

5-Dystopie et écritures des ruines

Del posmodernismo al ciberpunk, algunas vicisitudes de la anticipación en el Cono Sur

S ABEMOS QUE LA CIENCIA FICCIÓN expresa de manera hiperbólica la relación que las sociedades industriales, impulsadas por la idea del progreso sin fin, han establecido con la tecnología. Pero una cosa es imaginar el futuro y el universo en sus aspectos científicos y sociales desde las naciones centrales cuyas multinacionales e instituciones académicas han contribuido activamente a la innovación tecnológica, otra cosa es imaginarlo desde una región periférica proveedora de materia prima y adscrita a las actividades agropecuarias.

Ello explica seguramente la debilidad de la ciencia ficción hispanoamericana en un momento (años cuarenta a sesenta) en que conocía un incremento espectacular en los Estados Unidos. Y cuando a partir de los años sesenta, finalmente, una escritora como Angélica Gorodischer empieza a escribir ciencia ficción, lo hace desde una perspectiva que recuerda la situación subalterna de Argentina:

Para nosotros, y digo nosotros porque en Argentina es mucha la gente que escribe ciencia ficción, es imposible escribir eso que en los Estados Unidos se llama ciencia ficción dura. En un país en el que no funcionan los teléfonos y donde tener un auto es un lujo, no podés andar escribiendo ciencia ficción tecnológica ni explicando las naves que van a las estrellas ni hablando de imperialismos interestelares¹.

Mas, a partir de los años ochenta, con el desarrollo de la mentalidad posmoderna que acompañara la disgregación neoliberal, el sentimiento de frustración expresado por una América Latina precariamente desarrollada

¹ ESPLUGAS Celia, «Angélica Gorodischer »(entrevista), *Hispanamérica*, año XXIII, n° 67, 1994 (55-59), p. 56.

va a coincidir con el desencanto experimentado en los países centrales por la adulteración del último progresismo que las multinacionales tecnológicas y financieras han transformado en mercancía importada y efímera para consumidores adictos a la tarjeta de crédito.

En esa perspectiva, nuestro estudio se propone analizar primero el contexto posmoderno antes de interesarse por una de las estéticas ciencia-ficcionales más productivas de la época, el ciberpunk estadounidense, cuya influencia en la literatura latinoamericana será finalmente evocada a través de tres novelas, *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia², *Mantra* de Rodrigo Fresán³ e *Ygdrasil* de Jorge Baradit⁴.

Posmodernismo digital

Algunos años antes de que Francis Fukuyama vaticinara el final de la Historia como rasgo principal de un posmodernismo positivo signado por la victoria universal del liberalismo anglosajón⁵, Jean-François Lyotard describía, seguramente con mayor lucidez, el paso de la era moderna a la posmoderna como la substitución de un saber global, contemplado como valor en sí, por la fragmentación experta de los conocimientos, considerados únicamente como eficiencia orientada hacia un mayor rendimiento⁶. Asimismo, Raymond Williams relaciona la mutación posmoderna con la reforma económica y social –que nosotros calificaríamos hoy de neo o de ultraliberal– impulsada a partir de los años setenta. Por eso juzga algo negativamente las producciones culturales posmodernas, oponiéndose a cierta crítica seducida por su carácter aparentemente anticonformista:

Confortées dans leur arrogance par des interprétations vulgarisées des thèses cognitivistes (aliénation psychologique, caractère intrinsèquement égoïste et destructeur des relations, caractère naturel des rapports concurrentiels, insignifiance de l'histoire, caractère fictif de toute action, arbitraire du langage), ces formes, qui revendiquent toujours leur statut d'art d'élite, sont devenues les distractions d'usage et la

² PIGLIA Ricardo, *La ciudad ausente*, Buenos Aires, Seix Barral, Biblioteca Breve, 1995 [1992].

³ FRESÁN Rodrigo, *Mantra*, Barcelona, Mondadori, 2001.

⁴ BARADIT Jorge, *Ygdrasil*, Barcelona, Ediciones B Chile, 2007.

⁵ FUKUYAMA Francis, *La fin de l'histoire et le dernier homme* (trad. del inglés al francés por Denis-Armand Canal), Paris, Flammarion, 2008 [1992].

⁶ LYOTARD Jean-François, *La condition postmoderne*, Paris, Les éditions de minuit, 1979.

caution du commerce transnational, avec lequel elles partagent d'ailleurs beaucoup sur le plan structurel⁷.

En el Cono Sur, donde las políticas de reconversión y ajuste económicos fueron iniciadas por las dictaduras militares, asociar neoliberalismo y posmodernismo no implica que éste sea en sus manifestaciones culturales la expresión propagandística, directa, de aquél. Habría que considerarlo más bien como un tono general, una actitud, una sensibilidad que manifiesta, de manera más o menos pasiva, más o menos consciente y crítica, los cambios inducidos por los discursos neoliberales dominantes.

De ahí que el posmodernismo pueda ser tanto crítico como complaciente. En la «Presentación» de *McOndo* (1996), famosa antología de jóvenes escritores hispanoamericanos, Alberto Fuguet y Sergio Gómez consideran la posmodernidad como un catálogo de actitudes y de temas nuevos caracterizados por el egotismo y la despolitización. Contra el viejo realismo mágico, se conforman con promover un nuevo realismo virtual en que lo digital empieza a desempeñar un papel importante⁸. Comprueban así el fin de los grandes diseños y la victoria de un individualismo *geek* con tendencias a lo *hikikomori*⁹, es decir obnubilado por la tecnología y aislado en la torre de marfil informática e interactiva:

El gran tema de la identidad latinoamericana (¿quiénes somos?) pareció dejar paso al tema de la identidad personal (¿quién soy?). Los cuentos de McOndo se centran en realidades individuales y privadas. Suponemos que ésta es una de las herencias de la fiebre privatizadora mundial. Nos arriesgamos a señalar esto último como un signo de la literatura joven hispanoamericana, y una entrada para la lectura de este libro. Pareciera, al releer estos cuentos, que estos escritores se preocuparan menos de su contingencia pública y estuvieran retirados desde hace tiempo a sus cuarteles personales. No son frescos sociales ni sagas colectivas. Si hace unos años la disyuntiva del escritor joven estaba entre tomar el lápiz o la carabina, ahora parece que lo más angustiante para escribir es elegir entre Windows 95 o Macintosh¹⁰.

Al imponerse el paradigma digital, el tema de la identidad se asocia, dentro de una escala puramente individual, a la prótesis tecnológica, a la

⁷ WILLIAMS Raymond, *Culture et matérialisme* (trad. del inglés al francés por Nicolas Calvé y Étienne Dobenesque), Paris, Les Prairies ordinaires, 2009 [1969-1988], p. 205.

⁸ Ver DECANTE Stéphanie, « Réalisme virtuel contre réalisme magique : préface et nouvelles de McOndo », *Les nouveaux réalistes, 2ème série. Autre réel, autre écriture, Amérique, Cahiers du CRICCAL*, n° 25, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, p. 105-114.

⁹ *Geek* e *hikikomori* son términos claves de la posmodernidad dominada por los simulacros informáticos. Cada uno tiene su entrada en la famosa enciclopedia digital Wikipedia.

¹⁰ FUGUET Alberto y GÓMEZ Sergio (editores), *McOndo*, Barcelona, Mondadori, 1996, p. 13.

computadora que ofrece al escritor una asistencia técnica que la vieja pluma manchona o la ruidosa Olivetti no otorgaban. Preocupado por implementar un eficiente dispositivo de creación en que el fastidio de la tachadura y de la reescritura haya sido eliminado y que anticipe al mismo tiempo la nitidez de la página impresa, el joven escritor mcondiano se desvincula por completo de las inquietudes colectivas en una regresión infantil hacia el menor esfuerzo (la corrección inmediata y asistida) y el simulacro (el tratamiento de texto que remeda el libro editado).

La actitud despolitizada de Fuguet y de Gómez no debe encubrir sin embargo la existencia de una tendencia crítica que impregna muchos textos americanos. Aunque no pretendan resucitar los grandes relatos explicativos anteriores, que Lyotard señala como aniquilados por la posmodernidad, discuten las nuevas formas de disgregación cultural y social y practican la distopía para denunciar los modelos estandarizados de la sociedad contemporánea. Por ejemplo, mientras Fuguet y Gómez adhieren a la visión ahistórica de Fukuyama, Ricardo Piglia insiste al contrario en la perennidad trágica de la historia. En *Respiración artificial*¹¹ primero y en *La ciudad ausente* luego practica en efecto la descomposición y la fragmentación posmodernas del discurso según el método de la plurivocalidad bajtiniana que le permite situar el totalitarismo y sus métodos de vigilancia paranoica en un contexto político y social poco alentador. Ese contexto aciago justifica la lucha y la resistencia, es decir el deseo de provocar el acontecimiento histórico que induzca el cambio.

Asimismo, a fin de demostrar los efectos universales de la globalización difundida desde los países centrales, Beatriz Sarlo describía en 1994 una Argentina territorial y socialmente disociada¹². En este ensayo en el que abandona la moderación científica para hilvanar anécdotas y opiniones tajantes, la exégeta hace una crítica social y cultural de las tendencias disgregantes de la ideología neoliberal encarnada en su país, en la década del 90, por la yunta Menem-Cavallo¹³. En el amplio repaso temático, no falta la cirugía estética que revela una concepción fragmentada del cuerpo y concuerda con la imposición de una estética «parche», tanto en el ámbito de la identidad física como en el de la identidad social:

La inestabilidad de la sociedad moderna se compensa en el hogar de los sueños, donde con retazos de todos lados conseguimos manejar el «lenguaje de nuestra identidad social». La cultura nos sueña como un

¹¹ PIGLIA Ricardo, *Respiración artificial*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1990 [1980].

¹² SARLO Beatriz, *Escenas de la vida posmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*, Buenos Aires, Ariel, 1994.

¹³ Observar cómo la novela de anticipación argentina recoge y mediatiza la realidad de esa época es también el propósito de Fernando Reati en *Postales del porvenir. La literatura de anticipación en la Argentina neoliberal (1985-1999)*, Buenos Aires, Editorial Biblos, 2006.

cosido de retazos, un *collage* de partes, un ensamble nunca terminado del todo [...]¹⁴.

[...] ahora se nos ofrecen objetos que alteran nuestro cuerpo: prótesis, sustancias sintéticas, soportes artificiales, que entran en el cuerpo durante intervenciones que lo modifican según las pautas de un *design* que cambia cada quinquenio [...]¹⁵.

Vivimos en un período en el que la tecnología transforma lo orgánico en una materia maleable, dando a algunos la ilusión de superar las determinaciones naturales para modelar su físico y su identidad según cánones y convenciones artificiales. Posmodernismo, neoliberalismo y manipulaciones químico-electro-quirúrgicas de las identidades signan por lo tanto, a partir de los años ochenta, el nuevo ambiente de la ciencia ficción. Hombres electrónicamente asistidos o mejorados, transhumanismo... la literatura de anticipación de finales del siglo XX describe, dentro de la estética ciberpunk, personajes «parches», modificados mediante prótesis electrónicas, que encarnan una convergencia monstruosa entre lo orgánico y lo electrónico y que luchan a pesar de todo, apoyándose en la fuerza del espíritu, por mantener su libre albedrío y su capacidad de rebelión.

Estética ciberpunk

Vemos pues que la reacción egotista de Fuguet y de Gómez no es compartida por todos los autores. El ciberpunk, cuyo nombre proviene de un cuento de Bruce Bethke (*Cyberpunk*, 1980), brotó en los Estados Unidos en torno a la renovación contestataria y *underground* de los años ochenta, tras las huellas de la contracultura rock. Se dirige pues a un público bastante diversificado, joven y socialmente disconforme¹⁶ y encuentra en Philip K. Dick (1928-1982) –en particular en su novela *Do androids dream of electric sheep?* (1968)– uno de sus modelos de inspiración.

En el prefacio de su famosa antología de cuentos, *Mirrorshades* (1986), Bruce Sterling define el ciberpunk como una escuela interesada por una tecnología portátil y visceral, proyectada en redes y sistemas de intercambio y difusión planetarios. Cultiva la hibridación, el *collage* (*cut-up*), la mezcla electrónicamente generada (*mix*), la ramificación de realidades

¹⁴ *op. cit.*, p. 26-27.

¹⁵ *Ibid.*, p. 32-33.

¹⁶ Ver MÚÑOZ ZAPATA Juan Ignacio, *Le cyberpunk vernaculaire de l'Amérique latine: dystopies, virtualités et résistances*, Thèse de Doctorat de l'Université de Montréal sous la direction de Rodica-Livia Monnet, 2009, consultado el 23/03/2010, en: <http://hdl.handle.net/1866/3240>, p. 33-34.

virtuales que alteran la percepción de la realidad concreta¹⁷ y las combinaciones estéticas libres y discordantes (*mix-and-match*)¹⁸. Asimismo, el ciberpunk reflexiona de modo pesimista acerca de una sociedad individualista en la que se han disuelto las solidaridades nacionales y sociales y han desaparecido los grandes diseños comunes. El género anticipa la evolución de esa sociedad en relatos que llevan a sus últimas consecuencias la contaminación ambiental, la carrera hipertecnológica de multinacionales deshumanizadas, la mundialización cultural y comunicacional, la repartición territorial por castas (los *country*s en que reinan milicias privadas, las zonas francas bajo control de mafias lumpen...), las confusiones entre realidades concretas y virtuales. Se encarna perfectamente en Gage, personaje de *Neuromancer* (1984) de William Gibson, *hacker* implantado con *chips* que utiliza su cerebro, enchufándolo a la red, como un periférico informático. El ciberpunk expresa pues una realidad distópica dominada por una tecnología basura en la que lo orgánico, degradado por las mutilaciones de nuevas guerras mundiales, una vida menos natural, el rechazo mayor de la enfermedad y la vejez..., recurre tanto a la prótesis tecnológica para remediar carencias físicas como a drogas sofisticadas y mundos virtuales para escapar a una realidad siniestra.

En realidad, gran parte de esta literatura –es el caso de las dos novelas citadas: la del antecesor, Dick, como la del fundador, Gibson– se conforma sobre todo con ambientar en un decorado futurista particularmente pesimista un tipo de relato muy afín al de las novelas negras de Raymond Chandler y de Dashiell Hammett que describían, ya en su época, la lucha de un individuo desencantado, rodeado por mujeres engañosas, contra la conjura de ejecutivos cínicos y manipuladores¹⁹. A ello, la novela ciberpunk añade la prueba del cuento maravilloso, en la medida en que en algún momento el protagonista ha de enchufarse a la red para que su proyección virtual, superando antivirus y contrafuegos, alcance, en el corazón de un disco duro sobreprotegido, la información sensible exigida por sus mandadores. Tal como se puede ver en la película *Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski, la abstracción y la desmaterialización informáticas son metafóricas por una figuración elemental, ya que los paquetes de datos y las instrucciones de los programas son representados ingenuamente por personajes. Con lo cual se revela en cineastas y escritores, bajo el pretexto de la virtualización, la supervivencia de un modo de pensar animista –

¹⁷ La película de David Cronenberg, *eXistenZ* (1999) y la novela de Yasutaka Tsutsui, *Paprika* (1993), representan buenos ejemplos de la confusión ciberpunk entre realidad y virtualidad que lleva a crear una incertidumbre casi barroca.

¹⁸ Sterling Bruce (ed.), *Mozart en verres miroirs* (trad. del inglés al francés por Michèle Albaret), Paris, Denoël, 1987, p. 9-21.

¹⁹ Ver Nazare Joe, «Marlow in mirrorshades: the cyberpunk (re-)vision of Chandler», *Studies in the Novel*, 35/5, autumn 2003, p. 383-404.

incapaz de representar la abstracción del lenguaje informático— que no corporiza ya principios naturales (el fuego, el viento, la muerte...) sino *bits*.

Expresiones del ciberpunk en el Cono Sur

Queda por ver si las preocupaciones del ciberpunk estadounidense se reflejan en la literatura latinoamericana. En su tesis²⁰, Muñoz Zapata contesta de manera prolija a esa pregunta, demostrando cómo, al pasarlo por el filtro que impone su posición excéntrica, el subcontinente aclimata lo ciberpunk para reflejar, no la degradación futura a la que llevarán fatalmente las tendencias más funestas de las sociedades tecnológicas y desarrolladas, sino la distopía real de sociedades desarticuladas y subdesarrolladas. Registrados los ingredientes elementales del género (hibridación orgánico-electrónica, mundos virtuales, distopía...), nosotros nos conformaremos por ahora con observar que esos ingredientes están presentes en varias novelas hispanoamericanas.

Pensamos en efecto que lo ciberpunk, posmodernismo de por medio, se ha desarrollado en América Latina nutriendo fragmentariamente relatos que no corresponden del todo a las reglas del género, o inspirando epígonos de los maestros estadounidenses. A la primera categoría asociamos *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia y *Mantra* de Rodrigo Fresán, a la segunda *Ygdrasil* de Jorge Baradit.

Se puede considerar que Piglia produce por momentos, paralelamente a los escritores anglosajones, un ambiente algo ciberpunk en la medida en que extrae de Philip K. Dick y de James Ballard, quienes inspiraron simultáneamente a Gibson y a Sterling, ingredientes tecnológicos futuristas. *La ciudad ausente* (1992) es una novela de anticipación ucrónica que relata cómo, en 2004, Argentina padece un régimen autoritario que parece ser la prolongación de la dictadura establecida entre 1976 y 1983. Allí Piglia representa un catálogo de preocupaciones y de temas que coinciden en parte con las inquietudes del ciberpunk: la cultura marginal de subversivos refugiados en zonas urbanas libres; el robot narrador que recupera la voz de la difunta mujer de Macedonio Fernández; la paranoia implementada por la pantalla de vigilancia; las manipulaciones cerebrales de psiquiatras duchos en cibernética... En «Encuentro en Saint-Nazaire²¹», Piglia ya había descrito una computadora que recogía las facultades proféticas de un tal Stephen Stevensen y en muchas de sus obras transcribe la concepción borgesiana de un intertexto infinito, de un archivo universal, semejante a la biblioteca de Babel que inventara Borges, pero también a la red Internet que sirve de terreno de juego y de subversión a los *hackers* del ciberpunk... Las

²⁰ Cf. supra.

²¹ PIGLIA Ricardo, «Encuentro en Saint-Nazaire», en *Cuentos morales*, Buenos Aires, Planeta, 1998, p. 53-71 [la primera versión es francesa: trad. por Alain Keruzoré, Saint-Nazaire, La Maison des Écrivains Étrangers et des Traducteurs, 1988].

analogías entre los temas desarrollados por Piglia y por el ciberpunk revelan pues algo más que una simple casualidad. Sin embargo, en el autor argentino domina la voluntad de no romper amarras con la tradición literaria y de insertarse en un intertexto culto y amplio que no sólo remite a Borges sino también a las invenciones cinéticas de Raymond Roussel cuya programación se basa en juegos de palabras y que el escritor francés describió en *Impressions d’Afrique* (1910) y en *Locus solus* (1914). También hay referencias al robot expresionista de la película *Metropolis* (1926) de Fritz Lang y de Thea von Harbou, e incluso a la temprana ciencia ficción de Eduardo Holmberg (*El tipo más original*, 1875)... De modo que la obra de Piglia carece en parte del carácter ultramoderno del ciberpunk ortodoxo y mantiene a pesar de su originalidad un tinte culto bastante canónico.

Mantra de Rodrigo Fresán también es fragmentariamente ciberpunk en la medida en que los ingredientes derivados de este género son asociados a otros elementos –como por ejemplo la cultura popular mexicana, su cine de terror y sus héroes de lucha libre, la música *pop*...–, manifestando así un sistema de referencias híbrido y complejo. En una entrevista de Macarena Luz Areco Morales, Fresán ha declarado:

–Mi primera intención de llamarlo Martín Mantra al libro era eso, hacer una especie de Pedro Páramo *freak* y *ciberpunk* [...]. Me pareció que Pedro Páramo tenía que estar por México, por la idea de los muertos, pero me gustaba la idea de un Pedro Páramo futurístico, me causaba gracia, que empezara con la frase reescrita y la idea de la computadora madrecita, que es *2001, Odisea del espacio*.

–Y después citas casi textualmente al replicante de la película *Blade Runner*²²...

–Sí [...] ²³.

Aclaremos que el carácter exótico del mundo descrito no deriva del todo de la proyección en el futuro, ya que la única anticipación de la novela a la que alude Fresán parece una profecía delirante más que un episodio de ciencia ficción. En cuanto al elemento tecnológico, se limita en la mayor parte de la novela a la imagen televisiva y cinematográfica o a la metáfora que equipara el cerebro de un enfermo con una memoria contaminada de *bugs*. Sin embargo, tales metáforas expresan una interiorización del ciberpunk, no ya como catálogo de anécdotas y figuras propias de la ciencia ficción, sino como estructura ideológica y sobre todo como sistema de genética literaria. El propio autor, en un postfacio titulado «*Bajo la máscara* (Agradecimientos)», informa por ejemplo que una primera versión de

²² *Blade runner* (1982), película de Ridley Scott, es la adaptación de *Do androids dream of electric sheep?* de Philip K. Dick. La película acentúa, mediante una minuciosa invención visual, el carácter ciberpunk del relato original [nota nuestra].

²³ ARECO MORALES Macarena Luz, «Rodrigo Fresán» (entrevista), *Hispanérica*, año XXXVI, n° 106, 2007, p. 47-59, p. 58.

la novela, «gemela muerta» de la definitiva, se perdió en «el *hard-disk* virósico de una computadora terminal allá en octubre de 2000²⁴.»

También tiene bastantes parentescos con el ciberpunk el personaje de Martín Mantra, suerte de hombre cámara cuya preocupación por sintetizar la realidad vivida mediante la imagen grabada recuerda al personaje de *The Artificial Kid* (1980) de Bruce Sterling. Sin embargo, cabe reconocer que esta obsesión por la imagen ya fue registrada, muchos años antes de que se estableciera la estética ciberpunk, por Adolfo Bioy Casares en *La invención de Morel* (1940). En ese sentido volvemos a comprobar, como en el caso de Piglia, de qué manera inquietudes y temas algo más antiguos pueden ser regenerados y llevados a cierto desencanto en un ambiente posmoderno. Mantra no es el romántico Morel que se sacrifica mediante una invención definitiva, trágica, para fundar una suerte de posteridad cinematográfica, sino el jefe de una grotesca banda de mariachis gays y terroristas, influido por el sensacionalismo televisivo. Entre éste y aquél dista el abismo que separa el cine clásico de la telerrealidad basura, servida por el video portátil.

Algo más ciberpunk es la tercera parte de *Mantra*, «Después: El temblor», que, como lo aclara Fresán en la entrevista citada, parodia *Pedro Páramo* reproduciendo la narración de un *ciborg*, hijo de Martín Mantra y de una computadora. Mediante la metáfora que le brinda el periplo de Juan Preciado por Comala, el narrador homodiegético evoca su viaje, más allá de lo distópico, por un México de fin de mundo cuyos habitantes, condenados a reptar por culpa de un terremoto permanente, han regresado a un primitivo estado de indigencia.

Ygdrasil de Jorge Baradit representa una adaptación latinoamericana del ciberpunk anglosajón más convencional que las anteriores. La novela relata cómo en el siglo XXII tres personajes cumplen, según el principio tradicional de la prueba laberíntica, con diferentes misiones para alcanzar la cámara central de un complejo informático denominado el Ygdrasil. Aquí, la estética ciberpunk alcanza cumbres hiperbólicas, como lo demuestran las numerosas y detenidas descripciones de complejos informáticos en los que lo vivo y lo orgánico están empleados como material electrónico. El relato conforma así una anticipación radicalmente distópica, alienante y deshumanizada, en que la máquina universal, la computadora cósmica, «*anima mundi* artificial»²⁵, resulta la única finalidad válida, siendo los seres vivos simples circuitos integrados a una suerte de computación carnífera.

Aunque Baradit acate con mayor respeto que Piglia y Fresán las reglas del ciberpunk, el hecho de que la hibridación intertextual sea justamente una de las convenciones del género nos obliga a repasar las influencias que

²⁴ *op. cit.*, p. 533.

²⁵ *op. cit.*, p. 199.

se ejercen en *Ygdrasil*. A eso nos puede ayudar la anónima nota final dedicada a describir el universo intelectual y biográfico del autor:

Dice [Jorge Baradit] que, salvo Borges, Blake, Swedenborg y Artaud, lee poca literatura, aunque sí se interesa por la basura esotérica», los escritos de los místicos, los diarios alucinados, los poetas limítrofes, los textos jungianos, la física cuántica, los diccionarios de símbolos y los folletines eróticos [...]. Ve mucho cine coreano y japonés, porno hardcore y ciencia-ficción, y admira las producciones animé de Studio 4C, Madhouse y Production IG [sociedades japonesas de producción de dibujos animados]²⁶.

Si la influencia de Artaud y de Swedenborg no salta a la vista, la de Borges se manifiesta mediante la referencia a «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», obra citada como si se tratara de un documento histórico relacionado con el tema del complot secular²⁷. La referencia a la pornografía *hardcore* se puede observar en la descripción de un sadismo informático que basa muchas de sus funciones en el orgasmo de hombres y mujeres enchufados a dispositivos electrónicos. La «basura esotérica» se transparenta en cierta tonalidad *new age* con la elaboración de un *pot-pourri* mítico-místico que mezcla elementos de mitologías diversas (como el Ygdrasil nórdico y el imbunche patagónico) con el fin de evocar equilibrios primordiales, astrales, y de cruzar el progreso tecnológico con un substrato mágico²⁸. Conformando lo que la nota final llama el «ciber-chamanismo²⁹», esas asociaciones de lo mágico y de lo tecnológico, así como los combates que recuerdan los duelos de ninjas y samuráis, son también una señal de la influencia de los «animé» y de los mangas japoneses³⁰.

Ahora bien, en esa nota no se cita ninguna de las eminentes figuras que participaron en fundar y difundir las convenciones del ciberpunk: William Gibson, sin el cual Mariana, la protagonista de Baradit, no se hubiera enchufado probablemente a ninguna red informática; David Cronenberg, quien plantea, con su película *eXistenZ* (1999), la problemática de las confusiones entre realidad concreta y realidad virtual; los hermanos Wachowski que elaboran, en la película *Matrix* (1999), un relato de pruebas

²⁶ *Ibid.*, p. 263.

²⁷ *Ibid.*, p. 197.

²⁸ *Ibid.*, p. 44.

²⁹ Probablemente el «ciber-chamanismo» tenga un precursor en Roger Zelazny (1937-1995), creador de las *Crónicas de Ámbar* (varias novelas publicadas entre 1970 y 1990) en las que lo mágico y lo informático se unen sin alcanzar la estética distópica del ciberpunk.

³⁰ Véase por ejemplo *Ghost in the Shell* (1989-1991) de Masamune Shirow, historieta que cruza chamanismo, bushidō y computación, adaptada exitosamente al cine animado por Mamoru Oshii (1995). Baradit le añade a todo esto algunos ingredientes amerindios.

y una materialización de la abstracción informática bastante semejantes a los de *Ygdrasil*... Podemos añadir, al catálogo de las referencias literarias y cinematográficas implícitas, las invenciones plásticas del artista suizo Hans Giger³¹ que representó la violación de lo orgánico por la máquina desde la ramificación industrial, sádica e informática.

Conclusión

Mientras lo ciberpunk en Piglia y en Fresán daba lugar a un juego de citas paródicas y distantes, insertado en una amplia intertextualidad, en Baradit se ostenta de manera masiva, bruta, sin humor, mediante el cultivo enfático de lo inhumano, lo repulsivo. Así se describen torturas y ejecuciones sádicas; seres humanos mutilados, transformados en nodos, enchufados a la red mediante tubos que les entran en los ojos, en el ano y en la boca; mujeres amputadas con el cerebro quemado, reducidas a objetos sexuales para la satisfacción de una infrahumanidad urbana... Observemos que esta interpretación tremendista del ciberpunk encuentra en Baradit una justificación americanista, contextual. En un correo electrónico dirigido a Muñoz Zapata, el escritor chileno opina que:

El cyberpunk, como acumulación de tecnología más que reemplazo (es decir, tecnología obsoleta conviviendo con tecnología de punta), como la acumulación de culturas más que el reemplazo (indígenas y tecnócratas), el cyberpunk como el hacinamiento y la sobrepoblación, la violencia y los ghettos de millonarios y pobres, los grandes intereses económicos manejando los gobiernos, etc., es casi como describir a la América latina de hoy³².

Ello concuerda con las observaciones de García Canclini según las cuales los caracteres del posmodernismo correspondían en América Latina a una realidad más profunda y antigua que en los países desarrollados³³. Al parecer, según Baradit, las convenciones del ciberpunk reflejan la misma relación cronológica (el presente latinoamericano como modelo del futuro universal) al reflejar naturalmente la disgregación, la hibridación, la distopía de las sociedades americanas sometidas a «los grandes intereses económicos», o sea al neoliberalismo.

Así es como el «ciber-chamanismo» del escritor chileno adapta el ciberpunk anglosajón de mediados de los ochenta al contexto y a la referencialidad latinoamericana de los años 2000. En el caso de Rodrigo Fresán, la cita ciberpunk permite relacionar una forma de «latinoamericanismo»

³¹ La estética de Hans Giger ha sido popularizada por haber inspirado la famosa película de Ridley Scott, *Alien* (1979).

³² MUÑOZ ZAPATA, *op. cit.*, p. 17.

³³ GARCÍA CANCLINI Néstor, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 2010 [1990], p. 41.

José García-Romeu

enfático –caracterizado por los estereotipos del exotismo mexicano– con la cultura popular en su versión globalizada y posmoderna, dominada por algunas de las invenciones de la ciencia ficción estadounidense. En cuanto a Ricardo Piglia, tal vez más fiel al proyecto de Philip K. Dick, se mantiene en una línea literariamente más moderada y tradicional que le permite denunciar el propósito anti histórico del posmodernismo neoliberal.

José GARCÍA-ROMEU
Université du Sud, Toulon-Var
(BABEL)

Arquitecturas apocalípticas: Una torre futurista en el borde de la ciudad

Desmesuras de la Historia

HACE POCOS MESES se acaban de cumplir treinta años de la guerra de las Malvinas, que tuvo lugar del 2 de abril a mediados de junio de 1982. Sin duda, muchos habrán recordado este aniversario en memoria de una causa, la recuperación de una parte del territorio nacional, que siempre fue considerada como justa por los argentinos, y en esa medida inculcada sin excepción desde la escuela de primeras letras. Otros recordarán sin embargo que la guerra fue un manotazo de ahogado del gobierno militar de la época, destinado a salvar el decaído prestigio de las fuerzas armadas, y, más que reivindicar una tierra rocallosa devenida colonia británica, evocarán el origen espurio de esa guerra, su desastrosa conducción y su fracaso inevitable, así como la necesidad de seguir volcando el acontecimiento en el abrumante pasivo de los militares argentinos. Si la causa diplomática y el reclamo de soberanía siguen teniendo vigencia tanto para el gobierno argentino (la actual presidenta acaba de reiterarlo ante la reina de Inglaterra) como para la opinión pública, es decir, si el reclamo de un modesto pedazo de territorio sigue teniendo un fuerte valor simbólico además de un eventual interés económico, el saldo negativo de la guerra en vidas humanas y en ejemplos de improvisación y desastre táctico así como el recuerdo del apoyo popular (salvo escasos sectores de la militancia de izquierda) a la recuperación y defensa de las islas levantan una acusación que socava las ideologías patrióticas y nacionalistas aun más allá del radio de esos expositores exacerbados de ellas que fueron los jefes del período militar. Identidad nacional y frustración colectiva, derrota de una sociedad civil que había sido parcialmente cómplice de la represión en la guerra clandestina, golpeada esta vez en sus ilusiones de grandeza y en sus miembros más modestos (los soldados que hacían su conscripción, sin formación ideológica alguna y en su mayor parte procedentes de provincias pobres y alejadas de la capital),

supervivencia de las ideas antiimperialistas, los ingredientes de la imagen del conflicto de Malvinas son muchos y no parecen haber perdido por completo su capacidad de movilización.

Sin embargo durante quince años, hasta la publicación de la novela de Carlos Gamerro *Las Islas* (1998), la literatura y el cine¹ se habían hecho cargo con parcimonia del episodio, del que queda como ficción de referencia *Los pichiciegos* (1983), de Rodolfo Fogwill, un relato fechado según su primera edición entre el 11 y el 17 de junio del mismo año 1982, es decir, escrito en forma coetánea al desenlace del conflicto, que enfoca el combate en su extrema materialidad y que muestra que en el teatro real de la guerra «[l]a identidad nacional es lo primero que se disuelve².» *Las Islas*, por su parte, novela omnívora donde se mezclan los lenguajes visuales, cibernéticos y diferentes tradiciones de literatura escrita, es deudora de una serie abigarrada de poéticas, pero será tratada aquí dentro de un enfoque puntual en relación con los textos de anticipación: su capacidad de atrapar la historia contemporánea argentina inscribiéndola en la dimensión política del espacio y de una arquitectura visionaria.

Desmesuras de la literatura

Si bien Carlos Gamerro ha dicho que su primera intención al comenzar su novela era escribir un relato de detective y que el tema de la guerra le salió al paso luego «por la puerta trasera³», el libro lo retoma ampliamente, con un enfoque parcialmente centrado en la memoria herida de los ex combatientes y una intriga que se desarrolla en dos momentos y dos lugares, en 1982 en Malvinas y en Buenos Aires diez años más tarde. Se trata de una primera obra que acapara la ambición totalizadora de un escritor que surge⁴ y que hibrida hábilmente una serie de discursos narrativos y visuales. En sus quinientas páginas, el cruce de un *thriller* irónico con un relato de hechos de guerra incluye fragmentos donde se narra el efecto de drogas alucinógenas o de estados de semiinconsciencia, situaciones teatrales y sainetes, escenas burlescas y gestuales a la manera del cine, una leyenda folklórica y hasta un cuento de hadas. El lazo entre los diversos niveles temáticos, temporales y espaciales de la diégesis es la figura emblemática de las islas, motivo recurrente que reúne todos los planos de la realidad

¹ Me refiero a *Los chicos de la guerra* (1984) de Bebe Kamín, con guión sobre una novela de Daniel Kon.

² SARLO Beatriz, «No olvidar la guerra de Malvinas», en *Escritos sobre literatura argentina*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2007, p. 449-453.

³ Ver <http://www.andotherstories.org/autor/carlos-gamerro/>

⁴ Después de ese libro inicial han aparecido otras cuatro novelas de Gamerro, un libro de cuentos y cuatro ensayos sobre literatura. La más celebrada de las novelas posteriores es *El secreto y las voces* (2002), traducida al francés bajo el título de *Tout ou presque sur Ezcurra* (2011). Gamerro es además guionista y traductor.

ficticia, del sueño, del ensueño y los deseos, y por el que todos los personajes, de un modo u otro, transitan.

Pero no supimos lo lejos que habíamos llegado hasta ese día a fines de mayo, cuando tras una noche inusualmente silenciosa salimos de las carpas y los pozos para encontrarnos con que aquel terreno desolado se había envuelto en un interminable velo blanco hasta donde llegaba nuestra mirada (la nieve había caído, espesa, esponjosa, por primera vez durante toda la noche, cubriendo las dos Islas de este a oeste, los cráteres y las cuevas y las rocas y los cagaderos al aire libre, los esqueletos de las máquinas destripadas y las calles y tejados del pueblo distante [...]). Muchos años después, viendo lo que había sido de nuestras vidas desde entonces, algunos recordamos ese día en que las Islas se habían vestido de blanco para nosotros y comprendimos lo que habían querido decirnos: que era más serio de lo que pensábamos, más definitivo y final: que estábamos casados con ellas⁵.

Aunque los libros omnívoros no son una novedad en la literatura argentina, que cuenta ejemplos tan ilustres como *Adán Buenosayres*, *Rayuela* o más recientemente el extenso e intenso *Los Sorias*, de Alberto Laiseca, el texto de Gamerro ingresa en esa serie de una manera específica, porque a pesar de plantearse como una sátira grotesca y un libro-juego desmesurado, no abandona la preocupación política ni la crítica social, y también porque la variedad de sus lenguajes se nutre tanto en las fuentes literarias más reconocidas (y reconocibles) como en el universo del cine, de los videojuegos, de la simulación y de la imagen virtual, e ingresa así en la biblioteca contemporánea de los textos que dialogan con los dispositivos técnicos y los protocolos visuales⁶.

Es cierto que el horizonte de los años ochenta y luego el de los noventa se cubren en literatura (e incluso en periodismo⁷) de nuevos ensayos formalistas, de prácticas de discontinuidad textual, y de un uso de códigos

⁵ GAMERRO Carlos, *Las Islas*, Buenos Aires, Norma-La otra orilla, 2011 [1998], p. 270-271.

⁶ A este propósito, hay que recordar que la crítica de la cultura que analizó la producción de los años posteriores al período militar detectó rápidamente la notable puesta en cuestión del realismo que se da ya en los ochenta, y sustentó para explicarla una primera hipótesis sobre la necesidad que habrían sentido los artistas de crear nuevas formas de representación a fin de nombrar alusivamente la experiencia devastadora por la que habían pasado. Ver por ejemplo, Cristina Piña, «La narrativa argentina de los años setenta y ochenta», en *La cultura argentina de la dictadura a la democracia*, *Cuadernos Hispanoamericanos*, número especial 517-519, julio-septiembre 1993, p. 121-138; y Andrés Avellaneda, «Recordando con ira: estrategias ideológicas y ficcionales argentinas a fin de siglo», en *Reconfiguraciones materiales y simbólicas de la cultura en el Cono Sur posdictatorial*, *Revista Iberoamericana*, núm. 202, enero-marzo 2003, p. 119-135.

⁷ Ver RIVERA Jorge, «Periodismo y transición: de la recuperación pluralista al *shopping comunicacional*», en *La cultura argentina de la dictadura a la democracia*, *Cuadernos Hispanoamericanos*, *op. cit.*, p. 337-351.

múltiples (cine, publicidad, historieta, historiografía, folletín) que se une a la proliferación de géneros menores como el relato policial, la ciencia ficción, la novela de aventuras, códigos y géneros a menudo trabados entre sí dentro de una misma obra o un solo fragmento, y articulados por la ironía, la parodia, las estrategias de hibridación textual. Es cierto también que las causas de esa proliferación no pueden limitarse a las dificultades del referente (tabú o innombrable) características de los primeros ochenta, sino que abarcan cada vez más los cambios en la comunicación masiva, la omnipresencia de la imagen instantánea, los procedimientos de simulación a la moda en los circuitos del juego y del ocio, la fragmentación, los estilos espectaculares y excesivos, etc., es decir, la presión que ejercen los discursos técnicos e icónicos sobre la literatura, la dinámica de tensiones en que se encuentran el lenguaje sucesivo de la escritura y los lenguajes visuales y simultáneos.

Por lo tanto, podemos otorgarle desde ya al texto de Gamerro un lugar dentro de la tradición del libro monstruoso y excesivo, así como dentro de la larga genealogía rioplatense de obras cultas que se apropian de fantasías técnicas y de géneros populares. Pero también tenemos que pensarlo en relación con una poética y una política de la modernidad que buscan identificar los modos de pensar y los imaginarios del presente, las formas de lo actual, y que trabajan en los límites de los géneros. Por eso, el universo virtual del videojuego de guerra que el protagonista crea en *Las Islas* y las diversas combinaciones de figuras que en ese tablero pueden llevar a un resultado o a otro están narrados –aunque paródicamente– como si tuvieran la misma capacidad de persuasión que la épica melancólica de los recuerdos del veterano de Malvinas. Aún cuando la trayectoria posterior de Gamerro lo lleve de manera más decidida hacia códigos homogéneos como el relato de encuesta, el policial o el relato político, en esta obra su objetivo ha sido la construcción de una máquina textual que, a diferencia de la muy ilustre de Bioy Casares (y de Morel), no sirve solamente para dar vida a las imágenes, sino para señalar la máxima potencia de creación de lenguajes que detenta la literatura. Y esa máquina hace desfilar ante el lector sus estilos obscenos, sus tiradas teatrales, los pastiches identificables de escrituras transgresivas, algunos arrebatos líricos, abundantes citas de toda clase de discursos y hasta secciones de impecable prosa realista. Desde Swift hasta Leopoldo Marechal, desde Philip K. Dick hasta Saer imitando a Borges, desde Burroughs (que Gamerro reivindica, junto con Thomas Pynchon, como un autor que lo ha influido), hasta Bioy Casares, desde Malaparte hasta Piglia, rastrear los modelos parodiados por Gamerro sería un juego sin duda tan placentero y productivo como las navegaciones piratas del personaje principal. A condición de no olvidar que la encrucijada en la que todo se resume, el punto de pasaje al que los estilos y las estéticas acuden es aquí un referente que es todo para todos, esas *Islas* que son como la quintaesencia de lo ficticio, el nombre de las proyecciones de

deseo de algunos, de la ambición de poder, del terror o de los sueños de infancia de otros, o incluso una ilusión creada por el paisaje urbano, que, como un telón, puede de pronto descorrerse para descubrirlas.

En ese momento una mano gigante bajó del cielo y levantándola de una punta, como quien se prepara para sacar una curita, arrancó de un tirón la piel de la ciudad, para revelar debajo el páramo desolado, los pastizales barridos por el viento, los ríos de piedra, las rocas y el barro y los turbales de Malvinas⁸.

La razón visual y cibernética

La novela narra la historia de Felipe Félix, ex combatiente de Malvinas y actual *hacker*, que sobrevive con una esquirla de casco incrustada en el cerebro. El ex soldado es contratado por un empresario mefistofélico llamado Tamerlán para identificar a los testigos oculares de un hecho supuestamente criminal que se ha cometido en la sede de su imperio, una torre inmensa situada en Puerto Madero, en las orillas de la ciudad sobre el río. Desde una de las ventanas de su propio despacho un hombre ha caído al vacío, quizás empujado por el propio hijo de Tamerlán, y ambos han sido vistos por un grupo de personas congregado en la torre vecina. A fin de poder ingresar en los archivos del Servicio de Informaciones del Ejército y obtener los datos que necesita para confeccionar la lista de los veintiséis testigos, Félix diseña un seductor videojuego sobre la guerra de Malvinas, destinado a distraer a un jefe militar. El juego invierte naturalmente el verdadero resultado del conflicto de manera a satisfacer los deseos del destinatario. A partir de allí la narración sigue por un lado las aventuras de Félix, hostigado por los que desean la desaparición de los testigos, y trata paralelamente de los hechos de la guerra, con numerosos cruces entre lo sucedido en 1982 en las islas y la encuesta que se desenvuelve en 1992 en Buenos Aires.

Sin embargo, aunque algunos relatos de tono épico y realista que llegan a ocupar capítulos enteros («La batalla de Longdon» en el XV) den al pasado su fisonomía real, el mundo de la ficción se presenta como un orden caótico donde reinan el simulacro⁹ y los delirios de todo tipo. Las resonancias entre las fantasías mitómanas de algunos personajes y el conocido discurso de la «Argentina potencia», de la «Argentina, tierra de promisión» no son casuales. Gamero es un autor preocupado por la crítica del presente y por el sentido de la Historia; su ataque principal está dirigido a la insensatez de las ideologías nacionalistas de la identidad (ver en particular el capítulo XIII, «Homo argentinus», y *passim* en el texto) tanto como a la obscenidad del capitalismo salvaje (los episodios de 1992 corresponden cronológicamente

⁸ GAMERRO Carlos, *Las Islas*, *op. cit.*, p. 450.

⁹ La centralidad de la figura del simulacro ha sido señalada por Martín Kohan. Ver «El fin de una épica», en *Punto de Vista*, núm. 64, 1999, p. 6-11.

al gobierno de Menem, es decir a la franja más liberal, empresaria y corrupta del peronismo posterior al golpe de 1976). La amplitud de esa ambición crítica lo lleva a rever o a aludir a momentos clave del pasado argentino como los años del peronismo del cuarenta y cinco, que conectan con la historia de la segunda guerra mundial, o a sugerir toda la secuela de vidas destruidas, de cuerpos marcados y de mentes perturbadas que es la herencia del período militar; la misma pretensión a una radiografía social es la que lo lleva también a pasear a sus personajes por un paisaje urbano eminentemente contemporáneo, por la cultura juvenil de las drogas y por la vida nocturna de Buenos Aires.

Como bien lo dice Beatriz Sarlo¹⁰ con respecto a ciertos narradores de los 2000, ya nadie podría preguntarse «¿Quién de nosotros escribirá el *Facundo?*», como lo hacía Ricardo Piglia en *Respiración Artificial* (1980), es decir, ya nadie cree que el enigma de la historia argentina podrá ser develado por la literatura acudiendo al pasado o aplicando la clave de una violencia política endémica. Extendiendo la hipótesis a la obra de Gamberro diríamos que en su caso se trata más bien de apuntar a la fisonomía del sistema capitalista en un país dependiente a la vez que a la distorsión de la historia (argentina), y que por eso los tonos elegidos son los que convienen a una utopía satírica negativa donde se mezclan la crítica social y lo excéntrico, lo grotesco, lo absurdo, lo fantástico. En *Las Islas* los personajes copulan, orinan, defecan, se masturban, devoran y vomitan, vuelven a tragar varias veces su propio vómito, se drogan o son drogados de fuerza, sus cuerpos son sodomizados, torturados, golpeados, etc., al amparo de una estética grotesca que se despliega desde el principio de la obra. En cambio, si el dilema de la identidad social que cristaliza en el tópico de las Malvinas no recibe una resolución a la manera de la ciencia ficción¹¹ o de la ficción de anticipación, el texto contiene momentos paródicos sobre algunos modelos

¹⁰ SARLO Beatriz, «La novela después de la historia. Sujetos y tecnologías», en *Escritos sobre literatura argentina*, op. cit., p. 471-482.

¹¹ La crítica argentina ha señalado en diferentes oportunidades que la ciencia ficción local hace menos uso de una imaginación tecnológica que de fantasías pesadillescas y recursos fantásticos o maravillosos, a menudo con connotaciones sociopolíticas. Gamberro suscribe a esta lectura y ve en las literaturas rioplatenses un predominio de lo absurdo, lo raro, lo extraño, lo fantástico, con elementos ocasionales de ciencia ficción, que en su opinión determinan de todos modos «pliegues» textuales barrocos (Ver *Ficciones barrocas*, Buenos Aires, Eterna cadencia, 2010, p. 74). El cine le parece en cambio el refugio «natural» de la ciencia-ficción contemporánea: «Desde su invención, el cine se ha convertido en el medio natural de la ciencia ficción; el que mejor acomoda sus recursos formales (todos esos *gadgets* que resultan tan ridículos cuando son nombrados y tan atractivos cuando meramente vistos) y potencia sus efectos sociales: en literatura, la ciencia ficción no ha dejado de ser un subgénero para fans y freaks, mientras que las pantallas grandes o chicas han logrado convertirla en un género *mainstream*, y es a través de éstas que ha entrado en la imaginación colectiva y contribuido a modelar nuestro mundo». (*Ficciones barrocas*, op. cit., p. 202)

del género¹², así como un particular tratamiento del espacio de Buenos Aires que ofrece un ejemplo notable de arquitectura futurista y apocalíptica, sitio de prodigios técnicos y reino de significaciones alegóricas.

La torre de Tamerlán

Una Buenos Aires fácilmente identificable aparece en los recorridos del protagonista y de los ex combatientes, pero este recorte del espacio no está definido en oposición con el territorio desolado, neblinoso y accidentado de las Islas que emerge en las secciones donde se narra la guerra, sino más bien en paralelo con él, como si se tratara de dos series topográficas que más allá de su función de orientación tienen una función simbólica, espacios-cuerpo que como pieles se encogen o se estiran, se estrián o se vuelven transparentes. Es una ciudad real-ficticia la que aparece en toda la materialidad de sus barrios y de sus calles, pero esa urbe contiene en sus orillas una alta boca del infierno donde se concentran los valores negativos de un mundo despiadado, la torre del magnate Fausto Tamerlán, mole imponente de acrílico y de vidrio cuyas paredes oscuras refractan la luz y se reflejan en otra torre vecina. El texto es sumamente meticuloso en cuanto a la situación exacta de la torre, escenario de ciencia ficción que está entre agua y tierra, en una franja delimitada por las avenidas que cierran el perímetro de la ciudad frente al río, o sea, en la parte extrema de la zona de Puerto Madero, barrio de negocios y departamentos de lujo que se fue construyendo desde los años del gobierno de Menem, en un sector renovado en torno a las dársenas y canales del antiguo puerto de Buenos Aires¹³.

La torre de Tamerlán es un ingenioso dispositivo basado en dos principios: el de la visibilidad total en su interior, que permite asimilarla a una suerte de panóptico gigantesco erigido a la vertical, y el de la energía dinámica de todos sus componentes, pisos y paredes incluidos, que permite imaginarla como el simulacro de una entidad planetaria en rotación. Previsiblemente, la racionalidad y la abstracción de esa arquitectura visionaria al servicio del capitalismo post industrial tienen su contrapartida en la violencia de las costumbres del empresario, la transparencia del material en la irracionalidad de su conducta, la sofisticación de los mecanismos en la amoralidad de las intenciones. En todo caso, el edificio no esconde enigmas ni secretos en su simetría monstruosa (a diferencia, otra vez, de las

¹² Un ejemplo se encuentra al final del Diario delirante del Mayor, cuando la Argentina conquista Europa y capitanea un Proceso de Reorganización Mundial. El episodio parodia la «hipótesis alternativa» del desenlace de la Segunda Guerra Mundial (la victoria del Eje) que Philip K. Dick ficcionaliza en *The Man in the High Castle* (1962), uno de los clásicos de su obra.

¹³ Un emplazamiento donde hoy día se han construido en efecto unas gigantescas torres gemelas conectadas por alucinantes pasarelas desde cuyas terrazas en los días de buen tiempo se puede observar el río hasta la costa uruguaya.

arquitecturas de Bioy o del laberinto del Minotauro borgiano); al contrario, todo es excesivamente visible en él, como dentro de un prisma que absorbiera y refractara la luz con la mayor intensidad, una intensidad intolerable.

[A] través del vidrio de la ventanilla las vi, navegando el cielo por encima del agua cautiva de los diques y los huecos galpones rojos y las grúas de cuello vencido; las torres gemelas de Tamerlán e hijos emergiendo altas, limpias y cristalinas como montañas de hielo, en un montaje tan incongruente que parecía generado por computadora. (...)

Me bajé a la entrada de Puerto Madero y a pie comencé a recorrer la larga explanada que llevaba hacia ellas. De lejos la profusión de soles invernales reflejada en sus innumerables ventanas espejadas las confundía en un bloque único, una estructura monolítica (...). Pero a medida que me acercaba, con las manos en visera bajo las ramas desnudas de los jacarandáes, la uniforme cumbre de hielo se separaba en las dos agujas idénticas que la componían: dos navajas alineadas filo contra filo dejando entre ellas un espacio intolerablemente delgado y perfecto a través del cual el rebote del sol sobre la plancha incandescente del río irrumpía con una violencia cegadora, casi sobrenatural. Salvo por el color oro de una y plata de la otra eran tan perfectamente iguales que resultaba fácil imaginar que se trataba de una sola apoyada contra un espejo gigante¹⁴.

El juego de reflejos organiza todas las imágenes en la torre de manera que el visitante no se vea en principio más que a sí mismo entre paredes, techos y pisos de espejo; desorientado por la ausencia de referencias, se sentirá flotar en esas superficies acuáticas «como si la ley de gravedad y los puntos cardinales hubieran sido de pronto anulados¹⁵.» El blanco brillante de la luz se corresponde a su vez con el negro de los espejos de obsidiana del piso, que agregan a la reverberación la ilusión de profundidad, y en los que «uno ve su propia cara como si estuviera inalcanzablemente lejos, como si lo mirara desde el otro lado de la muerte¹⁶.» La misma imagen y el mismo movimiento se multiplican por efecto de la reverberación; paneles y muros se recorren para dejar ver otros igualmente transparentes; algunos de ellos están siempre en movimiento, como moluscos gigantes desplazándose con lentitud para abrir nuevos ámbitos y volver luego a entrelazarse cerrándole la retirada al visitante. Naturalmente, el objetivo primero de la transparencia es permitir que todo el mundo sea y se sienta observado, y en particular los que trabajan en las empresas de Tamerlán. Los efectos visuales aluden también a la organización jerárquica de ese universo; a medida que se sube, se va pasando de las formas confusas a las geométricas porque se vuelve posible la visión desde arriba, y se comprende que a los

¹⁴ GAMERRO Carlos, *Las Islas*, op. cit., p. 14-15.

¹⁵ *Ibid.*, p. 15.

¹⁶ *Ibid.*, p. 16.

espejos de cada techo interno, lote de los subordinados, corresponde el vidrio blindado del piso del nivel superior, atributo de los jefes, de manera que la construcción entera parece «ordena[rse] hacia abajo¹⁷.» Desde el último piso, donde está situada la oficina de Tamerlán, el espectáculo es embriagante; es el único punto desde el cual todo se vuelve transparente y el único que carece de espejos, el que responde con un «orden insoportable», puro como un diamante, al «caos enloquecedor de allá abajo¹⁸.»

Pero el universo de Tamerlán no es sólo el de la ilusión óptica puesta al servicio de los intereses del gran capital; es también el mundo fantasioso de lo acoplado, lo emparejado, lo gemelo, y su opuesto, lo único. Es decir es el mundo de la turbulencia de la identidad y de su reverso, los sueños endogámicos de la sangre pura, que infestan el subconsciente de los hombres y proveen mitos al cuerpo social. Tamerlán ha tenido dos hijos, pero sólo ha amado al primero, un ex combatiente de Malvinas desaparecido al que reconoce como de su propia sangre, y sobre el que prodiga un caricatural delirio de partenogénesis por vía paterna. El hijo menor, que aparece como el asesino a disculpar, es el depositario de los fantasmas sexuales del padre, que Félix presencia en acto en su primera visita al emporio. Como esa irregular figura doble de los hijos y como la novela misma, que incluye dos grandes investigaciones y especula sobre la silueta doble de las Islas (dos improbables niñas mogólicas que nacen de las relaciones entre un torturador y su prisionera llevan por nombre Malvina y Soledad), las torres de Tamerlán son también dos, y la segunda es una atalaya de la primera. Distancia, nitidez, foco y fuera de foco, obstrucción del campo, entre la primera y la segunda torre se levanta el espacio virtual de las coordenadas que afectan la puesta en escena del crimen como si se tratara del encuadre de una imagen fija.

Visitar la torre implica en cambio entrar en un reino donde las imágenes que no tienen contención pueden desbocarse en cualquier momento. Como la ambición de Tamerlán que mide sus deseos con el rasero del infinito, la torre es doblemente infernal porque es sede de los impulsos más oscuros y su estructura inorgánica –espejos, cañerías, cables, fibras ópticas, redes de computadoras– está pensada como una prolongación del propio cuerpo del capitalista. Su personaje, articulado sobre un modelo omnipotente y perverso, aparece rodeado de una panoplia de objetos que hablan de sus obsesiones. Algunos de esos objetos (un rebenque, un paisaje en miniatura, un bonsái de ombú) remiten a la parafernalia del «ser nacional», pero otro, un enorme trozo de materia fecal incrustado de oro y encerrado en un prisma de acrílico, es una alegoría transparente de la obsesión anal asociada a la avaricia, a la riqueza y a la sed de poder. En su despacho cobran vida

¹⁷ *Ibid.*, p. 17.

¹⁸ *Ibid.*, p. 20.

también algunas escenas obscenas que se centran en el cuerpo del hijo, súbitamente sodomizado y castigado por el padre. El texto opera en esos momentos como si de pronto se enfocara una escena teatral de una sexualidad insoportablemente cruda que se desarrollara ante los ojos de un atónito Felipe Félix. Lo interesante es que en una novela en que los ensueños de drogas o de alcohol no faltan e incluso ocupan páginas muy hábilmente escritas donde se prodigan espléndidas visiones delirantes. Aquí el personaje testigo no ha sufrido ninguna distorsión de su visión ni ofuscación de su entendimiento. Estamos en cambio ante una secuencia que reproduce algo que en verdad *no se ve* en un verosímil realista, las pulsiones más o menos inconscientes de los personajes, contadas con un procedimiento que recuerda al cine fantástico o de horror, pero con un lenguaje que es el del grotesco soez y el de las imágenes virtuales apocalípticas. Tamerlán se transforma imperceptiblemente, y junto con él todo se metamorfosea al unísono de un coito contra natura; los dedos de padre e hijo crecen como raíces y abren surcos en el vidrio, los cristales se ablandan y chorrean; los paisajes pintados se salen de sus marcos, las vigas se arquean, los cuerpos se descomponen.

Utopías y distopías urbanas

En contraste con esos desbordes de la razón visual en *Las Islas* se describen, corrigen y reescriben videojuegos¹⁹ y también se describen varias maquetas: una de Buenos Aires, una de Puerto Argentino (Malvinas), verdadero *work in progress* que un ex soldado no termina nunca de perfeccionar, otra más modesta de la torre de Tamerlán hecha por un linyera, como una muestra del arte pobre de los desposeídos. La primera de esas maquetas, que está en el despacho del empresario y representa la ciudad, no es una copia de la ciudad real, sino una miniatura de una Buenos Aires ideal, pensada por Tamerlán para sustituir a la existente. Es la ciudad del Tercer Milenio, «torneada y minuciosa como esas esculturas chinas en colmillo de elefante²⁰» una insoportable utopía donde todo es pulcro, diáfano, artificial, proporcionado, un paraíso sin tiempo donde todo lo pobre y feo ha sido sustituido. Una Buenos Aires de réplica, sin signos de vejez y sin imperfecciones, a la que responde en el transcurrir de la novela la «ciudad real» por la que transita Felipe Félix y que abarca un catálogo amplio de barrios y de recorridos que tienen un rostro propio. Pero el lugar que el relato plantea como centro de la Buenos Aires real y por lo tanto

¹⁹ Sobre la intertextualidad con algunos videojuegos ver Alejandro Soifer, «Lectura, relectura, escritura y reescritura en el Capítulo III de *Las Islas* de Carlos Gamerro», consultable en:
<http://www.no-retornable.com.ar/v2/dossier/soifer.html>

²⁰ GAMERRO Carlos, *Las islas*, *op. cit.*, p. 25.

opone implícitamente a la torre de Tamerlán es también un espacio como de miniatura, aunque no ha sido objeto de reducción alguna dentro de la ficción. Se trata de un barrio obrero, Parque Chas, cuyos sucesos ocupan el centro geométrico de la novela²¹ Dentro de una ciudad edificada en damero el barrio tiene efectivamente la curiosa propiedad de ser el único proyectado sobre un diseño oval con diagonales que se cortan en el centro y manzanas más pequeñas de lo habitual, junto con un trazado de calles sin bocacalle, que llevan siempre el nombre de ciudades extranjeras. Los carteles que, fieles al sueño porteño de lo europeo, dicen «Berlín» o «Dublín», realzan en el relato el principal encanto de esa isla urbana, el de la vida que transcurre lenta y doméstica como en un tiempo anacrónico, separado del ajetreo de la ciudad actual y contrario al modernismo artificioso, acelerado y acrónico de la ciudad del futuro.

La figura de una teatral distopía aparece en cambio en un nuevo enfoque de la torre en la segunda mitad de la novela. Cuando Felipe Félix recibe de Tamerlán el encargo de investigar sobre su desaparecido hijo mayor y vuelve a la torre para concluir la encuesta, el edificio ha cambiado. Es domingo y todo está deteriorado y desolado, sucio, inmóvil. Los empleados de limpieza se entregan a acoplamientos burlescos y los ascensores no funcionan; la penumbra que reina en la torre, iluminada sólo por la luz del poniente, trae a los oídos la voz sonora de Tamerlán que, desnudo y con un libro en la mano, salmodia una versión suya de *El origen del hombre en el Plata*, de Ameghino. Sus disparates son por supuesto una nueva parodia de las teorías sobre el ser nacional de los argentinos, el vacío pampeano y la femineidad de la tierra, pero el ocaso de la arquitectura simbólica en la que ahora reside anuncia el suyo propio. De pronto la torre empieza a transformarse; F. Félix ha obtenido de Tamerlán una confesión firmada de sus crímenes y entonces todo el edificio se sacude como bajo el azote de una tormenta. La luz se hace más intensa, la visibilidad se obstruye.

Recién cuando faltaban seis o siete pisos me di cuenta. Una a una, las planchas de vidrio se opacaban primero, como empañadas, y gradualmente su luz aumentaba y sobre ellas, reflejadas, cobraban forma las imágenes de los pisos superiores, las nuestras, cada vez más cerca. Como obedeciendo a un hechizo, los espejos habían empezado a darse vuelta, y éramos nosotros, ahora, los que en breve quedaríamos atrapados en el punto de mínima visibilidad²².

Evidentemente, el texto no ofrece ninguna explicación técnica para estos fenómenos, aun cuando el lector pueda atribuirlos vagamente a un complot contra Tamerlán; es como si la figura de la torre pusiera textualmente en acto su potencial alegórico y, como un mecanismo que

²¹ Cf. Capítulo VIII.

²² *Las Islas*, op. cit., p. 425.

actúa por su propia cuenta, encerrara al malvado en su misma trampa. Multiplicado en millones de reflejos, diseminado en el aire, el cuerpo de Tamerlán empieza a disolverse. Pero el *hacker* logra restablecer en las computadoras el universo lógico de la torre, introduciendo una secuencia azarosa reversible (ya anticipada en el capítulo V) en que los vidrios se convierten en espejos y éstos en vidrios²³. En un *continuum* entre el programa de computación y el espacio de la ficción se produce un violento viaje en la torre, que el narrador percibe como un caleidoscopio girando a toda velocidad, en revoluciones donde todos los pisos se articulan y se desarticulan como fragmentos disparados, confundiéndose con los cuerpos en la ilusión de una bóveda infinita. Como el espacio, el tiempo se ha descompuesto: los segundos de que dispone el *hacker* se vuelven horas una vez que ha entrado en su «elemento, el fluido amniótico del universo virtual²⁴»; por más que se aceleren y corran, nunca los perseguidores de Tamerlán podrán ser tan rápidos en su mundo como lo es el *hacker* en el suyo. Se contrapone entonces una vez más en esta secuencia la velocidad de la pantalla virtual al mundo «real» (ficticio), y el relato vuelve así a enfrentar la instantaneidad de la creación de imagen al orden sucesivo de la escritura, representado aquí por el tiempo en que se mueven los personajes de la ficción. Al final del proceso, la realidad (ficticia) se reconstituye con la celeridad de un plano visual de televisión, de cine o de videojuego, y todo reaparece en su virtualidad de espejismo, como aparecían las islas, núcleo poliédrico de sentidos, bajo el telón del paisaje:

Se sentó ante la pantalla. En segundos, aunque muchos más de lo que hubiera tardado yo, hizo que los espejos dejaran de girar. Se niveló la ciudad, el río y el cielo se separaron como agua y aceite a ambos lados del horizonte, como las partes de un muñeco se unieron entre sí los distintos pedazos del cuerpo. Con la misma facilidad cerró todas las ventanas, trabó todas las puertas, hizo que la luz de mil reflectores cayera sobre nosotros. Descubierta, Tamerlán me soltó de su abrazo de ahogado, empujándome como si me hubiera tomado excesivas libertades con él²⁵.

La ciudad Babel. Marechal y Calvino

Dos cuestiones, la impostura y la ilusión, me parecen fundamentales en el imaginario de *Las Islas*, y me inclinaría a pensarlas como preocupaciones de Gamerro que se articulan por un lado con su gusto por las formas barrocas, los injertos textuales y los lenguajes de la cultura popular, y por otro, con una problemática de la sociedad y la cultura argentinas que tiene su propia tradición escrita. Si empezamos por esta última, es decir por una

²³ *Ibid.*, p. 428.

²⁴ *Ibid.*, p. 427.

²⁵ *Ibid.*, p. 429.

visión crítica que denuncia la impostura implícita en la idea de una identidad cultural homogénea y cristalizada, hay que subrayar que el texto de la novela está plagado de referencias, directas o alusivas, a una «Argentina visible», a una «Argentina potencia», a un Buenos Aires «real», a una ciudad «celeste» enfrentada a un espacio infernal, etc. Desde las posiciones de los defensores del nacionalismo de los años veinte (Lugones), las ideas de una gran parte de los autores que han discutido, con solemnidad o socarronamente, sea desde una perspectiva idealista o bien moralizante y pesimista, los rasgos distintivos de la Argentina y del argentino, están presentes en el tejido verbal de *Las islas*. Presentes y enseguida irónicamente desmentidas, ya sea por el cinismo o, en alternancia, por el dramatismo de las situaciones ficcionales.

Por otra parte, la literatura argentina realista y también aquella de 'imaginación razonada' han especulado sobre una Buenos Aires Babel que aparecía más y más, en el curso del siglo XX, como una sede cambiante de imposturas y de ilusiones. El escritor que intentó el registro más ambicioso de esa urbe escrita fue Marechal, que trabajaba sobre un modelo teológico (San Agustín) combinado con un altísimo arquetipo poético (Dante), y agregaba a ambos los sueños del barroco español en general y de Quevedo en particular, por lo cual había necesitado planear una urbe celeste en contraste con una terrestre y una ciudad de amistad y experiencia en contraste con una ciudad infernal (Cacodelphia), un infierno y un cielo. Pero Marechal se había propuesto también crear dentro de un mismo libro un archivo de la Buenos Aires que veía y había visto antes en su juventud, a través de las inolvidables recorridas por el barrio de los personajes bohemios de su *Adán Buenosayres* (1948), quizás lejanamente inspiradas en Joyce. Hablar de la influencia de este escritor en *Las Islas* supondría entrar en un punto que, aunque no ha sido tratado hasta el momento, me parece flagrante, a la vez excesivamente claro y demasiado vasto para ser comentado en pocas palabras. Me limitaré entonces a apuntar aquí algunas coincidencias con su obra²⁶ y a señalar en ella un alocado antecedente arquitectónico todavía más excéntrico que la torre de Tamerlán.

²⁶ Pueden, por ejemplo, indicarse como de cuño marechalino componentes esenciales del discurso narrativo de *Las Islas*, como el uso de un humor absurdo arraigado en referencias por mitad eruditas (erudición de fuentes cultas o populares) y por mitad copiadas de usos lingüísticos bajos, o el empleo de un grotesco que tiene sus raíces en el teatro popular, e incluso de un lenguaje teatralizado y críptico para ciertos personajes de doble faz, procaz y burlón para otros personajes. Son de ascendencia marechalina, y recuerdan sea *Adán Buenosayres* (1948) sea *El Banquete de Severo Arcángelo* (1967) recursos precisos como el desdoblamiento de ciertos comparsas, la amplia evocación de la Buenos Aires real en los recorridos del protagonista, la sátira del discurso sobre la tierra y los orígenes del hombre (en donde la referencia es doble, a la vez a las teorías de Ameghino y a *Adán*), la ambivalencia de la figura del capitalista y cantidad de menciones puntuales a la luz y la sombra que lo rodean, ciertas referencias a personajes marginales (el linyera) susceptibles de una lectura crítica en *Adán* y otra social en el texto de Gamerro.

En su tercera novela, publicada en forma póstuma, *Megafón o la guerra* (1970), Marechal había inventado una guerra secreta y popular contra los males de la Argentina, dentro de una ficción que planteaba además un periplo iniciático en busca de una mujer. Vista en relación con los sucesos de la guerra intestina de los años setenta, podría considerarse a esa ficción como anticipatoria. Ahora bien, las coincidencias entre ciertos elementos de la sintaxis narrativa de *Las Islas* y la de *Megafón* son sorprendentes, en particular porque Marechal retomaba allí el esquema de recorrido por la ciudad que había utilizado ya en *Adán BuenosAyres* (1948) y de búsqueda en torno a un secreto o un misterio que constituía el núcleo ficcional de su segunda novela, *El banquete de Severo Arcángelo* (1967). Incluso otras pautas, aunque episódicas, son también insoslayables, como el paso de la acción por el hospital psiquiátrico Borda –un importante capítulo en cada una de las novelas– al que *Megafón* acude en busca de un poeta que será su guía en una guerra que se prepara, y el *hacker* Felipe Félix en pos de un ex camarada afásico que conoce el secreto del Diario de una guerra que ya ha tenido lugar. Por fin, también el Delta del Tigre, otro de los escenarios donde se desarrolla una breve secuencia de *Las Islas*, es uno de los lugares transfigurados por la última novela de Marechal, que sitúa en él su propio ejemplo de arquitectura futurista alegórica, el castillo de Tifoneades, monstruoso edificio en círculos concéntricos, oculto y enigmático, que resulta un lenocinio en cuyo centro reside la mujer buscada.

En cuanto al problema de la ilusión, otro tópico del barroco, revestido de fuerte connotación política en el pensamiento moderno, puede sin duda ser rastreado a diferentes niveles textuales en una obra que trabaja abundantemente sobre la mirada y el simulacro. El tema funciona como una isotopía que se encuentra anunciada desde el epígrafe general de *Las Islas* y es retomada al cierre de la novela. El epígrafe es una cita de *Las ciudades invisibles*; el final, un cuento de hadas reescrito. Sin duda, poner la novela bajo la advocación de Calvino supone colocarse en la estela de un texto que se interroga sobre el mundo moderno a través de la figura simbólica y utópica de la ciudad (de las ciudades), a la vez nudo de sentido y modelo hermenéutico donde se cruzan los deseos, las ambiciones, los saberes y la memoria de los hombres, vínculo entre cada uno de ellos y la sociedad²⁷. La cita elegida por Gamero es un fragmento del conocido último diálogo de Marco Polo con el Khan sobre dos urbes, la ciudad perfecta, que Marco imagina compuesta de fragmentos, discontinua en el espacio y el tiempo, y la ciudad infernal. Para él, esta última no puede ser la ciudad futura, porque el infierno es el presente, en el que se está ya y frente al cual no caben más que dos actitudes. La primera, aceptarlo hasta

²⁷ Ver JONGENEEL Els, « *Les Villes invisibles* d'Italo Calvino : entre Utopie et Dystopie », en:
<http://congres.70.library.uu.nl/>

no verlo más, puesto que se es parte de él; la segunda, peligrosa y exigente, «buscar y saber reconocer quién y qué, en medio del infierno, no es infierno, y hacerlo durar, y darle espacio²⁸.» La segunda solución apela por cierto a una vigilancia intelectual que podemos suponer que el autor argentino reclama y propone, y alude a las tensiones del presente tanto como al juego de espejos de la literatura, que pone al lector frente a complejos universos de invención y a la vez frente a una visión crítica del mundo. Esa perspectiva se toca así en su novela con las de los moralistas sociales a la manera de los utopistas o, una vez más en el contexto argentino, de autores como el citado Marechal.

El cuento del rey sapo que termina el libro es por su parte una fábula perversa en la que una princesa espera en vano que su horrible esposo se vuelva un bello príncipe y va en cambio transformándose ella misma a su contacto, insensiblemente primero y concientemente después, en un asqueroso batracio. La historia refuerza el sentido del epígrafe al volver sobre el caso de la «adaptación» a un infierno. Jugando sobre el tema del mundo de ilusión propio del cuento de hadas, la fábula indica que lo más horrible no es el ser infernal mismo (para el caso, el inmundo sapo) sino la resignación y la sumisión al infierno conocido, es decir, la pérdida de las ilusiones.

Así, tanto como el texto de Calvino o como las fantasías pesadillescas, Gamero inscribe en su obra la tensión entre utopía y distopía, entre modernidad y anacronismo, entre realidad y utopía, entre ilusión y realidad. Su híbrida novela «de guerra²⁹», que rechaza toda vocación a una lectura complaciente, arrastra al lector en la adicción a sus tiempos veloces, a sus intermitencias y a sus artificios. No es entonces de extrañar que otro concepto acuñado por Calvino venga a la mente durante la experiencia de la lectura, la noción de *ligereza*, a la vez en su sentido de levedad y de rapidez, como si Gamero intentara, dándole al texto «la vida del juego» (de los juegos)³⁰, lanzar una máquina literaria a su máxima potencia soliviantando así a su paso todos los cadáveres de la Historia.

Teresa ORECCHIA HAVAS
Université de Caen-Basse-Normandie
(LASLAR)

²⁸ GAMERRO Carlos, *Las Islas*, op. cit.

²⁹ Una adaptación teatral y una comedia musical basados en la novela se han representado con gran éxito en 2011 en Buenos Aires.

³⁰ GAMERRO Carlos, *Las islas*, op. cit., p. 75.

Plop de Rafael Pinedo : «ciencia rudimentaria y ficción de las ruinas»

GANADORA DEL PREMIO DE NOVELA CASA de las Américas en 2002, *Plop* es la primera novela del argentino Rafael Pinedo, fallecido tempranamente en 2006. Publicada en Argentina (Interzona, 2004), España (Salto de Página, 2007 y 2011), y Francia (L'Arbre vengeur, 2011), esta novelita de corte distópico se lee de un tirón... para quien aguanta. Negra, cruel y descarnada, *Plop* es uno de esos libros que impactan, que dejan una impronta profunda.

Dentro del amplio y borroso espectro de la literatura de ciencia ficción –literatura del extrañamiento cognitivo y de la distanciación referencial a partir de un *novum* que desencadena una lectura específica, según Darko Suvin¹–, *Plop* pertenece al subgénero tradicional de lo posapocalíptico². Entre los dos arquetipos de mundos pos-catástrofe que identifica James Berger en esos paradójicos relatos donde el fin nunca es el fin³, el universo representado en *Plop* se aparenta al de la «tierra baldía⁴.» Contada por un narrador omnisciente, la historia podría empezar donde termina *Earth*

¹ Véase SUVIN Darko, *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal, Presses Universitaires de Québec, 1977.

² En Argentina, cabe mencionar el papel fundacional de la mítica historieta de Héctor Germán Oesterheld, *El Eternauta* (1957-1959), en la construcción de la tradición posapocalíptica.

³ « In nearly every apocalyptic presentation, something remains *after the end*. [...] In modern science-fiction accounts, a world as urban dystopia or desert wasteland survives. » (BERGER James, *After the End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999, p. 5-6).

⁴ La novela de Marcelo Cohen, *Donde yo ya no estaba* (Norma, 2006), ilustraría más bien el primer arquetipo: la distopía urbana. En cuanto a *El año del desierto* (Interzona, 2005), de Pedro Mairal, correspondería a un intermedio, a una transición de un arquetipo a otro: la historia sucede en un Buenos Aires que se va reduciendo por el avance de la intemperie, hasta que la protagonista se interne en el nuevo desierto.

Abides (1949), la novela del norteamericano George R. Stewart⁵. Transcurre en un futuro indefinido, después de algún cataclismo, en un paisaje de pesadilla semejante a un inmenso basural, donde la sociedad tal como la conocemos ya no existe⁶. El flashback global que estructura la novela enmarca el relato del ascenso social de Plop, el protagonista, cuyo nombre onomatopéyico da su título a la obra –remite al ruido que hizo el niño al ser parido en el suelo barroso.

«Lejos de los habituales temas de la tecnología moderna, *Plop* es ciencia rudimentaria y ficción de las ruinas⁷», anuncia la contraportada de la edición argentina. Esta acertada expresión me sirve de punto de partida para examinar en qué Pinedo renueva el subgénero cienciaficcional de lo posapocalíptico. Intentaré mostrar cómo el autor, otorgando un lugar marginal a la ciencia, elabora un mundo superviviente cuya construcción se basa en lo que queda después de la catástrofe: los restos de un antes. A partir de ahí me interesaré por la manera en que Pinedo consigue declinar las *ruinas*, materiales o simbólicas, tanto en la historia como en el modo de poner en palabras este universo de residuos.

Después del cataclismo: la supervivencia

Según señala Alejo Steimberg, el cronotopo puesto en escena en *Plop* se caracteriza por cierta «territorialización⁸». Anclaje leve pero perceptible de la acción, las marcas de la «argentinidad» –o «latinoamericanidad»– del espacio son tan idiomáticas como geográficas y culturales. Entre otros elementos, el omnipresente voseo⁹, el empleo del quechuismo «opa¹⁰» y del argentinismo «truequear¹¹», la alusión a la Pampa, reducida a su mínima expresión

⁵ Vicente Luis Mora conecta ambas novelas en su blog *Diario de lecturas*.

⁶ De hecho, *Plop* inaugura lo que Pinedo llama la «trilogía de la devastación» (MORENO Santiago L., «*Frío*, de Rafael Pinedo», in *Literatura prospectiva* [en línea], disponible en:

<http://www.literaturapropectiva.com/?p=8444> (consultado el 05/07/2013)), integrada por sus dos novelas posteriores: *Frío* (Salto de página, 2011) y la recién publicada *Subte* (Salto de página, 2012).

⁷ PINEDO Rafael, *Plop*, Buenos Aires, Interzona, 2004.

⁸ STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado: el cronotopo aislado en la ciencia ficción argentina pos-2001», in *Hélice* [en línea], n° 14, 2012, disponible en: <http://www.revistahelice.com/> (consultado el 05/07/2013), p. 8.

⁹ Por ejemplo: «Vos sos muy chico para votar», «Ya soy vieja, pegá tranquilo» (PINEDO Rafael, *Plop*, Madrid, Salto de página, 2011, p. 18 y 132). Todas las citas corresponden a la segunda edición española de la novela.

¹⁰ «La Tini [...] veía que todas las preñadas después protegían a sus crías. Muchas también las ahogaban apenas salían. Sobre todo a los opas. Había bastantes opas.» (*ibid.*, p. 65-66)

¹¹ *Ibid.*, p. 14.

topográfica –la «Llanura¹²»– contribuyen a la ubicación argentina. En cuanto al marco temporal de la historia, corresponde a un futuro indeterminado pero relativamente cercano, y en todo caso posterior a una catástrofe que el lector, al terminar el libro, todavía desconoce.

No se sabe qué pasó ni por qué. El cataclismo que alteró el mundo sólo se transparenta a través de las ruinas que dejó. Sus consecuencias sugieren un desastre ecológico a gran escala, quizás una hecatombe nuclear, mientras los hierros esparcidos por la Llanura y las construcciones derrumbadas evocan la violencia de la catástrofe: «El paisaje era siempre el mismo: barro, hierros retorcidos, cascotes, basura, algún arbusto¹³.» La biodiversidad se redujo drásticamente; cae una lluvia casi perpetua, pero el agua pluvial se torna mortífera apenas toca el suelo; nacen muchos retardados e hijos deformes. Aunque el cronotopo tenga visos de mensaje aleccionador acerca de los riesgos conllevados por la sociedad urbanizada, no importan las causas del cataclismo ni la catástrofe en sí, sino lo que viene después. Al descartar «la advertencia sobre las consecuencias de tal o cual conducta humana» –«elemento recurrente en muchas obras de ciencia ficción¹⁴», según Alejo Steimberg–, el autor de *Plop* renueva la tradición de lo posapocalíptico. Relacionada con el apocalipsis entendido como «revelación», la dimensión predictiva del subgénero se ve relegada a un segundo plano. El mismo Pinedo, en varias entrevistas, insiste en que no quiere transmitir ninguna lección o crítica, pero que siendo escritor, «es hijo de su tiempo¹⁵.»

Más clásico es el tratamiento que el autor reserva al tiempo. Al asentar el mundo diegético en lo que James Berger llama una «pos-historia¹⁶», Pinedo retoma la «temporalidad de un presente eterno propia del imaginario tradicional posapocalíptico¹⁷.» Como si el tiempo ya no pasara, los personajes de *Plop* parecen estancados en la actualidad de la supervivencia, entre un pasado reducido a fragmentos y un futuro imposible de contemplar. En este contexto, la esperanza de que exista un mundo *otro* o sea posible un mañana mejor es casi nula¹⁸, o más bien se ha convertido en leyenda.

¹² *Ibid.*, p. 21.

¹³ *Ibid.*, p. 39.

¹⁴ STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 17.

¹⁵ GUTIERREZ VAZQUEZ Celia, «Al fin del viaje: *Plop*», in *El crítico* [en línea], disponible en: <http://www.saltodepagina.com/critica/plop-6/> (consultado el 05/07/2013).

¹⁶ BERGER James, *After the End*, op. cit., p. 9.

¹⁷ STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 6.

¹⁸ Este «futuro obturado» (*ibid.*, p. 4) recuerda la «planicie del sinfuturo», cronotopo agónico evocado por Marcelo Cohen en su novela *Impureza* (Buenos Aires, Norma, 2007, p. 14): «Desde la explanada de la Gasomel, entre el tarareo cibernético de los robots inyectores, Neuco veía agonizar un mundo violento y roñoso. Pero no iba a morir, ese mundo. La agonía era su forma de durar» (*ibid.*, p. 48).

Los límites de la Llanura y la existencia del mar son pura y llanamente inconcebibles:

Dicen los viajeros que lejos, a más de treinta días de camino, el suelo se levanta y hay partes de piedra y no hay cascotes ni latas.

Pero nadie les cree.

A lo lejos, por donde sale el sol, de noche se ve un resplandor. Todos saben que ahí no pueden acercarse. Dicen los viejos que es todo agua.

Pero son cuentos, no existe tanta agua junta. El agua está en el cielo y cae todo el tiempo. Y cuando llega al suelo es barro¹⁹.

La anecdótica aparición de una especie de profeta que se cruza con el grupo de Plop apenas interrumpe la ausencia de perspectivas, en un episodio que sólo ocupa dos capítulos («Mesías» y «Prédicas»). El Mesías, uno de los pocos que sueña con un mundo distinto adonde pretende llevar a los demás –la lejana, limpia y fértil «Tierra Sana²⁰»– termina mutilado y abandonado por sus seguidores. Si han vuelto al nomadismo, la mayoría de los habitantes del mundo de *Plop* viajan, «pero a ninguna parte²¹», como subraya Angélica Gorodischer.

Un único objetivo, a muy corto plazo: sobrevivir. Fórmula usual de saludo entre dos desconocidos, el repetido «Acá se sobrevive²²» sintetiza el combate cotidiano por la vida, «único destino allí posible²³». Comer, abrigarse, tener sexo; sólo importan las necesidades básicas de los individuos, cuya satisfacción es sinónima de la «buena vida²⁴» que Plop garantiza a la mujer conocida en el depósito. «Tenía todo. Tenía comida. Tenía sexo. No tenía frío, no tenía hambre. Tenía todo²⁵», recuerda el joven tras la muerte de la Guerrera. Bien parece que la humanidad ha experimentado una involución de la civilización a la barbarie²⁶. Entre la decena de clanes que recorren la Llanura, el de Plop –autodenominado Grupo– funciona según la ley «del más apto», o sea «de quien esté más capacitado para aprovechar sus oportunidades, para saber estar en el lugar justo en el momento adecuado, y actuar en

¹⁹ PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 21.

²⁰ *Ibid.*, p. 111.

²¹ GORODISHER Angélica, «Viaje hacia ninguna parte», in MATTALIA Sonia, CELMA Pilar, ALONSO Pilar (eds.), *El viaje en la literatura hispanoamericana: el espíritu colombino*, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, 2008, p. 26.

²² PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 14.

²³ LEOTTA Juan Marcos, «Acerca de *Plop* de Rafael Pinedo», in *El interpretador* [en línea], n° 19, 2005, disponible en: <http://www.elinterpretador.net/19JuanLeotta-AcercaDePlop.htm> (consultado el 05/07/2013).

²⁴ PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 100.

²⁵ *Ibid.*, p. 124.

²⁶ Los clanes puestos en escena en *Plop* prefiguran los grupos neobárbaros que describe Cormac Mac Carthy en *The Road*, algunos años después. Ambas novelas presentan numerosos puntos de contacto.

consecuencia²⁷.» Ilustración de este darwinismo social desviado, Plop transgrede las reglas que rigen la vida de su comunidad para subir los escalones jerárquicos y dejar de ser «uno más, un mono, un peón, un esclavo²⁸.» Su trayectoria lo convierte en una especie de caudillo con poder absoluto que recuerda, para Vicente Luis Mora, la tradición narrativa de la novela de dictadores²⁹. El ascenso, inevitablemente, precede a la caída: a raíz de un doble error, el tirano cae en desgracia y lo condenan a muerte; la historia se cierra con la ejecución de la sentencia.

Un mundo de residuos

Para esta humanidad pos-catástrofe, sobrevivir implica volver a empezar, pero no desde cero. En *Plop*, las ruinas y los residuos abundan. Su proliferación, al funcionar como una de esas palancas cienciaficcionalas que Irène Langlet llama «étrangetés globales ou d'univers³⁰», dispara la alteridad propia del género. Naturales, industriales, sociales, aun culturales, los vestigios del mundo de antes son elementos a partir de los cuales se recompone un universo precario. «Nada se crea: todo es reutilización», señala Alejo Steimberg antes de evocar «una cultura del reciclado absoluto³¹.» Sugerido en la tergiversación del conocido logotipo moebiano en la tapa de la edición española, el desarrollo de este reciclado generalizado se explica. En el universo de *Plop*, todo, absolutamente todo, se *usa...* incluso la gente, tanto los cadáveres, comida para los cerdos una vez recuperados los huesos y dientes, como los cuerpos vivos. Fruto de un significativo desplazamiento léxico, el verbo «usar», de hecho, remite a las relaciones sexuales³².

En medio de un paisaje de barro y escombros, emergen fracciones de naturaleza: «los campeones de la supervivencia³³» de la flora y de la fauna. «Alguna paja brava corta el basural. Arbustos, nunca más altos que un hombre, con espinas, con unas hojas minúsculas y negras. Y hongos, que

²⁷ VAZQUEZ Cristian, «Las cosas por su nombre», in *Lea* [en línea], disponible en <http://www.saltodepagina.com/critica/plop-6/> (consultado el 05/07/2013).

²⁸ PINEDO Rafael, *Plop*, *op. cit.*, p. 12.

²⁹ MORA Vicente Luis, «*Plop*», in *Diario de lecturas* [en línea], disponible en: <http://vicenteluis Mora.blogspot.com/2011/10/plop.html> (consultado el 05/07/2013).

³⁰ LANGLET Irène, *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006, p. 36.

³¹ STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 9.

³² Por ejemplo, en el capítulo que describe el festejo del Karibom, leemos: «Si alguien quería seducir a otro, la costumbre era que se acercara desde atrás y lo abrazara con fuerza. [...] Si el abrazado estaba de acuerdo con la relación, tenía que darse vuelta y abrazar al aspirante. En ese caso se retiraban un rato a usarse y luego volvían a la ronda, juntos el resto de la noche» (PINEDO Rafael, *Plop*, *op. cit.*, p. 30).

³³ STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 9.

salen por todos lados³⁴.» Reflejada por el número limitado de verbos y la sequedad estilística, la reducción de la vida vegetal se lleva al extremo. El único árbol que queda, raquíutico y sin hojas, es casi legendario. Y en los pocos sitios donde la naturaleza es más visible, la vegetación parece haber digerido los vestigios de civilización: «Eran ruinas, rodeadas de matorrales espinosos, algunos tan altos como una persona. Desde lejos se veían algunas paredes, vigas, puertas, ventanas vacías como ojo de calavera. Todo cubierto de musgo, hongos y enredaderas de hojas negras³⁵.» Más bien urbana y hostil, la fauna suele pensarse en términos de peligro y utilidad. Pululan las arañas venenosas, las cucarachas enormes, los gusanos. Se cazan ratas, gatos salvajes, perros cimarrones, y se crían cerdos.

Mientras que la naturaleza se enrarece, sobran los restos de una sociedad de producción. Formando verdaderas «montañas de basura³⁶», los residuos irrumpen en la topografía monótona de la Llanura. Una entrecortada enumeración inventaría los materiales de construcción que se recolectan en las pilas de escombros: «La mayor parte es hierro y cemento. Pero hay mucha madera también. Y plástico. De todas formas. Y tela, casi siempre medio podrida³⁷.» Detrás de la imagen de la recolección de residuos, quizás se dibuje la sombra de la crisis socioeconómica del 2001, y en particular «el oscuro mundo de los cartoneros³⁸», aunque ninguna referencia concreta remite a esa época. En algún modo, la ausencia de mensaje de advertencia no impide que el futuro posapocalíptico inventado por Pinedo pueda funcionar como metáfora del presente.

Si la mayor parte de los pocos objetos enteros que surgen de la basura están oxidados, gastados o son inservibles³⁹, los residuos se truecan o se transforman en herramientas, armas, trajes. Varios fragmentos de la novela suenan como instrucciones para arreglárselas en un mundo inhóspito. Aquí viene una de las recomendaciones: «Lo mejor es hacerse un traje con tela de plástico. Se encuentran siempre en retazos. Es difícil de coser. Algunos lo pegan con fuego, pero son muy pocos los que saben cómo conseguir que no se deshaga y queme las manos⁴⁰.»

³⁴ PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 19.

³⁵ *Ibid.*, p. 42.

³⁶ *Ibid.*, p. 20.

³⁷ *Ibid.*

³⁸ DE LEO Daniel, «Lecturas: *Plop*, de Rafael Pinedo», in *Axolotl* [en línea], disponible en: <http://revistaaxolotl.com.ar/esp02-3.html> (consultado el 05/07/2013).

³⁹ «A veces aparecen cuchillos verdaderos. Pero la mayoría son chicos y están muy oxidados.» «Y aparatos. Que nadie sabe para qué son, o fueron.», PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 20-21.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 21.

Lejos de los futuros tecnologizados que imagina un Cohen⁴¹, en *Plop* la ciencia ocupa un sitio marginal. Los avances tecnológicos de nuestros tiempos han desaparecido para dejar lugar a técnicas y herramientas elementales. Rudimentaria, es ciencia en negativo, *en creux*: a través de los residuos, sólo queda la impronta de algo que ha existido. Las técnicas descritas en la novela configuran un paisaje científico bastante heterogéneo. El uso de una madera como pala y la fabricación de arcos y flechas remiten a la Prehistoria, mientras la ballesta evoca la Antigüedad. Las protecciones de alambre a guisa de visera recuerdan la Edad Media, cuando las técnicas de soldadura del plástico se vinculan a una época mucho más reciente. Respecto a nuestros puntos de referencia, los sobrevivientes están reinventando la ciencia de manera anacrónica, sin seguir el orden de la Historia, pues parten de los «restos de la tecnología del Primer Mundo⁴².»

La misma sociedad parece construida con escombros. Nómadas y semiorganizados, los grupos que circulan por la Llanura constituyen una nueva sociedad primitiva. A la vez «tribal y burocrática⁴³», la organización interna del clan de Plop es «heredera de estructuras militares y policiales⁴⁴», apunta Alejo Steimberg. Sus miembros se reparten en siete brigadas encargadas de distintas tareas y encabezadas por un líder máximo: el Comisario General. Cada brigada está dirigida por un secretario y un subsecretario, y la jerarquía se prolonga en una división entre Uno y Dos. Como la mayoría de los miembros, Plop (en la primera mitad de la novela) y la vieja Goro (la mujer que lo cría) son los siervos del Asentamiento: pertenecen a la brigada Servicios Dos. Los que integran Recreación Dos son «usados» por los demás, mientras los vigilantes, exploradores y cazadores forman parte de Voluntarios Uno, y «los tontos, débiles o muy rebeldes van a parar a Voluntarios Dos, para que no duren⁴⁵.» Relegados al último peldaño de la jerarquía, éstos sirven de moneda de cambio, señuelos en la caza, o catadores de hongos posiblemente venenosos, de manera que su sacrificio resulte útil para la comunidad.

Los códigos de valores han sido trastornados. Si bien está prohibido abrir la boca y enseñar la lengua, orgías, pedofilia, zoofilia y antropofagia están toleradas. Férreos, los únicos tabúes que siguen funcionando son «briznas fosilizadas y sacralizadas⁴⁶» de tiempos anteriores. Vacías y sin

41 Pienso en *Donde yo ya no estaba*, o también en «Variedades», uno de los dos relatos que componen *Hombres amables* (2004).

42 COHEN Marcelo, «Plan de evasión (entrevista a Marcelo Cohen, responsable de Línea C)», in *Axxón (Noticias)* [en línea], disponible en: <http://axxon.com.ar/not/145/c-1450141.htm> (consultado el 05/07/2013).

43 *Ibid.*

44 STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 9.

45 PINEDO Rafael, *Plop*, *op. cit.*, p. 25.

46 STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 10.

sentido, las prohibiciones vigentes en el mundo novelesco recuerdan refranes o «buenas maneras» de épocas olvidadas. Lo que todos llaman «el tabú» se recita entre golpes de varilla, durante crueles ritos iniciáticos:

¡Nunca voy a mostrar la lengua!
Golpe.
¡Mi saliva queda en mi boca!
Golpe.
¡La comida se mastica, nadie la mira!
Golpe.
¡Si se grita no se ve la boca!
Golpe.
¡En boca cerrada no entran moscas⁴⁷!

Las costumbres también hacen eco a un pasado desconocido. Si el festejo del Karibom se parece al Carnaval, otra fiesta —«la Fiesta»— se celebra sin que «[jamás] nadie [dijera] qué se conmemoraba⁴⁸.» En cuanto al juego del «tacle», que consiste en «correr y tumbar al otro⁴⁹», es un obvio residuo del deporte nacional. Aunque menos sistemático que en la Bartertown de la tercera película de la saga *Mad Max* (*Mad Max beyond thunderdome*, 1985), el trueque practicado en los Lugares de Cambio sustituyó al comercio con dinero, ilustrando el regreso a un sistema económico primitivo⁵⁰.

En este esbozo de sociedad, la única cultura viable está hecha de fragmentos. El canto de la madre de Plop y el baile de la Tini (véanse los capítulos «El nacimiento» y «La Tini baila») son algunas de las poquísimas prácticas culturales que subsisten en el universo de la supervivencia. Pero la fragmentación de la cultura se manifiesta sobre todo a través de una serie de palabras y expresiones heredadas del pasado y «resignificadas⁵¹». Si bien no se trata de «mots-fictions⁵²», sufren una forma de desviación semántica que recuerda las innovaciones lingüísticas propias de la nueva

⁴⁷ PINEDO Rafael, *Plop, op. cit.*, p. 31-32.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 45. Para más detalles, véase STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 10.

⁴⁹ PINEDO Rafael, *Plop, op. cit.*, p. 46.

⁵⁰ Edmundo Paz Soldán afirma que *Plop* «es parte de una sensibilidad apocalíptica contemporánea que puede dialogar perfectamente tanto con *Mad Max* como con Cormac McCarthy» («Rafael Pinedo después del fin», in *La Tercera* [en línea], disponible en: <http://www.elboomeran.com/blog-post/117/11042/edmundo-paz-soldan/rafael-pinedo-despues-del-fin/> (consultado el 05/07/2013)).

En efecto, varias conexiones relacionan la novela de Pinedo con las películas de George Miller, desde la barbarie de las pandillas de motociclistas (*Mad Max I*) hasta el descubrimiento de los restos de un avión en el desierto (*Mad Max III*), pasando por la organización tribal de la sociedad y la alusión al «viejo mundo» (*Mad Max II*).

⁵¹ STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 9.

⁵² ANGENOT Marc, «Le paradigme absent. Éléments pour une poétique de la science-fiction», in *Poétique*, n° 33, 1978, p. 77.

prosa cuyo surgimiento, según Patrick Parrinder, es el correlato inmediato de la ciencia ficción⁵³. En la novela de Pinedo, dos mecanismos alternan. Motor del proceso de distanciamiento cognitivo⁵⁴, el desfase respecto a nuestro sistema actual de referencias permanece a veces implícito. Empleados con naturalidad, vocablos como «usar» o «tabú» ya no tienen el mismo significado que en la realidad del lector. Así, el contexto permite entender que el verbo «reciclar» remite en adelante a la «recuperación» y «reutilización» de seres humanos, despedazados a modo de castigo o porque frenan al Grupo, como la madre de Plop:

¿Recicle o pira? –dijo el Comisario General. [...]

Fue un cañaveral de manos para el recicle.

La vieja Goro [...] lo llevó a ver la operación. La aguja entre las cervicales, el despellejamiento, la carneada.

Siendo el hijo, le correspondía pedir algo : eligió un fémur, para hacer una flauta. Nunca la hizo.

La vieja lo trató de estúpido: podría haber canjeado mucho mejor los dientes, que estaban completos y todavía en buen estado⁵⁵.

Otras veces, el mismo narrador subraya que el uso de ciertas palabras es propio de los ancianos, viajeros e individuos exteriores al Grupo. La puesta en relieve, puntualmente reforzada por las comillas⁵⁶, traduce el sentimiento de extrañeza experimentado por el joven Plop. «Machete», «Guardianes», «toldos», «limpiar», etc., «conservan [...] el fantasma de lo que [...] significaron⁵⁷». Recuerdo de una antigua estructura urbana –el « espacio vacío » dejado en el medio del Asentamiento, «al que todos llamaban la Plaza⁵⁸– o reminiscencia de remotas preocupaciones ecologistas –el adjetivo «contaminada», que «usan los viejos⁵⁹» para calificar el agua mortífera–, estas palabras evocan realidades desaparecidas o demasiado perturbadas. Las mayúsculas, al transformar nombres comunes o adjetivos en nombres propios, a menudo señalan el

53 « To understand the Moon it was necessary not only to put one's observations into words but for the words themselves to be transformed, at the local level by effects such as those that Calvino calls « levitation » and « rarefaction » and on a much broader scale by the gradual emergence of a new sort of prose, which would be codified by the Royal Society later in the seventeenth century and would come to be called «scientific». » (PARRINDER Patrick, « Introduction : learning from other worlds », in PARRINDER Patrick (ed.), *Learning from other worlds : estrangement, cognition, and the politics of science fiction and utopia*, Durham, Duke University Press, 2001, p. 6-7)

54 SUVIN Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, op. cit., p. 11-20.

55 PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 18.

56 Por ejemplo: «Le habían dicho que a veces [el agua] se juntaba en charcos grandes que se llamaban «lagos» (*ibid.*, p. 20).

57 STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 9.

58 PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 18.

59 *Ibid.*, p. 19.

trastorno. Así, precisamente porque ya no queda nada sano, «Sana» pasó a designar la tierra legendaria donde crecen plantas y no llueve sin parar.

Si Pinedo consigue renovar el lenguaje inyectándole alteridades lingüísticas fuentes de extrañeza, el manejo de éste por parte de los personajes es otra manifestación de lo fragmentario en la novela. Para Angélica Gorodischer, «Los hombres y las mujeres de *Plop* [...] han perdido la capacidad de hablar. Emiten palabras⁶⁰». Escasos, los diálogos constan de frases breves, centradas en las necesidades básicas, como en este intercambio entre un miembro del Grupo y el dueño de un puesto de trueque:

- Acá se sobrevive.
- Acá se sobrevive.
- ¿Qué hay?
- Ganas de truequear.
- Adelante, adelante hasta la puerta⁶¹.

La mayoría de los personajes se expresan «con frases secas y cortas», como la vieja Goro cuando se propone explicar a Plop «los juegos, los ritos, las costumbres⁶².» Asimilada a una «máquina de pelea» que gruñe más que habla, la Guerrera extrema esta infrautilización del lenguaje: «Tenía una voz gutural y le costaba modular. Plop se dio cuenta de que apenas podía articular los pensamientos⁶³.»

En cuanto a la escritura, casi ha desaparecido. De ella quedan huellas, en el cartel mudo de un Lugar de Cambio, «que no decía nada⁶⁴», o restos, en las etiquetas de las cajas y latas de comida encontradas en el depósito. En este mundo vuelto a la transmisión oral, pocos saben que existen libros, y leer se transmite a escondidas, en clases secretas. Las últimas hojas escritas que han sobrevivido a la catástrofe son reliquias valiosísimas, que se atesoran. La vieja Goro, a través de quien resuenan las voces de los ancianos, guarda algunos folios en su bolsa de cuero, junto al corazón. Cuando empieza a leerlos en voz alta, el relato del Big Bang –ya que de esto se trata– se convierte en parodia de texto sagrado, mito de un comienzo inconcebible. «Plop no sabe, nosotros sí, lo que dicen las palabras. Dicen detalladamente, científicamente, cómo nació el universo⁶⁵», escribe Angélica Gorodischer. Fascinados hasta caer en éxtasis, los miembros del Grupo escuchan a la vieja sabia sin entender «ni una palabra⁶⁶», quizás porque

⁶⁰ GORODISHER Angélica, «Viaje hacia ninguna parte», art. cit., p. 26.

⁶¹ PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 14.

⁶² *Ibid.*, p. 30.

⁶³ *Ibid.*, p. 101.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 28.

⁶⁵ GORODISHER Angélica, «Viaje hacia ninguna parte», art. cit., p. 27.

⁶⁶ PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 47.

«un texto que habla de un origen carece de sentido en el presente de decadencia del mundo de la novela⁶⁷.»

Hecha de vestigios del pasado, la cultura que emerge en este universo transmite una de las obsesiones de Pinedo: la «destrucción» de una cultura que se «desmigaja» y cuyas «migajas se pudren en el suelo⁶⁸.» Como la naturaleza y la misma sociedad, o su esbozo, es una faceta más del mundo *residual* representado en *Plop*. Omnipresentes, las ruinas se convierten en una especie de «metatemática»: proliferan a tal punto que se plasman en la estructura de la novela y reflejan varios procedimientos de escritura.

Hacia una «estética de la carencia»

Traducción estructural de las ruinas, la fragmentación obra desde la apertura del relato. Como si llevara la impronta de una totalidad textual borrada⁶⁹, el incipit empieza *in medias res*: «Desde el fondo del pozo sólo se ve un pedazo de cielo a veces gris, a veces negro⁷⁰.» Sin embargo, lo fragmentario se exhibe antes que nada en la segmentación del relato en cincuenta y ocho brevísimos capítulos de una a cuatro páginas (con sus cinco páginas, el capítulo «Las formas» es una excepción). Cada capítulo lleva un título: «El nacimiento», «La iniciación», «Elegir mujer», «El duelo», «La caída»... Hitos de una historia narrada por tramos, los títulos seccionan el relato a la vez que conectan los capítulos entre sí. En el cuerpo del texto, ningún vínculo explícito articula un capítulo a otro, quizás porque más que la cronología, el ascenso social de Plop es el hilo que los reúne.

Esta fragmentación constitutiva tiene que ver con la misma génesis de la novela, producto del montaje de dos representaciones mentales originarias. *Plop* «surge de un par de imágenes que me aparecieron y se combinaron: la de una persona que está en el fondo de un pozo [...] y ve como lo van tapando de tierra⁷¹, y la de una mujer que pare un hijo

⁶⁷ STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 10.

⁶⁸ FRIERA Silvina, « Argentina ayuda mucho al pesimismo », in *Página/12* [en línea], disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/4-1552-2006-01-17.html> (consultado el 05/07/2013).

⁶⁹ « Qu'il se présente comme ce qui subsiste d'un texte disparu, ou comme ce qui préexiste d'un texte à venir, le fragment ne cesse de renvoyer à une espèce de *continuum* utopique, de «donner à penser [...] d'en dire plus long qu'il n'y semble, de désigner l'espace blanc qui l'entoure comme le lieu d'une quête nécessaire et féconde... », escribe Michel Lafon (« Pour une poétique de la forme brève », in *Cahiers du CRICCAL*, n° 18 (*Formes brèves de l'expression culturelle en Amérique Latine de 1850 à nos jours*), 1997, p. 14).

⁷⁰ PINEDO Rafael, *Plop*, op. cit., p. 11.

⁷¹ Esta imagen encuentra una traducción icónica en la tapa de la edición francesa del libro (*L'arbre vengeur*, 2010), con una ilustración de Jean-Michel Perrin.

caminando. Para darles coherencia tuve que armar todo un mundo⁷²», aclara Pinedo. Otra explicación, más inmediata, permite entender el carácter anecdótico de ciertos capítulos como «El albino» o «El herido»: «como no tenía experiencia en novela me propuse hacer una serie de cuentos enganchados⁷³», añade el autor. Ahora bien, el proceso de transición hacia un formato más extenso generó una escritura muy particular, capaz de poner esta construcción específica al servicio de la trama. En el presente diegético, Plop está en el fondo del pozo y recuerda su vida al compás de las paladas de tierra que le caen encima: «Con cada golpe de zapa, con cada puñado de tierra que le cae sobre la cabeza, le va apareciendo en la mente una imagen de su vida⁷⁴.» Esta frase, cuyas sonoridades imitan el ritmo de las paladas, anuncia la doble equivalencia capítulo/palada, palada/imagen. «Y los recuerdos son así », apunta Pinedo: «fragmentarios, separados, asincrónicos⁷⁵.» Pero la segmentación también evoca una estructura narrativa en escalera, como si cada breve capítulo figurara un peldaño en el ascenso social del protagonista. Los títulos de tres capítulos confirman la correspondencia: «El primer escalón», «El segundo escalón» y «Tercer escalón.»

Más allá de esta fragmentación, una construcción perfectamente circular organiza la novela. Marcada por los tiempos verbales, la estructura de flashback reúne el primero y el último capítulo, escritos en presente, mientras que el pasado domina en el resto de la novela (hay contadas excepciones en los capítulos «El paisaje», «El nombre» y «El árbol»). Posibilitando una lectura cíclica, las primeras tres frases –«Desde el fondo del pozo sólo se ve un pedazo de cielo a veces gris, a veces negro. Lluve. Las paredes chorrean y a sus pies se va formando un caldo de barro que le llega hasta las rodillas⁷⁶»– se articulan exactamente a las últimas dos –«Cae al barro. Hace plop⁷⁷». El *éxplicit* hace que el lector vuelva al *incipit*. A nivel narrativo, no hay superposición ni desperdicio, pues nada se cuenta dos veces. A nivel temático, la primera caída al barro –el «plop» del nacimiento, narrado en el segundo capítulo– prefigura la última –el «plop» de la caída al pozo. Del barro al barro. Éste es el itinerario de Plop, cuya existencia cíclica viene condensada en estos términos: «Era Plop. Su nombre pasaría a significar El

⁷² ALONSO Alejandro, «Entrevista con el escritor Rafael Pinedo», in *Axxón* [en línea], disponible en: <http://axxon.com.ar/not/136/c-1360035.htm> (consultado el 05/07/2013).

⁷³ *Ibid.*

⁷⁴ PINEDO Rafael, *Plop*, *op. cit.*, p. 12.

⁷⁵ MORENO Carlos, «Entrevista con Rafael Pinedo, autor de *Plop*, ganadora del Premio Novela Casa de las Américas 2002», in *La Fundación online* [en línea], disponible en: <http://lafundacion.webcindario.com/not040.htm> (consultado el 05/07/2013).

⁷⁶ PINEDO Rafael, *Plop*, *op. cit.*, p. 11.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 151.

que nace en el barro, El que vive en el barro, El que muere en el barro⁷⁸.» Omnipresente en la historia, el barro también acaba por invadir el texto, y las dieciséis ocurrencias de la palabra casi saturan las últimas veinticinco líneas del «Epílogo». A nivel simbólico, la mezcla de tierra y agua es quizás lo único que reúne los fragmentos materiales e inmateriales que componen esta civilización de las ruinas. Como si lo diluyera todo, este barro unificador hasta termina borrando el rastro de la existencia de los personajes:

Estaba cubierto de barro. El barro que estaba ahí. Y seguiría estando.
Porque nunca había habido otra cosa que barro. Siempre había llovido. Siempre había hecho frío. Nunca había existido un depósito, una Esclava, un Urso, una Tini, una Rarita. Nunca una vieja Goro.
Nunca existió otra cosa que barro.
Sólo figuras cubiertas de barro, como él⁷⁹.

Si el fragmento, arquetipo de la incompletitud asociada con la brevedad⁸⁰, siempre remite a un todo, el barro puede funcionar como metáfora de esta continuidad por reconstruir. Pero la brevedad, que trabaja la novela desde dentro a través de la fragmentación estructural, también obra a nivel del estilo.

Excepto en el relato del Big Bang, diferenciado por la bastardilla (véase el capítulo «La Fiesta»), Pinedo opta por un estilo a la vez desnudo y preciso. Escuetas, a menudo truncadas, las frases recuerdan la sencillez de la mayoría de los títulos, entre los cuales diez cuentan con una sola palabra («Batalla» y «Sexo», por ejemplo). El episodio del sacrificio del albino ilustra la tendencia al laconismo y el empleo de un lenguaje sencillo, muy efectivo, cercano a la oralidad⁸¹: «Grasa de animal para favorecer la combustión. Prendieron fuego. Hubo un grito fuerte, una tos chiquita y silencio. La madre y la comadrona miraban. Sabían lo que seguía⁸².» En esta novela descarnada, la casi total ausencia de descripciones de personajes permite a la narración privilegiar las acciones desconectadas de sus sujetos. Para Juan Marcos Leotta, éstas «terminan por no ser protagonizadas. Simplemente, acontecen⁸³». Distanciada, casi objetiva, la voz narradora se alía con la poca adjetivación para excluir todo juicio. «La historia era tan dura que cualquier

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ *Ibid.*

⁸⁰ Retomo la propuesta de Michel Lafon: « la forme brève se trouve [...] souvent affectée des traits négatifs de la discontinuité, de l'incomplétude, du manque. [...] L'archétype de cette incomplétude pourrait être le fragment, cette forme qui exhibe sa brisure, cette forme qui n'en est peut-être pas une, puisqu'elle est une forme «qui casse la forme » (« Pour une poétique de la forme brève », art. cit., p. 14).

⁸¹ Este lenguaje justifica la elección del pretérito perfecto compuesto en la traducción francesa de Denis Amutio.

⁸² PINEDO Rafael, *Plop*, *op. cit.*, p. 51.

⁸³ LEOTTA Juan Marcos, «Acerca de *Plop* de Rafael Pinedo», art. cit.

adjetivo era un juicio, entonces no había más remedio que no opinar⁸⁴», comenta Pinedo. Algunas líneas del capítulo «Las costumbres» ejemplifican este funcionamiento:

Antes de que comenzara la iniciación, Plop se paró. Todos lo miraron. Señaló a una niña, la más gordita. Uno de los suyos le llevó un pote de grasa ; otro acercó a la chica. Plop la tiró boca abajo sobre el trono, le puso grasa entre las piernas y la usó por atrás. Aunque la nena gritaba, como tenía la cara contra el trono no se le podía ver la lengua y nadie se preocupó⁸⁵.

Tal sequedad estilística permite al lector aguantar la lectura de una novela que, sin este estilo tan pulido, habría resultado «vomitiva⁸⁶» –el mismo autor utiliza el adjetivo. Pero además de hacer aguantable la lectura, la depuración coincide con la historia, reflejando tanto la indigencia en la cual viven los personajes como la deshumanización de los mismos⁸⁷. La economía de la prosa se adecua perfectamente al relato de la trayectoria de un protagonista que nace y muere como indigente absoluto, desde el parto de la madre «atada al borde de un carro, medio colgada, medio arrastrada⁸⁸», hasta la muerte en la oscuridad del pozo. En cierta medida, el estilo depurado también hace eco a las muchas imágenes de lo fragmentario que surgen a lo largo de las páginas. Síntomas de la desintegración social, los grupos aislados que andan por la Llanura muy pocas veces se juntan, y sus encuentros «pueden resultar una carnicería, o, en el mejor de los casos, una sesión de trueque⁸⁹». Asimismo, los habitantes de este mundo manifiestan una marcada tendencia a descuartizar al prójimo –para «reciclarlo» u homenajearlo, como durante la ceremonia antropofágica en honor de la vieja Goro– y a mutilarlo –la decapitación de la Tini, la emasculación de su hijo y la amputación del Mesías, víctima de la literalización de una frase hecha⁹⁰, son algunos ejemplos.

84 FRIERA Silvina, «Argentina ayuda mucho al pesimismo», art. cit.

85 PINEDO Rafael, *Plop, op. cit.*, p. 134.

86 FRIERA Silvina, «Argentina ayuda mucho al pesimismo», art. cit.

87 Para Edmundo Paz Soldán, «Una de las tantas virtudes de Pinedo es haber encontrado un estilo que está perfectamente de acuerdo con la historia: una novela sobre la indigencia escrita con una prosa económica, de frases cortas, de párrafos de dos líneas, de capítulos como fogonazos» («Rafael Pinedo después del fin», art. cit.). En cuanto a Marcelo Cohen, escribe que «*Plop* va al límite y trabaja con el asco y la brutalidad en un estilo tan seco como la deshumanización de los personajes» («Plan de evasión», art. cit.).

88 PINEDO Rafael, *Plop, op. cit.*, p. 13.

89 GORODISHER Angélica, «Viaje hacia ninguna parte», art. cit., p. 27.

90 «Daría mi mano derecho por estar ahí», declara el Mesías ante Plop... que le toma la palabra (PINEDO Rafael, *Plop, op. cit.*, p. 113).

Quisiera terminar citando un comentario de Juan Marcos Leotta acerca del aislamiento de la novela de Pinedo en el panorama de la ciencia ficción argentina. «Difícilmente reductible a cualquier intento de comparación o puesta en serie», *Plop* quizás remita más bien a Terry Mc Shire y Carol Waiss, dos autores norteamericanos «disímiles, sin duda, pero emparentables bajo un hallazgo común»:

entender a tiempo que la empresa de neutralización de la asfixiante sombra de William Gibson sólo se volvía asequible bajo una estética de la carencia y no bajo una saturación por hipérbole, acaso como si el barroquismo [...] fuera necesariamente un elemento constitutivo e intangible del mandato cyberpunk⁹¹.

Con *Plop*, Pinedo opta por un tratamiento insólito del subgénero de la novela posapocalíptica. Posterior a una catástrofe irrepresentable, el universo distópico ideado por el autor es un mundo «residual», hecho de esquivas pre-desastre. Una miscelánea de épocas, con «sociedades de cazadores-recolectores que viven de desechos industriales⁹²» y recorren una Llanura donde la lucha primitiva por la supervivencia es contemporánea de una ciencia *en creux*. Curiosa postal del futuro, cuyas conexiones con nuestro presente traducen más un intento de concretar los fantasmas de uno que una voluntad de advertencia⁹³. Otra particularidad es el anclaje argentino de la acción, reforzado por la foto de una oxidada caja de galletitas Terrabusi, en la tapa de la edición de Interzona, y por el homenaje a Angélica Gorodischer, uno de los pilares de la ciencia ficción argentina contemporánea, a través del personaje de la vieja Goro. Al cultivar los vacíos, la estructura fragmentaria y el estilo áspero adoptados para *escribir las ruinas* apuntan a la carencia. Más que recursos puestos al servicio de la diégesis, son el timbre de una voz propia, inconfundible, inseparable del contenido. En *Plop*, historia y escritura son absolutamente indisociables, quizás más que nunca en la narrativa. Así, paradójicamente, de la fragmentación generalizada nace la extrema cohesión que confiere a esta primera novela una fuerza asombrosa.

Émilie DELAFOSSE
Université de Lorraine
(LIS/ EA7305)

⁹¹ LEOTTA Juan Marcos, «Acerca de *Plop* de Rafael Pinedo», art. cit.

⁹² STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado...», art. cit., p. 8.

⁹³ Ésta es la repuesta de Pinedo cuando le preguntan si estamos cerca de la sociedad que describe *Plop*: «Nada más lejos de mí que intentar pontificar, denunciar, desenmascarar, educar, dar algún mensaje. Éstos son algunos de mis fantasmas, y yo vivo en esta cruel y absurda realidad, por lo tanto algún punto contacto debe haber. Y existirá alguien que los comparta, y más de dos que no» (MORENO Carlos, «Entrevista con Rafael Pinedo», art. cit.).

Bibliografía

- ALONSO Alejandro, «Entrevista con el escritor Rafael Pinedo», in *Axxón* [en línea], disponible en <http://axxon.com.ar/not/136/c-1360035.htm> (consultado el 05/07/2013).
- ANGENOT Marc, « Le paradigme absent. Éléments pour une poétique de la science-fiction », in *Poétique*, n° 33, 1978, p. 74-89.
- BERGER James, *After the End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.
- COHEN Marcelo, «Plan de evasión (entrevista a Marcelo Cohen, responsable de Línea C)», in *Axxón (Noticias)* [en línea], disponible en <http://axxon.com.ar/not/145/c-1450141.htm> (consultado el 05/07/2013).
- COHEN Marcelo, *Impureza*, Buenos Aires, Norma, 2007.
- DE LEO Daniel, «Lecturas: *Plop*, de Rafael Pinedo », in *Axolotl* [en línea], disponible en <http://web-archive-ar.com/page/783083/2012-11-28/> <http://revistaaxolotl.com.ar/esp02-3.html> (consultado el 05/07/2013).
- FRIERA Silvina, «Argentina ayuda mucho al pesimismo», in *Página/12* [en línea], disponible en <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/4-1552-2006-01-17.html> (consultado el 05/07/2013).
- GORODISHER Angélica, «Viaje hacia ninguna parte», in MATTALIA Sonia, CELMA Pilar, ALONSO Pilar (eds.), *El viaje en la literatura hispanoamericana: el espíritu colombino*, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, 2008, p. 20-28.
- GUTIERREZ VAZQUEZ Celia, «Al fin del viaje: *Plop*», in *El crítico* [en línea], disponible en <http://www.saltodepagina.com/critica/plop-6/> (consultado el 05/07/2013).
- LAFON Michel, « Pour une poétique de la forme brève », in *Cahiers du CRICCAL*, n° 18 (*Formes brèves de l'expression culturelle en Amérique Latine de 1850 à nos jours*), 1997, p. 13-18.
- LANGLET Irène, *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006.
- LEOTTA Juan Marcos, «Acerca de *Plop* de Rafael Pinedo», in *El interpretador* [en línea], n° 19, 2005, disponible en <http://elinterpretador.com.ar/19JuanLeotta-AcercaDePlop.htm> (consultado el 05/07/2013).
- MORA Vicente Luis, «*Plop*», in *Diario de lecturas* [en línea], disponible en <http://vicenteluis Mora.blogspot.com/2011/10/plop.html> (consultado el 05/07/2013).
- MORENO Carlos, «Entrevista con Rafael Pinedo, autor de *Plop*, ganadora del Premio Novela Casa de las Américas 2002», in *La Fundación online* [en línea], disponible en <http://lafundacion.webcindario.com/not040.htm> (consultado el 05/07/2013).
- MORENO Santiago L., «*Frío*, de Rafael Pinedo», in *Literatura prospectiva* [en línea], disponible en <http://www.literaturapropectiva.com/?p=8444> (consultado el 05/07/2013).

- PARRINDER Patrick, « Introduction : learning from other worlds », in PARRINDER Patrick (ed.), *Learning from other worlds : estrangement, cognition, and the politics of science fiction and utopia*, Durham, Duke University Press, 2001, p. 1-18.
- PAZ SOLDAN Edmundo, «Rafael Pinedo después del fin», in *La Tercera* [en línea], disponible en <http://www.elboomeran.com/blog-post/117/11042/edmundo-paz-soldan/rafael-pinedo-despues-del-fin/> (consultado el 05/07/2013).
- PINEDO Rafael, *Plop*, Buenos Aires, Interzona, 2004.
- PINEDO Rafael, *Plop*, Madrid, Salto de página, 2011.
- STEIMBERG Alejo, «El futuro obturado: el cronotopo aislado en la ciencia ficción argentina pos-2001», in *Hélice* [en línea], n° 14, 2012, disponible en <http://www.revistahelice.com/> (consultado el 05/07/2013).
- SUVIN Darko, *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal, Presses Universitaires de Québec, 1977.
- VAZQUEZ Cristian, « Las cosas por su nombre », in *Lea* [en línea], disponible en <http://www.saltodepagina.com/critica/plop-6/> (consultado el 05/07/2013).

*Index**

MEXIQUE

Juan José ARREOLA, *Confabulario* (1952).

Carlos FUENTES, «El robot sacramentado» (1992)

Gerardo HORACIO PORCAYO, «Los motivos de Medusa» (1993)

Manuel Antonio RIVAS, «Sizigias y cuadraturas lunares...» (1775)

Gabriel TRUJILLO MUÑOZ, *Espantapájaros* (1998), *El laberinto As Time goes by* (1994), *Orescu* (1998-2000)

José Luis ZÁRATE, «La luz» (1990)

CUBA

Ángel ARANGO, *¿A dónde van los cefalomos?* (1964), *El planeta negro* (1966), *El fin del caos llega quietamente* (1971)

Eduardo BARRETO, *El valle de los relámpagos* (1985)

Gabriel CÉSPEDES, *La nevada* (1985)

Dáina CHAVIANO, *Los mundos que amo* (1980), *Fábulas de una abuela extraterrestre* (1988)

Richard CLENTON, *Expedición Unión-Tierra* (1981)

Miguel COLLAZO, *El libro fantástico de Oaf* (1966), *El viaje* (1968)

Arnaldo CORREA, *Asesinato por anticipado* (1966)

Bruno HENRÍQUEZ, *Por el atajo* (1991)

Oscar HURTADO, *La ciudad muerta de Korad* (1964), *Los papeles de Valencia el Mudo* (1983)

Rafael MORANTE, *Desterrado en el tiempo* (1990)

* Il s'agit d'un index non exhaustif des œuvres citées à titre indicatif dans les différentes contributions comme représentatives du genre SF ou du moins affiliées au genre.

Index

Antonio Orlando RODRÍGUEZ, *Siffig y el vramontono 45-A* (1978)

Juan Manuel PLANAS Y SAINZ, « La aventura de las hormigas » (1888), *La corriente del golfo* (1920)

Giordano RODRÍGUEZ, *De Tulán... la lejana* (1978)

Luis Alberto SOTO PORTUONDO, *Eilder* (1987)

ÉQUATEUR

Santiago PÁEZ, «El analista», *Profundo en la galaxia* (1994), *Crónicas del Breve Reino* (2006)

Alicia Yáñez COSSIO, *El beso y otras fricciones* (1975), *Bruna, soroche y los tíos* (1972)

PÉROU

José ADOLPH, *Hasta que la muerte* (1971), «El falsificador», «Nosotros no» (1971), «Persistencia» (1973), *Cuentos del relojero abominable* (1973), *Mañana las ratas* (1984), *Un ejército de locos* (2003)

Enrique CONGRAINS MARTÍN, *999 palabras para la tierra* (2009)

Julián DEL PORTILLO, *Lima de aquí a cien años* (1843-1844)

José Manuel ESTREMADOYRO, *Glasskan el planeta maravilloso* (1971)

José MONTENEGRO BACA, *Indoamérica en el año 3580* (1940)

Clemente PALMA, *XYZ* (1935)

Enrique PROCHAZKA, *Un único desierto* (1997)

CHILI

Sergio AMIRA, *Identidad suspendida* (2006)

Jorge BARADIT, *Ygdrasil* (2005), *Trinidad* (2006), *Synco* (2008)

Hugo CORREA, *Los altísimos* (1959)

Ariel DORFMAN, *La última canción de Manuel Sendero* (1982)

Claudio JAQUE, *El ruido del tiempo* (1987)

Patricio MANNS, *De repente los lugares desaparecen* (1992)

Sergio MEIER, *La segunda enciclopedia de TLön* (2007)

Francisco MIRALLES, *Desde Júpiter* (1877)

Diego MUÑOZ, *Flores para un cyborg* (1997)

Darío OSES, *2010: Chile en llamas* (1998)

Benjamín TALLMAN, *¡Una visión del porvenir O el espejo del mundo en el año 1975!* (1875)

Dauno TÓTORO, *Los tiempos de la caimaguana* (2011)

Mike WILSON, *El Púgil* (2008), *Zombie* (2010), *Rockabilly* (2011)

ARGENTINE

Adolfo BIOY CASARES, *La invención de Morel* (1940), *Plan de evasión* (1945)

Marcelo COHEN, *Donde yo ya no estaba* (2006)

Rodrigo FRESÁN, *Mantra* (2001), *El fondo del cielo* (2009)

Carlos GAMERO, *Las islas* (1998)

Angélica GORODISHER, *Kalpa imperial* (1983-1984)

Pedro MAIRAL, *El año del desierto* (2005)

Ricardo FIGLIA, *La ciudad ausente* (1992)

Rafael PINEDO, *Plop* (2002)

