

El *cyberpunk* cubano como reflejo de una sociedad en crisis: lectura de *Niños de neón* de Michel EncinosaFú

Moshira Mahmoud Ahmed*

moshira_m@hotmail.com

Resumen:

A finales de los años ochenta, los escritores cubanos de ciencia ficción interrumpen con el fracasado ideal socialista y lo reemplazan por el héroe del *cyberpunk*, manifestando con esta manera, la situación de una sociedad en decadencia. Michel EncinosaFú es uno de los escritores cubanos más destacados del *cyberpunk* su colección de cuentos *Niños de neón* es uno de los ejemplos más evidentes de este subgénero. El libro consiste en nueve relatos que tratan los temas de la injusticia social, la violencia, las drogas y la degradación del ser humano. Más que tecnología, los cuentos presentan personas con problemas cotidianos. Este trabajo tiene como objetivo enfocar las particularidades del *cyberpunk* cubano, representadas obviamente en dicha colección, reflejando una sociedad vivida bajo crisis.

Palabras clave: *cyberpunk*, *hacker*, *distopía*, *ciberespacio*, *Fú*, *sociedad cubana*.

* مدرس بقسم اللغة الإسبانية – كلية الألسن- جامعة المنيا

Introducción:

La ciencia ficción no es una predicción del futuro, sino que es una manera de pensar en ello. No se trata de contestar a las preguntas planteadas del ser humano, sino que es producto de la inquietud intelectual, una inquietud que lleva a intentar acercarse a la auténtica realidad a través de la fantasía. El futuro es nuestra obsesión, si bien el pasado es una experiencia vivida y vivimos nuestro presente, ignoramos nuestro futuro: ¿cómo seremos? Es la cuestión esencial que plantean los escritores de la ciencia ficción, no para responderla, sino para hacernos reflexionar:

“La ciencia ficción, género literario nacido en nuestro siglo, partiendo de la realidad y sirviéndose de la fantasía, intenta mostrarnos nuestras posibilidades (tanto positivas como negativas) en un futuro, inspirándose en un presente y sin olvidar nuestro pasado”. (Plans, 1975: p. 8).

Como toda la cultura, la literatura de ciencia ficción experimentó, tras la Primera Guerra Mundial, un cambio y se desarrolló de modo que dejó los misterios de las cavernas para convertirse en un medio de protesta social. En los años ochenta y noventa aparece el *cyberpunk* para enfatizar la individualidad y el conflicto del hombre incapaz de incorporarse a los grupos humanos. Es una reacción cultural-más que literaria- que empezó en el año 1982 con el estreno de dos películas importantes: *Tron*¹ y *Blade runner*² las cuales

¹El guion y la dirección son de Steven Lisberger.

²Es de Ridley Scott, y el guion, de David Web Peoples y Hampton Fancher. La película está basada en la novela de Philip K. Dick (1968). “Esta película, de enorme influencia en diversas artes y ante todo en el cine, constituyó el punto de partida del

introducen el concepto del “ciberespacio” y ponen la piedra angular de todos los elementos de la cibercultura posterior. En 1984 apareció la primera novela *cyberpunk* de William Gibson, *Neuromante*, al que se considera el padre de este subgénero literario³.

El vocablo se divide en dos partes: el prefijo “ciber” alude a la cibernética, un término utilizado por el matemático Norbert Wiener en 1948 para referirse a una nueva rama de la ciencia que plantea el vínculo entre los seres humanos y las máquinas⁴, y “punk” que apunta a la actitud antiautoritaria y rebelde, basada en la cultura urbana callejera con su sentido contracultural, protagonizado por los marginados e inadaptados que viven en un futuro ajeno al control de los gobiernos, pero dominado por las corporaciones.

En esto consiste la paradoja entre las dos partes del término que presentan dos significados opuestos: de “control y anarquía” y “orden y caos”. El *cyberpunk* es un subgénero postmoderno que surgió de la relación entre el postmodernismo y la ciencia ficción, con algunas influencias de la novela negra. Muchos críticos ven el

cyberpunk, llegando a considerarse a menudo la propia película como una muestra más del género, a pesar de no contener algunos de sus elementos fundamentales”. (Moreno Serrano, 2010: p. 396)

³Veáse De Vicente, José Luis (2005). “William Gibson: “El futuro ya no existe”. *elmundo.es*. <https://www.elmundo.es/navegante/2002/12/23/entrevistas/1040640564.html> Consultado 27/1/2015

⁴ “But the “cyber” in cyberpunk also relates to two other relevant uses of the prefix. The first is “cyborg”, a hybrid of human and machine in whom the machine elements are integrated into the human body in order to enhance its natural capabilities. (...) The second related term is “cyberspace – another one coined by Gibson – to describe a space generated in the mind of a person operating or being controlled by a computer system, which also takes over his or her entire nervous system”. (Barn Nicol, 2009: p. 166)

cyberpunk como un género híbrido entre la CF y la narrativa criminal, por la abundancia de los personajes duros. Se muestra un mundo angustiado donde los personajes están perdidos; por este motivo, ha sido clasificado como un subgénero “anti-humanista”. Es unatendencia que no se enfoca sólo la novedad tecnológica, sino, también, en el cambio que sufren las relaciones humanas con la incorporación de esta tecnología. Es una exploración de la relación problemática entre el ser humano y el mundo donde vive, un mundo imperfecto y distópico. Yoss, el escritor cubano, incluye una definición en su libro *La quinta dimensión de la literatura*: “(...) subgénero especializado en futuros distópicoshipertecnológicos y deshumanizados, que parecen brotados de las peores pesadillas del presente, como para alertarnos de hasta dónde podemos llegar si seguimos como vamos, (...)” (Yoss, 2012: p. 182).

Es el modo actual de la ciencia ficción más entrelazado con la tecnología. Por eso, los temas están vinculados con el dominio de la tecnología sobre la mente, como, por ejemplo, la inteligencia artificial y las interfaces de la mente. Los literatos del *cyberpunk* se consideran como la primera generación influenciada por los medios de tecnología avanzada en su calidad no como elementos exóticos, sino como partes integrantes de su vida cotidiana. Es el grupo que creció en el seno de la tecnología, la cultura pop, las drogas, el punk rock y los videojuegos.

La sociedad cubana de los noventa:

“Un país ubicado en la periferia de los nuevos procesos civilizatorios, con una infraestructura y parque productivo obsoletos,

descapitalizado, con índices de crecimiento que hacen insostenible cualquier estrategia de desarrollo, descreído de viejas utopías colectivas, empobrecido, carente de cultura e instituciones adecuadas para el manejo y la solución de conflictos, con tradiciones legales débiles, infestado por la corrupción en todos los niveles sociales, con miles de exmilitares carentes de otro oficio que no sea el del uso de armas y técnicas conspirativas, segregado del potencial de capital humano, económico y social de su diáspora, localizado a 90 millas del principal mercado consumidor de drogas del mundo, no parece ser una buena receta para la búsqueda de la felicidad”. (Juan Antonio Blanco, 2012: p. 68)

Estas palabras de Juan Antonio Blanco resumen el escenario cubano de los años noventa, consecuente a la caída del régimen socialista soviético adaptado por el modelo cubano desde el triunfo de la revolución en 1959. La revolución cubana es la línea definitiva que mudóla faceta de la sociedad cubana. El socialismo que determinó los rasgos de la economía cubana, echó sus sombras a las relaciones sociales dentro de la sociedad. Se han adaptado medidas para conseguir la justicia social como la reforma agraria y el reparto de las tierras. Al mismo tiempo, se empezó un proceso de reforma realizado por nuevas organizaciones de masas que adaptan unos sistemas eficaces de educación y de salud públicos, laicos y gratuitos. Todo esto en medio de la escasez de otras necesidades como la alimentación y el vestuario. El conflicto eterno con EE.UU. se afianzó con el embargo y el intento fracasado de la invasión apoyada por el CIA. Cuba, el país pequeño, apoyó con sus tropas los

regímenes socialistas en América Latina y África, sobre todo, Angola y Etiopía entre 1975 y 1991.

Sin embargo, los emigrantes cubanos a EE.UU. siguen siendo la problemática más evidentecuando se intenta estudiar la sociedad cubana contemporánea. Desde 1959, muchos cubanos abandonaron la isla por motivos políticos o económicos.

Los años noventa llevaron una gran crisis económica provocada por la caída del régimen socialista soviético. Casos de desnutrición, frecuentes cortes de electricidad, el fracaso de la red del transporte público, la interrupción de la construcción de viviendas y de la infraestructura hospitalaria, son ejemplos de la crisis económica vivida en los noventa. Todo esto influyó, por supuesto, en la situación social. Se manifiestan nuevas situaciones de desajuste y desorganización social. La influencia social más fuerte era el aumento de las desigualdades.

“Los niveles de igualdad social que se habían alcanzado han sido desarticulados por los procesos en curso. Las asimetrías en los ingresos se han acentuado además con las medidas de rectificación salarial, al comenzar a aplicarse por los sectores en los cuales la desincentivación presentaba una mayor incidencia social. Hoy un policía o un empleado de recogida de basura puede ganar el doble de salario (sin tomar en cuenta las entradas informales) que un profesor universitario o un cirujano”. (Aurelio Alonso Tejada, 2009: p. 320)

Este panorama provocó un cambio en la interrelación entre el individuo y la colectividad, enfatizando el sentido individual. La difícil situación económica influye, en primer lugar, a

las mujeres solteras, los ancianos y los afrodescendientes. En cuanto a éstos últimos, vivían con los mestizos en condiciones dolorosas, si los comparamos con la población blanca. El conflicto social aumenta mientras que el país carece de la cultura de tolerancia y de las instituciones democráticas encargadas de resolver los conflictos. Había una ausencia completa de entidades que garantizaran y apoyaran la libertad de expresión. “Las sociedades cerradas como la cubana excluyen y reprimen las zonas de disenso, lo cual impide la retroalimentación del sistema para reconocer sus fallas y trascenderlas”. (Juan Antonio Blanco, 2012: p. 65). Políticamente no había lugar para el diálogo, sustituyéndolo por la intolerancia. El futuro es misterioso. Sin embargo, el impacto más atormentado era espiritual y cultural; el cubano siente confundido y no sabe si será posible poner metas y alcanzarlas o no.

Entre los sectores más influenciados por el “período especial”, la informática tuvo una situación particular. Juan Antonio Blanco, en su artículo “Cuba en el siglo XXI”, habla de que “Cuba no se ha integrado a la era de la información, pero ya está influida por ella”. (2012: p. 57). Esto se debe, simplemente, a su escasa conexión a internet. Cuba es uno de los países del mundo situados más abajo en cuanto al uso de internet. Dentro del caso especial de los usuarios de internet en América Latina, Cuba es distinta⁵.

⁵Según los datos de *Internet WorldStats*, hay más de 230 millones de internautas en América Latina, lo que representa 39,9% de la población de la región y 10% del total de usuarios de internet en todo el mundo. La situación en Cuba es, sin embargo,

La sociedad dominada por el socialismo queda agotada por las innovaciones tecnológicas de la comunicación. Se crean blogs sin que sus autores se enteren. Es posible reparar la infraestructura digital de la información, pero el régimen político que reprime la libertad básica impide lograr un futuro desarrollo.

- **El *cyberpunkcubano*:**

Lo que más diferencia la ciencia ficción mundial no anglosajona es el sentido humanista: la escasez de tecnología en el tercer mundo lleva a sus escritores a poner la ciencia en segundo lugar, enfocándose en tratar los efectos del avance tecnológico sobre el futuro de la sociedad. Entre los países hispanohablantes destacan cinco países que cuentan con grandes comunidades de autores y lectores de CF, con grandes editoriales y revistas especializadas en el género: Argentina, Cuba, Brasil, México y España. En los países hispanoamericanos donde el acceso a la tecnología no siempre resulta fácil, la literatura adquiere un sabor particular. Tener un pasado de conquista y colonización y vivir un presente distópico, crean una ciencia ficción protagonizada por la violencia y barbarie.

muy diferente. En su informe anual sobre el estado de internet correspondiente a 2010, la consultora Akamai Technologies informaba que la velocidad de conexión en Cuba era inferior a 95 Kbps, el segundo peor lugar mundial después del archipiélago Mayotte, con solo 56 kbps⁵. Y la situación no ha cambiado desde entonces. El acceso, que está restringido a entidades y personas autorizadas expresamente por el Estado cubano, cuesta por mes unos 222 pesos cubanos, equivalentes a 9,25 dólares estadounidenses (aproximadamente la mitad del salario promedio nacional). Las entidades extranjeras que desean acceder a este servicio deben abonar entre 300 y 400 dólares. (Juan Antonio Blanco, 2012: pp. 57, 58)

En el caso cubano, cabe mencionar que, en los comienzos de la Revolución Cubana, la ciencia ficción no existía: la producción de la CF cubana comenzó cinco años después del triunfo de la revolución y se encuentra influida por el modelo norteamericano de los sesenta. Esta actividad se agitó en 1971 con el anuncio del Primer Congreso Nacional de Educación y Cultura, que afirma la intervención del Estado en la creación artística:

“El socialismo crea las condiciones objetivas y subjetivas que hacen posible la verdadera libertad de la creación. Así, son condenables e inadmisibles todas aquellas tendencias que se basan en ideas evidentes de la libertad como disfraz para el veneno contrarrevolucionario y de los trabajos que conspiran contra la ideología revolucionaria en la cual la construcción del socialismo y del comunismo se basa, un esfuerzo al cual nuestra gente está dedicada firmemente y en cuyo espíritu se educa a las nuevas generaciones”.(Toledano Redondo, 2008:p. 4).

Basando a esta nueva ideología comunista, el Estado empezaba a organizar talleres literarios y, entonces, aparecen algunas revistas de ciencia ficción. Esta actividad literaria fue galardonada con el premio nacional *David* (1979), premio que representaba el fuerte apoyo del Estado al género de la ciencia ficción, de modo que ganar el *David* significaba publicar y distribuir el libro ganador. Todo esto elevó las cifras de publicaciones de ciencia ficción, una suerte no lograda por muchos otros géneros.

A finales de los ochenta, los autores cubanos rompieron con el fracasado ideal socialista para sustituirlo por el nuevo héroe del

cyberpunk. Todo esto en medio de un ambiente donde acababan desurgir nuevas contraculturas como la movida española y el movimiento *punk* en EE. UU. y el Reino Unido. El *cyberpunk* cubano de los años ochenta se asocia a la violencia y el anarquismo. En los noventa, el *cyberpunk* ofreció a los cubanos un estilo literario perfecto para expresar la situación cubana decadente, en la que los jóvenes estaban agobiados de la ideología impuesta por el modelo socialista. Agustín de Rojas, uno de los escritores más destacados de CF y cuyo taller literario era el más importante del país a comienzos de los años noventa, abandonó el género, como muestra de apoyo al régimen, a la caída de la URSS. Con esta decisión, los jóvenes escritores cubanos de ciencia ficción estaban listos para renovarse. Por otro lado, el nuevo género de los años noventa era una expresión de incertidumbre, en medio de una crisis económica que afectó profundamente a la industria editorial y al número de publicaciones que descendió notablemente en la isla⁶.

Aparece un *cyberpunk* cubano propiamente trazado por lo político y la exploración de la situación del país, muy diferente del *Cyberpunk* norteamericano. Es un *cyberpunk* el que los jóvenes escritores utilizan tropos que permiten al lector cubano identificarse con su realidad.

⁶Véase Toledano Redondo, Juan C. (2008).

Niños de neón

Michel EncinosaFú⁷ es uno de los novelistas cubanos de alta calidad del *cyberpunk*, junto con Vladimir Hernández y Yoss. Estos tres escritores conforman el *cyberpunk* en Cuba: Yoss y Hernández fueron los iniciadores usuarios del estilo y formadores de una teoría sobre el término y, con la publicación de la colección de cuentos *Niños de neón* de Encinosa, el subgénero alcanzó su mejor calidad literaria. “Las historias de estos tres autores demuestran cómo la vertiente cubana del *cyberpunk* se rebela tanto contra el realismo socialista como contra el capitalismo tardío imperialista”. (Toledano Redondo, 2008: p. 9).

Niños de neón (2001) es una colección de cuentos cuyas historias ocurrieron en Ofidia. Esta ciudad está dividida en **Pueblo Alto, Pueblo Bajo y Pueblo Medio**, una división que alude a la rígida separación clasista de la sociedad. Es un mundo nocturno, violento, repleto de bandas, dominado por las empresas multinacionales inmerso totalmente en los medios de vigilancia y de comunicación electrónica. Los nueve cuentos del libro exploran temas como la **injusticia social, la violencia, las drogas y la deshumanización**.

Más que en la tecnología, los cuentos se enfocan en personas marginadas con problemas humanos: contradicciones sobre el amor, la soledad y la amistad. “Sus personajes principales son lobos solitarios, y su mundo está marcado por la violencia, el sexo y

⁷Es un narrador y editor cubano, nacido en La Habana en 1974. Se licenció en la literatura inglesa. (Nota de la investigadora)

la tecnología. Los estratos sociales están determinados por donde viven los personajes y la nueva realidad no puede ser abarcada por el individuo”(Toledano Redondo, 2008: p. 13).Sus personajes principales son lobos solitarios cuyo mundo está marcado por la violencia, el sexo y la tecnología.

Los elementos *cyberpunk* Niños de neón:

1. Los personajes marginados:El *cyberpunk* elimina el futuro y crea una distopía. Aquí, en los relatos del libro, los personajes son marginados sociales que viven en un ambiente distópico, donde la salvación se consigue a través del manejo de la tecnología que es, a su vez, una ruta hacia la libertad y la muerte.El ser humano vive en una sociedad tecnológica insensible, en un mundo absurdo en el que se mezcla el humor con el drama.Las limitaciones entre la conducta aceptable y la criminal repugnanteno existen, así se realiza una vinculación entre la visión distópica del futuro y la actitud criminal: la línea entre el bien y el mal se confunde. En el mundo del *cyberpunk* las concepciones del bien y del mal desaparecen y son sustituidas por los valores del interés.

El *Hacker* es un protagonista principal del *cyberpunk*. Se adapta al mundo tecnológico; comprende y maneja perfectamente la tecnología. Muchas veces, usa sus habilidades para conseguir fines criminales: roba datos, vende sus servicios por dinero y entra en unos espacios prohibidos. Representa lo “punk” por excelencia en este tipo de literatura. Es un joven rebelde y, a pesar de su gran manejo de la tecnología, está marginado de la sociedad.No sólo es un personaje apartado por la sociedad, sino que, muchas veces, es

rechazado por sí mismo. Puede trabajar dentro y fuera de la ley: “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”. (Maguire, 2009: p. 508). A pesar de que su talento le permite que sea salvadorla sociedad, su marginación social puede convertirle en una amenaza para la misma sociedad y para sí mismo. Es criminal y desde su interior viene el monstruo.

Los protagonistas del primer cuento, “Un puñado de lluvia”, son *hackers*. Diana y Xen, son adolescentes que viven en el barrio de Pueblo Bajo de Ofidia. Diana es un talentosa *hacker* obsesionada por la lluvia:

“Mi sobresalto fue cuando al fin se detuvo ante su blanco, y reconocí intuitivamente el hielo negro de una instalación militar. Ella lanzó un ataque fantasma con la asistencia de una PA-ROM de nombre Aquiles. Tras dar un rodeo, soltó un rompehielos, modelo Schenker modificado, y penetró tras él sin perder un microsegundo. La simulación terminó de golpe, y Diana se quitó los trodos. Adivinó al instante la expresión de mi rostro:

- Sólo estoy practicando, chico. Algún día me dedicaré a esto en grande, y podré meterme todo el *wetware* que quiera en la cabeza, y pagarnos un viaje al Mediterráneo, o a donde más rabia nos dé”. (Michel EncinosaFú, 2001: p. 16)

A pesar de las restricciones que les obligan a quedarse en Pueblo Bajo, sus manipulaciones con los sistemas informáticos les permiten moverse fácilmente entre los demás pueblos y gozar de los conciertos y trasnochadas gratis. En Ofidia, la represión de las

autoridades llega a impedir la lluvia y permitir solo la formación de las nubes, pero, de todas maneras, nunca llueve. Para Diana, la lluvia es considerada como una memoria especial porque la experimenta naturalmente, por primera y última vez en su vida, con su padre en un parque en Florida. Diana quiere que Xen experimente la lluvia natural y, por eso, planea que los satélites produzcan lluvia en la ciudad contra la voluntad del gobierno, sin que Xen se entere:

“Un grupo de espantados espectadores derriba las barreras, y atropella, entre aullidos, a una docena de petrificados policías que miran la catarata que se les acelera encima. Los técnicos de Información corren a resguardar sus equipos. Es imposible ver algo a más de veinte metros, tras las cortinas de agua. Un maquinante se tambalea y cae cual cíclope ebrio, embestido por un ciego vehículo”. (Michel EncinosaFú, 2001: pp. 23,24)

Xen salió a la calle y descubrió una lluvia espesa sin la intervención programada. En medio de esta lluvia encontró el cadáver de Diana asesinada por las fuerzas de seguridad. Con gran heroicidad, Diana pagó con su vida para que Xen y la gente conocieran la lluvia: es una heroína anarquista cuya lucha contra las autoridades y su sacrificio se consideran una esperanza para la gente reprimida.

Otro cuento cuyos protagonistas son *hackers* es “Ángel”. Katrina Kowalezcu es una *hacker* que tiene el seudónimo “La Virgen”, y vive con su amiga Laura “Puño de Hielo” en Pueblo Medio. Ésta última tiene este apodo “porque hasta ahora nadie ha logrado jamás penetrar mi hielo y acceder a mis secretos en software”. (Michel

EncinosaFú, 2001: p. 35). Ambas jóvenes son *hackers* y forman un equipo: Katrina maneja el sistema que facilita a Laura la penetración los espacios prohibidos:

“Ella era el hardware; yo, el soft. Yo le abría a ella, desde mi consola, el camino a través de sistemas de alarmas y seguridad, para sus infiltraciones de ejecución o escamoteo de bienes materiales en inmuebles de alto acceso” (Michel EncinosaFú, 2001: p. 37).

En uno de sus viajes de trabajo, Katrina conoció a Ángel y se enamoró de él. Le llevó a Ofidia. Laura, al verle, también se enamoró de él. Los tres mantienen una relación amorosa y las dos chicas sienten vivir en el paraíso hasta que Ángel decidió marcharse. Katrina y Laura no sólo trabajaban por su cuenta, sino por cuenta de los demás, algo que las pone siempre en peligro. Ferguson, el hombre de negocios que les encarga robar unos documentos de su competidor, se vuelvelameta de un asesinato pagado. Durante la operación controlada por Katrina y llevada a cabo por Laura, Katrina hizo saltar las alarmas provocando así el asesinato de Laura. Descubrimos que era una venganza contra Laura por matar a Ángel. Katrina, a través del dispositivo ocular que había implantado en Laura, ve cómo ésta había matado a Ángel con sus propias manos.

“He soltado las alarmas. En pocos segundos estarán ahí los acorazados domésticos; tendrás compañía.

La muerte viene a ti, que gritas, lloras y me maldices.

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... Morí cuando me arranqué el enchufe tras presenciar tu silente ejecución, al creerme cómplice del crimen, al asomarme a la ventana y no saber qué gritar.

Adiós, Laura. *In pace requiescat.*”(Michel EncinosaFú, 2001: pp. 43,44)

Entre los personajes están también **los criminales**. El protagonista de “Mi nombre es nadie”, es un sombra, asesino a sueldo, que trata violentamente a todos, incluso a un niño, pero se quedó impotente con una prostituta enferma:

“Lentamente, el hombre retiró el arma, sacó el cargador, y no pudo reprimir una mueca. Vacío. Hurgó en sus bolsillos y no encontró un solo cartucho.

Contempló la habitación. Nada notable, sólo la clonada mediocridad de una puta novata. Incluso se había dormido dejando a un extraño en su cama, en su guarida. Animalillo tonto: no sobreviviría mucho en Praga en tales tiempos.

Acarició la mejilla de la joven, y apartó los rizos que le caían sobre el cuello. Su tacto le alertó. Con súbita palidez en el rostro, conmutó el biolente de su ojo izquierdo a microvista, y descubrió bajo la oreja las huellas de una impresión que alguien no muy hábil había intentado borrar: GUS – 9 – E. Y un código de registro médico corporado”. (Michel EncinosaFú, 2001: 65,66)

En “Odín y yo”, la protagonista es ladrona. El cuento es una carta dirigida a un hombre que se llama Walter. Durante uno de sus asaltos a un edificio, ejecutado por su cuenta, la banda que lo

controla la persiguió. Durante la persecución, la protagonista se enamoró de Odín, un perrito chiuaua.

“En fin. Una cosa se me pega a la pierna, y miro, y es el perrito. Lo miro bien y pego un brinco, cuando me doy cuenta del tipo de animal que es. Chihuahua, creo que les dicen. ¡Si lo vieras, Walter! Con pelo de verdad y todo de verdad. Tuve que cargarlo y mirarle bien los ojos y los dientes, y hasta los huevitos y todo, para convencerme. Un milagro. Ni sintético, ni con sello de clonación, ni nada. Un primor. Y pienso que debe valer su peso en platino, que de dónde habrá salido...Fino como ni dios, tú. De verdad”. (Michel EncinosaFú, 2001: pp. 68, 69)

La banda, después de darle una paliza, le encargó otra misión: llevar a Odín a un amigo. Le dieron dinero y ropa y le instalaron una nanocámara y un micrófono. La protagonista aceptó la misión por el amor que empezó a sentir por el perro, pero tenía miedo porque se enteró de que el amigo pretendido es el Titán de Corporación Información, “el poder de los poderes sobre el orbe” (Michel EncinosaFú, 2001: p.77). Al final, descubrió que la banda la engañó y la utilizó para ejecutar un atentado con veneno contra el Titán y fue arrestada. Al final, nos damos cuenta de que escribe la carta desde la prisión a Walter, su hijo. Le pide buscar Odín y cuidarlo.

“Ah, y tú que andas por ahí, y debes tener tus contactos, mira a ver si me averiguas sobre Odín. Qué nombre más feo. Quién lo tiene y si lo cuidan. Y si, bueno, si hay el menor chance de quedármelo. Es como un huérfano, ¿no? Y pregunta si alguien

encontró mis ruedas, y si puedo quedarme con el crédito que me pasó la burguesa.

Y los Salem. Sí, una cajetilla. Hasta mañana, Walter”. (Michel EncinosaFú, 2001: p. 80)

2. La injusticia social:es el tema más definitivo de la colección. Como se ha mencionado antes, Ofidia, está dividida en Pueblo Bajo, Medio y Alto. Vivir en Pueblo Bajo era un castigo para Diana y Xen, en “un puñado de lluvia” por haber penetrado en la red de un club privado de niños de Pueblo Alto.

“Menuda locura aquella, de verdad. Diana se había colado en la matriz del Lucero Nuevo, un domo-club infantil de Pueblo Alto, y, por pura envidia hacia los hijitos de papá ejecutivo que allí se divertían, se había dedicado a jugar con las puertas de seguridad y el control ambiental de la microarcológia. Yo estaba a su lado mientras lo hacía desde su casa, y es por ello que la multa infantil me tocó a mí también, por sencillo compañerismo, cuando Diana fue ubicada y los legales vinieron a su apartamento”. (Michel EncinosaFú, 2001: p. 13)

“Mi nombre es nadie”, es un relato situado en Praga. Está también dividida en clases: baja, media y alta. El protagonista es asesino y boxeador, que se hizo potente y viejo. No es sino una víctima de la injusticia social:

“El hombre evocó, en un relámpago, su propia infancia de cloaca, en Ofidia, antes de que Ejército-Policía lanzara su primera campaña punitiva contra los miles de mocosos que sobrevivían en las

alcantarillas y basamentos de la ciudad, al margen de la existencia legal”. (Michel EncinosaFú, 2001: p.56).

Sin embargo, queda el cuento de “Niños de neón”, el más representativo de la injusticia social. El protagonista es un niño, que es una característica fundamental de la ciencia ficción en general, es decir, la existencia del niño. Lo fundamental de la condición del niño es que está obligado a vivir en un mundo de mayores, al que no pertenece. Está angustiado con los conflictos psíquicos, familiares y sociales.

“El niño está dominado, reprimido y explotado. Paradójicamente, su inocencia depende, no de la satisfacción, sino de la constricción. Empieza a convertirse en culpable si cede al deseo de la rebelión. Por lo demás, como ha escrito Marx, “el que se libera no puede ser inocente”. (Ferrini, 1971: p. 158).

En *el cyberpunk* hay relatos cuyos protagonistas son niños inocentes controlados por otras potencias. En otros, hay niños rivales, en los que el niño se hace un rebelde. El protagonista, Abeja Ceñuda, el niño de ocho años, es hijo de una madre pobre que, agobiada, se vio obligada a elegir entre dos opciones: acompañar a su pequeño de cuatro años al Hemisferio Reserva o dejarlo en una de las calles de Pueblo Bajo. El Hemisferio Reserva es el refugio de los desafortunados. “El Hemisferio Reserva es el residuo del viejo Tercer Mundo; la mayor parte de América del Sur, África y Asia, y allí son enviados aquellos cuya cuenta corriente se agota; si no puedes consumir, eres inútil en la sociedad”. (Michel EncinosaFú,

2001: p.112).La madre no tenía más remedio que elegir la segunda opción y el niño se encuentra rodeado por unos huérfanos como él:

“Aprendices del forrajeo en contenedores de basura, de las peleas sangrientas por un emparedado mordido, de los negocios de canje en especie de drogas químicas de baja legalidad, adminículos domésticos desechados, favores sexuales, alimentos semireciclados y demás productos degradantes. Aprendices al inicio; expertos profesionales ahora. La vida era muy dura en este mundo siempre nuevo y viejo a la vez”. (Michel EncinosaFú, 2001: p.112).

Su madre, antes de dejarlo, sacó de la carne de su antebrazo, el chip ID⁸ que lleva su código de identificación, “Ni siquiera recibió un beso de Judas de despedida”. (Michel EncinosaFú, 2001: p.113). El destino de Abeja y sus compañeros es conocido: vivir en la basura, involucrarse en peleas sangrientas y consumir drogas baratas. Los iniciadores de ayer se vuelven los profesionales criminales de hoy. Mientras los niños del Pueblo Alto gozan de su niñez y viven como deben vivir los niños:

“Y lejos, muy lejos, en el otro extremo de la ciudad, los niños disfrutaban de carnavales, juguetes, divertimentos virtuales e interactivos, cariño y solvencia paternos, felicidad y goce. Era otro mundo. Era Pueblo Alto. La verdadera vida. Esto era sólo una muerte miserable y cotidiana, hasta que hallabas la entrada a una

⁸“Microprocesador implantado bajo la piel del dorso de la mano o la muñeca. El chip ID contiene datos personales, currículum médico, status laboral y social, así como la cuenta de crédito. La transferencia de crédito y la lectura de chip a chip se realizan aproximando una muñeca o dorso de mano a otros, o a un placa de lectura”. (EncinosaFú, 2001: p. 129 (Glosario).

irrealidad distinta con un puñal clavado en el pecho o la sonrisa de aceptación de algún jefe de las calles”. (Michel EncinosaFú, 2001: pp. 112,113)

En “Niños de neón”, el niño es la fuente del miedo. Abeja Ceñuda es miembro de la pandilla de los Bastardos Rojos. Los mayores del grupo infantil son: Juglar, Humo Latente y Garra Cerrada. Tienen más de diez años, consumen drogas y frecuentan burdeles de segunda del barrio Venus Complaciente:

“Lanzó una mirada de envidia a Juglar, Humo Latente y Garra Cerrada; los mayores del grupo. Ya pasaban de los diez años y no se rebajaban a discutir sobre qué PAs ver en los canales. Se tocaban ya con drogas de adultos y habían gastado más de una vez sus ahorros en especie en algún burdel de segunda del barrio Venus Complaciente”. (Michel EncinosaFú, 2001: p. 111)

Más tarde, se incorporarán a otra pandilla de adolescentes callejeros que les facilitan gozar del aire libre y usar el chip ID que se considera como la prueba de su existencia en el mundo. Abeja Ceñuda murió durante la persecución con otra pandilla. La persecución entre Abeja y los miembros de Espacio mierda sigue por los túneles hasta llegar al centro de Pueblo Alto. Esto provoca un gran desorden durante el carnaval causando muchas muertes entre los niños, él mismo termina su vida entre canciones y caramelos.

3. Drogadicción: es uno de los fenómenos más fundamentales en el *cyberpunk*. Las drogas en el *cyberpunk* son un modo de extender la potencia del cerebro. Los cabetas (adictos a las

electrodrogas) que buscanneurotrans⁹, son elementos imprescindibles en casi todos los cuentos de *Niños de neón*. Los locales de quimioadictos y cabletas son los escenarios esenciales de casi todos los relatos. Por ejemplo, en “un puñado de lluvia”,

“Cabletas buscando las bolsas de oro al final del arco iris, sus riendas mentales a merced de los neurotrans. Racimos de quimioadictos a las puertas de una trascendente revelación, rogando por un eterno préstamo para costear su ácido adulterado”. (Michel EncinosaFú, 2001: pp. 7,8)

4. La degradación humana:

En el *cyberpunk*, el mundo está dominado por las compañías multinacionales donde la sociedad está totalmente manejada por dispositivos de vigilancia y de comunicación electrónica. “(...) Los personajes del ciberpunk son personas que están en los márgenes de la sociedad: marginados, inadaptados y psicópatas que luchan por sobrevivir en un planeta cubierto de basura(...)”. (*Literatura y cibercultura*, 2004: p.253)

“Atomovilieta” es uno de los relatos que expresa la perfección este sentido de degradación humana. VeldmaarScorfzi, es un conductor que no ha salido de su cabina hace ocho años, convirtiéndose, así, en una parte de su vehículo:

⁹ “Variante muy depurada de las drogas electrónicas. Transmite impulsos eléctricos al centro del placer del cerebro. Existen infinidad de variantes, según el efecto deseado”. (Michel EncinosaFú, 2001: p. 132 (Glosario).

“La excitación de la velocidad le estimulaba el apetito, y él se dio a la fácil tarea de llenar la cabina de piloto con su indetenible humanidad. A los pocos años, algunos volúmenes de su cuerpo se habían acomodado bajo el asiento y otros rincones de la cabina. Desde hacía mucho no sentía las piernas. Sus brazos tenían el sólo objeto de llevar la comida a la boca, pagar con el chip ID sus cuentas y limpiarse los dientes con un palillo”. (Michel EncinosoFú, 2001: 47)

Su gordura llega a tener unos pseudópodos que salen de la cabina y se unen con la máquina, formando parte de los sensores del vehículo. La degradación no es sólo corporal sino moral. Guarda rencor al mecánico que arregla su coche y siente haber disfrutado matando a un cachorro y, al final, perdió su vida a causa de una avería de coche motivada por el mismo mecánico con quien, a su vez, no le apetece hablar. Los seres humanos se matan simplemente por caerse mal.

En “cuenta conmigo”, el protagonista habla de su mejor amigo, Bicéfalo, cuyo verdadero nombre es Johnny Kissner, rockero, uno de los personajes prototípicos del *cyberpunk*. Los dos amigos son los reyes del barrio Noviembre y, según sus palabras: “Y somos amigos. Más que amigos, hermanos. Somos uña y carne”. (Michel EncinosoFú, 2001: p.26). Es una amistad unida por el disfrute de la vida nocturna y las drogas. Sin embargo, el protagonista traiciona a su amigo, a través de la confesión de su nombre a una pandilla. La pandilla estaba buscando al ladrón que robó la cartera de uno de sus miembros. El ladrón era el mismo protagonista, pero simuló que era Bicéfalo, provocando su muerte:

“- ¿Dónde está, maldición?

Yo balbuceo:

- Los neuro...

- ¡Eso es mierda! – uno de ellos se me encima -.

Escucha bien, mocoso. Los neurotrans nos dan una escupida de rata. Queremos la cartera.

Unas manos se meten en el clóset.

- ¡La tiene Bicéfalo! – vomito

- ¿Y dónde está él?

Las manos se alejan del clóset. Rebusco en mi memoria. Bicéfalo; sus contactos, códigos de videófono, direcciones. Escupo lo que sé”. (Michel EncinosaFú, 2001: pp. 29, 30)

Al final del relato dice: “pero odio a los Judas. La amistad es lo único que importa en este mundo” (Michel EncinosaFú, 2001: p.31). Al final es acompañado por un nuevo amigo y utiliza los mismos términos dichos sobre el Bicéfalo. El nuevo amigo se llama Oriflama: “Somos uña y carne. Y somos los reyes del barrio Esmeralda, él y yo. La amistad verdadera es la cosa más grande de este mundo”. (Michel EncinosaFú, 2001: p.31).

5. La deshumanización: la transformación del cuerpo es una temática esencial en el *cyberpunk*. Los personajes se someten a pruebas y modificaciones cerebrales que les permiten mudar de identidad. El cuerpo humano se identifica con la máquina: conectores en las muñecas, armas en los brazos, láseres en los ojos y programas instalados en el cerebro. El ser humano es una parte del

coche que maneja y del arma que usa. “Besa el látigo”, es la historia de mutantes por excelencia. 74,el protagonista,es un ser artificial con derechos de ciudadanía. Tienemuchas fuerzas de automodificación ilimitadas. Trabaja como guardaespaldas y llega a cambiar de cuerpo hasta tres veces. Es un individuo neutro, transformándose en masculino o femenino, según el sexo biológico incorporado a su cuerpo. No tiene un género concreto porque nació para ser mudado continuamente:

“Por otro lado, Centro tenía su propio laboratorio de Muchavida, y lo hacía bueno. Todos los *vacíos* precisábamos de dosis continuas de ese biocombustible cuando estábamos en acción, pues las reservas naturales del organismo se hacen escasas cuando tienes que regenerarte y morfomodificarte veinte veces en una hora. El Muchavida es una mezcla de nutrientes y cultivos bacteriales tan activos que es preciso mantenerlos congelados a fin de que no se autoconsuman en cuestión de minutos. El procedimiento normal es llevarlo dormido, en frío, tomártelo, y despertarlo con tu energía orgánica propia. Muchos *vacíos*, al no disponer de él en momentos de crisis, han perecido convertidos en gelatina, al autoconsumirse sus cuerpos en un intento por recomponerse sin suficientes reservas con qué hacerlo; desequilibrio celular generalizado”. (Michel EncinosaFú, 2001: p. 87)

“1ro soy un jerbo”es un diario de una persona en el que manifiesta su evolución profesional y su decadencia, es “uno de los diez principales inversores de Corporación Información”. (EncinosaFú,

2001: p.104). El protagonista no se identifica con ningún género, pues se sometió a una cirugía para feminizarse.

“2 semanas. Despierto; crono 1800. Espléndido chicos corporales; mi nuevo brazo luce un Rolex y mi chip ha engordado 60s. Me cito. Ni siquiera han deducido la cirugía de mi salario. Voy ↑ como la espuma en este giro”. (Michel EncinosoFú, 2001: p. 99)

Los mutantes en “1ro soy un jerbo” son de categoría más alta que los personajes comunes de la colección:

“Soy uno de los diez principales inversionistas de Corporación Información. Derecho a asistir a asambleas cerradas y a bostezar ante los parlamentos ejecutivos. Recepciones, brindis; acceso completo a niveles no estándar, con el lógico incremento de calidad de mis amantes de turno. Aprendo a levantar la nariz y a ser popular en la enrarecida atmósfera de magnates añejados”. (Michel EncinosoFú, 2001: pp. 104, 105)

Conclusiones

En el *cyberpunk* no se trata la problemática de los avances tecnológicos, sino que es un modo nuevo de interpretar el individuo y su lugar en la sociedad. Los personajes de este subgénero no coinciden con su entorno y viven en una individualidad extrema; por eso, al enfrentarnos con los relatos del *cyberpunk*, especialmente, en “Niños de neón”, sentimos que estamos ante una sociedad carente de leyes definidas, caracterizada por unos individuos separados de su ambiente y que sólo conviven con los demás por meros motivos físicos y económicos.

El *cyberpunkes* una de lastendencias contemporáneas de la CF más relacionada con la tecnología, cultivada abundantemente por los escritores jóvenes cubanos en los últimos años. En Cuba, en contraste conel modelo norteamericano, el *cyberpunk* se distingue por la politización y el tratamiento de la situación del país.Los cuentos de Encinosa pueden ser leídos como meditaciones alegóricas sobre los problemas universales o sobre la sociedad cubana en particular, y sus personajes son liminales, quiere decir, difíciles de categorizar, pues no son ni héroes ni monstruos.

Niños de neón es una colección de nueve cuentos *cyberpunk* con sabor cubano cuyos protagonistas son prototipos marginales: *Hackers*, vagabundos, drogadictos, ladrones y asesinos. Todos ellos viven en un ambiente inmoral y degradante carente de todo sentimiento humano, convirtiéndose así -literalmente en dos relatos- en unos robots. *Niños de neón* presenta con excelencia la injusticia social con esta idea de dividirOfidea en tres pueblos: bajo, medio y alto. Son tres mundos bien diferenciados y el único criterio dominante es el crédito depositado en el Chip ID.

El espacio en *Niños de neón* es urbano, dominado por rascacielos, viviendas oscuras y calles peligrosas llenas de basura. El cielo siempre está nublado, donde no hay estrellas y el sol nunca brilla. No existen pájaros que canten ni niños que rían. Y, como consecuencia de la desaparición de la capa de ozono, el cielo está lleno de hidrocarburos y el océano está lleno de fango. Los contrastes son intensos: por un lado, se encuentran las viviendas

lujosas de los ricos llenas de la buena comida, y por otro, hay las calles frías donde dominan el hambre y la escasez.

El *cyberpunk* cubano es una experiencia digna de analizar. Escribir una literatura que no coincide con la situación política y económica de las naciones que la escriben, es algo de gran relevancia. No hay una afirmación más relevante que el título del libro de Antonio Córdoba Cornejo: *¿Extranjero en tierra extraña?* Por otro lado, dentro de esta tradición, Cuba, con su historia y su actividad editorial casi totalmente controlada por el Estado, llama la atención de muchos críticos interesados por la ciencia ficción hispanoamericana. La ciencia ficción hispanoamericana, con su consideración ética y su discurso marginal, es un *cyberpunk*.

Bibliografía:

Alonso Tejada, Aurelio (2009): “La sociedad cubana en los años noventa y los retos del comienzo del nuevo siglo”, en *El laberinto tras la caída del muro*, Buenos Aires, Ruth Casa Editorial CLASCO. <http://biblioteca.clasco.edu.ar/clasco/coediciones/20160315023832/16socio.pdf>. PP. 309-329

Antonio Blanco, Juan (2012): “Cuba en el siglo XXI. Escenarios actuales, cambios inevitables, futuros posibles”, en *Nueva Sociedad*, N°242, noviembre-diciembre de 2012. [Www.nuso.org](http://www.nuso.org), pp.56-69

Córdoba Cornejo, Antonio (2009). *¿Extranjero en tierra extraña? El género de la ciencia ficción en América Latina*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

De Vicente, José Luis (2005). “William Gibson: “El futuro ya no existe””. [elmundo.es](http://www.elmundo.es). <https://www.elmundo.es/navegante/2002/12/23/entrevistas/1040640564.html> Consultado 27/1/2015

EncinosaFú, Michel (2001). *Niños de neón*. La Habana: Editorial Letras Cubanas.

Ferrini, Franco (1971). *Qué es verdaderamente la ciencia-ficción*. Madrid: Doncel.

Domingo Sánchez-Mesa (eds.) (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.

Maguire, Emily A. (2009). “El hombre lobo en el espacio: el *Hacker* como monstruo en el *cyberpunkcubano*”. *Revista Iberoamericana*, vol. LXXV, núm. 227, Abril-junio, págs.505-521

Moreno Serrano, Fernando Ángel (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.

Nicol, Bran (2009). *The Cambridge introduction to postmodern fiction*. UK; New York, Cambridge University Press.

Plans, Juan José (1975). *La literatura de ciencia ficción*. Madrid: Prensa Española.

Toledano Redondo, Juan C. (2008). “El cyberpunk cubano: del realismo socialista al anarquismo capitalista”. *Qubit*. n.º 35, junio, págs. 3-17

Yoss (2012). *La quinta dimensión de la literatura: Reflexiones sobre la ciencia ficción en Cuba y el mundo*. La Habana: Letras Cubanas.

السايبير بانك الكوبي كإنعكاس لمجتمع متأزم: قراءة للمجموعة القصصية "أطفال

النيون" لميشيل إنثينوسا فو

ملخص

في نهاية الثمانينيات توقف كُتاب الخيال العلمي في كوبا عن تقديم صورة البطل الإشتراكي المهزوم ليحل مكانه بطل السايبير بانك، كإنعكاس لمجتمع يعيش حالة من التردّي. ميشيل إنثينوسا فو هو واحد من الكُتاب الكوبيين الأكثر تميزاً وسط كتاب السايبير بانك وتعد مجموعته القصصية "أطفال النيون" من النماذج الأكثر أهمية وتعبيراً عن هذا النوع الأدبي. تتكون المجموعة القصصية من تسعة قصص قصيرة تدور حول موضوعات الظلم الإجماعي، العنف، المخدرات و انحطاط الإنسان. أكثر من كونها تعبر عن التكنولوجيا الحديثة، فإن القصص تعبر عن المشكلات اليومية للإنسان المعاصر. هذا البحث يهدف إلى بلورة خصائص السايبير بانك الكوبي، المتمثل بكل قوة ووضوح في هذه المجموعة القصصية، التي تعكس حال مجتمع يعيش تحت وطأة أزمة أخلاقية.

الكلمات المفتاحية: السايبير بانك، قرصان أليكتروني (هاكر)، ديستوبيا، المكان، فو، المجتمع الكوبي.