Zeitschrift: Boletín hispánico helvético : historia, teoría(s), prácticas culturales
Herausgeber: Sociedad Suiza de Estudios Hispánicos
Band: - (2016)
Heft: 27

Artikel: Ciencia ficción cubana contemporánea : Ofidia y la distopía ciberpunk
Autor: González Fernández, Maielis
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1047151

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Ciencia ficción cubana contemporánea.

Ofidia y la distopía ciberpunk

Maielis González Fernández *Universidad de La Habana*

I. CIBERPUNK A LA CUBANA

El viajero hace las maletas y se dirige a tierras más cálidas para olvidarlo todo: el portafolio, la corbata que aprieta su cuello, la soledad de las autopistas, el miedo. No más llegar, se dispone a satisfacer sus deseos, que no son oscuros, ni misteriosos; quiere lo que cualquier turista que aspira a encontrar aún espacios virginales en plena era post-post-moderna: devorar al Otro, a lo diferente y siempre deseable. Pero ya no hay playas ni palmeras en su paraíso imaginado, y en su lugar encuentra una tierra baldía, encuentra rascacielos, hacinamiento, gente marcada por los mismos terrores que él. El viajero aspiraba encontrar La Habana, pero no sabe cómo perdió el rumbo y ahora se halla varado en Ofidia... sin pasaje de regreso. El viajero o el lector, que a estas alturas es ya la misma persona, no sabe cómo ha entrado en los dominios de la distopía, pero al final entiende que no podía ser de otro modo y lo acepta; no con resignación, sino antes con gratitud.

Tal y como explica Jorge Fornet en su libro *Los nuevos paradigmas del siglo XXI*, la narrativa cubana llegó tarde al desencanto. Por eso tenemos que, mientras el grueso de la literatura producida en Latinoamérica había abandonado el sueño persecutorio de las grandes utopías continentales en el tiempo en que las dictaduras militares se convirtieron en cosa cotidiana y espera-

© *Boletín Hispánico Helvético*, volumen 27 (primavera 2016): 165-180.

ble, en Cuba sólo se comenzaron a detectar manifestaciones frecuentes de desilusión bajo el influjo de la crisis provocada por el derrumbe del Campo Socialista y el consiguiente Período Especial, que propició cambios no solamente en la economía y las relaciones sociales, sino en cada uno de los ámbitos de la cultura nacional.

En la ciencia ficción cubana —fenómeno por largo tiempo preterido e ignorado por los estudios literarios—, las obras que se produjeron en las décadas de 1960 a 1980 privilegiaron una imagen del futuro concordante con una utopía socialista, cuyo modelo literario parecía ser el de *La Nebulosa de Andrómeda* de Iván Efrémov: el capitalismo ha caído por su propio peso y la Tierra unida, como una familia sensata y bien avenida, se encuentra libre de conflictos que no sean entre los buenos y los mejores. Sin embargo, a partir de 1990 —e incluso un poco antes— los escritores cubanos comenzaron a romper con este ideal.

Un viraje de esa envergadura coincidió con la introducción en el país de una corriente cienciaficcional signada por los personajes marginalizados, habitantes de los bordes de una urbe postindustrial y distópica. *Ciberpunk* es el término usado para describir una corriente de escritura de ciencia ficción —aunque también un movimiento cultural mucho más amplio— que se desarrolló y se hizo popular durante la década de 1980, fundamentalmente en Estados Unidos. En esta literatura ocurre, tal y como explica Bruce Sterling —escritor y su principal teórico—, una superposición de mundos que al principio estaban separados: el ámbito de la alta tecnología y el submundo del punk. El hacker y el rockero se habían convertido en los ídolos de la cultura popular de la década y en los héroes de la literatura ciberpunk convergen estas dos figuras llegando a solaparse.

Es importante acotar que el ciberpunk resultó ser un vuelco con respecto a la ciencia ficción más usual hasta entonces, que gustaba de explotar la variante astrofuturista y abarcaba amplios intervalos de espacio y tiempo con un marcado tono épico. El ciberpunk, en cambio, fue una ficción urbana, de futuro cercano, predominantemente limitada a la tierra y de estética *noir*.

A finales de la propia década de 1980 los exponentes de esta corriente de escritura en Norteamérica declararon que el ciberpunk había muerto. Sin embargo, en los años noventa, gracias al habitual desfasaje, es que éste llega, no a América Latina sino a la ciencia ficción escrita en español. Por ejemplo, no es hasta 1998 que se publica en España la significativa antología de cuentos ciberpunks *Mirrorshades*, cuyo prólogo, escrito por Sterling,

ha sido considerado el manifiesto de la corriente. Su trascendencia, a pesar de los doce años de atraso, era explicada por sus editores porque justamente en ese momento, en muchos aspectos, era la sociedad más que la propia ciencia ficción la que se estaba convirtiendo al ciberpunk[1].

Es muy sintomático que en Latinoamérica lo que impresionara de este movimiento no fuera la parafernalia ciber-tecnológica sino el filón distópico en la representación de sus mundos. De aquí que apenas se extrapolara a raíz de la informática o de alguna 'ciencia dura' y se incorporara a la corriente la novedad de una extrapolación religiosa y mística. De igual manera, aquella afirmación de los editores españoles de *Mirrorshades* se agudizaba en los países latinoamericanos que veían en los futuros esbozados por el ciberpunk un reflejo de sus terrores presentes:

> Esa Latinoamérica entre moderna y chamánica, con gobiernos democráticos, pero con guerrilleros ancianos aún haciendo la revolución, con líderes mesiánicos narcoterroristas y ayahuasca. El cyberpunk como la acumulación de la tecnología más que el reemplazo (tecnología obsoleta conviviendo con tecnología de punta); como la acumulación de culturas más que el reemplazo (indígenas y tecnócratas conviviendo en los mismos espacios), el ciberpunk como el hacinamiento y la superpoblación, la violencia y los *ghettos* de millonarios y pobres, los grandes intereses económicos manejando los gobiernos. [...] América Latina Es cyberpunk.[2]

Cuando esta corriente entró en Cuba ofreció a los narradores de ciencia ficción una manera perfecta para representar la decadencia y la situación distópica de su realidad —era el momento más álgido de crisis del Período Especial[3]— y, en cierta medida, el fenómeno ciberpunk fue consecuente con los rasgos predominantes en la narrativa cubana de la década de los noventa, que se identificó primordialmente con las fórmulas narrativas

---

[1] Alonso, Adoni/ Arzoz, Iñaki: «Nota preliminar» a *Mirrorshades: una antología ciberpunk*. Madrid: Siruela, 1998, p. 4.

[2] Baradit, Jorge: «América latina y el ciberpunk», 1998, http://www.baradit.cl/blog/2008/07/america-latina-y-el-cyberpunk (consultado 14-I-2016).

[3] Según Rinaldo Acosta los primeros cuentos ciberpunks escritos en Cuba fueron «Deja Vu», «Mar de locura» y «Maniobra de evasión» —1991, 1992 y 1993, respectivamente— todos por Vladimir Hernández. Sin embargo, no fueron publicados en fanzines digitales (*Nexus*) o libros físicos (*Nova de cuarzo, Onda de choque*) hasta finales de la década. Véase Acosta, Rinaldo: *Crónicas de lo ajeno y lo lejano. Acerca de la ciencia ficción*. La Habana: Letras Cubanas, 2010, p. 293.

del llamado realismo sucio y su cohorte de personajes cínicos e individualistas. A decir verdad, en ciencia ficción, el héroe positivo socialista no había llegado a fraguarse totalmente. Su frustración prematura permitió la aparición de un 'héroe' de nuevo tipo que se caracterizó por su descontento tanto con las promesas incumplidas del socialismo como del capitalismo, y que habría de encontrar su postura más radical en los personajes de ambiguo decoro del ciberpunk.

Uno de los autores más reconocidos de esta literatura es Michel Encinosa, quien concibiera un paradigmático microuniverso llamado Ofidia, en que transcurren las historias de sus libros de relatos *Niños de neón* (publicado por Letras Cubanas en 2001) y *Dioses de neón* (por la misma editorial, en 2006). Si nos detuviéramos en ejemplos puntuales de estos libros sería posible dar cuenta de las particulares características que presenta para Cuba la literatura ciberpunk. De modo que se realizará un análisis de los relatos «Un puñado de lluvia» y «Niños de neón» del primer libro de cuentos en que se recrea este universo, así como «Elisa» y «Un millón de dioses», del libro publicado por Michel Encinosa en 2006, atendiendo fundamentalmente a la manera en que se construye la noción de distopía, al tipo de personajes y conflictos que esta literatura engendra y al lenguaje y las estrategias discursivas que su autor utiliza.

II. El sueño de la Artificialidad produce monstruos

Uno de los rasgos más notables del ciberpunk es la articulación distópica de la sociedad que en sus relatos se describe. El vocablo *distopía* se utiliza para designar lo contrario a la utopía. Se trata de clases de sociedades hipotéticas que contienen imágenes de mundos peores que el existente. El concepto fue acuñado por el filósofo, político y economista inglés John Stuart Mill en un discurso parlamentario en 1868, aunque su puesta en boga fue más reciente y probablemente provenga de su uso en la obra de corte filosófico *En busca de la utopía* de 1952, escrita por Glenn Negley y J. Max Patrick. Según la *Encyclopedia of Science Fiction*: "Dystopian images are almost invariably images of future society, pointing fearfully at the way the world is supposedly going in order to provide urgent propaganda for a change in direction"[4].

[4] Clute, John/ Nicholls, Peter: *Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martin´s Press, 1995, p. 680.

Si bien los estudios sobre ciencia ficción se han preocupado por determinar el parentesco de las utopías con la ciencia ficción, llámese, moderna, ocurre que, en la evolución natural de este tipo de relatos hipotéticos, los pensadores parecieron cada vez más convencidos de que la igualdad y la justicia, por un lado, y la libertad por otro (que era, en definitiva, la propuesta implícita en cualquier utopía) constituían dos extremos incompatibles de un mismo eje. El aumento de la igualdad y la justicia suponía inevitablemente la disminución de las libertades individuales. Bajo esta pauta, a finales del siglo XIX, junto a la disminución progresiva de las utopías, proliferan las obras del género contrario: las antiutopías o distopías.

Desde el momento de su auge, la distopía pasó a considerarse un subgénero, y de los más habituales, de la ciencia ficción. Desde el surgimiento de la corriente ciberpunk en la década de 1980, el componente distópico se ha manejado no sólo como tema central de una obra, sino como uno de los elementos de su escenario.

En el caso puntual de Michel Encinosa, pudiera parecer, a primera vista, que uno de los rasgos caracterizadores de su distopía ciberpunk es el completo desorden. Pero, si en otro tipo de distopías[5] la inmersión por parte del lector en el universo creado lo haría suponer la perfección de la sociedad para luego descubrir sus rasgos totalitarios y alienantes; en este caso, la impresión primera es la de hallarse ante un sistema caótico y anárquico para luego descubrir la velada pero implacable reglamentación de la sociedad, con peculiaridades que igualmente tienden a la enajenación y la coerción de sus individuos.

Todo el mundo, en el que se erige Ofidia como ciudad principal, está controlado por nueve gigantescas megaempresas (Información, Consumo, Energía, Ejército-Policía, entre ellas). Ofidia, a su vez, está explícitamente dividida en tres secciones: Pueblo Alto (el área residencial de las personas más poderosas), Pueblo Medio (un espacio estándar, propicio a las filtraciones de ambos extremos) y Pueblo Bajo (el área marginal de la ciudad; los suburbios, las subculturas, el mercado negro). Esta división ha permitido, a su vez, una asignación de códigos y funciones a cada espacio como modo de reglamentación y dominio. Incluso Pueblo Bajo, cuyas características parecieran permitir más licencias, se halla estrictamente controlado: su estado meteorológico, como el del resto de Ofidia, es monitoreado por *geosats* que evi-

[5] Véanse los relatos de H. G. Wells: «Una historia del futuro» (1897) y «Cuando el dormido despierte» (1899), así como «La máquina se detiene» (1909) de E.M. Foster.

tan las molestias climatológicas, por lo que la mayoría de sus habitantes nunca ha visto llover. En «Un puñado de lluvia», la imposibilidad de ocurrencia de este fenómeno natural se convierte en metáfora de la anulación de las libertades individuales.

El lector, a partir de los atisbos que va recibiendo de este microuniverso —los cuales inevitablemente se dan de manera fragmentada, puesto que se trata de relatos independientes y no de una novela o saga que tenga un hilo argumental más o menos unitario— llega a percibir una intensa sensación de complot. El antes mencionado relato «Un puñado de lluvia» hace hincapié en la falsedad reinante, que abarca desde la parodia que suponen las nubes negras sobre Ofidia para evitar la monotonía del cielo cotidiano, la presencia constante de los hologramas o la puesta en escena del Castillo Camelot, la discoteca que visitan los protagonistas. Todo parece ser artificial en esta ciudad. No en vano el autor ha escogido el neón para calificar a las criaturas de su mundo: qué mejor símbolo para aludir a la incandescente artificialidad de sus sujetos, a la nocturnidad pérfida de sus espacios o al ánimo propagandista y mercantil que envuelve todo.

El propio personaje del hacker, que aparece frecuentemente en estos relatos —y que es protagonista en «Un puñado de lluvia»— debe disfrazarse, cambiar de formas, para realizar sus maniobras en la Red. Lo que tributa al culto general a la apariencia que se practica con sistematicidad en Ofidia. Culto que se da en todos los estratos y que comprende las habituales mascaradas de Pueblo Bajo que proveen cierta sensación, falsa también, de libertad o la severa pulcritud y orden de Pueblo Alto con sus torreagujas cristalinas y sus megaestructuras de aluminio y policarbonos.

A este afán de artificiosidad están contribuyendo, en buena medida, las invasiones al cuerpo humano con modificaciones tanto genéticas como biomecánicas; la implantación de prótesis y aumentos que indican el deseo de consumo, de auto-reinvención de estas personas. Ante la imposibilidad de ser individuales en tal sociedad, la salida que encuentran muchos de los personajes es tratar de ser "únicos", pero, en palabras del propio autor, terminan siendo "réplicas fieles de ellos mismos"[6]. De aquí la legión de freaks que conforman las múltiples tribus urbanas de este microuniverso (exóticos, cabletas, chicos 1000-millas, diurnas), que consiguen fragmentar aún más la estructura ya bien delimitada de la urbe. Esto, por supuesto, supone

[6] Encinosa, Michel: «Un puñado de lluvia», en: *Niños de neón*. La Habana: Letras Cubanas, 2001, p. 16.

una eficiente estrategia de control por parte de esa autoridad invisible, pero tácita, que se afana en controlarlo todo en Ofidia.

Dentro de estos grupos o tribus urbanas existen secciones que responden a una función en la sociedad. Ésta puede ser el mantenimiento del orden o el statu quo —toda la variedad de asesinos a sueldo o por placer, los mismos hackers o los canguros, quienes transportan al interior de sus cuerpos grandes cantidades de información— o también, dichos grupos, pueden ocuparse del entretenimiento y la dispersión de las masas —las prostitutas, por ejemplo, que aquí, no obstante, se comportan antes como una mortífera arma de doble filo, con propiedades y habilidades que parecen trascender la mera humanidad—. Los otros son, aparentemente, inadaptados, drogadictos y rebeldes, que no llegan a engendrar símbolos supraestructurales definitorios de su identidad, sus valores y sus objetivos, con lo que no parecieran hallarse integrados al sistema; éste es el caso de los chicos 1000millas: adolescentes que padecen una enfermedad letal y que dedican el tiempo de vida que les queda a hacer locuras de todo tipo. Pero para estas contraculturas la oficialidad ha ideado maneras de apropiarse y falsear sus códigos de forma que funcionen como una válvula de escape en la reglamentación de su sociedad, a tal punto que ha ideado estrategias de reclutamiento para integrar estas tribus como ocurre con el curioso carnaval gusante (es decir, del gusano: un virus letal que remeda al VIH puesto que su trasmisión es sexual) en que se incita a los jóvenes a contraer la enfermedad bajo consignas como "Dios aguarda desde el rostro de la autodestrucción"[7].

Unido a la predominante fragmentación y guettificación de la urbe existe otro grupo de aspectos que contribuyen a la imperfección social: el papel manipulador de los medios de difusión masiva, el hedonismo que, en su búsqueda del placer y el entretenimiento, viola los más elementales principios éticos o la despersonalización y la deshumanización. Todos ellos están estrechamente vinculados a la relación ambigua de los individuos con la omnipresente tecnología. Esta ambigüedad parte de la imposibilidad de lectura del ciberpunk como un movimiento reaccionario; no se posiciona contra la tecnología sino contra determinados usos que de ella se hace. De este modo, a la par que los que ostentan el poder se valen del desarrollo tecnológico para mantener el control sobre las masas, cualquier acción subversiva contra este poder deberá valerse del uso de tecnologías sofisticadas.

---

[7] Encinosa, Michel: «Nunca se sabe», en: *Dioses de neón.* La Habana: Letras Cubanas, 2006, p. 42.

Dicha mezcla de miedo y culto genera historias que parecen ser al mismo tiempo anti-tecnológicas y a favor de la tecnología. La de Ofidia se encuentra muy lejos de ser esa tecnología de extrema escrupulosidad que nos acostumbraron a imaginar ciertas películas de Hollywood; y es más bien vieja, sucia, defectuosa, como si respondiera a la máxima de que el futuro para que sea creíble debe lucir usado. Así, es posible encontrar entremezclados diferentes 'estadios' dentro de las propias concepciones cibertecnológicas, allende la ficción, y ver convivir armónicamente servomecanismos con implantes biotecnológicos. Incluso, los procedimientos de conexión a la Red o de almacenamiento de información resultan invasivos y dolorosos:

> En la calle, subieron a un auto, y el hombre reveló una terminal oculta tras el asiento del conductor. Sacó un plug, y se lo ofreció a Valeri, quien se lo insertó en el cielo de la boca. Hecha la transferencia, Valeri y Nei bajaron del auto, y el hombre se marchó sin decir adiós.[8]

> Valeri tocó la pantalla con los dedos, siguiendo las sinuosidades de sus vísceras. Las vainas... Imposible negarlo. Sí, ahora veía una, medio fundida sobre el hígado. Los bordes nublados, como si se disgregara en partículas.[9]

El cuerpo de cada individuo se ha convertido en un dispositivo para acceder a lo virtual, que paradójicamente parece ser más real, o por lo menos más importante, aquí que los objetos tangibles. Los créditos, la información, los ciberentornos son convencionalismos o creaciones de la mente; sin embargo, están envestidos de una importancia capital y muchas veces definitoria para la vida de los personajes que pueblan Ofidia.

III. La disputa por los rincones de un mundo en ruinas

Como el título de la colección indica, los protagonistas del primer libro de relatos que nos ocupa son en su mayoría niños. Sin embargo, se trata de una niñez trastocada, que ha perdido la cualidad infantil. El ejemplo más incisivo en este sentido es el del relato que da título a la colección: *Niños de neón*, que devela un escenario ajeno a la división tripartita de Ofidia que se había visto hasta ahora. Los protagonistas son llamados los "espacio-

[8] Encinosa (2006), «Un millón de dioses», *op. cit.*, p. 150.
[9] *Ibid.*, p. 166.

mierdas" y viven en el vertedero de la ciudad. Están allí porque sus contadores de créditos llegaron a cero y en tal mundo si no eres capaz de consumir, no sirves de nada. Tal y como el autor había dispuesto en otros relatos, los espaciomierdas están organizados en clanes, en este caso armados, y se disputan constantemente los rincones de su mundo en ruinas. El protagonista sueña, no obstante, con participar de la fantasía construida para los otros niños, los que sí tienen derecho a una infancia de carnavales y caramelos, así que acostumbra a escudriñarlos desde una alcantarilla de Pueblo Alto.

Con una historia que hace guiños constantes a los icónicos personajes de Peter Pan y Wendy, "este juego cruel de la existencia infantil"[10] acaba para Abeja Ceñuda, su protagonista, con el castigo al acto de *hybris* que comete al intentar inmiscuirse en un mundo al cual no pertenece; el castigo para éste no puede ser otro que la muerte. Y, a pesar de la dureza con que son retratados los niños de neón de este libro, en la siguiente colección de relatos Michel Encinosa agudiza aún más su tratamiento, convirtiendo en actos naturales la pedofilia y la administración oficial de drogas a menores.

Con *Dioses de neón* el universo de Ofidia se expande y, si en el libro anterior se había mencionado la Autopista Transcaribeña o el Hemisferio Reserva (el Tercer Mundo), parte de estos nuevos relatos transcurre en los enclaves lunares o incluso más lejos, en el Cinturón de Asteroides. Muchos de los conflictos de las historias descubren que la anarquía en Ofidia es sólo aparente; en realidad existe una fuerte lucha de poderes entre las grandes corporaciones y los llamados enclaves independientes, los cuales están terminando por ser absorbidos y controlados por las primeras. El mundo en manos de las corporaciones privadas constituye un tópico ciberpunk; sin embargo, estas corporaciones ofidianas acaban comportándose a la manera de un gobierno totalitario que manipula e interviene en todos los aspectos.

En el relato «Elisa» el complot llega a su punto más crítico cuando las corporaciones colaboran para manipular una competencia de espumadores y hacerse con el control del Yelmo de Odín, un enclave privado con más de veinte años de independencia. Para ello, registran con total impunidad la memoria del protagonista; lo que constituye uno de los leitmotive del subgénero desde que William Gibson escribiera *Neuromante.* La violencia implícita en tal acto, el hecho de que el personaje no pueda siquiera oponer resistencia, es la extrapolación de uno de los

[10] Encinosa (2006), «Niños de neón», *op. cit.*, p. 112.

temores más latentes de las sociedades contemporáneas: la anulación de la privacidad, el convertirse en un juguete en manos de entes poderosos.

Este asunto es vuelto a tratar en «Un millón de dioses», sólo que aquí quienes mueven los hilos no son las corporaciones, sino otra de las criaturas prototípicas de esta corriente literaria: las Inteligencias Artificiales. Éstas ya habían hecho su aparición, más bien discreta, en relatos anteriores. Las nueve corporaciones que rigen Ofidia son controladas por Inteligencias Artificiales, pues éstas resultan, lógicamente, más eficientes que cualquier humano. Pero a las de «Un millón de dioses» se les da voz. Se trata de versiones ya antiguas, las primeras que habitaron la Red, y están siendo aniquiladas por las de última generación; por lo que, a través de engaños y subterfugios, utilizan la corporeidad del protagonista para escapar.

«Un millón de dioses» es el último relato del libro, que a su vez es el último que dedica Michel Encinosa a recrear su Ofidia. Con este cuento, al lector se le revela de manera solapada una verdad extremadamente perturbadora: no se trata ya del hombre versus el hombre, intentando acaparar el poder de la sociedad, como había ocurrido en la historia de la civilización durante siglos; son ahora las Inteligencias Artificiales las que bregan por hacerse con el poder —y lo están llevando a cabo con éxito—. Resulta curioso, sin embargo, que una sociedad bajo el dominio de las IAs, cuya lógica implacable les obligaría a tomar las decisiones más acertadas o aquellas que beneficien a la mayoría, devenga también, inevitablemente, un régimen distópico e injusto. Este terror, de filiación asimoviana, ha sido ampliamente utilizado en el ciberpunk e inevitablemente engarza con otro de los temas predilectos de esta corriente y sus subgéneros limítrofes.

La posthumanidad o transhumanidad ha resultado una idea tan interesante como misteriosa para la ciencia ficción, y la era virtual abrió nuevas perspectivas con relación a la posibilidad de abandonar lo corpóreo e integrar una mente colectiva en el ciberespacio. Estas nuevas formas de vida que tratan de subsistir en el universo creado por Michel Encinosa incorporan nuevos escaños en el darwinismo social que se practica en este mundo. El protagonista, nuevamente, desconoce qué pasa y sólo se deja llevar, asumiendo con estoicismo su destino de permanecer en el Cinturón de Asteroides hasta que se dé el momento favorable para que sus huéspedes 'salten' hacia una Red en la que podrán vivir seguros. Esto acarrea otras implicaciones: la existencia de vida, más que extraterrestre, extradimensional e

intelectualmente superior; de aquí que el humano no ponga peros en cumplir su forzado servicio.

Estos temas se han solido identificar con otro subgénero de la ciencia ficción, estrechamente emparentado con el que nos ocupa: el postciberpunk; y, realmente no es Michel Encinosa el único autor cubano que lo ha traído a colación. Sin embargo, existen otras características que distinguen a esta corriente literaria de su antecesora y que tienen que ver con el abandono de la distopía en la concepción de sus sociedades[11], aspecto que se considera aquí de más peso para no etiquetar a este relato de postciberpunk por más que trate el tema de la posthumanidad.

Así tenemos que la abundancia de espacios claustrofóbicos en los que paradójicamente es imposible la existencia íntima, el contrapunteo entre el hacinamiento de ciertos lugares y la esterilidad de otros, la insistencia por la colonización de cada recodo incluso si éstos se hallan al interior de la mente humana son ideas que atraviesan transversalmente estos textos y que ponen sobre el tapete terrores más sofisticados que asechan, hoy por hoy, nuestro subconsciente. Michel Encinosa ha sabido darles forma mediante un molde, a primera vista, impostado o incompatible con su contexto, pero que, visto con suspicacia, no hace más que retratar una realidad de la que nosotros o el propio autor no se encuentra ni tan ajeno ni tan lejano.

IV. ¿EN LA LENGUA DE QUIÉN AHORA MALDICE CALIBÁN?

En cuanto al uso del lenguaje, la corriente ciberpunk se ha caracterizado por las descripciones o las construcciones metafóricas que apelan a un imaginario ciber-tecnológico de modo que, tanto el universo como la lengua con que éste es presentado se encuentran imbuidos en una estética y una sensibilidad que tienen como centro a la tecnología y a la relación ambivalente de los personajes con ella:

---

[11] "El postciberpunk usa la misma técnica de inmersión en el mundo construido, pero ofrece diferentes personajes, escenarios y, lo más importante, elabora asunciones diferentes respecto al futuro. Lejos de solitarios alienados, los personajes postciberpunk son miembros integrales de la sociedad. [...] Viven en futuros no necesariamente distópicos [...] pero su vida ha sido igualmente impactada por el rápido cambio tecnológico y la omnipresente infraestructura computarizada" (traducción de la autora). Cfr. Person, Lawrence: «Notes toward a Postcyberpunk Manifesto», *Nova expres*, 16 (1998), http://slashdot.org story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto (consultado 14-I-2016).

> Siempre he pensado en la caída de la noche como la llegada pesada y lenta de una de esas locomotoras negras que aparecen en los holos de reconstrucción histórica. Es un impulso interno que se apodera de ti y ralentiza biorritmos y percepciones que resumen tu vida en una serie clonada de instantes donde no hay espacio para la anécdota individual.[12]

Michel Encinosa elabora un argot no solamente para referirse a circunstancias y objetos novedosos, sino que crea modismos y muletillas que responden al contexto diferente en que interactúan sus personajes. Un caso muy particular es la manera en que se comunican los niños del vertedero, los espaciomierdas, descoyuntando la sintaxis tradicional e, incluso, la lógica de la oración, a modo de hipérbatos sucesivos. Esto pudiera deberse a un ánimo de diferenciarse del resto de los ciudadanos de Ofidia, no pudiendo ostentar ellos tal etiqueta; pero de igual modo remite a la suerte de animalización de la que estos personajes están siendo víctimas y que ha acabado por arremeter contra el más elemental acto de la comunicación:

> «Un chiquillo con suerte, él. Nosotros no podemos pagarnos semejante artillería. No te preocupes, tú; sólo he venido a dialogar».
>
> —«Un chiquillo, él», «tienes miedo, tú» ... ¿Todos habláis así?
>
> —La gramática no es muy nutritiva, que yo sepa, yo. Maravilla está en problemas.[13]

Hay una diferencia, puede que sutil, pero constatable, entre el lenguaje de *Niños de neón* y el de *Dioses de neón*. En el primer libro el autor, todavía inexperto, lucha por dar vida a un universo apenas explorado por la ficción en español. ¿Cómo nombrar las cosas, cómo apoderarse de ellas sin parecer un impostor, un plagiario, un traductor de brocha gorda? Lo que resolvió hacer Encinosa fue intentar neutralizar la lengua, a veces de una manera, a nuestro entender, defectuosa, si tal neutralización implica adoptar la norma castellana en detrimento de su propia variante lingüística, como se aprecia en la cita de arriba con el llamativo «habláis». En el segundo libro, más perito, como un renacido Calibán que ha debido aprender la lengua del amo para con ella poder maldecirlo, Encinosa transita cómodamente por un entramado lingüístico pleno de referen-

---

[12] Encinosa (2001), «Un puñado de lluvia», *op. cit.*, p. 7.
[13] *Ibid.*, p. 117.

cias, intertextualidades y alusiones paródicas; además de la terminología discreta que le era ya propia al ciberpunk. Aquí logra incluso deslizar con éxito frases que detentan cierta 'cubanía', sin que esto cause ninguna rajadura en la atemporalidad o ubicuidad de su microuniverso.

Por otra parte, uno de los rasgos más llamativos del ciberpunk en su surgimiento en los Estados Unidos fue la ausencia de explicación de la tecnología que extrapolaba en sus relatos, así como de los términos y la jerga proveniente fundamentalmente de la cultura hacker y cibernética. Sin embargo, en el ciberpunk producido en Cuba esto no se da de la misma manera, a pesar de escribirse varios años después de que vieran la luz las obras clásicas de esta corriente y de que buena parte de la terminología que se usaba en estas narraciones pasara a formar parte de los imaginarios culturales, a través de películas devenidas piezas de culto como *The Matrix* o por los particulares mecanismos de propagación de la cultura de masas.

Quizás por el aislamiento y la relación desfamiliarizada del grueso de los cubanos con la cultura hacker o la alta tecnología, en los autores que incursionan en el ciberpunk se detecta un afán explicativo, no ya del funcionamiento interno de los dispositivos o del ciberespacio, pero sí de los conceptos básicos con los que se amueblaba este mundo, a tal grado que más de un libro incluyera en sus últimas páginas un glosario o vocabulario para facilitar el tránsito de los lectores hacia un desconocido mundo de ICE militares, trodos y ciborgs.

Pero a pesar de las tentativas de explicación, estos textos del ciberpunk cubano a la larga evitan incurrir en descripciones minuciosas de la 'magia científica' que sustenta su mundo. Esto es logrado a partir del uso frecuente de una perspectiva limitada, al estructurar los relatos con narradores equiscientes o deficientes. De modo que no se traiciona el espíritu de los padres fundadores de concebir un tipo de ciencia ficción que se disfraza de *hard* pero que apenas le interesa demostrar científicamente sus presupuestos, más allá de la indispensable verosimilitud narrativa.

V. Nuevos mapas para encontrar Ofidia

Sería desacertado hacer una lectura de la totalidad de la literatura de ciencia ficción, incluida la producida en Cuba, en el marco de la idea de progreso. Como todo discurso contemporáneo, ésta participa, al mismo tiempo, de las manifestaciones de desencanto características de la posmodernidad, época en

que las nociones de progreso e Historia lineal y ascendente dejaron de tener sentido.

En esta cuerda, la distopía ciberpunk que supone la Ofidia de Michel Encinosa no conforma un hecho aislado ni una rareza dentro del flujo de la literatura cubana; ni puede considerarse siquiera un fenómeno exclusivamente contemporáneo. Como ha explicado Emma Álvarez-Tabío, a pesar de la indiscutible hegemonía de un discurso afirmativo de la nacionalidad cubana esto no ha impedido la coexistencia de una versión cínica, sombría, distópica en la creación de imaginarios, que se ha infiltrado a lo largo de la historia literaria incluso en los textos más representativos de la cubanidad positiva[14]. Sin embargo, no deja de ser cierto que los actuales escritores de nuestro país, insértense o no en esta paralela línea distópica, se encuentran influidos por la frustración provocada por el fin de la utopía de la revolución continental. Esto se evidencia, al decir de Jorge Fornet, en la aparición de textos que, incluso muchos años después, y desde los más diversos puntos del espectro político, han narrado esta frustración:

> Aunque los narradores de hoy no pretenden escribir una literatura incendiaria, no se abstienen, en buena parte de los casos, de hacer una literatura "crítica", lo que hoy significa desmontar o impugnar el discurso del Poder, las narraciones del Estado. El complot, la paranoia, la traición, el desencanto, la suplantación y la impostura son obsesiones que permean los relatos de estos narradores. Aún en medio de la diversidad que los caracteriza, ninguno de ellos renuncia a ejercer su función de lector, a perseguir en la madeja del extraño tiempo que nos ha tocado vivir, el sentido de una historia que nuestros padres literarios no supieron profetizar.[15]

Ofidia, una ciudad aparentemente anárquica, pero con un riguroso sistema jerárquico subyacente, que se vale de la marginalidad y la proliferación de contraculturas para el mantenimiento de su status quo y la distracción de sus individuos, es un reflejo especular de muchas sociedades contemporáneas. Porque resulta una construcción simbólica de nuestro presente y no el vaticinio de un futuro, cercano o distante, del cual no participaremos, es que un microuniverso como el de Michel

---

[14] Véase Álvarez-Tabío: *La invención de La Habana*. Barcelona: Casiopea, 2001, pp. 257-302.

[15] Fornet, Jorge: *Los nuevos paradigmas. Prólogo narrativo al siglo XXI*. La Habana: Letras Cubanas, 2006, p. 30.

Encinosa nos provoca inquietud. Porque Ofidia es tanto La Habana, como cualquier otra ciudad del mundo —por más que los discursos oficiales u oficialistas insistan en una diferenciación drástica de la primera respecto a cualquier otra urbe creada o por crear— es que nos interesamos por desentrañar las historias que anidan en su interior; y tanto más si éstas están cubiertas con el velo de extrañamiento del peculiar discurso ciberpunk.

El ciberpunk y la ciencia ficción, en general, no han gozado del favor de los estudios literarios, y tal soslayo ha ocurrido ya por demasiado tiempo, lo que ha provocado que el lector común se siga sorprendiendo ante el fortuito descubrimiento de una obra como la que aquí se ha analizado. Se han de trazar, pues, nuevas cartografías que incluyan estas zonas de nuestros imaginarios culturales a fin de que los viajeros no sigan quedando varados, por pura casualidad, en las Ofidias simbólicas, sino que acudan a ellas expectantes por lo que han de encontrar. Las distopías contemporáneas requieren, por fuerza, nuevos mapas para ser exploradas.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, Rinaldo: *Crónicas de lo ajeno y lo lejano. Acerca de la ciencia ficción*. La Habana: Letras Cubanas, 2010.

Álvarez-Tabío, Emma: *La invención de La Habana*. Barcelona: Casiopea, 2001.

Alonso, Adoni/ Arzoz, Iñaqui: «Nota preliminar» a *Mirrorshades: una antología ciberpunk*. Madrid: Siruela, 1998, pp. 4-7.

Baradit, Jorge: «América latina y el cyberpunk», http://www.baradit.cl/blog/2008/07/america-latina-y-el-cyberpunk (consultado 14-I-2016).

Brito, Luis: *El imperio contracultural. Del rock a la postmodernidad*. La Habana: Arte y Literatura, 2005.

Clute, John/ Nicholls, Peter: *Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martin´s Press, 1995.

Encinosa, Michel: *Niños de neón*. La Habana: Letras Cubanas, 2001.

— *Dioses de neón*. La Habana: Letras Cubanas, 2006.

— *Veredas*. La Habana: Extramuros, 2006.

Fornet, Jorge: *Los nuevos paradigmas. Prólogo narrativo al siglo XXI*. La Habana: Letras Cubanas, 2006.

Person, Lawrence: «Notes toward a Postcyberpunk Manifesto», *Nova expres,* 16 (1998), http://slashdot.org story/99/10/08/2123255/ notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto (consultado 14-I-2016).

Sterling, Bruce: «Prólogo» a *Mirrorshades: una antología ciberpunk.* Madrid: Siruela, 1998, pp. 9-25.

Yoss: *Crónicas del mañana: 50 años de cuentos cubanos de ciencia ficción*. La Habana: Letras Cubanas, 2008.