EL HOMBRE LOBO EN EL ESPACIO:
EL HACKER COMO MONSTRUO EN EL CYBERPUNK CUBANO

POR

EMILY A. MAGUIRE
Northwestern University

En su ensayo “Ficciones cubanas de los últimos años: el problema de la literatura política”, Josefina Ludmer hace dos declaraciones potencialmente polémicas: primero, opina que no hay ninguna diferencia significativa entre la literatura cubana escrita dentro de la isla y la escrita por cubanos en la diáspora. Al contrario, plantea que la literatura latinoamericana en general se puede leer como “paradójicamente diaspórica”, dado que después de 1990 esta literatura ya no se centra en ambientes nacionales o territoriales sino en “otros mundos”, con frecuencia los espacios fragmentados y vertiginosos formados por las disyunciones y la violencia de las ciudades modernas. El carácter diaspórico de este corpus produce lo que Ludmer llama “operaciones de desdiferenciación”, en que esta literatura “[p]ractica una negación sistemática de fronteras: mezcla géneros, mezcla cultura alta y popular, mezcla lo fantástico y lo realista y trata, precisamente, de *desdiferenciar la realidad de la ficción*” (360). Estas operaciones terminan por cambiar profundamente la relación entre la literatura y la política, ya que con la disolución de fronteras las distinciones marcadas entre lo que es ficción y lo que es “realidad” ya no existen de la misma manera.

Segundo, Ludmer opina que aunque Cuba es políticamente diferente de los otros países de Latinoamérica, no se diferencia del resto de la región en términos de su literatura, ya que tanto la literatura cubana como la literatura latinoamericana en general revelan una actitud política ambivalente. Lo que hace a la literatura cubana única respecto a la política, según Ludmer, es que cada texto suele ser leído en el contexto de la situación excepcional de Cuba, creando lo que ella nombra una “doble politicidad” (363), una situación paradójica en la que las dos políticas parecen operar simultáneamente. La ficción cubana reciente se abre a dos lecturas posibles respecto a lo político: una que la ve dentro de los cambios en la literatura latinoamericana en general, otra que todavía busca ver en estos textos un comentario sobre el estado de la nación cubana.

El análisis de Ludmer se dirige principalmente hacia textos que se encuentran en ese espacio liminal genérico. Pero ¿qué pasa en el caso de géneros literarios más fijos, más regidos por ciertas reglas genéricas? ¿Se puede incluir esta literatura dentro del esquema que elabora Ludmer? Y al incluirla, ¿hay alguna manera de leer estas ficciones que no las culpe ni de emplear alegorías banales ni de apoliticidad? Este trabajo emprende una investigación de esta “doble politicidad” enfocándose en el *cyberpunk*, un sub-género de la ciencia ficción cuya visibilidad en Cuba ha aumentado en los últimos años con la aparición de un número notable de autores jóvenes que escriben ficción y que piden ser incluidos dentro de ese género. Término que aparece por primera vez en el cuento epónimo del escritor inglés Bruce Bethke, el *cyberpunk* se ha destacado por la manera en que combina una predilección por la tecnología típica de la ciencia ficción con la actitud desafiante y antiautoritaria comunicada por el término *punk*. Se diferencia de los modos anteriores de la ciencia ficción por lo que Bruce Sterling describe como “the unholy alliance of the technical world and the world of organized dissent—the underground world of pop culture, visionary fluidity, and street-level anarchy” (xii). Mientras algunos críticos opinan que el género alcanzó su máxima popularidad en la ficción norteamericana a finales de la década de los 80, la llegada de la película *The Matrix* en 1999 provocó un renovado interés en algunas de las convenciones del género, en particular el concepto de la matriz, una realidad virtual (creada por las lenguas computacionales) cuyo desarrollo coincidió con la llegada de la Internet. Fredric Jameson, en *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), identifica el *cyberpunk* como “the supreme literary expression if not of postmodernism then of late capitalism itself” (419). Sin embargo, el *cyberpunk* (a diferencia de otros tipos de ciencia ficción) no hace resaltar la novedad de la tecnología —y el mundo virtual— sino la manera en que las interacciones humanas cambian dentro de esta tecnología. Como nota Sterling, algunos de los temas que resurgen en esa literatura tienen que ver con la invasión de la mente por la tecnología: “brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry—techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self” (xiii). En lugar de abordar el descubrimiento de nuevos mundos o de enfatizar los aspectos futuristas del escenario narrativo, el *cyberpunk* se enfoca más en la relación problemática entre el individuo y la sociedad que lo rodea, que suele ser un mundo imperfecto y hasta distópico. Como dice un aficionado, “Technology must have the punk before you enter the genre. High-tech is not enough, and in fact it can be a distraction from true cyberpunk”.¹

En su manejo de terminología tecnológica, en sus escenarios futuristas y hasta en sus tramas, las obras recientes del *cyberpunk* cubano como *Nova de cuarzo* de Vladimir Hernández Pacín, *Niños de neón* de Michel Encinosa Fu, y los cuentos

¹ <<http://www.200ok.com.au/heretic/cyber/index.html>>

de Yoss le deben mucho al *cyberpunk* norteamericano, en particular a las novelas de William Gibson (*Neuromancer*) y a películas como *Blade Runner* o *The Matrix*. Sin embargo, parece que tanto los críticos como los autores mismos han querido ver algo explícitamente cubano en este corpus. Vladimir Hernández Pacín, en una entrevista sobre *Nova de cuarzo*, identifica algunos de los mismos elementos anteriormente mencionados como toques *nacionales*, diciendo que sus cuentos reflejan cierto cubanismo, “Sin decir compay, sin hablar de palmas, ni de gallos. No pudiera ser Moscú, ni New York, definitivamente no pudiera ser Tokio. Es La Habana. Lo es por los ambientes, el entorno, la utilización del lenguaje”.² Juan Carlos Toledano Redondo plantea que el *cyberpunk* cubano se destaca del modelo norteamericano precisamente por su politicidad, por la manera en que el género les permite a los escritores cubanos alegorizar la situación de su país, creando así “a new Cuban hybrid that extrapolates a new Cuban reality even beyond the Special Period” (460).

No dudo que sea posible ver referencias a la situación socio-política cubana en las obras con elementos de *cyberpunk* publicadas en Cuba en los últimos diez años. Pero creo que el *cyberpunk* es también un género que demuestra perfectamente la doble politicidad de la que habla Ludmer. Aunque estas narrativas de mundos futuristas pueden leerse como comentarios sobre la situación cubana, ofrecen a la vez otro punto de vista político más oscuro y más ambivalente. Esta ambivalencia no se vislumbra a través de las dificultades y desafíos del ambiente de afuera; el control ejercido por gobiernos y corporaciones, los espacios urbanos violentos son simplemente parte de un ambiente que se sobrevive y se tolera. Los tres cuentos que analizo aquí, “Mar de locura” de Hernández Pacín y “Un puñado de lluvia” y “Ángel” de Encinosa Fu, plantean una reevaluación del sujeto –individual, político, nacional– en un momento de crisis, tanto la crisis visible –e imaginada– de los escenarios distópicos de los textos como la crisis cubana que sirve como trasfondo para la creación de esta literatura. La ambivalencia ideológica y política se ve articulada principalmente por los protagonistas de estas ficciones y por la manera en que este corpus problematiza no sólo la situación social de estas personas sino también su posición ética.

EL HACKER: SUJETO LIMINAL

En las narrativas recientes del *cyberpunk* cubano, la ambivalencia de la doble politicidad de la que habla Ludmer es más visible en el personaje del *hacker*.

² Entrevista con Gerardo Chávez Spinola, 11 de abril 2004. Publicado en *El Guaicán Literario*. <<http://www.cubaliteraria.com/guaican/>>. Aparece en versión traducida en el sitio web de Daniel Koon: <<http://it.stlawu.edu/~koon/cuba/CFCubana/Interviews02.html#Hern%E1ndez>>

Protagonista prototípico del *cyberpunk*, el *hacker* se ha adaptado perfectamente al mundo tecnológico en que vive, y tiene una alta capacidad de entender y manejar la tecnología (la Matriz, el mundo de las computadoras). Sin embargo, tiende a usar sus talentos de manera ilegal, entrando en los espacios bloqueados dentro de la Matriz, robando información, vendiendo sus servicios a quien mejor le pague y trabajando casi siempre por cuenta propia. Es un personaje cuya vida se sitúa en la frontera entre lo permitido y lo ilegal, y que suele encontrarse en los márgenes de la sociedad que lo rodea.³ Parece ser el ejemplo perfecto de los “seres diaspóricos” que Ludmer reconoce en la ficción reciente que “se definen por su posición exterior-interior de la ciudad, la nación, la sociedad, el trabajo, la ley o la razón. Están afuera y adentro al mismo tiempo: afuera y atrapados simbólicamente en esas esferas” (360). Es el mejor representante de lo “punk” dentro de estas narrativas, y su actitud rebelde suele estar conectada a su juventud. A pesar de tener un talento prodigioso para manejar la tecnología más avanzada (en particular el mundo de la Matriz), el *hacker* apenas tiene una vida afuera del mundo virtual; es paradójicamente la persona menos incorporada a lo social, y muchas veces rechaza y hasta desprecia el *status quo*. Para Joe Nazare, este aislamiento va más allá de lo meramente social, ya que estos personajes del *cyberpunk* están “potentially alienated not just from society but from their own minds and bodies” (386).

El *hacker* ocupa un espacio moralmente ambivalente dentro del texto, ya que su habilidad de trabajar dentro y fuera de la ley lo presenta simultáneamente como amenaza social y como posible líder. Sterling, al explicar el título de su antología *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, dice:

Mirrored sunglasses have been a Movement totem since the early days of '82. The reasons for this are not hard to grasp. By hiding the eyes, mirrorshades prevent the forces of normalcy from realizing that one is crazed and possibly dangerous. They are the symbol of the biker, the rocker, the policeman, and similar outlaws. (xi)

Es interesante notar que ninguna de las figuras que menciona Sterling es un criminal sin mérito. Junto con el *hacker*, todos estos personajes –sobre todo el policía– ocupan una posición cambiante y cambiabile, en la que no sólo sus acciones particulares sino la manera en que estas acciones son interpretadas determinan en qué lado de la ley se encuentran. En el caso del *hacker*, esta situación se extiende y llega a ser de suprema importancia; mientras su dominio de la tecnología le permite salvar

³ El término *hacker* no ha tenido siempre una connotación negativa. Como comenta Steven Levy, el estereotipo del hacker como “an antisocial geek whose identifying attribute is the ability to sit in front of a keyboard and conjure up a criminal kind of magic” (432) emergió precisamente de los retratos de hackers en la televisión y el cine. Según Levy, la llegada del *cyberpunk* marcó el momento en que “[f]inally, true hackers became cool” (433).

una sociedad en peligro o liberarse de un ambiente político represivo, su propia marginalidad social (junto con su actitud amoral) puede hacer que se convierta en un ser que amenaza no sólo el mundo que lo rodea sino también a sí mismo.

La conexión que establece Sterling entre el *hacker* y el policía es significativa, puesto que ha habido una fuerte conexión entre los géneros del *cyberpunk* y la ficción detectivesca (sobre todo la obra de Raymond Chandler) desde los primeros textos del *cyberpunk*. Scott Bukatman hasta define el *cyberpunk* como “a hybrid of science fiction and urban crime narrative”, aunque Nazare opina que la conexión entre los dos géneros ha sido demasiado enfatizada y no suficientemente estudiada, arguyendo que “the cyberpunk vision proves characteristically refractive, as the Chanderlesque is carnivalized as often as it is consecrated by cyberpunk” (384). En los cuentos de Hernández Pacín y Encinosa Fu que analizo aquí, los protagonistas a veces funcionan como detectives, asumiendo la responsabilidad de descubrir el origen de una amenaza social o de explicar un misterio; en otras ocasiones resultan ser poco más que criminales. A pesar de la observación de Nazare de que la policía y el *hacker* se encuentran en lados diferentes, planteo que los dos operan dentro de un espacio liminal, ocupando un espacio moral parecido en que pueden trabajar en contra de las leyes sociales tan fácilmente como trabajar dentro de ellas.

En *Homo sacer*, su indagación de la relación entre “la vida desnuda” y el poder político, Giorgio Agamben traza la conexión entre la posición social del bandido y la figura metafórica del hombre lobo (que aparece dentro de la literatura y el folklore durante la Edad Media). Según Agamben, la imagen del hombre lobo capta perfectamente la posición social del bandido, ya que es una persona cuya vida misma opera en el umbral entre la inclusión y la exclusión social: “[T]he life of the bandit is the life of the *loup garou*, the werewolf, who is precisely *neither man nor beast*, and who dwells paradoxically within both while belonging to neither” (105). Esta última descripción bien podría hacerse respecto del *hacker*, ya que, aunque los protagonistas del *cyberpunk* cubano no son siempre literalmente bandidos, como el hombre lobo tienen el potencial de convertirse en monstruos –de salir o ser excluidos de la sociedad– en cualquier momento. Su posición liminal de alguna manera se encuentra doblemente exagerada, dado que son también (simultáneamente) los más adaptados a la tecnología: los únicos que saben precisamente cómo enfrentar inteligencias artificiales amenazantes, los únicos en navegar los espacios desconocidos o peligrosos dentro de la Matriz. Es el poder del monstruo, el de ser a la vez más que un simple ser humano, y menos.

En el caso del hombre lobo, el monstruo se constituye como tal precisamente por su posición liminal, por su habilidad de transformarse. Es monstruoso precisamente porque presenta una figura irreconocible –no es ni ser humano ni bestia– que no cabe dentro de las categorías establecidas en los mapas del saber: “at issue is not simply *fera*

bestia and natural life but rather a zone of indistinction between the human and the animal” (106). La monstruosidad de los *hackers*, en cambio, no se revela por ningún signo corpóreo; es más bien una monstruosidad abstracta. Depende de su posición liminal: dentro y fuera de la ley, entre el mundo físico y el mundo virtual de la Matriz o la Red. Esta liminalidad no sólo es condición de una amoralidad en el personaje sino que plantea la posibilidad de transformaciones futuras, que son monstruosas precisamente por ser desconocidas. Como reconoce Agamben, el bandido está libre de restricciones sociales a la vez que se encuentra fuera de la protección de estas leyes, vulnerable.

En los textos del *cyberpunk* cubano que analizo aquí, la marginalidad social de los protagonistas se convierte en un arma de doble filo. Todos estos relatos tienen lugar en ambientes distópicos, en los cuales la supervivencia se consigue a través de la fuerza o el manejo de la tecnología. En estas sociedades represivas donde se mantiene el control social a través de la tecnología, el manejo de esta tecnología ofrece una vía hacia la libertad pero también hacia la muerte (o por lo menos la exclusión, la muerte social). En situaciones donde la rebeldía y el individualismo parecen ser elementos necesarios para la sobrevivencia, estos textos presentan casos en que para los protagonistas marginados –sean *hackers* profesionales, prostitutas, o adolescentes– el carácter liminal se convierte en una ambivalencia moral, donde el monstruo no es un mal que viene de afuera sino de adentro, el monstruo en que se convierte el individuo en estos momentos de crisis. En estas operaciones de transformación, la doble politicidad se ve no sólo en la figura del *hacker* sino también en la manera en que el texto posiciona al lector frente a estas posibilidades monstruosas, problematizando la mera posibilidad de imaginar espacios que no sean liminales.

HÉROES POSIBLES, SALVACIONES AMBIVALENTES

“Mar de locura”, el primer cuento en la colección *Nova de cuarzo* de Hernández Pacín, sigue fielmente las convenciones del género *cyberpunk* tanto en su temática como en su trama.⁴ Sharp, el protagonista del relato, es “un próspero ladrón informático”, un pirata que vive de entrar ilegalmente en sitios cibernéticos seguros y robar información codificada. Se reúne con dos amigos –Sting, un gordo estadounidense, e Ilieva, una rusa también conocida como Scanny– para tratar de descubrir la razón de la muerte misteriosa de Ferrer, un *hacker* talentoso que ha sido una suerte de padrino para Sting y Sharp. Para entender lo que le pasó a Ferrer, los tres tienen que entrar en el ciberespacio y enfrentarse con el Minotauro,

⁴ Ver el artículo de Juan Carlos Toledano Redondo para un análisis detenido de las semejanzas entre el cuento de Pacín y la novela *Neuromancer* de William Gibson.

una entidad que Sting al principio identifica como una inteligencia artificial poderosa. Si el Minotauro es culpable de la muerte de Ferrer, como piensan, el plan del grupo es infiltrar el sistema para desactivarlo, vengándose así de la muerte de su amigo y eliminando una amenaza peligrosa del ciberespacio.

Hernández Pacín centra la acción de su cuento en Cuba, pero en el mundo futurista la isla forma parte de un paisaje altamente globalizado, donde las divisiones entre naciones parecen menos importantes que las divisiones entre corporaciones. (La isla, de hecho, ya no es técnicamente una isla sino una parada en la “autopista transcaribeña”). Sharp vive y trabaja en Neoland, una zona residencial de “la megalópolis antillana Ciudad Habana”, pero el relato no se dedica en ningún momento a una descripción detallada de este ambiente. Podría ser que esto comunique algo de las preferencias y percepciones de Sharp mismo, dado que él no experimenta su vida en Neoland ni con la misma intensidad ni con la misma fascinación con que experimenta sus navegaciones por el ciberespacio:

Mientras perdía la noción de su propio cuerpo, su conciencia parecía proyectarse a través de las fibras ópticas que lo conectaban al mundo virtual de [...] las infraestructuras empresariales, que como enormes edificaciones luminosas se extendían en todas las direcciones de la Matriz formando intrincados laberintos de geometrías multicolores. (9)

Las características de este mundo tecnológico, al que los *hackers* entran sólo con la mente, dominan en el cuento de tal manera que la ciudad de afuera es descrita con el mismo lenguaje de este mundo virtual, como si el medio ambiente físico hubiera llegado a parecerse al mundo de la Matriz, y no viceversa: “El cielo [...] daba la impresión de ser una cúpula sintética de plomo fundido, opresiva y asfixiante” (19). Estas descripciones concuerdan con la observación de Sterling de que para los cyberpunks, “technology is visceral [...] Not outside us, but next to us. Under our skin; often, inside our minds” (xiii).

Estos mundos, tanto la ciudad posindustrial de afuera como la geometría luminosa de la Matriz, son espacios aislantes, dentro de los cuales los tres protagonistas llevan vidas bastante solitarias. Parte de este aislamiento es debido a su trabajo; como *hackers* “de élite”, operan a un nivel y con una destreza “prácticamente incomprensibles para el resto de los cibernautas corrientes” (10). Sin embargo, su aislamiento social va más allá de simples cuestiones de trabajo, y parece ser un estilo de vida que ellos mismos han escogido. Tanto Sharp como Ilieva viven solos, en apartamentos donde hay poca conexión con el mundo de afuera. Sharp ha decidido que el mundo físico ya no le interesa, y se ha negado a conectarse con cualquier grupo social: “Odiaba a los tecnolibertarios radicales, temía a las bandas de guerreros nómadas, despreciaba a los buscadores místicos,

y, en general, rehuía de todos ellos” (11). Aunque hay cierta afinidad entre los tres *hackers*, cuando Sharp, Sting y Scanny se reúnen en el apartamento de Sharp en Neoland, lo que los une es más un deseo de descifrar la muerte misteriosa de Ferrer (y la posibilidad de una ganancia financiera) que un lazo emocional.

Esa falta de conexión con el mundo “real” de afuera es lo que les proporciona a estos personajes su posición exterior-interior respecto a la sociedad. Se podría añadir, incluso, que su liminalidad se ve replicada por la posición ambivalente del mundo virtual mismo.⁵ Ellos saben mejor que nadie navegar la geografía y los códigos de la Matriz, pero la Matriz, a pesar de toda la influencia y poder que tenga sobre la sociedad, es todavía una territorialidad sin sustancia, una realidad virtual donde los *hackers* no existen ni física ni legalmente. Por su afán de trabajar ilegalmente, los *hackers* se pueden caracterizar como antihéroes, pero al entrar en la Matriz para enfrentarse con el Minotauro, esa inteligencia artificial que parece haber matado a Ferrer, son también los héroes, los únicos que tal vez sean capaces de conquistar o controlar esta amenaza.

Sin embargo, el plan no funciona como Sharp y Sting han esperado. Primero Sting y después Scanny se enfrentan con el monstruo sólo para quedar “cerebralmente muertos” en el mundo de afuera. En la última escena del relato, Sharp decide seguirlos y entra solo en la Matriz. Al establecer contacto con el Minotauro, descubre que no es una inteligencia artificial individual sino una identidad colectiva que opera dentro de la Matriz. La voz de Ilieva/Scanny, quien evidentemente forma parte de esta colectividad, le explica a Sharp que el Minotauro es un lugar “donde el homo sapiens puede liberarse de las cadenas sociales y dar el salto evolutivo que lo lleve a conquistar lo inimaginable [...] Esta es la puerta a la inmortalidad” (37-8). En conclusión, según Ilieva, el Minotauro no es un monstruo sino un tipo de utopía cibernética; la amenaza, vista desde este ángulo, se ha revelado como un paraíso, o la promesa de un paraíso. Al tener que escoger entre volver al “mundo de la carne”, donde no tiene lugar, y juntarse al Minotauro para intentar establecer contacto con otros mundos desconocidos, Sharp, siguiendo su intuición, decide dejar su soledad presente, y al terminar el cuento, comienza a moverse “en dirección a la luz, hacia la libertad de un nuevo renacer” (40).

La colectividad propuesta por el Minotauro podría ser la solución utópica perfecta para la marginación de estos *hackers*. Sin embargo, a pesar del tono alentador de esta última oración (que le recuerda al lector las descripciones de los muertos que “van hacia la luz”), no creo que el final del cuento sea del todo optimista. ¿Cómo puede estar seguro Sharp de que el Minotauro es lo que dice ser? ¿No es igualmente posible que esta narrativa idealista de una colectividad sea simplemente

---

⁵ Le agradezco a Gabriel Giorgi sus observaciones respecto a esta cuestión.

una trampa que una inteligencia artificial ha inventado para engañar y atrapar a esos *hackers*? Si el Minotauro es lo que aparenta ser, entonces Sharp es el enemigo, el individuo cuyos deseos –tal como existen dentro del mundo conocido de la Matriz– amenazan la posibilidad de cambio colectivo que el Minotauro ofrece. El Minotauro declara su intención de descubrir una realidad que exista fuera de la Matriz, pero es sólo una posibilidad, y para conseguirlo y unirse, Sharp tiene que sacrificar todo el poder que su talento le otorga para ir hacia una posición aún más marginal que la que ocupa en el momento.

Desde la perspectiva de Sharp, un *hacker* que vive al margen del mundo “real”, la propuesta del Minotauro ofrece la esperanza de un futuro radical. Sin embargo, desde la perspectiva de la sociedad, el Minotauro sigue siendo un monstruo, en parte porque es una entidad totalmente desconocida (e “inexistente” dentro del mundo físico), en parte porque su búsqueda sugiere que la solución de los problemas de la sociedad no yace en la sociedad misma, sino en un todavía no descubierto y tal vez inexistente ‘más allá’. Como en otras narrativas del *cyberpunk*, como observa Joe Nazare, “[T]he dilemma is not the sinking into the moral morass of the urban underworld [...] but the immersion in the cyberspace otherworld; not how best to fortify one’s hard-boiled shell but whether to be shelled out of one’s physical body altogether” (388). El Minotauro no es un revolucionario que quiere subvertir la autoridad de las corporaciones, sino la expresión de un escapismo colectivo. Sería fácil leer esto –como lo hace Toledano Redondo– como un rechazo del control del estado. Pero el lado pesimista de esta alegoría yace en que la historia no opone a la sociedad una alternativa viable.

UNA REBELIÓN CONTRA EL CLIMA: “UN PUÑADO DE LLUVIA”

Si “Mar de locura” centra la acción (y el conflicto) en el mundo de la Matriz, el cuento “Un puñado de lluvia”, el primer relato de la colección *Niños de neón* de Michel Encinosa Fu, se enfoca más en la sociedad distópica de afuera, dejando las experiencias del mundo virtual casi por dadas. La historia de Encinosa Fu se centra en una pareja de *hackers* adolescentes, Xan y Diana, que habitan el barrio de Pueblo Bajo de la ciudad de Ofidia, ciudad capital del mundo futurista que sirve de escenario para casi toda la obra *cyberpunk* de Encinosa Fu.⁶ El tiempo y estética predominante de este ambiente es *noir*; el relato abre con una observación por parte de Xan en torno al carácter de la noche:

---

⁶ Ofidia está dividida en tres partes: Pueblo Alto, Pueblo Medio y Pueblo Bajo, cuyos nombres indican la rígida separación jerárquica y clasista de la sociedad.

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. Sólo rincones cerrados donde es inconcebible la existencia íntima, donde miles de almas gemelas en su fiebre nómada y sin horizontes visibles por la urbe, se limitan a esperar por algo que nunca han conocido y ni tan siquiera han aprendido a anhelar; un diáfano y simple puñado de lluvia. (7)

En la descripción de Xan, la caída de la noche ya no es simplemente la puesta de sol, sino un tipo de represión emocional, un borrador de experiencias personales (y de identidad personal) donde hasta los instantes parecen “clonados”: artificiales e iguales. El uso metafórico de la noche comunica la imagen de una sociedad igualmente represiva y aislante, donde la gente vive una vida cerrada que destruye cualquier expresión de la individualidad. La noche –tanto escenario como presencia– será un *leitmotiv* del cuento que sigue comunicando el estado emocional de Xan o del escenario a lo largo de la obra, muchas veces a través de la personificación. En un momento algo amargo, la noche es “una niña díscola que rompe sus muñecas con prisa metódica”; en la próxima escena, ya se ve como “una virgen de plata copulando con la eternidad” (15). En estas descripciones líricas, la noche siempre asume una forma femenina a la vez atractiva y monstruosa, paradójicamente grotesca y bella a la vez.

El mundo nocturno del cuento es un ambiente claramente distópico, donde el nombre oficial de “Pueblo Bajo” refleja el mundo de un hampa futurista. Según Xan, las calles de Pueblo Bajo de noche están llenas de “Traficantes de ilusiones y sexo velando sus caras con la sombra de una falsa sonrisa. Mimos, asesinos y hombres santos [...] Segurantes malgeniosos, pandilleros tribales, solitarios camorristas, filósofos, tendencistas, extremistas ociosos” (8). Sin embargo, parece que hay algo atractivo en la energía de esa masa humana, y a pesar de la degradación, Xan admite que le encanta esta parte de la ciudad. Ese ambiente carnavalesco de Pueblo Bajo es donde Xan y Diana pasan la mayoría de su tiempo, yendo a bares y conciertos, disfrutando del mundo de la juerga nocturna. Hay algo atractivo también en la degradación misma; en una sociedad donde todo es controlado, hasta el clima, y en que las puestas de sol son hologramas que uno puede pedir, las calles de Pueblo Bajo forman un espacio liminal, en el que la perfección y las leyes rígidas de Pueblo Medio y Pueblo Alto dejan de funcionar.

Es interesante que, en la descripción de la noche que presenta Xan, la gente no espera la llegada del sol (o de la luz); el símbolo de liberación simbólica que buscan es “un puñado de lluvia”. Como la puesta del sol, el amanecer ha llegado a ser tan completamente controlado por la sociedad que en la descripción de Xan

llega a ser un “impulso interno”. Hace quince años que el ambiente de la ciudad está tan controlado que no llueve nunca. Un puñado de lluvia, entonces, representa el desafío de lo inesperado, de algo que no es ni previsible ni del todo controlable. Para Diana, la lluvia tiene una connotación nostálgica también, dado que la única vez que pudo ver una lluvia “natural”, no programada, fue en un parque de naturaleza de la Florida con su padre, que murió después del “Síndrome de Hyotto, sus vísceras convertidas en gelatina” (9). La memoria de esa visita –y de la tormenta que vieron allí– queda grabada en la mente de Diana como una especie de catarsis que quiere volver a experimentar, sobre todo después de la muerte de su padre. Dice, curiosamente, “La lluvia es un sueño cruel. Ojalá pudieras sentirla alguna vez, Xan” (13).

Xan y Diana son amigos íntimos, e incluso se consideran “hermanos de sangre” desde hace mucho tiempo, y Xan, que es un par de años menor que Diana, idolatra a su amiga, una *hacker* talentosa a la que él describe como “una duende ahí adentro, en la RED” (10). Esta admiración se convertiría en algo más fuerte de parte de Xan, si no fuera porque Diana trata a su amigo como una especie de hermano menor, con cierta condescendencia y distancia. Xan cuenta que la única vez que la besó, “[e]lla sonrió, con desenfadada reprobación, y yo me arrepentí al instante. Estaba de más” (11). Los conecta la muerte del padre de Diana (después de la cual Xan ha sido la persona que más la consuela) y su condición de criminales. Los dos fueron arrestados por entrar ilegalmente en la matriz de un club en Pueblo Alto y fueron condenados a no salir ni de Pueblo Bajo ni de Ofidia en diez años. La verdadera culpable de ese trabajo de *hacker* fue Diana; Xan admite que sólo había estado a su lado, y que “la multa infantil me tocó a mí también por sencillo compañerismo” (13). De los dos, Diana es el líder natural, la que más influencia tiene sobre los sentidos de Xan, que muchas veces observa las reacciones emocionales de su amiga sin entender del todo qué está pasando. Es Diana quien quiere que Xan experimente una lluvia natural; para Xan, como para el resto de la gente que él menciona en su descripción inicial, la vida natural está tan rígidamente administrada que ni siquiera se le ocurre pensar en esa posibilidad.

En la especie de ambiente *noir* creado por Pueblo Bajo, Diana es el misterio principal, la *femme fatale*, una criminal peligrosa y una víctima vulnerable a la vez. Es “condenadamente buena” en navegar la RED, pero también demasiado atraída por el “adictivo desmayo de la existencia”, como Xan describe el mundo virtual. Al tratar de entender a su amiga, Xan funciona como una especie de detective torpe a lo largo del cuento, pero está demasiado hipnotizado por ella –y demasiado regido por las inseguridades de la adolescencia– para entender lo que está pasando. Sabe que Diana le esconde algo –ella está cada vez más distante,

más encerrada en sus propios pensamientos— pero parece no tener idea de lo que su amiga tiene planeado hasta que de repente sale a la calle a descubrir que está lloviendo de verdad, una lluvia densa y no programada. Y en medio de esa lluvia, descubre el cuerpo de Diana, muerta en el intento de entrar al sistema que controla el clima de Ofidia y hacer llegar la lluvia, aparentemente asesinada por un sistema de seguridad del mismo “nicho controlador de geostats” que ha penetrado.

Diana ha muerto entonces en lo que parece ser un acto de martirio, un suicidio sacrificial para que Xan (y la otra gente de Ofidia) pueda conocer la lluvia, “contemplar el azar de la naturaleza sin los jodidos picoscopios del tedio programado” (11) como le explica a Xan. Vista así, su acción es un gesto heroico de rebeldía. Como plantea Toledano Redondo, “Her sacrifice is not a new topic, either for socialist realism or the bourgeois hero, but the reasons for her self-sacrifice are new. She dies to give hope to the oppressed and to fight the oppression of the state/corporate rulers” (460). Sin embargo, este heroísmo, aunque sea visible para Xan, no tendrá ningún efecto permanente. Para los espectadores la lluvia no señala la llegada de una nueva conciencia ni una nueva esperanza. Xan observa que, pronto, “El sol secará las calles mojadas, y esos pocos niños que ríen y saltan en los charcos, bajo la líquida felicidad que se les obsequia, dejarán de reír y adoptarán para siempre, en sus ojos, una réplica profunda de los ojos abiertos de Diana” (24). Habiendo conocido la felicidad a través de este momento de libertad social, lo que les espera a estos niños es un tipo de muerte social: sus ojos se parecerán a los ojos de la Diana muerta. No está claro si serán ojos muertos por estar conscientes de vivir en un mundo sin posibilidades, o porque volverán a un estado de inconsciencia e indiferencia.

Se puede leer el efecto (o la falta de efecto) de las acciones de Diana también en la reacción del propio Xan. Siendo ella su amiga, debe comprender mejor que nadie lo que este gesto significa. Para él, la lluvia produce un tipo de desencuentro entre la fantasía y la realidad, y entre lo imaginado y lo experimentado. La observación de Diana de que “la lluvia es un sueño cruel” ahora cobra un sentido irónico; lo que Xan pensaba que era un evento fantástico, “donde sólo son reales el tiempo imaginado y la fábula colmada” (25), es demasiado concreto, enfatiza demasiado la muerte real de Diana. No experimenta las gotas como agua, sino como “cirios de helado fuego”. Al terminar el relato, jura “negar mi espíritu a esta absurda y cotidiana realidad que nunca volveré a comprender” (25). Esta última declaración produce una desdiferenciación total, ya que no está claro en qué consiste la realidad que niega: ¿La muerte de Diana? ¿La lluvia momentánea? ¿El sistema social que produce la “realidad” creada de un clima sin lluvia? Tampoco queda claro si el acto de sacrificio de Diana hará de Xan un rebelde que sigue buscando un escape de la perfección represiva de Ofidia, o si el adolescente, hecho un “mocoso

impotente” por esta muerte, volverá a una vida amargada y conformista, a pesar de lo que ya sabe.

LA VENGANZA DEL PARAÍSO PERDIDO

Si “Mar de locura” y “Un puñado de lluvia” tratan nada menos que de la idea de salvar a la civilización (o por lo menos la humanidad), “Ángel”, también de *Niños de neón*, parece contar una historia a una escala más personal. Katrina Kowalezcu, una *hacker* llamada “La Virgen” –“porque hasta ahora nadie ha logrado jamás penetrar mi hielo y acceder a mis secretos en software” (35)– vive con su pareja, Laura “Puño de Hielo” en la sección Pueblo Alto de Ofidia. Las dos trabajan en equipo: Katrina abre sistemas de seguridad desde su computadora, mientras Laura hace el trabajo oficial de ladrón en el sitio. Ya tienen un ritmo establecido y una manera de manejar las cosas; Katrina las describe como si fueran una máquina, “la unidad perfecta [...] El dúo ultradinámico en estudiada compartimentación” (37).

Este balance cambia cuando en un viaje “en busca de novedades en software” (32), Katrina conoce a Ángel, un chico guapo y andrógino, con cabello largo y la costumbre de declamar su propia poesía. Aunque reconoce que Ángel es “un vagabundo que vendía su cuerpo y sus poemas a cualquier perdularia falta de afecto como yo que se atravesara en su camino” (34), Katrina queda fascinada por el chico, y lo lleva a Ofidia. En casa, sin embargo, a Laura también le gusta el chico, y una noche cuando Katrina está fuera, termina acostándose con él. Al encontrarlos juntos, Katrina dice:

No sentí enfado alguno, sólo una alegría purificadora. Me acosté junto a ambos, hecha un ovillo; besé la oreja de miel de Ángel y me dormí. Soñé con una iglesia, donde un conjunto de lobunos feligreses rezaban a un Cristo de sal. Soñé con un viaje de intrusión donde no existían para mí barreras ni hielos. (38)

Como en los sueños de Katrina, Ángel es el viaje perfecto en el ciberespacio, el ídolo que tiene la capacidad de tranquilizar a los animales. En vez de dividir a Laura y Katrina, las junta, y los tres arman una especie de relación ideal –“un paraíso en la tierra” (39)– un amor compartido mutuamente.

Ángel es el amante de Katrina y Laura, pero lo tratan también como a una especie de niño que tienen que entretener. Esta inocencia parece ser parte de su atractivo para las dos mujeres. En un ambiente donde la tecnología es tan ubicua que hasta forma la base de las metáforas que emplea Katrina, el afán que tiene Ángel por lo pretecnológico –la poesía, las formas de arte como el *collage*– parece comunicar cierta nostalgia por una vida más sencilla, una sociedad más conectada. El grafiti que crean una noche en una pared en la Plaza Octógono Blanco muestra “tres figuras humanas, concebidas como por hombres de las cavernas” (39), y terminan

esbozando sus nombres al pie de cada una. Si la vida de Laura y Katrina antes de Ángel era una “existencia gris”, la llegada del chico sugiere otras posibilidades de vida. La atracción que sienten por estas posibilidades sugiere que, a pesar de la libertad que el dinero y la destreza con la tecnología les otorga, estaban atrapadas en su aislamiento social, aún sin haber sido conscientes de ello.

Ángel es el centro del mundo que Katrina y Laura crean después de su llegada, así que cuando él decide que quiere despedirse y coger carretera otra vez, su decisión marca un punto de crisis para las dos mujeres, el momento en que tendrán que salir de su paraíso inventado para enfrentarse con el mundo. Es, como sabemos al final del cuento, el momento en que todo se hunde, cuando la fantasía que Katrina y Laura han construido se destruye. Sin embargo, no sabemos esto en el momento de la despedida de Ángel. La historia narrada por Katrina se cuenta en una serie de *flashbacks* que alternan con la descripción de lo que parece ser un trabajo que ella y Laura están terminando, con Laura haciendo la parte activa de entrar a un edificio y Katrina ayudándola desde la computadora. Es sólo al final que nos enteramos de que lo que hemos estado presenciando es la traición de Laura por Katrina, que Katrina ha dejado que Laura quede atrapada en un edificio y después ha soltado las alarmas. El engaño llevado a cabo por Katrina es un acto de venganza, ya que en los últimos momentos del cuento revela que ha sido testigo del asesinato de Ángel por Laura: “Yo he muerto ya una vez, Laura, cuando a través de tu implante ocular vi tus manos –que parecían las mías– fundirse al cuello de Ángel, en un callejón de Pueblo Bajo donde lo habías seguido, y apretar y apretar y apretar...” (43-4).

Laura, la ladrona fría y metódica, mata al chico porque no quiere que se vaya. Sin embargo, no lo mata de una manera limpia, profesional, con un arma sofisticada tal como usaría en el trabajo sino de una manera primitiva, pasional. Katrina está claramente horrorizada por el evento, pero en su descripción se nota también un elemento de culpabilidad personal en el hecho de que al ver las manos de Laura en el momento del asesinato las asocia con las suyas. Al matar a Ángel, Laura deja de ser una *hacker* liminal, una asesina que mata a sangre fría y por contrato, para convertirse en algo más monstruoso y menos controlable. Curiosamente, es en este momento en que también parece más humana. Si Ángel libera pasiones verdaderamente peligrosas en estas dos mujeres, su estancia con ellas sugiere que existen estilos de vida alternativos al que han conocido.

En las últimas líneas de “Ángel”, Katrina, meditando sobre el engaño de su amiga y la culminación de su búsqueda de venganza, pasa por la pared donde los tres se dibujaron a sí mismos y donde ahora sólo queda visible uno de los pies del cuerpo de Ángel. Deja un ramo de flores al lado de la pared, observando, “*Consumatum est*: dijo alguien famoso que no recuerdo. Que para bien –o para

mal— sea. Ya eso no importa” (44). Puede que ella no conecte la cita con Jesucristo, pero el lector captará fácilmente la referencia al sacrificio cristiano. La conexión entre Ángel y Jesucristo también está clara (y hasta ha sido prefigurada por algunas de las imágenes que emplea Katrina), pero la figura de Ángel es mucho más ambivalente. Les demuestra a Katrina y Laura que existen otros tipos de amor y otros estilos de vida sólo para después abandonarlas, y la tenue armonía que crea durante su visita es destruida en el momento en que se va. (Hasta los dibujos en la pared, referencia a un arte más tradicional, divorciado del mundo de la Matriz, han sido cubiertos por un holopóster.) La tecnología, en cambio, le ha dado cierta libertad a Katrina (la ha convertido en “La Virgen”, en esta ladrona experta), pero ha facilitado el asesinato de Laura y la ha hecho testigo de la muerte de Ángel a manos de Laura. Muerta Laura, Katrina se encuentra verdaderamente libre de las limitaciones de su vida anterior, pero nos preguntamos si era más monstruosa su vida fría y tecnológicamente controlada o sus momentos de asesina celosa.

CONCLUSIÓN

En sus reflexiones más recientes sobre el *cyberpunk*, Fredric Jameson plantea que “cyberpunk constitutes a kind of laboratory experiment in which the geographical-cultural light spectrum and band-widths of the new system are registered” (*Archaeologies of the Future* 385). Los cuentos de Hernández Pacín y Encinosa Fu podrían ser leídos fácilmente como meditaciones alegóricas sobre los problemas del mundo contemporáneo, o sobre la situación cubana en particular. Pero el tono ambivalente de sus desenlaces y la dificultad que presentan de identificar a sus protagonistas como héroes o monstruos sugieren que los autores juegan con posibilidades más amplias y más subversivas. Cuando al final de “Mar de locura” Sharp decide juntarse con el Minotauro, deja una vida marginalizada (y criminal) para dar un salto al vacío. Podría ser el comienzo de una nueva realidad, pero en la voz mesiánica del Minotauro hay algo que sugiere un cuento de horror. En “Un puñado de lluvia”, Diana se sacrifica al intentar destruir parte de un sistema represivo, gesto que la lleva más allá de la ley y desde el punto de vista del estado la convierte en un monstruo. Para Xan, sin embargo, no queda claro si la posibilidad de una alternativa a su realidad controlada le da esperanza (incitándole tal vez a heroísmos futuros) o si el “sueño que quiso hacer[le] soñar” sólo refuerza la cruel pesadilla de sus circunstancias presentes. A pesar de ser el más íntimo de los tres cuentos, “Ángel” es de alguna manera el más pesimista, dado que nos ofrece dos visiones de la amoralidad como dos caras de la misma moneda. La pasión que sienten por Ángel (y la otra vida que crean con él) convierte a Laura y Katrina en asesinas cuando él las abandona, pero no está claro si esta pasión asesina es peor

que la criminalidad fría que ejercían antes de la llegada del muchacho. Lo que la última observación de Katrina deja claro es que desde su punto de vista ningún camino le ofrece ni la esperanza ni la salvación.

No hay ninguna señal visible, ninguna marca física que identifique a los protagonistas *hackers* de estos cuentos como monstruos. Lo monstruoso en estos cuentos surge en el encuentro de estos personajes con el mundo de la tecnología, en la posición liminal que ocupan gracias a esta relación. Si volvemos a la imagen del hombre lobo que emplea Agamben, lo que espanta de esta figura es su mutabilidad, la manera en que se vuelve irreconocible en el momento de transformarse. En la imagen popular, el hombre lobo queda atrapado en el momento de transformación que lo hace una cosa híbrida (y por ahí monstruosa). En el caso de los *hackers*, la monstruosidad se encuentra en su relación con la tecnología: una relación “visceral”, como dice Sterling, que en su aspecto visceral (adjetivo que sugiere una relación casi física) viene a constituir cierta hibridez. Los monstruos de estos cuentos no son todos iguales, pero la ambigüedad de las posiciones sociales y morales que ocupan (gracias a esta relación con la tecnología) marca su hibridez, su monstruosidad. Su habilidad para navegar la Matriz, a la vez que les da cierto poder, cierta agencia, revela la manera en que sus cuerpos quedan sujetos a los límites de lo físico y lo social. Si volvemos a las observaciones de Ludmer sobre la literatura latinoamericana reciente, lo híbrido –o sea, este rechazo o fusión de categorías establecidas– es una de las características más notables de esta nueva literatura y de sus protagonistas. Ella arguye que estas “operaciones de desdiferenciación” terminan mostrando “la pluralidad de políticas que aparecen cuando se borran las esferas políticas institucionales y las ideologías que conllevan” (362). Sin embargo, los monstruos que aparecen en el umbral entre el mundo físico y el mundo virtual también muestran los límites –y los costos– de estos procesos desdiferenciadores.

BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, Giorgio. *Homo Sacer. Sovereign Power and Bare Life*. Daniel Heller-Roazen, trad. Palo Alto: Stanford UP, 1998.
- Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke UP, 1993.
- Encinosa Fu, Michel. *Niños de neón*. La Habana: Letras Cubanas, 2001.
- Gillis, Stacy. Introduction. *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*. Londres: Wallflower Press, 2005.
- Hernández Pacín, Vladimir. *Nova de cuarzo*. La Habana: Ediciones Extramuros, 1999.

- Jameson, Fredric. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Londres: Verso, 2005.
- . *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke UP, 1991.
- Levy, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* [1984]. Nueva York: Penguin Books, 2001.
- Ludmer, Josefina. “Ficciones cubanas de los últimos años: el problema de la literatura política”. *Cuba: un siglo de literatura (1902-2002)*. Anke Birkenmaier y Roberto González Echevarría, eds. Madrid: Editorial Colibrí, 2004.
- Nazare, Joe. “Marlowe in Mirrorshades: The Cyberpunk (Re-)Vision of Chandler”. *Studies in the Novel* 35/3 (otoño 2003): 383-404.
- Sterling, Bruce. Preface. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. Nueva York: Ace Books, 1986. ix-xvi.
- Toledano Redondo, Juan Carlos. “From Socialist Realism to Anarchist Capitalism: Cuban Cyberpunk”. *Science Fiction Studies* 32 (2005): 442-66.