

EL USO DE LAS DROGAS EN EL CYBERPUNK LATINOAMERICANO:
“TIMBUCTÚ” DE CARLOS GARDINI Y “EL TROZO MÁS GRANDE”
DE BERNARDO (BEF) FERNÁNDEZ¹

*The Use of Drugs in Latin American Cyberpunk: “Timbuctú”
by Carlos Gardini and “El trozo más grande” by Bernardo
(Bef) Fernández*

DANILO SANTOS LÓPEZ
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE (Chile)
dsantos@uc.cl

INGRID URGELLES
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE (Chile)
igurgell@uc.cl

Resumen: el *cyberpunk* como subgénero de la ciencia ficción ha encontrado apropiaciones y manifestaciones en Latinoamérica dentro del siglo XXI. En este artículo se analizarán dos cuentos de fines de los años noventa, “Timbuctú” del argentino Carlos Gardini y “El trozo más grande” del mexicano Bernardo (Bef) Fernández, para mostrar cómo la tradición latinoamericana se ha apropiado del subgénero a partir del funcionamiento de las drogas en el interior de los relatos.

Palabras clave: *cyberpunk* latinoamericano, drogas, Carlos Gardini, Bernardo Fernández (Bef)

Abstract: Cyberpunk, as a subgenre of science fiction, has found appropriations and manifestations in Latin America in the 21st century. This article analyzes two stories from the late 90's: “Timbuctú” by the Argentine Carlos Gardini and “El trozo más grande” by the Mexican Bernardo (Bef) Fernández. We aim to show how the Latin American tradition has appropriated this subgenre by means of the usage of the drugs subject within the stories.

Keywords: Latin American Cyberpunk, Drugs, Carlos Gardini, Bernardo Fernández (Bef)

¹ Este artículo forma parte del proyecto de investigación Fondecyt Regular n.º 1190745 “Narcorrelatos chilenos a punta de balas y excesos: un código de lectura periférico para visibilizar la marginalidad socioliteraria en la nación triunfalista del siglo XXI”, cuyo investigador principal es Danilo Santos y en el cual Ingrid Urgelles es coinvestigadora.

Introducción

La conexión entre las drogas y la ciencia ficción tiene un linaje internacional que puede observarse en las obras de connotados autores del género como Robert Silverberg, Harlan Ellison, Phillip K. Dick, Frank Herbert, Thomas Disch y Aldous Huxley, donde este último se perfila como una suerte de predecesor. En esta oportunidad se analizará cómo la droga también permea a algunos autores latinoamericanos, sobre todo vinculados al cyberpunk a fines de los años noventa con Carlos Gardini y Bernardo Fernández (Bef).

Si bien el cyberpunk no emerge hasta los años ochenta y noventa, es posible rastrear ciertas categorizaciones de la aparición de la droga en los relatos de ciencia ficción. Para ello, acudimos a un estudio de 1975 del escritor norteamericano Robert Silverberg en donde presenta una compilación de relatos cortos a partir del año 1900 en los que la droga aparece como tema. En esta bibliografía anotada, Silverberg enmarca el funcionamiento de las drogas en los textos a partir de las siguientes categorías: (1) las que producen euforia y placer; (2) las que son capaces de expandir la mente y provocar visiones psicodélicas; (3) panaceas o tranquilizantes; (4) las que permiten ejercer control sobre la mente del usuario para limitar o dirigir sus actividades o deseos; (5) potenciadoras de la inteligencia; (6) potenciadoras de la sensación; (7) probadores de la realidad; (8) las que son perjudiciales para la mente y son utilizadas como armas en las guerras bioquímicas; y (9) como medio de comunicación entre mentes (Silverberg, 1975: 4; la traducción es nuestra). De este modo, el escritor señala que existirían dos actitudes distintas hacia el uso de las drogas en la ciencia ficción: una cautelosa, en la que cualquier indulgencia pudriría la fibra moral del consumidor, lo que lleva a la lasitud, a su deterioro o el de la sociedad y, en última instancia, quizá al establecimiento de un orden totalitario. En el otro extremo se encontraría la postura de que el uso de drogas permitiría a la humanidad alcanzar poderes espirituales o psicológicos, lo que llevaría a una fase superior de la existencia, actitud que se habría generalizado desde 1965 a partir del uso de drogas alucinógenas en la clase media. El detallado catálogo de Silverberg revela cómo la droga ya estaba en contacto con el mundo de la ciencia ficción y su funcionamiento iba desde la condena a una mirada visionaria y utópica.

De este modo, es posible sostener que la droga como tal no es un invento del cyberpunk y se encuentra presente en relatos de ciencia ficción que van desde *Un mundo feliz* (1932) de Huxley hasta las narraciones de Phillip K. Dick. En el presente artículo, proponemos que este elemento que cumple distintas funciones en el relato de ciencia ficción anglosajón es recuperado de manera determinante en la última década del siglo XX en el continente a raíz de su presencia en el cyberpunk. Para abordar el fenómeno que aquí nos ocupa, se revisará inicialmente el origen del subgénero y su poética literaria cercana al relato postmodernista. Luego, analizaremos el tipo de apropiación desde Latinoamérica, en tanto se considera que el cyberpunk funciona en medio del individualismo neoliberal anglosajón de los años ochenta y noventa y promueve la idea de un *hacker* rebelde con uso de *high-tech* que difícilmente tiene un correlato exacto en el mundo latinoamericano (en

que el acceso a esa tecnología es dificultoso y desigual). Nos preguntamos aquí cómo es reapropiado el cyberpunk, y cómo es determinante un nuevo contexto de funcionamiento latinoamericano no enteramente original sino vinculado a la propia emergencia del relato literario en nuestra tradición narrativa. Es en ese punto que la circulación de la droga en Latinoamérica encuentra un vínculo con las propias condiciones de esferas cercanas a la narcoliteratura o problemas de la verosimilitud continental. Al respecto, el cuento “El trozo más grande” de Belfrage ilustra con especial sagacidad y mordacidad cruel los devenires actuales de un relato cyberpunk a la mexicana, así como también lo hace el escritor argentino Carlos Gardini en “Timbuctú” (ambos popularizados en 1997). Del mismo modo, podrían nombrarse otros cuentos como “La droga” (2012) del venezolano José Urriola u “Oz” (2012) de Carlos Yushimito, y las novelas *Ygdrassil* (2005) de Jorge Baradit, *¿Sueñan los gauchooides con ñandúes eléctricos?* (2013) de Michel Nieva y *Mapas terminales* (2017) de Lucila Grossman.

Cowboys y sundogs: hacia una delimitación del cyberpunk

En una entrevista realizada por Horst Pukallus al teórico de la ciencia ficción Darko Suvin, este señala que lo interesante del cyberpunk es que se trata de una ruptura entre la ciencia ficción dura y blanda, además de su renovación del lenguaje al integrar la jerga de los *hackers*. Sin embargo, le parece que esta forma de vida no es representativa ni siquiera en las generaciones jóvenes, a quienes llama “semi *yuppies*” al identificarlos con una clase alta desempleada. Pese a ello, sí le parece que son representativos de un pequeño pero importante grupo: gente de los medios de comunicación, mezcladores electrónicos o los fanáticos de las computadoras; todos ellos portadores de la estructura emocional del cyberpunk. Para Suvin aquí hay algo nuevo: una nueva tecnología y una posición social que tiene acceso a esa tecnología. Asimismo, señala que los futuros creados en textos de autores como Gibson se pueden extrapolar a lugares reales como Japón. Lo diferencia de Norteamérica al aclarar que el capitalismo japonés es de tipo corporativo, una suerte de capitalismo neofeudal, distinto de la variante norteamericana.

Por otra parte, John Clute en *The Encyclopedia of Science Fiction* define y traza elementos para determinar qué se entiende por cyberpunk:

Parte 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) en lugar de nacionales, y controlados a través de redes de información; un futuro en el que los aumentos mecánicos del cuerpo humano son algo común, al igual que los cambios mentales y corporales provocados por las drogas y la ingeniería biológica. El concepto de realidad virtual es fundamental para las ficciones cyberpunk. La parte “punk” de la palabra proviene de la terminología del rock’n’roll de la década de 1970, donde “punk” significa en este contexto: joven, astuto, agresivo, alienado y ofensivo para el *establishment*. Una desilusión punk, a menudo múltiple, con capas progresivas de ilusión que se van despegando, es un componente

importante de estos trabajos. Las redes de datos son más que una parte del tema del cyberpunk. (1995: 288; la traducción es nuestra)

Habría que sumar a esta caracterización una mirada desde la teoría de los universos de ficción posmodernos propuesta por Brian McHale. En su texto “Elementos of a Poetics of Cyberpunk” (1992) delimita una poética que contempla una conexión con el relato postmoderno también triunfante en la época de los ochenta y los noventa. De este modo, propone tres categorías para delimitar el género. En primer lugar, analiza los territorios de la ficción cyberpunk al entenderlos como traductores de la fragmentación del mundo y a los espacios como “ciudades-estado”, es decir, restos de mundos que orbitan barrios marginales descuidados, fracasados y tecnológicamente obsoletos. En segundo lugar, plantea que la categoría de mundo en el cyberpunk es plural e inestable, lo que podría implicar que el yo funcionaría del mismo modo en cuanto se plantea la pregunta de ¿en qué momento un ser humano deja de serlo y comienza a contar como una máquina? Para responder a esto, reelabora un rasgo de la novela modernista de la perspectiva subjetiva y restringida de los narradores internos múltiples (o perspectivismo) en lo que él denomina “El yo centrífugo del posmodernismo y cyberpunk”, lo cual es visible en el uso de la droga por parte de Sam en “Timbuctú” y en la mutación corpórea de Mariana en *Ygdrasil*. Esta proyección de mundos ficticios del cyberpunk ilustra la problemática de la individualidad: simbiosis hombre-máquina, inteligencias artificiales o alter egos diseñados biológicamente. De este modo, en algún punto difícil de definir, el aumento protésico se difumina en una completa simbiosis o fusión humano-máquina, y los bordes del yo se difuminan y se erosionan. Finalmente, propone que el cyberpunk explora de manera totalizante la representación de la muerte de modo similar al relato postmoderno. Como ejemplos de esto McHale señala el motivo del “fantasma”, pero sobre todo la conexión con la máquina o una vida más allá de la vida como en el filme *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven y de manera más brutal en una tensión o una corriente subterránea de imágenes de horror gótico del cuerpo destrozado, estallado o desmembrado. Ciertamente, esto se aprecia de manera literal en Bef pero también en la novela *Ygdrasil* de Jorge Baradit.

Al evaluar las distintas posturas que se han señalado, es posible plantear que Suvin completa ideológicamente el mundo postmoderno con que el investigador Brian McHale lee el relato cyberpunk. Quizá por el hecho de que su teoría emerge desde el mundo anglosajón, la reflexión de Suvin incorpora elementos ideológicos que permiten asumir desde su Croacia natal una perspectiva “balcanizada” de la *sci-fi* y del relato cyberpunk. Esto es sugestivo para complementar una poética del cyberpunk al menos con algunas muestras en Latinoamérica donde la versión de McHale queda trunca. Incluso la mención al capitalismo corporativo Japonés que plantea Suvin permite establecer una hipótesis de conexión neoliberal donde el individualismo del *hacker high-tech* denominado *yuppie* es rastreado en nuestro continente. Ciertamente la precariedad de las sociedades latinoamericanas vulneran estos presupuestos

ideológicos de origen del relato cyberpunk anglosajón y, por lo demás, fisuran la lectura postmodernista de McHale que sí resulta convincente en el marco de los años noventa en que el investigador norteamericano estipula su régimen de lectura del género.

Se puede hablar entonces de una poética o sistema genérico del relato cyberpunk que se arma desde su concomitancia con el relato anglosajón posmoderno en la muerte (Brian McHale), desde una configuración que tributa elementos anteriores del relato de ciencia ficción y que conecta con hipótesis ideológicas de los años ochenta y noventa que van desde el individualismo y el tipo de personajes hasta el capitalismo corporativo a lo japonés como hipótesis (Darko Suvin), y que devendría en determinados elementos constitutivos como la droga y la conexión de redes (John Clute). Ciertamente, algunos de esos elementos son reapropiados en esferas de Latinoamérica, llámese México, Argentina, Brasil o Chile.

La reapropiación latinoamericana del cyberpunk

Respecto de la reapropiación del relato cyberpunk en Latinoamérica, acudimos a lo propuesto por el autor brasileño Rodolfo Londero. Para el teórico, el ciberespacio es una metáfora perfecta del capitalismo neoliberal. Para sostener esta propuesta, acude a Jameson en su concepción del ciberespacio como una “red computarizada de comunicaciones [que] actúa como una figuración distorsionada de todo el sistema mundial del capitalismo multinacional de nuestros días” (133-134). Por otra parte, para Zizek el ciberespacio sería una fantasía social capitalista utilizada como un medio transparente y etéreo.

La ciencia ficción es, por tanto, una historiografía del presente, sobre todo si notamos lo efímero de algunas tendencias del género: la ópera espacial, la ficción nuclear, etc. La propia ficción cyberpunk, al imaginar un futuro dominado por las transnacionales donde la presencia del Estado es mínima o nula, se ve desafiada por la más reciente crisis económica y el regreso de políticas económicas de inspiración keynesiana, donde el Estado regula el mercado a través de políticas monetarias y medidas fiscales para reducir los efectos nocivos de los ciclos económicos. Al percibir el presente como historia, el destino de la ciencia ficción es envejecer, pasar la prueba del tiempo, dejando un panorama valioso del momento de la producción textual. Pero, ¿cuál es el panorama que deja la ficción cyberpunk? La ficción cyberpunk forma parte del neoliberalismo en los años 80 y principios de los 90. (Londero, 2013: 131-132)

Lo interesante de la perspectiva ideológica de Londero para entender el relato cyberpunk es que explica el mundo del relato latinoamericano como una distorsión ideológica (no solo en Brasil sino también Chile, México o Argentina). Así como presenta la tesis de Jameson de que el cyberpunk puede considerarse la “expresión máxima del capitalismo tardío”, refiere en varios casos la parodia latinoamericana que dialoga con el linaje norteamericano. Esto, porque al seguir

la expresión de Jameson, cabe preguntarse qué pasa cuando estos relatos de ciencia ficción se insertan en zonas que están dentro y afuera de estos mundos globales y de capitalismo extremo. Aquí no podemos manifestar nuestra consonancia justamente al recordar como Sayak Valencia explora el capitalismo neoliberal fronterizo que ella denomina *gore* al explicitar los necroempoderamientos en una zona como Tijuana y el resto de las ciudades fronterizas de México con EE.UU. Londero a la par de referir las parodias latinoamericanas, explora los fundamentos de la diferencia de la apropiación latinoamericana del cyberpunk y para esto recurre a una fundamentación ideológica extrema. Según Londero, las obras latinoamericanas insisten en la participación de vías utópicas que en el caso norteamericano es opuesto, al celebrar el fin de las utopías y de las grandes narrativas maestras (187-188), en consonancia ideológica con lo que McHale mostraba a nivel de fundamentación poetológica del relato posmoderno.

Así, la autenticidad de la ficción cyberpunk latinoamericana se encuentra en la fracción no cooptada por el capitalismo, es decir, en el contexto de fuera del sistema multinacional. Es en este sentido que la producción latinoamericana “puede oponerse a lo que él [Jameson] llama “ceguera al centro” y ofrecer una especie de visión periférica, por la peculiaridad de estar tanto dentro como fuera del sistema multinacional” (Gazolla, 1994: 14-15), es decir, para incorporar el sesgo utópico que está fuera del capitalismo tardío. Como mostraremos en el próximo capítulo, la introducción de la periferia latinoamericana en el centro cyberpunk produce un cortocircuito en él, lo que lleva a una revisión radical. (Londero, 2013: 190; la traducción es nuestra)

Fredric Jameson lo dice directamente: “el cyberpunk [...] será para muchos de nosotros la expresión literaria suprema si no de la postmodernidad, [...] del capitalismo tardío” (Jameson, 2016: 331):

Estas narrativas, que en un primer momento buscaron expresarse mediante la estructura genérica de la novela de espionaje, han cristalizado recientemente en un nuevo tipo de ciencia-ficción llamado cyberpunk, que es una expresión de realidades empresariales transnacionales tanto como de la propia paranoia global: las innovaciones de la representación en la obra de William Gibson la convierten en una excepcional producción literaria en el seno de la producción postmoderna, predominantemente visual o auditiva. (Jameson, 2016: 52)

Sin embargo, las cosas se complican cuando, para avalar su hipótesis, Londero expone una contradicción de base en los actores del cyberpunk, lecturas opuestas desde lo ideológico (desde Suvin hasta la de Lewis Call en su teoría del anarquismo posmoderno). Para ello, cita al propio Jameson cuando emite su idea de que el proletariado, el lumpen, el criminal urbano y la prostituta de la antigua imaginería burguesa han sido reemplazados por punks urbanos como actores opuestos a lo que en los años ochenta eran los yuppies empresariales, quizás los

jóvenes empresarios y ejecutivos actuales (¿quiénes serán los que recuperen esa actitud punkie en la actualidad como grupo?). Así Londero relaciona la ficción cyberpunk con el anarquismo posmoderno, en el sentido de lo que Call articula para Deleuze, Foucault y los situacionistas franceses:

Para Call [...], la ficción cyberpunk es la manifestación cotidiana de lo que él llama “anarquismo posmoderno”. En él identificamos las tres características principales del anarquismo posmoderno: (1) en lugar del sujeto cartesiano unificado, el sujeto esquizofrénico deleuziano; (2) en lugar de la visión clásica del poder centrada en el capital y el estado, la visión foucaultiana del poder capilar —“El poder está en todas partes; no porque lo abarque todo, sino porque viene de todas partes”(Foucault, 1997: 89)—; y (3) en lugar de la revolución en los términos tradicionales del marxismo, la revolución en los términos simbólicos del situacionismo. (Call en Londero, 2013: 347; la traducción es nuestra)

Y Call dirá que “la política del cyberpunk es, en definitiva, una política radical para el nuevo milenio: una política de anarquismo posmoderno” (Call en Londero, 2013: 347; la traducción es nuestra). En este punto, enlaza la respuesta utópica-anarquista como respuesta al capitalismo actual (¿neoliberalismo?). La propuesta ideológica de Londero para las visiones ideológicas opuestas de los críticos del cyberpunk (Suvin, 1991; Call, 2002) descansa en el ciberespacio. Es el mismo territorio del ciberespacio capaz de las comunicaciones comerciales así como un espacio para “declaraciones revolucionarias”, lo que permitiría un análisis cultural radical del cyberpunk (346-347).

Probablemente esta misma tensión de la contradicción inserta en el mundo cyberpunk alcanza a sus elementos en la mirada desde la literatura latinoamericana. Así, el relato latinoamericano puede tener las mismas contradicciones del linaje original ligado a las décadas neoliberales anglosajonas o más directamente con aquellas semillas ideológicas distintas que promueve. Ciertamente Londero tiene razón en los términos de las búsquedas latinoamericanas con orientaciones ideológicas del continente (llámense utopías o no) que para él refrenda ciertos usos paródicos de la utilización del relato cyberpunk.

Frente a la continuidad del relato cyberpunk existen modificaciones y reapropiaciones latinoamericanas que pueden ir desde elementos concretos como el personaje *hacker* o el impacto de la droga al interior de los textos y, en condiciones más radicales, la configuración social precaria o de clase media que aparece vehiculada en las historias. Si bien para este artículo nos centraremos en el impacto de la droga en los relatos, siempre la formulación puede ser encontrada en vínculo con otros elementos como la transformación del cuerpo, la biotecnología, entre otros.

En “Timbuctú” (1995 y 1997) de Carlos Gardini y “El trozo más grande” (o “El pedazo más grande” 1997) de Bernardo Bef Fernández, se podría establecer un paralelo de la incursión cyberpunk latinoamericana de fines de los años noventa. En estos relatos es posible encontrar la presencia de personajes

vinculados al mundo del *high tech*, la construcción del mundo de ficción como espacios “basura”, el uso de las drogas, lo multinacional corporativo y la desaparición del Estado, las técnicas protésicas de invasión —conexión— mental o biológica que redefinirían el Yo y la presencia de la muerte.

Los personajes como proyecciones del mundo neoliberal y el ascenso

En estos dos relatos se aprecia, por un lado, la presencia de un hacker latinoamericano llamado Grillo que termina trabajando para un Tecnonarco, el “Paisano”, en el cuento de Bef; y a un asesino llamado Samuel o Sam que caza a sus hermanos de adicción en Gardini. De algún modo conectan con la tradición anglosajona al establecer un linaje con ciertas figuras del cyberpunk pero desde una lógica latinoamericana. Esto se evidencia de manera casi paródica con Grillo, el *hacker* personal y pícaro del Paisano: “Me llamo Grillo. Bueno, ése es mi nickname en la red. Por Pepe Grillo, el de Pinocho, así me decían en el camión de la escuela. Soy un hacker, un ladrón de información. Y lo digo con orgullo, aunque robar no sea ninguna conducta ejemplar. Pero los hackers somos la élite de la inteligencia criminal” (2014: 68). Por otro lado, Sam es un adicto utilizado como asesino profesional a cambio de una droga llamada la Dama Negra. El personaje existe en medio de sus delirios y de su tratamiento en una clínica de rehabilitación en la que es contactado por Olsanki, un policía que lo ocupa como asesino de los otros adictos.

Esa arrogancia que se percibe en el *hacker* de Bef no está presente en el texto de Gardini, donde Sam ha sido destruido por el consumo de la droga y su función se reduce a ser un “perro de policía” adiestrado para matar a sus congéneres. Sin embargo, el “perro” como autoinsulto no lo priva de manejar eficientemente un arma ni de asesinar a los adictos como él: “Sam había usado muchas veces una Murdec. Gran impacto, gran alcance. No era un arma para disuadir, herir, incapacitar, sino para destrozarse, mutilar, matar. Ningún policía usaba ese arma oficialmente. Pero Sam no era un policía, sólo un perro de policía. Esa era su desgracia. Se creía un lobo, pero sólo era un perro” (2006: 4).

Es interesante notar que en ambos cuentos los personajes policías están presentes. En el relato de Bef, para escuchar las declaraciones de Grillo e intentar capturar a su jefe el Tecnonarco. En Gardini, para utilizar a Sam como asesino y limpiar los “desechos sociales” de los demás adictos. Si evaluáramos a ambos personajes, el *hacker* Grillo encarna la arrogancia e individualismo del sujeto neoliberal del relato original anglosajón. En el cuento de Bef se filtra el detalle de su formación a través de su diálogo con el judicial Tapia: “empecé como todos, o casi todos. Mis papás o tenían tiempo de atenderme, bastante tenían con reconstruir sus vidas después del divorcio. Así que la mejor solución fue ponerme enfrente una computadora que hiciera las veces de maestra, niñera y mamá” (2014: 15). La marca de clase es evidente en el personaje, quien pertenece a un lugar de privilegio en el que accede con facilidad a tecnologías que generalmente son onerosas y están reservadas para ciertos grupos sociales. A través del relato iremos observando el ascenso y caída de este personaje, en lo que parece una

especie de construcción del sujeto como empresario de sí mismo, el que utilizará todos sus recursos intelectuales para ir ocupando un lugar de mayor privilegio, dinero y poder.

En el caso del relato de Gardini es complejo reconstruir la historia del protagonista Sam pues la corrupción que ha producido la droga en sus facultades cognitivas lo han convertido en un sujeto de “existencia subhumana” y sin voluntad, a merced de la adicción y de la utilización fascista de la ‘limpieza social’. Los rasgos de individualismo son más tenues a no ser del propio deseo de retornar al paraíso artificial de Timbuctú. Es en ese deseo autodestructivo que se aloja la posibilidad del precario universo en que se degrada y se deshace la conciencia de Sam.

Lo espacios “precarios” y la modelización

A los tradicionales espacios metaforizados del cyberpunk, el relato latinoamericano de Bef y de Gardini responden con dos mundos. Uno es el del enfrentamiento del narco materializado tanto en la comisaría policial en la que se desarrolla el interrogatorio de Grillo como en el paisaje digital narrado por el mismo *hacker* en el que vive su fantasía. El mundo real ha sido abandonado en función de romper las fronteras del ciberespacio, lugar de franqueamiento por el que el Tecnonarco accederá a las capacidades extraordinarias del protagonista.

Tal espacio minimizado y cuasi teatral del cuento de Bef se contrapone al espacio signado por la droga del relato de Gardini. Este universo de ficción es “Timbuctú”, que da nombre al cuento. Dicha homología del nombre con el universo de ficción entronca este cuento con las reflexiones de McHale sobre los espacios postmodernos aludidos en el relato cyberpunk. Timbuctú parece parte de esa imaginería de neón que ha caracterizado al subgénero desde el animé japonés y *Blade Runner* (1982) como paisajes extravagantes y exóticos. De hecho, el nombre de Timbuctú evoca esas películas de los años treinta y cuarenta del siglo XX con cierta atmósfera de cartón piedra que llevaba a una imaginería orientalista que parece caracterizar en parte al mundo anglosajón. Timbuctú respecto a la ciudad gloriosa de la literatura de Buenos Aires parece construir o imaginar un paraíso artificial inexistente (o dentro de la droga o de un videojuego):

Timbuctú, el Paraíso del Paria: adictos vomitando en calles húmedas, hemorragias de neón palpitando en paredes sucias, rosarios de botellas rotas en veredas desparejas, la música esquizoide del neotango y el tronido de los juegos electrónicos [...]

Podía haber cien barrios porteños, pero nada era comparable a Timbuctú, refugio de prostitutas, proxenetes y predicadores, el Paraíso del Paria.

No era casual que los hermanos se reunieran en Timbuctú.

No sólo era el único sitio donde alguien se arriesgaría a traficar con una hembra caliente como la Dama Negra. En Timbuctú la cana no existía. En Timbuctú los policías sólo eran basureros que recogían los residuos muertos o comatosos de ese País de la Fantasía.

Y Timbuctú creaba su propia adicción, a menos que fueras un opa irremisible. (Gardini, 2006: 8-9)

Se puede decir que el mundo de Bef elabora un contraste entre el afuera (judicial/narco) y el mundo interior de la conexión y rompimiento de fronteras del ciberespacio (Grillo). El universo no es precario sino que se modela con relación a la sala de interrogatorios de la comisaría en que dialogan el judicial y Grillo. Solo en el último fragmento del relato se puede observar el mundo de lo “real” con visos paródicos de extrema crueldad. El relato plantea la división entre el mundo legal del Estado (el judicial) y el de la criminalidad (el afuera de la ley con el Tecnonarco) donde el sujeto neoliberal de las sociedades precarias latinoamericanas debe forjarse un espacio para ascender. Probablemente no se pueda implementar una variedad de imágenes de los sentidos posmodernos porque la fragmentación del mundo es simple y las reglas a veces aparecen homologables desde las lógicas legal / ilegal (la mentira, la corrupción, el dinero, el poder, etc.) y en el medio de esto el neoliberalismo ‘tercermundista’ de Grillo. Como hipótesis, detectamos la invasión de otro régimen de la imaginación literaria: la narcoliteratura. La imposición brutal de la violencia del narco hacia el final impone un silencio al relato y destruye los intentos individualistas presupuestos en el cyberpunk anglosajón.

Por el contrario, “Timbuctú” se elabora desde el mundo ficticio de una región creada a partir de la distorsión extrema de un adicto. El mundo adictivo de “Timbuctú” no solo es neón, sino que parece provenir de los mundos “otros” del relato cyberpunk anglosajón. Ciertamente no es una colonia espacial, pero es un mundo derruido que se sostiene en la exterioridad del espacio clínico en el que está en tratamiento Sam. El adicto busca retornar a ese mundo donde vive una suerte de vida alterna frente a su presente de precariedad cognoscitiva en que está atrapado por la droga Dama Negra.

El uso narrativo de la droga

El relato de la narcoliteratura se transmuta en México con el código cyberpunk en el relato de Bef. El jefe del cártel llamado el “Paisano” pasa a ser denominado como “Tecnonarco” al estar ligado al mundo del hackeo. Para ello, contrata a Grillo con el objetivo de adelantarse a los movimientos de la policía y de sus competidores en el mercado de las drogas. Inicialmente, el mundo de la droga es más bien lejano a los personajes del Judicial y Grillo, quienes no la consumen directamente. Hacia el final, el desenlace de la historia se producirá por el consumo de la droga por parte de Grillo. No es que el texto presente una mirada moral sobre el tráfico de drogas, sino que Bef incrusta el relato de violencia narco con segmentos del mundo cyberpunk. Entonces es la organización criminal la que aprovecha el ciberespacio para echar a andar sus redes de tráfico y qué mejor que incorporar a un personaje propio del cyberpunk, como lo es un *hacker*, para elaborar una ficción cruel sobre el individualismo de un personaje conducido a su propia caída. Cuando Grillo accede al dolor de la novia perdida y al impacto de la droga en su existencia, contamina el universo límpido del ciberespacio y su mundo como hacker se precipita. En ese sentido, como el mismo Grillo confiesa,

fuera del mundo de las teclas y de los computadores, era un inútil. Ese mismo individualismo proyectado en el judicial Tapia descubrirá su arrogancia como pasto seco en las fauces del Tecnonarco.

El Tecnonarco además es creador y distribuidor de las drogas ZAP y Rancio como un negocio que el relato siempre muestra desde afuera. En ese sentido, el personaje aparece como una suerte de entidad cibernética incapaz de ser atrapada por los arrogantes Grillo y Tapia. El mundo de Bef elabora a esta figura que actúa como una corporación criminal fantasmal asentada en este personaje. La droga está ahí, pero afuera (como se diría en *X Files*). Y quien mejor media entre ambos mundos es el Tecnonarco. Ni el joven Grillo, rey del ciberespacio, ni el judicial, quien intenta manejar las leyes del mundo del crimen, son capaces de adaptarse al código narco. Entre Tapia y el Grillo está el Paisano, como triunfante Tecnonarco.

A diferencia del relato de Bef, en Gardini la droga Dama Negra parece invadir todas las percepciones internas del relato o todas las capas del Timbuctú como universo ficcional:

Olsanski abrió el estuche, sacó un par de píldoras negras.
 Le apoyó una mano afectuosa en el hombro.
 —Te traje a tu novia, Sam.
 Su novia. La Dama Negra.
 —Mi novia —dijo Sam.
 —¿Y adiviná qué? Te vas de luna de miel.
 —A Timbuctú.
 —Así es, hijo. A Timbuctú [...]
 El mundo era nítido, los relieves brillantes, los perfiles contrastantes.
 Su cabeza no era un agujero...
 Sam recordaba perfectamente su historia, y sabía con exactitud lo que tenía que hacer.
 Ya no era un vegetal babeándose frente a un televisor, atrapado en un cuerpo embotado y una telaraña de recuerdos confusos.
 Los músculos le respondían con precisión, la sangre le martillaba eufóricamente en las sienes, su cerebro era un chisporroteo de energía pura.
 Era un lobo, un cazador. (2006: 4-5)

En este sentido, la droga se acerca al funcionamiento de la ciencia ficción dura y de ciertos relatos de Phillip K. Dick. En Gardini, la condena y el juicio moral han desaparecido, quedan los adictos y los no adictos, los enfermos, los eliminables y los que eliminan. Timbuctú es el no-lugar en que la fantasía de la adicción se activa y desata el crimen. En el relato hay una primacía estética de la infiltración de la percepción subjetiva radicalizada sobre el universo ficcional. Eso es Timbuctú. En ese rango, la pregunta ontológica que delimitaría McHale permea tanto la importancia de la droga en la intriga —en el sentido del control social o prácticas fascistas del exterminio social de los indeseables— como en tanto una función literaria. En Gardini, hay un narrador poco confiable como Sam y se muestra una realidad filtrada por esta conciencia destruida por la

adicción y de ahí la ontología ficcional del Timbuctú del cuento (como región de la imaginación).

Para concluir, en *Bef* el mundo de la organización criminal del Tecnonarco sirve para adentrarnos en una historia de ambición y caída del hacker. La droga y el narcotráfico ponen en contacto al joven Grillo con el Tecnonarco y con su opuesto, el judicial. Es una historia de individualismo fracasado, es decir, la anarquía y soledad extramundana del talentoso Grillo lo deja en el mundo cruel de la apuesta capitalista, en donde la disputa por “el trozo más grande” es la historia narrada en segundo término por el cuento. El tráfico de las nuevas drogas y el negocio criminal permiten al lector seguir la historia pero no son determinantes para la misma, por ello, el relato juega con la exterioridad del mundo criminal respecto de la interioridad de Grillo. Por el contrario, en “Timbuctú” el relato parece atrapado completamente en las fauces con que la Dama Negra ha carcomido a Sam y cómo irriga las percepciones cognoscitivas que difícilmente podemos atenzar de la realidad del hospital y de Timbuctú. El extraño mundo de Timbuctú no funciona como exterioridad sino que es propio del universo de ficción del adicto, por lo que la pregunta del relato es una exploración prospectiva en tanto la construcción de ghettos del adicto y cómo la sociedad podría reaccionar “fascistamente” contra la población. Grillo es un joven “ejecutivo” ambicioso caído en contacto con una organización policial y la red de persecución del Estado policíaco mientras que la adicción de Sam es el propio mundo ontológico que leemos.

Lo multinacional corporativo

Quizá se deba a un desarrollo más precario en Latinoamérica que el mundo cyberpunk del capitalismo corporativo es menos visible. La presencia de la empresa globalizada como reemplazo del Estado, que es propia del relato cyberpunk original, acá se ve con menos claridad. En el relato de *Bef* casi no aparece como tal, con excepción de la narcoempresa virtual de distribución del Paisano. El ciberespacio y el mundo del Tecnonarco reemplazan a lo corporativo en tanto modalidad de organización neoliberal fronteriza.

Por el contrario, en *Gardini* es posible encontrar la presencia de una empresa multinacional llamada Neurotronics Inc., encargada de la fabricación de neurobombas. Cada ciertos segmentos, aparece de manera literal:

Corte a una playa de California, entrevista a un sujeto tostado y cincuentón, Philip Philips II, presidente de Neurotronics Inc., fabricante de la línea de neurobombas Psychoblaster.

Reportera: ¿Qué responsabilidad tiene su compañía en el uso de la neurobomba en Kabul, Afganistán?

Philip Philips II: Ninguna, salvo la venta de un buen producto. Libre empresa, de eso se trata. Ventas legítimas. Nunca tratamos con terroristas. (2006: 3)

Es precisamente a través de segmentos fragmentarios del relato en que se entrevén las noticias que revelan la participación de Neurotronics Inc. como fabricante de armas de destrucción masivas y su uso en tierras del conflicto. En el mundo de las armas, como la que utiliza Sam para quebrar a otros adictos, Neurotronics Inc. es la corporación cyberpunk por excelencia. Su presencia aparece como un ruido o eco al interior del mundo fragmentado del adicto. El misterioso rol del policía que arregla los asesinatos de los adictos indeseables hace pensar en el control de las organizaciones y de la prueba de las armas como la que usa Sam, un arma no oficial para la destrucción (¿una creación extra de Neurotronics o de una corporación o empresa que distribuye armas?).

Las técnicas protésicas de invasión o simstim (transformaciones del Yo e irradiación del mundo tecnológico)

En el mundo de Bef, a pesar de no haber esa invasión, sí podemos derivar que la existencia de Grillo está metafóricamente unida a la máquina y su cuerpo es una extensión del computador: “Como puede ver, no soy lo que se dice un atleta, y para cualquier otra cosa que no sea usar un teclado y un ratón, mis manos son instrumentos torpes, si no inútiles” (2014: 71). El mundo de Grillo se construyó alrededor de su interacción con la máquina. Es metafóricamente un Yo-máquina, lo que será utilizado por el judicial Tapia y por el traficante. Si bien no hay una destrucción literal del Yo, Grillo alcanza un reconocimiento al romper fronteras, lo que hace que sea reclutado por el Tecnonarco. Las habilidades de Grillo despuntan a través de lo que sería una conexión metafórica con la máquina.

Por el contrario, en “Timbuctú” es posible aplicar las ideas de Silverberg en relación a los usos de la droga en el género. En esta categorización, el teórico identifica aquellas que permiten ejercer control sobre la mente del usuario para limitar y dirigir sus actividades o deseos. Por otra parte, MacHale propone que el “uso militar de drogas para inducir la personalidad de un soldado es funcionalmente equivalente al motivo de la simbiosis humano-máquina” (1992: 258; la traducción es nuestra). Este elemento se presenta en el cuento ya que el oficial Olsanski le proporciona al protagonista la droga con la cual lo controla para enviarlo a asesinar en el viaje adictivo a Timbuctú. McHale habla de la equivalencia del zombi respecto al control que la droga ejerce en el mundo de los adictos. Sam ha reinventado la relación sujeto-máquina porque en el mundo fascista de la violencia higienizadora de la policía, él es una máquina de matar conectada a través de la droga. Por eso es un traidor a los otros yonkis en este funcionamiento a lo Rick Deckard que instala Gardini. Sam se ha transformado en una máquina metafórica yonki (si aceptamos las palabras de McHale) dirigida por el policía Olsanski para destruir sujetos y drogadictos en la fantasía espacial llamada Timbuctú.

De este modo, el yo neoliberal del hacker Grillo versus el yonki-máquina-zombi son dos líneas posibles para leer metafóricamente el relato cyberpunk latinoamericano de fines de los años 90’.

La muerte

La muerte aparece como un motivo transhistórico de la literatura y es posible verla desde las epopeyas griegas, en las tragedias e incluso antes. Cabría plantearse qué lo hace distintivo o central en la reapropiación latinoamericana del cyberpunk (ya que para McHale es un motivo central del relato cyberpunk). Lo primero, en “Timbuctú” de Gardini podría afirmarse que la adicción que afecta a Sam lo hace vivir no solo en una clínica, sino que lo sostiene en una semi-vida como adicto. Asimismo, él se ocupa de asesinar adictos como un limpiador fascista manipulado por la policía.

Sam saltó sobre los molinetes, corrió.
El gordo iba hacia la otra punta del andén, buscando una salida.
Había poca gente, opas de traje y corbata, empleados de banco, secretarías que trabajaban en los límites de Timbuctú. Los opas gritaban alborotados.
El gordo subió una escalera, comprendió que había cometido un error.
Arriba la puerta estaba cerrada a esa hora. Era un blanco perfecto. Sin dejar de subir, miró hacia atrás y vio que Sam le apuntaba. Fue lo último que vio. (2006: 20)

En la secuencia precedente, Sam parece estar visualizando la carrera de Rick Deckard y el asesinato de los replicantes en el filme *Blade Runner*. La muerte no afecta a Sam (aunque él vive bajo amenaza constante de Olsanski) sino que él la lleva a cabo en los momentos de pausa en que abandona la clínica y “cumple” las misiones el policía. Para ello puede asomarse al mundo llamado Timbuctú y ejecutar las masacres como si estuviera en un videojuego. No hay una progresión evidente sino la circularidad en que el yonki (en su vida monótona y recursiva) es utilizado para la destrucción. Se podría pensar en que esta vida es una semi-vida en el sentido de algunos relatos de Phillip K. Dick. O, tal como señalamos arriba, de la unión máquina-sujeto que parece espejear la situación cruel de Sam.

Por otra parte, en el desenlace del cuento “El trozo más grande” de Bef, la muerte se enseñorea de la escena y con una imaginería más propia de la narcoliteratura, el criminal triunfa por sobre la policía estatal y por sobre la traición de El Grillo.

—E ... el Grillo..
—¿Quién? Ah. su amiguito. Bueno, si le interesa, cometió el error de no saber diferenciar el ZAP del Rancio. Le dejé un frasco de este último sin decirle qué era. Sabía que no soportaría la tentación de probarla, y cayó. Honestamente, sí me creí el cuento del tráiler platanero, pero el pobre Grillo se tragó de putazo todo el frasco de Rancio. No sé si sería el delirio que le provocó la droga, o los horribles dolores, lo que le hicieron llamarme, lleno de remordimiento, para confesarme todo su plan. ¡Pobre pendejo! Pero bueno donde está, eso ya no le importa. Mi capi, lo dejo, creo que tiene bastantes cosas que hacer y yo también. Que le aproveche... Colgó, pero el capitán Tapia ya no le oía.

Se había pegado un tiro. (2014: 94)

La individualidad de Grillo es menoscabada por la personalidad del Tecnonarco que representa la invasión de la organización criminal hacia el ciberespacio. No es una muerte de relato cyberpunk sino son crímenes propios de la imaginación narcoliteraria. Grillo se instala en esa mirada narco que ha trabajado Fernando Vallejo en *La virgen de los sicarios* (1994) o con los personajes de Arturo Alape, es decir, es un personaje intercambiable y funcional en un mundo de violencia criminal. Es el código narco el que se impone con la destrucción mortífera. No hay conexiones ni semi-vidas. Lo que sí hay es la violencia del jefe criminal cuando se ve traicionado respecto a sus códigos y el pago que la ley arcaica exige como venganza. La individualidad cyberpunk del sujeto *hacker* sucumbe ante el narco. No hay un triunfo de la tecnología ni de la individualidad sino más bien es la corrupción la que acaba con Tapia y la arrogancia con Grillo. La muerte aparece, pero transmitida fríamente en una escena cinematográfica por el narrador y en la vesanía de las palabras performáticas y crueles del Paisano que destituyen la autoridad policial y el mundo del relato.

Al evaluar las muertes en ambos relatos, en Gardini tenemos una aproximación más fiel tanto en el asesinato de los sujetos como en la semivida del yonki. En Bef, se produce la invasión al código narcoliterario tanto para la extracción del judicial como para la resolución de la instancia del crimen. El código del cyberpunk se ve infiltrado o contaminado por el código de la violencia gore de la narcoliteratura latinoamericana.

Conclusiones

En los textos revisados es posible encontrar ciertas continuidades y discontinuidades respecto del fenómeno cyberpunk anglosajón, en tanto se forja una reapropiación particular desde el continente. Hemos delimitado una serie de características para ver de qué modo funcionan en estos relatos latinoamericanos, a partir de lo cual se han encontrado algunas diferencias y similitudes entre ambos. En relación a la presencia de personajes que proyectan el ascenso neoliberal, esto que se da perfectamente en el texto de Bef no ocurre en el texto de Gardini, donde su protagonista está tan sumido en la droga, que su universo tiende hacia la degradación. Respecto del espacio, se produce lo contrario. El texto de Gardini presenta un mundo adictivo propio del neón cyberpunk de los relatos anglosajones. En el caso de Bef, la invasión del régimen de la narcoliteratura cruza el relato e impone una violencia que destruye cualquier intento por seguir la línea de los mundos ficcionales del cyberpunk. El uso de las drogas y su funcionamiento al interior de los relatos nos permite detectar algunas diferencias entre ambos textos. Si bien en Gardini la presencia de la 'Dama Negra' se infiltra desde lo estético en el relato mismo hasta generar una percepción subjetiva, en Bef está presente en la exterioridad del mundo criminal que produce la caída del protagonista. La presencia de lo multinacional corporativo está atenuado en ambos relatos, pero principalmente en el texto de Bef. En el caso de Gardini, la empresa global

Neurotronics Inc. aparece como un eco al interior del mundo fragmentado del adicto. En el caso de la presencia de técnicas protésicas de invasión, estas son visibles en el relato de Bef si interpretamos que Grillo está ligado al computador de forma irreversible. En “Timbuctú” de Gardini es más evidente pues el protagonista asesina adictos a partir del consumo de drogas, las que controlan su mente y lo convierten en una máquina sin voluntad. Finalmente, respecto de la presencia de la muerte, en Gardini la representación es más fiel al cyberpunk anglosajón al producirse asesinatos perpetrados por el sujeto-máquina que actúa bajo órdenes de la policía fascista. En Bef, nuevamente se produce una infiltración del código de la narcoliteratura al presentarse una resolución cargada de violencia gore.

El fenómeno de la droga, su tráfico y consumo, ha impactado en Latinoamérica a tal nivel que la creación de iconografías y caudillos como Pablo Escobar y el Chapo Guzmán permean estas narraciones de linaje internacional. Esta promoción de cruces genéricos también se da en Jorge Baradit con el ciberchamanismo. Esto provoca que la droga, como elemento del cyberpunk, pueda ser leída desde los regímenes latinoamericanos de recepción, en el sentido que nuestra comprensión del fenómeno ciertamente es diferente al del mundo anglosajón y carga con entonaciones ideológicas propias. Y en ese mismo sentido, acaso sea más difícil entroncar con la tradición poetológica del relato posmoderno que sí existe en el mundo anglosajón (o de mayor impacto). Como una hipótesis a desarrollar podemos aventurar, en un sentido mayor, dos posibilidades de relatos cyberpunk en el siglo XXI con estos cuentos de fines de los años noventa. O al menos, la existencia de la droga como elemento si bien extendido al relato de ciencia ficción (incluida la New Wave) anglosajón, con un rol más específico en el relato cyberpunk. Más aún cuando esa misma presencia de la droga permite leer los problemas constitutivos del continente. En ese sentido, la parodia con la que Bef elabora al personaje del narco y lo transforma en Tecnonarco atrae la realidad latinoamericana de los relatos narcoliterarios. Mismo caso para la retransformación de *Blade Runner* en una Timbuctú local con un yonki latinoamericano. Apropiaciones que hacen discutible el calce de la utopía, pero que de ningún modo se enlazan con los *yuppies* o anarquistas de los relatos anglosajones. La precariedad latinoamericana se apodera del relato cyberpunk anglosajón.

BIBLIOGRAFÍA

- CLUTE, John y Peter Nicholls (1995), “Cyberpunk” en *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York, St. Martins Press.
- FERNÁNDEZ, Bernardo (Bef) (2014), “El trozo más grande”, en *Narcocuentos*. México, Ediciones B.

- GARCÍA, Hernán Manuel (2011), “La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana”. Tesis para optar al grado de Doctor en Filosofía. Kansas, University of Kansas.
- GARCÍA, Hernán Manuel (2012), “Tecnociencia y cibercultura en México: hackers en el cuento cyberpunk mexicano”, *Revista Iberoamericana*, vol. LXXVIII, n.º 238-239, pp. 329-348. DOI: <<https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2012.6903>>.
- GARDINI, Carlos (2006), “Timbuctú”, en Shua, Ana María; Gamarro, Carlos; De Santis, Pablo y Rudy y Carlos Gardini (antol.), *Buenos Aires 2033*. Buenos Aires, Norma/Fundación Ciudad de Arena, s/p. Consultado en: <<https://tercerafundacion.net/biblioteca/ver/contenido/29356>> (19/06/2020).
- GROSSMAN, Lucila (2018), *Mapas terminales*. Santiago, Los libros de la mujer rota.
- JAMESON, Fredric (2016), *Teoría de la postmodernidad. La lógica cultural del capitalismo tardío*. Celia Montolío Nicholson y Ramón del Castillo (trads.). Madrid, Trotta.
- LONDERO, Rodolfo Rorato (2013), *Futuro esquecido: a recepção da ficção cyberpunk na América Latina*. Rio de Janeiro, Rizoma. eBooks.
- MCHALE, Brian (1992a), “Elements of a Poetics of Cyberpunk”, *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, vol. 33, n.º 3, pp. 149-175.
- MCHALE, Brian (1992b), *Constructing postmodernism*. New York, Routledge.
- MORENO, Fernando Ángel (2010), *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Vitoria-España, Portal Editions.
- MURPHY, Graham (2019), “Cyberpunk and Post-Cyberpunk”, en Canavan, Gerry; Link, Erick (eds.), *The Cambridge History of Science Fiction*. Cambridge, Cambridge University Press, pp. 519-536.
- NIEVA, Michel (2013), *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* Buenos Aires, Editorial Santiago Arcos.
- SILVERBERG, Robert (1975), *Drug Themes in Science Fiction*, Los Angeles, National Institute of drug abuse. Consultado en: <https://erowid.org/library/library_bibliography1.pdf> (18/01/2020).
- SUVIN, Darko; PUKALLUS, Horst (1991), “An Interview with Darko Suvin: Science Fiction and History, Cyberpunk, Russia”, *Science Fiction Studies*, vol. 18, n.º 2, pp. 253–261. Consultado en: <www.jstor.org/stable/4240062> (19/06/2020).
- URRIOLA, José ([1972] 2012), “La droga”, en *¿Sueñan los androides con alpacas eléctricas? Antología de ciencia ficción contemporánea latinoamericana*. García Ángel, Antonio (ed.), Repositorio de BibloRed. Consultado en: <<http://coleccionedigitales.biblored.gov.co/items/show/149>> (19/09/2020).