. Existen 256 Puertos Express, los cuales están separados a su vez en intervalos de 256 km. A su vez, estos intervalos se subdividen 256 veces en Puertos Locales, los cuales se encuentran a un kilómetro de distancia entre sí.

an extremely limited range of facial expressions[...]there are enough Clints and Brandys to found a new ethnic group. (pp. 37-38)

Es importante notar que dentro del ciberespacio se generan diferentes formas de organización social, por lo que hay otros tipos de clases sociales. Sin embargo, éstas dependen tanto del conocimiento tecnológico – el cual generalmente es limitado a los *hackers*, los cuales constituyen un grupo elitista – como del factor económico, por lo que la creación de un nuevo grupo étnico conformado por Brandys y Clints se vuelve irónica, ya que da origen a un grupo homogéneo y mayoritario en la sociedad virtual que, a su vez, conforma las cibermasas. De este modo entra en juego la parte abstracta de los personajes dentro de este otro plano de la realidad que refiere a la “hiperestimulación” de la sociedad capitalista en la medida en que se basa en las imágenes y el espectáculo para conformarse como realidad, como lo denomina Mark Fisher en “Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction”,³⁶ ya que esta “hiperestimulación” se basa en: “[the] amplification of a separate or isolated function of the body’s perceptual apparatus”:

In the real world – planet Earth, Reality- there are somewhere between six and ten billion people. At any given time, most of them are making mud bricks or field-stripping their AK-47s. Perhaps a billion of them have enough money to own a computer; these people have more money than all of the others put together. Of these billion potential computer owners, maybe a quarter of them actually bother to own computers, and a quarter of these have machines that are powerful enough to handle the Street³⁷ protocol. That makes for about sixty million people who can be on the Street at any given time. Add in another sixty million or so who can’t really afford it but go there anyway, by using public machines, or machines owned by their school or their employer, and at any given time the Street is

³⁶ Mark Fisher “Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction” en <http://www.cinestatic.com/trans-mat/Fisher/FCcontents.htm>.

³⁷ “The Street” se define como: “the Broadway, the Champs Élysées of the Metaverse. It is the brilliantly lit boulevard that can be seen, miniaturized and back-ward, reflected in the lenses of his [Hiro’s] goggles. It does not really exist. But right now, millions of people are walking up and down it.” (p.24)

occupied by twice the population of New York City. That's why the damn place is so overdeveloped. Put in a sign or a building on the Street and the hundred million richest, hippest, best-connected people on earth will see it every day of their lives. (p. 26)

En este ejemplo se describe más a fondo la constitución de la sociedad en la realidad, que debido a la capacidad económica, se extiende al *Metaverse*. Sin embargo, en esta conformación de la sociedad se evidencia lo que Lipovetsky considera característico de la época posmoderna, ya que encontramos la posibilidad de diversificación y flexibilización que ofrece la era del consumo, la cual actúa en favor de la ampliación capitalista del individualismo. Es en este sentido que el ciberespacio se plantea como una proyección y una extensión de la realidad, ya que a pesar de regirse por aspectos distintos del individuo, el denominador común se mantiene:

Estamos destinados a consumir aunque sea de manera distinta, cada vez más objetos e informaciones, deportes y viajes, formación y relaciones, música y cuidados médicos. Eso es la sociedad posmoderna; no el más allá del consumo, sino su apoteosis...consumo de la propia existencia a través de la proliferación de los *mass media*, del ocio, de las técnicas relacionales, el proceso de personalización genera el vacío en tecnicolor, la impresión existencial en y por la abundancia de modelos[...]³⁸

³⁸ Gilles Lipovetsky, *op. cit.*, p. 10.

CAPÍTULO 3: LA RUPTURA INDIVIDUAL EN *SNOW CRASH*

Así como en el capítulo dos analicé la ruptura de la identidad a macronivel, en este capítulo me enfocaré en el micronivel mediante el análisis de los personajes principales, Hiro Protagonist y Y.T., ya que ellos encarnan la fragmentación posmoderna del concepto tradicional de la identidad a nivel individual. El desarrollo de la novela se basa en una narración fragmentada que alterna entre la narración de las acciones de ambos personajes.

Debido a la diversificación microcósmica de las sociedades posmodernas, en las cuales convergen de manera simultánea una multiplicidad tanto de mundos como de identidades diferentes, se da una ruptura en la noción de frontera ya que ésta se subordina ante la globalización, y tiene como consecuencia que la conformación de la identidad se vuelva un fenómeno bastante complejo. De esta manera, encontramos que los personajes en la novela son representativos de esta multiculturalidad, ya que tienen una configuración identitaria muy particular, lo cual nos permite hacer una revaloración de qué es lo que constituye una identidad y cómo se conforma. Cada personaje tiene un origen étnico distinto, por lo que cada identidad responde a un contexto cultural diferente que, a su vez, contribuye a la recreación de la diversidad étnica de los Estados Unidos. Asimismo, mediante cada personaje se reflejan distintas etapas históricas de la conformación de este país, las cuales se han caracterizado por constantes movimientos tanto sociales como culturales que hacen que la noción de identidad sea cambiante e híbrida, propia de la era posmoderna.

Luz Aurora Pimentel, en *El relato en perspectiva*, considera que el nombre de un personaje se vuelve “el centro de imantación semántica de todos sus atributos, el referente de todos sus actos, y el principio de identidad que permite reconocerlo a través

de todas sus transformaciones”.³⁹ Así, vemos que la novela recrea una diversidad cultural en la cual distintas configuraciones identitarias son representadas inicialmente mediante los nombres de los personajes, como por ejemplo, Juanita Márquez, Da5id, Raven, Hiro Protagonist y Y.T., entre otros.

Como mencioné anteriormente, Stephenson se vale del uso de imágenes estereotípicas para la constitución del universo ficcional, por lo que en la novela los nombres de los personajes reflejan una caracterización alegórica ya que los nombres funcionan como abstracción y como punto referencial del rol temático y cultural que sostienen los personajes. Asimismo, el uso de nombres que responden a una construcción cultural estandarizada contribuye a la creación de una distancia crítica por parte del lector ya que éstos evidencian la artificialidad del texto.

En el caso de Juanita Márquez encontramos la representación de una identidad mexicana “tradicional”: a pesar de su emigración a los Estados Unidos para realizar sus estudios y su consolidación como una reconocida *hacker*, mantiene un grado de misticismo que la lleva a interesarse por las cuestiones religiosas y la relación del virus *snow crash* con la mitología sumeria. Esto deriva en que Juanita se convierte en la única capaz de controlar los efectos neurolingüísticos del virus que la llevan a comprender todos los idiomas, por lo que a su vez la consolida como una *hacker* neurolingüista. Por lo tanto, se da una reconciliación de lo tradicional ya que Juanita cree firmemente en aquellas características de lo humano, como la intuición, que trascienden la posibilidad de ser recreadas por la tecnología, con lo altamente tecnológico como la figura de un *hacker*.

³⁹ Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, Siglo Veintiuno Editores, México, 2008, p. 63.

Por otra parte, es interesante notar que en la figura de Juanita se pone de manifiesto la nueva generación de migrantes que a pesar de su integración en el nuevo contexto estadounidense, mantiene una relación claramente definida con sus orígenes:

...her parents lived in a house in Mexicali with a dirt floor, and his father [refiriéndose a Hiro] made more money than many college professors. But the class idea still held sway in his mind, because class is more than income – it has to do with knowing where you stand in a web of social relationships. Juanita and her folks knew where they stood with a certitude that bordered on dementia. Hiro never knew. (p. 61)

Un punto muy importante que Stephenson plantea para la conformación identitaria de los personajes es la noción de pertenencia, por lo que vemos que la relación que los distintos personajes mantienen con su origen es determinante. De manera similar a Juanita, en la figura de Da5id encontramos la representación de la identidad judía, así como de otra etapa en la conformación étnica de los Estados Unidos, ya que es descendiente de las generaciones de Europa del Este que emigraron a ese país a principios del siglo XX, por lo que se vuelve un migrante de segunda generación totalmente establecido: “Da5id had no doubts whatsoever about his standing in the World. His folks were Russian Jews from Brooklyn and had lived in the same brownstone for seventy years after coming from a village in Latvia where they had lived for five hundred years; with a torah on his lap, he could trace his bloodlines all the way back to Adam and Eve.” (p. 62)

En concordancia con su origen, Da5id, cuyo nombre significa “el elegido de Dios” en hebreo, desempeña el papel del mártir judío, ya que es quien se sacrifica para descubrir en qué consiste el virus *snow crash*, por lo que vemos que cumple con el rol histórico de su pueblo.

Por otro lado, tenemos la identidad de los personajes antagónicos, como Raven, cuyo nombre remite a la figura del cuervo y lo sitúa como un personaje representativo de las culturas totémicas, específicamente la aleutiana: “[...]a couple of guys that they

couldn't place. They looked like Indians. Spoke a little English. But they Spoke Russian even better. 'They were Aleuts,' Raven says, 'American citizens. But no one had ever heard of them. Most people don't know that the Japanese conquered American territory during the war – several islands at the end of the Aleutian chain. Inhabited. By my people.'” (p. 445)

A su vez, en las culturas esquimales la figura del cuervo es considerada como un animal sagrado e incluso como un protector, por lo que Raven encarna la injusticia sufrida por su pueblo y busca vengar los hechos atroces cometidos por los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. Es interesante notar que la conformación identitaria de este personaje no es fortuita ya que no sólo constituye la otredad dentro de la novela, sino que también encarna un antagonismo histórico que contribuye a su vez a la diversidad étnica de los personajes. De esta manera, encontramos que a pesar de que Raven se caracteriza por ser “an incredibly ruthless, efficient, cold-blooded killer” (p. 345), el personaje se mantiene leal a sus orígenes en todo momento: “Raven says,...’My father got nuked twice by you bastards.’ ‘I understand the depth of your feelings,’ Hiro says, ‘But don't you think you've had enough revenge?’ ‘There's no such thing as enough,’ Raven says.” (p. 448)

Tomando en cuenta que anteriormente el concepto de identidad se consideraba una noción fija y se asociaba tradicionalmente al factor de la nacionalidad, mediante la apertura al proceso de personalización en la época posmoderna, como refiere Lipovetsky, se crea una sociedad que se basa en elecciones privadas en la mayor parte, y por lo tanto se rige por valores individualistas. Este giro de la sociedad postindustrial deriva en la legitimación de valores hedonistas que buscan fomentar el incremento de las particularidades individuales:

El ideal moderno de subordinación de lo individual a las reglas racionales colectivas ha sido pulverizado, el proceso de personalización ha promovido y encarnado masivamente un valor fundamental, el de la realización personal, el respeto a la singularidad subjetiva, a la personalidad incomparable sean cuales sean por lo demás las nuevas formas de control y de homogenización que se realizan simultáneamente. Por supuesto que el derecho a ser íntegramente uno mismo...es inseparable de una sociedad que ha erigido al individuo libre como valor cardinal, y no es más que la manifestación última de la ideología individualista; pero es la transformación de los estilos de vida unida a la revolución del consumo lo que ha permitido ese desarrollo de los derechos y deseos del individuo, esa mutación en el orden de los valores individualistas.⁴⁰

Martha Augoustinos *et al.* en su libro *Social Cognition: An Integrated Introduction*⁴¹ retoma las cuestiones básicas para la conformación de la identidad a partir de las teorías de distintos autores como Tajfel, quien creó, junto con John Turner, la teoría de la identidad social postulada en su libro *An Integrative Theory of Intergroup Conflict* en 1979, así como la teoría de la distinción óptima de Brewer, entre otros, en un intento de establecer una visión global en cuanto a las teorías de la identidad que abarcan desde las teorías clásicas a los estudios contemporáneos. Para Augoustinos la identidad se da a partir de la distinción del “yo” y del “otro”, por lo que menciona dos tipos de identidad: la identidad personal, la cual se refiere a las características y cualidades que vemos en nosotros mismos y que son estrictamente individuales, por ejemplo una característica de la personalidad o una forma de ser; y la identidad social, la cual se define como aquella parte de la autoimagen del individuo que deriva de la conciencia de pertenencia a un grupo social, lo cual incluye el valor y significado emocional de esa pertenencia. Asimismo, Amin Maalouf en *Identidades asesinas*, habla de la noción de la identidad compuesta, en la cual intervienen pertenencias múltiples -como a una religión, una nación, una raza o una etnia- que convergen. Con base en su conjunto, así como su

⁴⁰ Gilles Lipovetsky, *op. cit.*, pp. 7-8.

⁴¹ Martha Augoustinos, Iain Walker, Ngaire Donaghue. *Social Cognition: An Integrated Introduction*, Sage Publications, Londres, 2006, p. 25.

“dosificación” singular, se conforma la identidad.⁴² En este sentido, Maalouf considera que la función de esta diversificación debe contribuir a la creación de enlaces y mediaciones entre las distintas culturas y comunidades ya que “cada una de mis pertenencias me vincula con muchas personas; y sin embargo, cuanto más numerosas son las pertenencias que tengo en cuenta, tanto más específica se revela mi identidad.”⁴³

En el caso del personaje principal Hiro Protagonist, encontramos que su nombre es de corte autorreferencial, ya que indica por sí mismo su rol dentro de la novela. Stephenson juega con la onomatopeya a través de la cual evidencia el papel tanto de héroe como de protagonista del personaje. No obstante, en el transcurso de la novela se establece que Hiro proviene de la abreviación de Hiroaki, lo cual ayuda a delimitar sus rasgos identitarios y complementa la conformación de un vínculo cercano con la cultura japonesa. Sin embargo, Hiro ejemplifica lo que Maalouf denomina como identidad compuesta, debido a que en él convergen distintas tradiciones que lo conforman como un puente entre diferentes culturas. Asimismo, es interesante notar que sus particularidades no son fortuitas, ya que refieren a distintos momentos representativos en la historia de Estados Unidos como las Guerras de Corea y de Vietnam, la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría, por lo que encarna la diversificación cultural y étnica derivada de estos acontecimientos:

His father was a sergeant major, his mother was a Korean woman whose people had been mine slaves in Nippon, and Hiro didn't know whether he was black or Asian or just plain Army, whether he was rich or poor, educated or ignorant, talented or lucky. He didn't even have a part of the country to call home until he moved to California, which is about as specific as saying that you live in the Northern Hemisphere. (p. 61)

⁴² Amin Maalouf, *Identidades asesinas*, Madrid, Alianza Editorial, 2008, pp. 10-13.

⁴³ *Ibid.*, p. 26.

Es interesante notar que la conformación identitaria de Hiro lo sitúa en una minoría muy particular que permite ver la hibridación característica de la era globalizada, en la cual el modo de entender la identidad deja de ser una noción pura. A pesar de que en Hiro se conjuntan los orígenes afroamericanos con los coreanos, éste asume una identidad japonesa que resulta del contacto con películas samurai, así como de la herencia de unas *katanas*⁴⁴ ganadas por su padre durante su captura en Japón en la Segunda Guerra Mundial, por lo que la complejidad de la constitución identitaria de Hiro yace en gran medida en su naturaleza híbrida.

En este caso, la mezcla no sólo se da en el ámbito racial, sino también en el profesional, ya que Hiro se caracteriza por un lado por ser un *freelance hacker* que se encuentra desempleado y, por otro, por ser “the greatest sword fighter in the World” (p. 17). En concordancia con lo que Luz Aurora Pimentel considera como “el conjunto de rasgos pertinentes que distinguen el hacer y/o ser de un personaje con respecto a otros”,⁴⁵ vemos que no es fortuita la confluencia de la figura heroica de los *samurai*, desde un punto de vista histórico y tradicionalista, con el símbolo de heroicidad en la época hipertecnologizada, el *hacker*, el cual se convierte en el héroe solitario que se opone al régimen opresor de las megacorporaciones. Por tanto, la suma de estas características reafirma el carácter heroico y alegórico del personaje que su mismo nombre evoca. Asimismo, la conjunción de diferentes concepciones históricas de la figura heroica le confiere distintos niveles que vinculan al pasado con el presente. En este sentido, en Hiro también se da una reconciliación de las categorías Oriente y Occidente, lo cual nos remite a la noción posmoderna de la identidad compuesta que propone Maalouf: “En la época de la mundialización, con ese proceso acelerado,

⁴⁴ Espadas tradicionales japonesas que eran utilizadas por los guerreros *samurai*.

⁴⁵ Luz Aurora Pimentel, *op.cit.*, p. 68.

vertiginoso, de amalgama, de mezcla, que nos envuelve a todos, es necesario –y urgente– elaborar una nueva concepción de la identidad.”⁴⁶ Sin embargo, dentro de la novela se manifiesta el choque entre la perspectiva tradicionalista y conservadora –a la cual Maalouf se refiere también como “tribal” en la medida en que defiende una concepción simplista de la identidad– y la posmoderna, mediante el enfrentamiento de Hiro con el *Neo-traditional Nipponese man* en el *Metaverse*. Este personaje se opone a la hibridación que representa Hiro, por lo que lo trata de una manera tan discriminatoria y condescendiente que resulta en una confrontación:

His path [refiriéndose a Hiro] is being blocked by the Nipponese man – the neo-traditional. The guy with the swords. He’s facing off against Hiro, about two sword-lengths apart, and it doesn’t look like he intends to move. Hiro does the polite thing. He bows at the waist, straightens up. The businessman does the much less polite thing. He looks Hiro rather carefully up and down, then returns the bow. Sort of. “These -“ the businessman says. “Very nice.” “Thank you, sir. Please feel free to converse in Nipponese if you prefer.” “This is what your avatar wears. You do not carry such weapons in Reality,” the businessman says. In English. “I’m sorry to be difficult, but in fact, I do carry such weapons in Reality,” Hiro says...“These are ancient weapons[...]How did you come to be in possession of such important family heirlooms from Nippon?” the businessman says. Hiro knows the subtext here: *What do you use those swords for, boy, slicing watermelon?* “They are now my family heirlooms,” Hiro says. “My father won them.” “Won them? Gambling?” “Single combat. It was a struggle between my father and a Nipponese officer[...]”Please excuse me if I have misinterpreted your story,” the business man says, “but I was under the impression that men of your race were not allowed to fight during that war.”[...]”Do you think that the manner in which you came to possess these swords was honorable?” the businessman says. “If I did not, I would long since have returned them,” Hiro says. “Then you will not object to losing them in the same fashion,” the businessman says. “Nor will you object to losing yours,” Hiro says. (pp. 85-86)

Tras el desarrollo de la pelea, la perspectiva posmoderna que encarna la figura de Hiro termina imponiéndose, por lo éste resulta vencedor. De manera similar a la confrontación del pasado por parte del *Neo-traditional man* con los conceptos

⁴⁶Amin Maalouf, *op cit.*, p. 43.

posmodernos, a lo largo de la novela encontramos varias superposiciones del pasado en la trama, por lo que se evidencia la parodia como la estrategia narrativa principal. Linda Hutcheon plantea una doble estructura en la parodia, la cual permite tanto la identificación como el distanciamiento mediante la repetición con diferencias y la transcontextualización, por lo que a través de la ironía se crea una distancia crítica que ésta misma señala; de esta manera, Hutcheon considera que: “parody, by its very doubled structure, is very much an inscription of the past in the present, and it is for that reason that it can be said to embody and bring to life actual historical tensions”.⁴⁷

Es interesante notar que dentro de la novela, y en específico dentro del *Metaverse*, donde es posible trascender las limitaciones físicas a favor de una autogestión que privilegia la interiorización y la subjetivización de los individuos, el pasado paradójicamente funciona como punto de partida para modelar las identidades cibernéticas, por lo que se muestra un fuerte vínculo con las tradiciones culturales y, al mismo tiempo, con los estereotipos.

Esto se pone de manifiesto con la descripción de la vivienda cibernética del personaje Ng, el cual se caracteriza por ser un inválido que se ha convertido en una especie de *cyborg*, que vive en un coche modificado y adaptado a todas sus necesidades tras haber sufrido un accidente en helicóptero y que, sin embargo, en el *Metaverse* recrea detalladamente un ambiente particular a partir de una construcción estereotípica y tradicionalista que resalta la transcontextualización así como la ironía que esta parodia representa:

Ng’s Metaverse home is a French colonial villa in the prewar village of My Tho in the Mekong Delta. Visiting him is like going to Vietnam in about 1955, except that you don’t have to get all sweaty[...]He has a large office with French doors and a balcony looking out over endless rice paddies where little Vietnamese people work[...]She’s [Y.T.] not a bithead, but she

⁴⁷ Linda Hutcheon, *op. cit.*, p. xii.

knows that this guy is throwing a lot of computer time into the task of creating a realistic view out his office window[...]Ng himself, or at least, Ng's avatar, is a small, very dapper Vietnamese man in his fifties, hair plastered to his head, wearing military-style khakis. At the time Y.T. comes into his office, he is leaning forward in his chair, getting his shoulders rubbed by a geisha. A geisha in Vietnam? Y.T.'s grandpa, who was there for a while, told her that the Nipponese took over Vietnam during the war and treated it with the cruelty that was their trademark before we nuked them and they discovered that they were pacifists. The Vietnamese, like most other Asians, hate the Japanese. And apparently this Ng character gets a kick out of the idea of having a Japanese geisha around to rub his back. (p. 221)

Tomando la parodia como una estrategia para crear una continuidad tanto histórica como cultural en el nuevo contexto mediante el uso de la repetición con una distancia crítica irónica,⁴⁸ ésta contribuye a legitimar el mundo artificial del *Metaverse* a través de la generación ficticia de un pasado. De manera simultánea, debido a la transcontextualización, el marco histórico altera su significado tradicional y crea nuevas síntesis por lo que actúa conforme a la función doble que refiere Hutcheon respecto a la parodia.⁴⁹ El hecho de retomar el pasado, así como identidades tradicionales que se vuelven casi conservadoras en un ámbito cibernético que tiende a lo futurista, se vuelve paradójico, y a su vez suscita una evaluación interpretativa por parte del lector respecto a la necesidad de continuidad histórica. Asimismo, los criterios del pasado se extienden a lo largo de la novela a través de los valores y códigos de conducta de los personajes, por lo que el código de los *samurai* es central para la conformación identitaria de Hiro. Esto se refleja en el hecho de que el personaje mantiene claras las nociones de justicia y lealtad aun en un contexto que se caracteriza por una moralidad ambigua:

⁴⁸ Linda Hutcheon, *Ibidem*.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 20.

He could have kept his Money in The Black Sun and made ten million dollars about a year later when it went public, but his mother would have been a street person. So when his mother visits him in the Metaverse, looking tan and happy in her golfing duds, Hiro views that as his personal fortune. It won't pay the rent, but that's okay. (p. 63)

Hutcheon considera que mediante el proceso doble de la diferencia en la repetición, la parodia muestra cómo las representaciones actuales derivan de las pasadas⁵⁰, así como las consecuencias ideológicas que implican tanto la continuidad como la diferencia. Es por esto que teniendo la posibilidad utópica de la autogestión en el *Metaverse*, así como de crear un mundo que trasciende tanto las limitaciones físicas como históricas, se vuelve paradójico que se retome el pasado para crear una representación reconocible de un mundo, por lo que en vez de convertirse en un universo alternativo, se vuelve una extensión de la realidad en otro plano.

En el caso de la coprotagonista, Y.T., encontramos una adolescente de 15 años que trabaja como *kourier*, por lo que se la pasa recorriendo las calles en su patineta haciendo entregas. Y.T.; “Young, fast, and female” (p. 165), se caracteriza por ser una profesional y una persona de negocios completamente independiente y, debido a su profesión, destaca tanto por su fortaleza como por su agilidad física.

Es interesante notar que debido a la profesión de *kourier*, Y.T. tiene acceso a los múltiples *franchulates*: “She has the visas of some three dozen countries laminated onto her chest.” (p. 305), por lo que en este caso se ejemplifica la nulificación de la pertenencia a las nacionalidades o etnias como factor determinante para la construcción de una identidad. Asimismo, en la novela se plantea que a partir de los códigos de barras la identidad puede ser determinada, por lo que ésta se ve reducida a información capaz de ser condensada y representada mediante un conjunto de líneas de tamaño y

⁵⁰ Linda Hutcheon, *op. cit.*, pp. 7-8.

distribución distinta: “It takes half a second. They are scanning the many bar codes mounted on her chest. They are finding out who she is. The Mafia now knows everything about Y.T. – where she lives, what she does, her eye color, credit record, ancestry, and blood type.” (p. 34) En este caso, vemos que la identidad la conforma una serie de datos de información personal a la cual distintas instituciones pueden tener acceso dependiendo de su condición social y económica, por lo que la identidad deja de implicar una “esencia” de carácter ontológico. De manera similar, con Y.T., Stephenson se vale de recursos lingüísticos como el juego de palabras para delimitar rasgos de su identidad –en específico en cuanto a su condición racial– lo cual, a su vez, pone de manifiesto su rol dentro de la novela:

“Y.T. is card-carrying,” Y.T. says[...]“How come you keep calling yourself Whitey?” the second MetaCop says. Like many people of color, he has misconstrued her name.” Not whitey. Y.T.,” the first MetaCop says. “That’s what Y.T. is called,” Y.T. says. “That’s what I said, “the second MetaCop says. “Whitey.” “Y.T.,” the first one says, accenting the T so brutally that he throws a glittering burst of saliva against the windshield. “Let me guess – Yolanda Truman?” “No.” “Yvonne Thomas?” “No.” “Whatsit stand for?” “Nothing.” Actually, it stands for Yours Truly, but if they can’t figure that out, fuck’em. (pp. 49-50)

Asimismo, es importante notar que el uso de acrónimos no es fortuito, ya que sirven no sólo para situar el papel del personaje dentro de la novela, sino también para ejemplificar la reducción de la identidad. Debido a que el nombre es en sí un factor identitario arbitrario, en la medida en que esta característica distintiva se ve reducida a tan sólo las iniciales, el grado de distinción e individualización que el nombre abarca se vuelve aún más limitado y hace de esta característica algo más impersonal. Sin embargo, la relevancia del nombre en sí se ve cuestionada cuando Y.T. debe realizar una entrega por parte de la Mafia, quienes le preguntan su nombre para poder rastrearla posteriormente en caso que la entrega no se lleve a cabo: “and your name is?” “Give me

a break, man. Names are unimportant. Everyone knows kouriers are interchangeable parts.” (p. 307)

Otra característica que contribuye a la constitución de una identidad es la vestimenta, la cual vemos que es tan arbitraria como el nombre. Tomando en cuenta que la ropa funciona como un factor distintivo en las identidades culturales, de género y grupo étnico, es significativo que dentro de la novela Y.T. utilice esto para alternar entre el rol que le ha sido designado culturalmente conforme a una construcción estereotípica de su identidad étnica y de género –considerando que la concepción tradicional del género femenino contrapone a la delicadeza con la rudeza asociada a las actividades físicas y por lo tanto masculinas– y su identidad propia. Así, su *WASP*⁵¹ *disguise* (p. 266), que consiste en ropa tradicionalmente femenina y delicada que utiliza en su ámbito familiar, se ve reemplazado por su uniforme de *kourier*, con lo cual la identidad cambia dependiendo de la vestimenta.

La identidad étnica y racial de Y.T. no es tan compleja como la de Hiro. En el caso de Y.T. la complejidad se centra en la cuestión de género ya que ésta todo el tiempo desafía y transgrede los límites de los roles tradicionales. Debido a la profesión de *kourier*, la caracterización de Y.T. destaca por su fortaleza física, la cual suele ser asociada tradicionalmente al género masculino, por lo que vemos que los atributos distintivos de cada género dejan de ser delimitados por las construcciones tradicionales. Por ejemplo, esto se manifiesta cuando Y.T. se ve encarcelada debido a que la consideran sospechosa por haber estado presente en un disturbio y se enfrenta a una amenaza de violación por parte del jefe de la cárcel; sin embargo, su reacción dista de lo que se esperaría de acuerdo a una conformación tradicional de género:

⁵¹ Abreviación de *White Anglo-Saxon Protestant*.

“Better take her uniform – all that gear,” the second MetaCop suggests, not unlewedly[...]Y.T. shrugs, trying to think of something unnerving and wacky. At this point, she is supposed to squeal and shrink, wriggle and whine, swoon and beg. They are threatening to take her clothes. How awful. But she does not get upset because she knows that they are expecting her to. A Kourier has to establish space on the pavement. Predictable law-abiding behavior lulls drivers. They mentally assign you to a little box in the lane, assume you will stay there, can’t handle it when you leave that little box. Y.T. is not fond of boxes. Y.T. establishes her space[...]establishing a precedent of scary randomness. Keeps people on their toes, makes them react to her, instead of the other way around. Now these men are trying to put her in a box, make her follow rules. She unzips her coverall all the down below her navel[...]The MetaCops raise their eyebrows. The manager jumps back, raises both hands up to form a visual shield, protecting himself from the damage input. “No, no no!” he says. Y.T. shrugs, zips herself back up. (pp. 53-54)

En este fragmento podemos ver la reacción de Y.T. ante semejante situación, por lo que con una actitud fuerte y segura subvierte la posición de víctima y utiliza su sexualidad como un factor a su favor. Sin embargo, es importante no dejar de lado cómo, ante un acontecimiento serio como éste, Stephenson aligera la tensión mediante el humor, sin dejar de mostrar una cuestión delicada. A pesar de que Y.T. utiliza un dispositivo antiviolación que se denomina *dentata* y esto le permite adquirir mayor seguridad para reaccionar, con situaciones como ésta Stephenson invita a una reflexión de lo que tradicionalmente constituye los distintos roles de género:

The manager thinks down a couple of steps, glares at her, glared at her for rather a long time. The manager, clearly, is tempted. That momentary glimpse of flesh has been ricocheting around in his brain for half an hour. He is wracking his mind with vast cosmological dilemmas. Y.T. hopes that he does not try anything, because the *dentata*’s effects can be unpredictable. “Make up your fucking mind,” she says. It works. This fresh burst of culture shock rattles the jeek out of his ethical conundrum. He gives Y.T. a disapproving glower – she, after all, forced him to be attracted to her, forced him to get horny, made his head swim – she didn’t have to get arrested, did she? [...]This is the gender that invented the polio vaccine? (pp. 79 – 80)

Asimismo, la cuestión de géneros se ve explorada a través de la relación de Y.T. con Raven, quien a lo largo de la novela se caracteriza por encarnar el prototipo de masculinidad y de villano, “He [refiriéndose a Hiro] no longer has to worry about trying

to be the baddest motherfucker in the world. The position is taken. The Browning Couch, the one thing that really puts true world-class badmotherfuckerdom totally out of reach, of course, is the hydrogen bomb⁵². If it wasn't for the hydrogen bomb, a man could still aspire.” (p. 271) Sin embargo, en la relación con Y.T. se rompe con esta construcción ya que Raven adquiere características tradicionalmente atribuidas a lo femenino, mientras que Y.T. se convierte en quien posee el control:

[...]once she's decided that, she's impatient to get on with it. She can move her arms, she can move her legs, but the middle part of her body is pinned in place, it's not going to move until Raven moves it. And he's not going to move it until she makes him want to. So she goes to work on his ear. That usually does it. He tries to get away from her. Raven, trying to run away from something. She likes that idea. She has arms that are as strong as a man's, strong from hanging on to that poon on the freeway, so she wraps them around his head like a vise and presses her forehead against the side of his head[...]Right now, she's content to lie underneath him and suck the warmth out of his body[...]Raven seems content, too. Uncharacteristically so. Talk about bliss. Most guys would already be flipping through channels on the TV. Not Raven. He's content to lie here all night, breathing softly into her neck. As a matter of fact, he's gone to sleep right on top of her. Like something a woman would do. (pp. 380-382)

A pesar de que más adelante se revela que esta alteración temporal en las atribuciones de género tradicionales es el resultado de los efectos de la *dentata* en Raven –“The last line of personal defense[...]at the moment Raven entered her, a very small hypodermic needle slipped imperceptibly into the engorged frontal vein of his penis, automatically shooting a cocktail of powerful narcotics and depressants into his bloodstream. Raven's been harpooned in the place where he least expected it.” (p. 383)– la inversión de características lleva a una reflexión sobre la conformación de una identidad a partir de los conceptos tradicionales de género.

⁵² En la novela se menciona que *Raven* posee un torpedo nuclear cuyo detonante está inserto en su cráneo, por lo que en caso de que éste muriera, la bomba se activaría.

Simultáneamente a las características masculinas que en general se le otorgan a Y.T., –en su mayoría respecto a su fortaleza física– también encontramos rasgos sentimentales que contrastan con éstas debido a la “debilidad” con la que suelen estar asociados. Por ejemplo, los escrúpulos morales hacia su madre, animales e instituciones religiosas: “in any other business establishment, she’d be already raising hell and marching around behind the counter as if she owned the place. But this is a church, damn it.” (p. 194) De manera similar a Hiro, en Y.T. persisten valores éticos y morales como la lealtad y el respeto, por lo que, a través de estos personajes, se perpetúa la base de las identidades tradicionales en un nuevo contexto: “She has great stuff to tell Hiro now. Great intel on Uncle Enzo. People would pay millions for it. But in her heart, she’s already feeling the pangs of conscience. She knows that she cannot kiss and tell on the Mafia. Not because she’s afraid of them. Because they trust her. They were nice to her.” (p. 175)

En un contexto que debido a la aceleración del sistema económico actual tiende a la homogenización del statu quo mundial el cual, a su vez, busca borrar las fronteras tanto ideológicas como geográficas, se requiere de una nueva forma de entender y conformar la noción de identidad. La novela *Snow Crash* plantea una postura a favor de la pluralidad, ya que es a partir de la diversificación y de las diferencias que se enriquece la constitución de una cultura.

CONCLUSIONES

Para Stuart Hall en “Notas sobre la desconstrucción de lo popular”⁵³, la cultura popular sirve como un espejo del contexto en el que ésta surge, por lo que a través de ella se manifiestan tanto las ideas populares como los estereotipos culturales que caracterizan a una época, ya sea de manera directa o indirecta. En la medida en que la cultura popular es el resultado de un momento histórico específico, por lo que manifiesta las situaciones y preocupaciones de su contexto, el nivel de identificación alcanza niveles masivos.

Fredric Jameson, en “Postmodernism and Consumer Society”,⁵⁴ plantea que el término posmodernismo sirve para describir un estilo particular, al igual que como concepto para periodizar el surgimiento de un nuevo tipo de orden social que deriva del orden económico postindustrial. Asimismo, considera que la aceleración del modelo capitalista se remonta a los años 1940 y 1950, con el *boom* de la posguerra. Sin embargo, señala que la ruptura decisiva entre el modernismo y el posmodernismo se origina en la década de 1960, debido a que es el momento en que las vanguardias modernistas se establecen como tendencias dominantes y se incorporan a la Academia. De esta manera, el posmodernismo constituye una reacción en contra del elitismo modernista, por lo que busca la supresión de la división entre la denominada “alta cultura” y la cultura popular.

A su vez, para Linda Hutcheon la eliminación de las fronteras entre lo “alto” y lo “bajo” le confiere a la literatura una restauración de una “conciencia del contenido (y la función) sexual, racial y de clase inherente a todo arte”, ya que el espacio que separa al

⁵³ Stuart Hall, *op. cit.*, p. 10.

⁵⁴ Fredric Jameson. *op. cit.*, pp. 111-125.

autor del lector busca ser si no eliminado del todo, al menos reducido por una novela que reconoce de manera abierta que sólo existe en la medida en que es leída; esto se hace a la luz de un contexto cultural accesible, el cual a su vez ha sido incorporado de manera textual. Como consecuencia de la conformación de una sola cultura en la cual las expresiones populares se han incorporado a las formas académicas, se democratiza la cultura y se elimina la brecha de las manifestaciones artísticas inspiradas en las jerarquías sociales.⁵⁵ De esta manera, Hutcheon plantea al posmodernismo como una respuesta paródica ante el modernismo que se equipara con el academicismo y hace de la novela, a partir de la integración de las diferentes manifestaciones culturales, una forma de expresión dialéctica y polifónica.

En el caso del *cyberpunk*, y específicamente de *Snow Crash*, encontramos una novela que, tomando en cuenta que los géneros populares no pueden dejar de lado el contexto en el que surgen, ya que evidencian los cambios científicos, tecnológicos, sociales y culturales de una sociedad, refleja el particular sistema económico y social del cual éste deriva, por lo que las situaciones y las preocupaciones que se presentan están altamente relacionadas con la época del consumo masivo o capitalismo multinacional.

El objetivo de esta tesina ha sido situar *Snow Crash* como una obra posmoderna paradigmática en la cual encontramos claras representaciones de la ideología contemporánea; en la novela se plantean cuestionamientos a los conceptos tradicionales que debido al creciente proceso de globalización resultan menos efectivos para la conformación de una base para una sociedad que se encuentra cada vez más diversificada e individualizada. Sin embargo, el papel que desempeña el pasado en la conformación de la identidad en la sociedad posmoderna, que a pesar de que se

⁵⁵ Linda Hutcheon, *op. cit.*, pp. 80-81.

considera aislada en la temporalidad, es determinante. La configuración de las identidades a partir de modelos tradicionales a su vez implica un cuestionamiento sobre la denominada “evolución” de las sociedades posmodernas, por lo que la novela plantea una fuerte crítica social a la actualidad norteamericana a través de la ironía y la parodia. A su vez, la distancia crítica que resulta del uso de la parodia como estrategia narrativa sitúa a la novela como una obra metatextual ya que la utilización abierta de convenciones, en este caso los clichés, hace referencia a su propia representación, por lo que se crea una autorreflexividad que, de acuerdo con Hutcheon, le confiere características de un discurso crítico y a la vez autocrítico en cuanto a su relación con la realidad. De esta manera, el uso de la ciencia ficción muestra ser un campo fértil para la realización de este tipo de cuestionamientos ya que crea una atmósfera reconocible que al mismo tiempo se distancia de la realidad.

Asimismo, considero que el estudio de los géneros populares enriquece y profundiza el análisis de la producción cultural de una época, ya que ésta abarca distintas manifestaciones que, debido a la asimilación de la cultura académica en la popular, crea un nuevo tipo de complejidad que resulta de estas expresiones posmodernas que son tanto pluriculturales como polifónicas.

BIBLIOGRAFÍA

- Aldiss, Brian W. "Introduction" en Wingrove, David (ed.) *Science Fiction Sourcebook. A Brief History*, Essex, Longman, 1984, 320 págs.
- Asa Berger, Arthur. *Popular Culture Genres. Theories and Texts*, California, Sage Publications. 1999, 173 págs.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. (trad. Pedro Rovira). Barcelona, Editorial Kairós, 1978, 99 págs.
- . "The Evil Demon of Images and The Precession of Simulacra" en *Postmodernism. A Reader* (trad. Paul Foss, Paul Patton, Philip Beitchman). Nueva York, Columbia University Press, 1993, pp. 194 – 199.
- Bukatman, Scott. *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, N.C., Duke University Press, 1993, 410 págs.
- "Citations for 'fanzine' collected by the Oxford English Dictionary". Disponible en: <<http://www.jessesword.com/sf/view/186>>. Fecha de consulta: 3 de junio de 2009.
- Csicsery – Ronay, Istvan. "Cyberpunk and Neuromanticism" en *Mississippi Review*, 47/48, vol. 16, 1989. Disponible en <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_and_neuromanticism.html>. Fecha de consulta: 3 de junio de 2009.
- . "The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's *Neuromancer*" en *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 1992. Disponible en <http://staff.washington.edu/schenold/eng111/resources/article_neuromancer_csicsery.pdf>. Fecha de consulta: 15 de agosto de 2009.
- . "The SF of Theory: Baudrillard and Haraway" en *Science Fiction Studies* No. 55, vol. 18, part 3, noviembre 1991. Disponible en <<http://www.depauw.edu/SFs/backissues/55/icr55art.htm>>. Fecha de consulta: 20 de agosto de 2009.
- . "Towards a Definition of Cyberpunk". Disponible en <http://project.cyberpunk.ru/idb/towards_definition.html>. Fecha de consulta: 22 de mayo de 2009.

- Eco, Umberto. "The City of Robots" en *Postmodernism. A Reader* (trad. Harcourt Brace Jovanovich). Nueva York, Columbia University Press, 1993, pp. 200 – 205.
- Fisher, Mark. *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. Disponible en <<http://www.cinestatic.com/trans-mat/Fisher/FCcontents.htm>>. Fecha de consulta: 23 de julio de 2009.
- Gibson, William. *Neuromancer*. Nueva York, Ace Books, 1984.
- Hall, Stuart. "Notas sobre la desconstrucción de 'lo popular'" en Samuel, Ralph (ed). *Historia Popular y Teoría Socialista*, Barcelona, Crítica, 1984, pp. 25 -35.
- Hassan, Ihab. "Toward a Concept of Postmodernism" en *Postmodernism. A Reader*. Nueva York, Columbia University Press, 1993, pp. 146 – 156.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Parody (The Teachings of Twentieth Century Art Forms)*, Chicago, University of Illinois Press, 2000, 143 págs.
- Jameson, Fredric. "Postmodernism and Consumer Society" en *Foster, Hal, The Anti-Aesthetics, Essays on Postmodern Culture*, New Press, Nueva York, 1998, pp. 111-125.
- . "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism" en *Postmodernism. A Reader*, Nueva York, Columbia University Press, 1993, pp. 62- 92.
- . "Reification and Utopia in Mass Culture" en *Social Text No. 1* (Invierno, 1979) Duke University Press, pp. 130-149.
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo* (trad. Joan Vinyoli y Michele Pendax). Barcelona, Editorial Anagrama, 2002, 220 págs.
- Maalouf, Amin. *Identidades asesinas* (trad. Fernando Villaverde). Madrid, Alianza Editorial, 2008, 175 págs.
- McHale, Brian. "Elements of a Poetics of Cyberpunk" en *Critique* 33, no. 3, 1992. Disponible en < <http://www.questia.com/googleScholar.qst?docId=95178508>>. Fecha de consulta: 19 de mayo de 2009.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva*, México, Siglo Veintiuno Editores, 2008, 121 págs.

Russ, Joanna. "Towards an aesthetic of Science fiction" en *Science Fiction Studies*, No. 6. Vol. 2, parte 2, julio 1975. Disponible en <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/6/russ6art.htm>>. Fecha de consulta: 9 de junio de 2009.

Sobchack, Vivian. *Screening Space. The American Science Fiction Film*. New Brunswick, Nueva Jersey. Rutgers University Press, 1987, 345 págs.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Nueva York, Bantam Books, 1992, 470 págs.

Sterling, Bruce. *Mirrorshades: the Cyberpunk Anthology*. Nueva York, Berkley, 1988.

