

Erick J. Mota

El *cyberpunk*, una deconstrucción de la realidad.

Apuntes sobre un posible "neo-ciber-punk cubano"

Centro de Formación Literaria Onelio Jorge Cardoso, La Habana, Cuba

[ejmota@yahoo.es](mailto:ejmota@yahoo.es)

El movimiento *cyberpunk* clásico como espejo de los miedos  
de la sociedad norteamericana de los 80

En el lejano año de mil novecientos ochenta y cuatro un joven escritor llamado William Gibson escribió una novela que revolucionó la ciencia-ficción. La obra en cuestión se llamaba *Neuromante* y recién nacía el subgénero que sus creadores llamaron *cyberpunk*. Con un universo bien concebido tanto *Neuromante* como sus secuelas, *Conde cero* y *Mona Lisa acelerada*, van más allá de lo que hasta ese momento se hacía en ciencia-ficción. Quiero decir, crear un universo particular en el que la historia del futuro fuese llamativa, extrapolar algún que otro detalle tecnológico, cuanto más político, y a escribir una trama más o menos interesante. Pero ninguna de estas cosas era nueva en los años ochenta.

La creación de universos particulares, el romance científico y tecnológico eran recursos ya usados en la ciencia-ficción anglosajona desde los años sesenta. Cabe preguntarse entonces: ¿Qué es el Movimiento *cyberpunk*? ¿Qué tuvo de especial para considerarse un subgénero en sí mismo? ¿Qué propuso de nuevo hasta hacerlo tan popular?

Para un análisis más profundo del movimiento debemos tomar en cuenta varios aspectos, ya usados por separado en la ciencia-ficción de su tiempo, que convergieron en el *cyberpunk*.

- *La distopía*

El *cyberpunk* de los relatos “Johnny Mnemonic” y “Quemando cromo” tiene características indiscutiblemente antiutópicas. Por entonces las distopías, es decir, las fantasías sociales sobre un futuro que era diametralmente opuesto a la utopía, eran también comunes en la década del ochenta. Ya se habían escrito *Mil novecientos ochenta y cuatro* y *Un mundo feliz*. Gibson en una entrevista reconoció que *Neuromante* era una antiutopía del capitalismo como lo fue *Mil novecientos ochenta y cuatro* para el comunismo y *Un mundo feliz* para el fascismo.

El asunto de las distopías no es tan simple como parece. No se trata de extrapolar sociedades que no nos gustan como el caso del fascismo y el comunismo en los tiempos de la guerra fría. *Mil novecientos ochenta y cuatro* va más allá de una simple crítica al estalinismo. Extrapola elementos de las sociedades centralizadas y totalitarias que van más allá de la simple crítica a Stalin. *Un mundo feliz* no se limita a las leyes de odio de Hitler, con su sociedad estratificada dividida en castas inculcadas desde la cuna con hipnosis y manipulación genética, propone una reflexión sobre los estratos sociales que funciona lo mismo para los Estados Unidos de la actualidad que para la India de la edad media.

- *El postapocalíptico*

El *cyberpunk* clásico también posee elementos postapocalípticos. De una manera muy sutil se habla de una guerra pasada que sucedió en Rusia o Europa. ¿Trata el universo *cyberpunk* sobre una post-tercera-guerra mundial? En todo caso no es el postapocalíptico tal y como se conocía en la época. No hay un postbomba, no hay un resquebrajamiento de la sociedad, muchísimo menos una vuelta a los inicios, al estilo de la frase de Albert Einstein: no sé qué arma se use en la III guerra mundial pero en la IV se usará el hacha de piedra.

Nada de eso. En todo caso se habla de una postguerra miserable, de un reordenamiento global no deseado. Un postapocalíptico peor que el apocalipsis nuclear, tan explotado en los tiempos de la guerra fría. E incluso, una postguerra fría sin soviéticos triunfadores. Quizá con algún que otro ruso pobre con un brazo mecánico e implantes de combate, pero nada más. El

resto es una dictadura de monopolios, consorcios y corporaciones. Tribus urbanas y masificación de la tecnología.

- *Extrapolación de miedos sociales*

Las novelas y los relatos de Gibson, Sterling o Pat Cadigan son una extrapolación distópica de la sociedad de consumo capitalista. Pero la saga de *cyberpunk 2040* llegó más allá que recrear una antiutopía del capitalismo. También son más que una recreación de un mundo postguerra fría. El *cyberpunk* extrapoló los miedos de la sociedad norteamericana en plena guerra fría. El miedo a una nueva guerra, peor aún, a perderla y quedar pobres y dependientes del capital extranjero. El miedo a volver a una neo gran depresión. El miedo a que el poder político de la democracia sucumbiera al dinero de corporaciones extranjeras. El miedo a las nacientes corporaciones japonesas. El miedo a ser gobernados por un poder económico extranjero perteneciente a una cultura rara, ajena y posiblemente rencorosa por dos bombas atómicas. Recrea un ambiente de postapocalipsis económica que les funcionaba en los lectores como un mundo-espejo de sus miedos en la realidad real.

- *Una prosa más cercana al realismo*

Así las cosas, el movimiento *cyberpunk* se alejó de la ciencia-ficción ortodoxa y se acercaba al borde. Con una prosa que raya en la poesía urbana en lugar del lenguaje plano y pragmático de los clásicos del género. Haciendo un desdén casi intencional de la tecnología y sus aplicaciones. Rara vez se explica el funcionamiento de una consola o un implante, en cambio parece muy importante aclarar la marca a la que pertenecen. La violencia y el pesimismo de los personajes que raya casi en el realismo sucio que en la ciencia-ficción escrita hasta ese momento. William Gibson escribe en su cuento “Johnny Mnemonic”:

Metí la escopeta en una mochila de Adidas y la acomodé entre cuatro pares de calcetines de tenis, que no era para nada mi estilo, pero que era lo que pretendía: si creen que eres un bestia inexperto, actúa como un profesional; si creen que eres un profesional, actúa como un bestia inexperto. Yo soy muy profesional. Así que decidí parecer lo más bestia posible. En los tiempos que corren creo que hay que ser bastante profesional antes de aspirar siquiera a la bestialidad. (*Quemando* 1).

Definitivamente no pretende parecerse a nada de lo escrito por la ciencia-ficción ortodoxa. Por momentos ni siquiera parece ciencia-ficción, aunque definitivamente lo es. Porque el *cyberpunk* clásico no es una extrapolación de la informática o la cibernética (aunque trata el tema de la cultura *hacker*), ni una distopía política a lo *Mil novecientos ochenta y cuatro* (pese a que camina por ese sendero). El *cyberpunk* de los 80 es una extrapolación de miedos del ciudadano común de Norteamérica. Un espejo de la realidad de su tiempo.

### El neo-*cyberpunk* anglosajón y el aporte estético japonés

Pasó el tiempo y los padres del movimiento dijeron que el *cyberpunk* había muerto. Pero había dejado una huella muy fuerte y se convirtió en un subgénero. Surgió un neo-*cyberpunk* en los años noventa. Un *cyberpunk* hecho por una nueva oleada de escritores norteamericanos e ingleses, así como también chicanos, mexicanos y latinoamericanos en general.

Incluso Japón se sintió seducido con la propuesta. Un ejército de ilustradores, mangakas y animadores recrearon lo que se conoce hoy en día como estética *cyberpunk*. En el animé y el manga sobresalen nombres como Katsujiro Otomo, Masamune Shirow y Mamoru Oshi, quienes en su obra, en su mayor parte *cyberpunk*, no aportaron mucho desde el punto de vista de las historias pero recrearon el ambiente de una manera novedosa.

La decadencia de los paisajes urbanos, los carteles de propaganda, graffiti y las propias luces de neón, aparecen en obras como *El fantasma en la concha* o *Akira* proponiendo una estética novedosa tanto en el *comic* como en las películas y series animadas.

Poco a poco la propuesta de audaz movimiento literario se fue transformando en subgénero, y de ahí en sello editorial. Fue colocado en los estantes de libros, *comics* y películas junto a sus primos mayores, el *space opera*, el postapocalíptico y la distopía.

El neo-*cyberpunk* norteamericano copió la novela negra de detectives y se fusionó con el *tecnothriller* y el policiaco de peripecias. Un buen ejemplo lo es el filme *Blade Runner*, basado en la novela de Philip K. Dick: *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*. Pese a que la novela

de Dick no está enmarcada dentro del *cyberpunk*, la película generó toda una estética que después se asoció con el movimiento. La ciudad a oscuras, las luces de neón, los anuncios gigantescos con ideogramas asiáticos. Pero esto solo era un telón de fondo para historias más conectadas con el cine negro en ambientes *cyberpunk*.

Otro buen ejemplo lo tenemos en la obra de Neal Stephenson. Con un formalismo semejante al *cyberpunk* clásico, denominado por Bruce Sterling como el movimiento, logra historias más apegadas al policíaco. Pero esta vez con un trasfondo tecnológico más apegado a la extrapolación de las ciencias informáticas que a mostrar una estética alucinante:

El Repartidor pertenece a un cuerpo de élite, una orden sagrada. Rebosa esprit decorps. En este momento se prepara para llevar a cabo su tercera misión de la noche. Su uniforme, negro como el carbono activado, absorbe la mismísima luz del aire. Las balas rebotan en el tejido de aracnofibra como un gorrión al chocar con una puerta, pero el exceso de sudoración lo atraviesa como brisa que sopla sobre una selva recién bombardeada con napalm. Allá donde su cuerpo tiene articulaciones óseas, el traje tiene armagel sinterizado; es como ir cubierto de jalea grumosa, pero protege como un montón de guías telefónicas. (Stephenson, *Snow* 1).

Los implantes mecánicos tan comunes en el género poco a poco se van convirtiendo en pequeños aditamentos nanotecnológicos como sucede en *La era del diamante*. Novela donde Stephenson cambia la estética clásica por un ambiente neo victoriano basado en la nanotecnología pero sin perder la esencia del *cyberpunk*.

El neo-*cyberpunk* europeo por su parte, fundamentalmente el anglosajón aunque Francia ha hecho muchos aportes sobretodo en películas y dibujos animados, se fue acercando poco a poco al viejo *hard science fiction* de los años sesenta. La atmósfera de barroquismo tecnológico sin explicaciones fuertes aliñada con luces de neón fue sustituida por una carga de ciencia-ficción dura que llevó al subgénero por un camino distinto al que propusieron sus creadores. Aparecieron formalismos para las redes, protocolos de seguridad para las inteligencias artificiales, se creó toda una informática-*cyberpunk* alrededor del ciberespacio. Incluso hubo aportes que fueron más allá

de la estética tecnológica del *cyberpunk* del movimiento. Los partidarios de la tecnología biológica proponiendo hackeos de ADN. Como es el caso del hoy llamado *bio-punk*, o *genopunk*, propuesto por Paul McAuley en la novela *El beso de Milena*.

¿Neo-*cyberpunk* latinoamericano/caribeño?

Pero Latinoamérica tenía otros planes para el subgénero. Lo que impresionó a los latinos no fue el neón o los implantes. Fue la miseria, la pobreza, la postguerra sin guerra previa, fue el miedo al capital extranjero que ya estaba en sus países. Y comenzó el *cyberpunk* latino. Un *cyberpunk* que copió mucho al movimiento, tanto en estilos como en temáticas. Tomó mucho del *thriller* policiaco y la novela negra pero con más violencia, más pandillas y un referente de la pobreza.

Un postapocalíptico en una América ya empobrecida, ya en postguerra sin guerra previa. Una distopía de dictaduras y manifestaciones estudiantiles, como se lee en “Neurofeedback” de Mauricio Absalón:

[...] el puño en la quijada. Nuestro codo cruje al asimilar la presión del antebrazo y sabemos que cuando eso pasa es un knockout. El secuestrador suelta la navaja y cae boca abajo. Dos hombres se nos aproximan por ambos lados, saltamos, un giro de gancho y nuestra bota golpea una nuca mientras los nudillos revientan un tabique nasal. Los hombres yacen en el cemento del almacén. (1).

Pero la historia del *cyberpunk* en Latinoamérica no terminó ahí. Pasaron los años, llegó el nuevo milenio y aparecieron obras que proponían nuevas cosas dentro de un *cyberpunk* ya sin neón. En el Cono Sur comenzó un movimiento dentro del movimiento. Una serie de relatos y novelas que revelaba un futuro igual de distópico y tecnológicamente barroco que el *cyberpunk*, pero con un elemento diferente. No había ninguna extrapolación informática. Al igual que en las primeras novelas del movimiento la jerga técnica se reducía solo a un bacanal de términos por explicar. Una terminología que excluía a los ya comunes robot, inteligencia artificial e hiperespacio. Si bien el movimiento introdujo los implantes, el ciberespacio, los ICE, los Black

ICE y los MUD (los famosos Hielos y Fangos de las traducciones españolas) así de cuajo, sin mucha explicación.

Este nuevo neo-ciberpunk latino introducía elementos como transpuesto, alma desplazada, recipientes para alojar espíritus y karma electrónico. Igual sin mucha explicación. Incluso peor. No extrapolaba ninguna “ciencia dura”. Los nuevos tecno-términos pertenecían a una extrapolación religiosa y mística. El catolicismo, el espiritismo y el chamanismo sustituían ahora a la física y la ingeniería. América Latina se alejaba del pragmatismo anglosajón:

Vas a trabajar para nosotros te guste o no. Además, no es necesario que seas experta en nada, tienes la cabeza llena de chips “recipientes” capaces de alojar a los espíritus de decenas de colaboradores muertos: médicos, asesinos, ingenieros, etc. Tenemos “oficinas en el más allá”, querida. Nuestros “contactados” reclutan a cientos de espíritus, todos gustosos de cooperar a cambio de volver a sentir el mundo, aunque sea a través de una marioneta como tú. No te preocupes, ellos harán el trabajo por ti. (Baradit 8).

En todo caso Latinoamérica se aparta de la corriente principal de la ciencia-ficción, hasta ahora impuesta por sus creadores anglosajones. Ofrecen un *cyberpunk* con chamanes, exorcismos controlados, médiums militares, y teclados-ouija. Una nueva propuesta místico-informática-hard. Algo diferente concebido por autores hispanohablantes. Un acercamiento desde un lente diferente, incluso, un aporte a la ciencia-ficción.

Un *cyberpunk* pensado en español por y para hispanos. Con una conciencia místico-ciber-religiosa y un *punk* que más que *punk* es *gang* (*gang* de pandilla, que en espanglish se dice *ganga*) un neo-místico-ciber-gang. Más bien un espejo de los miedos reales de este nuevo público lector en español.

## Notas para un neo-ciber-punk cubano

A Cuba el *cyberpunk* no entró por Latinoamérica. Llegó directo de los Estados Unidos. Las traducciones al español de los clásicos del movimiento llegaron, como diría Alejandro Dumas, 20

años después. El detalle interesante es que no fue gracias a las editoriales cubanas o extranjeras, sino a Internet.

No solo llegó tarde sino que llegó después de una crisis económica y editorial en los años 90. Cuando apareció publicada la primera colección de cuentos *cyberpunk: Nova de Cuarzo* (de Vladimir Hernández Pacín) que combinaba la distopía urbana capitalista, los implantes, el neón y las viejas ideas del ciberespacio de Gibson con la Ciudad de La Habana. Sin duda el mayor logro de Vladimir Hernández Pacín fue el combinar al viejo *cyberpunk* del movimiento de los 80 con nuestra ciudad, ya por entonces casi distópica.

El subgénero es aún muy joven en nuestro país. A finales de los 90 y principios del nuevo siglo han aparecido varias colecciones de cuentos, relatos en antologías y hasta novelas como es el caso de *Veredas* de Michel Encinosa Fú. El caso es que aún es muy temprano para hablar de movimientos, tendencias, estéticas y demás. Muchos textos, sobre todos los primeros que aparecieron, se limitaron a copiar la formula del movimiento, otros se nutrieron de las influencias que la novela negra llevó al neo *cyberpunk* norteamericano de los 90. Otros han creado universos particulares y bebido más del *ciberpunk* latino que del clásico.

En este trabajo me limitaré a enunciar posibles caminos que podrán, o no, explorar los escritores del subgénero en Cuba. Partiendo siempre de lo antes dicho acerca del movimiento *cyberpunk*, el neo-*cyberpunk* y el ciberpunk latino.

### Una distopía cubana. ¿Estalinismo caribeño?

Lo básico es partir de una sociedad antiutópica. Históricamente la distopía usada en el *cyberpunk* es una distopía del capitalismo como sistema económico. Para muchos autores es indispensable una extrapolación literaria del capitalismo debido a que sólo en ese régimen económico las corporaciones, las trasnacionales podrían alcanzar el poder económico necesario. También alegan que ejércitos privados, consumismo y propaganda excesiva y una masificación de la alta



tecnología a escalas inimaginables, todos ellos lugares comunes del *cyberpunk*, solo resultarían verosímil en un sistema capitalista.

¿Pero acaso los cubanos que viven en la isla tienen algún tipo de relación con el capitalismo real? Resulta imposible que un público lector que no conoce las ventajas y defectos de una sociedad de su tiempo aprecie un relato, novela o serie de novelas que se desarrollan en un ambiente basado en la extrapolación de dicha sociedad. Simplemente no entendería nada. Ante el *cyberpunk* anglosajón el público objetivo más sensible son precisamente los lectores norteamericanos o europeos que viven día a día el capitalismo real y pueden sentirse en posición de entender un capitalismo distópico.

El ingrediente fundamental de una distopía cubana, sea *cyberpunk* o no, consiste en fantasear con las formas de gobierno de una manera desenfadada. Sin preocupaciones, por parte del escritor, acerca del posible matiz político o de crítica social que pueda interpretarse de lo escrito. Es justo aclarar que todo lo escrito como ficción es, en cierto modo, una mentira. Una mentira consensuada que los lectores están dispuestos a admitir. Los escritores pertenecientes al llamado linaje fantástico tienen el doble de derecho a fantasear, exagerar y, en el caso de la ciencia-ficción, extrapolar cualquier proceso socio-político sin que medie el estigma de que propone un futuro real y posible. No debemos olvidar que la función del escritor de ciencia-ficción, sin importar el subgénero, es extrapolar procesos y volverlos verosímiles dentro de una ficción, no proponer un futuro posible.

Una vez que los escritores de *cyberpunk* consigan proponer Habanas futuristas que exageren los males sociales que padece nuestra sociedad, sin que esto sea interpretado como una propuesta desesperanzadora del Futuro Socialista o una mal intencionada crítica a la Revolución, habremos logrado un primer paso. Pequeño para el primero que lo dé pero grande para la ciencia-ficción, y el *cyberpunk*, en Cuba.

## El postapocalipsis cubano ¿podremos hablar festinadamente de un Post-Periodo especial?

Es cierto que existen lugares dentro de América Latina con características mucho más apocalípticas donde el *cyberpunk* no ha encontrado tierra fértil. Pero en Cuba la semilla del movimiento pareció retoñar a finales de los años 90 con la aparición de libros de cuentos como *Nova de cuarzo* de Vladimir Hernández o *Niños de neón* de Michel Encinosa. Por primera vez aparecieron posibles sociedades cubanas futuras, y no futuristas, donde los ideales del marxismo-leninismo habían fracasado. Un futuro de ruina económica e inadaptación a un capitalismo brutal. Una Habana pobre y cada vez más alejada de la utopía soviética de *La nebulosa de Andrómeda* de Iván Efrémov.

La semilla brotó con éxito en nuestra tierra. Luego vino la pregunta: ¿Crecerá saludable el *cyberpunk* cubano? Eso dependerá del interés de los autores en escribir obras que reflejen los verdaderos miedos sociales de la sociedad cubana actual, en lugar de imitar lo que ya está escrito dentro del subgénero.

No es necesario proponer ciudades arruinadas y sin fluido eléctrico en la noche y abarrotadas de basura que nadie recoge (la *Night City* de *Neuromante*), desgastadas por las penetraciones del mar (*New Port City* en *El fantasma en la concha*) o el Londres alternativo de *El beso de Milena* donde todos sueñan con tomar el euro-túnel e irse al continente. Nosotros tenemos La Habana Vieja, tenemos apagones, tuvimos período especial, pagamos caro el sueño de querer ir a Miami en una balsa y cuando pasa un ciclón por cualquier ciudad de Cuba parece como si el apocalipsis ya hubiera ocurrido. Los cubanos no precisamos de una III guerra mundial o de un desastre ecológico para hablar de apocalipsis. Nosotros vimos caer la Unión Soviética y sufrimos sus consecuencias, tuvimos un Período Especial, cada año pasan al menos dos ciclones por nuestras ciudades. Hemos tenido más de uno.

Para lograr una estética de postapocalipsis económico no necesitamos copiar *Neuromante*, o extrapolar los miedos a una nueva Gran Depresión de la Norteamérica de los 80, solo tenemos

que salir a la calle y ver nuestra ciudad. Y después pensar ¿qué miedos de la sociedad cubana podemos extrapolar y cómo lucirían?

### Una posible ciber-mística más caribeña que latina o la teosofía de la izquierda revolucionaria

Es un logro de los latinoamericanos introducir en el *cyberpunk* un elemento que a algunos seguidores de la ciencia-ficción tradicional puede parecerles fantástico. Se trata del elemento místico-religioso. No es importante el hecho de que la ciencia acepte o no la religión como un hecho verídico y, en consecuencia, extrapolar principios místicos puede ser ciencia-ficción o sólo fantasía. La religiosidad de los pueblos, la fe de las multitudes es un hecho real. Años de materialismo marxista no consiguieron cerrar iglesias en Polonia lo cual indica, independientemente de si exista un mundo espiritual o no, que los seres humanos son sensibles a la fe religiosa de una forma u otra.

En los países de la América Hispana se asume la religión de una manera diferente a los anglosajones. De ahí que una propuesta de *cyberpunk* latino incluya la mística como un elemento tan válido como el propio ciberespacio o las inteligencias artificiales. La ciencia-ficción del continente extrapola principios religiosos comunes como el chamanismo, el espiritismo y otros a la hora de hacer chaman punk o cualquier otra tendencia del neo cyberpunk latino.

Cuba posee la misma tradición católica que el continente. Muchos elementos religiosos persisten en nuestra cultura. En caso de dudas podemos ver lo que sucede en la Iglesia de El Rincón, en Santiago de las Vegas, todos los 17 de diciembre. O viajar al santuario del Cobre un 8 de septiembre. La tradición africana en la isla la conecta con elementos de la América Latina no hispánica. Como es el caso del Candomblé de Brasil, con elementos Yoruba dentro de su tradición religiosa. En su carácter de isla, Cuba posee elementos que la distinguen de América e incluso la acercan culturalmente a otras islas de culturas no-latinas dentro del Caribe, tal es el caso del Palo Mayombe o Regla Conga que comparte con naciones como Haití e incluso la zona norteamericana de la Louisiana. Eso por no hablar de la cultura Carabalí que posee elementos

como el ñañiguismo o hermandad Abakuá. Cultura religiosa única en América y con principios formales que la conectan con las hermandades francomasónicas Europeas.

Hasta aquí podemos apreciar la enorme diversidad religiosa y mística existente en Cuba. Yendo desde las iglesias católicas y evangélicas hasta las logias masónicas y rosacruces pasando por una enorme gama de religiones, cultos y hermandades afrocubanas. Con menos que un par de deidades del panteón vudú haitiano William Gibson logró en *Conde cero* una mezcla única de la que se habla hoy en día. No es necesario copiar los elementos místicos presentes en el Movimiento clásico del *cyberpunk*. Como tampoco debemos comenzar a hacer un chamán-punk de inmediato. Nuestra isla puede proveernos de los elementos necesarios para lograr un *cyberpunk* mucho más imaginativo que el creado hasta ahora en la isla. Y lo más importante: más cercano a los lectores que, como los escritores, también son cubanos.

### Un ciberpunk con i latina

Nunca debemos olvidar cuando escribimos, ya sea *cyberpunk* que ciencia-ficción en general, que nuestros lectores hablan y piensan en español, no en inglés. Si bien es cierto que la mayoría de los clásicos son anglosajones, también es cierto que en nuestro idioma no podemos emular sus recursos narrativos. Peor aún, si empleamos las características de la prosa en inglés se verán mal en español. Nuestro idioma tiene su propia belleza y sus propios recursos. No es necesario imitar una propuesta narrativa anglosajona, o peor, su traducción. Aunque nos esforzáramos en imitar un arranque de novela como *Neuromante*: “El color del cielo sobre el puerto tenía el color de un televisor sintonizado en un canal muerto.” Debemos tener en cuenta que se trata de una traducción del original en inglés: “The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.” (Gibson, *Neuromante* 1). Que como verán, suena diferente.

La primera línea de *Neuromante*, en inglés, brilla en su simpleza. Mezcla los elementos comunes en la poesía para formar imágenes, tales como *sky above the port* (cielo sobre el puerto), con elementos técnicos como *television, tuned to a dead channel* (televisión sintonizada en un

canal muerto). Incluso la traducción al español suena forzada. Claro, nuestro idioma que tuvo que importar la mayoría de la terminología técnica y por tanto esta no entra en armonía con sus propias imágenes poéticas. Eso sin contar que cualquier cosa parecida a un cielo sobre el puerto corre peligro de convertirse en cursilería. Nada más funesto para nuestro idioma que mezclar en una frase, digamos que la primera línea de una novela, imágenes cursis con jerga técnico-ingeneril. No tiene sentido, entonces intentar, copiar, o emular, la belleza de la prosa de Gibson pues el resultado puede ser catastrófico, como en “Rosa araña” de Vladimir Hernández Pacín: “El sol en el poniente era una mancha de luz halógena empotrada en un grisáceo cielo de microprocesadores.” (*Onda* 1).

El idioma español tiene su propia belleza como lenguaje. Una belleza que es diferente de la belleza de la prosa inglesa. Resulta imposible establecer comparaciones entre los versos de José Martí y los de Walt Whitman; de igual modo que resulta inútil poner a emular la majestuosa prosa hispánica de Cervantes con la claridad de los diálogos de Shakespeare. Al tratar de escribir una ciencia-ficción que refleje miedos sociales de la sociedad cubana de estos tiempos se hace evidente que no podemos imitar una propuesta de hace treinta años, menos en inglés. O lo que es peor, su traducción. Eso restaría belleza a un *cyberpunk* con *i* latina.

Quizá la mejor lección nos la den nuestros hermanos de Latinoamérica. Sin intenciones de intentar que nuestro ciberpunk (si es que tal cosa llega a surgir) se convierta en una mala copia de un latin punk mexicano o un chaman punk chileno. De cualquier manera, Jorge Baradit nos muestra ya en las primeras líneas de su novela *Ygdrasil* la belleza de nuestra lengua materna del mismo modo con que Gibson cautivó a sus lectores en *Neuromante*:

Un nahuatl mira hacia el cielo con melancolía. La noche derrama sus negras lágrimas sobre el cielo de México y los engranajes del calendario celeste sólo le confirman, con su caligrafía congelada, lo que su estirpe sabe desde hace décadas: la matemática tropezó consigo misma, los números comenzaron a fallar, la realidad está muriendo. (Baradit 1).

## Conclusión

Un posible neo-ciber-punk *made in* Cuba pondría en juego muchos factores políticos hasta ahora ignorados en la ciencia-ficción de la isla. Pero también introduciría un aporte tanto estético como temático al subgénero. Al ser Cuba un país diferente de la América hispánica continental tanto en memoria cultural, folklore como en lo que a modelos económicos y políticos se refiere, resulta natural que nazca en Cuba la propuesta de una ciencia-ficción diferente.

¿Pero qué pasa con los países del Caribe? Las Antillas poseen un folklore común en cuanto a su origen taíno. Algunos compartimos idioma y costumbres hispánicas pero poseemos modelos económicos diferentes, otros ni siquiera fueron colonizados por españoles y poseen idiomas diferentes. ¿Qué une entonces a las islas del mar Caribe que merezca proponer una nueva ciencia-ficción? La respuesta viene en la propia definición de anti-utopía. Nos une la pobreza, nos unen los dictadores, nos unen los mil y un intentos de líderes y gobernantes de hacer de nuestra sociedad un mundo peor. Una distopía, incluso un *cyberpunk*, concebida sobre los modelos autoritarios del Caribe, marcaría la diferencia tanto con estereotipos clásicos anglosajones como con la distopía latinoamericana de tierra dentro.

Esta no sólo es una propuesta interesante, se trata de un desafío. Escribir una nueva tendencia dentro del género apoyada en las dictaduras militares, las guerrillas de la izquierda, el misticismo asociado a la figura de los dictadores y el folklore único de estas tierras no sólo es tentador. Si se hace correctamente podría desarrollar una nueva corriente literaria y estética dentro de la ciencia-ficción moderna. Está en las manos de nuestros escritores y lectores convertir la ciencia-ficción del patio en una cursilería imitativa resumida en versiones a malas traducciones anglosajonas; o en un producto artístico, bien hecho y de vanguardia, capaz de reflejar la realidad de nuestro tiempo y ensalzar los pequeños detalles que nos unen.

## Bibliografía

- Absalón, Mauricio. “Neurofeedback”. *Axxon* 168 (2006). <<http://axxon.com.ar/rev/168/c-168cuento16.htm>> (19 de diciembre 2011).
- Baradit, Jorge. *Ygdrasil*. Santiago de Chile: Ediciones B Chile, 2005.
- Dick, Philip K. *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*. Barcelona: Edhasa, 2000 (1968).
- Efrémov, Iván. *La nebulosa de Andrómeda*. Moscú: Editorial Mir, 1974 (1957).
- Encinosa Fú, Michel. *Niños de neón*. La Habana: Letras Cubanas, 2001.
- Encinosa Fú, Michel. *Veredas*. La Habana: Ediciones Extramuros, 2006.
- Gibson, William. *Quemando cromo*. Barcelona: Minotauro, 1986.
- Gibson, William. *Conde cero*. Barcelona: Minotauro, 1990 (1986).
- Gibson, William. *Neuromante*. 1984. Barcelona: Minotauro, 1996.
- Gibson, William. *Mona Lisa acelerada*. Barcelona: Minotauro, 2002 (1988).
- Hernández Pacín, Vladimir. *Nova de cuarzo*. La Habana: Ediciones Extramuros, 2000.
- Hernández Pacín, Vladimir. *Onda de choque*. La Habana: Ediciones Extramuros, 2005.
- Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*. Barcelona: Edhasa, 2007 (1932).
- McAuley, Paul. *El beso de Milena*. Madrid. La factoría de ideas, 2001 (1997).
- Orwell, George. *Mil novecientos ochenta y cuatro*. Barcelona: Ediciones Destino, 2009 (1949.).
- Otomo Katsujiro. *Akira*. Tokio: Kodansha, 1990.
- Scott, Rilder. *Blade Runner*. Burbank, CA: Warner Home Video, 1982.
- Shirow Masamune. *El fantasma en la concha*. Barcelona: Planeta-De Agostini Comics, 1991 (1989).
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. Barcelona: Ediciones Gigamesh, 2000 (1992).
- Stephenson, Neal. *La era del diamante: Manual ilustrado para jovencitas*. Barcelona: Ediciones B, 1997 (1995).