

El *cyberpunk* cubano: lectura de *Niños de neón* de Michel Encinosa Fú

Moshira Mahmoud Ahmed Musa

**Profesora, Departamento de Español, Facultad de Lenguas
Universidad de Minia, Egipto.**

moshira_m@hotmail.com

Resumen:

A finales de los años ochenta, los escritores cubanos de ciencia ficción rompieron con el fracasado ideario socialista y lo sustituyeron por el héroe del *cyberpunk*. Michel Encinosa Fú es uno de los escritores cubanos de más alta calidad del *cyberpunk* y su colección de cuentos *Niños de neón* constituye uno de los ejemplos de mayor calidad de este subgénero. El libro contiene nueve historias que tratan los temas de la injusticia social, la violencia, las drogas y la degradación humana. Más que la tecnología, los cuentos tratan personas con problemas humanos. Este trabajo tiene dos objetivos: el primero es destacar las características particulares del *cyberpunk* cubano y, el **segundo**, analizar los elementos del *cyberpunk* en esta obra.

Palabras clave: *cyberpunk*, *hacker*, distopía, ciberespacio, Fú, ciencia ficción.

Introducción: La ciencia ficción y el *cyberpunk*

Este trabajo tiene dos objetivos principales: el **primero** es destacar las características particulares del *cyberpunk* cubano, un caso particular dentro de la etiqueta de la CF hispanoamericana. **El segundo**, analizar los elementos del *cyberpunk* en *Niños de neón*, que representa la madurez del subgénero en Cuba.

“La ciencia ficción, género literario nacido en nuestro siglo, partiendo de la realidad y sirviéndose de la fantasía, intenta mostrarnos nuestras posibilidades (tanto positivas como negativas) en un futuro, inspirándose en un presente y sin olvidar nuestro pasado”. (Plans, 1975, p. 8). Esta definición afirma que este género no consiste en hacer una predicción del futuro, sino en pensarlo. No se trata de responder las preguntas del ser humano, sino que es producto de la inquietud intelectual, una inquietud que lleva a intentar acercarse a la auténtica realidad a través de la fantasía. El futuro es nuestra obsesión, si bien el pasado es una experiencia vivida y vivimos nuestro presente, ignoramos nuestro futuro: ¿cómo seremos? Es la principal cuestión que plantean los escritores de la ciencia ficción, no para responderla, sino para hacernos reflexionar.

Como en el caso del resto de la cultura, la literatura de ciencia ficción experimentó, tras la Primera Guerra Mundial, un cambio y evolucionó, de modo que abandonó los monstruos de las cavernas para convertirse en un medio de denuncia social. En los años ochenta y noventa aparece el *cyberpunk* para insinuar la individualidad y los problemas del hombre incapaz de sumergirse en los grupos humanos. Es un subgénero cultural, más que literario, que se inició en el año 1982 con el estreno de dos películas importantes: *Tron*¹ y *Blade runner*² las cuales introducen el concepto del “ciberespacio” y ponen la piedra angular de todos los elementos de la cibercultura posterior. En 1984 apareció la primera novela *cyberpunk* de William Gibson: *Neuromante*, al que se considera el padre de este subgénero literario³.

¹ El guión y la dirección son de Steven Lisberger.

² Es de Ridley Scott, y el guion, de David Web Peoples y Hampton Fancher. La película está basada en la novela de Philip K. Dick (1968). “Esta película, de enorme influencia en diversas artes y ante todo en el cine, constituyó el punto de partida del *cyberpunk*, llegando a considerarse a menudo la propia película como una muestra más del género, a pesar de no contener algunos de sus elementos fundamentales”. (Moreno Serrano, 2010, p. 396)

³ Véase De Vicente, José Luis (2005). “William Gibson: “El futuro ya no existe””. *elmundo.es*. <https://www.elmundo.es/navegante/2002/12/23/entrevistas/1040640564.html>
Consultado 27/1/2015

El término se divide en dos partes: El prefijo “ciber” alude a la cibernética, un término utilizado por el matemático Norbert Wiener en 1948 para referirse a una nueva rama de ciencia que explora la relación entre los seres humanos y las máquinas⁴, y “punk”, que apunta a la actitud antiautoritaria y rebelde, una actitud basada en la cultura urbana callejera con su ambiente contracultural, protagonizado por unos personajes marginados e inadaptados, que habitan en un futuro no controlado por gobiernos, sino dominado por corporaciones. Al mismo tiempo, es un estilo de música rock de principios de los 80 caracterizado por la violencia y la rebelión.

Aquí reside la paradoja entre las dos partes del término:

Ciber (cibernética) + punk

Control anarquía

Orden caos

Lógica disturbios

El *cyberpunk* es un subgénero postmoderno, que nació de la relación entre el postmodernismo y la ciencia ficción, con algunas influencias de la novela negra. Es un mundo angustiado donde los personajes están perdidos; por eso, ha sido clasificado como subgénero “anti-humanista”. Es un movimiento que no se enfoca sólo en la novedad tecnológica, sino el cambio que sufren las interacciones humanas con la irrupción de esta tecnología. Es

⁴ “But the “cyber” in cyberpunk also relates to two other relevant uses of the prefix. The first is “cyborg”, a hybrid of human and machine in whom the machine elements are integrated into the human body in order to enhance its natural capabilities. (...) The second related term is “cyberspace – another one coined by Gibson – to describe a space generated in the mind of a person operating or being controlled by a computer system, which also takes over his or her entire nervous system”. (Nicol, 2009, p. 166)

una exploración de la relación problemática entre el ser humano y el mundo donde vive, un mundo imperfecto y distópico. Yoss, el escritor cubano, lo define en su libro *La quinta dimensión de la literatura* como: “(...) subgénero especializado en futuros distópicos hipertecnológicos y deshumanizados, que parecen brotados de las peores pesadillas del presente, como para alertarnos de hasta dónde podemos llegar si seguimos como vamos, (...)” (Yoss, 2012, p. 182).

Es el modo contemporáneo de la ciencia ficción más implicado con la tecnología. Por eso, los temas están relacionados con la invasión de la mente por la tecnología, como: la inteligencia artificial y las interfaces de la mente. Los escritores del *cyberpunk* se consideran como la primera generación para los cuales, los medios de la tecnología avanzada no son elementos exóticos, sino partes inseparables de su realidad cotidiana. Es la generación que creció en la tecnología, la cultura pop, las drogas, el punk rock y los videojuegos.

El *cyberpunk* como subgénero de la ciencia ficción se ve influido por otros géneros, como la narrativa del detective *hard-boiled*⁵ de los años treinta, la narrativa distópica y la ficción postmoderna. Sin embargo, muchos críticos consideran el *cyberpunk* un género híbrido de la CF y la narrativa criminal, por los personajes duros que presenta.

El cyberpunk cubano

*Un país ubicado en la periferia de los
nuevos procesos civilizatorios, con una
infraestructura y parque productivo*

5 “Describe una narración en la que los personajes y los diálogos son duros y coloquiales, donde hay mucha acción (peleas a tiros, peleas a puño limpio, tipos que quedan inconscientes luego de ser noqueados por otros) y mucho sexo (mujeres de piernas largas en medias de encaje, etc.) y mucha ambientación (bares de mala muerte, exóticos fumaderos de opio en Chinatown, persecuciones automovilísticas en medio de la noche). La diferencia se da entre este tipo de narración y las historias clásicas de detectives que tienden a suceder en salones de casas y mansiones, jardines y vicarías y por lo general involucran envenenamientos silenciosos antes que golpes de puño en la nuez de Adán”.

<https://ajsoifer.com/2016/03/14/la-diferencia-entre-policial-hardboiled-y-novela-noir/>.

Consultado 16/8/2020

obsoletos, descapitalizado, con índices de crecimiento que hacen insostenible cualquier estrategia de desarrollo, descreído de viejas utopías colectivas, empobrecido, carente de cultura e instituciones adecuadas para el manejo y la solución de conflictos, con tradiciones legales débiles, infestado por la corrupción en todos los niveles sociales, con miles de exmilitares carentes de otro oficio que no sea el del uso de armas y técnicas conspirativas, segregado del potencial de capital humano, económico y social de su diáspora, localizado a 90 millas del principal mercado consumidor de drogas del mundo, no parece ser una buena receta para la búsqueda de la felicidad. (Juan Antonio Blanco, 2012, p. 68)

Simplemente este era el escenario cubano de los años noventa, como consecuencia de la caída del sistema socialista soviético adaptado por el modelo cubano desde el triunfo de la revolución en 1959. La revolución cubana, en la historia actual, se considera la línea definitoria que cambió la sociedad cubana. El socialismo que cambió la faceta de la economía en Cuba, echó sus sombras a las relaciones sociales. Se han tomado medidas para lograr la justicia social, entre ellas, la reforma agraria y el reparto de las tierras. La movilización de masas se convirtió en la nueva manifestación social.

Con la socialización de la casi totalidad de la economía por la vía de la propiedad estatal, cambiaba del todo la fisonomía de la sociedad. Y con ella el tipo de relaciones con los órganos de poder político, que ya no responderían a intereses oligárquicos de carácter privado. La transformación estructural de la sociedad cubana se produjo muy rápidamente. (Aurelio Alonso, la sociedad cubana tras medio siglo de cambios, logros y reveses, p.2)

La sociedad civil cubana se reformó con nuevas organizaciones de masas como los Comités de Defensa de la Revolución, la Federación de Mujeres Cubanas y la Asociación Nacional de Agricultores Pequeños. Cuba, en los sesenta, adoptó unos sistemas fuertes de educación y de salud, públicos, laicos y gratuitos. Todo esto está en medio de pobreza de otras necesidades como la alimentación y el vestuario. La disputa eterna con EEUU se afirmó con el embargo y el intento fracasado de la invasión respaldada por el CIA. Cuba, el país pequeño, respaldó con sus tropas los regímenes socialistas en América Latina y África, sobre todo, Angola y Etiopía entre 1975 y 1991.

Sin embargo, la comunidad emigrada sobre todo a EEUU, sigue siendo el fenómeno más problemático al analizar la comunidad cubana actual. Desde 1959 muchos cubanos abandonaron la isla por motivos políticos o para buscar mejores condiciones de vida.

Los años noventa vinieron con gran crisis económica con la caída del sistema socialista soviético. Situaciones de desnutrición, frecuentes cortes de electricidad, la caída del transporte público, la interrupción de la construcción de viviendas y de la infraestructura hospitalaria, son ejemplos de la crisis económica vivida en los noventa. Por supuesto, no se puede separar la situación económica de la social. Se incorporaron nuevas manifestaciones de desajuste y desorganización social. El impacto social más fuerte era el incremento de las desigualdades.

Los niveles de igualdad social que se habían alcanzado han sido desarticulados por los procesos en curso. Las asimetrías en los ingresos se han acentuado además con las medidas de rectificación salarial, al comenzar a aplicarse por los sectores en los cuales la desincentivación presentaba una mayor incidencia social. Hoy un policía o un empleado de recogida de basura puede ganar el doble de salario (sin tomar en cuenta las entradas informales) que un profesor universitario o un cirujano. (Aurelio Alonso Tejada, 2009, p. 320)

Esta situación cambió la relación entre el individuo y la colectividad, insinuando lo individual. Las condiciones económicas difíciles influyen en primer lugar a las mujeres solteras, los ancianos y los afrodescendientes. En cuanto a éstos últimos, vivían con los mestizos en condiciones penales, comparando con la población blanca. La tensión social se incrementa mientras que el país carezca de la cultura de paz y de las instituciones democráticas que resuelven los conflictos. El régimen cubano carecía de valores y las entidades que garantizan las libertades de expresión. “Las sociedades cerradas como la cubana excluyen y reprimen las zonas de disenso, lo cual impide la retroalimentación del sistema para reconocer sus fallas y trascenderlas”. (Juan Antonio Blanco, 2012, p. 65). Políticamente desaparecen el diálogo dando lugar a la imposición y la intolerancia. El futuro se hace incertidumbre. Sin embargo, el impacto más fuerte era espiritual y cultural, el cubano siente confuso y no sabía si será posible poner metas y lograrlas o no.

Entre todos los servicios impactados por lo que se llama “período especial”, la informática tuvo un interés particular. Juan Antonio Blanco, en su ensayo “Cuba en el siglo XXI”⁶, habla de que “Cuba no se ha integrado a la era de la información, pero ya está influida por ella”. (p. 57). Esto se debe simplemente a su conectividad baja a internet. Cuba es de las más bajas del mundo. Dentro de la situación particular de los usuarios del internet en América Latina, Cuba tiene una situación distinta:

Según los datos de Internet World Stats, hay más de 230 millones de internautas en América Latina, lo que representa 39,9% de la población de la región y 10% del total de usuarios de internet en todo el mundo. La situación en Cuba es, sin embargo, muy diferente.

En su informe anual sobre el estado de internet correspondiente a 2010, la consultora Akamai Technologies informaba que la velocidad de conexión en Cuba era inferior a 95 Kbps, el segundo peor lugar

⁶ Juan Antonio Blanco: “Cuba en el siglo XXI. Escenarios actuales, cambios inevitables, futuros posibles”, en *Nueva sociedad*, n°242, noviembre-diciembre 2012

mundial después del archipiélago Mayotte, con solo 56 kbps⁷. Y la situación no ha cambiado desde entonces. El acceso, que está restringido a entidades y personas autorizadas expresamente por el Estado cubano, cuesta por mes unos 222 pesos cubanos, equivalentes a 9,25 dólares estadounidenses (aproximadamente la mitad del salario promedio nacional). Las entidades extranjeras que desean acceder a este servicio deben abonar entre 300 y 400 dólares. (Juan Antonio Blanco, 2012, pp. 57, 58)

Cuba vivió la prosperidad durante la colonia y la primera mitad del siglo XX por su uso temprano de la tecnología en los campos de la industria azucarera, el ferrocarril, los teléfonos, la televisión y el sistema de transporte. Todo esto era por el miedo de que la mano de obra esclava se convierta en una pagada. Lo mismo pasa ahora por miedo de repetir el guión de los países de la primavera árabe. La sociedad cerrada por el socialismo del estado queda agotada por las innovaciones tecnológicas de la comunicación. Se crean blogs sin que sus autores se enteran. Es posible reparar la infraestructura digital de la información, pero con la existencia de un régimen político que niega una libertad básica impide lograr un desarrollo futuro.

Lo que distingue a la ciencia ficción mundial no anglosajona es su sentido humanista: la carencia de tecnología en el tercer mundo lleva a sus autores a desplazar lo científico al segundo término. La CF hispanoamericana lleva esta consideración ética que trata los efectos del avance tecnológico sobre el futuro de sus sociedades. Destacan en el mundo hispano cinco países de grandes comunidades de escritores y lectores de CF que cuentan con grandes editoriales y revistas especializadas en el género: Argentina, Cuba, Brasil, México y España.

Escribir ciencia ficción en las naciones latinoamericanas, donde acceder a la tecnología no siempre resulta fácil, dota a la narración un sabor

⁷ Akamai: *The State of the Internet*, vol. 3 N°4, 2010, p. 9, disponible en <<http://i.zdnet.com/blogs/akamai042611a.pdf>>

particular. Tener un pasado de conquista y colonización y vivir un presente distópico, generan una ciencia ficción en el que la violencia y barbarie tienen un gran protagonismo. Tiene un discurso marginal, invadiendo nuevas áreas geográficas ajenas de las anglosajonas, como, Japón y Europa.

En el caso de Cuba, es preciso señalar que en los inicios de la Revolución Cubana, el género de la ciencia ficción no existía: la producción de la CF cubana empezó cinco años después del triunfo de la revolución y se vio influida por el modelo norteamericano de los sesenta. Esta actividad se agitó en 1971 con el anuncio del Primer Congreso Nacional de Educación y Cultura, que afirma la intervención del Estado en la creación artística:

El socialismo crea las condiciones objetivas y subjetivas que hacen posible la verdadera libertad de la creación. Así, son condenables e inadmisibles todas aquellas tendencias que se basan en ideas evidentes de la libertad como disfraz para el veneno contrarrevolucionario y de los trabajos que conspiran contra la ideología revolucionaria en la cual la construcción del socialismo y del comunismo se basa, un esfuerzo al cual nuestra gente está dedicada firmemente y en cuyo espíritu se educa a las nuevas generaciones. (Toledano Redondo, 2008, p. 4).

A partir de esta nueva ideología comunista, el Estado comenzó a organizar talleres literarios y, en este contexto, aparecen algunas revistas de la ciencia ficción. Esta actividad literaria fue galardonada con el premio nacional *David* (1979), premio que materializaba el vigoroso apoyo estatal al género literario de la ciencia ficción, de modo que, ganar el *David*, significaba publicar y distribuir el libro ganador. Todo esto aumentó las cifras de publicación de la ciencia ficción, una suerte de la que no la gozaban otros géneros.

A finales de los ochenta, los escritores cubanos rompieron el fracaso ideario socialista para sustituirlo por el nuevo héroe del *cyberpunk*. Todo esto de un ambiente donde acababan nacer nuevas contraculturas como la movida española y el movimiento *punk* en EE. UU y el Reino Unido. El *cyberpunk* cubano de los años ochenta se asoció a la violencia y el anarquismo. En los noventa, el *cyberpunk* ofreció a los cubanos un estilo

literario ideal para expresar la decadente situación cubana, donde los jóvenes estaban hartos de la ideología impuesta por el realismo socialista. Agustín de Rojas, uno de los escritores más importantes de CF y cuyo taller literario era el más importante del país a comienzos de los años noventa, abandonó el género como muestra de apoyo al régimen, justo en el contexto de la caída de la URSS. Pero, con esta decisión, los jóvenes escritores de ciencia ficción en Cuba estaban preparados para renovarse. Por su parte, el nuevo género en los años noventa era una expresión de incertidumbre, sobre todo, con la crisis económica que afectó profundamente a la industria editorial y el número de publicaciones en la isla descendió muchísimo⁸.

Aparece un *cyberpunk* cubano particular destacado por la politicidad y por la exploración de la situación del país, muy diferente del *Cyberpunk* norteamericano. Es un *cyberpunk* en el que los jóvenes autores utilizan tropos que el lector cubano puede identificar con su realidad

Niños de neón

Michel Encinosa Fú⁹ es uno de los escritores cubanos de mayor calidad en el *cyberpunk* cubano, junto con Vladimir Hernández y Yoss. Estos tres escritores forman el *cyberpunk* en Cuba: Yoss y Hernández fueron los primeros en usar el estilo y teorizar sobre el término y, con la publicación de la colección de cuentos *Niños de neón* de Encinosa, el subgénero alcanzó a su mejor calidad literaria. “Las historias de estos tres autores demuestran cómo la vertiente cubana del *cyberpunk* se rebela tanto contra el realismo socialista como contra el capitalismo tardío imperialista”. (Toledano Redondo, 2008, p. 9).

Niños de neón (2001) es una colección de cuentos cuyas acciones tienen lugar en Ofidia. Esta ciudad está dividida en ***Pueblo Alto, Pueblo Bajo y Pueblo Medio***, una división que indica la rígida separación clasista de la

⁸ Véase Toledano Redondo, Juan C. (2008). “El *cyberpunk* cubano: del realismo socialista al anarquismo capitalista”. *Qubit*. n.º 35, junio, págs. 3-17

⁹ Es un narrador y editor cubano, nacido en La Habana en 1974. Se licenció en la literatura inglesa. (Nota de la investigadora)

sociedad. Es un mundo nocturno, lleno de violencia y bandas, controlado por las empresas multinacionales y una sociedad totalmente inmersa en los medios de vigilancia y de comunicación electrónica. Las nueve historias del libro tratan temas como *la injusticia social, la violencia, las drogas, y la deshumanización*.

Encinosa incorporó el estilo *cyberpunk* sin utilizar clichés. Más que la tecnología, los cuentos tratan sobre personas marginadas con problemas humanos: contradicciones sobre el amor, la soledad y la amistad. “Sus personajes principales son lobos solitarios, y su mundo está marcado por la violencia, el sexo y la tecnología. Los estratos sociales están determinados por donde viven los personajes y la nueva realidad no puede ser abarcada por el individuo” (Toledano Redondo, 2008, p. 13). Sus personajes principales son lobos solitarios, y su mundo está marcado por la violencia, el sexo y la tecnología.

Los elementos *cyberpunk* en *Niños de neón*:

- 1. Los personajes marginados:** El *cyberpunk* anula el futuro e imagina una distopía. Así, los personajes son marginados sociales y todos los relatos de la colección están desarrollados en un ambiente distópico, donde la supervivencia se logra a través del manejo de la tecnología que es, a su vez, un camino hacia la libertad y la muerte. El individuo vive en una sociedad tecnológica insensible, un mundo absurdo donde se mezcla el humor y el drama. Los límites entre la conducta aceptable y la criminal desaparecen, de manera que se establece una conexión entre la visión distópica del futuro y la actitud criminal: la línea entre el bien y el mal es difusa. En el mundo del *cyberpunk* los conceptos del bien y del mal desaparecen y son sustituidos por los valores del beneficio del momento.

El Hacker es un protagonista prototípico del *cyberpunk*. Está adaptado a su mundo tecnológico; entiende y maneja perfectamente la tecnología. Muchas veces, emplea sus habilidades con fines

delictivos: roba información, vende sus servicios por dinero y entra en unos espacios prohibidos. Representa lo “punk” por excelencia en esta literatura. Es rebelde y joven y, a pesar de su manejo de la tecnología, está apartado socialmente. No sólo es un personaje rechazado por la sociedad sino, muchas veces, por sí mismo. Es ambivalente y es capaz de trabajar dentro y fuera de la legalidad: “Es un personaje cuya vida se sitúa en la frontera entre lo permitido y lo ilegal, y que suele encontrarse en los márgenes de la sociedad que lo rodea”. (Maguire, 2009, p. 508). A pesar de que su talento le permitiría salvar la sociedad, su marginación social puede convertirle en una amenaza para esa misma sociedad y para sí mismo. Es de carácter liminal: de adentro viene el monstruo.

Los protagonistas del primer cuento en el libro, “Un puñado de lluvia”, son *hackers*: Diana y Xen, son adolescentes que viven en el barrio de Pueblo Bajo de Ofidia. Diana es una talentosa *hacker* obsesionada con la lluvia.

Mi sobresalto fue cuando al fin se detuvo ante su blanco, y reconocí intuitivamente el hielo negro de una instalación militar. Ella lanzó un ataque fantasma con la asistencia de una PA-ROM de nombre Aquiles. Tras dar un rodeo, soltó un rompehielos, modelo Schenker modificado, y penetró tras él sin perder un microsegundo. La simulación terminó de golpe, y Diana se quitó los trodos. Adivinó al instante la expresión de mi rostro:

- *Sólo estoy practicando, chico. Algún día me dedicaré a esto en grande, y podré meterme todo el wetware que quiera en la cabeza, y pagarnos un viaje al Mediterráneo, o a donde más rabia nos dé. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 16)*

Sus manipulaciones con los sistemas informáticos les facilitan, a pesar de la obligación de quedarles en Pueblo Bajo, trasladarse entre los demás pueblos y disfrutarse de conciertos y salidas gratuitas. En

Ofidia, las autoridades represivas impiden la lluvia y sólo permiten la existencia de las nubes, pero nunca llueve. Para Diana, la lluvia supone el recuerdo de su padre con quien pudo disfrutar, por primera y última vez en su vida, de la experiencia de una lluvia natural en un parque en Florida. Diana quiere que Xen experimentara la lluvia natural y, para ello, planea que los satélites produzcan lluvia en la ciudad contra la voluntad del gobierno, sin que Xen se entere:

Un grupo de espantados espectadores derriba las barreras, y atropella, entre aullidos, a una docena de petrificados policías que miran la catarata que se les acelera encima. Los técnicos de Información corren a resguardar sus equipos. Es imposible ver algo a más de veinte metros, tras las cortinas de agua. Un maquinante se tambalea y cae cual cíclope ebrio, embestido por un ciego vehículo. (Michel Encinosa Fú, 2001, pp. 23,24)

Xen salió a la calle y descubrió una lluvia intensa y no programada. En medio de esta lluvia encontró el cadáver de Diana asesinada por la seguridad del sistema. En un acto heroico, Diana pagó su vida para que Xen y la gente conocieran la lluvia: es una heroína anarquista que lucha contra el poder opresivo. Su lucha contra el gobierno y su sacrificio sirvieron para dar esperanza a la gente oprimida.

Otro cuento cuyas protagonistas son *hackers* es “Ángel”. Katrina Kowalezcu es una *hacker* llamada “La Virgen” que vive con su amiga Laura “Puño de Hielo” en el Pueblo Medio. Tiene este nombre “porque hasta ahora nadie ha logrado jamás penetrar mi hielo y acceder a mis secretos en software”. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 35). Ambas chicas son *hackers* y forman equipo: Katrina maneja el sistema que permite a Laura penetrar en los espacios prohibidos. “Ella era el hardware; yo, el soft. Yo le abría a ella, desde mi consola, el camino a través de sistemas de alarmas y

seguridad, para sus infiltraciones de ejecución o escamoteo¹⁰ de bienes materiales en inmuebles de alto acceso” (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 37).

En uno de sus viajes de trabajo, Katrina conoció a Ángel y se enamoró de él. Le llevó a Ofidia y Laura también se enamoró de él. Los tres establecen una relación amorosa y las dos mujeres sienten vivir en el paraíso hasta que Ángel decidió marcharse. Por otra parte, Katrina y Laura no sólo trabajan por su cuenta sino por la cuenta de los demás. Algo que les pone en un estado permanente de peligro. Ferguson, el industrial que les encarga robar unos papeles de su competidor, se volvió el objetivo de un asesinato pagado. Durante el proceso controlado por Katrina y ejecutado por Laura, aquélla saltó las alarmas causando la muerte de Laura. Era un acto de venganza de Laura por matar a Ángel. Katrina, a través del dispositivo ocular que había implantado en Laura, ve cómo ésta había matado a Ángel con sus propias manos.

*He soltado las alarmas. En pocos segundos
estarán ahí los acorazados domésticos; tendrás
compañía.*

*La muerte viene a ti, que gritas, lloras y me
maldices.*

*Yo he muerto ya una vez, Laura, cuando a
través de tu implante ocular vi tus manos – que
parecían las mías – fundirse al cuello de Ángel,
en un callejón de Pueblo Bajo donde lo habías
seguido, y apretar y apretar y apretar...Morí
cuando me arranqué el enchufe tras presenciar
tu silente ejecución, al crearme cómplice del
crimen, al asomarme a la ventana y no saber qué
gritar.arbitrario o*

¹⁰ “Escamotear: dicho de un jugador de manos: Hacer que desaparezcan a ojos vistas las cosas que maneja/ Robar o quitar algo con agilidad y astucia/ Hacer desaparecer, quitar de en medio de un modo arbitrario o ilusorio algún asunto o dificultad”. *Diccionario de la lengua española*, Madrid, Real Academia Española, 2001, pp. 951, 952

Adiós, Laura. In pace requiescat. (Michel Encinosa Fú, 2001, pp. 43,44)

Dentro de esta categoría están también **los criminales**. El protagonista de “Mi nombre es nadie”, es una **sombra**, asesino a sueldo, que trata cruelmente con todo lo que enfrenta, incluso un niño. Quedó impotente frente a una prostituta enferma:

Lentamente, el hombre retiró el arma, sacó el cargador, y no pudo reprimir una mueca. Vacío. Hurgó en sus bolsillos y no encontró un solo cartucho.

Contempló la habitación. Nada notable, sólo la clonada mediocridad de una puta novata. Incluso se había dormido dejando a un extraño en su cama, en su guarida. Animalillo tonto: no sobreviviría mucho en Praga en tales tiempos.

Acarició la mejilla de la joven, y apartó los rizos que le caían sobre el cuello. Su tacto le alertó. Con súbita palidez en el rostro, conmutó el violente de su ojo izquierdo a microvista, y descubrió bajo la oreja las huellas de una impresión que alguien no muy hábil había intentado borrar: GUS – 9 – E. Y un código de registro médico corporado. (Michel Encinosa Fú, 2001, 65,66)

En “Odín y yo”, la protagonista es ladrona. El cuento es un mensaje dirigido a una persona que se llama Walter. Durante uno de sus asaltos a un edificio, realizado por su cuenta, la banda que lo controla la encontró y, durante la persecución, se enamoró de Odín, un perrito chihuahua.

En fin. Una cosa se me pega a la pierna, y miro, y es el perrito. Lo miro bien y pego un brinco, cuando me doy cuenta del tipo de animal que es.

Chihuahua, creo que les dicen. ¡Si lo vieras, Walter! Con pelo de verdad y todo de verdad. Tuve que cargarlo y mirarle bien los ojos y los dientes, y hasta los huevitos y todo, para convencerme. Un milagro. Ni sintético, ni con sello de clonación, ni nada. Un primor. Y pienso que debe valer su peso en platino, que de dónde habrá salido...Fino como ni dios, tú. De verdad. (Michel Encinosa Fú, 2001, pp. 68, 69)

La banda, después de pegarla e insultarla, le encargó una misión: llevar a Odín a un amigo. Le dieron dinero y ropa y le instalaron una nanocámara y un micrófono. La protagonista aceptó la misión por el amor que sintió hacia el perro, pero está asustada porque se da cuenta de que la persona a la que tiene que llevarle el perro es el Titán de Corporación Información, “el poder de los poderes sobre el orbe” (Michel Encinosa Fú, 2001, p.77). Por fin, descubrió que la banda la utilizó para realizar un atentado con veneno contra el Titán y fue detenida. Poco a poco, descubrimos que escribe un mensaje desde su celda, a Walter, que es su hijo. En este mensaje, le pide buscar Odín y cuidarlo.

Ah, y tú que andas por ahí, y debes tener tus contactos, mira a ver si me averiguas sobre Odín. Qué nombre más feo. Quién lo tiene y si lo cuidan. Y si, bueno, si hay el menor chance de quedármelo. Es como un huérfano, ¿no? Y pregunta si alguien encontró mis ruedas, y si puedo quedarme con el crédito que me pasó la burguesona.

Y los Salem. Sí, una cajetilla. Hasta mañana, Walter. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 80)

- 2. La injusticia social:** es el rasgo más característico y más llamativo de la colección. Como acabamos de decir, la sociedad de Ofidia, el escenario de los cuentos de *Niños de neón*, está dividido en Pueblo Bajo, Medio y Alto. Vivir en Pueblo Bajo es un castigo para Diana y

Xen, los protagonistas de “un puñado de lluvia” por haber interrumpido la red de un club privado de niños de Pueblo Alto.

3.

Menuda locura aquella, de verdad. Diana se había colado en la matriz del Lucero Nuevo, un domo-club infantil de Pueblo Alto, y, por pura envidia hacia los hijitos de papá ejecutivo que allí se divertían, se había dedicado a jugar con las puertas de seguridad y el control ambiental de la microarcológia. Yo estaba a su lado mientras lo hacía desde su casa, y es por ello que la multa infantil me tocó a mí también, por sencillo compañerismo, cuando Diana fue ubicada y los legales vinieron a su apartamento. Su padre puso el grito en el cielo. Mi madre casi me dejó sin orejas. Resumen: prohibido el acceso no educativo a la RED, y restricción de movimientos personales. No salir de Pueblo Bajo en diez años. No salir de Ofidia en diez años. Menuda reciclado. Aunque, en verdad, no era cosa que me quitara el sueño. Adoro esta ciudad. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 13)

“Mi nombre es nadie”, es un cuento localizado en Praga. Está también dividida en estratos: bajo, medio, alto. El protagonista es asesino y boxeador, que perdió su fuerza y ahora se siente viejo. Es una víctima de la injusticia social:

El hombre evocó, en un relámpago, su propia infancia de cloaca, en Ofidia, antes de que Ejército-Policía lanzara su primera campaña punitiva contra los miles de mocosos que sobrevivían en las alcantarillas y basamentos de la ciudad, al margen de la existencia legal. (Michel Encinosa Fú, 2001, p.56).

Sin embargo, el caso más patente y representativo de la injusticia social es el mismo cuento de “Niños de neón”, que da su título a toda la colección. Aquí, el protagonista es un niño, algo de

gran relevancia en la ciencia ficción en general. Lo característico de la condición del niño es que está reforzado a vivir en un mundo al que no pertenece. Reacciona con angustia a los conflictos psíquicos familiares y sociales.

El niño está dominado, reprimido y explotado. Paradójicamente, su inocencia depende, no de la satisfacción, sino de la constricción. Empieza a convertirse en culpable si cede al deseo de la rebelión. Por lo demás, como ha escrito Marx, "el que se libera no puede ser inocente. (Ferrini, 1971, p. 158).

En *el cyberpunk* hay historias en las que todos los protagonistas son niños que están dominados por otras fuerzas, así que son inocentes. Hay otras en las que los niños son los rivales, de modo que el niño se convierte en un rebelde.

El protagonista, Abeja Ceñuda, de ocho años, es hijo de una madre pobre que, arruinada, se vio obligada a elegir entre ir con su pequeño de cuatro años al Hemisferio Reserva o abandonarlo en algún rincón de Pueblo Bajo. El Hemisferio Reserva es el refugio de los desafortunados. "El Hemisferio Reserva es el residuo del viejo Tercer Mundo; la mayor parte de América del Sur, África y Asia, y allí son enviados aquellos cuya cuenta corriente se agota; si no puedes consumir, eres inútil en la sociedad". (Michel Encinosa Fú, 2001, p.112). La madre eligió la segunda opción y el niño se vio rodeado por unos huérfanos de la sociedad como él:

Aprendices del forrajeo en contenedores de basura, de las peleas sangrientas por un emparedado mordido, de los negocios de canje en especie de drogas químicas de baja legalidad, adminículos domésticos desechados, favores sexuales, alimentos semireciclados y demás productos degradantes. Aprendices al inicio; expertos profesionales ahora. La vida era muy

dura en este mundo siempre nuevo y viejo a la vez. (Michel Encinosa Fú, 2001, p.112).

Su chip ID¹¹ que lleva su código de identificación fue sacado de la carne de su antebrazo por su madre antes de marcharse, “Ni siquiera recibió un beso de Judas de despedida”. (Encinosa Fú, 2001, p.113). El destino de Abeja y sus prójimos es conocido: vivir en la basura, involucrar en peleas sangrientas y negociar con las drogas baratas. Los aprendices de ayer se hacen los profesionales de hoy en el mundo del crimen. Todo esto pasa mientras los niños del Pueblo Alto disfrutaban de su niñez:

Y lejos, muy lejos, en el otro extremo de la ciudad, los niños disfrutaban de carnavales, juguetes, divertimentos virtuales e interactivos, cariño y solvencia paternos, felicidad y goce. Era otro mundo. Era Pueblo Alto. La verdadera vida. Esto era sólo una muerte miserable y cotidiana, hasta que hallabas la entrada a una irrealidad distinta con un puñal clavado en el pecho o la sonrisa de aceptación de algún jefe de las calles. (Michel Encinosa Fú, 2001, pp. 112,113)

En el cuento de *Niños de neón*, el niño es una fuente de miedo. Abeja Ceñuda es miembro de la pandilla de los Bastardos Rojos. Los mayores del grupo infantil son: Juglar, Humo Latente y Garra Cerrada. Tienen más de diez años, consumen drogas de adultos y van a burdeles de segunda del barrio Venus Complaciente.

Lanzó una mirada de envidia a Juglar, Humo Latente y Garra Cerrada; los mayores del grupo. Ya pasaban de los diez años y no se rebajaban a

¹¹ “Microprocesador implantado bajo la piel del dorso de la mano o la muñeca. El chip ID contiene datos personales, currículum médico, status laboral y social, así como la cuenta de crédito. La transferencia de crédito y la lectura de chip a chip se realizan aproximando una muñeca o dorso de mano a otros, o a un placa de lectura”. (Encinosa Fú, 2001, p. 129 (Glosario)).

discutir sobre qué PAs ver en los canales. Se tocaban ya con drogas de adultos y habían gastado más de una vez sus ahorros en especie en algún burdel de segunda del barrio Venus Complaciente. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 111)

Pronto se unirán a una pandilla de adolescentes callejeros que les permiten disfrutar del aire libre y utilizar el chip ID con el que afirman su presencia en el mundo. Abeja Ceñuda perdió la vida después de una persecución con otra pandilla. La persecución entre Abeja y los miembros de espacio mierdas continúa por los túneles hasta llegar al corazón de Pueblo Alto. Esto produjo un gran tumulto durante el carnaval que allí se celebraba causando muchas muertes entre los niños, él mismo muere entre canciones y caramelos.

- 4. Drogadicción:** es uno de los fenómenos más importantes en el *cyberpunk*. Las drogas en el *cyberpunk* es una manera de expandir la capacidad del cerebro. Los tabletas (adictos a las electro drogas) que buscan neurotrans¹², son elementos imprescindibles en casi todos los cuentos de *Niños de neón*. Los locales de quimio adictos y Cabletas son los escenarios de casi todos los cuentos. Por ejemplo, en “un puñado de lluvia”,

“Cabletas buscando las bolsas de oro al final del arco iris, sus riendas mentales a merced de los neuro trans. Racimos de quimio adictos a las puertas de una trascendente revelación, rogando por un eterno préstamo para costear su ácido adulterado”. (Michel Encinosa Fú, 2001, pp. 7,8)

¹² “Variante muy depurada de las drogas electrónicas. Transmite impulsos eléctricos al centro del placer del cerebro. Existen infinidad de variantes, según el efecto deseado”. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 132 (Glosario).

El mundo de las drogas es el dominante en “Cuenta conmigo”. El protagonista es drogadicto que siempre debe créditos a quimio adictos. El Bicéfalo, el amigo del protagonista que según sus palabras, de vez en cuando llena sus manos con los credos.

5. La degradación humana:

Es un mundo controlado por las empresas multinacionales donde la sociedad está totalmente controlada por dispositivos de vigilancia y de comunicación electrónica. “...Los personajes del cyberpunk son personas que están en los márgenes de la sociedad: marginados, inadaptados y psicópatas que luchan por sobrevivir en un planeta cubierto de basura...”. (*Literatura y cibercultura*, 2004, p.253)

“Atomovilieta” es uno de los cuentos que presenta con excelencia este concepto de la degradación humana. Veldmaar Scorfzi, es un conductor que no ha salido de su cabina hace ochos años, convirtiéndose así en una parte de su coche,

La excitación de la velocidad le estimulaba el apetito, y él se dio a la fácil tarea de llenar la cabina de piloto con su indetenible humanidad. A los pocos años, algunos volúmenes de su cuerpo se habían acomodado bajo el asiento y otros rincones de la cabina. Desde hacía mucho no sentía las piernas. Sus brazos tenían el sólo objeto de llevar la comida a la boca, pagar con el chip ID sus cuentas y limpiarse los dientes con un palillo. (Michel Encinosa Fú, 2001, 47)

Fú identifica la gordura de su cuerpo con unos pseudópodos que salieron de la cabina y unieron con la máquina, formando los sensores del automóvil. La degradación no es sólo corporal sino moral. Guardo rencor al mecánico que arregla su coche y disfruta con matar a un cachorro y, paradójicamente, murió por una avería de coche causado por el mismo mecánico que por su parte, no le gusta la manera de hablar con él. Las personas se matan simplemente por caerse mal.

En “cuenta conmigo”, el protagonista habla de su mejor amigo, Bicéfalo, cuyo verdadero nombre es Johnny Kissner, un rockero, uno de los personajes prototípicos del *cyberpunk*. Son los reyes del barrio Noviembre, y según sus palabras: “Y somos amigos. Más que amigos, hermanos. Somos uña y carne”. (*Michel Encinosa Fú, 2001, p.26*). Es una amistad unida por la diversión de la vida nocturna y las drogas. Sin embargo, el protagonista traiciona a su amigo, confesando su nombre a una pandilla. La pandilla estaba buscando del ladrón de la cartera de uno de sus miembros. El ladrón era el mismo protagonista pero pretendió que era Bicéfalo, causando su muerte:

- *Escupo lo que sé. (Michel Encinosa Fú, 2001, pp. 29, 30) ¿Dónde está, maldición?*

Yo balbuceo:

- *Los neuro...*

- ¡Eso es mierda! – uno de ellos se me encima -. Escucha bien, mocoso. Los neurotrans nos dan una escupida de rata. Queremos la cartera.

Unas manos se meten en el clóset.

- *¡La tiene Bicéfalo! – vomito*
- *¿Y dónde está él?*

Las manos se alejan del clóset. Rebusco en mi memoria. Bicéfalo; sus contactos, códigos de videófono, direcciones.

Al final del cuento, dice: “pero odio a los Judas. La amistad es lo único que importa en este mundo” (*Michel Encinosa Fú, 2001, p.31*), y lo vemos al final con un nuevo amigo, utilizando las mismas frases dichas por él sobre el Bicéfalo. El nuevo amigo es Oriflama: “Somos uña y carne. Y somos los reyes del barrio Esmeralda, él y yo. La amistad verdadera es la cosa más grande de este mundo”. (*Michel Encinosa Fú, 2001, p.31*).

- 6. La deshumanización:** la transformación del cuerpo es un tema principal en el *cyberpunk*. Los personajes están sometidos a pruebas y modificaciones cerebrales. Es fácil cambiar de identidad. El cuerpo humano está integrado con la máquina: conectores en las muñecas, armas en los brazos, láseres en los ojos y programas instalados en el cerebro. El ser humano forma parte del coche que conduce y del arma que utiliza. “Besa el látigo”, es un cuento de mutantes por excelencia. 74 el protagonista es un ser artificial con derechos de ciudadanía. Tiene una serie de capacidades de automodificación ilimitadas. Es guardaespaldas, por lo que llega a cambiar de cuerpo hasta tres veces. Habla de sí mismo como un individuo masculino o femenino, según el sexo biológico incorporado a su cuerpo. No hay identificación de género porque es nacido para ser transformado constantemente.

Por otro lado, Centro tenía su propio laboratorio de Muchavida, y lo hacía bueno. Todos los vacíos precisábamos de dosis continuas de ese biocombustible cuando estábamos en acción, pues las reservas naturales del organismo se hacen escasas cuando tienes que regenerarte y morfomodificarte veinte veces en una hora. El Muchavida es una mezcla de nutrientes y cultivos bacteriales tan activos que es preciso mantenerlos congelados a fin de que no se autoconsuman en cuestión de minutos. El procedimiento normal es llevarlo dormido, en frío, tomártelo, y despertarlo con tu energía orgánica propia. Muchos vacíos, al no disponer de él en momentos de crisis, han perecido convertidos en gelatina, al autoconsumirse sus cuerpos en un intento por recomponerse sin suficientes reservas con qué hacerlo; desequilibrio celular generalizado. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 87)

Iro soy un jerbo es un diario escrito con símbolos de una persona que presenta su desarrollo laboral y su fracaso, se hace “uno

de los diez principales inversores de Corporación Información”. (Encinosa Fú, 2001, p.104). El protagonista se identifica con ningún género, pues se sometió a cirugía para feminizarse.

2 semanas. Despierto; crono 1800. Espléndi2 chicos corpora2; mi nuevo brazo luce un Rolex y mi chip ha engordado 6 0s. Me 109 cito. Ni siquiera han deducido la cirugía de mi salario. Voy ↑ como la espuma en este giro. (Michel Encinosa Fú, 2001, p. 99)

Los mutantes en “1ro soy un jerbo” son de nivel más alto que el resto de los personajes marginados de la colección:

“Soy uno de los diez principales inversionistas de Corporación Información. Derecho a asistir a asambleas cerradas y a bostezar ante los parlamentos ejecutivos. Recepciones, brindis; acceso completo a niveles no estándar, con el lógico incremento de calidad de mis amantes de turno. Aprendo a levantar la nariz y a ser popular en la enrarecida atmósfera de magnates añejados. (Michel Encinosa Fú, 2001, pp. 104, 105)

Conclusiones

En el *cyberpunk* no se discute el problema del progreso de la ciencia, sino que es una nueva manera de interpretar al ser humano y su lugar en la sociedad. Los personajes en este subgénero no están de acuerdo con su entorno y viven en una individualidad tremenda; por eso, tras leer los relatos del *cyberpunk* y, concretamente, *Niños de neón* sentimos que estamos ante unas sociedades sin leyes definidas, con unos individuos separados de su ambiente y que sólo conviven con los demás por meras razones físicas y económicas.

El *cyberpunk* es uno de los modos contemporáneos de la CF más vinculado con la tecnología, cultivado en abundancia por los autores jóvenes cubanos en los últimos años. En Cuba, al revés que en el modelo norteamericano, destaca por la politización y por la exploración de la situación del país. Los cuentos de Encinosa pueden ser leídos como meditaciones alegóricas sobre los problemas mundiales o sobre la situación cubana en particular, y sus personajes son liminales, quiere decir, difíciles de clasificar, pues no son ni héroes ni monstruos.

Niños de neón es una colección de nueve cuentos *cyberpunk* al espíritu cubano, cuyos protagonistas son prototipos marginales: *Hackers*, vagabundos, drogadictos, ladrones, y asesinos. Todos ellos viven en un mundo inmoral y degradante donde no hay un lugar para los sentimientos humanos, convirtiéndose así - literalmente en dos cuentos - en unos robots. *Niños de neón* presenta con excelencia la injusticia social con la división de Ofidea en tres pueblos: bajo, medio y alto. Son tres mundos diferenciados completamente, y el criterio que sólo reina es el crédito depositado en el Chip ID.

El espacio en *Niños de neón* es urbano, lleno de rascacielos, viviendas oscuras y calles peligrosas cubiertas de basura. Siempre está nublado, no hay estrellas y el sol nunca brilla. No hay pájaros que canten ni niños que rían. Como consecuencia de la desaparición de la capa de ozono, el cielo está lleno de hidrocarburos y el océano está lleno de fango. Los contrastes son severos: encontramos, por un lado, las viviendas de los ricos llenas de buena comida y de una bella decoración, y por otro, calles frías donde dominan el hambre y la desesperación.

El *cyberpunk* cubano es una experiencia única que merece la pena estudiarla. Escribir una literatura que no coincide con la situación política y económica de las naciones de los que escriben, es algo de gran relevancia. No hay una indicación más fuerte del título que lleva el libro de Antonio Córdoba Cornejo: *¿Extranjero en tierra extraña?* Por otro lado, dentro de esta tradición, Cuba, con su historia y la actividad editorial casi controlada por el Estado, llama la atención de muchos críticos interesados por la

ciencia ficción hispanoamericana. La ciencia ficción hispanoamericana, con su consideración ética y su discurso marginal, es un *cyberpunk*.

Bibliografía:

- AA.VV. (2018): *Breve historia de Cuba*, Demófilo, Libro Libre.
- Alonso Tejada, Aurelio (2009): “La sociedad cubana en los años noventa y los retos del comienzo del nuevo siglo”, en *El laberinto tras la caída del muro*, Buenos Aires, Ruth Casa Editorial CLASCO. <http://biblioteca.clasco.edu.ar/clasco/coediciones/20160315023832/16socie.pdf>. PP. 309-329
- -----, ----- (2011): “La sociedad cubana tras medio siglo de cambios, logros y reveses”, en <http://www.cubadebate.cu/opinion/2011/09/07/la-sociedad-cubana-tras-medio-siglo-de-cambios-logros-y-reveses>.
- Antonio Blanco, Juan (2012): “Cuba en el siglo XXI. Escenarios actuales, cambios inevitables, futuros posibles”, en *Nueva Sociedad*, N°242, noviembre-diciembre de 2012. www.nuso.org, pp.56-69
- Berardi, Franco (2014). *Después del futuro: desde el futurismo al cyberpunk: el agotamiento de la modernidad*. Traducción y prólogo de Giuseppe Maio. Madrid: Enclave de libros.
- Cano, Luis C. (2006). *Intermitente recurrencia: la ciencia ficción y el canon literario hispanoamericano*. Buenos Aires: Corregidor.
- Capanna, Pablo (1992). *El mundo de la ciencia ficción. Sentido e historia*. Buenos Aires: Ediciones Letra Buena.
- Córdoba Cornejo, Antonio (2009). *¿Extranjero en tierra extraña? El género de la ciencia ficción en América Latina*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Andrea L. Bell and Yolanda Molina-Gavilán (Eds.) (2003) *Cosmos Latinos. An anthology of science fiction from Latin America and Spain*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Chaviano, Daína (1987). “Para una bibliografía de la C.F. cubana”. *Letras Cubanas*, n°. 6, Oct.-Dic 1987, págs. 273-280.
- De Vicente, José Luis (2005). “William Gibson: “El futuro ya no existe””. [elmundo.es](http://www.elmundo.es). <https://www.elmundo.es/navegante/2002/12/23/entrevistas/1040640564.html> Consultado 27/1/2015
- Encinosa Fú, Michel (2001). *Niños de neón*. La Habana: Editorial Letras Cubanas.
- Ferrini, Franco (1971). *Qué es verdaderamente la ciencia-ficción*. Madrid: Doncel.
- Darrell B. Lockhart (eds.) (2004). *Latin American Science Fiction Writers. An A-to-Z Guide*. Westport; Londen: Greenwood.

- Domingo Sánchez-Mesa (eds.) (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- Maguire, Emily A. (2009). “El hombre lobo en el espacio: el *Hacker* como monstruo en el *cyberpunk* cubano”. *Revista Iberoamericana*, vol. LXXV, núm. 227, Abril-junio, págs. 505-521
- Moreno Serrano, Fernando Ángel (2010). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.
- Nicol, Bran (2009). *The Cambridge introduction to postmodern fiction*. UK; New York: Cambridge University Press.
- Plans, Juan José (1975). *La literatura de ciencia ficción*. Madrid: Prensa Española.
- Rebetez, Rene (1966). *La ciencia ficción. Cuarta dimensión de la literatura*. México: Secretaría de Educación Pública: Subsecretaría de Asuntos Sociales.
- Roberts, Adam (2000). *Science Fiction*. London: Routledge.
- Toledano Redondo, Juan C. (2008). “El cyberpunk cubano: del realismo socialista al anarquismo capitalista”. *Qubit*. n.º 35, junio, págs. 3-17
- Yoss (2012). *La quinta dimensión de la literatura: Reflexiones sobre la ciencia ficción en Cuba y el mundo*. La Habana: Letras Cubanas.