

ESPACIOS ALTERADOS: EXPERIENCIAS URBANAS Y ESTÉTICAS DESCARNADAS EN LA CUENTÍSTICA DE CIENCIA FICCIÓN CHILENA DEL SIGLO XXI

Altered Spaces: Urban Experiences and Stark Aesthetics in 21st Century Chilean Science Fiction Short Stories

OLGA OSTRIA REINOSO
UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO (Chile)
eostria@ubiobio.cl

Resumen: los acelerados avances de la tecnología, la ciencia y la informática han modificado nuestra relación con el espacio, de modo que la ciudad parece devenir más que un espacio convencional una experiencia urbana alterada. En ese tenor, el siguiente texto se aboca a algunas manifestaciones de dichas experiencias mediante el análisis crítico de una selección de cuentos chilenos recientes, enmarcados en el género de la ciencia ficción. El estudio advierte una tendencia a la configuración de “ciudades descarnadas”, las que, con sus luces y sombras, expresan reeditados vínculos con la otredad, la trama urbana, la memoria y el texto literario.

Palabras clave : experiencia urbana, ciberspacio, desaparición, memoria

Abstract: The accelerated progress in technology, science and informatics have modified our relationship with space, so that the city seems to become more than a conventional space, an altered urban experience. In this sense, the following text focuses on some manifestations of these experiences through the critical analysis of a selection of recent Chilean stories, framed in the genre of science fiction. The study observes a trend to the configuration of “stark cities”, those which, with their lights and shadows, express re-edited links with otherness, the urban frame, memory and the literary text.

Keywords: Urban Experience, Cyberspace, Disappearance, Memory

El siguiente artículo plantea una lectura crítica de una selección de cuentos chilenos recientes (del presente siglo) enmarcados en el género de la ciencia ficción. Su enfoque está puesto en la representación de los espacios urbanos llevada a cabo en los relatos, allí donde la acción de la tecnología no cesa de modelar nuevas formas de interacción y nuevos entornos comunicativos. Se procura, desde ese horizonte, distinguir modos de entender y valorar los vínculos de los seres humanos con el mundo audiovisual y digital, y de repensar en cómo se construye, en una época de dispersión e, incluso, de aislamiento, la relación con los otros y con la ciudad, aquel lugar público por antonomasia y en constante metamorfosis.¹

Cabe indicar, previamente, que la ciencia ficción, un género históricamente menospreciado en Chile y América Latina (Kurlat, 2012), situado en las afueras del canon, parece estar experimentando, si no un auge, un notable crecimiento y una mayor visibilización durante las últimas décadas, lo cual se ve reflejado en el incremento de publicaciones, la emergencia de antologías y recopilaciones,² y el éxito editorial de algunos de sus recientes cultivadores: Jorge Baradit, Diego Muñoz y Francisco Ortega, por nombrar algunos. Con todo, la gran mayoría de los relatos hallados para el estudio aquí expuesto se encuentra en compilaciones de baja edición y difícil acceso, especialmente si no se está en la capital chilena, lo que evidencia que, a pesar de la reciente popularidad que, al parecer, ha adquirido este tipo de textos, como asimismo de cierto interés académico que esta ha despertado, aún se trata de una literatura relativamente marginal en estas latitudes. Ese contexto determina igualmente que el corpus de investigación sea bastante irregular en términos de calidad, lo cual condiciona, a su vez, los criterios de selección del objeto de estudio. Así, se optó, para este artículo en particular, por textos que además de ofrecer lecturas enriquecedoras y sorprendentes, pusieran en escena la configuración de imaginarios urbanos protagónicos. Naturalmente, es este un acercamiento en buena medida inaugural y, como toda lectura, una versión parcial del panorama que espera, con suerte, suscitar otras.

El desarrollo vertiginoso de la electrónica y las redes informáticas ha transformado innegablemente no solo nuestros cuerpos e identidades, sino

¹ Este trabajo es resultado del proyecto *Subjetividades “poshumanas”, experiencias urbanas y estéticas virtuales en la ciencia ficción chilena reciente* (DIUBB 181026 2/R), del cual soy la investigadora responsable, y a partir del cual se rastrearon relatos pertenecientes a este género, publicados durante los últimos veinte años. La iniciativa se decidió por la cuentística nacional, dado que esta vertiente no había sido objeto de estudio sistemático y conocido, y ofrecía la oportunidad de apreciar la gran diversidad de autores y tendencias temáticas y estilísticas que este fenómeno escritural manifiesta en nuestro país.

² He ahí la antología de Marcelo Novoa, *Años Luz. Mapa estelar de la ciencia ficción en Chile* (2006) y las colecciones de cuentos *Poliedro V. Relatos chilenos de fantasía y ciencia ficción* (Santiago: Editorial Bajo los Hielos, 2014) y *Cuentos chilenos de ciencia ficción* (Santiago: Norma, 2010), además de las que más adelante serán citadas. La última compilación aparecida de la que se tiene información ha sido publicada en tiempos de pandemia: Espinoza, Leonardo (ed.) (2020). *Covid 19 CFCh*. Sietch Ediciones. Disponible en: <https://revistapudu.cl/escritores-chilenos-de-ciencia-ficcion-se-reunen-en-la-antologia-covid-19-cf-ch/>

también nuestras prácticas sociales (López, 2007) y nuestra relación con el espacio. De modo tal que la ciudad parece devenir, más que un espacio convencional,³ una experiencia urbana alterada. Convengamos, en esa dirección, que se da en las escrituras aquí presentadas una intensa imbricación entre sujeto y espacio: “en términos estrictos, una representación espacial siempre incluye subjetividades que ocupan este espacio y viceversa” (Areco, 2017: 12). Por ello, el espacio urbano, lejos de ser un mero escenario, es el entorno vivencial de una subjetividad (Guerra, 2014: 145).

Es a algunas manifestaciones de dichas experiencias que me aboco en lo que sigue, con la idea de compartir una revisión a la cuentística nacional referida, para lo cual he agrupado los textos en torno a tres modalidades/ímágenes advertidas en sus configuraciones espacio-literarias: la “ciudad ciberpunk”, la “ciudad ciborg” y la “ciudad descarnada”. Prioridades temáticas y ciertas intuiciones interpretativas derivadas de los propios hallazgos investigativos me llevaron a dedicar más líneas y reflexiones a la última de ellas.

La “ciudad ciberpunk”

Se entiende como “ciberpunk” al subgénero de la ciencia ficción que, integrando elementos de la novela negra y policial, y mediante la descripción de un futuro distópico, un orden mundial comandado por megacorporaciones y saturado por la tecnología y sus desechos, plantea un cuestionamiento y una denuncia tanto al progreso tecnológico —en la medida en que se asume que este trae consigo procesos de deshumanización (Hermann, 2012)—, como también a las mafias económicas y a la creciente decadencia moral del sistema político global, correspondientes al capitalismo tardío.

Aquella es precisamente la atmósfera que domina diversas narraciones de las hasta ahora pesquisadas (a través de nuestra citada investigación), y en general, numerosas historias de anticipación afiliadas a este género, entre las cuales “La vida que vendrá” de Álvaro Bisama (2007) constituye una interesante muestra criolla. En un Santiago derruido e irrespirable, de densa y múltiple contaminación, una marginal pareja en ciernes transforma una bodega abandonada en su futuro hogar. Para ello, transa antiguallas electrónicas con vendedores adictos y traficantes de hígados, y se topa con sucios vampiros que, en analogía con el detritus tecnológico, devoran la ciudad:

³ Este análisis se orienta por la noción de espacio en cuanto construcción social que trasciende el puro entorno físico para constituirse en “una idea-figura-imagen que se va formando y transformando de manera permanente”. De ahí que “la concepción del espacio en un periodo determinado es siempre cultural, imaginaria, producida” (Areco, 2017: 43). Para profundizar sobre el llamado “giro espacial” en las humanidades y las ciencias sociales, véase: Soja, Edward (1997), “El tercer espacio. Ampliando el horizonte de la imaginación geográfica”, en *Geographikós* n.º8, *Sexto Encuentro de Geógrafos de América Latina*, Barsky, Andrés (ed.), pp. 71-76. Disponible en: <https://dokumen.tips/documents/el-tercer-espacio-soja-edwardpdf.html> (Consultado el 23 octubre 2020).

Era un pedazo de memoria que resultaba sencillo recordar: los viejos edificios del centro seguían llenándose de hollín mientras marañas de antenas, cajas madres se posesionaban suavemente en las cornisas, entrando por ventanas de las oficinas, taladrando en el cemento histórico. (Bisama, 2007: 44)

En el afán de dar nueva vida a lo desecharo, de recuperar lo pasado, sale a flote el espíritu urbano nostálgico y romántico que va envolviendo la narración cuando aquel entorno se colma de luces y “estrellas de colores” que abrazan a los amantes: “Es hermosa, pensé y se lo dije mientras caminábamos por la capital de noche [...] viendo la torre Entel lanzar rayos de luz hacia arriba como ángeles cargados de buenos presagios. [...] Miré como cerraba los ojos y [...] los halógenos se colaban por la ventana iluminando su hombro” (Bisama, 2007: 46). No obstante, la vida que vendrá será muy distinta luego de que ella descubra con pavor el verdadero rostro de su compañero (o cómo se perfila la alteridad entre sus rasgos): un otro psicópata, fanático religioso, responsable del truculento homicidio de una familia, que queda expuesto en las pantallas de un viejo televisor ante la mirada horrorizada de la joven: “en medio de un círculo de velas [...], lo que quedaba del cadáver de la niña clavado con cuchillos suizos a la pared. Los cuerpos [de los padres] sobre el piso, secos, llenos de llagas” (Bisama, 2007: 47).

La geografía urbana se vuelve, como en muchos relatos ciberpunk, no solo un telón de fondo o una clave metafórica, sino pulsión central en la historia de decadencia expuesta. En efecto, es la ciudad la que va desapareciendo a causa de la saturación, el crecimiento salvaje, descontrolado del aparataje electrónico computacional y sus residuos que cubren aceleradamente sitios obsoletos, abandonados, ruinas de cemento, para engendrar una imagen que no es sino la médula de este cuento: la debacle del espacio urbano que, como diría Lucía Guerra, “sucumbe a la voracidad del olvido” (2014: 154).

El tiempo pretérito labrado por el paisaje citadino —otro rora enclave de memoria histórica—, comienza, de igual forma, a desvanecerse, hasta provocar la fatal ausencia de arraigo: el transcurrir vacío de identificación y la experiencia de aislamiento y enajenación. Por tal motivo, el ocaso de la ciudad es, desde luego, el del ser humano, se extiende a él, cuya identidad resulta desplazada y difuminada, lo cual origina la acaecida disyunción moral. Con desesperanza radical, la sociedad termina desquiciada y deshumanizada, como el asesino anónimo de estas páginas. De ahí el esfuerzo insistente, pero vano, por recobrar el ayer:

Adentro del procesador, edifico un palacio de la memoria —confiesa—, lleno de imágenes de Sandra. Una galería de retratos con fuegos azul zafiro brillando en un pozo tejido de rayos eléctricos. [...] ella es un manto sagrado bordado con pixeles de colores, en la repetición infinita de los destellos de la memoria. (Bisama, 2007: 48-49)

Los recuerdos desolados son, otra vez, nada más que señales electrónicas, ilusiones ópticas, apariencias transitorias. Mientras, fuera del computador, la

realidad material parece disolverse: “las cosas se descomponen lentamente [...] el suelo se llena de agua producto del deshielo” (Bisama, 2007: 48). Es el Santiago apocalíptico. El texto traza, en suma, un devenir histórico urbano cuyo carácter distópico está marcado por elementos del pasado que se muestran en un plano arqueológico y, por tanto, irrecuperable, con lo cual se revela la imposibilidad de un regreso a las dinámicas sociales tradicionales (desde las económicas a las románticas) y la incapacidad del sujeto, en este mundo invadido por la tecnología, de llevar a cabo e, incluso, imaginar cualquier tipo de escape que no lleve a la absoluta locura.

La “ciudad ciborg”

Cuentos como “El sur es un androide, 1963”, de Mike Wilson (2010), y “El cerro San Cristóbal, 1946”, de Jorge Baradit (2010)⁴ —a los que, por espacio, solo puedo mencionar ahora—, dan forma a una experiencia de ciudad diferente en la que a esta se la concibe como especie de entidad ciborg, es decir, como un ser viviente, biológico, que posee partes maquínicas, sistemas informáticos y otros desarrollos científicos y tecnológicos, que le permiten funcionar de maneras sobrenaturales. Así, se ven acá ensambladas las concepciones modernas de la ciudad como organismo vivo (que nace, crece, se reproduce y puede morir) y las de ciudad-máquina, basadas estas en la estética y los avances industriales y expresadas en arquitecturas como las futuristas y la menos sombría de Le Corbusier, quien vislumbró las que llamó “máquinas de habitar” en alusión a nuevos tipos de vivienda.

Aunque no parece alejado de la cotidianidad actual, se trata, en estos casos, de una hiperbolización de las denominadas “ciudades inteligentes” que existen en los países desarrollados. En esa clave, pero ambientado en Chile (de ahí buena parte de su ficción), “Anticuerpos”, de Sergio Amira (2007) encarna una experiencia urbana bastante escabrosa. La ciudad es presentada como un cerebro y el personaje principal como uno de sus anticuerpos, destinado a hacerle frente al virus alienígena que, según la trama, amenaza al planeta, y que se halla materializado en “nefastos héroes patógenos” —entre los que se insinúa se encuentra el ultrapopular Superman: el chico de Kansas alérgico a “cierto mineral”. Después de una serie de misteriosas, pero sobre todo perversas operaciones situadas en un contexto histórico reconocible (la década de los cuarenta, durante el gobierno del presidente Ríos), el antihéroe, un leal soldado chileno con inclinaciones sádicas y de nombre Céfiro,⁵ es modificado física y neuronalmente para ser “uno con la ciudad”. Según él mismo rememora, “sus

⁴ Compilados en Baradit, Jorge; Bisama, Álvaro; Ortega, Francisco; y Wilson, Mike (comps.) (2010), *Chile. Relación del Reyno. 1495-2210*. Santiago de Chile, Ediciones B.

⁵ En la mitología griega, Céfiro era el viento del oeste que con su suavidad y gentileza contrarrestaba al venenoso viento del norte, anunciando la primavera. Se lo retrataba como un dios alado, con delicadas alas de mariposa. El personaje del cuento aquí examinado —como se notará— no solo se distancia, sino que se contrapone ostensiblemente al perfil mítico: un guiño paródico que refuerza el carácter monstruoso del Céfiro urbano.

calles y avenidas se transformaron en los hilos y la ciudad misma en mi tela de araña. Desde entonces me convertí en el sistema antiviral de la Ciudad y ya nunca más pude abandonarla” (Amira, 2007: 214). Este texto se nutre de ciertas ideas que combinan el urbanismo y la neurobiología, y que proponen comprender la ciudad como un ente complejo y avanzado que, cual sistema neuronal humano, funciona estableciendo una gran cantidad de sinapsis mediante sus redes.⁶ La metáfora es aquí literal.

La ciudad es voz omnipresente, dialoga con el protagonista, guía sus meditaciones y sus pasos, lo tranquiliza cuando está ansioso, le “permite” comer de vez en cuando vagabundos y prostitutas y le indica cuándo eliminar determinado virus (el verdadero “filete”). De hecho, por momentos irrumpen la narración focalizada en la mente del anticuerpo: “Debo controlarme, piensa Céfiro, refúgiate en tus memorias, recuerda los tiempos mejores, ¿qué logras ver ahí...?” (Amira, 2007: 204). Las voces —la primera y la segunda personas en una sola oración, dispuestas sin más nexos que discretas comas— se entremezclan en la recreación del pensamiento, en tanto develan, por un lado, la comunicación telepática entre ambos personajes, que representa su fusión, su dinámica ciborg; y, por otro, la relación vertical, autoritaria, que los define. De esta manera, se configura una subjetividad y un discurso hasta cierto punto polifónicos, pero sin duda delirantes, dislocados. Apenas la ciudad da la orden, Céfiro huele la presencia de los virus y los persigue hasta aniquilarlos, para lo cual desenaja su propia mandíbula y arranca de un solo mordisco la cabeza de sus víctimas. El acto se vuelve una carnicería una vez que este comienza a despedazar indiscriminadamente a personas inocentes que están en el lugar menos indicado. Cuando llega la hora de la huida, despliega sus alas (único vestigio céfiro) y desaparece por el entramado del paisaje urbano. Los sangrientos crímenes se ven, por supuesto, justificados por el trastocado razonamiento de este “no-muerto” (Amira, 2007: 213), cuya humanidad queda relegada a la pura apariencia, esto es, a una humanidad residual, zombificada —imagen que se asocia, consonantemente, a las prácticas de depredación y explotación de la naturaleza y los seres humanos, a la esclavitud.⁷ Ya no es más que “un peón hambriento”, una “proteica máquina asesina” (Amira, 2007: 214). Pese a ello, “la Ciudad como un enorme rostro que representa milenarios de aprendizaje” (Amira, 2007: 214) es, pues, asumida como el paradigma de la civilización humana, de la que actúa, entonces, como metonimia. Por eso su defensa es imperiosa; después de todo, tal como inquierte el texto, “¿qué haremos sin ciudades?” (Amira, 2007: 213). La nostálgica

⁶ Véase, por ejemplo, a Beltrán, Francisco. *La ciudad es como el cerebro. Sinapsis y redes urbanas en la ciudad compacta, compleja e inteligente*.

Recuperado de: <http://www.conama.org/conama/download/files/conamalocal2017/CT%202017/80.pdf>

⁷ Efectivamente, el zombi conforma uno de los mayores símbolos de la explotación colonial en tierras americanas. Pero también lo es en términos de alienación, pérdida de la voluntad y la capacidad crítica, y de descomposición tanto física como moral, en el contexto del imperialismo moderno. Véase: Moraña, Mabel (2017), *El monstruo como máquina de guerra*. Madrid, Iberoamericana- Vervuert. Véase también nuestra interpretación en Ostria, Olga, “Contra la muerte: Cyborgs, zombies y otros monstruos criollos en tres relatos de ciencia ficción chilena del siglo XXI” (aceptado en *Revista Atenea*).

interrogante instala la reflexión acerca de la pérdida del concepto de ciudad como totalidad, o bien, de su llana extinción, la misma que evocaba el cuento de Bisama; frente a lo cual este se deja leer como anhelo (algo retorcido, debe reconocerse) de recuperación del espacio urbano, de su materialidad, su cuerpo, aunque irónicamente la labor esté a cargo de un (anti)cuerpo. Por último, este intento de corporeización de la ciudad a través de la apropiación de militares ciborgizados por la acción de la ciencia, y al servicio de los gobiernos (y sus sospechosos intereses), no resulta del todo exitoso, ya que se lleva a cabo a costa de la muerte salvaje de otros habitantes, en este contexto, las propias neuronas urbanas. La autodestrucción parece, a fin de cuentas, inevitable. En “Anticuerpos”, la urbe contemporánea es convertida en un espacio infernal de devastación irrevocable, donde la desmembración humana encuentra una relación homóloga en la desmembración de la propia ciudad; imagen monstruosa que augura su extinción.

La “ciudad descarnada” (o la experiencia urbana del ciberespacio)

A propósito de contradicciones, el espacio ilusorio de la realidad virtual denominado ciberespacio, al que me dedico en este punto, parece siempre una paradoja.⁸ No solo porque nos permite, por ejemplo, viajar en la inmovilidad o ser quienes no somos, sino porque, como explica Cuadra, es un “no lugar”, o mejor, “se nos presenta como una simulación funcional multisensorial del espacio” (2003: 160). En otras palabras, “el espacio virtual no es el lugar de la experiencia, sino la experiencia en sí” (Cuadra: 161). Y se trata, por naturaleza (aunque suene, de nuevo, paradójico), de una experiencia urbana. Más allá de que la ciudad es el gran referente tanto de este siglo como del anterior, su efectivo hábitat, en particular, “Internet es un medio específica e intensamente urbano” (Trejo, 2005: 36). Necesita, ante todo, de la infraestructura citadina para funcionar. Pero, además, las redes de información, en su extensión, desorden y disparidad, se asemejan a las autopistas y avenidas. Asimismo, se reproduce allí la intensidad vital, la heterogeneidad temática y, muy especialmente, el cosmopolitismo que define a las grandes urbes. La errancia, la velocidad o rapidez con que nos desplazamos por la web, constituyen rasgos de modalidades electrónicas heredados de las prácticas urbanas modernas. Desde esa perspectiva, el entorno digital podría concebirse, y algunos estudiosos lo hacen,⁹ como el complemento de la ciudad, su competencia e, incluso, su evolución. Pues bien, tanto el imaginario de ciudad que está hondamente involucrado en la configuración del ciberespacio, como la idea de que este representa una nueva forma de interacción donde se comparte “una suerte de sueño común para

⁸ O, como sostiene, Gubern: “La expresión realidad virtual constituye un oxímoron” (1996: 155), pues se compone de dos conceptos contradictorios y autoexcluyentes.

⁹ Véase Ascott, Roy (1995), “La Arquitectura de la Cyberception”. En *Arquitectura, Serie Fichajes*, nº 4. Arroyo, Julio (trad). Publicación de la Cátedra Arquitectura IV. FADU / UNL. Disponible en: <https://drive.google.com/open?id=1PqFy5SliiyasgsnAmgrAdkukyF1roBoP>. (Consultado el 23 octubre 2020).

sujetos despiertos que aspira a abarcar un ámbito plurisensorial” (Gubern, 1996: 159), se despliegan nítidamente en el cuento de Sergio Gómez, “El ciclista paralógico” (2007).

La historia se desarrolla en una ciudad maquetaada por unos apodados “programadores senior”, donde se dispone de una autopista paralógica (más allá de la lógica), descrita de “color falso, ilusorio, mentiroso” (Gómez, 2007: 68) por un narrador omnisciente, focalizado en el personaje principal (a quien se le cede la palabra de cuando en cuando): un ciclista cuyo trabajo es dotar, por medio de su pedaleo, de energía vital a personas en peligro de muerte, los que se hallan conectados a este ambiente digital mediante un sistema médico informático del cual no se detalla demasiado. Esta ciberciudad —dado su carácter de simulacro electrónico— se construye textualmente, a través de la ruta del ciclista, por sinédoque —tal como lo hacía el caminante (*el flâneur* de Baudelaire) por el espacio urbano del siglo XIX: un adoquín, unos automóviles, el edificio de departamentos, letreros de publicidad, van articulando la imagen citadina convencional. Desde esta mirada, como adelantamos, el cuento atestigua la inherente condición urbana de Internet, lo cual literaliza la popular expresión que la bautiza como “autopista de la información”. Y proyecta, a su vez, la equivalencia simbólica entre los procesos de lectura/recorrido de la ciudad¹⁰ y del hipertexto virtual:¹¹ ambos se practican fragmentariamente, lo cual enfatiza la importancia del trayecto, la movilidad, el tránsito continuo. Se visibiliza, de esta forma, la esencia elástica, fluida de estos espacios-lecturas en el que son posibles múltiples trayectorias. Comparación que, desde luego, puede extenderse al texto literario, según veremos.

Así, el protagonista, Qasim Al Sayyab, “debía llegar a la pista de conexión para estabilizarlos y pedalear durante días, a veces semanas, evitando que las células murieran en los pacientes terminales” (Gómez, 2007: 70) / “Rezaba [...], que no me desvincularan de mi centro médico tsi. Que siempre encuentre trabajo como ciclista paralógico. Que nada me falte” (Gómez, 2007: 68-69). El término “tsi”, en la filosofía china¹² se refiere, ciertamente, a uno de los dos principios de los que se compone el mundo: “Li”, relativo a lo incorpóreo; y “Tsi”, corpóreo. El primero es la fuerza creadora razonable que convierte a la materia pasiva “Tsi”

¹⁰ Se asume como referente teórico la comprensión de la ciudad como texto, como “inscripción humana en el espacio” (Gelpí, 1997: 1) o, al decir de Barthes, de la ciudad como discurso (véase: Barthes, Roland (1990), *La aventura semiológica*. Barcelona, Paidós Comunicación).

¹¹ Podemos entender ampliamente el término “hipertexto” como “un sistema de organización y presentación de datos que se fundamenta en la vinculación de fragmentos textuales o gráficos con otros fragmentos” (<https://www.lexico.com/es/definicion/hipertexto>); una estructura no secuencial que permite acceder, crear, añadir, enlazar y compartir información de diversas naturalezas y fuentes. El término fue acuñado por Ted Nelson alrededor de 1965. Véase, además: Clément, Jean. *Del texto al hipertexto: hacia una epistemología del discurso hipertextual*. Disponible en <http://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm>

¹² Específicamente, se hace alusión al neoconfucionismo, del cual Chan Tsai (1020-1077) fue uno de los fundadores.

en cosas concretas a las que gobierna. Este particular antecedente alerta sobre la significación que reviste el mundo espiritual en el universo diegético.

Al Sayyab se enfrenta, entonces, a una nueva asignación, a una nueva carrera. Finalizado este encargo, supone, “confía”, lo subirían a la superficie, lo desconectarían de las “jaulas de acero de la bóveda” (Gómez, 2007: 74), lo volverían a despertar en la clínica tsi. Temía, entretanto, transformarse en un “yonkie de la bóveda”, quienes terminaban permaneciendo indefinidamente en este lugar y representaban la vida irresponsable, “escondidos para siempre” (Gómez, 2007: 74), vagando a la deriva, sin un propósito elevado. Si se considera, en añadidura, que el ciclista solo recibe instrucciones desde un arriba indeterminado, órdenes sin explicaciones mediante, ni información alguna sobre su propia condición vital, se ve establecido un sistema de control anónimo que engendra una sensación de reclusión y de espera, de incertidumbre, interminables. La percepción de un tiempo suspendido engarza con una nueva y estricta religiosidad que parece aquí instalada, aquella que es comandada por los diseñadores informáticos en los cuales descansa el poder y el destino, y que son tratados como seres divinos: “Al Sayyab creía en Lucero, su Dios Programador” (Gómez, 2007: 68), en quien se encomienda en sus oraciones. Se dibuja, pues, un “mundo recargado y poblado por fantasmas virtuales” (Gómez, 2007: 70), definido por la supremacía de la mente sobre lo material y por la inminente pérdida de la relación con el cuerpo físico. En tal figuración resuena la sentencia de Virilio: vivimos “el ocaso de la presencia física en beneficio de una presencia inmaterial y fantasmagórica” (1999: 47). La ausencia de la corporalidad, en gran medida impuesta, como también de la comunicación cara a cara, dará origen, no obstante, a una comunicación otra.

El hombre de la bicicleta será capaz en este punto de ingresar en la mente del paciente (o la mente del paciente impregnar la del ciclista) y evocar parte de su vida: escenas, sueños. Se ve colmado así de recuerdos ajenos, de la sufrida infancia de aquel extraño que agoniza al otro lado de la realidad virtual. Lo ve y lo siente separándose de sus padres y entrando a un campo de concentración: “la nieve, las alambradas, los perros, la madre” (Gómez, 2007: 73). Desde esta óptica, el ciberespacio se ve concretado como una dimensión dominada por la simultaneidad y la conexión, en la cual los tiempos pueden coexistir, deviniendo una interfaz, un lugar entre, donde además las conciencias logran un nexo tan íntimo y cómplice como es imaginable, uno que tiende puentes entre las memorias, y hasta las almas, más allá de los organismos biológicos puestos en coma, adquiriendo, así, un carácter verdaderamente místico. La irrupción de lo virtual entraña, por consiguiente, un escenario donde confluyen y se configuran unas dinámicas desespacializadas de relacionamiento y de producción de nuevos discursos (Herrera, 2014), en los que no solo resulta “aumentada” la realidad sino expandidas las conciencias y las interconexiones, cual prolongación tecnológica natural de experiencias alucinógenas (Gubern, 1996: 176).

Cuando “abrió la ventana, [de pronto] el horizonte le pareció bello, colorido, aromatizado y real” (Gómez, 2007: 69). Inesperadamente, el enfermo a quien debe salvar (llamado Daniel Lipinski) se hace presente ahora en imagen

virtual y le pide que deje de pedalear para estabilizarlo, es decir, que cese de revivirlo. “Es hora de acabar” (Gómez, 2007: 77), le confiesa. Pese a una inicial negativa, el ciclista paralógico, cuyo nivel de empatía también parece haber transitado más allá de la lógica, llevará a cabo la eutanasia invocada. El acto, de franca subversión deviene, en este contexto, gesto libertario y, al mismo tiempo, constatación de que la mente gobierna al cuerpo, como lo querría la antigua filosofía oriental y los más novedosos pensamientos transhumanistas.

Para ir cerrando esta lectura, es interesante detenerse un momento en el medio de movilización puesto en escena en el relato: la bicicleta. Como se sabe popularmente, el ciclismo ayuda a que el ritmo cardíaco mejore, aumente la capacidad pulmonar y se optimice nuestra resistencia. Las personas que lo practican parecen tener más energía y se trata de una actividad que, en esa dirección, y curiosamente para los efectos de nuestra interpretación, “alarga la vida”. Asimismo, este vehículo que forma parte del entramado de nuestras ciudades actuales evoca la idea de ecología urbana, puesto que va unido a la concientización sobre el medioambiente, al promover un estilo de vida anticapitalista, en la medida en que—entre otras cosas—no genera consumo ni desechos industriales, y propone un vínculo más directo con la naturaleza. La bicicleta simboliza, en términos generales, un cambio positivo en los sistemas viales de las metrópolis y un despertar reflexivo sobre la vida propia y la ajena; todo lo que refuerza el tema del encuentro de conciencias en este cuento configurado.

El velocípedo, por supuesto, acentúa las nociones de tránsito, de circulación, de recorrido que en “El ciclista paralógico” son cardinales y que nos traen de vuelta al proceso de lectura del propio cuento, cuyas líneas finales rezan: “Qasim Al Sayaab lo aceptó, *dejó de pedalear* y las imágenes se borraron como un atardecer bicolor” (Gómez, 2007: 78; las cursivas son mías). El término del recorrido ciclista da fin no solo a la vida de Lipinski —y tal vez a la del mismo Al Sayaab,¹³ cuyo destino es incierto—, sino además a la lectura práctica del texto. Consecuentemente, tanto las exploraciones del hipertexto urbano, como las del relato literario generan un trayecto que precipita el encuentro con el otro, encarnado, para el caso de este último, en el lector. Ambas navegaciones, la literaria y la ciberespacial constituirían prácticas que permiten cruces determinantes, capaces de provocar cambios mayúsculos, efectos incluso vitales: estos mundos conforman, en verdad, dos planos de realidad permeables, porosos. Suscitan, como colofón, el cuestionamiento del *status quo* y el ejercicio de la libertad; son potenciales herramientas para la resistencia a lo predeterminado.

Con todo, no es sino en “Exerion”, de Pablo Castro (2000), que el ciberespacio y la consecutiva disolución del cuerpo que este conlleva, especie de estética de la desaparición¹⁴ —que he planteado se expresa en las ficciones correspondientes a este apartado—, cobra ostensibles sentidos históricos.

¹³ Nótese que, en definitiva, se pone en escena la comunión entre un personaje judío y otro árabe, lo cual realza, claramente, el tópico de la conexión expuesto.

¹⁴ Véase: Virilio, Paul (1988). *Estética de la desaparición*. Madrid, Anagrama.

Víctor Morales está a punto de ser asesinado. Y decide, como escenario de su muerte, dejar que las pantallas de la terminal (la computadora frente a él) se cubran con el paisaje de un antiguo juego de video denominado *Exerion*, del cual es fanático desde niño (década de los ochenta). Así comienza un relato que es principalmente fluir de la conciencia, evocaciones al pasado, especulaciones sobre el futuro, que van emanando mientras el personaje se sumerge en los circuitos silíceos y en el mencionado juego:

las luces estimulantes se entremezclaban con la negrura del visor que cubría sus ojos [...] rápidamente se perdieron a medida que su vista se concentraba en los gráficos destellantes y en la pequeña nave que disparaba. [...] El disparo es opcional. (Castro, 2000: 1)

De este modo, nos vamos enterando de que Víctor es hijo de un detenido desaparecido, que su vida ha estado determinada por la búsqueda de su padre, que cuando descubrió alguna información sobre lo acontecido, misteriosos agentes inyectaron en él un “nanovirus” capaz de borrar su memoria; y, finalmente, que para evitar la propagación de tal antígeno se ha visto obligado a amputarse las piernas y uno de sus brazos. Convertido en un ciborg —estaba unido al computador por medio de cables, pequeños enlaces puestos en su cabeza y en el muñón del brazo ausente— (Castro, 2000: 2) y, a pesar de todos sus esmeros, el protagonista¹⁵ ha sido encontrado por sus perseguidores, sabe que será aniquilado en los próximos minutos y que el único método de perpetuar todos los antecedentes recolectados durante su vida es trasladándolos a la red.

En todo viaje al ciberespacio, la materialidad tiende a desvanecerse, pero en este caso Víctor ha estado desapareciendo desde que su progenitor fuera secuestrado: primero lo hizo su inocencia, su sonrisa de niño, luego “su sensibilidad y la posibilidad de seguir creyendo” (Castro, 2000: 4). Después de años, también lo abandonarían algunos recuerdos y hasta tendría que hacer desaparecer partes de su cuerpo en la lucha contra el olvido. La mutilación se presenta, en este marco, como el último nivel de la pérdida, previo a la difuminación total.

En definitiva, la memoria transmigrada en la terminal logra llevarse consigo al propio Morales a través de un programa de personalidad creado por él y arrojado a la hipernet justo antes de que su cuerpo sea desintegrado por un láser de alto poder. La voz narrativa en primera persona hace aparición por única vez para hacerse cargo del final del cuento, lo cual crea la ilusión de que es efectivamente Víctor quien nos “habla” desde el ciberespacio:

Fui lanzado en medio de un vértigo que me costaba entender, aunque ya estaba en suspensión, lo suficiente para poder ser parte de lo que sucedía

¹⁵ El nombre del personaje principal y la amputación de una de sus manos se asocia forzosamente al de Víctor Jara, el versátil artista chileno que se ha convertido, en este contexto, en símbolo de la tortura a los presos políticos en Chile, del dolor de sus deudos y del intento de aniquilación de la cultura y las artes como mecanismo de represión y control.

más allá de las pantallas. No estaba activado. Puedo ver y me he visto a mí mismo desde hace una hora, aunque me costó reconocerme. O quizás han pasado años... no estoy seguro. Aquí siempre parece ayer y mañana. Soy Exerion... soy Víctor Morales... soy también voces y ojos perdiéndose en pantallas difusas... un niño jugando... una madre irreconocible... un padre cuyo rostro no existe y es sólo contornos y bondad. Soy un programa esperando, esperando que me encuentren para renacer... o desaparecer para siempre. Soy un juego. (Castro, 2000: 8)

Junto con enfatizar la ubicuidad del ciberespacio, la yuxtaposición de tiempos y memorias —que fue advertida igualmente en el texto anterior—, este sobreviene lugar de escape y resguardo al sistema de represión prevaleciente, único sitio donde el pasado se puede actualizar e, inclusive, ámbito de resurrección de la vida misma. Ciertamente, Víctor “flotará” allí, un poco a la deriva hasta que otro cibernauta lo descargue, lo active, lo recupere.

Concebido como un objeto cultural, el videojuego¹⁶ asoma como un elemento cardinal en el análisis de este cuento chileno, en el que huelga hacer un alto. En primer término, habría que señalar que, por su esencial condición lúdica, este conforma un evidente símbolo de la niñez y, por ende, de la diversión y la imaginación; una etapa que según este cuento ha sido truncada. En seguida, podemos aproximarnos a los juegos de computadora como “cibertextos”¹⁷, es decir, como “máquinas generadoras de textos” (Bermejo, 2012: 29), que son vividos por los jugadores como narraciones (Wolf y Perron, 2005). El vínculo con la literatura, el juego verbal por excelencia, surge así abiertamente, y autoriza el símil entre el videojuego y el texto literario. En efecto, la condición flexible del cibertexto modifica la naturaleza del “lector” (Bermejo, 2012: 29), quien se ve exigido a llevar la interpretación hasta el grado de la intervención (Aarseth, 2004: 121). Las célebres ideas de Eco¹⁸ sobre la cooperación textual y el lector modelo/activo que reactualiza el texto —y, claro está, las de los teóricos de la recepción alemana (entre ellas, la fusión de horizontes de interpretación)—¹⁹, se ven aquí radicalizadas, en el tránsito de la interacción a la interactividad como requisito de lectura, que está en el corazón del ciberespacio. En él no solo es susceptible explorar, desviarse y descubrir senderos clandestinos, sino además

¹⁶ Por videojuego entendemos “cualquier forma de software de entretenimiento, ya sea textual o gráfica, que use una plataforma electrónica como los ordenadores o las consolas de juego y que implique a uno o múltiples jugadores de manera física, o conectados vía internet” (Bermejo, 2012: 35-36). “Se lo considera [, además,] narración, simulación, performance, re-mediaciación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y —no hace falta decirlo— un juguete” (Mark y Bernard, 2005).

¹⁷ Un cibertexto “es una máquina para la producción de variedades de expresión” (Aarseth, 2004: 119).

¹⁸ Véase: Eco, Umberto (1979), *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona, Lumen.

¹⁹ Véase: Jauss, Hans Robert (1987), “La historia de la literatura como una provocación a la ciencia literaria”, en Rall, Dietrich (comp.), *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México, UNAM.

abrazar la opción de transformar el propio entorno discursivo, el propio formato. Como lo anhelaba Julio Cortázar y su poética del lector cómplice —aquel que puede transmutar literalmente la historia narrada, co-creándola, re-creándola—, el jugador internauta, un “camarada en el camino”,²⁰ dará vida al videojuego, ergo, al alma de Víctor vuelta texto.

Desde este punto de vista, el cibertexto/videojuego actúa como un dispositivo de resurrección en varios niveles de exégesis. Primero, frente al texto literario, como acabamos de ver. Luego, lo es también para los recuerdos infantiles, esa inocencia desvanecida producto de los traumas vivenciados. Es, de hecho, un artefacto que representa la perspectiva de la infancia y, por tanto, el anhelo de recobrar ese tiempo (en el espacio virtual donde la dimensión temporal es múltiple), aquella memoria que a veces no se puede relatar porque se vuelve una serie de imágenes oníricas, cuya “realidad” tiende a esfumarse:

su padre se volvía una figura borrosa o extraña [...] ¿Había sido así? ¿Lo había abrazado de verdad...? ¿Era la madre la que lo acariciaba una noche en que ambos descubrieron que no podía dormir? ¿Había jugado realmente al Exerion ese día? (Castro, 2000: 3)

Al almacenar la información secreta, el juego no solo abre la posibilidad de reconstruir el pasado —el nanoraser “se había llevado los nombres de su familia y gran parte de sus rostros” (Castro, 2000: 6)—, es además dinamizador de la memoria, permite pensarla y, especialmente, compartirla; y es justo allí donde yace la alternativa de proyectar otro futuro posible, otro destino.

De tal manera, la experiencia de juego que es, a la vez, narrativa, opera activando una experiencia histórica, la de la dictadura militar chilena, durante los años ochenta. El juego mismo, de combate y disparos, funciona como una alegoría de aquel periodo, y de cómo el personaje enfrenta el contexto de violencia y desaparición: el jugador controla una nave espacial y debe disparar a los enemigos en la pantalla mientras evita los proyectiles. Por ello, “Exerion” es testimonio que cuestiona el pasado y que intenta completar los vacíos. Es, en suma, esfuerzo, anhelo por reconstruir una historia recortada y, en muchos aspectos, olvidada.

Finalmente, en el mundo diegético, el juego tiene el poder de almacenar, de acoger la identidad y el alma “suspendida” del personaje, y la potencial capacidad de revivirla, a la vez que emana entonces la opción de existir en otro mundo, más allá del represivo que ha terminado de aniquilar su cuerpo. Como sostuvo Walter Benjamin (1989), el juego siempre libera. Y, aunque, es cierto que, siguiendo a Gubern, en estos entornos digitales “el jugador vive una ilusión de libertad, en el seno de un laberinto diseñado por otro”, con una estructura predefinida, se podría decir que aquí Víctor ha conseguido “emular a Alicia en su acción de atravesar el espejo” (Gubern, 1996: 153), y transitar a un lugar donde, al parecer, se está a salvo. Se hace carne, asimismo, el pensamiento de

²⁰ Véase, por ejemplo: Cortázar, Julio (1963), *Rayuela*. Buenos Aires, Sudamericana.

Tipler (1996) respecto de que la resucitación consistiría en la conversión de todos en seres simulados que habitan el hiperespacio. Como sea, “la simulación es un sinónimo de existencia” (Aguilar, 2008: 51) que, en este relato, evidencia la ampliación de la realidad, soñada por los surrealistas y sus innumerables herederos.

Conclusión

El mundo era un campo de desaparecidos.
¿Pero no era posible recuperar algo con un
poco de voluntad y empatía?

Pablo Castro, “Exerion” (2000)

Los textos revisados dan cuenta, después de todo, de lo que Dery señala como “la oposición entre la carne mortal y pesada, por una parte, y el cuerpo etéreo de la información —el yo “*descarnado*”—, por otra” (1998: 272; las cursivas son mías). Este constituiría uno de los dualismos fundamentales de la cibercultura, el cual, por cierto, está lejos de la aspiración de Anne Haraway, asociada a la desestabilización de las parejas binarias, entre ellas, la de mente-cuerpo (Aguilar, 2008: 124). Desde ese enfoque, todos los espacios/experiencias urbanos analizados en las páginas precedentes diseñan “ciudades descarnadas”: unos, más ligados a la connotación que señala la “crueldad” y “crudeza” de la expresión, y otros, a la que designa “ausencia de carne, de materialidad”. Sobre todo en las primeras categorías postuladas (la “ciudad ciberpunk” y la “ciudad ciborg”), la acepción se encuentra delineada por la profunda violencia que configura los escenarios respectivos, donde las interacciones sociales son mínimas y son caracterizadas a partir de la desolación, el espanto de prácticas sangrientas, la alienación.

En esta visión tecnológica antiutópica de la ciudad, se distinguen ciertos elementos del *splatterpunk*, estilo cercano al mencionado ciberpunk, que pone en escena altas dosis de brutalidad, parafilia que rayan en lo abominable, tendencias a la autodestrucción, antropofagia, fetiches, etc. A partir de ello, es factible reconocer una estética del horror y la monstruosidad (Guerra, 2014: 277): las escenas de los cuerpos desmembrados o desencajados en “La vida que vendrá” y “Anticuerpos” crean, como se ha dicho, un espacio/experiencia infernal en el que subyace el desplome de lo material urbano. En aquel escenario de la muerte, configurado por la urbe moderna, las mutilaciones corporales atestiguan la pérdida de la forma humana que es consonante con la desfiguración de la ciudad misma; aspecto que también vincula estos textos a experiencias e imágenes de descorporeización.

Despojada básicamente de toda perspectiva valórica, la noción de humanidad se ve consumida por el progreso de la propia humanidad. Desde ese horizonte, en el que el desarrollo tecnológico se concibe como una maquinaria inmoral que usurpa los organismos y aniquila la ciudad, estas dos vertientes de

experiencias urbanas trastocadas se hacen parte de la crítica a la poshumanidad,²¹ en la medida en que advierten acerca de este proceso de depredación, de deshumanización desatada.

La disolución corporal desencadenada por el ingreso en el cibermundo, en el caso de lo sugerido por la última modalidad propuesta en este artículo, va de la mano de la desaparición de la ciudad física y del predominio de la realidad simulada. La categoría de simulación aparece acá, desde nuestra posición, como un mecanismo de revelación, de denuncia, que descubre el mundo de las apariencias: nuestra realidad como un simulacro, donde los seres aparentan ser humanos, simulan estar vivos, y podrían ser solo “no-muertos”. Un mundo donde todos podemos estar un poco (o bastante) desaparecidos, amputados de nuestra condición histórica, de nuestra memoria. Engarzada ineludiblemente con una crítica de esta última, que afinca en la historia reciente de nuestro país y que se vincula, en especial, con la pérdida de corporalidad,²² la cuentística de ciencia ficción chilena abordada se puede asimilar con una suerte de estética de la desaparición del cuerpo humano, orgánico que, en general, no es celebrada; por el contrario, la desmaterialización (en todos sus grados, desde las disecciones a la transmigración de la mente al hiperespacio) inquieta, alarma, aterra. Hay que subrayar, desde este ángulo, que todas las narraciones examinadas exponen además un esfuerzo, no siempre exitoso, por recomponer el pasado, por reescribirlo, por llenar lo omitido.

De cualquier modo, no todo son sombras en esta selección de cuentos, también surgen luces en la ruta. En efecto, los espacios alterados inmersos en la red se dibujan como único lugar que garantiza o, al menos, alienta el contacto “real”, capaz de incrementar la posibilidad de generar lazos de empatía y solidaridad. Es en este sitio urbano virtual, en esta “ciudad des-carnada”, donde sin embargo se expresa un futuro relativamente tranquilizador. En oposición a la mayoría de los relatos hallados a la fecha, se revela en los de Gómez y Castro una

²¹ Las corrientes de pensamiento poshumanistas se asimilan como destino del transhumanismo, esto es, la aspiración de una definición del ser humano que supere las limitaciones intelectuales y físicas a través, fundamentalmente, del progreso tecnológico y la concepción de “un mundo donde prevalezca la información por sobre la realidad material” (Aguilar, 2008: 74). De orígenes que se remontan al súper hombre de Nietzsche, “la crítica poshumanista enuncia una serie de advertencias que pueden resumirse en los siguientes ejes: 1. la sustitución de los valores humanistas por los consumistas, 2. la pérdida de corporalidad y la desmaterialización de la realidad, y 3. el incremento de la desigualdad derivada de la creación de una nueva raza, que podría ser considerada superior, a través de la ingeniería genética” (Alonso, 2018: 3). Entre algunos de sus representantes más notorios se puede mencionar a: Peter Sloterdijk (2001. *Normas para el parque humano. Una respuesta a la carta sobre el humanismo de Heidegger*. Madrid, Ediciones Siruela.); Francis Fukuyama (2002. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York, Farrar, Straus, and Giroux); y Katherine Hayles (1999. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago, The University of Chicago Press).

²² Me refiero, como se sabrá, a la larga lista de detenidos desaparecidos y torturados, que dejó la dictadura militar chilena; pero lamentablemente no solo a ellos: ahí están las comunidades mapuche, violentadas y asesinadas sistemáticamente a lo largo de la historia republicana y, asimismo, las decenas de ciudadanos a quienes, en las más recientes protestas populares, se les mutilaron sus ojos.

manifestación de un poshumanismo algo optimista, que se abre a la esperanza en las cualidades humanas, en la vida, y, ante todo, en el encuentro con el/la/lo otro, cuando este se da en el entorno electrónico digital que es concebido como un puente, donde es posible confluir. En analogía con las facultades del texto literario, se da a la par aquí la alternativa de compartir las memorias y así perpetuarlas; prácticas que subvierten el sistema de control y sus órganos represivos, que tradicionalmente han manipulado la Historia a merced de los intereses de los poderosos. Si, de un lado, se disloca o invisibiliza el cuerpo, se fortalece, de otro, la conciencia mancomunada y la Memoria. Hay en estas literaturas aromas a libertad y hasta a justicia. Y, a veces, vale la pena quedarse con ese final.

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, Espen (2004), “La literatura ergódica”, en Sánchez-Mesa, Domingo (comp.), *Literatura y Cibercultura*. Madrid, Arco Libros, pp. 117-145.
- AGUILAR, Teresa (2008), *Ontología ciborg*. Barcelona, Gedisa.
- ALONSO, Elena (2018), “Monstruosidad posthumana: resistencia dialógica y corporal en *Impuesto a la carne* de Diamela Eltit”, en *Journal of Iberian and Latin American Research*, vol. 23, n.º 3, pp. 1-13. DOI: <10.1080/13260219.2017.1452680>.
- AMIRA, Sergio (2007), “Anticuerpos”, en Novoa, Marcelo (ed.), *Alucinaciones.txt*. Valparaíso, Puerto de Escape, pp. 203-215.
- BENJAMIN, Walter (1986), *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires, Nueva visión.
- BERMEJO, Jordi (2012), “El videojuego: cibertexto y cajón de arena”, en Alemany Ferrer, Rafael y Chico-Rico, Francisco (coord.), *Ciberliteratura i comparatisme*. Universitat d’Alacant/ Universidad de Alicante, Sociedad Española de Literatura General y Comparada, pp. 25-37.
- BISAMA, Álvaro (2007), “La vida que vendrá”, en Novoa, Marcelo (Ed.), *Alucinaciones.txt*. Valparaíso: Puerto de Escape, pp. 43-49.
- CASTRO, Pablo (2000), “Exerion”. Consultado en: <http://www.alconet.com.ar/varios/libros/e-book_a/Antologia.pdf> (29/07/2020).
- CUADRA, Álvaro (2003), *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*. Manuscrito inédito. Santiago.
- GÓMEZ, Sergio (2007), “El ciclista paralógico”, en Novoa, Marcelo (ed.), *Alucionaciones.txt*. Valparaíso, Puerto de Escape, pp. 68-78.
- GUBERN, Roman (1996), *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama.
- GUERRA, Lucía (2014), *Ciudad, género e imaginarios urbanos en la narrativa hispanoamericana*. Santiago de Chile, Cuarto Propio.

- HERMANN, Andrés (2012), “Ficcionalización, pensamiento, lenguaje y nuevas narrativas virtuales”, *Revista Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, n.º 12, pp. 105-122. DOI: <<https://doi.org/10.17163/soph.n12.2012.06>>.
- KURLAT, Silvia (2012), “La ciencia-ficción en América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá”, *Revista Iberoamericana*, vol. LXXVIII, n.º 238-239, pp. 15-22. DOI: <<https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2012.6884>>.
- LÓPEZ, Óscar (2007), “Herramientas bibliográficas para pasear por la ciberciudad actual”, *UOCpapers*, n.º 5. Consultado en: <<https://www.uoc.edu/uocpapers/5/dt/esp/lopez.pdf>> (29/07/2020).
- TIPLER, Frank (1996), *La física de la inmortalidad*. Madrid, Alianza.
- TREJO, Raúl (2005), “Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan”, en *Tareas*, n.º 121, pp. 35-54. Consultado en: <<https://www.redalyc.org/pdf/5350/535055637002.pdf>> (29/07/2020).
- VIRILIO, Paul (1999). *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid, Cátedra.
- WOLF, Mark; PERRON, Bernard (2005), “Introducción a la teoría del videojuego”, *Formats*, n.º 4. Consultado en: <<https://core.ac.uk/download/pdf/39042803.pdf>> (29/07/2020).