

## Noticias desde un futuro cercano. Distopías posthumanas en la novela mexicana contemporánea

Javier Ordiz<sup>1</sup>

**Resumen.** La imaginación del futuro se ha consolidado como una de las vertientes temáticas que caracterizan la producción narrativa mexicana de las últimas décadas. Bajo una perspectiva que tiene como principal referente extratextual la crítica hacia las políticas neoliberales imperantes en el país desde los años 80 del siglo XX, varios autores proponen en sus novelas una reflexión acerca del uso indebido de los avances científicos y sobre el futuro que le espera a la especie humana en la era de la revolución tecnológica. El debate sobre el posthumanismo se halla en la base teórico-filosófica de estos relatos, que en muchos casos encuentran en la estética y los tópicos narrativos del ciberpunk su vía de expresión. En la línea tradicional de la distopía, estas obras suponen una advertencia sobre los peligros que puede deparar el porvenir y una implícita llamada a la acción en el tiempo presente.

**Palabras clave:** Futuro; distopía; novela mexicana; transhumanismo; posthumanismo; ciberpunk.

### [en] News from a Near Future: Posthuman Dystopias in the Contemporary Mexican Novel

**Abstract.** Imagining the future has recently become a prominent literary trend in Mexican narrative. Based on a critique of the neoliberal policies that have prevailed in the country since the 1980s, many authors consider in their novels the consequences of the misuse of scientific advances and the uncertain future of the human race in the age of technological revolution. The theory and philosophy of Posthumanism lie at the core of these texts which, in many cases, make use of the aesthetics and motifs of cyberpunk. Following the traditional structures of dystopic fiction, these narratives become both a warning of the dangers of the future and an implicit call for action in the present.

**Keywords:** Future; dystopia; Mexican novel; transhumanism; posthumanism; cyberpunk.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. El debate sobre el posthumanismo. 3. Distopía científica y tecnológica en la novela mexicana. 4. Conclusiones.

**Cómo citar:** Ordiz, J. (2020) Noticias desde un futuro cercano. Distopías posthumanas en la novela mexicana contemporánea, en *Anales de Literatura Hispanoamericana* 49, 275-286.

### 1. Introducción

Desde los años 60 del pasado siglo, con los estudios pioneros de autores como Caillois (1965) o Todorov (1970), se abre en el mundo académico un creciente espacio de reflexión en torno a las formas y categorías de las creaciones literarias que no responden a una codificación de tipo realista o mimético. Todas las aproximaciones al tema que nos ocupa han intentado hasta la fecha incidir en mayor o menor medida en el desglose y caracterización de las diversas formulaciones textuales de este tipo de expresiones, y en la crítica actual se percibe ya un cierto consenso, aunque con matices a veces notables, a la hora de establecer los rasgos esenciales que identifican “lo fantástico” y lo diferencian de otras tipologías como “lo maravilloso”, el realismo mágico o la ciencia ficción. En este último caso, es frecuente señalar que los relatos encuadrados en esta línea basan su propuesta creativa en un “pacto de ficción” que excluye todo componente no verosímil (Reati 2006, Moreno 2010, Gregori 2015), lo cual permite delimitar las fronteras entre este género y la literatura fantástica, que fundamenta su estrategia discursiva en la existencia de una “segunda realidad” o

<sup>1</sup> Universidad de León. León. España.  
E-mail: [fjordv@unileon.es](mailto:fjordv@unileon.es)

universo alternativo, cuya presencia o irrupción en el relato genera un contraste con el mundo racional. Darko Suvin (1984) establece en este sentido el concepto del *nóvum*, que concibe como el elemento que caracteriza todo relato de ciencia ficción y lo separa de otras expresiones no miméticas desde el momento en que se trata de un componente que no es ajeno a la concepción “lógica” de la realidad, aunque no existe o no es posible en el tiempo en que se crea el texto. Díez y Moreno definen este rasgo como “un elemento que se escapa a nuestra experiencia cotidiana y, desde luego, a la posibilidad de que lo experimentemos en nuestra realidad inmediata. Es decir, no es científicamente posible en el momento de la escritura, pero sí científicamente asumible” (2014:15). En esta categoría entrarían casos como las aventuras espaciales, los viajes en el tiempo, o las distopías científicas y tecnológicas, que desarrollan argumentos que son racionalmente factibles en un futuro indeterminado aunque imposibles en el momento de la escritura. Resulta asimismo un lugar común en los estudios teóricos sobre esta modalidad narrativa destacar la tendencia de sus creadores a construir relatos de corte tradicional y plantear argumentos que suponen la proyección hacia el porvenir de “los temores y obsesiones de nuestra sociedad y de sus individuos” (Moreno 2010:147).

En el presente trabajo me centraré en una modalidad concreta de ciencia ficción, la literatura prospectiva, que Fernando Ángel Moreno define como aquella que “extrapola inquietudes culturales actuales hacia escenarios improbables, pero no imposibles, para -como rasgo dominante- desarrollar de forma estética inquietudes éticas, psicológicas, sociales o metafísicas” (2010:118) y que en consecuencia distingue de otras expresiones del género como la *space opera* o la narrativa científica. Dentro de la diversidad temática que presenta esta tipología, serán objeto de análisis particular los relatos que en el corpus de la novela mexicana contemporánea especulan en clave distópica sobre los efectos que los avances tecnológicos podrían tener en una sociedad futura, un argumento de cierto desarrollo en nuestros días cuyo fundamento teórico se inscribe en la línea del debate contemporáneo sobre la realidad y los límites de la propia condición humana<sup>2</sup>.

## 2. El debate sobre el posthumanismo

Buena parte de los argumentos de relatos y obras cinematográficas que en las últimas décadas abordan el tema de los descubrimientos científicos, toman como base teórica las discusiones que desde finales del siglo XX se han originado entre los partidarios y detractores de los llamados posthumanismo y transhumanismo. Ambos conceptos describen etapas de un mismo proceso en el que a un primer momento de perfeccionamiento y mejora de la raza humana a través de los logros de la ciencia, le seguiría otra en que la interacción del ser humano con la tecnología daría lugar a nuevas formas de existencia. Se considera en este sentido que la era del transhumanismo ya se ha iniciado en nuestro tiempo merced a los artilugios que de forma creciente vamos incorporando en nuestro cuerpo, en un camino imparabile en el que en un futuro indeterminado se podría incluso erradicar la muerte. El fondo del debate descansa en la conciencia de que la Humanidad se encuentra en las fronteras de una nueva revolución, que en este caso afectará a su propia identidad como personas físicas y abrirá un camino insospechado de hibridación con toda suerte de tecnologías. Como indica López-Pellisa, “la biotecnología ha modificado nuestra relación con la corporeidad y nos hace reflexionar sobre qué es el ser humano, la conciencia o la mente” (2015:164). Estas reflexiones a las que alude esta investigadora han dado lugar, como era de esperar, a un cruce de argumentos entre partidarios y detractores de los posibles beneficios que estas prácticas pueden tener en un porvenir más o menos cercano. Desde un punto de vista filosófico, teóricos como Sloterdijk (2000) o Rosi Braidotti (2015) argumentan que este proceso supondrá la superación de un humanismo normativo y eurocéntrico que ha generado determinados modelos y en consecuencia grupos de exclusión y que, en palabras de esta última, traerá consigo la apertura hacia nuevas perspectivas teóricas como son las “feministas, antirracistas, post-colonialistas y medio ambientales” (2015:51). En otra acepción del término en ocasiones complementaria con la anterior, el posthumanismo que Ballesteros define como “tecnocrático” (2016:11) considera al ser humano como pura materia y, como tal, perfeccionable mediante el uso de la ciencia, y defiende el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la modificación y mejora del cuerpo humano. Entre sus planes de actuación se

<sup>2</sup> Un panorama completo de esta temática en la literatura mexicana debería abarcar también los relatos cortos, que en su gran mayoría se hallan incluidos en las antologías de Federico Shaffler (1990, 1991, 1994), Gabriel Trujillo Muñoz (1997), Miguel Ángel Fernández Delgado (2001), Bernardo Fernández (2010), y sobre todo las de Gerardo Horacio Porcayo (1997) y José Luis Ramírez (1997).

encuentran procedimientos como la selección embrionaria con el fin de eliminar patologías en su origen o el empleo de la nanotecnología para potenciar las funciones corporales, especialmente las relativas al cerebro. Como señala Katherine Hayles “In the post-human, there are no essential differences or absolute demarcations between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals (1999:3). Las objeciones han venido por parte de quienes argumentan que no se puede identificar la felicidad con la perfección física y ven un peligro potencial en el hecho de que estas nuevas tecnologías puedan caer en manos inadecuadas. Paula Sibilia advierte en este sentido que “la *posevolución* constituiría una ambición biopolítica de magnitud sin precedentes, dirigida por las oscilaciones de mercado y en perfecta concordancia con la lógica de la digitalización universal” (en López-Pellisa 2015:151-152). Fukuyama, por su parte, alude a la necesidad de que sea el Estado el que regule las aplicaciones de los avances en biotecnología para que estos nos caigan exclusivamente en manos privadas y, si esto no es posible o excede las competencias de los gobernantes, aboga por que se arbitre una regulación internacional que controle los posibles usos indebidos (2003:10). En la misma línea se mueve el pensamiento de Jesús Ballesteros, para quien “El transhumanismo tecnocrático es un ejemplo paradigmático de economicismo al considerar a todo ente, incluido el ser humano, como material de trabajo y por tanto como mercancía u objeto de lucro” (2016:11).

Como se puede observar, el problema principal que ven quienes ponen objeciones a estos avances no radica en los hallazgos en sí, sino en la deriva de un mundo que no “socializa” estos descubrimientos científicos sino que los utiliza para favorecer a los grandes intereses económicos. Un ejemplo en nuestro tiempo de este tipo de prácticas podría encontrarse en la política de las multinacionales farmacéuticas, acusadas por algunos sectores de priorizar el interés económico frente al humanitario. Lo mismo podría decirse de la expansión de internet, vista en primera instancia como un gran avance en los procesos de información y comunicación humanos, pero que en algunos sectores es contemplada como la encarnación palpable del “gran hermano” orwelliano que controla hasta el último detalle de la vida de los ciudadanos. A todo ello se ha de añadir la percepción de un mundo globalizado en el que desde la caída del Muro de Berlín han dominado unas políticas neoliberales que han contribuido a mermar los valores de la democracia y han desplazado el foco del poder desde los gobiernos hacia las grandes corporaciones. ¿Quién gobierna realmente en nuestros días?, se preguntan muchos ciudadanos del mundo cuando los políticos de turno justifican sus acciones en entes abstractos y supranacionales como son “los mercados”. Andreu Domingo ve en este tipo de reflexiones, nacidas a raíz de la crisis surgida en los años 70 y 80 del siglo XX, el origen de un nuevo tipo de historias distópicas que ya se alejan de la tradicional descripción del Estado autoritario para centrarse en aspectos como “la puesta en entredicho de la redistribución de la riqueza en las sociedades modernas, y del discurso posmoderno que le siguió” (2008:233). Estos debates que entremezclan tecnología y poder político y económico, se encuentran en la base teórica de creación de numerosos relatos que proyectan hacia el futuro las tensiones de nuestro tiempo.

Buena parte de la ficción prospectiva contemporánea se ha alineado con quienes interpretan los postulados posthumanistas como una seria amenaza para el futuro. Novelas como *Oryx and Crake* (2003), de Margaret Atwood, o películas como *The Matrix* (1999), advierten sobre la deriva negativa que podría acarrear un futuro hipertecnologizado en el que han desaparecido los valores tradicionales del humanismo y donde la población se encuentra a merced de los organismos que controlan esas nuevas tecnologías. En esta interacción entre humanos, máquinas y experimentación biogenética, nos encontramos con una gama diversa de posibilidades y personajes, que se concretan principalmente en tres tipos: el ser modificado mediante la aplicación de técnicas eugenésicas, la creación de inteligencias artificiales, es decir, de máquinas con capacidades cercanas o idénticas a las del ser humano (el robot, el androide o el super-ordenador) y el individuo “perfeccionado” por la biotecnología (el cibernético transhumano).

### 3. Distopía científica y tecnológica en la novela mexicana. El ciberpunk

Varias son las direcciones que adquiere la imaginación negativa de mundos futuros en la narrativa contemporánea de México. En primera instancia cabría mencionar un tipo de distopía de carácter político, enraizada en su origen en los clásicos anglosajones del género, que describe los resortes de un poder despótico aplicado a la realidad mexicana. Ejemplos de esta tendencia serían las novelas de Carlos Fuentes *Cristóbal nonato* (1987) y *La silla del Águila* (2003), o *El dedo de oro* (1996), de Guillermo Sheridan, que en buena medida continúan desde otra perspectiva las especulaciones tradicionales sobre la historia y el poder en México, y en consecuencia responden a la vertiente más “nacional” de las expresiones prospectivas en el país. Junto a esta, y a menudo entremezclada con ella, la distopía medioambiental guarda estrecha relación con las preocupaciones ecológicas nacidas en el mundo occidental en las décadas finales del siglo

XX y encuentra en México como principal referente extratextual la grave situación de contaminación que desde hace varias décadas se registra de manera especial en la capital del país. Novelas como *La leyenda de los soles* (1993), de Homero Aridjis, o *México sediento* (2008), de Francisco Martín Moreno serían ejemplos de esta tendencia.

La tercera dirección, la distopía científica y tecnológica, objeto del presente trabajo, ha ido ganando protagonismo en los últimos tiempos y plantea una serie de reflexiones comunes al imaginario global, aunque en la práctica totalidad de los casos ambientadas en un escenario mexicano.

Las novelas *Proceso a Faubritten* (1976), de Marcela del Río, *Espantapájaros* (1999), de Gabriel Trujillo Muñoz y *Distopía* (2011), de Leonardo Da Jandra, se inscriben en la línea del debate posthumanista a través del tópico de la experimentación científica que, dirigida en principio hacia el perfeccionamiento y mejora de la existencia humana, se convierte finalmente en una suerte de pesadilla debido al escaso cálculo de sus consecuencias o al uso indebido que las élites políticas o económicas han hecho de tales conocimientos.

A partir de un argumento de base que plantea el descubrimiento de la fórmula de la vida eterna por parte de un científico, en la obra de Del Río se reflexiona sobre las consecuencias de la abolición de la muerte en la sociedad y la responsabilidad de la ciencia a la hora de aplicar sus experimentos. Si en primera instancia la instauración de esa “Era Inmortal” (1976:19) parece desencadenar efectos positivos (desaparición de las armas, cierre de hospitales), con el tiempo comienzan a hacerse evidentes los problemas. El cambio no es fácilmente asumido por parte de la ciudadanía, lo cual trae como consecuencia que a las enfermedades físicas le sustituyan las mentales. Por otro lado, la inmortalidad tampoco contribuye a paliar los efectos del hambre en el mundo, sino incluso a agravarlos, ya que la falta de alimentos conduce al ser humano a una suerte de estado letárgico, conocido como “cosificación” (1976:28). La relación entre sobrepoblación y pobreza, que tiene su base en las teorías malthusianas<sup>3</sup>, se refleja en este caso en el incremento insostenible de la desigualdad y la miseria. El científico finalmente es acusado por haber pretendido alterar el orden de la Naturaleza y haber jugado a ser Dios, en lo que supone un tópico que ya se perfila en la literatura de especulación científica desde *Frankenstein* (1818). Aunque todavía en esta novela no se encuentran los ingredientes que caracterizan los relatos basados en las teorías trans y posthumanistas, su argumento nos hace recordar las críticas de Jesús Ballesteros hacia los “transhumanistas tecnocráticos” que, a su juicio, proponen “lo que se ha designado con agudeza como la sociedad posmortal. Sin embargo, no prestan atención a lo que son auténticas deficiencias evitables como la miseria y el hambre” (2016:4).

Gabriel Trujillo Muñoz en su novela *Espantapájaros* (1999) añade un nuevo matiz a este conflicto al reflexionar sobre los riesgos de los experimentos biológicos aplicados a fines militares y los difusos límites morales que existen entre el monstruo y la persona que lo engendró. Los gracos, entes humanoides de gran poder destructivo creados por científicos del ejército estadounidense, se rebelan contra sus hacedores sembrando el pánico en el país. A medida que se van desarrollando sus capacidades intelectuales y van tomando conciencia de la realidad, estos seres que en principio encarnaban una violencia irracional adquieren una cierta ética que les conduce a mostrarse solidarios con quienes, como ellos, son perseguidos por el poder establecido: los inmigrantes ilegales y los grupos ecologistas. Junto con el evidente tono antimilitarista, el debate sobre la responsabilidad de estas criaturas en los actos sangrientos que protagonizan -otro de los asuntos en los que *Frankenstein* marca un punto de partida-, se convierte en uno de los principales argumentos de fondo del relato. La acogida de uno de los últimos gracos supervivientes por parte de una familia humana, que se encargará de educarlo, supondrá de hecho el origen de una nueva era de convivencia pacífica y reforzará la tesis central de la historia que resume de este modo Duloth, el militar que dirigió la operación contra ellos: “por qué no los educamos como humanos y no como bestias? La clave era educar, no entrenar” (1999: 95).

La manipulación genética es también objeto principal de *Distopía*, de Leonardo Da Jandra (2011), una fantasía orwelliana que presenta una sociedad notablemente avanzada en el aspecto tecnológico y social. A través de la de la figura principal del relato, el Filósofo, vamos percibiendo la realidad oculta de ese presunto “mundo feliz”, signada por un gobierno que controla una sociedad estrictamente reglamentada en todos los órdenes y que en cumplimiento de un ambicioso programa de selección genética encierra en “Granjas de reclusión” a quienes presentan cualquier tipo de deficiencia física o intelectual. El asunto principal de este relato entronca directamente con un tema como el de la eugenesia, muy tratado en las obras de ciencia

<sup>3</sup> Recogidas principalmente en *An Essay on the Principle of Population*, que Thomas Malthus publicó en 1798 y que cuenta con una edición reciente a cargo de Joyce E. Chaplin (New York, Norton Critical Editions, 2017).

ficción, y que tiene como antecedente en la literatura mexicana a *Eugenia* (1919), de Eduardo Urzaiz, la primera novela de este género escrita en México. La obra de este médico y escritor yucateco se inscribe en una perspectiva propia de su tiempo, de la que son partícipes autores como Joseph Bellamy o Julio Verne, que expresaba una gran confianza en el porvenir sustentada en los efectos positivos que a su juicio habrían de tener los progresos científicos y tecnológicos. Urzaiz describe la situación de una sociedad estable, ordenada y en paz, que ha sabido superar los problemas y las divisiones del pasado debido al notable avance en el conocimiento y en particular de los experimentos genéticos que, aparte de conseguir que el varón sea capaz de gestar y dar a luz, han dado lugar a un nuevo sistema en el que ya no tienen cabida los enfermos ni los tarados. Novelas como *Castigo!* (1926) de Félix Palavicini o *El réferi cuenta nueve* (1943) y *La noche anuncia el día* (1947) de Diego Cañedo, continuarán en México esta tendencia utópica, que cambiará de forma radical hacia mediados del siglo XX. Alberto Chimal explica de este modo las razones de esta transformación:

El siglo XX se fue revelando como un tiempo de horrores, de miedos y de incertidumbres traídos (con gran frecuencia) por la tecnología que supuestamente iba a liberarnos de todos ellos; y la idea del progreso empezó a ser cuestionada por todos lados, y a fallar miserablemente en muchos lugares, y llegó el siglo XXI [...] sin que uno solo de los grandes proyectos sociales, políticos, económicos y hasta tecnológicos en que la especie humana se había embarcado durante los cien años anteriores terminara por funcionar exactamente como deseábamos (2010: 234).

La novela de Da Jandra se sitúa ya en este debate sobre la experimentación genética en los parámetros del pensamiento contemporáneo surgido tras la experiencia del nazismo y sus excesos en la búsqueda de la “pureza racial”, que asocia hechos como los descritos en el relato con gobiernos totalitarios y opresivos.

Junto con el tema de la manipulación genética, las teorías trans y posthumanistas cuentan con otro foco primordial de atención que encuentra eco en varias novelas mexicanas de las últimas décadas, me refiero a la inteligencia artificial, tema central de *Los mismos grados más lejos del centro* (1991), de Gabriel González Meléndez y *La novela perfecta* (2006), de Carmen Boullosa. La primera no deja de ser una temprana aproximación al tema, donde el autor plantea la situación de un tiempo futuro (siglos XXII y XXIII) en que los androides son una realidad cotidiana y, en la línea de *Blade Runner*, que parece ser la principal inspiración del relato, van adoptando de forma progresiva características humanas hasta llegar a tener sentimientos propios.

Más compleja en su desarrollo y planteamientos es la novela de Boullosa, que supone la respuesta de su autora a lo que Teresa López-Pellisa define como “un ideario tecnooptimista que impregnó la década de los 90 con las engañosas posibilidades que podría ofrecer el ciberespacio y la tecnología de la realidad virtual” (2013:290). Aparte de las distintas reflexiones que se plantean en el relato, relativas a aspectos como el proceso de creación narrativa, la autorreferencialidad, o el choque cultural entre otras, lo que me interesa especialmente destacar en este caso es la presencia de nuevo del tópico del científico que intenta jugar con las leyes de la naturaleza y cae víctima de su propio invento: el programa informático creado por el investigador americano Paul Lederer, capaz de reproducir las historias y las emociones almacenadas en el cerebro con todos sus detalles y convertirlas en imágenes holográficas, le ofrece al escritor Vértiz la posibilidad de crear una novela mediante la transcripción inmediata de sus pensamientos. El fallo en el funcionamiento del artefacto que provoca el desastre final, se resuelve en una escena grotesca que recuerda los cruces argumentales de los últimos capítulos de *La tía Julia y el escribidor* (1977) de Mario Vargas Llosa, donde la mente perturbada de Pedro Camacho confunde personajes e historias de sus telenovelas. Los actores de las dos tramas paralelas que se entrecruzan en el relato toman cuerpo virtual, se reduplican varias veces, y terminan por destrozarse unos a otros en una dinámica de destrucción que finaliza con la muerte del propio Lederer. La máquina, en lugar de crear una historia guiada por la lógica, ha leído en realidad el subconsciente del escritor, depositario de unos “demonios” e instintos ocultos que, como sucedía en el clásico de ciencia ficción *Forbidden Planet* (1956), adquieren personalidad propia y revelan la versatilidad de un pensamiento humano que trasciende la mera racionalidad. Al tiempo, como ya planteara la autora en *Cielos de la tierra* (1997), la supresión del lenguaje –vehículo de comunicación y último depositario de la memoria y la identidad- aboca finalmente al caos y la destrucción. En *La novela perfecta*, al igual que en el conocido relato de Carlos Fuentes *Chac Mool* (1954), lo que parecía imaginario se convierte en un peligro tangible en el mundo cotidiano: si en el primer caso es el pasado indígena el que cobra su venganza sobre el mundo actual, en este será la realidad virtual la que simbólicamente acabe destruyendo al hombre real, en lo que supone una clara advertencia sobre los límites de la ciencia y el riesgo que puede entrañar el uso de estas nuevas tecnologías cuando intentan suplantar al mundo objetivo.

La creación de nuevos entes por medio de la hibridación entre el humano y la máquina que se apunta en esta novela de Boullosa, nos pone directamente ante la realidad del cibernético, un personaje a medio camino entre lo natural y lo artificial que, según señala David Seed, sirve para plantear entre otras cosas el debate sobre la identidad (2011:63) y que supone uno de los ejemplos más evidentes de la etapa transhumana al tratarse de un ser que mantiene su conciencia humana pero que “perfecciona” su cuerpo mediante los avances de la tecnología, lo cual le permite retrasar e incluso evitar el deterioro del tiempo.

Andrew Brown en su estudio sobre el cibernético en el cine y la literatura latinoamericanos (2010), destaca la visión contrapuesta que tanto en el debate teórico como en la creación artística se suele ofrecer de este personaje. En su interpretación positiva, este híbrido representaría un paso más en el proceso de evolución humana. Esta sería la visión de investigadoras como Donna Haraway (1991), quien relaciona al cibernético con postulados feministas, al considerar que un ente sin un sexo claramente definido mostraría las posibilidades de un mundo en el que se han superado las categorías del patriarcado. En esta misma línea, Brown analiza también el papel de esta figura como portador y transmisor de la memoria del pasado en la obra de Piglia (2010: 42). En el lado opuesto se sitúan quienes, en el ámbito de las reticencias advertidas acerca de la teoría transhumanista, utilizan tanto a este personaje como a los inventos de la inteligencia artificial como símbolos negativos de un futuro de distopía tecnológica, una perspectiva que caracteriza la tendencia conocida como ciberpunk de la que, como señalaré en las siguientes líneas, existen distintos ejemplos en la novela mexicana.

El ciberpunk se popularizó gracias a obras cinematográficas que con el tiempo se han convertido en significativos referentes del género. Destaca de manera especial la película *Blade Runner* (1982), adaptación de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Philip K. Dick, 1968), considerada como la iniciadora de esta temática, que continuaron otras cintas de gran éxito como la ya citada *The Matrix* (1999). Distintos teóricos consideran a esta tendencia como uno de los principales exponentes del movimiento postmoderno, en tanto que refleja la normalización de la cibercultura y de la cultura del consumismo en una proyección anticipatoria de carácter negativo. Para Jameson, el ciberpunk nace como resultado no solo de “la revolución conservadora y la globalización”, sino que también supone un contrapunto a “la fantasía comercial como competidora genérica y en último término vencedora en el terreno de la cultura de masas” (2009: 123). También se ha señalado de forma reiterada la frecuente interacción del ciberpunk con elementos de la novela negra, hasta el punto de que algunos teóricos consideran esta expresión como una evolución de esta modalidad ficcional. De hecho, en la mayoría de las novelas que se adscriben a esta línea se puede apreciar un esquema narrativo muy similar al del neopolicial, con modificaciones que afectan a menudo tan solo al aspecto externo o ambiental del relato: el tradicional detective problemático o alcohólico que a menudo bordea los límites de la ley, al estilo de Dashiell Hammett, se convierte ahora en un *hacker*, y los espacios reales se convierten con frecuencia en experiencias virtuales.

Suele situarse el origen de esta estética en 1984 con la aparición de *Neuromancer*, de William Gibson, una novela que describe un futuro regido por empresas multinacionales de origen japonés y que tiene como protagonista a un *hacker* con modificaciones en su cuerpo, que se ve involucrado en una trama de espionaje industrial. Como se puede apreciar, en esta novela se establecen ya los códigos esenciales de esta tendencia, que se repetirán en los textos producidos en las décadas siguientes. El ciberpunk, aparte de constituir un particular estilo visual, describe un porvenir hipertecnologizado en el que el orden económico y social se encuentra controlado por un grupo dominante que tiene sometida a la ciudadanía. Los textos ciberpunk toman por tanto partido claro en el debate transhumanista al reflejar un desarrollo científico que en lugar de haberse convertido en un factor beneficioso para la vida humana se ha transformado en el nuevo instrumento de un poder opresivo que en este caso ya no emana desde el Estado. En consonancia con la filosofía eminentemente pesimista de estos relatos, los personajes se convierten en ejemplos palpables del fracaso del mito del progreso fraguado en el siglo XX y se perfilan como seres solitarios en un mundo en el que se han perdido valores humanos como la empatía o la solidaridad. Estos hombres y mujeres sobreviven en urbes oscuras, contaminadas y superpobladas, y se ven obligados con frecuencia a someterse a operaciones para implantar en su cuerpo artilugios que les permitan sobrevivir y competir en ese mundo en el que se ha originado un nuevo proceso de selección darwiniana donde el ser más débil es el más cercano a la condición humana tradicional. En una clara metáfora de la sociedad de consumo actual, en la que ha desaparecido cualquier tipo de protección social e incluso el propio Estado se encuentra ausente, el individuo, convertido en un cibernético, se ve en la necesidad de “renovarse” de forma periódica para que sus sistemas no queden obsoletos, lo cual endeuda a los ciudadanos con las corporaciones privadas que comercializan esas tecnologías.

Fernando Reati (2006:31-33), Andrew Brown (2010:113-114) o María Elizabeth Ginway (2013:161), entre otros analistas, coinciden a la hora de señalar que el relato ciberpunk latinoamericano supone el fiel reflejo del fracaso del sistema neoliberal dominante desde las últimas décadas del siglo XX, que causó

verdaderos estragos en el continente. En la misma línea, y en referencia concreta a México, Córdoba Cornejo indica que esta tendencia retrata la realidad de un país en el que “se hacen presentes los conflictos que la globalización y el capitalismo tardío pueden causar en las naciones periféricas (2011:216). El ciberpunk mexicano recoge el malestar de toda una generación sobre la falsa retórica de progreso esgrimida por los gobiernos de la época, al tiempo que expresa el temor ante una tecnología que, se sospecha, agravará problemas endémicos como el clasismo y la pobreza. Los escritores ofrecen en sus relatos una imagen de la pesadilla en que puede llegar a convertirse un proyecto modernizador para Hispanoamérica basado tan solo en el desarrollo tecnológico y, en la línea de Fukuyama, denuncian la inacción del poder político a la hora de poner coto a las ambiciones de los grandes poderes económicos. Los que en principio podrían considerarse como avances positivos para la Humanidad, dejan de serlo cuando se ponen al servicio de unos pocos que los utilizan en su propio beneficio. A pesar de su posible lectura en clave local, estos relatos invitan en realidad a reflexionar sobre la deriva de la sociedad global en una era como la del neoliberalismo en la que los valores del humanismo tradicional se han ido perdiendo y en la que el capital, encarnado en la figura del magnate o el empresario, ha sustituido a la política tradicional, en definitiva, una imagen de lo que parece deparar el futuro si no se adquiere consciencia de la situación y no se toman medidas a tiempo.

Aunque se pueden encontrar varios ejemplos en el relato breve, las tres novelas que de forma más genuina expresan el universo ciberpunk en México son *La primera calle de la soledad* (1993) y *Plasma express* (2017), ambas de Gerardo Horacio Porcayo, y *Gel azul* (2006), de Bernardo Fernández.

La primera novela de Porcayo supuso todo un reto imaginativo en ese año de 1993, cuando todavía un sistema como Internet pertenecía a los dominios de la fantasía futurista. En ella el autor ofrece la imagen de un porvenir donde computadoras, cibernets, y toda suerte de artilugios forman parte de la vida cotidiana de una sociedad controlada por las empresas tecnológicas. En este nuevo orden, los ciudadanos permanecen alienados por medio de unas máquinas que proporcionan experiencias virtuales (“sueños eléctricos”) que les permiten escapar de la realidad hostil que les rodea. Esas ensoñaciones se han convertido en adicciones consumistas alentadas por las grandes corporaciones, que obtienen cuantiosos beneficios y han transformado a la población en “náufragos de su propia vida que acuden al consumismo compulsivo como única salvación para su vacío existencial” (1997:25). Los personajes de *La primera calle de la soledad*, en consonancia con la temática habitual en este tipo de relatos, viven en un espacio hostil y ausente de calor humano, donde no parece existir la esperanza y los referentes tradicionales se han diluido, como sucede con el propio concepto de la realidad en un mundo en el que lo virtual proporciona una existencia alternativa indistinguible de la objetiva. En la línea señalada de las especulaciones sobre lo transhumano, la novela de Porcayo propone también una reflexión acerca de la hibridez y los límites del cuerpo humano. *El Zorro* es un hombre que cuenta con numerosos artilugios instalados en su cuerpo (extremidades artificiales, un ojo sintético e implantes cerebrales), que lo convierten en un ser de naturaleza indeterminada<sup>4</sup>. El personaje responde también al perfil habitual en este tipo de relatos: es un *hacker* al que contrata la *Trip Corporation* en Monterrey con la intención de piratear la ciberseguridad de los Laboratorios Mariano, su principal competidor en el lucrativo negocio de los sueños eléctricos. Su compañero, José Naranjo, una de las primeras expresiones del cibernets en la novela hispanoamericana, es otro ejemplo claro de hibridación entre lo humano y lo tecnológico: “Su barba de tres días le da un mal aspecto, al igual que sus ropas manchadas. Sus dedos pulgar e índice derechos son de otro color; las uñas, distintas a las ocho restantes: son injertos, falanges de una tailandesa muerta, incorporados a su mano” (1997: 22).

*Gel azul* y *Plasma express* representan las más recientes aportaciones de la novela mexicana al mundo ciberpunk y tanto sus argumentos como las reflexiones de fondo que proponen se mueven en una línea muy similar a los de la primera novela de Porcayo. El personaje principal de la obra de Fernández, de nombre Crajales, se ajusta de nuevo al arquetipo propio de esta tendencia: es un antiguo *hacker* convertido en un detective de carácter escéptico y modales rudos. A él le corresponde la misión de investigar la muerte de un recién nacido en el espacio de realidad virtual donde vive recluida la joven Gloria, un proceso en el que acaba descubriendo un turbio negocio de tráfico de órganos humanos que implica a importantes empresas. De forma paralela a esta investigación, se relatan las experiencias de la mujer en ese mundo virtual en el que se ha refugiado de una realidad que le resulta hostil.

---

<sup>4</sup> Sobre el hibridismo de este personaje, ver Inés Ordiz Alonso-Collada (2016).

En *Plasma express*, por su parte, los tópicos del género se entremezclan con elementos del *thriller*, del relato clásico de horror y con contenidos procedentes de la antigua mitología prehispánica y sus profecías apocalípticas. De nuevo, unos detectives, en este caso Nicole Sheridan y Martín Fuentes (probable homenaje de Porcayo a dos de los primeros novelistas en plantear futuros distópicos en México, Guillermo Sheridan y Carlos Fuentes) investigan la aparición del cuerpo agonizante de una mujer en el Parque de Chapultepec, que parece haber sido víctima de un extraño ritual. Las sospechas recaen pronto sobre una de las varias tribus urbanas que actúan en la ciudad, los vricolacas, nombre que Porcayo toma de la tradición legendaria de Grecia, que aludía a unos seres terroríficos a medio camino entre el vampiro y el zombi. Estos vricolacas mexicanos son una versión evolucionada de las tribus góticas de los siglos XX y XXI que se han modificado genéticamente para asemejarse a los viejos vampiros y, como ellos, están dotados de grandes colmillos y se alimentan de sangre humana. Entre la descripción de los hechos que estos seres protagonizan, las escenas que refieren los sueños alucinados y aparentemente proféticos del argentino Daniel, y la intercalación de boletines de noticias que dan cuenta de la actualidad, transcurre este relato de *tempo* lento, que se detiene con frecuencia en la descripción minuciosa de los actos de violencia que inundan la ciudad en una estética por momentos cercana al *gore*.

La distopía de tipo político explícita en las novelas de Fernández y Porcayo nos sitúa una vez más en ese mundo del porvenir en el que el proceso de globalización económica y el desmantelamiento de lo público han dejado el campo libre al dominio total del capital. A los políticos profesionales les han sucedido en este futuro indeseable los empresarios y sus grandes corporaciones, que solo atienden a su propio beneficio. En *Gel azul* estas empresas fabrican y comercializan los tanques, al tiempo que participan del lucrativo negocio de las prótesis humanas, que se venden a los soldados lisiados en guerras. La lucha por el control de este mercado que libran las corporaciones se asemeja a la que tiempo atrás protagonizaron los grandes carteles de la droga. En unos tiempos en que las drogas se han legalizado y estas antiguas guerras han desaparecido, los empresarios se erigen en los nuevos narcos que intentan asentar su dominio sin reparar en los medios para conseguirlo. En *Plasma express* este panorama se completa con la imagen de un gobierno con tintes autoritarios que, entre otras prohibiciones, ha vetado el acceso a internet a todos los ciudadanos “que no fueran capaces de demostrar un activo crediticio en flujo por la red o un coeficiente intelectual superior a la media, y una vinculación activa y productiva con alguna universidad de prestigio” (2017:21). En este contexto los vricolacas encarnan la rebeldía de los excluidos y marginados por esa sociedad elitista, y finalmente encabezan una revolución que logra hacerse con el control de todos los medios tecnológicos y digitales del país y provocar un caos generalizado que concluye con la aparente destrucción de la ciudad.

La relación de estos argumentos con la realidad mexicana se basa principalmente en la localización de los hechos en una Ciudad de México cuyas descripciones adquieren un especial protagonismo. Los textos ciberpunk no representan sin embargo una total novedad en este sentido, y más bien continúan la línea iniciada tiempo atrás por distintos escritores del país a la hora de imaginar la capital en un futuro próximo como un espacio hostil dominado por una contaminación que hace difícil la existencia cotidiana<sup>5</sup>. En las novelas de Fernández y Porcayo, al ambiente irrespirable, el abandono y la suciedad, elementos habituales del paisaje capitalino en los relatos anteriores, se le suman como ingredientes particulares de esta estética la permanente oscuridad, la superpoblación, y las numerosas referencias al mundo oriental que destacan en el decorado urbano, y que ya eran patentes en *Neuromancer* y en *Blade Runner*<sup>6</sup>.

Por esa urbe sombría, húmeda y fría, cuyas calles se encuentran “repletas de basura” y anegadas por “charcos de lluvia ácida, en resacas y mareas de aguas negras que cientos de pies hacen salpicar a su paso” (Porcayo 2017: 92), deambula “un ejército de rostros pintados de gris, millones de miradas derrotadas que escudriñan el suelo” (Fernández 2006:83). En este espacio conviven gentes de distintas nacionalidades y culturas, bandas de delincuentes, ciborgs de distinto pelaje, seres de inteligencia artificial y ciudadanos que han modificado su aspecto físico para, en el caso de la novela de Porcayo, convertirse en clones de los iconos de la moda y belleza del momento: JFK y Marilyn Monroe. Como sucede en el ya tan mencionado *Blade Runner*, en este espacio la suciedad y la miseria conviven con la asfixiante publicidad encaminada principalmente hacia el sexo y que se exhibe en “desquiciados edificios cuyas ventanas conforman anuncios

<sup>5</sup> Descripciones de este tipo se encuentran entre otras en novelas como *Cristóbal nonato* (1987), de Carlos Fuentes, *La leyenda de los soles* (1993), de Homero Aridjis, *Lejos del paraíso* (1997), de Sandro Cohen, o *Tiempo lunar* (2005) de Mauricio Molina.

<sup>6</sup> Fernández L'Hoeste (2012: 184-186) indica que las alusiones que en concreto se realizan a Japón a lo largo del relato se explican porque Fernández ve a este país como un adelantado en ese proceso de deshumanización tecnológica y masificación ciudadana que propicia el aislamiento y la soledad, un comentario que se puede hacer extensivo al resto de los textos mencionados.

espectaculares en constante movimiento” (Porcayo 2017:98). La enorme desigualdad, nacida como consecuencia de las políticas de décadas anteriores, se advierte en la fragmentación de los espacios en función de las diferentes clases sociales, con zonas reservadas para la casta privilegiada y lugares insalubres donde habita buena parte de la ciudadanía:

Al centro, en la Vieja Ciudad, están los centros corporativos. También ahí viven los ricos en casas y departamentos que podrían albergar varios departamentos de los que forman las unidades de la Zona Dos, que rodea como una dona la vieja metrópoli. Después viene la Zona Tres, las colmenas, donde se apretujan en millones de capullos de acrílico y aluminio los obreros y burócratas. Aún más allá están los Tiraderos, tierras de nadie, basureros tóxicos que prologan el desierto que rodea al monstruo. Más allá no hay nada (Fernández 2006:28).

Se podría argüir con razón que la presencia de espacios distintos marcados por las diferencias económicas de sus habitantes es un tópico presente en toda novela urbana, que en el caso de la narrativa mexicana del siglo XX se percibe ya en *Santa* (1903), donde Federico Gamboa retrataba la realidad de una gran ciudad en la que convivían los sectores acomodados con los mundos de la marginalidad. En *La región más transparente* (1958), Carlos Fuentes llevaba a cabo un retrato similar medio siglo después. Los escenarios urbanos que describe la novela distópica contemporánea se enmarcan por tanto en cierta forma en la tradición, pero ahora se dotan de nuevos contenidos como la mencionada contaminación ambiental o la “brecha tecnológica” que existe entre los habitantes de sus distintos barrios. En un proceso que se ha agravado con el liberalismo, la distancia entre los distintos segmentos de población se concreta ahora también en el diferente acceso que unos y otros tienen a los avances científicos. Mientras los excluidos del sistema sufren las duras condiciones que impone la lucha diaria por la mera supervivencia, los más acomodados cuentan con numerosos recursos tecnológicos a su alcance, entre los que se encuentra la opción de evadirse a una realidad virtual a la que se accede en la novela de Fernández a través de la inmersión en tanques de gel azul. El contraste entre ambos mundos nos lo ofrecen los dos personajes más relevantes de la trama, Crajales y Gloria. El primero sobrevive en el mundo real, repleto de peligros de toda índole, en tanto que Gloria vive en un mundo virtual al cual el primero no puede acceder. Ambos son personajes insatisfechos que parecen querer intercambiar su destino: en su mundo irreal, Gloria comienza a anhelar el contacto humano auténtico, mientras Crajales, hastiado de la miseria con la que debe convivir a diario, aspira a sumergirse en ese sueño virtual cuyo acceso tiene vedado como castigo a sus actividades de antiguo *hacker*. No obstante, en contra de la imagen habitual de este personaje, que Ginway define como “a heroic figure able to fight te system” (2013:163), el detective de Fernández no se rebela en ningún momento contra el estatus social y económico ni le plantea crítica alguna, y su esperanza radica en conseguir el perdón y tener así la posibilidad de acceder de nuevo a La Red<sup>7</sup>.

La denuncia a las prédicas de los falsos profetas de la modernidad hallan en estos casos su reflejo en el dibujo de un tiempo en que los avances en el conocimiento se han convertido en un elemento más de la maquinaria económica del capitalismo y han contribuido a crear nuevas desigualdades. Realidad virtual, distopía política e intriga policial se entremezclan por tanto en estos relatos, que nos enfrentan ante los retos más candentes de nuestra era globalizada en los tiempos de consolidación del neoliberalismo económico, y se inscriben en el marco de una producción literaria de orientación global o cosmopolita que a juicio de Sánchez Prado (2018) define la creación mexicana desde las décadas finales del siglo XX. Los grandes tópicos que recorren estas historias a nivel mundial y que responden a preocupaciones de nuestro tiempo, -el poder del capital, las desigualdades sociales, la distopía tecnológica o la contaminación ambiental entre otros-, hallan cabida en estos textos como una forma de evidenciar que los problemas de México no son muy diferentes en realidad a los que se registran en otras partes del mundo.

En unos argumentos que por tanto se mantienen ajenos a los grandes temas que durante buena parte del siglo XX caracterizaron la literatura mexicana, y que giraban en torno a la historia, la tradición, o la identidad del país, resulta llamativa la hibridación que se advierte en *Plasma express* entre el ciberpunk y determinados contenidos procedentes de la mitología prehispánica que, aparte de dotar de aspectos novedosos y un tanto sorprendentes al texto, lo emparenta de manera directa con el pasado cultural de México. Este hecho se hace evidente cerca de la conclusión de la novela, cuando el lector descubre que los

<sup>7</sup> Como indica Ignacio M. Sánchez Prado: “invests Crajales with a nature as corrupt as the corporation he is facing” (2012:126).

vricolacas en realidad parecen haber actuado bajo las indicaciones de otra secta, los neo-mexicas, que realizan sacrificios humanos según las antiguas ceremonias aztecas y que ven próximo el fin del ciclo y la llegada del Sexto Sol, una nueva época que, según las creencias antiguas, solo podría iniciarse después de la destrucción del mundo conocido. Uno de los personajes del relato, Raymundo Johnson, explica así la situación: “Es un movimiento de orgullo, de venganza. Hay una vuelta anunciada a las viejas religiones. El eclipse que viene marca para ellos la llegada del nuevo sol azteca. El sacrificio de Chapultepec fue la señal para todos los adeptos” (Porcayo 2017:49). En este plan, “los vricolacas asumieron su rol como criaturas del caos, como hijos de la cosmogonía azteca del Mictlán” (Porcayo 2017:249). Son creencias similares a las de otros pueblos indígenas americanos, de cuyo peregrinar en busca de los lugares en que se profetizaba su renacimiento se da cuenta reiterada en los boletines de noticias.

*Plasma express* entronca por tanto en última instancia con otras novelas mexicanas como *Cambio de piel* (1967) de Carlos Fuentes o *La leyenda de los soles* (1993) de Homero Aridjis, que inciden en la idea de la renovación o del “cambio de ciclo” y que toman como base teórica los mitos y leyendas de las antiguas culturas precolombinas. En *Plasma express* todo el caos generado por las situaciones descritas concluye con la destrucción final de la ciudad, que se produce por la explosión de una bomba que custodiaban los vricolacas. Este final se asemeja notablemente al de la mencionada novela de Aridjis, ya que en ambos casos esa conclusión dramática parece propiciar al advenimiento del Sexto Sol y en consecuencia de una era renovada, que en el relato de Porcayo no se sabe si será de esperanza, pero que al menos, como en los grandes ciclos en que los antiguos mexicanos dividían su historia, supondrá una oportunidad para comenzar de nuevo. En su voluntad por conjugar los parámetros del megatexto ciberpunk con temas procedentes del pasado cultural de América, Porcayo parece superar esa suerte de conformismo-fatalismo en que se movían los personajes de anteriores novelas y proponer un cambio, una transformación basada en la reconexión con lo autóctono y la reivindicación del pasado y en definitiva de la memoria como armas de resistencia frente a la dinámica homogeneizadora de la globalización.

#### 4. Conclusiones

La imaginación del futuro se ha consolidado como una de las líneas temáticas que caracterizan la producción narrativa mexicana de las últimas décadas. Varios autores del género utilizan las convenciones y tópicos del mismo para ofrecer una nueva mirada a temas enraizados en el debate cultural, como sería el caso de las distopías políticas de Fuentes o Sheridan o las fantasías futuristas de Aridjis, donde resuenan los ecos de los principales teóricos y analistas de la historia e identidad locales. Junto a estas, las novelas que tienen como objetivo dibujar un panorama sombrío del futuro tecnológico, tienden a ofrecer la realidad de un México ya inmerso en la vía de la homogeneización globalizadora, y en consecuencia desarrollan un imaginario más acorde con una poética global aunque los escenarios mexicanos sean aun reconocibles. Estos textos abordan realidades contemporáneas como el temor por la deriva del poder político o de la economía, las desigualdades sociales, los riesgos de la globalización, el deterioro medioambiental, la aceptación del “otro”, los límites de la ciencia o el transhumanismo, entre otros asuntos de calado universal. Las novelas mexicanas que desarrollan estos temas se alinean de forma inequívoca del lado de autores como Fukuyama, que frente a las propuestas del liberalismo económico, defienden la necesidad de un Estado fuerte que regule la socialización del progreso científico. El análisis sobre el impacto negativo que este tipo de políticas imperantes desde los años 80 del siglo XX han tenido en el mundo occidental y en América Latina en particular, se encuentra como principal referente extratextual de esta temática y se proyecta en la descripción de espacios urbanos inhóspitos, degradados por la contaminación y parcelados en función del nivel económico de sus habitantes. Los narradores mexicanos proponen en última instancia una reflexión sobre su propio tiempo y plantean sus obras como una advertencia sobre los peligros que puede deparar el porvenir y una implícita llamada a la acción antes de que estos mundos de pesadilla puedan hacerse realidad.

#### Referencias bibliográficas

- Aridjis, Homero (1993). *La leyenda de los soles*. México: FCE.
- Ballesteros, Jesús (2016), “Tipos de deshumanismos: la confusión humano/no humano”, en Claudia Carbonell y Lourdes Flamarique (eds.). *De simios, cyborgs y dioses. La naturalización del hombre a debate*. Madrid: Biblioteca Nueva, págs.175-194.

Disponible en:

[https://www.bioeticacs.org/iceb/seleccion\\_temas/transhumanismo/Tipos\\_de\\_deshumanismo\\_la\\_confusion\\_humano\\_no\\_humano\\_%20art1.pdf](https://www.bioeticacs.org/iceb/seleccion_temas/transhumanismo/Tipos_de_deshumanismo_la_confusion_humano_no_humano_%20art1.pdf), págs.1-12.

- Boullosa, Carmen (1997). *Cielos de la tierra*. México: Alfaguara.
- Boullosa, Carmen (2006). *La novela perfecta*. México: Alfaguara.
- Braidotti, Rosi (2015). *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Brown, Andrew (2010). *Cyborgs in Latin America*. New York: Palgrave MacMillan.
- Caillois, Roger (1965). *Au coeur du fantastique*. Paris: Gallimard.
- Cañedo, Diego (1943). *El réferi cuenta nueve*. México: Cultura.
- Cañedo, Diego (1947). *La noche anuncia el día*. México: Stylo.
- Cohen, Sandro (1997). *Lejos del paraíso*. México: Sansores y Ajure.
- Córdoba Cornejo, Antonio (2011). *¿Extranjero en tierra extraña? El género de la ciencia ficción en América Latina*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Chimal, Alberto (2010), "Epílogo", en Bernardo Fernández (ed.). *Los viajeros. 25 años de ciencia ficción mexicana*. México: SM, pp. 233-237.
- Da Jandra, Leonardo (2011). *Distopía*. México: Almadía.
- Del Río, Marcela (1976). *Proceso a Faubritten*. México: Aguilar.
- Díez, Julián y Fernando Ángel Moreno (2014). *Historia y antología de la ciencia ficción española*. Madrid: Cátedra.
- Domingo, Andreu (2008). *Descenso literario a los infiernos demográficos*. Barcelona: Anagrama.
- Fernández, Bernardo (2006). *Gel Azul*. Granada: Ediciones Parnaso.
- Fernández, Bernardo (2010). *Los viajeros. 25 años de ciencia ficción mexicana*. México: SM.
- Fernández Delgado, Miguel Ángel (ed.) (2001). *Visiones periféricas. Antología de la ciencia ficción mexicana*. Buenos Aires/México: Lumen.
- Fernández L'Hoeste, H. (2012), "Ciencia-ficción y configuración identitaria en *Gel Azul*: en torno a una mexicanidad futura", *Revista Iberoamericana*, n° 238-239 (2012), pp. 179-192.
- Fuentes, Carlos (1954), "Chac Mool", en *Los días enmascarados*. México: Los Presentes.
- Fuentes, Carlos (1967). *Cambio de piel*. México: Joaquín Mortiz.
- Fuentes, Carlos (1987). *Cristóbal Nonato*. México: FCE.
- Fuentes, Carlos (1958). *La región más transparente*. México: FCE.
- Fuentes, Carlos (2003). *La silla del águila*. Madrid: Alfaguara.
- Fukuyama, Francis (2003). *Our Posthuman Future. Consequences of the Biotechnology Revolution*. London: Profile Books.
- Gamboa, Federico (1903). *Santa*. Barcelona: Talleres y Editorial Araluce.
- Ginway, M. Elisabeth and Andrew Brown (eds.) (2012). *Latin American Science Fiction. Theory and Practice*. New York: Palgrave MacMillan.
- Ginway, M. Elisabeth (2013), "The Politics of Cyborgs in México and Latin America", *Semina*, vol. 34, n° 2, jul-dic. (2013), pp.161-172. Doi: 10.5433/1679-0383.2013v34n2p161
- González Meléndez, Gabriel (1991). *Los mismos grados más lejos del centro*. Monterrey: Fondo Editorial de Nuevo León.
- Gregory, Alfons (2015). *La dimensión política de lo irreal*. Poznam: UAM.
- Haraway, Donna (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Hayles, Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Jameson, Fredric (2009). *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia-ficción*. Madrid: Akal.
- López-Pesilla, Teresa (2013), "Metástasis de los simulacros y metadiégesis digital en *La novela perfecta* de Carmen Boullosa", *Pasavento*, n° 2 (2013), pp. 283-296. Disponible en: [http://www.pasavento.com/pdf/n2\\_lopezpe.pdf](http://www.pasavento.com/pdf/n2_lopezpe.pdf)
- López-Pesilla, Teresa (2015). *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia-ficción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Martín Moreno, Francisco (2008). *México sediento*. Madrid: Alfaguara.
- Molina, Mauricio (2005). *Tiempo lunar*. México: Punto de Lectura.
- Moreno, Fernando Ángel (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.
- Ordiz Alonso-Collada, Inés (2016), "De-construcciones y ciber-construcciones del cuerpo: gótico y ciencia ficción en *La primera calle de la soledad* de Gerardo Horacio Porcayo", en Natalia Álvarez Méndez, Ana Abello Verano y Sergio Fernández Martínez (eds.). *Territorios de la imaginación. Poéticas ficcionales de lo insólito en España y México*. León: Universidad de León, pp.121-130.
- Palavicini, Félix (1926). *Castigo! Novela mexicana de 1945*. México: n.d.
- Paniagua García, José Antonio (2015), "La adicción al ciberespacio: *Gel azul*, de Bernardo Fernández", en Javier Sánchez Zapatero y Alex Martín Escribá (eds.). *El género eterno: Estudios sobre novela negra y cine negro*. Santiago de Compostela, Andavira Editora, pp.319-326.

Disponible en:

[https://www.researchgate.net/publication/299632107\\_La\\_adiccion\\_al\\_ciberespacio\\_Gel\\_azul\\_de\\_Bernardo\\_Fernandez/download](https://www.researchgate.net/publication/299632107_La_adiccion_al_ciberespacio_Gel_azul_de_Bernardo_Fernandez/download)

- Porcayo, Gerardo Horacio (1997)[1993]. *La primera calle de la soledad*. México: Vid.
- Porcayo, Gerardo Horacio (ed.) (1997). *Silicio en la memoria*. México: Ramón Llaca.
- Porcayo, Gerardo Horacio (2017). *Plasma express*. México: Destino.
- Ramírez, José Luis (1997). *Cuentos completos cyberpunk*. México: Fractal.
- Reati, Fernando (2006). *Postales del porvenir: la literatura de anticipación en la Argentina neoliberal (1985-1999)*. Buenos Aires: Biblos.
- Sánchez Prado, Ignacio M. (2012), “Ending the World with Words: Bernardo Fernández and the Institutionalization of Science Fiction in Mexico”, en M. Elisabeth Ginway and Andrew Brown (eds.). *Latin American Science Fiction. Theory and Practice*. New York: Palgrave MacMillan, pp.111–132.
- Sánchez Prado, Ignacio M. (2018). *Strategic Occidentalism on Mexican Fiction, the Neoliberal Book Market and the Question of World Literature*. Evaston: Northwestern University Press.
- Seed, David (2011). *Science Fiction A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Shaffler, Federico (1990, 1991, 1994). *Más allá de lo imaginado. Antología de la ciencia ficción mexicana*. México: Tierra Adentro.
- Sheridan, Guillermo (1996). *El dedo de oro*. México: Alfaguara.
- Sloterdijk, Peter (2000). *La Domestication de l'etre*. Paris: Mille et une nuits.
- Suvin, Darko (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. México : FCE.
- Todorov, Tzvetan (1970). *Introduction a la littérature fantastique*. Paris: Seuil.
- Trujillo Muñoz, Gabriel (1997). *El futuro en llamas. Cuentos clásicos de la ciencia ficción mexicana*. México: Vid.
- Trujillo Muñoz, Gabriel (1999). *Espantapájaros*. México: Lectorum.
- Urzaiz, Eduardo (1919). *Eugenia. Esbozo novelesco de costumbres futuras*. Mérida, México: Edición del autor.