

**MÁSTER EN LITERATURA ESPAÑOLA E HISPANOAMERICANA, TEORÍA
DE LA LITERATURA Y LITERATURA COMPARADA**



**DEPARTAMENTO LITERATURA ESPAÑOLA E
HISPANOAMERICANA
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA**

Simulacro y resistencia: la articulación del *cyberpunk* en *El Gen de Dios*, de Juan Abreu

TRABAJO DE FIN DE MASTER

Autor/a: Leire Martín Pérez

Director/a: Francisca Noguero Jiméneez

2016-2017

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

MÁSTER EN LITERATURA ESPAÑOLA E HISPANOAMERICANA, TEORÍA
DE LA LITERATURA Y LITERATURA COMPARADA



Simulacro y resistencia: la articulación del cyberpunk en El Gen de Dios, de Juan Abreu

Presentada en el Departamento de
Literatura Española e Hispanoamericana
por Leire Martín Pérez
bajo la dirección de Francisca Noguero
Jiménez

Vº Bº
El Director/a

A large, stylized blue ink signature, likely belonging to the Director, written over the 'El Director/a' text.

El/ La autor/a

A smaller, stylized blue ink signature, likely belonging to the author, written over the 'El/ La autor/a' text.

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Posmodernidad.....	4
3. La nueva ciencia ficción: el género <i>ciberpunk</i>.....	5
3.1. El desarrollo tecnológico	7
3.2. La idea de simulacro.....	8
3.3. Técnicas narrativas.....	10
4. El ciberpunk en <i>El Gen de Dios</i>, de Juan Abreu.....	11
4.1. La revolución de las máquinas.....	12
4.2. Mundos enfrentados: realidad vs. virtualidad.....	15
4.2.1. Tecnología al servicio del simulacro.....	16
4.2.2. Tierra Firme vs WebLand – Tierra Santa.....	18
4.3. Estrategias retóricas.....	20
5. Conclusiones.....	25
BIBLIOGRAFÍA.....	28

1. Introducción

El presente trabajo explora cómo la trilogía *El Gen de Dios* del escritor cubano Juan Abreu -conformada por las novelas *Garbageland* (2001), *Orlán 25* (2003) y *Ángelcaido* (2011)- se encuadra dentro de los textos de resistencia política producidos en el siglo XXI y se define por pertenecer al género *ciberpunk*. De esta manera, demostraré cómo se engloba en una novedosa corriente literaria caracterizada por conjugar la ciencia ficción y la política para criticar las sociedades actuales, textos que rompen con las características temáticas y formales atribuidas a la ciencia ficción canónica.

Este hecho viene motivado por el contexto socioeconómico en el que se desarrolla el género. El cambio en la sociedad provocado por el auge del capitalismo tardío, el neoliberalismo y el desarrollo tecnológico en las últimas décadas ha llevado a estos escritores a buscar formas de narrar que denuncien las consecuencias posibles –ya sufridas por la inmensa mayoría de la población del planeta- de estas directrices universales desde el punto de vista político y socioeconómico.

Entre estas consecuencias hay que destacar el ritmo acelerado de nuestras vidas, por el que se genera una ansiedad identitaria plasmada, en muchas ocasiones, a través de los conceptos de simulacro y fingimiento, esenciales para comprender la raíz misma de la realidad virtual.

Estos conceptos van a ser analizados con especial detenimiento en las siguientes páginas junto con los señalados arriba, para lo que desarrollaremos un trabajo estructurado en tres partes. Así, en primer lugar, presentaremos el contexto sociopolítico y estético en el que surge el género *cyberpunk*, para incidir posteriormente en los conceptos claves que desarrolla y, por último, veremos cómo estas ideas se ponen en práctica en las novelas elegidas para el presente estudio.

2. Posmodernidad

Antes de abordar el género *ciberpunk* vamos a situar, brevemente, en qué contexto literario encaja. El *ciberpunk* se incluye dentro de la posmodernidad, época caracterizada por el desarrollo de las nuevas tecnologías, el progreso del capitalismo y, en las últimas décadas, por la globalización planetaria. Este desarrollo ha provocado que la sociedad de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI se vea sumida en una situación que Fredric

Jameson ha denominado “high tech paranoia” (1991: 38), conocida ampliamente como tecnofobia. Ante este desarrollo masivo de la tecnología, muchos han reaccionado temiendo las consecuencias negativas, inesperadas, que las nuevas máquinas pueden traer consigo, provocando el rechazo hacia esta tecnología.

A nivel literario, desde los años sesenta presenciamos con especial relevancia la ruptura de límites entre los conceptos de alta y baja cultura, y ello ha supuesto “the emergence of new kinds of texts infused with the forms, categories, and contents of that very culture industry so passionately denounced by all the ideologues of the modern” (Jameson, 1991: 2). Varios autores (Veronica Hollinger, 1990; Doug Brown, 1991; Claire Sponsler, 1992, y Carolina S. Verner, 2009) coinciden en señalar la ciencia ficción como el género de la posmodernidad, puesto que aborda los cambios de toda índole producidos en estas últimas décadas. De esta manera, Veronica Hollinger destaca el reconocimiento de la importancia de la tecnología en la época postindustrial (1990: 35), al igual que Claire Sponsler, que señala “SF has become the pre-eminent literary genre of the postmodern era, since it alone seems capable of understanding the rapid technological and cultural changes occurring in late capitalist, postindustrial society” (1992: 625).

Además, apuntan al *ciberpunk* como género de denuncia contra las injusticias sociales que ha provocado el desarrollo del capitalismo, convirtiéndolo en la quintaesencia de la posmodernidad por su reacción contra el sistema establecido. Particularmente, Doug Brown apunta a que la posmodernidad reacciona contra el sistema capitalista que ha generado injusticias sociales (1991: 1094, 1095), y Carolina S. Verner recalca el papel concreto del género en este sentido, recalcando que “the cyberpunk fictions themselves become authentic bastions of counter-hegemony and resistance to the social injustices of the working-class world, providing a critical social theory” (2009: 3).

3. La nueva ciencia ficción: el *ciberpunk*

El ciberpunk se origina en los 80 como resultado del desarrollo tecnológico que tuvo lugar en esos años, hecho que vino impulsado por el programa “guerra de las galaxias” impulsado por gobiernos conservadores como los de Ronald Reagan y Margaret Thatcher. Estos impulsaron leyes económicas que favorecieron a las entidades privadas en detrimento de las públicas, y en su lucha contra el comunismo incentivaron el desarrollo del capitalismo y, como consecuencia, de la tecnología a su servicio.

En este sentido, el cyberpunk se caracteriza por presentar un mundo altamente tecnológico en contextos postapocalípticos. Steve Jones resume perfectamente en qué consiste:

The clearest statements of cyberpunk ideology come from contemporary science fiction texts that combine information, technology and ideology to construct a reality in the near future (a time that seems almost parallel to the present rather than ahead of it) in which *information* fuels not only the global economy but individual existence. Where science fiction once projected itself into futures thousands of years ahead, cyberpunk science fiction is obsessed with conjecture about what is to come within our lifetime (1994: 81)

La idea de mostrar una realidad situada en un futuro próximo que pueda identificarse con el presente la comparten críticos como Veronica Hollinger (1990), Anne Allison (2001) o Carolina S. Verner (2009). Esta concepción es primordial, puesto que, a través de la alegoría del futuro, se denuncia la situación presente en relación a las injusticias sociales que ha provocado el ascenso del capitalismo salvaje, la ruptura de la frontera entre hombre y máquina causada por la tecnología y la alienación del individuo provocada por el desarrollo de comunicaciones controladas por multinacionales.

Para apoyar esta idea podemos observar la propia etimología de la palabra ‘cyberpunk’, formada por ‘cybernetics’ y ‘punk’. Con ‘cybernetics’ se hace referencia a las nuevas tecnologías, y con ‘punk’ encontramos la idea de resistencia, revolución y lucha propia del género, que está en el fondo de la denuncia realizada hacia el tiempo presente.

Sin embargo, en sus inicios el género no poseía este matiz reivindicativo, sino que fue considerado una modalidad estética reaccionaria y tremendamente pesimista por retratar mundos apocalípticos en los que la salvación no era posible. Mark Wegierski, en su artículo "Futurismo negro" y cyberpunk: ciencia ficción curiosamente conservadora” hace un repaso de los inicios del género tanto en el cine como en la literatura centrándose en la figura aislada del protagonista, que entronca con el detective del género negro y que lucha contra un poder al que nunca podrá vencer.

A continuación, desarrollaremos dos de los elementos fundamentales en el género actualmente, como son la importancia que cobran en él la tecnología y la idea de simulacro.

3.1. El desarrollo tecnológico en el *ciberpunk*

Como hemos venido diciendo, el desarrollo tecnológico es fundamental para entender este género, puesto que a raíz de él se crean elementos esenciales en la poética que analizamos. En primer lugar, destacaremos la importancia que cobra la figura del ciborg, modelo de hibridación entre cuerpo y máquina y, a la vez, personaje clave en estos textos. Como señala Dani Cavallaro:

The figure of the cyborg encapsulates many contemporary anxieties about the encounter of the natural and the artificial and the idea that there are no clear divisions between the non-human and the human, the technological and the biological, the original and the copy (Cavallaro, 2000: 44)

Tal y como señala Cavallaro, el ciborg responde a la ruptura de fronteras entre lo natural y lo artificial provocada por el desarrollo capitalista y tecnológico, que ha llevado en muchos casos a la destrucción de la naturaleza en favor de la creación de urbes altamente tecnologizadas. La introducción de la tecnología en la vida humana ha llevado, asimismo, a la creación de cuerpos que problematizan los límites de la naturaleza. De esta manera, innovadores mecanismos empleados tanto a nivel anatómico como cognitivo alteran las capacidades de los individuos, convirtiéndolos en entes que no se pueden considerar plenamente humanos y que luchan contra leyes esenciales de la naturaleza como la longevidad. Estas alteraciones producen, en muchas de las obras descritas en el género cyberpunk, que el ser humano pierda su identidad y se convierta en alguien alienado, situado contextualmente en un mundo ajeno.

Sin embargo, el ciborg no solo es visto como figura que rompe las fronteras entre lo natural y lo artificial, sino que también se configura como elemento de resistencia en estos textos. El deseo de mantenerse humano y desechar los mecanismos impuestos por los centros del poder provoca que esta figura, denominada ciborg por su convergencia de lo biológico y lo tecnológico, plante cara a cualquier imposición en algunos textos especialmente reivindicativos de la capacidad de rebeldía del ser humano a cualquier imposición y, en muchos casos, se convierta en el enemigo principal del poder.

Pero el desarrollo tecnológico no solo influye en la figura del ciborg, sino que promueve la creación de nuevos dispositivos que transforman la sociedad. De este modo, se puede observar que en el género cyberpunk encontramos una serie de artefactos que, sin existir aún en nuestro día a día podrían hacerlo, provocando que las relaciones sociales

y las relaciones de poder se vean alteradas. En este sentido, Greta Aiyu Niu destaca el papel de la nanotecnología tanto en la alteración que está sufriendo el hombre como especie, como en la realidad:

As Graham P. Collins notes, the rise of nanotechnology intersected neatly with mid-1980s cyberpunk fiction; furthermore, with full-scale molecular nanotechnology, not only virtual reality is programmable: “The intelligent agents and viruses of cyberspace become free to roam about in the air that we breathe and within our bodies - a curious inversion of people loading their consciousnesses into machines” (2008: 78)

Como se puede observar, este desarrollo tiene consecuencias en la realidad virtual, punto clave para entender la importancia del concepto de simulacro en nuestros días, idea que desarrollaremos a continuación.

3.2. La idea de simulacro

Una de las consecuencias más importantes del desarrollo tecnológico ha sido la creación de la realidad virtual, que ha tenido un gran impacto en la expansión de la idea de simulacro. Tal y como señala Jesús Montoya Juárez:

La materialización de las teorías de la simulación más concreta que ha sido elaborada por la tecnología radica en la Realidad Virtual. Estrechamente vinculada al *boom* de las telecomunicaciones y el desarrollo en los noventa de las autopistas de la información es la Realidad Virtual, término que sugiere que la realidad puede ser múltiple o tomar varias formas. (2008: 114)

Jonathan Taylor comparte la idea de Montoya, estableciendo que muchas novelas *ciberpunk* tienen lugar tanto en el ámbito real como en el virtual. Además, señala que la atracción de este género por estos mundos surge como consecuencia del deseo de escapar de la realidad no virtual y de la sociedad en la que se encuentran inmersos (1997: 177, 179). En este sentido, el ciberespacio se convierte en el lugar idóneo para la simulación, puesto que “realidad virtual, Internet y ciberespacio son tres términos que van progresivamente imbricándose hasta hacerse indiscernibles” (Jesús Montoya, 2008: 115). El mundo virtual se transforma en medio de escape de la realidad gracias a las infinitas posibilidades de creación de mundos ficticios, que permiten a sus usuarios evadirse a través de las imágenes simuladas producidas por estos mecanismos. Ahora bien, ¿qué se considera simulacro?

Para Jean Baudrillard, simplemente “disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene” (1978:12), lo que implica la ausencia de aquello que se asume como propio. La virtualidad corresponde a esta idea, pues a través de la construcción de imágenes aparenta mostrar la realidad de algo que no existe. Baudrillard considera que la construcción de esta imagen consta de cuatro fases:

- es el reflejo de una realidad profunda
- enmascara y desnaturaliza una realidad profunda
- enmascara la ausencia de realidad profunda
- no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro (1978: 18)

De este modo, la representación de un objeto real comienza con la propia imagen que, paulatinamente, se va distorsionando hasta el punto de que el modelo y su reproducción son apenas distinguibles. Así, Gaillard se pregunta “¿qué conocemos nosotros de lo real excepto el simulacro?”, mostrando que las fronteras entre los objetos reales y los reproducidos están completamente difuminadas, y que “si la actividad cognitiva es un modelaje, *el modelo es el objeto real*”¹ (1984: 764). En definitiva, ambos autores llegan a la conclusión de que en este proceso el simulacro se vuelve real, pues es lo único que llegamos a conocer.

El efecto de la realidad virtual y el simulacro en los textos ciberpunk es notable, puesto que los personajes que se nos presentan utilizan estos medios constantemente para evadirse de su realidad. De este modo, la realidad virtual se convierte en la única vía de escape de mundos apocalípticos, produciendo la necesidad continua de recurrir a ellos. Anne Weinstone señala, en este sentido, que “addiction, as a relationship of repetitious exchange and bodily subsumption by the drug code, allows one to produce simulacra effects of disembodiment, life extension, and suprahuman powers, exactly the danger that writing poses to logocentric notions of presence, authority, and authorship” (1997: 79). Así, esta crítica incide en la relación directa existente entre realidad virtual y drogas. En resumen, en la descripción de estos mundos se produce lo que Claire Sponsler denomina

¹ Las traducciones son propias

“consensual hallucination” (1992: 634), por la que los individuos son plenamente conscientes de que están recurriendo a mundos ficticios hasta que pierden la voluntad.

3.3. Técnicas narrativas

Para exponer todas estas ideas el ciberpunk utiliza técnicas narrativas propias. El extrañamiento será el objetivo clave en este género, creando obras que llevan al lector a cuestionarse todo lo que en ellas aparece. Tal y como señala María Goicoechea, “popular science fiction maintains an attractive balance between offering the audience an escapist form of entertainment, and the raw material for intellectual evaluations of the unforeseen consequences that the implementation of new technologies could bring” (2008: 3).

Para mostrar el extrañamiento, el primer paso consiste, como señala Kate Harrison, en la innovación en el lenguaje a través de la mezcla del discurso científico con neologismos, hecho que enfatiza en la dificultad de comprensión de estos mundos (2010). A esta idea se suma Dani Cavallaro, que señala que los autores del género muestran ‘a superficial erudition’ (2000: 65) a través del uso de un lenguaje aparentemente científico.

Por otro lado, la estructura narrativa responde a la idea de velocidad característica de la posmodernidad. Así, el uso de una sintaxis simple, donde predominan el uso de frases cortas que se suceden rápidamente, muestra la ansiedad que impregna estas sociedades. La fragmentación es otra de las claves: se emplean discursos fragmentarios, que el lector debe ir reconstruyendo para comprender el sentido completo del texto.

Por último, hay que destacar la incursión del *slang* punk, sobre el que recalca Harrison:

The distinctive discourses of punk and technophilia combine to produce the fast-paced, popular style of cyberpunk (also seen in many of its commentaries), which relies heavily on neologisms to create a futuristic feel in the narrative. Cyberpunk mixes up the technophilia of cyberculture with the anti-establishment attitude of punk, resulting in a number of recognisable characteristics in its texts, including hybrid identities, dystopian futures, and a focus on technology (2010: 20).

En definitiva, la creación de un estilo propio conduce al lector a indagar con especial curiosidad en lo que aparece en estos textos, produciendo situaciones incómodas

que generan un debate sobre la realidad en la que vive el individuo actual y las consecuencias del futuro inmediato para el mismo.

4. El ciberpunk en *El Gen de Dios*, de Juan Abreu

Juan Abreu es un escritor, artista plástico y columnista cubano que huyó de Cuba en 1980 para afincarse en Miami y, posteriormente, en Barcelona, donde reside actualmente. La crítica lo define como provocador, irreverente y visionario, aunque encuentra dificultades a la hora de clasificar sus obras. Pocos son los datos que encontramos sobre este autor, pero hay que destacar que su compromiso político está presente en todos los aspectos de su vida y su función como columnista retrata a la perfección este compromiso. Esta faceta la pone de manifiesto en sus redes sociales, donde demuestra que el activismo político articula toda su obra.

De esta forma, apreciamos que la crítica se centra, en gran medida, en el proceso revolucionario seguido desde 1959 por su tierra natal, Cuba. Así lo refleja el texto de su firma que integra la antología *Cuentos desde Miami* (2004), que recoge la obra de varios autores que debieron exiliarse de la isla. Otro ejemplo claro lo encontramos en la primera novela de la trilogía *El gen de Dios*, *Garbageland*, donde se permite identificar Cuba con un basurero creado artificialmente en una imagen que desató una considerable polémica en entrevistas pero que nunca fue bien estudiada, pues Abreu es un autor que carece prácticamente de bibliografía crítica sobre su obra. De hecho, la escasa información que encontramos sobre el autor pertenece a su blog personal *Emanaciones* (<http://www.emanaciones.com/>), páginas que han tratado de realizar su biobibliografía como Escritores.Org (<http://www.escritores.org/biografias/11949-abreu-juan>) y alguna entrevista personal como la realizada por Daniel Attala a propósito de su novela *Garbageland* (Attala, 2001). Pero, a pesar de que la crítica no le haya dedicado la debida atención, Abreu cuenta con un gran número de publicaciones en diversos géneros. Inicia su trayectoria literaria con el poemario *Libro a las exhortaciones del amor* (1985), al que sigue un diario que recoge sus jornadas con Reinaldo Arenas titulado *A la sombra del mar* (1998). Tras estas publicaciones practica la narración a partir de *Garbageland* (2001), título seguido por *Gimnasio: Emanaciones de una rutina* (2002), *Orlán Veinticinco* (2003), *Accidente* (2004), *Cinco cervezas* (2005) y *Diosa* (2006). Además, ha escrito libros infantiles como *El Gigante Tragaceibas* (2002) y *El Niño que quiso ser excremento* (2005). En 2011 volverá a retomar la ficción y finalizará la trilogía *El Gen*

de Dios con *Angelcaido*, así como publica *Una educación sexual*. Su producción continúa en activo, como lo muestran las novelas *El reto* (2016), *El pájaro* (2017) y su libro de memorias *Debajo de la mesa* (2016). Teniendo en cuenta el perfil que acabamos de comentar, a continuación, destacaremos los rasgos más significativos de la trilogía *El Gen de Dios*, vinculada al *ciberpunk* y en la que enfatizaremos los aspectos arriba apuntados.

4.1. La revolución de las máquinas

En primer lugar, cabe destacar la importancia de la tecnología en las novelas, sobre las que trabajó más de diez años. El mundo que presenta Abreu es, así, altamente tecnologizado, y las máquinas permean todos los aspectos de la vida de los personajes. Así se aprecia en la descripción de lo que el autor denomina *El Cielo*, “un techo formado por diversas capas de filtros adosados a una aleación de plástico infinito, que cubre las principales ciudades de Tierra Firme” (2003: 16), y cuya función principal es “protegerlas [a las poblaciones] del sol desnudo que penetra por los inmensos agujeros en la capa de ozono” (2003: 16), hecho que ya prueba el mundo postapocalíptico en el que se desarrolla la trilogía. Esto mismo se observa con el uso de la nanotecnología para crear elementos naturales -“trillones de nanomáquinas concluyen el árbol” (2011: 409)- o por el empleo de robots al servicio de los personajes en las novelas como “las Barbiclon asistentes [que] se ocupaban de Sullivan Superfan” (2003: 129) o el propio Hogar que satisface las necesidades de sus inquilinos: “El día había sido duro. Hogar recibía [a Guntaar] pletórico de entretenentusiasmo; el olor de la virtucomida, lista para ser servida llegó hasta él procurándole una sensación de paz y pertenencia” (2011: 420).

Pero la tecnología no solo controla las ciudades, sino que los personajes presentados se simbiotizan con esta hasta dar lugar a una población repleta de ciborgs, divididos en función de su competencia.

Por un lado, en párrafos que demuestran el sarcástico sentido del humor de Abreu –empeñado en reflejar un mundo asesino a partir de los teóricamente inocentes personajes creados por Walt Disney-, nos encontramos con una serie de hombres artificiales creados por el gobierno, mejorados continuamente por el gobierno, utilizados para reprimir los ataques anti-sistema y mantener el orden en la población. Entre ellos destacan los *Mics*, “miembros del Ejército de DisneyCorp puestos al servicio del Gobierno Mundial y del Consejo Teológico Mundial. Junto a los MicMasters, guerreros mejorados virtualcarnal

y genéticamente, fueron la punta de lanza y la fuerza decisiva en la victoria aliada durante las Guerras de Reorden” (2003: 16), así como los *Cánceres Disney*, “la simbiosis perfecta entre el espíritu entretenido, infantil, juguetón, y la máxima eficiencia asesina” (2003: 16)

El poder no solo se ejerce a partir de ciborgs militares, sino que también utiliza clones para la realización de las tareas de mantenimiento de la población y de los espacios sociales. Es el caso de los *Clones Antivíricos* que curan a la población enferma, de los *Clones Descontaminantes* para librar a las ciudades de la polución o *Equipos de Resucitadores* que reviven a los individuos que han fallecido y junto a “los ejércitos de nanomáquinas auxiliares se ocupaban de las tareas de restauración del organismo” (2011: 466)

Por otro lado, Abreu establece como blanco principal de su sátira –uno de los modos narrativos preferidos por los autores cyberpunk- la descripción de una sociedad dominada por el consumismo exacerbado de tecnología, hecho que lleva a los individuos a convertirse en seres alienados centrados en mejorar absurdas capacidades. Así, muchos de los personajes presentados utilizan dispositivos electrónicos o genéticos para lograr mejorías físicas, independientemente de la calidad de estos, como vemos en un joven Mic que posee “un pequeño chip subcutáneo de visión nocturna, evidente y barato, destacaba como un grano en su frente. Dinero de promociones. Estaría atado, de por vida a los productos de la Corporación que le instaló el chip casi gratis” (2001: 74). La mejora de las capacidades físicas e intelectuales viene determinada por la cantidad de Gen de Dios que los individuos posean, un elemento bajo el control y la distribución del Gobierno Mundial que permite a este dominar la población de forma totalitaria. De este modo, leemos en relación al personaje de Guntaar lo siguiente: “trillones de virtuanomáquinas [...] penetraron a través de la piel y comenzaron su trabajo. El más mínimo deterioro celular, el más oculto desgaste genético sería corregido. La maquinaria corporal sería revertida a su máximo esplendor físico y mental” (2011: 420). Por su parte, sabemos que las mejoras “técnicas” llevan a sobrepasar las leyes esenciales de la naturaleza como ocurre con Moitón Toonosevich, que “a pesar de su apariencia física, la de un alto y bien proporcionado ejemplar masculino en la treintena, había vivido lo suficiente (ciento ochenta años)” (2003: 108).

Las modificaciones genéticas a las que se someten los personajes físicamente no son solo utilizadas para mejorar sus capacidades, sino también para modificar su

apariencia. Así, la práctica de seleccionar modelos para crear su aspecto físico está muy extendida e incluso lleva a la creación de “El Síndrome de Pasión Corporativa”, que “provocaba una arrebatadora compulsión homogeneizadora. Los que lo padecían querían parecerse lo más posible, permanecer unidos el mayor tiempo posible: ser productos genéricos de la Tribu Empresa a la que pertenecían” (2003: 41), e incluso, la selección de estos modelos para conseguir un patrón de belleza:

Los ojos modelo Aguaglaciar, transparentes, contrastaban armónicamente con el amarillo toons de su fino cabello y con la piel rubicunda, de finísimas vetas nacaradas. Vetas que constantemente esbozaban primorosos dibujos estilo Ward Kimbal. La nariz y la mandíbula avanzaban conquistadoras: exquisito equilibrio de seducción y poder (2003: 72)

Este síndrome llega a su máximo exponente en *Ángelcaído*, cuando la aspiración máxima de la población es semejarse lo máximo posible a DiosMike dentro de los límites establecidos por el poder, como en el caso e 6Jordan “miembro de la Santa Cofradía de los Semejantes. Los que están a punto de alcanzar el nivel máximo permitido de similitud física con Dios Nuestro Señor” (2011: 408). Como se ve, el efecto bola de nieve característico de la estética absurdista está servido en estos casos, que llegan en la mayoría de las secuencias a formalizaciones realmente grotescas y muy del gusto del autor.

Frente a estos individuos fagocitados por el poder, encontramos en las novelas una serie de ciborgs que, paradójicamente, luchan contra estas manipulaciones haciendo uso de la tecnología. Estos grupos se conocen como *Guerrillas Anticonsumo* y entre ellos destaca la figura de Orlán, personaje que remite con enorme mordacidad a la figura de la artista plástica francesa conocida por las múltiples intervenciones estéticas en las que manipula su cuerpo para realizar sus performances. Tal y como señala Ricardo Arcos-Palma, Orlán, tanto el personaje de Abreu como la artista francesa, “siempre está dispuesta a trabajar con las biotecnologías, la genética, la inteligencia artificial, la robótica y las técnicas de punta futuras” (2013: 212) con el fin de obtener los mejores resultados en sus actuaciones.

Así, Abreu nos la presenta “desde la primera clonación, más de doscientos años antes [...] modificando el diseño original de su cuerpo, reproduciendo obras de artistas clásicos mediante el uso de su propia carne” (2001: 165), hecho al que se suma el que se hable de “su cuerpo cambiante, insondable y sonoro” (2003: 60). Así, la performer logra,

como la autora actual en la denominada por muchos “poética del qurófano” o “poética del sacrificio”, el enfrentamiento con el poder gracias a incluir en su propia carne cuadros de Leonardo de Vinci, Goya o Guston, entre otros.

Orlán emplea todos los mecanismos posibles para derrocar el poder. Así se observa en ‘La performance de Orlán’, donde irrumpe junto al resto de los guerrilleros en el acto de consagración mediática del *Gobierno Mundial* para causar un colapso en el sistema comunicacional del mismo. Para ello utiliza todo tipo de armas, entre los que destacan, las desopilantes figuras de Clonliebre y las Hermanas Impolutas de la Santa Cofradía de la Suma Blancura, ciborgs que desde su propio nombre advierte del humor demoleador practicado en la obra que comentamos. Sin embargo, pese a su ejercicio de fuerza y al éxito inicial del mismo la intentona solo produce la creación de la *NewEra*, época que mantiene las mismas características del gobierno anterior: esto es, dominación de las masas por el consumismo, hecho que las lleva a seguir obedeciendo a un gobierno totalitario.

En cuanto a Guntaar, protagonista de *Ángelcaido*, intentará oponerse a las directrices de *NewEra* rechazando asemejarse –como lo pretende la mayoría- a DiosMike, e, incluso, intentando provocar su propio suicidio en un mundo donde Dios ha implantado la eternidad a petición de la sociedad y como consecuencia de ello “cada vez que se suicida el Consejo Teológico reduce automáticamente su nivel en la Escala de Semejanza” (2011: 409). De esta manera, pese al cambio de las circunstancias y a la imposición de nuevos parámetros de conducta donde la homogeneización es la clave, siempre encontramos un sujeto que se resiste al poder omnímodos, demostrando la circularidad de las revoluciones y sus consiguientes fracasos.

4.2. Mundos enfrentados: realidad vs. realidad virtual

La dicotomía entre la realidad virtual y la cotidiana es una constante a lo largo de toda la trilogía. Continuamente se cuestiona qué se considera realidad y se busca la realidad virtual como medio de escape a un mundo destruido, donde hasta la naturaleza se ha visto sustituida por artefactos tecnológicos.

4.2.1. La tecnología al servicio del simulacro

Como ya señalamos arriba, a lo largo de la trilogía encontramos un gran número de dispositivos que permiten fingir que se tiene aquello que no se posee realmente. Así, la sexualidad responde a este patrón. Gracias a los *Masturbadores*, “la humanidad pudo abominar por fin de las asquerosas relaciones físicas que propagaban las plagas, que perduraban cual primitivo ritual a pesar de no ser necesarias para la reproducción de la especie; gracias los Masturbadores la humanidad descubrió la verdadera libertad sexual” (2011: 480). De esta manera, el *Entretenimiento Sexual* se logra a través del uso de clones programados para ello² o en los Masturbadores, que permiten la recreación de cualquier fantasía sexual a través del mundo virtual, pues permite viajar a través del *WebTime* otorgando la posibilidad de acudir a cualquier tiempo y espacio con el fin de encontrarse con el sujeto deseado: “Los viejos Masturbadores permitían viajar por el Pasado sin restricciones, visitar zonas del WebTime descartadas por los modernos TvTuales personales y familiares” (2011: 436).

En este sentido, encontramos un paralelismo con el “orgasmastrón” que imagina Woody Allen en su película *Sleeper* (1973). En una sociedad futurista, muestra un mecanismo en el que los personajes pueden experimentar el goce sexual sin necesidad de contacto físico y con la simulación del acto sexual. Este artilugio es un prototipo del Masturbador presentado por Abreu. Teresa López-Pellisa retrata la importancia de la simulación de sexualidad en su obra *Patologías de la realidad virtual. Cibercultura y ciencia ficción* (2015), donde hace especial hincapié a los ciborgs femeninos como parte de esta realidad simulada³.

Las posibilidades de entretenimiento que crea la simulación del coito provocan que la población acuda a estos mecanismos en masa, pero la sexualidad no es la única que juega este papel. Así, encontramos que lo lúdico también responde a este patrón y el

² Entre estos clones destaca *Kiuttyclon*, que se asemeja a un famoso personaje de televisión “la modelo de los pechos antigravitacionales y violetas que acompañaba a Regansón, la superestrella televisiva, conductor del programa Supermaravillosoestupendo, número uno de la Televisión Mundial” (2001: 31) o los *Centauros Virtuales*, que reproducen esta criatura mitológica para lograr el goce sexual en una clara fantasía zoofílica.

³ Así, hace un recorrido a lo largo de la literatura y el cine para ver cómo han retratada la figura de la mujer artificial como objeto de deseo con el fin de establecer una división de los diferentes tipos de mujer, pasando desde los maniquís más sencillos hasta los ciborgs de última generación, e, incluso, retratando la figura de la mujer proyectada como ocurre en *La invención de Morel*.

juego se convierte en otra vía de escape dentro de *MundoGame*. En este espacio, las fronteras entre realidad y virtualidad se rompen completamente, lo que podemos observar a través del programa *Supermaravillosoestupendo*, donde el ganador puede traspasar la pantalla para llegar al plató o viceversa, como ocurre con Regansón que

Inmediatamente echó a andar, abrió los brazos, ladeó la cabeza con gesto arrebatador y característico a medida que se corporeizaba al salir de la pantalla. Dando entusiastas zancadas, se aproximó al científico y lo abrazó. [...] ¡No sucedía a menudo que el Líder absoluto del Entretenimiento Mundial felicitara personalmente a un consumidor, que saliera del mundo virtualcarnal y descendiera a la Antigua Realidad de Tierra Firme para hacerlo! (2003: 115)

En el siguiente punto abordaremos con más detenimiento las rupturas entre los distintos espacios.

No obstante, aunque Juan Abreu situé estas prácticas en el futuro encontramos ejemplos en la actualidad que reflejan la necesidad de escape a través de la simulación. Ejemplo de ello es la reciente apertura de un burdel de muñecas artificiales en Barcelona, algunas de ellas diseñadas para responder a determinados estímulos o voces convirtiéndolas así en auténticos ciborgs. En el caso de lo lúdico, encontramos en Japón desde hace años la figura del *hikikomori*, jóvenes que se aíslan del mundo durante un determinado periodo de tiempo como consecuencia de la presión que sienten dentro de una sociedad convulsa. Como señala Suzanne Hall Vogel se trata de “shy individuals who are bent on saving face and are unskilled at making relationships are inclined to spend all their time on computers or computer games (2012: 707) como método de huida ante la falta de esperanza de tener un futuro mejor.

Hay que destacar la importancia y la necesidad de escape de la población a través de estas realidades ficticias. De este modo, la necesidad de simulacro se convierte en una droga ocasionando, como señala Anne Weinstone, la posibilidad de romper las fronteras del cuerpo y ser capaz de realizar actos que no resultan posibles en la realidad tangible⁴.

⁴ Ejemplo de ello lo encontramos en el juego *Impunidad Total*, que permite (y premia) el asesinato de gente enferma: “Algunos valiosos targets –enanos, feos, cojos, diabéticos, niños genéticamente deficientes, intentan escabullirse, internándose en los corredores entre los edificios [...] Blancos de poco valor, pero blancos al fin y al cabo [...] Al irrumpir en la circular plaza del Verdadero Apóstol Walt aparece un grupo de colegialas. ¡Majar de manjares! [...] Flirpo y Moitón, conscientes del valor de esas criaturas –veinticinco puntos por cabeza! –, se lanzan a la caza con renovados bríos. ¿Van a permitir que estas futuras patas

4.2.2. Tierra Firme vs. WebLand-Tierra Santa

La descripción de estas dos realidades es fundamental para denunciar cómo el desarrollo tecnológico ha transformado el mundo, creando la posibilidad de vivir en un mundo real y en un mundo ‘ficticio’ al mismo tiempo. Este hecho se presenta a través de múltiples posibilidades.

En primer lugar, encontramos la opción de la ubicuidad, por el que un personaje puede estar en varios lugares a la vez dentro del espacio de Tierra Firme:

Como gran VeryFirstClassMultiEjeceutivo, Ted Koslowsky, no estaba solamente mientras retumbaba y cantaba él mismo el Himno del NewManhattan AllStars frente al McBurger encabezando la ceremonia de consagración del Sacrobalón y llamando a una cruzada contra Regansón y su programa. Miles de millas al sur, podía vérselo participando en una reunión de la junta directiva de la División Militar de Maten Inc. Donde ultimaba el acuerdo para la producción de un Cáncer Disney volador de infantería [...] También se hallaba en el anfiteatro del MOMA, donde impartía su popular clase de arte. Y en NewParis, cenando en el Palacio de las Tullerías con el presidente 7DeGaulle [...] Y, protegido por su traje antivirus, recorría las contaminadas planicies centrales de NewAfrica donde se dedicaba a inspeccionar [...] el territorio [...] que acababa de adquirir: el plan era desinfectar los aproximadamente 196.192 kilómetros cuadrados y convertirlos en virtusupercoto de caza Allstars (2003: 104, 105).

Además, sabemos de la capacidad de cruzar fronteras terrestres a través de aparatos tecnológicos, en este caso del *TvTual*, como ocurre en el programa *Supermaravillosoestupendo*. Recordemos que este programa otorga la posibilidad al espectador de atravesar la pantalla desde su hogar para llegar al plató de televisión en un segundo. Así, las fronteras físicas se disuelven, otorgando a los individuos la posibilidad de teletransportarse de una realidad a otra dentro del espacio de Tierra Firme.

La aspiración a la virtualidad es tan alta que todos sueñan con trasladarse a *WebLand*. Es el caso de Moitón Toonosevich, quien aspira a alcanzar esta realidad para encontrarse con su esposa 6Minnie, “estaba fuera del alcance de las enfermedades, la vejez y la muerte, males propios de los animales humanos no salvados” (2003: 147) e

abiertas reproductoras de imperfecciones, podredumbre y muerte deambulen tranquilamente por MundoGame?” (2003: 175)

incluso “rescatar a sus padres de la Muerte y traerlos a WebLand – TierraSanta mediante el programa de Resucitación clónica” (2003: 110).

Pero, al igual que ocurría con la imagen ambivalente de la tecnología, el ciberespacio puede ser usado como elemento de resistencia. Así, Orlán tiene la capacidad de transitar entre los dos mundos creando su propio lugar dentro del ciberespacio, vías utilizadas por los guerrilleros que la acompañan: “ésta es una de las puertas para entrar a Orlán. Aquí no podrán seguirnos” (2001: 134). Además, la supervivencia de Orlán se debe a que es “uno de los pocos artistas que lograba vivir en la clandestinidad gracias a que siempre había vivido en el Web. El WebLand” (2001: 166), logrando incluso crear un espacio único en el interior de su cuerpo donde poder expresarse. Así se expone en el siguiente diálogo y a partir de la réplica de la propia guerrillera:

“- ¿Veremos a Orlán aquí dentro, o en la realidad?
- Tienes un concepto miserable de la realidad” (2001: 134)

Por lo tanto, el mundo virtual no solo constituye una vía de escape de un mundo postapocalíptico donde la naturaleza se ha destruido, sino que también conlleva la superación de las leyes esenciales de la naturaleza con el fin de lograr la eternidad.

En *Angelcaido*, con la llegada de la Nueva Era la población es trasladada al mundo virtual a través de las “Puertas del Paraíso de la casi despoblada NewManhattan” (2011: 418). De este modo, se demuestra que el mundo virtual se convierte en la aspiración máxima de una sociedad alienada por una espiritualidad basada en las leyes establecidas por un dios del consumo y la dominación.

Finalmente, hay que destacar que *El Gen de Dios* corresponde a una corriente de textos ciberpunk que combinan la tecnología con la espiritualidad. Dani Cavallaro recoge esta idea estableciendo que el “cyberpunk charts an ambivalent mythopoeia in which new forms of life are seen to emerge from technology and, at the same time, the digital universe is permeated by mysticism and occultism” (2010: 53) y señala que esta combinación surge como otro método de escape: “the appeal to heterodox mythologies is, among other things, symptomatic of a desire to escape the squalor of everyday megalopolitan existence, to forge alternative forms of cohesion among increasingly alienated individuals” (2010: 57, 58). De esta manera, encontramos en esta trilogía otra práctica

correspondiente al *ciberpunk* englobada bajo la etiqueta de ‘ciberchamanismo’ donde la espiritualidad se convierte en otra forma de alienación del individuo.

4.3. Estrategias retóricas

Por último, vamos a destacar las estrategias retóricas empleadas de forma recurrente en los textos que analizamos. Como ya señalé al comienzo de mi exposición, este tipo de narraciones desde su primera página trata de generar una sensación de extrañamiento en el lector, provocando que este se cuestione lo que está leyendo. Así se lee en un fragmento como el siguiente, donde se acuñan desde neologismos interesantes “sparrownes” hasta se discute la significación de topónimos cubanos perfectamente reconocibles, pero ya sin significación en este “nuevo mundo”:

Hurgaban en los frutos con sus picos cuneiformes. Eran sparrownes de la Época del Reorden. Laurie lo sabía por el color. Castaño, con estrías blancas en las alas y el cogote negro. También por el tamaño. Algunos alcanzaban un metro y medio. Todo por los cambios climatológicos y la dieta contaminada. Aunque la carne todavía no estaba envenenada, o al menos no lo estaba el verano anterior cuando lograron atrapar alguno con trampas. Conservaban un aura de cosa antigua, de cuando en la isla había ciudades. Antes, eran pequeños pájaros de lugares como La Habana, Matanzas, Alquizar, La Lisa, El Cerro, Poey, Pinar del Río; sitios que no significaban nada, que nada evocaban. (2001: 15)

Por otro lado, la velocidad propia de nuestro tiempo se manifiesta en los textos a través del uso de una sintaxis rápida, generada por la sucesión de frases cortas, la utilización de la parataxis en perjuicio de la hipotaxis y la enumeración cuasi caótica de conceptos en un ritmo trepidante y claramente telegráfico:

El estallido desintegró una de las paredes. El Sistema Paisaje-Ilusión dañado: la jungla y el aguacero comenzaron a parpadear. La carne de la Ilusión chamuscada; troncos evaporados, hojas y ramas y pájaros y lluvia cambiando de color y de forma; chispazos, incoherencias. La cama salió despedida y fue a estrellarse contra una pared. El polvo traspasaba los troncos que desaparecían y aparecían a intervalos irregulares. Fusión. Órdenes, ráfagas, proyectiles salivando. El ruido proveniente de los carros de asalto flotaba dando tumbos, erizado de púas de ansiedad (2001: 126).

La sintaxis rápida se combina con la fragmentación del propio texto, lo que se logra a partir de varias técnicas:

1. Intercalando secuencias paralelas en un fragmento. Es lo que ocurre en el capítulo ‘El Masturbador’ de *Garbageland*, donde se describe un acto sexual entre dos personajes y el emitido en la televisión paralelamente, con el deseo de que sea el lector quien distinga las frases que corresponden a cada situación:

Rostro convulsionado, ojos desorbitados, boca abierta en un alarido interior cuando el glande morado, a punto de estallar fuerza el ano rodeado de hebras canosas y entra. Los plomos cruzan chillando la distancia y rajan el pecho del hombre amarrado. La cabeza cae hacia delante como si le hubiese asestando un golpe brutal en la nuca, rebota contra el pecho y muestra el semblante asombrado del hombre. Guntaar, en éxtasis, músculos contraídos por el deleite, empuja el falo dentro del intestino: rasga. No aparta los ojos de la pantalla. Han cortado las cuerdas. El fusilado se derrumba. Una mancha de orina oscurece el pantalón a la altura de la entrepierna (2001: 189).

Por su parte, el capítulo ‘El Monte’ se presenta a partir de subdivisiones que nos permiten conocer un hecho a partir de muy diversos puntos de vista, incluyendo entre ellos el de la televisión (2001: 201-217). La destrucción de *Garbageland* se convierte en un espectáculo para los habitantes de Tierra Firme:

La pantalla de cristal líquido ocupaba toda una pared. En ella seguían la carga de las tropas, las fulminantes evoluciones de los Cánceres Disney: comprobaban la efectividad de los juguetes. [...] La superficie registraba a todo color y en tres dimensiones la muerte de los habitantes del basurero. Brindis, copas que se alzan. Aquellos seres inferiores al fin serían borrados para siempre de las tripas de la tierra. Uno de los ejecutivos, el jefe, se sintió inspirado. – Creo que nadie alberga la menor duda de que será el mejor episodio de la serie: «*Garbageland VII (La batalla de los túneles)*» (2001: 210)

2. Presentando la trama como un conjunto de historias fragmentadas, donde cada personaje puede ser protagonista de un argumento y actor secundario o terciario de otros. Así, en *Garbageland* predomina el uso de esta técnica, con la intercalación de historias de los distintos personajes que viven en este territorio. Es el caso, por ejemplo, de ‘Luz de Mutante’, referida a un acontecimiento secundario que luego se desarrollará en toda su plenitud en el capítulo ‘La tarde la fruta’. Este hecho explica, asimismo, que ‘El monte’ suponga una recapitulación final de historias, puesto que todos los personajes de *Garbageland* presentados a lo largo de la novela vuelven a aparecer en ese momento como muestra una reflexión de Laurie:

La idea de la muerte no despertaba en ella sino curiosidad. Y cierto alivio. Aunque nunca se lo había dicho a nadie la muerte para ella era el lugar donde estaría Urgo. Ya tenía ganas de verlo otra vez. Contarle cómo logró escapar a la trampa del árbol de los sparrownes, cómo salvó a Celés, cómo aquella música rescatada por Renter del Black la hizo llorar; lo que les pasó a Sall y Casatt con los mutantes, cómo batallaron defendiendo el Ending, cuántos Cánceres Disney cayeron bajo su lanza, cuántos Mics abatidos; cuánta alegría se disponía a alcanzar en el combate, demorando al enemigo mientras los niños escapaban salvando el Libro Sagrado (2001: 203)

Aquí es fundamental la figura de Guntaar, personaje secundario en *Garbageland* que se convierte en el único protagonista en *Angelcaido*, mostrando así una relación entre la primera y la última novela. Además, en *Orlán Veinticinco* algunos fragmentos remiten a acontecimientos que han tenido lugar en *Garbageland*. En el capítulo ‘Alguien cantaba en el *aguanegra*’ de *Garbageland* se narra como Renter baja al Black y encuentra una cinta de música, acontecimiento al que se alude en *Orlán Veinticinco* cuando se narra que Orlán es capaz de encontrar una grabación hallada en este mismo lugar: “sostuvo entre sus manos una primitiva grabación encontrada en el Black por pescadores de la isla basurero” (2003: 184). Un caso similar encontramos en el capítulo ‘El Monte’ de *Garbageland* donde se alude a la existencia de una puerta que conecta el mundo apocalíptico con la Antigua Naturaleza; la confirmación de la existencia de esta puerta se encuentra en *Orlán Veinticinco*: “en el fondo del *aguanegra* estaba la puerta de El Monte” (2003: 206).

Pese a que el autor busca la sensación de extrañamiento, esta sensación va desapareciendo paulatinamente según nos vamos introduciendo en el texto gracias a las analepsis. A través de esta figura retórica vamos completando acontecimientos que se revelan solo en una décima parte al principio. Así ocurre en la quinta parte del capítulo ‘El Cielo’, donde se nos narra el secuestro de AlfilTres por parte del poder cuando se encontraba en *Garbageland*:

Primero fue el fragor de la batalla. Cámaras voladoras. El gorjeo elástico, rebotante de los cuerpos de los Cánceres Disney al desplazarse a toda velocidad. Jadeos los fognazos en el aire pesado y enrarecido por el humo de los disparos y el dibujo curvo, lleno de aristas de los gritos. [...] Los Cánceres Disney acometían alegremente, bailoteando. Otorgando un ritmo juguetón al horror y la muerte. El lugar en el que se producía el combate, una cueva de paredes de piedra caliza [...] Al frente de los que encaraban

la acometida de los atacantes estaba un viejo de rostro surcado por profundas arrugas y voz firme y poderosa. [...] Los guerreros a su mando, muchachos y muchachas semidesnudos, peleaban con ardor y desprendimiento [...] Rebotando como una pelota entre los cuerpos desmembrados que cubrían el suelo de la caverna, un Cáncer Disney atravesó la defensa, hizo estallar a una mujer que se interpuso en su camino enarbolando una pértiga, y entró en una de las construcciones. Instantes después emergió de ella llevando en brazos el escuálido y berreante bulto de un niño. La voz del viejo se alzó entonces sobre el fragor de la batalla. - ¡El amarillo, el amarillo lleva una cría...! – gritó con genuina desesperación. Varios guerreros se precipitaron en su persecución. Pero el Cáncer Disney, con la pequeña figura lloriqueante en brazos se adentró en un corredor, perdiéndose en la oscuridad (2001: 124, 125)

Un ejemplo similar lo encontramos en el capítulo ‘Burgers’, donde se narra cómo se ha producido el asalto al Tablero⁵, acontecimiento que hemos conocido en el capítulo ‘El Cielo’ pero del que desconocíamos los detalles. Así, la analepsis no solo ayuda a completar historias dentro del propio texto, sino que permite entender el arco argumentativo que vincula las tres novelas de la trilogía, y a partir del cual se presenta el mundo constituido después de las Guerras del Reorden:

[Sullivan] participó en la Tercera Guerra de Reorden. La que decidió el futuro de la humanidad. La más fulminante y devastadora de todas. Eran tiempos épicos, tiempos de reordenación definitiva, de catalogación de territorios y países según su capacidad de consumo [...] Años en los que se luchó duramente para imponer Orden al Caos del Mundo. Los esfuerzos de las Naciones Civilizadas eran insuficientes: continuaban los incesantes levantamientos en países desordenados, los derrumbes del sistema financiero internacional, los ataques terrorista, la propagación de enfermedades endémicas que amenazaban con expandirse a las nacionales civilizadas, la superproliferación de razas inferiores y dependientes y, sobre todo, los intolerables ataques, usando armas nucleares primitivas, de la Liga de las Naciones Terroristas contra capitales [...] El precio fue alto, medio planeta quedó devastado, la capa de ozono agujereada, pero la humanidad al fin encontró Orden, Seguridad y la posibilidad real de derrotar la muerte, una oportunidad de eternidad personal gracias a la Resurrección de Dios Nuestro Señor en el planeta virtualcarnal WebLand – Tierra Santa que coincidió con el conflicto. [...] La Cultura de la Muerte iniciaba su inexorable rodar hacia la nada y la extinción [...] Los Cielos en construcción para celebrar las victorias de los ejércitos aliados (2003: 132, 133, 134).

⁵ El Tablero es el hogar de la Casa Alfil donde se crían y perfeccionan sus técnicas de combate unos guerrilleros anti-sistema denominados Alfil.

Por último, hay que destacar el vocabulario empleado por Abreu. La creación de un lenguaje propio resulta clave para conseguir la sensación de extrañamiento y dificultar –a la par que atraer sobre- la comprensión de los mundos presentados. Para ello, Abreu combina palabras del inglés y el español con el fin de obtener un lenguaje que resulte comprensible, pero que a la vez resulte extraño; entre estos términos podemos destacar ‘painplacer, fansperegrinos, Entretenimiento FirstClass Total o pridelaboral’, entre otros. Todos ellos son un ejemplo de la conjugación de bases léxicas que otorgan un sentido al término creado.

Otra de las técnicas empleadas es el uso de prefijos que remiten a la idea de tecnología aplicada. En este sentido, destacan algunos especialmente relevantes como:

1. New-: con este prefijo Abreu trata de indicar que estamos ante una nueva era en la que se ha producido una ruptura con el tiempo anterior. Para ello, emplea la unión de este prefijo a realidades que resultan conocidas por el lector: ‘*NewCenicienta, NewManhattan, NewParis, NewPlaneta, NewEstética, NewOrden, NewRealidad o NewÁfrica*’. Así, se nos muestra que se ha producido una ruptura entre la época anterior y la época expuesta, de la misma manera que se producirá una ruptura entre dos épocas dentro del relato.

2. Virtu-: este prefijo se une a muchas palabras para referirse a objetos no reales. Así encontramos *virtuserie, virtucarnalidad, virtujuego, virtugenético, virtufrutas, virtujamón*, entre otras. Entre ellas, *virtualcarnal* es la que más se repite, junto con todas sus acepciones, dando cuenta de que ahora nos encontramos en una realidad donde lo virtual predomina. El empleo de este prefijo aumenta en *Angelcaido* debido a que nos encontramos ya ante un mundo completamente virtual, donde la realidad ha desaparecido por completo. Como acabamos de señalar, a través de este prefijo se produce una ruptura entre la época anterior y la nueva época virtual, lo que se refleja en el cambio del nombre de ciudades tan reconocibles como *VirtuManhattan* o *VirtuParis*.

3. Web-: en este caso encontramos menos palabras que utilizan este prefijo. Es el caso de WebTime y *Webland*, referencias obvias al tiempo y al espacio situados en el mundo virtual.

En definitiva, con estos prefijos Abreu logra crear un léxico comprensible pero original, que remite a un mundo futuro altamente tecnologizado.

Por último, dentro de la innovación del lenguaje cabe destacar la subversión del léxico a partir de los referentes del mundo Disney. De hecho, una buena parte del léxico empleado por Abreu proviene del universo Disney, pero ha cambiado su significante para subvertir desde la propia etimología Así, Dios es DiosMike –lo que remite, obviamente, al personaje de Mickey Mouse-, pero este no se presenta como una deidad bondadosa, sino que somete a su población a unos estrictos parámetros de conducta que eliminan su libertad. En la misma línea, la compañía que otorga el material armamentístico es DisneyCorp, aliada del Gobierno Mundial, y sus mayores armas son los Mics y los Cánceres Disney que, como ya comentamos, toman sus nombres del famoso personaje y de la corporación dedicada a la infancia por todos conocida, respectivamente.

También nos encontramos con otros personajes como Wendy, convertida en una artista que sigue los parámetros de la NewEstética: -impuesta por el poder -, y con Jeff W. Sullivan y Ted Koslowsky utilizados como homenaje y al mismo tiempo sátira de la pareja protagonista de la película *Monstruos, S.A.* protagonizada por James P. Sullivan y Mike Wazowski. Al igual que ocurre en la película, esta pareja se representa como la conformada por un hombre que quiere lograr el éxito absoluto y su colaborador en esta misión, controlado por el primero.

Con todas estas técnicas, Abreu crea un universo único en el que obliga al lector a sumergirse desde la primera línea para comprender lo que está sucediendo. De esta manera, a la vez que disfrutamos de una lectura entretenida, nos cuestionamos nuestro tiempo presente. La poética creada por este autor conjuga lo escatológico, lo divertido, lo subversivo y lo extraño creando un texto que provoca en el lector diversas sensaciones, pasando desde el humor hasta la indignación, en un modo literario que solo puede ser definido como plenamente satírico.

5. Conclusiones

A lo largo de estas páginas hemos ido desentrañando algunas de las claves de la trilogía *El Gen de Dios* con el fin de demostrar cómo esta responde a los parámetros del género *ciberpunk*. En ella se manifiesta de manera esencial las consecuencias del

desarrollo tecnológico mal entendido, que provoca individuos alienados y alejados de la noción de identidad, dominados por gobiernos corporativos que saben seducirlos a través del consumo.

En primer lugar, hemos subrayado que el nacimiento del cyberpunk corresponde a unas circunstancias socioeconómicas y estéticas concretas, manifiestas especialmente en los años 80 del siglo XX. El desarrollo de una política neoliberal a nivel internacional, del pensamiento conservador y del capitalismo salvaje propició el nacimiento de unos textos que denuncian el empleo de la tecnología para alienar a los individuos pero que exponen, a su vez, la posibilidad de vencer a los poderes establecidos a través de los nuevos medios de comunicación y las redes. Tal es el caso de Guntaar que se enfrenta al poder oponiéndose a las directrices establecidas, y los personajes pertenecientes a las Guerrillas Anticonsumo y Orlán que hacen uso de toda la tecnología de la que disponen con el fin de destruir los artilugios y mecanismos de control que posee el poder eliminando la necesidad de la tecnología de la sociedad.

Así, el *ciberpunk* se ha descubierto como género clave para satirizar la sociedad contemporánea a través de la representación de mundos futuros, como hemos podido ver a lo largo de este ensayo. Además, estos textos innovan no solo desde el punto de vista temático sino desde el retórico, creando a partir de estrategias retóricas diferentes – empleo de una sintaxis vertiginosa, acuñación de neologismos inesperados, estructuras fragmentarias donde todo termina vinculándose- el sentimiento de extraña familiaridad que los hace fácilmente asociables a nuestra cotidianeidad.

De esta manera, en la trilogía de Juan Abreu podemos encontrar personajes que sienten una pasión desmedida por la tecnología, buscan poseer los últimos avances y rechazan todo aquello que tenga que ver con la Antigua Naturaleza, pero frente a ellos encontramos otro sector de la población formado por las Guerrillas Anticonsumo, que aborrece estos avances e intenta deshacerse de ellos con el fin de volver a una sociedad donde la tecnología no sea el motor.

El reflejo de esta dicotomía tecnofilia vs. tecnofobia corresponde al debate actual sobre el tema que estamos viviendo en nuestros días.

En esta línea, Abreu incide especialmente en la realidad virtual como método de evasión de la propia realidad. Los personajes de sus novelas acuden constantemente a mecanismos que les permitan sumergirse en mundos ficticios para evadir sus problemas y centrarse en el *Entretenimiento Total*. De este modo, el autor pone de manifiesto otra de las constantes de nuestra contemporaneidad, donde cada vez un mayor número de individuos recurran a estos espacios para escapar de su rutina. Frente a ellos, Abreu plasma la necesidad de huir de esta sociedad frenética a partir de otros métodos clásicos, como es el caso de la lectura.

En definitiva, Juan Abreu crea una obra propia del género *ciberpunk*, demostrando cómo la ciencia ficción se ha convertido en el género político por excelencia de nuestro tiempo

Por último, esperamos haber demostrado que el *ciberpunk*, tachado en un principio de conservador, se ha erigido como la quintaesencia de los textos de resistencia contra el poder establecido. A través de la presentación de un individuo o un grupo que se enfrentan al poder establecido, estos textos denuncian la pasividad de la sociedad actual a la vez que abren una puerta a la esperanza en un futuro mejor para todos.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, Juan. *Libro de las exhortaciones al amor*. Barcelona: Editorial Playor, 1985.
- . *A la sombra del mar*. Buenos Aires: Editores Argentinos, 1998.
- . *Garbageland*. Barcelona: Literatura Mondadori, 2001
- . *El Gigante Tragaceibas*. Buenos Aires: Lumen, 2002.
- . *Gimnasio: emanaciones de una rutina*. Barcelona: Poliedro, 2002.
- . *Orlán Veinticinco*. Barcelona: Literatura Mondadori, 2003.
- . *Cuentos desde Miami*. Barcelona: Poliedro, 2004.
- . *Accidente*. Barcelona: De Bolsillo, 2004.
- . *Cinco cervezas*. Barcelona: Poliedro, 2005.
- . *El niño que quiso ser excremento*. Barcelona: R que r editorial, 2005.
- . *Diosa*. Barcelona: Tusquets Editores, 2006.
- . *El Gen de Dios*. Barcelona: Linkgua Literatura, 2011.
- . *Una educación sexual*. Barcelona: Linkgua S.L., 2011.
- . *El reto*. Barcelona: Literatura Impar, 2016.
- . *Debajo de la mesa. Memorias*. Buenos Aires: Editores Argentinos, 2016.
- . *El pájaro*. Leiden: Bokeh, 2017.
- . *Emanaciones*. 13 de Junio de 2017. <<http://www.emanaciones.com/>>.
- Allen, Woody: *Sleeper*. Los Angeles: United Artists, 1973
- Allison, Anne. «Violence: Bursting Borders and Bodies with Queer Machines.» *Cultural Anthropology* 16.2 (2001): 237-265.
- Arcos-Palma, Ricardo. «Orlán: el cuerpo un lugar de discusión pública.» *Nómadas* 38 (2013): 205-2016.
- Attala, Daniel. *The Barcelona Review*. Mayo-Junio de 2001. 16 de Junio de 2017. <http://www.barcelonareview.com/24/s_ent_ja.htm>.
- Autores, Varios. *Escritores.Org*. 1996. 13 de Junio de 2017. <<https://www.escritores.org/biografias/11949-abreu-juan>>.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.
- . «El éxtasis de la comunicación.» Foster, Hal (ed.). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós, 1985. 187-198.
- . «Simulacra and Simulations .» (ed.), Mark Poster. *Jean Baudrillard, Selected Writings*. Stanford: Stanford University Press, 1988. 166-184.
- . «The Virtual Illusion: Or the Automatic Writing of the World.» *Theory, Culture & Society* 12 (1995): 97-107.
- Brown, Doug. «An Institutional Look at Postmodernism.» *Journal of Economic Issues* 25.4 (1991): 1089-1104.
- . «An Institutional Look at Postmodernism.» *Journal of Economic Issues* 25.4 (1991): 1089-1104.
- . «Institutionalism and the Postmodern Politics of Social Change.» *Journal of Economic Issues* 26.2 (1992): 545-552.
- Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*. New Jersey: The Athlone Press, 2000.
- . *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. New Jersey: The Athlone Press, 2000.
- Cole, David R. «Education and the Politics of Cyberpunk.» *Review of Education, Pedagogy and Cultural Studies* 27.2 (2005): 159-170.
- Dougherty, Stephen. «The Biopolitics of the Killer Virus Novel.» *Cultural Critique* 48 (2001): 1-29.

- Gaillard, Françoise and Weinberger, Mya. «The Great Illusion of Realism, or the Real as Representation.» *Poetics Today* 5.4 (1984): 753-766.
- Goicoechea, María. «The Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction.» *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 10.4 (2008).
- Hall Vogel, Suznne. «Japanese Society under Stress.» *Asian Survey* 52.4 (2012): 687-713.
- Harrison, Katherine. *Discursive skin: Entanglements of gender, discourse and technology*. Tesis doctoral. Linköping University. Linköping: Linköping University, 2010.
- Hollinger, Veronica. «Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism.» *Mosaic* (1990): 29-44.
- . «Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism.» *Mosaic* 23.2 (1990): 29-44.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.
- . *Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Jones, Steve. «Hyper-punk: Cyberpunk and information technology.» *Journal of Popular Culture* 28.2 (1994): 81-92.
- . «Hyper-punk: Cyberpunk and Information Technology.» *Journal of Popular Culture* 28.2 (1994): 81-92.
- López-Pellisa, Teresa. *Patologías de la realidad virtual. Ciencia Ficción y Cibercultura*. México: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- McHale, Brian. «Elements of a Poetics of Cyberpunk.» *Critique: Studies in Contemporary Fiction* 33.3 (1992): 149-175.
- Michaels, Walter Benn. «Political Science Fictions.» *New Literary History* 31.4 (2000): 649-664.
- Michaud, Thomas. «Science-fiction cyber punk et science politique.» *Nouveaux mots du pouvoir: fragments d'un abécédaire* 63 (2007): 119-124.
- Montoya Juarez, Jesús. *Realismos del simulacro: imagen, medios y tecnología en la narrativa del Río de la Plata*. Tesis doctoral. Universidad de Granada. Granada: Editorial de la Universidad de Granada, 2008.
- Muñoz, Juan Ignacio. «Figures of Simulacra and Virtual Trauma in Chilean Cyberpunk: Jorge Baradit's Ygdrasil.» *Cyber3: Visions of Humanity in Cyberculture, Cyberpunk, and Science Fiction*. Ed. Rob Fisher. Oxford: Mansfield, 2010. 1-11.
- Niu, Greta Aiyu. «Techno-Orientalism, Nanotechnology, Posthumans, and Post-Posthumans in Neal Stephenson's and Linda Nagata's Science Fiction.» *MELUS* 33.4 (2008): 73-96.
- O'Toole, Sharon. *Cyberpunk Visions: Coping with Converging Technologies and Transformations of Human Freedom*. Tesis doctoral. University of California. Ann Arbor: ProQuest Information and Learning Company, 2004.
- Ruido, María. «La fraternidad de los cuerpos posthumanos. La ciencia ficción como territorio de reproducción y de resistencia del imaginario masculino tradicional.» *Masculinitats, diversitat i diferència*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2003. 103-113.
- Schwetman, John D. «Romanticism and the Cortical Stack: Cyberpunk Subjectivity in the Takeshi Kovacs Novels.» *Pacific Coast Philology* 41 (2006): 124-140.
- Sponsler, Claire. «Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson.» *Contemporary Literature* 33.4 (1992): 625-644.

- Taylor, Jonathan. «The Emerging Geographies of Virtual Worlds.» *Geographical Review* 87.2 (1997): 172-192.
- Verner, Caroline S. *Locating Cyberpunk within the Cinema of Resistance: Visions of the Popular and the Postmodern*. Tesis Doctoral. Ryerson Polytechnic University, York University. Ottawa: Library and Archives Canada, 2009. Tesis Doctoral.
- Wegierski, Mark. "Futurismo negro" y cyberpunk: ciencia ficción curiosamente conservadora. 16 de Junio de 2017. <<http://www.angelfire.com/folk/celtiberia/cyberpunk.html>>.
- Weinstone, Ann. «Welcome to the Pharmacy: Addiction, Transcendence, and Virtual Reality.» *Diacritics* 27.3 (1997): 77-89.