



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Filosofía y Humanidades
Departamento de Literatura

“SI EL COMPUTADOR FUNCIONA COMO UN HUMANO...”:

LOS DOS MUNDOS DE *SNOW CRASH*

Informe final de Seminario para optar al grado de Licenciada en
Lengua y Literatura Hispánica con mención en Literatura

BARBARA FONTECILLA BUSCH

Profesor Guía:
Luis Vaisman Abrahamson

Ayudante:
Luis Cifuentes Acuña

SANTIAGO DE CHILE
2014

Índice.

Agradecimientos	3
Capítulo I. <u>Introducción a la ciencia ficción</u>	4
1.1_ Introducción	4
1.2_ Dificultad de definir el género	4
1.3_ Definiciones de ciencia ficción	5
1.3.1_ Luis Vaisman	5
1.3.2_ Darko Suvin	6
1.3.3_ Carl D. Malmgren	7
1.4_ Historia de la ciencia ficción	8
1.4.1_ Hugo Gernsback y las Pulps: el nacimiento de un nuevo género	9
1.4.2_ “Prehistoria”: antecedentes de la ciencia ficción	10
1.4.3_ La época de oro de la ciencia ficción	11
1.4.4_ New Wave	12
1.4.5_ El Cyberpunk y los '90	13
1.5_ Ciencia Ficción y literatura: de género masivo a literatura mainstream	15
1.6_ Subgéneros	16
1.6.1_ Ciencia ficción dura / ciencia ficción blanda	16
1.6.2_ Ópera espacial	17
1.6.3_ Distopía	18
1.6.4_ Sexualidades alternativas	18
1.6.5_ Historia alternativa	19
1.6.6_ Cyberpunk	20
1.6.7_ Ciencia Ficción–Fantasía, o Science Fantasy	21
Capítulo II. <u>El cyberpunk y la distopía</u>	22
2.1_ Cyberpunk	22
2.2_ Distopía	26
Capítulo III. <u>“Si el computador funciona como un humano...”</u>	29
3.1_ Introducción	29
3.2_ Sistemas de información: el ser humano y el computador	33
3.3_ Reality	36
3.4_ Metaverse	40
3.5_ La Realidad y el Metaverse	45
3.6_ Conclusión	51
<u>Bibliografía</u>	52

Agradecimientos.

Que se me perdone lo cursi porque no hay otra forma de hacer esto.

A mis padres y a mis hermanos, por tantas cosas que es mejor no empezar a nombrarlas. A la familia Rojas Fontecilla por, entre tantas otras cosas, soportarme todo este tiempo. A la Nat, a la Lili, amigas siempre aunque estén tan lejos. A Francisco Barros. A la Xime, sin ella yo hasta aquí no llegaba. A mi madrina. A las profes Brenda López y Coni Martínez, por todo el apoyo y cariño. Al profesor Vaisman y a Luis, por hacer un seminario de grado tan magnífico. A mis tres compañeros de seminario, desde luego. A todos los maravillosos amigos y amigas que he hecho en estos años de carrera. A Dios, porque por qué no ponerlo también por escrito. Y a todos los que se me quedan en el tintero, porque saben lo despistada que soy.

Capítulo I. Introducción a la Ciencia Ficción*

1.1_ Introducción

En este primer capítulo nos proponemos mostrar un panorama general acerca de la ciencia ficción (en adelante CF) y las problemáticas que pueden desprenderse de ella, para así tener una base sobre la cual instalar nuestros análisis personales de diferentes novelas del género.

La primera parte del Seminario de Grado el curso se enfocó en abordar lo que más adelante expondremos, es decir, la historia del género, su definición, y sus distintas manifestaciones en subgéneros; para lo cual leímos y vimos varias obras que resultan representativas de la CF. Además, se dedicó tiempo a procesar la bibliografía con la que trabajaremos, y a discutir distintos aspectos de la misma. Así, durante la segunda parte del curso, enfocada a la producción de nuestros informes finales, pudimos aplicar y ampliar lo visto en clases en función de la obra que cada uno decidió analizar.

Antes de comenzar, es pertinente mencionar un suceso que tomó lugar tras asistir al primer encuentro de seminario de grado: nos enteramos de que todos manejamos un nivel de inglés que nos permite leer en el idioma. Este aspecto resultó relevante, pues la gran mayoría de las obras y bibliografía de ciencia ficción es producida por angloparlantes. Luego de llegar un acuerdo común, el profesor guía decidió reestructurar el programa del curso, en función de incluir textos actuales que carecen de traducciones. Tal decisión impactó nuestro paso por el seminario, pues el espectro de posibilidades para elegir nuestro objeto de estudio se vio favorablemente ampliado².

1.2_ Dificultad de definir el género

Al momento de precisar qué es la ciencia ficción y aquello que la distingue de otras formas es muy difícil escoger una sola definición, pues parecen existir tantas definiciones como gente que la define. Esto en parte se debe al desarrollo histórico del género, durante el cuál ha sufrido tantos cambios importantes, que los límites se desdibujan constantemente para incluir nuevas obras. Ante tan vasto panorama, la tarea de concebir una definición que permita aprehender al género en todas sus formas

1 El primer capítulo de este informe fue escrito de manera conjunta por los cuatro integrantes del Seminario de Grado: Barbara Fontecilla, Daniela Quiñones, Janice Tapia y Cristian Toro. Esto debido a que el profesor estimó, considerando las características y particularidades del curso, que resultaría más útil una introducción de este tipo.

2 Por esta razón citaremos las novelas trabajadas y la bibliografía (cuando sea pertinente) en su idioma original. Las traducciones serán señaladas a pie de página. Nos interesa trabajar con el idioma original pues consideramos que ciertas características de la fuente, sobre todo en el caso de las novelas, pierden su calidad en las traducciones.

resulta un trabajo complejo.

La multitud de críticos y autores que conforman la esfera de la CF son conscientes de esta problemática, por lo que adoptan determinadas posturas a la hora de abordar el género. En el *Cambridge Companion to Science Fiction*, por ejemplo, se ve a la CF como una constante discusión sin resolución definitiva: "Science fiction is less a genre –a body of writing from which one can expect certain plot elements and specific tropes– than an ongoing discussion (...) is a battleground between different groups of fans, and different groups of critics"(Cambridge, 2003: I)³. Por otro lado, también está en juego el rol de las editoriales en la definición del género, donde éste muchas veces se usa simplemente como una etiqueta para aumentar las ventas (a esto nos referiremos con mayor profundidad más adelante).

Esta dificultad de fijar una definición estable para la CF va de la mano con las múltiples historias que se han hecho del género. Al describir los elementos que hacen de un texto parte de la CF, se reconoce un momento histórico como inicio del género, señalando antecedentes y observando un desarrollo en el tiempo. En consecuencia, la historia de la CF dependerá de la definición con las que se opere, por lo cual también resulta un tema sin consenso. Es por esto que se han señalado tantos momentos distintos como origen del género, lo que revisaremos más adelante en el apartado sobre la historia de la CF, donde hablaremos de los momentos que consideramos fundamentales en el desarrollo del género.

1.3_ Definiciones de ciencia ficción

Teniendo en cuenta la imposibilidad de otorgarle una definición estable al género, hemos seleccionado tres definiciones que nos parece resultan representativas y que de cierta manera resumen el amplio panorama en el que se inscriben las obras del género.

1.3.1_ Luis Vaisman

El profesor Vaisman, en su artículo "En torno a la ciencia ficción: propuesta para la descripción de

3 "La ciencia ficción es menos un género –un corpus de escritura del que se pueden esperar ciertos elementos en la historia y tropos específicos– que una discusión en curso (...) Es un campo de batalla entre distintos grupos de fanáticos, y diferentes grupos de críticos"

De aquí en adelante todas las traducciones son nuestras a menos que se indique lo contrario.

un género histórico” (1985) nos entrega una definición que podría situarse en una posición intermedia entre las entregadas por Darko Suvin y Carl Malmgren, que trabajaremos más adelante. Esta definición no es tan estricta en relación a la exactitud de los hechos científicos, y además aclara las distancias entre la CF y géneros con los que habitualmente es confundida, como la fantasía.

Vaisman presenta a la CF como un tipo de relato que traspasa lo literario y sus soportes verbales:

“El relato de CF se caracterizará entonces por exponer un tipo de historias que, tomando como punto de partida un(os) hech(os) científico(s), se desarrollarán como develación narrativo-descriptiva sistemática de las consecuencias lógicas que dichos hechos podrán tener para el futuro de la humanidad.” (1985: 10)

Estos hechos no deben contradecir lo que el público estima como la realidad científica (de la época en que se escribe); y pueden referirse a cualquiera de las ciencias.

Generalmente, las consideraciones erróneas que el público tiene sobre la CF se basan en la errada relevancia que se le dan a sus elementos secundarios. De acuerdo a esto, Vaisman afirma que tales aspectos secundarios pueden desprenderse del núcleo definitorio de la CF, pero no pueden aparecer de manera independiente por sí mismos. Tal núcleo se formula en base a tres componentes estructurales interconectados entre sí:

“[La] estructura semántico-sintáctico-pragmática nuclear está constituida por un(os) hecho(s) científico-tecnológico(s) vigentes en la época de la situación de producción (elemento semántico) de donde de donde se derivan cronológico-causalmente –en forma de relato– sus consecuencias (elemento sintáctico) para promover en el lector virtual el efecto de realidad probable (elemento pragmático) del mundo –necesariamente futuro– resultante.” (1985: 12)

Estas pautas sostienen el efecto realista: el lector debe creer, y el autor se empeña en que así sea, que su mundo puede llegar a convertirse en el mundo del relato, pues tal mundo se rige por la lógica científica de su realidad. El lector siente una familiaridad con tal mundo a pesar de no ser el suyo, pues su verosímil es “el de lo *probable*, medido por las condiciones de factibilidad futuras tal como ellas existen en el sistema de expectativas del lector acerca de su propio mundo real” (1985: 15).⁴

1.3.2_ Darko Suvin

La definición de Suvin, tomada de su *Metamorfosis de la Ciencia Ficción* (1984), es bastante

4 Es también importante para la definición que da el profesor Vaisman la relación entre la CF y el realismo. Según él, la CF funciona según el verosímil realista, ya que es un género masivo. Además, la lógica del discurso de la CF es la de la ciencia histórica, ya que “La CF crea en el lector, a diferencia de la literatura fantástica, la ilusión que se está leyendo acerca de la realidad, pero que se encuentra en el lector separado de ella sólo en términos temporales. Y ¿qué otra cosa hace el discurso histórico, fuera de distanciar al lector en el sentido temporal inverso?” (Vaisman, 1985:22).

estricta al considerar como parte del género solamente a aquellas obras en las que los datos científicos presentados no contravienen ninguna de las leyes de la ciencia de su época de producción, siendo fundamental la precisión en los hechos científicos.

Su reflexión se basa en una premisa determinante y excluyente: la ciencia ficción se diferencia por “el dominio o la hegemonía narrativa de un “novum” (novedad, innovación) validado mediante la lógica cognoscitiva” (1984: 94), que define como “un fenómeno o una relación totalizadora que se desvía de la norma de realidad del autor o lector implícito (ibídem: 95)”. Es imposible separar el *novum* de la ciencia, ya que ésta es el “horizonte limitador de la CF, su motivación iniciadora y dinamizadora” (ibídem: 98). Por lo tanto, lo que escapa del ámbito científico no es pertinente a este género. De esta manera, Suvin excluye de la CF a cualquier obra cuyo *novum* no esté cognoscitivamente validado, negando la pertenencia al género a un gran número de obras que van más allá de la ciencia actual y oscilan entre ésta y la fantasía:

“Si bien la credibilidad de la CF no depende de la explicación razonada dada a un relato en lo particular, el significado de toda la situación ideada en él depende, en última instancia, de que “la realidad a la cual desplaza, y por lo tanto interpreta,” sólo sea interpretable con base en el horizonte científico o cognoscitivo” (1984: 99).

Por otro lado, para Suvin el valor cognoscitivo de la CF está “en su referencia analógica al presente del autor, y no en predicción alguna, sea parcial o global” (1984: 111), con lo que descarta la idea de las obras de ciencia ficción como una simple extrapolación del presente actual. Siguiendo esta reflexión, Suvin propone considerar a la CF como un tipo de relato histórico imaginativo, en donde todas las conclusiones que se logran desprender del *novum* se constituyen como un modo indirecto de comentar el contexto del autor. De tal manera la CF es importante, pues incluso aunque proponga una huida de tal contexto, “ese escape es un punto de mira mejor, desde el cual captar las relaciones humanas que rodean al autor” (1984:118).

1.3.3_ Carl D. Malmgren

La definición que Malmgren entrega en su estudio *Worlds Apart: Narratology of Science Fiction* (1991) resulta bastante menos estricta que la de Suvin. Incluye dentro de su marco no sólo la ciencia ficción dura, sino también a casos “contaminados” por elementos externos a la CF, que Suvin catalogaba como marginales. Malmgren se centra en la construcción de los mundos, más que en el contenido de la historia, al momento de definir el género: “The genre of science fiction must be defined by its unique fictional world or worlds, a truth that many readers of SF come to intuitively: SF can be

defined by its peculiarly “science-fictional” worlds”(1991:2)⁵. En consecuencia, Malmgren se dedica a analizar los componentes de los mundos ficticios, para determinar cuáles son las transformaciones que tales componentes presentan en la CF:

“The genre is thus characterized by a fictional world whose system of actants and topoi contains at least one factor of estrangement from the basic narrative world of the author, and by a discourse which naturalizes that factor by rooting it in a scientific episteme. The factor of estrangement or *novum* at once defines the genre and determines the range of aesthetic and cognitive functions that it is able to serve”(1991:10)⁶.

Malmgren menciona que los mundos ficticios consisten en “a set of actants who exist continuously in an implicit or particularized topos”(1991:16)⁷. En la dimensión del topos se incluye el orden social, la topografía y las leyes naturales, de este modo, el mundo está conformado por cuatro sistemas interconectados e interdependientes. En el caso de la CF, el *novum* puede ser aplicado a cualquiera de estos sistemas; esto lo usa Malmgren para clasificar las obras.

La particularidad en *Worlds Apart* recae en la preocupación por una forma de ciencia ficción impura que el autor denomina “science fantasy”, que nace de la integración de un *novum* en el sistema las leyes naturales. “Science fantasy is predicated upon an estrangement of the “laws” upon which an SF world rests, upon the reversal of natural law or the contravention of the scientific epistemology” (1991: 139)⁸. La lógica del género sigue operando pues los componentes que resultan sobrenaturales, extraños o no empíricos son naturalizados a pesar de sobrepasar algunas convenciones. En consecuencia, Malmgren exalta la capacidad que tiene la CF al poseer “a deep structure that unites in some way scientific necessity and imaginative freedom” (ibídem 10)⁹.

1.4_ Historia de la ciencia ficción

Nuestra postura al momento de señalar una historia para el género es seguir la postura del profesor

5 “El género de ciencia ficción debe ser definido por su mundo o mundos de ficción únicos, una verdad a la que llegan intuitivamente muchos lectores de CF: la ciencia ficción puede ser definida por sus peculiares mundos ‘científico-ficcionales’”

6 “Por lo tanto, el género es caracterizado por un mundo ficticio cuyo sistema de actantes y topoi contiene al menos un factor de distanciamiento respecto al mundo narrativo básico del autor, y por un discurso que naturaliza ese factor al enraizarlo en un episteme científico. El factor de distanciamiento o *novum* a la vez define el género y determina el rango estético y las funciones cognitivas que puede servir”

7 “un conjunto de actantes que existen continuamente en un topos implícito o particularizado”

8 “La ciencia-fantasia se fundamenta en un extrañamiento respecto de las “leyes” sobre las que un mundo de la CF se apoya, en la reversión de una ley natural o en la violación de la epistemología científica.”

9 “Una estructura profunda que de alguna manera une necesidad científica y libertad imaginativa”.

Vaisman y tomar como punto de partida el momento en que Hugo Gernsback publica la primera edición de la revista *Amazing Stories* en el año 1926, donde selecciona determinados textos del género que llama “cientificción”. Es aquí cuando la CF adquiere conciencia de género, es decir, un nombre y definición propia, además de sus antecedentes: Edgar Allan Poe, Julio Verne y Herbert George Wells (Vaisman, 1985: 9). En base a esto, consideramos cinco etapas en la historia de la CF, que describiremos a continuación.

1.4.1_ Hugo Gernsback y las Pulps: el nacimiento de un nuevo género

Como hemos dicho, creemos que el origen de la CF como género plenamente diferenciado tiene lugar en 1926 con Hugo Gernsback y su revista *Amazing Stories*. En aquellos años, Norteamérica aún no contaba con una literatura nacional muy definida y el público lector tenía capacidades más bien rudimentarias:

“Estos lectores compraban novelillas baratas del Oeste, relatos de aventuras de diversa especie, cualquier cosa en fin que pudiera satisfacer su ansia primaria de ficción. Parte de esta demanda la cubrieron unas revistas impresas en papel barato (*pulp*). Al mismo tiempo, los jóvenes norteamericanos de mediana cultura estaban deseosos de aprender cosas sobre la ciencia y la tecnología.” (Rabkin y Scholes, 1977:46)

En tal contexto, Gernsback fomenta el creciente interés por la ciencia en un formato popular de lectura: las *pulps*. “Gernsback’s *Amazing*, was the first not only to limit its fictional contents to stories of scientific extrapolation and outer-space adventure but also to attempt to define the genre which the editor initially called ‘scientifiction’, but began to refer to as ‘science fiction’ by 1929” (Cambridge, 2003: 33)¹⁰. En un periodo en que la tecnología y la ciencia comienzan a tomar mucha importancia por sus avances y a su vez a crear muchas interrogantes sobre las consecuencias de tales progresos, surge la necesidad de plantear estas preguntas en historias especulativas sobre el futuro.

Gracias a la aparición de *Amazing Stories*, la CF se origina como fenómeno editorial. Ésta y todas las revistas que le siguen, se dedican a seleccionar, editar y publicar lo que, según cada una, era parte del género. La ciencia ficción “es nueva como autoconciencia genérica que explicita ahora programáticamente sus rasgos definitorios, proponiéndose además y desde la partida como una forma literaria de consumo masivo” (Vaisman, 1985:10). Nace así, además, su consideración como subliteratura, al margen del mainstream o literatura principal.

10 “*Amazing* de Gernsback, fue la primera no solo en limitar sus contenidos ficticios a historias de extrapolación científica y aventuras del espacio exterior, sino también en tratar de definir el género, el cual el editor llamó inicialmente “cientificción”, pero comenzó a referirse a él como “ciencia ficción” en 1929”.

Por otro lado, una de las particularidades de las *pulps* era la sección de discusiones que estas incluían. “Fue el comienzo de lo que llegaría a convertirse en el sistema de realimentación literaria más elaborado y eficaz inventado desde los tiempos de la poesía épica oral” (Rabkin y Scholes, 1977: 50). Esta dinámica constituiría los primeros intentos de originar una teoría crítica específica de la ciencia ficción.

Si bien desde un principio Gernsback señala los relatos que serían parte de la llamada “cientificción” como aquellos “del tipo de los de Julio Verne, H. G. Wells y Edgar Allan Poe: una novela encantadora mezclada con hechos científicos y visiones proféticas” (citado en Rabkin y Scholes, 1977:48) los escritos que se incluyen en las revistas distan mucho de la calidad literaria propia de sus antecedentes. Principalmente, los relatos de las *pulps* utilizaban la misma fórmula y estructura, donde el tratamiento de los personajes y de la historia era más bien superficial, privilegiando el efecto de entretenimiento originado por las aventuras que en ellas se presentaban. “The three basic plots of sf in the 1930s were the invasion story, the exploration story/first-contact story, and the invention story”¹¹ (Routledge, 2009:54).¹²

Además de *Amazing Stories*, nuevas *pulps* comienzan a aparecer; *Wonder Stories* (1929), *Astounding Stories* (1930), *Atonishing Stories* (1931), *Marvel Science Stories* (1938), *Startling Stories* (1939), etc. Pero si bien las *pulps* solían repetir las mismas estructuras, como revisaremos posteriormente, una importante innovación para la CF surge cuando John W. Campbell, Jr. entra en escena.

1.4.2_ “Prehistoria”: antecedentes de la ciencia ficción

Diferentes críticos y estudiosos de la CF rastrean autores y obras que identifican como antecedentes del género, pues en ellos se encuentran potencialmente muchas de las características que más adelante definirían a la ciencia ficción. En este apartado dejaremos de lado una historia lineal para dar cuenta de algunos de ellos, y en el siguiente retornaremos a la etapa de la CF que sigue a las *pulps*: la “edad de oro”.

Una de las posturas que indican antecedentes muy tempranos para el género de la ciencia ficción es la sostenida por Adam Roberts en el *Routledge Companion...*, donde aboga por una consideración de la

11 “Los tres argumentos básicos de la CF en los años ‘30 eran la historia de invasión, la historia de exploración/primer contacto y la historia de invención.”

12 Por otro lado, muchas de estas *pulps* también incluían relatos de fantasía, ya que no existía una distinción clara de los límites del género.

CF como un modelo cultural de relativa antigüedad y ve sus inicios en la revolución copernicana, entendiendo que la ciencia ficción comenzaría al mismo tiempo que la ciencia. En consonancia con ese razonamiento, se verían orígenes prematuros de la CF en la novela utópica, específicamente en la fantasía utópica, con obras como *New Atlantis* de Francis Bacon (1617-1627).

Varios historiadores del género ven su origen siglos más tarde con *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. Rabkin y Scholes defienden esta postura, señalando que “[Shelley] cambió su realidad sencillamente proyectando un resultado científico que pudiera lograrse algún día en su propia época histórica. Introdujo en su mundo un elemento de un futuro posible, y con ello transformó para siempre las posibilidades de la literatura” (1977: 17).

Otro de los antecedentes del género es Edgar Allan Poe, considerado por Hugo Gernsback, de quien hablaremos más adelante, como uno de los padres de la “cientificción”, junto a Verne y a Wells. Varios de los cuentos de Poe, como “The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall” (1835) tienen elementos que más tarde pasarían a ser fundamentales en el género.

La importancia de Julio Verne es destacable en el desarrollo de la extrapolación como mecanismo del género: “The essence of Verne’s method was the carefully constrained extrapolation of contemporary technology, and he became famous for the application of hypothetical locomotive technologies to laborious exploration and leisurely tourism” (*Cambridge*, 2003:20)¹³.

Por último, H. G. Wells, otro de los padres del género, realizó un aporte considerable al mismo al abrir el tiempo y el espacio para su exploración: “Wells’s time machine became the first of a series of facilitating devices that opened up the farther reaches of time and space to a kind of rational enquiry that had previously been severely handicapped by its reliance on obsolete narrative frameworks” (ibídem, 24)¹⁴.

1.4.3_ La época de oro de la ciencia ficción

Cuando en el año 1937, John W. Campbell Jr. asume como editor de la revista *Astounding Stories* y

13 “La esencia del método de Verne fue la extrapolación cuidadosamente restringida de tecnología contemporánea, haciéndose famoso por la aplicación de tecnologías locomotivas hipotéticas a la exploración laboriosa y el turismo sin prisas”.

14 “La máquina del tiempo de Wells se convirtió en el primero de una serie de dispositivos facilitadores, que pusieron al alcance las partes más alejadas del tiempo y el espacio para un tipo de investigación racional, que previamente había sido perjudicada gravemente por su dependencia a marcos narrativos obsoletos.”

la renombra *Astounding Science-Fiction* comienza una nueva etapa tanto en la era de las *pulps* como en la historia del género:

“Capitaneada por Campbell, la ciencia ficción norteamericana se hizo más reflexiva, más especulativa y mucho más eficaz en cuanto literatura, sin perder su sentido de lo maravilloso ni su atracción popular. Y esto justifica un poco el que la primera década del *Astounding* de Campbell se le suele llamar «la edad de oro»”. (Scholes y Rabkin, 1977: 53)

Campbell buscó autores que estuvieran acorde a su visión seria de la ciencia ficción y así descubrió a quienes serían grandes figuras del género: A. E. van Vogt, Robert A. Heinlein, Isaac Asimov, Theodore Sturgeon, entre otros.

En consecuencia, el nivel de sofisticación de las historias evolucionó. “A major innovation in magazine fiction from the 1940s on was the imagined application of experimental method and technological innovation not to physical problems but to fundamental questions about society and the mind” (*Cambridge*, 2003: 39)¹⁵. Se produjo una apertura a nuevos temas relacionados con las dinámicas sociales de manera que los relatos fueron más allá de la simple aventura.

En la década de los '50, autores “externos” al género comienzan a utilizar recursos de la ciencia ficción. Esos escritores, al no ser parte del círculo del género, no se ven determinados por modelos previos, aportando nuevas ideas y enfoques. Tal es el caso, por ejemplo de George Orwell con *1984*.

En los 60s, la era de las *pulps* llega a su término y el género sufre un progresivo traslado desde la revista hacia el formato del libro.

1.4.4_ *New Wave*

Desde 1960, nuevos grupos de escritores generan una sofisticación de los modelos narrativos, rompiendo con las anteriores fórmulas acrílicas de la ciencia ficción. “The emergent movement, a reaction against genre exhaustion but never quite formalized and often repudiated by its major exemplars, came to be known as the New Wave” (*Cambridge*, 2003: 49)¹⁶.

Una de las grandes preocupaciones del movimiento fue el posicionamiento cultural de la CF, promoviendo una mayor visibilidad y respetabilidad del género, no sólo como literatura escrita, sino

15 “Una innovación importante en ficción de revistas desde los años '40 en adelante, fue la aplicación imaginaria de un método experimental y la innovación tecnológica no a problemas físicos, sino a cuestiones fundamentales sobre la sociedad y la mente”.

16 “El movimiento emergente, una reacción contra el agotamiento del género pero nunca formalizado y a menudo repudiado por sus grandes ejemplos, llegó a ser conocido como la Nueva Ola.”

también en lenguajes visuales. De tal manera, aparecen los primeros *bestsellers*, tales como *Stranger in a Strange Land* de Robert A. Heinlein (1961) y *Dune* de Frank Herbert (1965), series de televisión como *Star Trek* (1966-9) e incluso manifestaciones de la CF en el cine: *Star Wars* de George Lucas (1977) y *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg (1977). Por otro lado, esta sofisticación de del género promovió su incursión en la academia: *The Science Fiction Research Association* fue fundada en 1970, y los poco más tarde los diarios académicos *Foundation* (1972-) y *Science Fiction Studies* (1973-). Así, lo que comenzó como discusiones de fanáticos en las *pulps* alcanzó medios más orgánicos.

En cuanto a las temáticas también se promueve una mayor experimentación: las obras eran “radical in style and content, often explicit in terms of language and sexual references, and more concerned with “inner” than outer space” (*Routledge*, 2009: 103)¹⁷. Otro cambio se produce como consecuencia de la popularización del formato *paperback* como medio de publicación de las obras, lo que implica que los escritores del género no debían provenir necesariamente del *fandom* como era usual en la era de las *pulps*: “Most new writers had not “come up through the ranks” as fans, and many had literary, rather than technical or scientific, college backgrounds” (ibídem, 2009:106)¹⁸. A pesar de la emergencia de nuevas figuras, antiguos autores como Sturgeon seguían vigentes.

Otro de los cambios que el *new wave* trajo fue la creciente visibilidad de las mujeres como escritoras de CF: Ursula K. Le Guin, Joanna Russ, James Tiptree Jr. (Alice Bradley Sheldon) fueron algunas de las nuevas figuras: “rather than rejecting sf’s tools and tropes, feminist writers in particular reconceptualized the newly contested sf megatext as a space for alternative ways of thinking about gender, sexuality, and, less often, race” (*Routledge*, 2009: 108)¹⁹.

1.4.5_ El Cyberpunk y los '90

En la década de los '80, el público lector de ciencia ficción se expandió en términos etarios y de género, cambiando la antigua visión de la CF como un género dirigido a hombres adolescentes. Esto se

17 “Radicales en el estilo y contenido, a menudo explícitas en términos de lenguaje y referencias sexuales y más preocupadas por el espacio “interior” que el exterior.”

18 “La mayoría de los nuevos escritores no habían “llegado a través de las filas” como fans, y muchos tenían formación universitaria literaria en lugar de técnica o científica ”

19 “En lugar de rechazar herramientas y tropos de la CF, las escritoras feministas en particular reconceptualizaron el recientemente impugnado megatexto de la CF, como un espacio para formas alternativas de pensar el género, la sexualidad y, con menos frecuencia, la raza. ”

debe sobre todo a los cambios que tuvo el género, a la inclusión de una mayor cantidad de temas y a su aparición en diversos formatos. Además la gran cantidad de películas de CF que aparecen en esta época presenta al género incluso a un público no lector, el cual ya tendrá nociones básicas de la CF antes de acceder a la literatura. De esta manera, el género expande sus alcances.

Es también durante los '80 que se da un nuevo impulso al género con el surgimiento del *cyberpunk*. Este subgénero, que definiremos más adelante, surgió de un cambio en un aspecto central en la CF: la relación entre ésta y el mundo. Hasta ese entonces, la ciencia ficción era una prolepsis de la tecnología que veíamos en nuestra realidad: Pero en la década de los 80s, y con la expansión del internet y los computadores, se comienza a modificar la idea del mundo real. El mundo futuro que la ciencia ficción mostraba a sus lectores parecía haber alcanzado el mundo real, y el cyberpunk surgió como modo de contestar todas las inquietudes que acompañaron este cambio.

El cyberpunk, subgénero marcado por su fascinación con la tecnología informática, tuvo una influencia notable en la CF en su totalidad:

“The cyberpunks were indeed the biggest thing to hit sf since the New Wave, and they did change the field significantly. Within a very few years, even though Gibson and Sterling were declaring the Movement dead, many of their favorite tropes –the disaffected, inevitably cool computer cowboy hero; the brain-modifying wetware and input jacks; the polluted future dominated by evil corporations– had become the standard coin of the genre, used even by veterans like Pohl and Poul Anderson, who had their roots in the 1940s” (*Routledge*, 2009: 153)²⁰.

Pero al llegar a los 90's el panorama en la CF ha cambiado:

“Cyberpunk's once radical motifs has become common coin, the so-called humanists had helped raise literary expectations, and new British writers were talking their turn at transforming the genre. Authors as diverse as Gray, Wolfe, Gibson, Le Guin, Robinson and Banks had produced a wide range of superb fiction, although old-fashioned work not all that noticeably different from the pulps was still seeing print and finding an audience. As always, new dinosaurs and new avant-garde were already in the making”(*Routledge*, 2009: 161)²¹.

Es entonces cuando vemos el surgimiento de autores como Ted Chiang y China Mieville, quienes logran sobrepasar los límites del género mezclándolo con otros, haciendo que éste avance más allá de

20 “Los cyberpunks fueron efectivamente el mayor golpe a la CF desde el New Wave, y cambiaron el campo significativamente. Dentro de muy pocos años, aún cuando Gibson y Sterling declaraban el movimiento muerto, muchos de sus tropos favoritos –el insatisfecho, inevitablemente genial héroe vaquero de computador; los programas modificadores de cerebro y conexiones de entrada; el contaminado futuro dominado por corporaciones malignas– se había vuelto la moneda corriente del género, siendo usado incluso por veteranos como Pohl y Poul Anderson, quienes tenían sus raíces en los '40s”.

21 “Los alguna vez radicales motivos del cyberpunk se habían vuelto moneda corriente, los llamados humanistas habían ayudado a levantar las expectativas literarias, y los nuevos autores ingleses estaban tomando su turno en transformar el género. Autores tan diversos como Gray, Wolfe, Gibson, Le Guin, Robinson y Banks habían producido una amplia variedad de estupenda ficción, aunque obras a la antigua, no tan diferentes a las pulps, aún eran publicadas y encontraban un público. Como siempre, nuevos dinosaurios y nuevos pioneros estaban surgiendo”.

lo que los creadores pudieran haber pensado alguna vez. “Almost certainly, these two writers, and their colleagues, will continue to explore the fissiparous hot zones that still divide one genre of the fantastic from another”(Cambridge, 2003: 77)²², así, surge en la CF una corriente donde el género se acerca cada vez más a la fantasía, “contaminándose” con la misma.

Esta es una de las razones que aporta al siempre presente discurso que proclama la muerte de la ciencia ficción –por agotamiento de temas, por las restricciones de la industria editorial, o por su disolución en otros géneros–, pero lo cierto es que el género se las arregla para reinventarse constantemente y seguir explotando, aún hasta nuestros días, sus capacidades críticas.

1.5_ Ciencia Ficción y literatura: de género masivo a literatura mainstream

Vimos en apartados anteriores que la CF se concibió en su origen como un fenómeno editorial, partiendo desde las *pulps* y desde allí extendiéndose a diferentes formatos. Esto señala su estrecha relación con el mundo editorial y el mercado por el que se rige:

“The editors of sf magazines played a crucial role in helping to shape what became a kind of consensus canon of classic stories– a canon further refined by a subsequent generation of anthologists. Still later, as a sf moved increasingly towards the novel as a dominant form and gained a stronger foothold in commercial book publishing, editors working for publishing houses continued to shape the direction of the field” (Cambridge, 2003: 97)²³.

El trabajo realizado por las editoriales incluso ha tenido influencia en la dificultad para determinar qué es la ciencia ficción, haciendo que la definición dependa de las estrategias de mercado. De cierta manera, esta fuerte influencia que el mercado editorial tiene sobre la CF desde su origen ha sido uno de los principales aspectos que ha dificultado la consideración del género más allá de la literatura masiva y de evasión. Sin embargo, la labor editorial no puede examinarse solamente de manera negativa: hay editores y editoriales que en sus inicios ayudaron a definir los aspectos esenciales de la CF y a llevarla a estados más maduros y complejos. Tal fue el caso de relevantes editores como John Campbell y otros tantos que se ha dedicado a descubrir a nuevos escritores y talentos, acercando a la CF a una consideración seria. Como dice Gary Wolfe:

22 “Casi con toda seguridad, estos dos escritores y sus colegas, seguirán explorando las zonas divisorias que siguen separando un género fantástico de otro”

23 “Los editores de las revistas de CF tuvieron un papel crucial en dar forma a lo que se volvió un tipo de canon por consenso de historias clásicas– un canon que fue perfeccionado por una generación subsiguiente de antologistas. Incluso más adelante, mientras la CF se movía cada vez más hacia la novela como forma dominante, consiguiendo un mayor asidero en la publicación comercial de libros, los editores que trabajaban para las editoriales continuaron dando forma a la senda del género”.

“Although an argument might reasonably be made that much of sf’s persistently marginal status in the literary arena is the result of editorial exigency or stubbornness during the fields formative years, it is almost certain that the field could not have evolved to its modern level of complexity and variety without the energetic and persistent advocacy of its best editors” (Cambridge, 2003:109)²⁴.

Pero aún cuando la CF es un género masivo y tan ligado a la industria editorial, lo cierto es que con el paso de los años ha logrado posicionarse cada vez más dentro del *mainstream* literario.

La relación de la CF con la literatura *mainstream* ha sido turbulenta. Si bien en cierto momento esta última comenzó a utilizar elementos propios de la literatura de ciencia ficción, estos intentos no fueron en un principio bien vistos por la crítica, ni por los mismos autores. Sin embargo, por lo que podemos observar ahora, esta distancia se ha ido superando e incluso en países como Estados Unidos e Inglaterra ya se estudia la ciencia ficción formalmente en las universidades, mientras que un gran número de autores relativos de la literatura seria se han ido integrando a la esfera del género o han escrito novelas de CF tomándola como otra posibilidad más dentro de la literatura, dándole el mismo estatus que a otros géneros.

A pesar de todo el avance que se ha dado para la incorporación de la CF al *mainstream* literario y al estudio académico de la literatura, y aún cuando existen novelas de indiscutible complejidad dentro del círculo de la CF, la academia sigue mostrando cierta resistencia cada vez que se propone un estudio serio de este género, resistencia que se delata más bien como un prejuicio que no responde a la realidad actual del género. Es así que aún hay camino por recorrer si se quiere llegar a una incorporación total de la CF al *mainstream* de la literatura.

1.6_ Subgéneros

A continuación nos detendremos a hablar de algunos de los subgéneros más importantes que pueden dar una idea de lo que es la CF y de los múltiples temas de los que se hace cargo. Existen muchos subgéneros más, pero consideramos que éstos ilustran de forma adecuada, tanto lo que fue planteado a lo largo del curso, como lo que escogimos desarrollar en nuestros trabajos personales.

24 “Si bien quizás se puede, razonablemente, argumentar que gran parte del estatus persistentemente marginal de la CF en la arena literaria es resultado de la exigencia editorial o de la terquedad durante los años formativos del género, es casi seguro que el género no podría haber evolucionado al nivel actual de complejidad y variedad sin la defensa enérgica y persistente de sus mejores editores”.

1.6.1_ *Ciencia ficción dura / Ciencia ficción blanda*

La ciencia ficción dura es el subgénero que está más orientado a la veracidad científica, y toma su nombre de centrarse específicamente en las ciencias llamadas “duras”: la física, la química, la astronomía, etc.

“Most simply characterized as ‘getting the science right’, hard sf seeks to avoid contradicting the contemporary state of scientific knowledge, something never completely realized. (...) Hard sf ties much of its credibility to scientific rules and probability, enough that some readers define it simply as ‘hard’ to read” (*Routledge*, 2009:494)²⁵.

Ejemplos de esta variedad son *Cita con Rama* (1973) de Arthur C. Clarke, o la película *Interstellar*, de Christopher Nolan (2014).

En oposición a la ciencia ficción dura se encuentra la llamada ciencia ficción “blanda”. Esta puede compartir todos los rasgos formales que la primera, pero, tal como lo dice su nombre, toma como base aquellas ciencias llamadas blandas, como la psicología, sociología, antropología, etc. Como ejemplos tenemos: *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury, *Solaris* (1961) de Stanislaw Lem (y su adaptación al cine por Andrei Tarkovsky) y *Pórtico* (1977) de Frederik Pohl.

1.6.2_ *Ópera espacial*

La ópera espacial es uno de los subgéneros más conocidos por el público en general, al ser frecuentemente representada en las películas de Hollywood. Este subgénero se asocia a la aventura y fue especialmente explotado en la época de las *pulps*. “Like the nautical fiction from which it borrows terminology and tropes, space opera depicts journeys through uncharted realms in vessels bringing humans into contact with the mysterious stuff separating their safe harbours”(Cambridge, 2003:197)²⁶.

La popularidad de la *space opera* ha llevado a que el grueso público identifique a este subgénero de manera errónea como el defensor de la CF. Pero no todos los mundos ambientados en el espacio exterior o que integren naves espaciales son parte de la ópera espacial:

“Not all fictions involving space travel, conflict, huge vistas, and Big Dumb Objects are space opera, which is

25 “Más simplemente caracterizado como ‘tener la ciencia correcta’, la CF dura busca evitar contradecir el estado contemporáneo del conocimiento científico, algo nunca realizado completamente. (...) La CF dura saca la mayor parte de su credibilidad a reglas científicas y a probabilidades, esto es suficiente para que algunos lectores la definan simplemente como difícil de leer”

26 “Al igual que la ficción náutica de la cual toma prestado su terminología y tropos, la ópera espacial representa viajes a través de reinos inexplorados en navíos que llevan a los humanos a tener contacto con las cosas misteriosas, distanciándolos de sus puertos seguros”

committed to action and adventure, focused upon the heroic, and frequently takes a series or serial form which allows for either a sense of escalation or constant variations on a comparatively narrow set of themes” (*Cambridge*, 2003: 505)²⁷.

A pesar de que la *space opera* frecuentemente sea señalada como una reutilización constante de una misma estructura básica, es posible un tratamiento del subgénero que esté alejado de la simple aventura. Un ejemplo de esto es la novela *Fundación* (1951) de Isaac Asimov. Por otro lado, también contamos con la famosa serie de televisión *Star Trek* como representante del género en el medio audiovisual.

1.6.3_ Distopía

“Dystopia, the negative utopia, is a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which the reader lived (...) (it) draws on the more detailed systemic accounts of utopian narratives by way of an inversion that focuses on the terrors rather than the hopes of history” (*Routledge*, 2009:473)²⁸.

La distopía se caracteriza entonces por presentar una sociedad negativa que muchas veces actúa como advertencia al lector, haciéndole notar los peligros que podría tener el desarrollo de su sociedad de seguir por el camino que el autor estima que lleva.

Contamos con múltiples ejemplos: *1984* (1949) de George Orwell y *Brave New World* (1932) de Aldous Huxley (aunque ninguno de los dos gustaba ser asociado a la CF). Están también *The Space Merchants* (1953) de Frederik Pohl y C. M. Kornbluth y *La Naranja Mecánica* de Anthony Burgess (1962), llevada posteriormente al cine por Stanley Kubrick (1971), además de otras películas: *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Goddard, *Brazil* (1985) y *12 monos* (1995); ambas de Terry Gilliam.

1.6.4_ Sexualidades alternativas

De las múltiples posibilidades que la CF brinda, la exploración de la sexualidad es una de ellas. No obstante, la representación de la sexualidad siempre ha estado ligada a tabúes y estereotipos sociales,

27 “No todas las historias que involucran viajes en el espacio, grandes vistas y objetos extraños son ópera espacial, esta última está comprometida con la acción y la aventura, enfocada en lo heroico, y frecuentemente tiene forma de serie, lo que permite, ya sea un sentido de superación o constantes variaciones en un conjunto relativamente estrecho de temas”

28 “La distopía, la utopía negativa, es una sociedad que no existe, descrita con detalle y usualmente localizada en un tiempo y espacio que el autor pretende mostrar a un lector contemporáneo como peor que la sociedad en la que aquel lector vive (...) se basa en las más detalladas y sistémicas narrativas utópicas, pero invirtiéndolas, concentrándose así en los terrores de la historia más que en las esperanzas”

los cuales se ven plasmados también en la CF, sobre todo al ser ésta dirigida a un público eminentemente masculino (en la primera etapa del género).

La gran explotación de este subgénero se produjo desde la década de los 60s tomando fuerza en los 70s, cuando la CF dejó de mostrar simplemente los supuestos masculinos sobre el sexo, y las mujeres, como escritoras emergentes de CF, se apropiaron de las sexualidades alternativas para una representación de su género desde una merecida perspectiva femenina.

De esta manera, se da lugar a un nuevo tipo de CF “that consciously judges the sexual prejudices of our own society by imagining societies with quite different sexual expectations” (Nicholls, 2012)²⁹. En consecuencia, en este subgénero se instalan sexualidades al margen de lo considerado “normal”. Desde allí puede producirse una apertura a temas considerados comúnmente controversiales. Por otro lado, no sólo las feministas han hecho un gran uso de las sexualidades alternativas, posteriormente, la teoría queer ha hecho su acercamiento a la CF valiéndose también de este subgénero.

“The very nature of sf, however, in which societies with cultures and appearances different from our own can be readily imagined, makes it an excellent medium for asking hard questions about our own sexual prejudices. By the 1980s, the conservative sexual bigotry of sf had largely given way to a radical exploration of alternative sexual possibilities” (Nicholls, 2012)³⁰

Ejemplos son: *La Mano Izquierda de la Oscuridad* (1969) de Ursula K. Le Guin y la trilogía *Xenogénesis* de Octavia Butler: *Amanecer* (1987), *Ritos de madurez* (1988) e *Imago* (1989).

1.6.5_ Historia alternativa

La historia alternativa es un subgénero que se caracteriza por modificar conscientemente un hecho histórico conocido, de lo que resulta un evidente cambio en la historia:

“The alternate history (...) is that branch of nonrealistic literature that concerns itself with history turning out differently than we know to be the case (...) a historical moment is altered and the author explores the consequences of this divergence. The alternate history asks questions about time, linearity, determinism, and the implicit link between past and present. It considers the individual’s role in making history, and it foregrounds the constructedness and narrativity of history”(Routledge, 2009:453)³¹.

29 “Que juzga conscientemente los prejuicios sexuales de nuestra propia sociedad al imaginar sociedades con expectativas sexuales completamente diferentes.”

30 “La propia naturaleza de la CF, en la que sociedades con culturas y apariencias que difieren de las nuestras pueden ser realmente imaginadas, la hace un excelente medio para hacer preguntas difíciles acerca de nuestros propios prejuicios sexuales. Por los 80, la intolerancia sexual conservadora de la CF había desaparecido en gran parte para dar paso a una exploración radical de posibilidades sexuales alternativas”.

31 “La historia alternativa (...) es esa rama de la literatura no realista que se ocupa en cómo la historia resultaría distinta

Este género se diferencia de la novela histórica, ya que la novela histórica presenta el mundo tal como es históricamente, siempre dando el contexto de forma fiel para dar verosimilitud. En cambio, en la historia alternativa, se transforma un elemento clave en la historia de la humanidad, generando que esta siga por un camino distinto al que tomó en los hechos.

Como ejemplos tenemos: *Pavana* (1968) de Keith Roberts, *El sueño de hierro* (1972) de Norman Spinrad, *La máquina diferencial* (1990) de William Gibson y Bruce Sterling, *11/22/63* (2011) de Stephen King, entre otros.

1.6.6_ Cyberpunk

Cyberpunk nació como un término acuñado por Bruce Bethke para denominar aquellas historias que trataban sobre la explosión de la información ocurrida desde los 80s. *Neuromancer* (1984), de William Gibson, es considerada la primera novela de este nuevo subgénero, el cual contó con una suerte de manifiesto en *Mirror Shades* (una antología de cuentos realizada por Bruce Sterling), donde se nos presentan sus características principales:

“Certain central themes spring up repeatedly in cyberpunk. The theme of body invasion: prosthetic limbs, implanted circuitry, cosmetic surgery, genetic alteration. The even more powerful theme of mind invasion: brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry-techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self.

As Norman Spinrad pointed out in his essay on cyberpunk, many drugs, like rock and roll, are definitive high-tech products. [...] It is not for nothing that Timothy Leary proclaimed personal computer's "the LSD of the 1980s"—these are both technologies of frighteningly radical potential. And, as such, they are constant points of reference for cyberpunk” (Sterling, 1988, xiii)³².

Este género muestra un interés por la informática y la realidad virtual, haciendo eco de la popularización de los computadores en la década de los '80, cuando apareció el subgénero, y de un interés por el cambio en la relación entre el individuo y la tecnología, que pasó a ser cada vez más

de la que conocemos (...) un momento histórico es alterado y el autor explora las consecuencias de esta divergencia. La historia alterna hace preguntas sobre el tiempo, la linealidad, el determinismo y el vínculo implícito entre el pasado y el presente. Se considera el rol individual en la creación de la historia, y pone en primer plano la constructividad y narratividad de la historia”

32 “Ciertos temas centrales brotan repetidamente en el cyberpunk. El tema de la invasión corporal: miembros prostéticos, sistemas de circuitos implantados, cirugía cosmética, alteración genética. El aún más poderoso tema de la invasión de la mente: interfaces cerebro-computador, inteligencia artificial, técnicas neuroquímicas que redefinen radicalmente la naturaleza de lo humano, la naturaleza del yo.

Como Norman Spinrad señaló en su ensayo sobre el cyberpunk, muchas drogas, como el *rock and roll*, son productos de alta tecnología [...]. No es por nada que Timothy Leary proclamó los computadores personales “el LSD de los '80 – ambas son tecnologías de un potencial espantosamente radical. Y, como tales, son puntos de referencia constantes para el cyberpunk”.

importante en la vida cotidiana.

Algunos ejemplos son *Neuromancer* (1984) de William Gibson, *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson, la antología *Mirrorshades*, editada por Bruce Sterling, entre otros.

1.6.7_ Ciencia Ficción–Fantasía, o *Science Fantasy*

Como se ha dicho anteriormente, en el comienzo de las *pulps*, podíamos encontrar relatos de ciencia ficción y de fantasía en el mismo lugar, ya que no había una distinción tan estricta. El límite entre la CF y el género fantástico siempre ha sido algo borroso, y es por esta razón que muchas veces podemos encontrar híbridos, a los cuales Malmgren ha denominado *science fantasy*:

“These two genres, SF and fantasy, do have a locus of intersection, science fantasy, an unstable hybrid form combining features from each subgenre (...) a science fantasy world would be one in which the actants or topoi presuppose at least one deliberate and obvious contravention of natural law or empirical fact, but which provides a scientific rationale for the contravention and explicitly ground its discourse in the scientific method and scientific necessity”(1991:141)³³.

Este subgénero es entonces un híbrido entre la ciencia ficción y la fantasía, que muchas veces incluye elementos de horror, aunque no forma parte de ese género. Tiene algunos temas comunes, como mundos paralelos, otras dimensiones, monstruos, poderes psíquicos, pero no es necesario que se centre en ninguno de ellos para ser parte de este subgénero (Nicholls, 2012). La *science fantasy* resulta ser entonces una categoría para tratar el tema de la creciente contaminación entre la CF y su género vecino: el género fantástico.

Un claro ejemplo de *science fantasy* es la premiada novela: *Perdido Street Station* (2000) de China Miéville.

33 “Estos dos géneros, CF y fantasía, tienen un lugar de intersección, la fantasía científica, una forma híbrida e inestable que combina características de cada subgénero (...) Un mundo de fantasía científica sería uno en que los actantes y topoi presuponen al menos una contradicción deliberada y obvia de alguna ley natural o hecho empírico, pero se proveería una explicación racional y científica para la contradicción, poniendo explícitamente su discurso en base al método científico y la necesidad científica”

Capítulo II. El cyberpunk y la distopía

En este capítulo quisiera dedicar algunas páginas a describir brevemente los dos subgéneros de la ciencia ficción que mayor utilidad tienen, en mi opinión, para el estudio de la novela *Snow Crash*, de Neal Stephenson. Me refiero en primer lugar al *cyberpunk*, subgénero en el que indiscutiblemente se clasifica la obra, y a la *distopía*, ya que si bien *Snow Crash* claramente no es una distopía, comparte muchas características con este subgénero, sobre todo en la configuración de su mundo.

2. 1_ Cyberpunk

En los inicios de la década de los ochenta, gran parte del público y de los escritores de ciencia ficción sentían la necesidad de una renovación. El género parecía haberse estancado en la repetición de los temas a los que los lectores estaban acostumbrados. Después de la *New Wave* en los sesenta, en la ciencia ficción no se había visto ninguna innovación importante³⁴, y es esto lo que preparó el camino para el surgimiento del cyberpunk.

El cyberpunk es un subgénero de la ciencia ficción que surge en Estados Unidos, precisamente, durante la década de los ochenta. Toma forma al rededor de un grupo de autores con una manera particular de hacer ciencia ficción: William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, Lewis Shiner, entre otros. Se cita el año 1984 como su inicio, con la publicación de *Neuromancer* de William Gibson, aunque se reconocen influencias de autores previos como Samuel Delany, Brian Aldiss, J. G. Ballard, Robert Heinlein, entre otros (Sterling, 1988, x).

Quizás la mejor forma de entender el cyberpunk es fijarse en su nombre, un nombre que muchos de sus autores rechazaron pero que se impuso sobre todo gracias a estrategias editoriales y al impulso que le dio Bruce Sterling. El término surge de un cuento titulado “Cyberpunk” escrito por Bruce Bethke en 1983: de ahí lo tomó Gardner Dozois para referirse al nuevo subgénero (Nicholls, 2013), y más adelante fue adoptado y difundido tanto por la prensa como por Bruce Sterling (sobre todo en la antología de cuentos *Mirrorshades*). El particular nombre de este subgénero está compuesto por las palabras *cyber* y *punk*. Para la explicación podemos acudir a la *Encyclopedia of Science Fiction*:

The “*cyber*” part of the word relates to Cybernetics: to a future where industrial and political blocs may be global (or centred in Space Habitats) rather than national, and controlled through information networks; a future in which

³⁴ Hay que advertir que esta es la opinión de algunos autores, para ver la contraria, véase “Fiction, 1980-1992”, de Michael Levy, en el *Routledge Companion to Science Fiction* (pp. 153-162).

machine augmentations of the human body are commonplace, as are mind and body changes brought about by Drugs and biological engineering. Central to cyberpunk fictions is the concept of Virtual Reality, as in Gibson's *Neuromancer* sequence, where the world's data networks form a kind of machine environment into which a human can enter by jacking into a cyberspace deck and projecting "his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix" (> Cyberspace). The "punk" part of the word comes from the rock'n'roll terminology of the 1970s, "punk" meaning in this context young, streetwise, aggressive, alienated and offensive to the Establishment. A punk disillusion, often multiple – with progressive layers of illusion being peeled away – is a major component of these works. (Nicholls, 2013, cursivas mías)³⁵

Como mencioné anteriormente, se toma como inicio del cyberpunk la publicación de la novela *Neuromancer*. Esta obra ganó los premios Hugo, Nebula, y Philip K. Dick, y es considerada por muchos como una de las novelas más influyentes dentro del género de la ciencia ficción. *La Encyclopedia of Science Fiction* la nombra como la obra que definitivamente dio forma al subgénero que llamamos "cyberpunk" (Nicholls, 2013). A esta obra muchos agregan la película *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982), por su importancia en la configuración estilística del género. Tom Maddox, por ejemplo, sostiene que: "along with *Neuromancer*, *Blade Runner* together set the boundary conditions for emerging cyberpunk: a hard-boiled combination of high tech and low life (Maddox, 1992)"³⁶.

Michael Levy, en el *Routledge Companion to Science Fiction*, se refiere a *Neuromancer* diciendo: "The most important work of cyberpunk fiction, [...] and one of most influential sf novels ever written, was Gibson's *Neuromancer* [...]. *Neuromancer* was an instant wake-up call to the sf community"³⁷ (2009, 156). Esta "llamada a despertar" generó una nueva forma de hacer ciencia ficción, que fue acogida rápidamente por el público, la prensa, y muchos de los autores³⁸, e indiscutiblemente tuvo una

35 "La parte "cyber" de la palabra se relaciona con la Cibernética: con un futuro donde los bloques industriales y políticos pueden ser globales (o centrados en Hábitats Espaciales) más que nacionales, y controlados a través de redes de información; un futuro donde las mejoras del cuerpo con máquinas son un lugar común, al igual que lo son los cambios en el cuerpo y en la mente traídos por Drogas e ingeniería biológica. Central a las ficciones cyberpunk es el concepto de la Realidad Virtual, como en la secuencia *Neuromancer* de William Gibson, donde las redes de información del mundo forman una clase de ambiente de máquina al cual un humano puede entrar conectándose a una plataforma del ciberespacio y proyectando "su incorpórea consciencia en la alucinación consensual que es la matriz". La parte "punk" de la palabra viene de la terminología del rock'n'roll de los '70, "punk" significando en este contexto joven, callejero, agresivo, alienado y ofensivo al Establecimiento. Una desilusión punk, muchas veces múltiple –con capas progresivas de ilusión siendo peladas– es un gran componente en estas obras" (Traducción mía).

En adelante, todas las traducciones, ya sean de textos críticos o de obras literarias, serán mías, a no ser que se especifique lo contrario.

36 "Junto con *Neuromancer*, *Blade Runner* también sentó las condiciones limítrofes para el cyberpunk emergente: una dura combinación entre alta tecnología y baja vida".

37 "La obra más importante de la ficción cyberpunk, [...] y una de las novelas de CF más influyentes jamás escritas fue *Neuromancer* de Gibson [...]. *Neuromancer* fue una llamada a despertar a la comunidad de la CF".

38 No todos los autores aceptaron el cyberpunk con los brazos abiertos, Orson Scott Card, por ejemplo, lo tildaba de superficial (Nicholls, 2013). Hay que agregar también que no toda la ciencia ficción publicada durante los ochenta fue cyberpunk. Michael Levy explica muy bien esto en el capítulo 16 del *Routledge Companion to Science Fiction* (v. nota

gran influencia en la ciencia ficción posterior, incluso en aquella no perteneciente al cyberpunk.

Este subgénero, además de estar motivado por este “adormecimiento” de la ciencia ficción que he mencionado, surge también como respuesta a cambios muy importantes dentro de la sociedad norteamericana en aquella época:

By 1984, the year of *Neuromancer's* publication, personal computers were starting to appear on desks all over the country; computerized videogames had become commonplace; networks of larger computers [...] were becoming more extensive and accessible to people in universities and corporations; computer graphics and sound were getting interesting; huge stores of information had gone online; and some hackers were changing from nerds to sinister system crackers. And of course the rate of technological change continued to be rapid--which in the world of computers has meant better and cheaper equipment available all the time. So computers became at once invisible, as they disappeared into carburetors, toasters, televisions, and wrist watches; and ubiquitous, as they became an essential part first of business and the professions, then of personal life. (Maddox, 1992)³⁹

Este desarrollo tecnológico tiene una gran importancia dentro del cyberpunk ya que la tecnología ha dejado de estar fuera del ser humano, en naves espaciales o inventos revolucionarios, para convertirse en una parte esencial de la humanidad; de cierto modo, se ha llegado a ser uno con la tecnología. Como menciona Sterling: “For the cyberpunks [...] technology is visceral. It is not the bottled genie of remote Big Science boffins; it is pervasive, utterly intimate. Not outside us, but next to us. Under our skin; often, inside our minds” (1988, xiii)⁴⁰.

En relación a esto, el cyberpunk, en tanto subgénero de la ciencia ficción, se caracteriza por una particular forma de relacionarse con la tecnología: coexisten una valoración positiva y negativa de la misma. Maddox, refiriéndose a *Neuromancer* y *Blade Runner*, asegura que: “Both featured a hard-boiled style, were intensely sensuous in their rendering of detail, and engaged technology in a manner unusual in science fiction: neither technophilic (like so much of "Golden Age" sf) nor technophobic (like the sf "New Wave")” (1992)⁴¹; yo me atrevería a decir que lo que sucede en realidad es que estas

1), refiriéndose a la corriente que el llama “los humanistas”, donde destacan autores como Connie Willis, John Kessel, entre otros.

39 “Para 1984, el año de la publicación de *Neuromancer*, los computadores personales comenzaban a aparecer en los escritorios a lo largo de todo el país; los videojuegos computarizados se habían convertido en un lugar común; las redes de computadores se volvían más amplias y accesibles a personas en universidades y corporaciones; los gráficos y sonidos de computador se volvían más interesantes; enormes almacenes de información estaban en línea; y algunos *hackers* cambiaban de *nerds* a siniestros *crackers* de sistemas. Y desde luego la tasa de cambio tecnológico continuaba siendo rápida –lo que en el mundo de los computadores significa equipo mejor y más barato disponible todo el tiempo. Así los computadores se volvieron al mismo tiempo invisibles, al desaparecer en carburadores, televisiones y relojes de muñeca; y ubicuos, al convertirse en una parte esencial en negocios y profesiones, y después de la vida personal”.

40 “Para los cyberpunk [...] la tecnología es visceral. No es el genio embotellado de lejanos sabios de la Gran Ciencia; es penetrante, totalmente íntima. No fuera de nosotros, sino junto a nosotros. Bajo nuestra piel, muchas veces, dentro de nuestra mente”.

41 “Ambos presentaban un duro estilo, eran intensamente sensuales en su representación de los detalles, y lidiaban con la

dos visiones, tecnofóbica y tecnofílica, se las arreglan para convivir dentro de una misma obra. Por otro lado, en relación también a la tecnología, es una característica importante del cyberpunk la relación entre lo que Sterling llama “the realm of high tech, and the modern pop underground” (1988, xi)⁴²: avances tecnológicos muy importantes que muchas veces se asocian a sectores marginales de la sociedad, y que no traen una mejora en la calidad de vida de los individuos.

Una de las principales características del estilo del cyberpunk es que presenta obras claustrofóbicas, oscuras, con una visión estrecha de la sociedad, y preocupadas por los peligros de la computación y el creciente enfoque de la vida urbana en torno a la ciudades (Roberts, 2006, 311). Se caracteriza por una “prosa apretada: rápidos y vertiginosos estallidos de nueva información” (Sterling, 1988, xiv-xv) que muchas veces dificulta la lectura, sobre todo si a esto se agregan los neologismos y términos técnicos de informática. Además, la información y las descripciones muchas veces se presentan de manera densa y brusca. Sterling se refiere al estilo del cyberpunk diciendo: “Many of the cyberpunks write a quite accomplished and graceful prose; they are in love with style, and are (some say) fashion-conscious to a fault. But, like the punks of '77, they prize their garage-band esthetic” (1988, x)⁴³.

Por último, para referirse a los temas centrales de este subgénero, resulta más útil citar nuevamente a *Mirrorshades* (no por nada ese prólogo es considerado por muchos el “manifiesto” del cyberpunk):

Certain central themes spring up repeatedly in cyberpunk. The theme of body invasion: prosthetic limbs, implanted circuitry, cosmetic surgery, genetic alteration. The even more powerful theme of mind invasion: brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry-techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self.

As Norman Spinrad pointed out in his essay on cyberpunk, many drugs, like rock and roll, are definitive high-tech products. [...] It is not for nothing that Timothy Leary proclaimed personal computer's "the LSD of the 1980s" – these are both technologies of frighteningly radical potential. And, as such, they are constant points of reference for cyberpunk. (Sterling, 1988, xiii)⁴⁴

tecnología de una manera inusual en la ciencia ficción: ni tecnofílica (como mucha de la CF de la “Edad de Oro”), ni tecnofóbica (como la “Nueva Ola” de la CF)”.

42 “El terreno de la alta tecnología y el pop moderno *underground*”.

43 “Muchos de los cyberpunks escriben una prosa bastante lograda y elegante; están enamorados del estilo, y están (algunos dirían) pendientes de la moda. Pero, como los *punks* del '77, ellos valoran su estética de banda de *garage*.”

44 “Ciertos temas centrales brotan repetidamente en el cyberpunk. El tema de la invasión corporal: miembros prostéticos, sistemas de circuitos implantados, cirugía cosmética, alteración genética. El aún más poderoso tema de la invasión de la mente: interfaces cerebro-computador, inteligencia artificial, técnicas neuroquímicas que redefinen radicalmente la naturaleza de lo humano, la naturaleza del yo.

Como Norman Spinrad señaló en su ensayo sobre el cyberpunk, muchas drogas, como el *rock and roll*, son productos de alta tecnología [...]. No es por nada que Timothy Leary proclamó los computadores personales “el LSD de los '80 –

Entonces, entre las características principales del cyberpunk se encuentran: una fascinación por los computadores y la realidad virtual, un marcado interés en las modificaciones corporales, un mundo oscuro y distópico, centrado en las ciudades, donde grandes avances tecnológicos no significan una mejora en la distribución de la riqueza y en la calidad de vida; y generalmente un protagonista joven, al margen, por una u otra razón, de la sociedad, que pertenece a un subgrupo *underground* dentro de la misma: el de los *hackers*.

Como he dicho, las obras del cyberpunk tienen lugar en un mundo distópico, y si bien en mi opinión no podrían considerarse propiamente distopías, me parece importante describir las principales características del subgénero distópico al tener éste una especial importancia para el cyberpunk y para la novela que he de analizar.

2.2_Distopía

La distopía, subgénero de la ciencia ficción, es definida generalmente como lo opuesto a la utopía. Es decir, es un mundo con características negativas, al que no queremos llegar. Frederic Jameson, en *Utopía de la Posmodernidad*, agrega a esto una distinción interesante: que “la distopía, el retrato de una sociedad de pesadilla, es siempre una narración, es siempre una novela, con una trama y personajes que por lo general acaban en una huida fallida o en una insurrección fracasada y un final infeliz (que tal vez se extiende ante nosotros eternamente)” (1995, 25). Así, la distopía se diferencia de la utopía no sólo por presentar una sociedad negativa, sino por ser eminentemente narrativa, ya que para Jameson la utopía es “más bien una forma mixta de discurso, en la que se yuxtaponen materiales narrativos y no-narrativos” (ídem). Además, la utopía como forma literaria tiene una carga política que la distopía no necesariamente tiene, si bien se podría decir que hay una motivación utópica detrás de la distopía, ya que nos impulsa a un mejor lugar, por oposición al que nos presenta.

A esto hay que agregar la distinción entre distopía y antiutopía. Estas se diferencian en que la antiutopía no necesariamente construye sociedades negativas, pues se basa en atacar o refutar la utopía, mostrando, por ejemplo, que lo que para unos puede resultar utópico, para otros no tanto. Incluso, en algunas ocasiones, la antiutopía se refiere a la crítica de una utopía específica. Lyman Tower Sargent, en *The three faces of utopianism revisited*, reconoce la necesidad de distinguir claramente entre estos, y otros, términos, proponiendo las siguientes definiciones:

ambas son tecnologías de un potencial espantosamente radical. Y, como tales, son puntos de referencia constantes para el cyberpunk”.

Dystopia or negative utopia– a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived.

Anti-utopia– a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as a criticism of utopianism or of some particular eutopia” (Sargent, 1994, 9).⁴⁵

Así, la distopía se caracteriza por presentar una sociedad con características negativas, y la mayor parte de las veces se presenta como una advertencia al lector. La *Encyclopedia of Science Fiction* señala: “Dystopian images are almost invariably images of future society, pointing fearfully at the way the world is supposedly going in order to provide urgent propaganda for a change in direction” (Stabeford, 2014).

Raymond Williams en su artículo *Utopia and Science Fiction*, distingue cuatro tipos de distopías:

(a) the hell, in which a more wretched kind of life is described as existing elsewhere; (b) the externally altered world, in which a new but less happy kind of life has been brought about by an unlooked-for or uncontrollable natural event; (c) the willed transformation, in which a new but less happy kind of life has been brought about by social degeneration, by the emergence or re-emergence of harmful kinds of social order, or by the unforeseen yet disastrous consequences of an effort at social improvement; (d) the technological transformation, in which the conditions of life have been worsened by technical development” (1978, 1)⁴⁶

Esto lo presenta Williams por oposición a los cuatro tipos de utopía que él mismo propone, y reconoce que (c) y (d) suelen estar relacionados, lo que, me atrevería a agregar, tiene una particular importancia cuando hablamos de ciencia ficción.

Entre las distopías más importantes destacan, desde luego, *Brave New World* de Aldous Huxley (publicada en 1932), y *Nineteen Eighty-Four*, de George Orwell (1949). A estas se agrega, quizás no tan conocida como las otras dos, *Nosotros*, de Yevgueni Zamiatin (1924). Por otro lado, la *Encyclopedia of Science Fiction* nota que probablemente la primera distopía que surge en base al avance tecnológico (y no al deterioro social, por ejemplo) es *The Machine Stops*, de E. M. Foster,

45 “**Distopía o utopía negativa**– una sociedad inexistente descrita en considerable detalle y normalmente ubicada en un tiempo y espacio que el autor pretendía que un lector contemporáneo vea como considerablemente peor que la sociedad en que ese lector vivió.

Anti-utopía– una sociedad inexistente descrita en considerable detalle y normalmente ubicada en un tiempo y espacio que el autor pretendía que un lector contemporáneo vea como una crítica al utopianismo o a una utopía en particular”.

46 “(a) el infierno, en el que un tipo de vida más miserable es descrito como existente en otro lugar; (b) el mundo alterado externamente, en el que una nueva pero menos feliz vida ha surgido por un inesperado o incontrolable evento natural; (c) la transformación deseosa, en el que una nueva pero menos feliz vida ha surgido por degeneración social, por el surgimiento o resurgimiento de tipos de orden social dañinos, o por las imprevistas pero desastrosas consecuencias de un esfuerzo de mejora social; (d) la transformación tecnológica, donde las condiciones de vida han empeorado por el desarrollo técnico”.

publicada en 1909 (Stableford, 2014). Además, la misma *Encyclopedia* asegura que ya desde los primeros momentos de la ciencia ficción, con la *Amazing Stories* de Gernsback, estaba presente el tema de la distopía, incluso cuando contrastara con el optimismo tecnológico de Gernsback (ídem).

La distopía tiene entre sus características principales la presentación de una sociedad gobernada por un grupo de individuos, en la que se limita drásticamente la libertad individual. Como sostiene Jameson (a quien cité más arriba) la distopía es esencialmente narrativa, y muchas veces el motor de la narración es un personaje que de una u otra forma se rebela contra el sistema. Esta rebelión puede fracasar o no, lo importante es mostrar este mundo decadente al que no se quiere llegar como sociedad.

La capacidad crítica de las distopías es evidente: en la mayor parte de las obras se toman elementos negativos de la sociedad y se intensifican, lo que tiene sentido si tenemos en cuenta que la distopía es un subgénero de la ciencia ficción, y que como tal cuenta con las herramientas y mecanismos de extrapolación propios del género. Así, la distopía es un subgénero de la ciencia ficción que funciona particularmente bien como herramienta de diagnóstico y crítica de la sociedad. Haciendo uso del mecanismo de extrapolación, se llevan las características negativas de la sociedad hasta su punto máximo, en función, la mayor parte de las veces, de advertir al lector que la sociedad no debería continuar por ese camino.

Capítulo III. “Si el computador funciona como un humano...”

“When someone needed bread, they would go to the en or one of his underlings and download the bread-making me from the temple. Then they would carry out the instructions –run the program– and when they were finished, they'd have a loaf of bread”.

(Snow Crash, 396)⁴⁷

3.1_ Introducción

Me gustaría empezar este capítulo, en el que realizaré el análisis de la obra que he elegido, explicando por qué he elegido esta obra y este tema, y sobre todo, por qué he elegido el seminario de grado sobre ciencia ficción.

La razón principal por la que elegí este Seminario de Grado (y por lo tanto el tema de mi trabajo) es la siguiente: quería aprender sobre ciencia ficción. Claro, algo sabía (muy poco), había visto un par de películas o series de televisión, pero deseaba aprender más, porque este es un género que siempre me había llamado la atención. Por eso la idea de poder estudiarlo, leyendo las obras de una manera seria y crítica, me resultó muy interesante.

Y aprendí.

Aprendí que la ciencia ficción es un género mucho más complejo de lo que la gente a primera vista imagina. Que las reflexiones que generan muchas de sus obras están al mismo nivel que las de las obras que pertenecen al *mainstream* literario. Que los temas que se tratan son los mismos temas que han preocupado al ser humano, y a la literatura, durante siglos. Y que el hecho de que tantas obras, tan diferentes (porque la ciencia ficción es un género muy amplio en ese sentido), puedan agruparse bajo una misma etiqueta y funcionar como un todo, aún cuando definir los límites del género sea algo tan terriblemente difícil, lo vuelve un género, como he dicho, mucho más complejo de lo que a primera vista se cree.

Aprendí que, aún cuando las academias de países como Estados Unidos e Inglaterra hace tiempo que estudian la ciencia ficción, el género no ha logrado establecerse con la seriedad que merece dentro de los estudios literarios. Y aprendí que cuando esto se ha hecho, cuando importantes autores dentro de la teoría literaria han estudiado seriamente la ciencia ficción, han generado resultados tan buenos como

⁴⁷ “Cuando alguien necesitaba pan, iba donde el *en* o uno de sus subalternos y descargaba el *me* para hacer pan del templo. Entonces llevaba a cabo las instrucciones –ejecutaba el programa– y cuando terminaba tenía una hogaza de pan”.

los artículos de Frederik Jameson y Raymond Williams que he citado en el capítulo anterior.

Aprendí (esto ya lo suponía), que la ciencia ficción es mucho más que naves espaciales, robots, y princesas intergalácticas. La ciencia ficción (la buena) es el ser humano en sus problemáticas más profundas e interesantes. Basta ver obras tan importantes como *Solaris* (la novela de Lem), o *Brazil*, (de Terry Gilliam), por nombrar algunas, para darse cuenta de esto.

Aprendí, y éste es un aspecto de la ciencia ficción que siempre encontré interesante, que la capacidad del género de criticar y diagnosticar la sociedad en la que se inscribe es muy poderosa. Sobre todo si tenemos en cuenta que desde la Revolución Industrial nuestra realidad ha estado marcada por el desarrollo tecnológico, lo que incluso aumentó con el surgimiento y popularización de los computadores y sus derivados. La tecnología ha pasado a ser una parte fundamental de la vida del ser humano, incluso ha pasado a ser una parte fundamental *del* ser humano, y, en mi opinión, el género mejor equipado para tratar todas las dudas y problemas que de esto surgen, es la ciencia ficción.

Aprendí, en suma, que un género tan divertido (porque lo es) y emocionante como la ciencia ficción, con una llegada tan masiva, puede ser también un objeto de estudio serio y lleno de complejidades que, definitivamente, vale la pena estudiar.

Y es todo esto que he aprendido lo que me llevó a elegir este tema para mi informe final.

La razón por la que elegí como mi objeto de estudio, de entre todas las obras de ciencia ficción que existen (o que conozco), la novela *Snow Crash*, de Neal Stephenson, es en primer lugar porque siempre he encontrado muy interesante la distopía, y si bien *Snow Crash* no es propiamente una distopía, tiene el elemento que más me interesa de las distopías: el mundo. Y, como sucede con toda buena obra de ciencia ficción, el mundo es fundamental en esta novela. Además, el hecho de que la visión crítica en la obra se despliegue desde el mundo, y no, por ejemplo, desde los personajes, me parece sumamente interesante.

Por otro lado, he de decir que siempre me ha interesado mucho la relación entre los seres humanos y los computadores, por lo que la idea de poder analizar un libro donde la relación entre el humano y el computador es tan estrecha me llamó mucho la atención.

Es principalmente por estas dos razones, aunque desde luego la obra tiene muchos otros aspectos interesantes, que decidí tomar *Snow Crash*, y para ser precisos, el *mundo* de *Snow Crash*, como mi objeto de análisis en este informe.

*

Carl D. Malmgren, en su libro *Worlds Apart*, postula la idea de que “la distinción genérica de la CF radica no en su historia sino en su mundo” (1991, 7), y apoya esto diciendo que: “Darko Suvin, the foremost theoretician of SF, gives precedence to it's worlds, defining the genre as «determined by the hegemonic device of *locus* and/or *dramatic personae* that are... *significantly different from the empirical times, places and characters of 'naturalistic fiction'*»” (Ídem)⁴⁸. Suvin por su parte, en su libro *Metamorfosis de la ciencia ficción*, postula que la ciencia ficción se diferencia por “el dominio o la hegemonía narrativa de un “novum” (novedad, innovación) validado mediante la lógica cognoscitiva” (1948, 94), y define el *novum* como “un fenómeno o una relación totalizadora que se desvía de la norma de realidad del autor o lector implícito (ibídem, 95)”. Lo que está haciendo Malmgren, entonces, es trasladar el *novum* de Suvin desde el ámbito narrativo al ámbito del mundo de la obra⁴⁹.

Esta idea de Malmgren de poner el mundo en el centro de la distinción genérica de la ciencia ficción resulta bastante comprensible cuando tenemos en cuenta un hecho que todos sabemos y que él mismo explica muy bien: “The various plots of SF, once divested of their alien, otherworldly, or futuristic appurtenances, tend to coincide with the plots of realistic fiction” (1991, 7)⁵⁰.

No pretendo, desde luego, postular que esta es la mejor definición del género, ya que me parece que deja un poco de lado el elemento narrativo, es decir, que la ciencia ficción se caracteriza por “exponer un tipo de historias que, tomando como punto de partida un(os) hecho(s) científico(s), se desarrollarán como develación narrativo-descriptiva sistemática de las consecuencias lógicas que dichos hechos podrán tener para el futuro de la humanidad” (Vaisman, 1985, 10). Aunque si lo pensamos bien, esta definición y la de Malmgren pueden perfectamente ser complementarias.

La finalidad de lo que acabo de establecer aquí es destacar el rol fundamental que cumple el mundo

48 “Darko Suvin, el teórico líder de la CF, da precedencia a sus mundos, definiendo el género como «determinado por el dispositivo hegemónico del *locus* y/o *dramatis personae* que son *significativamente distintas a los tiempos empíricos, lugares y personajes* de la ficción naturalista'»”.

49 He de señalar que entiendo por “mundo” casi lo mismo que Malmgren, es decir: “un mundo ficticio consiste de una serie de actantes que existen continuamente en un topos particular o implícito. El último incluye tanto la topografía a través de la cual los actantes se mueven como el sistema social que estructura sus interacciones e informa su comportamiento. Además, tanto la configuración de esos topoi como la morfología de los actantes presuponen un sistema operativo de leyes naturales” (1991, 16). Hago el reparo de que en mi opinión los actantes deberían considerarse una categoría aparte.

50 “Las varias tramas de la CF, una vez despojadas de sus accesorios alienígenas, de otro mundo, o futuristas, tienden a coincidir con las tramas de la ficción realista”.

en una obra de ciencia ficción. En mi opinión, el mundo, en tanto expresión del *novum* de Suvin, es uno de los pilares fundamentales sobre los que se construyen las obras del género, y como tal sostiene la totalidad del relato.

Snow Crash, novela del estadounidense Neal Stephenson, no es la excepción a esto. En esta novela la articulación del mundo es fundamental para la construcción de la obra en su totalidad. Además esta novela presenta más de un mundo: la Realidad y el *Metaverse* (una realidad virtual que, como la misma obra dice, funciona como una metáfora de la Realidad). Son estos dos mundos, y la relación que se da entre ambos, los que sostienen la totalidad de la obra, cuya idea central es que los humanos funcionan del mismo modo que lo hace un computador.

Estos dos mundos además tienen otra función: la de ligar el mundo de la obra con el mundo del lector. Y esto es algo fundamental en la ciencia ficción. Citaré a Malmgren nuevamente:

“The reader must discover or invent [...] models in order to recuperate or “naturalize” an SF world. And it is just this process of recuperation which constitutes the genre’s cognitive value. The fact that the text adheres to the logic of scientific method and constraints of natural law in part assures the reader that retrieval is possible. The world of the fiction has all the predicates that we associate with the basic narrative world [...] and standards of comparisons between the two worlds can therefore be established. But at the same time that world is structured by its *novum*, a distancing element which forces the reader to look at the basic narrative world from the estranged perspective of a new optic. Ernst Bloch has said that the “real function of estrangement is —and must be— the provision of a shocking and distancing mirror above the all too familiar reality”. So it is with the *novum* of SF which distances the reader from the empirical world, generating a cognitive space which the reader must negotiate. An SF world is thus less a reflection *of* than a reflection *on* empirical reality.” (1991, 11).⁵¹

Esta relación entre el mundo de la obra y el del lector se da fundamentalmente en *Snow Crash* por medio de una crítica a la sociedad que le es contemporánea. La obra funciona como diagnóstico a la sociedad y de este modo genera una reflexión sobre la realidad, reflexión que parece funcionar incluso en el lector que está ya lejos temporalmente del año en que fue escrita.

Así el mundo, o los mundos, de *Snow Crash*, funcionan como una base para la obra en su totalidad

51 “El lector debe descubrir o inventar [...] modelos para recuperar o “neutralizar” un mundo de CF. Y es justo este proceso de recuperación el que constituye el valor cognitivo del género. El hecho de que el texto adhiera a la lógica del método científico y a las restricciones de las leyes naturales en parte asegura al lector que una recuperación es posible. El mundo de la ficción tiene todos los predicados que asociamos con el mundo narrativo básico [...] y estándares de comparación entre los dos mundos pueden por lo tanto ser establecidos. Pero al mismo tiempo ese mundo está estructurado por su *novum*, un elemento distanciador que fuerza al lector a mirar el mundo narrativo básico desde la perspectiva distanciada de una nueva óptica. Ernst Bloch ha dicho que la “función real del extrañamiento es —y tiene que ser— la provisión de un espejo estremecedor y distanciador sobre la realidad demasiado familiar”. Así es con el *novum* de la CF, que distancia al lector del mundo empírico, generando un espacio cognoscitivo donde el lector debe negociar. Un mundo de CF es entonces menos un reflejo *de* que una reflexión *sobre* la realidad empírica”.

en tanto, en primer lugar, sostienen la analogía base del humano-computador, y en segundo lugar porque ligan el mundo de la obra con el mundo en el que fue escrita y pretendía ser leída.

Para sustentar esta idea, que el mundo de *Snow Crash* es la base de toda la obra, voy a realizar un análisis de la caracterización espacial tanto de la Realidad como del *Metaverse*, centrándome en dos ejes: el eje arquitectónico-urbanístico; y el eje social, donde revisaré lo que podríamos llamar el sistema legal y de defensa, y las relaciones interpersonales. Más tarde compararé estos dos ejes, entre ambos mundos, y analizaré la relación que existe entre ambos. Esto con la intención de determinar cómo se construyen estos dos mundos, cómo cumplen su rol en relación a la totalidad de la obra, y para verificar o no la idea de que son estos dos mundos los que sostienen la obra.

3.2_ Sistemas de información: el ser humano y el computador

Snow Crash tiene como protagonista a un joven *hacker*, Hiro Protagonist, equipado con un computador y dos espadas japonesas, cuya misión en la obra es básicamente salvar al mundo de un hombre llamado L. Bob Rife que pretende (en serio) conquistarlo. Para esto, Hiro cuenta con la ayuda de: una mensajera en patineta que se hace llamar Y.T., el jefe de la mafia (que es una cadena de pizzerías) *Uncle Enzo*, un cyborg llamado Ng, un bibliotecario virtual, su exnovia Juanita, entre otros. El plan de L. Bob Rife, el empresario que busca ser el “Ozymandias, rey de reyes” (SC, 406), consiste en controlar a la población por medio de un virus llamado *snow crash* que tiene una particularidad: infecta tanto a los humanos como a los computadores.

El virus además se distribuye y funciona al mismo tiempo como una droga, un virus, y una religión. Así, Rife y sus seguidores distribuyen el virus como religión por medio de la “iglesia/franquicia” *Reverend Wayne's Pearly Gates*, como droga en forma de unos inhaladores especiales, y como virus a través de vacunas, por transmisión sanguínea, y a través de la leche materna. Además, el virus es transmitido a los *hackers* dentro de la realidad virtual que es el *Metaverse* por medio de un “bitmap” (una forma visual de código) que sólo afecta a los *hackers*, pero que en lugar de simplemente entrar en su organismo los afecta de tal forma que quedan en coma, sin mejora posible.

En relación a la equivalencia entre un humano y un computador, Hiro, interpretando la mitología sumeria (porque de ahí parece proceder el virus), explica lo siguiente:

Primitive societies were controlled by verbal rules called *me*. The *me* were like little programs for humans. They were a necessary part of the transition from caveman society to an organized, agricultural society. For example, there was a program for plowing a furrow in the ground and planting grain. [...] There were also *me* for higher-level functions [...]. All the skills required to operate a self-sustaining culture were contained in these *me*, which were written down on tablets or passed around in an oral tradition. [...] When someone needed bread, they would go to the *en* or one of his underlings and download the bread-making *me* from the temple. Then they would carry out the instructions -- run the program -- and when they were finished, they'd have a loaf of bread. (SC, 395-396)⁵²

Lo que Rife pretende es regresar a la humanidad a un estadio anterior en su evolución (el que describe Hiro en la cita) en el que la infección por parte este tipo de virus era posible. Esto dejó de ser así, según la interpretación de Hiro, después de que el dios sumerio Enki pronunciara su *namshub*, una especie “antivirus” que hizo que la humanidad fuera capaz de adquirir consciencia de sí misma y razonamiento lógico.

La historia de la novela lleva a Hiro desde su hogar en Los Angeles hasta Port Sherman, en Oregon, pasando por constantes viajes al *Metaverse*, con el fin de detener a Rife y distribuir el *namshub* de Enki nuevamente, el cual se encuentra en una antigua tablilla sumeria. Además, debe enfrentarse a uno de los ayudantes de Rife, Raven, un aleuta cuyo cerebro está conectado a una bomba nuclear, lo que hace que deshacerse de él sea bastante complicado, sin mencionar su habilidad arrojando lanzas. Todo esto para evitar que un enorme grupo de gente que trae Rife en “La Balsa” (refugiados del tercer mundo), gente controlada por el virus del *snow crash*, no llegue a California y distribuya el peligroso virus que arrebató la consciencia del individuo y lo convierte en poco más que un *zombie* a las órdenes de Rife.

He dicho en el apartado anterior que la idea central de *Snow Crash* es que los seres humanos *funcionamos* como un computador. Destaco la palabra “funcionamos” para que no se piense que quiero decir los humanos *somos* computadores. William S. Haney tiene un capítulo en su libro *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction* llamado *Neal Stephenson's Snow Crash: Humans are not Computers*, y si bien el capítulo aporta información interesante, me parece un poco innecesario decir lo obvio: los humanos no somos computadores. No creo que Stephenson haya querido decir eso; lo que la obra hace es una analogía entre el funcionamiento de nuestro cerebro y el funcionamiento de un computador,

52 “Las sociedades primitivas eran controladas por reglas verbales llamadas *me*. Los *me* eran como pequeños programas para humanos. Eran una parte necesaria de la transición de la sociedad de las cavernas a una sociedad agrícola organizada. Por ejemplo, había un programa para arar un surco en la tierra y plantar grano. [...] También habían *me* para las funciones de mayor nivel [...]. Todas las habilidades necesarias para operar una cultura autosustentable estaban contenidas en estos *me*, que estaban escritos en tablillas o distribuidos por tradición oral. [...] “Cuando alguien necesitaba pan, iba donde el *en* o uno de sus subalternos y descargaba el *me* para hacer pan del templo. Entonces llevaba a cabo las instrucciones –ejecutaba el programa– y cuando terminaba tenía una hogaza de pan”.

partiendo de la idea de que ambos somos “sistemas de información” con suficiente complejidad como para ser infectados por este virus (SC, 396).

Katherine Hayles, en *How we Became Posthuman*, propone lo siguiente: “Stephenson suggests, we really are nothing more than information-processing mechanisms that run what programs are fed into us. We should value the late evolutionary add-ons of consciousness and reason [...]”⁵³ (1999, 279). Y Haney concuerda en que “even though humans are not computers, Stephenson suggests that the basic level of functioning of the human brain, which he describes in terms of language, is comparable to, although significantly different than, the basic programming level or machine code in computers”⁵⁴ (2006, 113).

Esta forma de ver el funcionamiento del cerebro, o al menos la parte de él relacionada con el lenguaje, en términos de programación y código es lo que sostiene la idea de que los humanos funcionamos como un computador, ejecutando programas y procesando información. La diferencia, porque desde luego hay una diferencia, radica en que los humanos tenemos consciencia de lo que hacemos. Como dice Haney:

Snow Crash creates an infoworld with parallels between humans and computers based on a level of code where everything reduces to information. But as we have seen, the brain is not a computer. Although the brain produces, stores and communicates information like a computer, it is also conscious of this process, while a computer is not (2006, 117).⁵⁵

Esto es lo que quiere eliminar L. Bob Rife con su virus: la consciencia. Pretende que los humanos se conviertan “completamente” en computadores, perdiendo la capacidad de consciencia y de control sobre su accionar, limitándose a ejecutar programas que un “hacker neurolingüístico” (como dicen en la novela) les entrega.

53 “Stephenson sugiere [que] nosotros no somos más que mecanismos de procesamiento de información que ejecutan los programas que les son dados. Deberíamos valorar las adiciones evolutivas de la consciencia y la razón”.

54 “aún cuando los humanos no son computadores, Stephenson sugiere que el nivel de funcionamiento básico del cerebro humano, que él describe en términos de lenguaje, es comparable a, aunque significativamente diferente de, el nivel de programación básica o código en los computadores”.

55 “Snow Crash crea un infomundo con paralelismos entre humanos y computadores basados en un nivel de código donde todo se reduce a información. Pero como hemos visto, el cerebro no es un computador. Aunque el cerebro produce, almacena y comunica información como un computador, también es consciente de este proceso, mientras que el computador no lo es”.

3.3_ Reality

Snow Crash inicia con la estilizada descripción del personaje principal, Hiro, en ese momento llamado *The Deliverator* (“el repartidor”), pero un par de párrafos después podemos ver la primera alusión al lugar donde se sitúa la obra: Estados Unidos, o como los estadounidenses (mal) lo llaman: América. Lo primero que se nos dice es:

[...] This is America. People do whatever the fuck they feel like doing, you got a problem with that? Because they have a right to. And because they have guns and no one can fucking stop them. As a result, this country has one of the worst economies in the world. When it gets down to it -- talking trade balances here -- once we've brain-drained all our technology into other countries, once things have evened out, they're making cars in Bolivia and microwave ovens in Tadjhikistan and selling them here -- once our edge in natural resources has been made irrelevant by giant Hong Kong ships and dirigibles that can ship North Dakota all the way to New Zealand for a nickel -- once the Invisible Hand has taken all those historical inequities and smeared them out into a broad global layer of what a Pakistani brickmaker would consider to be prosperity -- y'know what? There's only four things we do better than anyone else

music
movies
microcode (software)
high-speed pizza delivery. (SC, 2)⁵⁶

Se nos presenta como principal característica de los Estados Unidos su “libertad”, que es algo que los estadounidenses siempre han valorado en su país, pero en seguida esto se problematiza ya que es esta libertad la que ha llevado al país a tener una de las peores economías en el mundo. Estados Unidos claramente ya no es lo que era antes (lo que es ahora, ya que la obra se sitúa en el futuro), y el narrador destaca que lo único en lo que son mejores que los demás países es en hacer música, películas, software, y repartir pizzas a altas velocidades (lo que no deja de ser irónico). Esto tiene que ver, por lo demás, con la valoración positiva que se da en la obra a la creatividad; no por nada el héroe es un *hacker*, grupo que en general es valorado positivamente por el narrador.

Más adelante se nos presenta otra característica importante del lugar, esto en relación a la repartición

56 “[...] Esto es America. La gente hace lo que se le da la jodida gana hacer, ¿tienes un problema con eso? Porque tienen el derecho a hacerlo. Y porque tienen pistolas y nadie puede detenerlos. Como resultado, este país tiene una de las peores economías en el mundo. Cuando llegamos a eso –hablando de balanzas comerciales aquí– una vez que hemos drenado nuestra tecnología a otros países, una vez que las cosas se han emparejado, están haciendo autos en Bolivia y hornos microondas en Tadjhikistán y vendiéndolos acá –una vez que nuestra ventaja en recursos naturales ha sido hecha irrelevante por grandes barcos y dirigibles de Hong Kong que pueden enviar Dakota del Norte hasta Nueva Zelanda por un níquel– una vez que la Mano Invisible ha tomado todas esas injusticias y las ha extendido en una capa global de lo que un obrero pakistaní consideraría prosperidad –¿sabes qué? Sólo hay cuatro cosas que hacemos mejor que los demás

música
películas
microcódigo (software)
entrega de pizzas de alta velocidad”

de pizzas: “The Deliverator stands tall, your pie thirty minutes or you can have it free, shoot the driver, take his car, file a class-action suit”⁵⁷ (SC, 3). Esto, además de mantener la ironía, refuerza la idea de que en estos Estados Unidos del futuro cada quien hace lo que quiere; además se lleva al máximo la idea de que el consumidor tiene siempre la razón, y se muestra el deterioro en que se encuentra el sistema legal del “país”.

Los Estados Unidos del futuro próximo en el que se sitúa la obra se caracterizan por haber dejado de ser un país con un gobierno central para convertirse en una aglomeración de pequeños condominios/franquicias controlados por grandes empresas. Estos se llaman *burbclaves*, o FOQNEs (“Franchise-Organized Quasi-National Entities”⁵⁸), y tienen su propio sistema de seguridad, sus propias leyes, y se conectan entre ellos por medio de carreteras que también son franquicias, llenas de publicidad y de centros comerciales. “Now a burbclave, that's the place to live. A city-state with its own constitution, a border, laws, cops, everything”⁵⁹ (SC, 6).

Esta fragmentación del espacio en la ciudad a causa de los *burbclaves* genera que en términos arquitectónicos la ciudad sea muy heterogénea. Cada enclave tiene su diseño y se diferencia mucho de los otros. En *The Mews at Windsor Heights*, por ejemplo, al hablar de los hidrantes para incendios se nos dice que: “they were designed on a computer screen by the same aesthetes who designed the DynaVictorian houses and the tasteful mailboxes and the immense marble street signs that sit at each intersection like headstones”⁶⁰ (SC, 30), pero este diseño es muy distinto, por ejemplo, al de *Mr Lee's Greater Hong Kong*, o al de *Nova Sicilia*.

Los *burbclaves*, con sus leyes y seguridad privada, funcionan como una crítica a la fragmentación en las ciudades y en la comunidad. El centro de la comunidad, lo que trataré más adelante, se ha perdido. Por otra parte, se nos dice sobre los *burbclaves* que hay comunidades en guerra entre sí, que para entrar a un enclave del que uno no es residente hay que pasar por un control de seguridad exhaustivo, y que además, están fuertemente condicionados por la lógica de clases sociales y de raza. *The Mews at Windsor Heights*, por ejemplo, es un enclave de clase social alta, y existen enclaves como *New South*

57 “El repartidor se mantiene en pie, tu tarta en treinta minutos o puedes tenerla gratis, dispararle al conductor, quedarte con su auto, presentar una demanda”.

58 Entidades casi-nacionales organizadas en franquicias.

59 “Ahora un *burbclave*. Ése es un lugar para vivir. Una ciudad estado con su propia constitución, frontera, leyes, policías, todo”.

60 “Fueron diseñados en una pantalla de computador por los mismos estetas que diseñaron las casas DynaVictorianas y los buzones de buen gusto y las enormes señales de tránsito de mármol que están en cada intersección como lápidas”.

Africa o *White Columns*, donde sólo puede entrar gente de raza blanca.

Un elemento importante en el “paisaje” de la ciudad son los letreros publicitarios. Los letreros de las franquicias se llaman *loglo*, una unión entre las palabras *logo* y *glow* (brillar), ya que están hechos para brillar tanto que iluminan toda la carretera:

The loglo, overhead, marking out CSV-5 in twin contrails, is a body of electrical light made of innumerable cells, each cell designed in Manhattan by imagineers who make more for designing a single logo than a Deliverator will make in his entire lifetime. Despite their efforts to stand out, they all smear together, especially at a hundred and twenty kilometers per hour (SC, 7).⁶¹

La ciudad está llena de publicidad e incluso en la “casa” de Hiro, que es en realidad una unidad de almacenamiento, está iluminada por estos letreros:

“As the sun sets, its red light is supplanted by the light of many neon logos emanating from the franchise ghetto that constitutes this U-Stor-It's natural habitat. This light, known as loglo, fills in the shadowy corners of the unit with seedy, oversaturated colors” (SC, 20).⁶²

La noche en realidad se convierte en un día artificial.

Por otro lado, no es menor el hecho de que haya gente que vive en unidades de almacenamiento, ya que esto dice mucho de lo que mencionaba en el capítulo dos en relación al cyberpunk y la distribución de la riqueza: grandes avances tecnológicos no significan mejoras en las condiciones de vida. De hecho, Hiro tiene un computador último modelo, pero vive en una unidad de almacenamiento que además comparte con alguien más.

Como he dicho anteriormente, los *burbclaves* se caracterizan por encargarse de su propia seguridad. Para esto también existen empresas autónomas (que en ningún modo están reguladas por el gobierno) que se encargan de prestar este servicio:

MetaCops Unlimited is the official peacekeeping force of White Columns, and also of The Mews at Windsor Heights, The Heights at Bear Run, Cinnamon Grove, and The Farms of Cloverdelle. They also enforce traffic regulations on all highways and byways operated by Fairlanes, Inc. A few different FOQNEs also use them: Caymans Plus and The Alps, for example. But franchise nations prefer to have their own security force. You can bet that Metazania and New South Africa handle their own security; that's the only reason people become citizens, so they can get drafted. Obviously, Nova Sicilia has its own security, too. Narcolombia doesn't need security because people are scared just to drive past the franchise at less than a hundred miles an hour (Y.T. always snags a nifty

61 “El *loglo* por encima, marcando CSV-5 en estelas gemelas, es un cuerpo de luz eléctrica hecho de innumerables células, cada célula diseñada en Manhattan por ingenieros de imagen que ganan más por diseñar un simple *loglo* que un Repartidor ganará en su vida entera. Pese a sus esfuerzos para destacar, todos se mezclan, especialmente a ciento veinte kilómetros por hora”.

62 “Mientras el sol se pone, su luz roja es reemplazada por la luz de muchos logos de neon que emana del ghetto-franquicia que conforma el hábitat nacional de este U-Stor-It. Esta luz, conocida como *loglo*, llena las esquinas sombrías de la unidad con colores sórdidos y sobresaturados”.

power boost in neighborhoods thick with Narcolombia consulates), and Mr. Lee's Greater Hong Kong, the granddaddy of all FOQNEs, handles it in a typically Hong Kong way, with robots (SC, 44-45).⁶³

Incluso las cárceles son una franquicia más, y algunas hasta se encuentran dentro de centros comerciales. La seguridad y la policía han pasado a ser una empresa más, y lo mismo pasa con el sistema judicial. Como es de esperarse, existen franquicias judiciales como el *Judge Bob's Judicial System*, que se encargan de resolver los asuntos legales, sin regulación de ningún gobierno, porque el gobierno ya prácticamente no existe.

Los problemas de competencia entre las empresas tampoco son regulados por ninguna entidad. Las dos compañías que se dedican a construir carreteras, Fairlanes, Inc. y Cruiseways, Inc. tienen dos carreteras que se cruzan en un punto, y acerca de esto el narrador nos dice: “Once there had been bitter disputes, the intersection closed by sporadic sniper fire. Finally, a big developer bought the entire intersection and turned it into a drive-through mall”⁶⁴ (SC,). Esto además muestra que en realidad cualquier cosa que no pertenezca a un *burbclave* es tierra de nadie y no tiene ninguna ley.

El gobierno de los Estados Unidos, también llamado “Fedland” en la obra, también ha sido reducido a un pequeño pedazo de territorio donde realizan sus operaciones, habiendo perdido, en términos prácticos, toda soberanía sobre el país. Además, tiene un retraso tecnológico considerable: “The Feds still operate in Flatland. None of this three-dimensional stuff, no goggles, no stereo sound. The computers are all basic flat-screen two-dimensional numbers”⁶⁵ (SC, 282). El gobierno no tiene poder más que dentro de su pequeño territorio, donde tienen varios empleados, pero en realidad nunca se nos dice a qué se dedican como entidad.

En este mundo de la Realidad, en ciudades fragmentadas y donde todo está controlado por las empresas, las relaciones personales parecen haber pasado a segundo plano. La novela muestra pocas relaciones de amistad o de familia: a Y.T. con su madre o con su novio, y a Hiro con su exnovia,

63 “MetaCops Unlimited es la fuerza de paz oficial de White Columns, y también de The Mews at Windsor Heights, The Heights at Bear Run, Cinnamon Grove, y The Farms of Cloverdelle. Ellos también regulan el tránsito en todas las autopistas y caminos operados por Fairlines, Inc. Otras FOQNEs también los usan: Caymans Plus y The Alps, por ejemplo. Pero las naciones-franquicia prefieren tener su propia seguridad. Puedes apostar que Metazania y New South Africa se hacen cargo de su propia seguridad; ésa es la única razón por la cual las personas se convierten en ciudadanos, para poder ser reclutados. Obviamente, Nova Sicilia tiene su propia seguridad también. Narcolombia no necesita seguridad porque a la gente le da miedo simplemente pasar por la franquicia a menos de cien millas por hora (Y.T. siempre consigue un excelente impulso en vecindarios llenos de consulados de Narcolombia), y Mr Lee's Greater Hong Kong, el abuelo de todas las FOQNEs, se hace cargo de una manera típica de Hong Kong, con robots”.

64 “Alguna vez hubo amargas disputas, la intersección cerrada por fuego esporádico de francotiradores. Finalmente, una gran constructora compró la intersección entera y la convirtió en un centro comercial para comprar desde el auto”.

65 “Los Feds aún operan en el Mundo Plano. Nada de esas cosas tridimensionales, sin gafas, sin sonido estéreo. Los computadores son pantallas planas básicas bidimensionales”.

Juanita, con su antiguo compañero de trabajo, Da5id, o con Vitaly Chernobyl, con quien comparte la unidad de almacenamiento en la que vive. También está la Mafia, que se nos presenta como una gran familia donde todos tienen un amigo (“you've got a friend in The Family!” SC, 8), de la que Hiro decía formar parte antes de perder su empleo como repartidor de pizzas.

Todas las relaciones familiares o de amistad que se presentan en la obra parecen darse de modo que no hay una conexión real entre las personas. La relación entre Y.T. y su madre no está entre las mejores relaciones madre-hija, incluso Y.T. le miente sobre su verdadero trabajo; y de su novio se olvida a poco andar de la novela. Hiro y Vitaly no intercambian una sola palabra en toda la obra (de hecho Vitaly en ningún momento habla), y la relación entre Hiro y Juanita es bastante complicada.

Parece ser que la fragmentación de las comunidades que se da con los *burbclaves* deriva de (o es una derivación de) una fragmentación en las relaciones interpersonales. Se da un cierto individualismo en las personas. Hiro y Vitaly, por ejemplo, pueden estar horas en la misma habitación sin decirse una sola palabra, mientras Hiro está metido en el *Metaverse* y Vitaly en su música. La persona puede estar en una comunidad, en una familia o en un concierto, pero sigue siendo por sobre todo un individuo, donde la experiencia es de cada uno y donde toda comunidad parece haberse destruido.

En la Realidad las relaciones interpersonales o no existen o están exentas de un contacto real entre las personas. Pero donde sí existen relaciones interpersonales es en el *Metaverse*, y esto dice mucho de la sociedad, si las relaciones entre las personas se dan por medio de una pantalla. Y esto no puede más que recordarnos la realidad en la que vivimos actualmente.

3.4_ *Metaverse*

So Hiro's not actually here at all. He's in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse. Hiro spends a lot of time in the Metaverse. It beats the shit out of the U-Stor-It. (SC, 24).⁶⁶

El *Metaverse* es una especie de realidad virtual que actúa básicamente como un sistema de comunicación, almacenamiento y obtención de información bastante sofisticado; con un componente visual importante. Es como si se hiciera un modelo visual del internet que hoy en día usamos y conocemos, donde las salas de chat son bares, las páginas que almacenan información, como Wikipedia

66 “Así que Hiro no está realmente aquí para nada. Está en un universo generado por computador que su ordenador está dibujando en sus lentes y bombeando por sus audífonos. En la jerga, este lugar imaginario es conocido como el Metaverse. Hiro pasa mucho tiempo en el Metaverse. Le da palos al U-Stor-It”.

o la Biblioteca Nacional, son una biblioteca con un bibliotecario, y para llegar de uno a la otra hubiera que “caminar”.

Esta realidad virtual funciona en base a código, como dice Hiro, “it's just a computer-graphics protocol written down on a piece of paper somewhere”⁶⁷ (SC, 25). Como menciona Hayles en su libro (2006, 278), este lugar funciona bajo la lógica perlocutiva de “decir es hacer” (o en este caso, escribir es hacer), y los *hackers* se dedican precisamente a escribir códigos con la función de crear bares, casas, trenes, etc.

Para acceder al *Metaverse* es necesario, desde luego, tener un computador, y unos lentes especiales con audífonos, que hacen que las imágenes y sonidos que componen este mundo lleguen al usuario. También es necesaria, desde luego, una conexión a internet, pero en este mundo del futuro próximo hasta en las unidades de almacenamiento hay internet de alta velocidad. Cada usuario en el *Metaverse* tiene un *avatar*: una representación de sí mismo que se encarga de interactuar con el entorno virtual; este *avatar* no necesariamente tiene que parecerse a la persona que lo usa, pero la mayor parte de las personas que usan el *Metaverse* con fines serios, como hacer negocios, y también las personas que acceden desde un terminal público, usan un *avatar* que los representa (relativamente) tal cual son.

En el *Metaverse* predomina el color negro. Esto hace, lo dice el narrador en alguna ocasión, que para el computador sea más fácil dibujar las imágenes. “The sky and the ground are black, like a computer screen that hasn't had anything drawn into it yet; it is always nighttime in the Metaverse, and the Street is always garish and brilliant”⁶⁸ (SC, 26). Pero, al igual que la Realidad, está iluminado por anuncios publicitarios, ya que como tanta gente visita diariamente el *Metaverse*, la publicidad tiene una llegada mucho más masiva.

En términos urbanísticos, toda la fragmentación que se da en la Realidad por los *burbclaves*, en el *Metaverse* no se da. En este lugar todo está construido en relación a un punto: *The Street*, o “La Calle”, que fue lo primero en existir en el *Metaverse* y al rededor de lo cual se “construyen” (o más bien se escriben) y ubican todos los demás edificios, parques temáticos, casas, etc.:

Like any place in Reality, the Street is subject to development. Developers can build their own small streets feeding off of the main one. They can build buildings, parks, signs, as well as things that do not exist in Reality, such as vast hovering overhead light shows, special neighborhoods where the rules of three-dimensional spacetime are

67 “Es simplemente un protocolo de gráficos computacionales escrito en un pedazo de papel en alguna parte”.

68 “El cielo y el suelo son negros, como una pantalla de computador en la que no se ha dibujado nada aún; es siempre de noche en el Metaverse, y la Calle es siempre llamativa y brillante”.

ignored, and free-combat zones where people can go to hunt and kill each other (SC, 24-25).⁶⁹

Para poner esos lugares en *The Street*, los individuos necesitan obtener un permiso del *Global Multimedia Protocol Group*, deben: “buy frontage on the Street, get zoning approval, obtain permits, bribe inspectors, the whole bit”⁷⁰ (SC, 25), y todo el dinero va a este *Global Multimedia Protocol Group*, un grupo no afiliado ni regulado por el gobierno, que lo destina a expandir y mantener maquinaria que hace que todo esto funcione. Parece ser una especie de organización sin fines de lucro, y esto es muy interesante por que de todas las otras empresas y compañías que existen en la novela, ésta parece ser la única que no funciona bajo la lógica de obtener ganancias monetarias.

En el *Metaverse* también existen casas. Estas funcionan como un terminal donde aparece el *avatar* de la persona que se ha conectado; las personas que no tienen una casa en el *Metaverse* tienen que usar un terminal público. Las casas se agrupan por vecindarios que tienen características y reglas específicas pero que, a diferencia de lo que sucede en la Realidad, no están regulados por empresas sino, al parecer, por los mismos inquilinos, más o menos como funcionan los vecindarios en la vida real (menos la participación del gobierno).

La casa de Hiro en el *Metaverse* es mucho mejor de la que tiene en la Realidad (que ni siquiera es una casa), está también en un buen vecindario, y esto es porque él anteriormente era un reconocido *hacker* y adquirió sus propiedades cuando el *Metaverse* estaba en sus inicios, cuando no había prácticamente nada. De hecho, Hiro fue uno de los que empezaron a escribir código para que el *Metaverse* se convirtiera en lo que más adelante es.

Hiro has a house in a neighborhood just off the busiest part of the Street. It is a very old neighborhood by Street standards. About ten years ago, when the Street protocol was first written, Hiro and some of his buddies pooled their money and bought one of the first development licenses, created a little neighborhood of hackers. At the time, it was just a little patchwork of light amid a vast blackness. Back then, the Street was just a necklace of streetlights around a black ball in space (SC, 25).⁷¹

69 “Como cualquier lugar en la Realidad, la Calle está sujeta a desarrollo. Los desarrolladores pueden construir sus pequeñas calles surgiendo de la principal. Pueden construir edificios, parques, letreros, como también cosas que no existen en la Realidad, como un gran espectáculo de luces que flota, vecindarios especiales donde las leyes del tiempo y espacio tridimensional son ignoradas, y zonas de combate libre donde la gente puede ir a cazarse y matarse unos a otros”.

70 “comprar fachada en la Calle, conseguir aprobación de construcción, obtener permisos, sobornar inspectores, toda la cosa”.

71 “Hiro tiene una casa en un vecindario justo al lado de la parte más ocupada de la Calle. Es un vecindario muy viejo para estándares de la Calle. Como diez años atrás, cuando el protocolo de la Calle fue escrito por primera vez, Hiro y algunos de sus amigos juntaron su dinero y compraron una de las primeras licencias de construcción, creando un pequeño vecindario de *hackers*. En ese entonces, era sólo un retazo de luz dentro de la vasta negrura. Entonces, la Calle era sólo un collar de faroles al rededor de una esfera negra en el espacio”.

Hiro es también uno de los creadores del “bar” más famoso en el *Metaverse: The Black Sun*, una especie de pirámide con la punta cortada (que no puede más que recordarnos a la de *Blade Runner*) con acceso bastante exclusivo, donde se realizan los negocios y reuniones más importantes. El bar prácticamente carece de decoración, y las mesas no tienen patas porque la lógica de la gravedad no aplica en el *Metaverse*. Por otro lado, en el *Black Sun*, además de estar los *avatars* de las distintas personas que lo visitan, están los *daemons*, que son como *avatars* pero no representan personas, son sólo software (programas) y se encargan de tareas básicas como servir las bebidas.

Se puede decir que el *Metaverse* en realidad carece de un sistema legal propiamente tal, pero no por eso deja de estar regulado. Como he dicho, el *Global Multimedia Protocol Group* se encarga de decidir quién puede o no poner “edificios” en el *Metaverse*; y también existen otras reglas. Uno no puede trasladarse instantáneamente de un lugar a otro, por ejemplo, por lo que la forma más rápida de moverse es con un vehículo; además, los *avatars* no pueden ser más altos que la altura real del usuario, esto “to prevent people from walking around a mile high”⁷² (SC, 41). Pero estas reglas son más bien para regular el funcionamiento del *Metaverse* y no el uso que le dan los usuarios, es decir, no parecen haber reglas que prohíban robar o “matar” a alguien: “A lot of these [people] are run-of-the-mill psycho fans, devoted to the fantasy of stabbing some particular actress to death; they can't even get close in Reality, so they goggle into the Metaverse to stalk their prey”⁷³ (SC, 41).

En el *Metaverse* cada propiedad es privada y tiene su seguridad propia. En las oficinas de L. Bob. Rife, por ejemplo, hay *daemons* de seguridad, que se encargan de mantener a la gente afuera. También en el *Black Sun* existen *daemons* que se encargan de evitar peleas y echar a la gente que está causando problemas:

It even has bouncer daemons that get rid of undesirable -- grab their avatars and throw them out the door, applying certain basic principles of avatar physics. Da5id has even enhanced the physics of The Black Sun to make it a little cartoonish, so that particularly obnoxious people can be hit over the head with giant mallets or crushed under plummeting safes before they are ejected. This happens to people who are being disruptive, to anyone who is pestering or taping a celebrity, and to anyone who seems contagious. That is, if your personal computer is infected with viruses, and attempts to spread them via The Black Sun, you had better keep one eye on the ceiling. (SC, 55).⁷⁴

72 “Para evitar que la gente camine por ahí midiendo una milla de altura”.

73 “Muchas de estas [personas] son fanáticos psicópatas comunes y corrientes, fieles a la fantasía de apuñalar a una actriz particular hasta la muerte; no pueden acercarse en la Realidad, así que se conectan al Metaverse para acosar a su presa”.

74 “Incluso tiene *daemons* sacabullas que se deshacen de los indeseables –agarran sus *avatars* y los lanzan por la puerta, aplicando ciertos principios básicos de la física de *avatars*. Da5id incluso mejoró la física del Black Sun para hacerla más caricaturesca, para que la gente particularmente molesta pueda ser golpeada en la cabeza con mazos gigantes o aplastada bajo cajas fuertes que caen, antes de ser echados. Esto le sucede a la gente que está siendo molesta, a

Así, la seguridad en el *Metaverse* es controlada por cada persona en su territorio y esto se hace por medio de código. No es necesario contratar guardias sino escribirlos (o quizás haya que contratar a alguien para escribirlos). Y en términos de un sistema judicial o algo parecido, lo que más se asemeja es el *Global Multimedia Protocol Group*, aunque este se encargue, como he dicho, más de regular el crecimiento y desarrollo del *Metaverse* que de regular a los usuarios.

En el *Metaverse* cada uno es libre de hacer lo que quiera siempre y cuando no esté en la propiedad de alguien más (ahí debe seguir sus reglas) y siempre y cuando cumpla con el protocolo del *Metaverse*, que es el que impone las limitaciones y reglas de funcionamiento de esta realidad virtual.

Anteriormente mencioné que las relaciones entre personas que se dan en la Realidad son pocas y no presentan una conexión real entre los individuos; no hay una comunidad propiamente tal. Esto es distinto en el *Metaverse*. Si bien las relaciones también de cierto modo están truncadas: “[Juanita] has also decided that the whole thing is bogus. That no matter how good it is, the Metaverse is distorting the way people talk to each other, and she wants no such distortion in her relationships”⁷⁵ (SC, 64), aún así, aunque las relaciones estén distorsionadas en el *Metaverse*, existen, y parecen tener una mayor profundidad que en la Realidad. El *Black Sun*, por ejemplo, es un lugar de reunión para muchas personas, y no sólo para hacer negocios; la mayoría de los *hackers*, por ejemplo, se reúnen ahí, y se conocen mutuamente.

En la obra se nos cuenta que muchos adolescentes usan el *Metaverse* para juntarse con sus amigos o sus parejas sin tener que abandonar la seguridad de sus hogares: “As Hiro approaches the Street, he sees two young couples, probably using their parents' computers for a double date in the Metaverse, climbing down out of Port Zero”⁷⁶ (SC, 35). Lo que hacen estas personas es trasladar las relaciones interpersonales de Realidad al *Metaverse*, con toda la pérdida que esto significa, como bien nota Juanita.

Ya que la mayoría de las personas se reúnen en el *Metaverse* en lugar de hacerlo en la realidad, hay un interés por desarrollar las expresiones faciales de los *avatars*. En esto trabajaba Juanita anteriormente, en lograr que las expresiones faciales fueran tan similares como fuera posible a las del

cualquiera que está fastidiando o molestando a celebridades, y a cualquiera que parezca contagioso. Esto es, si tu computador personal está infectado con virus, y trata de difundirlo vía el *Black Sun*, mejor mantén un ojo en el techo”.

75 “[Juanita] ha decidido que toda la cosa es falsa. Que sin importar lo bueno que es, el *Metaverse* está distorsionando la forma en que la gente habla entre sí, y ella no quiere tal distorsión en sus relaciones”.

76 “Cuando Hiro se acerca a la Calle, ve dos parejas jóvenes, probablemente usando los computadores de sus padres para una cita doble en el *Metaverse*, bajando del Puerto Cero”.

usuario que está detrás de la pantalla, en lograr que comunicaran la misma cantidad de información:

what made this place a success was not the collision-avoidance algorithms or the bouncer daemons or any of that other stuff. It was Juanita's faces.

Just ask the businessmen in the Nipponese Quadrant. They come here to talk turkey with suits from around the world, and they consider it just as good as a face-to-face. They more or less ignore what is being said—a lot gets lost in translation, after all. They pay attention to the facial expressions and body language of the people they are talking to. And that's how they know what's going on inside a person's head—by condensing fact from the vapor of nuance. (SC, 64)⁷⁷

Por último he de decir que ya que en términos urbanísticos en el *Metaverse* todo gira en torno a *The Street*, lo mismo sucede con la comunidad. Ahí se encuentra el “tren” que conecta los distintos puntos en este mundo, y cada vez que uno se conecta desde un terminal público aparece no muy lejos de la *Street*. Además, la gente se pasea por esa calle, mirando el “paisaje” y la publicidad, y la mayor parte de los edificios, tanto oficinas como lugares de recreación y casas, se aglomeran en torno a la misma, haciendo que la “población” del *Metaverse* también lo haga.

3.5_ *La Realidad y el Metaverse*

El mundo de la Realidad y el mundo del *Metaverse* están estrechamente ligados en la obra por la figura del narrador. Es éste quien controla el paso de un mundo a otro, o la superposición que se da entre ambos, ya que en realidad, esto lo trataré más adelante, estos dos mundos son paralelos.

Sobre el narrador de *Snow Crash* hay que decir, en primer lugar, que se trata de un narrador omnisciente en tercera persona. El tipo de focalización es entonces el que Genette llamaría *focalización interna*. El narrador conoce el interior de los personajes y sus motivaciones, pero se limita al personaje desde el cual focaliza en cada capítulo. Es decir, por ejemplo, en los capítulos en que se narra desde la perspectiva de Hiro, el narrador no accede a los pensamientos de Y.T., y en los capítulos focalizados desde Y.T., no conocemos los pensamientos de Hiro (no más de lo que Y.T. conoce en base a las expresiones de Hiro). Esto sería lo que Genette llama una “*focalización variable* (como en *Madame Bovary*, en que el personaje focal es primero Charles después Emma, luego de nuevo Charles [...])”

⁷⁷ “lo que hizo de este lugar un éxito no fue el algoritmo para evitar choques, ni los *daemons* sacabullas, ni ninguna de esas cosas. Eran las caras de Juanita.

Sólo pregúntale a los empresarios en el Cuadrante Nipónés. Ellos vienen a hablar con trajeados de todo el mundo, y lo consideran igual de bueno que el cara a cara. Más o menos ignoran lo que se dice —mucho se pierde en la traducción, después de todo. Prestan atención a las expresiones faciales y al lenguaje corporal de la gente con la que están hablando. Y así es como saben lo que está pasando en la cabeza de una persona —condensando hechos desde el vapor de los matices”.

(1989, 245) .

El narrador en una ocasión incluso hace manifiesto el hecho de que sólo conoce el interior del personaje foco:

This fucking Kourier is about to die, knotted around one of those fire hydrants. Studley the Testosterone Boy will see to it. [...] The pesky Kourier will be cracked like a whip at the end of her unbreakable cable. Into the fire hydrant she will go. Studley the Teenager will be victorious [...].

Y.T. does not know any of this for a fact, but she suspects it. None of this is real. It is her reconstruction of the psychological environment inside of that bimbo box. She sees the hydrant coming a mile away, sees Studley reaching down to rest one hand on the parking brake. It is all so obvious (SC, 31).⁷⁸

Así, por un momento el narrador parece conocer los pensamientos de este joven Studley, pero en seguida hace patente que esto es solo una reconstrucción hecha por parte del personaje desde el cual se está focalizando: Y.T.

Por otro lado, la novela está narrada en presente. Es lo que Genette llama *narración simultánea*, el “relato en presente contemporáneo a la acción” (1989, 274). Esto no implica una coincidencia rigurosa entre la historia y la narración. De hecho, si se analiza con mayor profundidad la narración en la obra, es posible ver que los juegos temporales son frecuentes; sobre todo cuando el narrador cambia el personaje foco y narra eventos que para el lector es difícil ubicar en el el orden cronológico de la historia ya que algunos personajes parecen estar en dos lugares al mismo tiempo. No me es posible profundizar en esto, pero resultaría interesante un análisis más profundo de la narración en *Snow Crash*, sobre todo en torno a la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del relato.

He dicho que la Realidad y el *Metaverse* son mundos paralelos. A esto hay que agregar que tienen una relación de dependencia donde, desde luego, el *Metaverse* depende de la Realidad, pero no a la inversa. Pero si bien el *Metaverse* necesita de la Realidad para existir, no necesita del individuo. Me explico: aunque la persona no esté conectada al *Metaverse* y sólo se encuentre en la Realidad, el *Metaverse* sigue existiendo y funcionando de manera independiente; el tiempo corre de igual forma para ambos mundos.

El hecho de que ambos mundos son paralelos se nota al analizar la relación que los personajes tienen

78 “Esta jodida Mensajera está a punto de morir, anudada alrededor de uno de esos hidrantes de incendio. Studley el Niño Testosterona se asegurará de eso. [...] La molesta Mensajera será cortada como un látigo al final de su cable irrompible. Al hidrante de incendio irá. Studley el Adolescente será victorioso [...].

Y.T. no sabe nada de esto de hecho, pero lo sospecha. Nada de esto es real. Es su reconstrucción del ambiente psicológico dentro de la caja de muñecas [el auto]. Ella ve el hidrante venir a una milla de distancia, ve a Studley poniendo una mano sobre el freno de mano. Es todo tan obvio”.

con ambos mundos. Hiro, por ejemplo, en cierta ocasión se conecta al *Metaverse* y toma un sorbo de cerveza en la Realidad, después habla con un par de personas en el *Black Sun* y al rato se da cuenta que no ha tragado la cerveza porque siente un sabor amargo en la boca.

Un personaje importante para analizar la relación entre la Realidad y el *Metaverse* es Ng. Ng es una especie de cyborg que usa una van como silla de ruedas motorizada, de la que no necesita salir nunca; además, desde la van, que ha sido modificada para controlarse con sonidos emitidos con la boca, se conecta al *Metaverse*, donde tiene varios monitores que le muestran lo que está al rededor de la van, de modo que maneja la van en la Realidad, estando en el *Metaverse*. Quiero decir que está en la van en la Realidad, pero no la maneja desde ahí, sino desde el *Metaverse*, lo que muestra claramente el modo en que ambos mundos están interconectados entre sí y cómo el *Metaverse* muchas veces se superpone a la realidad.

Más adelante en la obra, Hiro se consigue un computador con el que puede estar conectado todo el tiempo, y hay momentos en que está, por ejemplo, manejando su moto en la Realidad, y al mismo tiempo visitando la biblioteca en el *Metaverse*. El hecho de que sea o no posible que alguien pueda conducir una motocicleta cuando está en realidad mirando un mundo de realidad virtual no es lo importante aquí, lo que importa es que ambos mundos se unen, se traslapan uno sobre el otro:

Through the use of electronic mirrors inside the computer, this beam is made to sweep back and forth across the lenses of Hiro's goggles, in much the same way as the electron beam in a television paints the inner surface of the eponymous Tube. The resulting image hangs in space in front of Hiro's view of Reality (SC, 23).⁷⁹

Habiendo hablado ya sobre la relación entre ambos mundos, creo que es momento de comparar sus características principales (que han sido descritas en los dos apartados anteriores a éste).

En primer lugar, está el eje arquitectónico urbanístico. Como he dicho, la Realidad está organizada en función de pequeños centros urbanos que son los *burbsclaves*, lo que habla de una ciudad fragmentada, sin un centro. El *Metaverse*, por otro lado, está construido al rededor de la *Street*, que funciona como centro de la “comunidad” que visita el *Metaverse*. También se diferencian en el hecho de que en la Realidad no parece haber ningún organismo que controle el desarrollo urbano, mientras que en el mundo virtual existe el *Global Multimedia Protocol Group*, que se encarga de regular las

⁷⁹ “Con el uso de espejos electrónicos dentro de su computador, este rayo es hecho andar de adelante hacia atrás a través de los lentes en las gafas de Hiro, de manera muy similar a como un rayo de electrones en una televisión pinta la superficie interna del Tubo epónimo. La imagen resultante flota en el espacio delante de la vista de la Realidad de Hiro”.

construcciones. Ambos mundos, sin embargo, tienen en común el hecho de que su principal “decorado” es la publicidad; los letreros publicitarios abundan e iluminan tanto el *Metaverse* como la Realidad.

Esta fragmentación que existe en la ciudad de la Realidad se traspasa a las relaciones sociales, que como he dicho, están truncadas o incluso ausentes. En la Realidad la comunidad prácticamente no existe, ni en términos emocionales ni en términos físicos, mientras que en el *Metaverse* podemos ver la existencia de una comunidad en términos “físicos”, es decir, gente que se reúne, pero en términos de lazos emocionales la comunidad también parece estar distorsionada (o quizás incluso más que en la realidad), aunque en mi opinión los lazos emocionales que se ven en el *Metaverse* son más potentes que los que se ven en la realidad.

Si nos referimos al sistema legal, podemos decir que en la Realidad éste existe y en el *Metaverse* no. Es cierto que en el *Metaverse* existe un orden que prohíbe cosas como tener un *avatar* muy alto, atravesar paredes, o teletransportarse, pero este orden es muy distinto al orden legal en la Realidad y sería mejor equipararlo a las leyes físicas del mundo real y no a las leyes humanas. Como he dicho, en el *Metaverse* no existen leyes del tipo “no matar” o “no robar”, lo único que podría asemejarse a las leyes de la Realidad son las regulaciones del desarrollo urbano que están a cargo del *Global Multimedia Protocol Group*. Por otro lado, en la Realidad el sistema legal es controlado por franquicias, no habiendo un sistema central, lo mismo la policía y los sistemas de seguridad; en el *Metaverse* la policía no es en realidad necesaria, y la seguridad va a cargo de cada individuo dentro de su propiedad .

Al inicio de este apartado dije que era la figura del narrador quien une el mundo Real con el *Metaverse*, pero hay otro elemento que los liga, y esto es fundamental en la novela: el elemento que une el *Metaverse* con la Realidad es el virus del *Snow Crash*.

Este virus, lo he dicho, es capaz de afectar no sólo a los humanos sino también a los computadores. Desde luego, los afecta de distintas maneras, y el contagio entre un computador y un humano sólo funciona desde el computador al humano, sólo en el caso de los *hackers*, y es necesario *ver* el bitmap que contiene el virus para contagiarse. Los usuarios comunes no pueden contagiarse por medio del computador, sólo por una infección viral o por la religión.

Aún así el virus afecta a ambos “sistemas de información”: los humanos y los computadores. Y en el caso de los *hackers* es incluso más interesante porque los afecta de una manera relativamente similar:

dejándolos inservibles. En cambio, a la población común el *Snow Crash* les quita su capacidad de consciencia y los convierte en una especie de computador que ejecutará el programa que se le entregue (en este caso L. Bob Rife se hace cargo de dar las órdenes), como dije más arriba, prácticamente los convierte en *zombies*.

Necesito hacer un paréntesis para aclarar algo: si bien el virus del *Snow Crash* es siempre el mismo en el fondo, tiene múltiples formas. Existe como virus que se transfiere entre los humanos, como religión que se transmite oralmente de persona a persona (o por medio de libros), existe de forma digital como virus de computador, y existe como droga, aunque la droga en realidad no sea más que, efectivamente, droga mezclada con el virus: "It's not a drug, [...] It's laced with cocaine and some other stuff. [...] It's chemically processed blood serum taken from people who are infected with the metavirus," Juanita says. "That is, it's just another way of spreading the infection" (*SC*, 200)⁸⁰

El hecho de que el virus afecte tanto a los computadores como a los humanos crea un lazo entre estos dos "sistemas de información" que de cierto modo los iguala. Por lo tanto, como mencioné en la introducción, se nos dice que los humanos funcionamos del mismo modo que un computador.

En refuerzo de esta idea está el hecho de que el *Metaverse* funciona como una metáfora de la Realidad. Incluso la novela lo hace explícito en un par de ocasiones:

"You can't just materialize anywhere in the Metaverse, like Captain Kirk beaming down from on high. This would be confusing and irritating to the people around you. It would break the metaphor" (*SC*, 36).⁸¹

"It breaks the metaphor. The avatar is not acting like a real body. It reminds all The Black Sun's patrons that they are living in a fantasy world. People hate to be reminded of this" (*SC*, 102).⁸²

Si el *Metaverse* funciona como la Realidad, entonces la Realidad funciona como el *Metaverse*. Del mismo modo, si el computador funciona como un humano, el humano funciona como un computador. Al ser ambos "sistemas de información" (este término lo tomé de la novela porque me parece muy útil), ambos corren el riesgo de ser infectados por virus: "Any information system of sufficient complexity will inevitably become infected with viruses—viruses generated from within itself"⁸³ (*SC*,

80 "No es una droga, [...] está mezclado con cocaína y alguna otra cosa. [...] Es sangre químicamente procesada tomada de gente que ha sido infectada con el metavirus," dice Juanita. "Esto es, es sólo otra forma más de propagar la infección".

81 "No puedes materializarte en cualquier parte en el Metaverse, como el capitán Kirk bajando como un rayo desde lo alto. Esto sería confuso e irritante para la gente a tu alrededor. Rompería la metáfora".

82 "Rompe con la metáfora. El *avatar* no está actuando como un cuerpo real. Le recuerda a todos los clientes del Black Sun que están viviendo en un mundo de fantasía. La gente odia que le recuerden esto".

83 "Cualquier sistema de información de suficiente complejidad será inevitablemente infectado por virus –virus generados

396).

El virus entonces funciona como un vínculo más entre estos dos mundos paralelos que son la Realidad y el *Metaverse*, y al ser el *Metaverse* una metáfora de la Realidad, podemos decir que de cierto modo actúa como un espejo de la realidad, permitiendo una reflexión crítica sobre la misma. Lo interesante es que esto se enmarca dentro de otra reflexión crítica que es la que surge de la Realidad (de la obra) en tanto, como dice Malmgren: “An SF world is thus less a reflection *of* than a reflection *on* empirical reality.”⁸⁴ (1991, 11).

desde sí mismo”.

84 “Un mundo de CF es menos un reflejo *de* que una reflexión *sobre* la realidad empírica”.

3.6._ *Conclusión*

La novela *Snow Crash* tiene en su centro la idea de que el funcionamiento del ser humano puede equipararse al de un computador. Esto surge de que en la obra el virus del *snow crash* es capaz de infectar tanto a los humanos como a los computadores, ya que ambos son “sistemas de información con suficiente complejidad”.

Esta idea de que el cerebro humano funciona de igual manera que un computador, sobre todo en relación al lenguaje, se sostiene en el mundo de la obra, un mundo que está compuesto por dos: la Realidad y el *Metaverse*. Al funcionar el *Metaverse* como una metáfora de la Realidad, con la cual comparte muchas características pero difiere en otras, surge la idea, que he postulado más arriba, de que si el *Metaverse funciona* como la Realidad, es porque la Realidad *funciona* como el *Metaverse*, y si el computador funciona como un humano, es porque el humano funciona como un computador. Idea que sostiene la analogía entre ambos sistemas.

Por otra parte, ambos mundos de la novela también sostienen la obra en la medida en que actúan como un lazo con el mundo del lector, lo que es fundamental en una obra de ciencia ficción. Esto se da por medio de un diagnóstico y crítica a la sociedad que funciona de manera bastante explícita en la Realidad pero que en el *Metaverse* muchas veces funciona por inversión. Al aludir a la realidad del lector, la obra genera una reflexión que hace que el lector sea capaz de ver su propia realidad en el mundo de la obra que está leyendo; hay una suerte de complejo espejo de la realidad, lo que se complica aún más si tenemos en cuenta que el *Metaverse* actúa como un espejo de la *Realidad* (la que está dentro de la obra).

Si estamos de acuerdo con Malmgren, y yo lo estoy, el mundo es uno de los elementos centrales en una obra de ciencia ficción, y por lo tanto éste mundo tan particular al que nos lleva *Snow Crash*, que responde a características del cyberpunk y de la distopía, actúa no sólo para diferenciar la obra en términos genéricos, sino como un pilar sobre el cual se sostiene la totalidad de la obra.

Así, la idea base de que el ser humano funciona como un computador no funcionaría si no existieran estos dos mundos paralelos. Porque si el computador es como un ser humano, el mundo virtual es como el mundo real, y si esta relación se da en una dirección, se da también en la otra.

Bibliografía.

- Bould, Mark; Butler, Andrew; Roberts, Adam; Vint, Sherryl, eds. *The Routledge Companion to Science Fiction*. Oxon: Routledge, 2009.
- Genette, Gérard. "Discurso del relato". *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989.
- Haney, William S. "Neal Stephenson's Snow Crash: Humans are not Computers". *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman*. New York: Rodopi, 2006. 113–130.
- Hayles, Katherine N. "The Semiotics of Virtuality: Mapping the Posthuman". *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999. 247– 283
- James, Edward; Mendlesohn, Farah. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Jameson, Frederic. "Utopía de la postmodernidad". *Confines* #01. Abril 1995. 23-29.
- Levy, Michael. "Fiction, 1980– 1992". *The Routledge Companion to Science Fiction*. Oxon: Routledge, 2009. 153-162.
- Maddox, Tom. "After the Deluge: Cyberpunk in the '80s and '90s". 1992. Consultado: 12/14. <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_in_80-90.html>
- Malmgren, Carl D. "A Theory of Science Fiction". *Worlds Apart*. Bloomington: Indiana University Press, 1991. 1–52.
- Nicholls, Peter. "Science Fantasy." *The Encyclopedia of Science Fiction*. Eds. John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight. Gollancz. 2012. Consultado: 12/14. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/science_fantasy>.
- _____. "Sex." *The Encyclopedia of Science Fiction*. Eds. John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight. Gollancz. 2012. Consultado: 12/14. <<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/sex>>.
- _____. "Cyberpunk". *The Encyclopedia of Science Fiction*. Eds. John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight Gollancz. 2013. Consultado: 12/14.

<<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>>.

- Roberts, Adam. “Prose Science Fiction 1970s–1990s”. *The History of Science Fiction*. London: Palgrave, 2006. 295–325.
- Sargent, Lyman Tower. “The Three Faces of Utopianism Revisited”. *Utopian Studies*. Vol. 5 #1. Penn State University Press, 1994. 1-37. Consultado: 12/14.
<<http://www.jstor.org/stable/20719246>>
- Scholes, Robert y Rabkin, Eric. *La ciencia ficción, historia, ciencia, perspectiva*. Madrid: Taurus, 1982 (1977).
- Stableford, Brian M. “Dystopias”. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Eds. John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight Gollancz. 2014. Consultado: 12/14.
<<http://www.sf-encyclopedia.com/entry/dystopias>>.
- Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam Spectra, 1992.
- Sterling, Bruce. “Preface”. *Mirrorshades*. New York: Ace Books, 1986.
- Suvin, Darko. *Metamorfosis de la ciencia ficción; sobre la poética y la historia de un género literario*. México: FCE, 1984.
- Vaisman, Luis. “En torno a la ciencia-ficción: propuesta para la descripción de un género histórico”. *Revista Chilena de Literatura* N° 25. 1985. 5–27
- Williams, Raymond. “Utopia and Science Fiction”. *Science Fiction Studies*. Vol. 5 #16. 1978. Consultado: 12/14. <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/16/williams16art.htm>>