

De *Río fugitivo* a *Iris*: poshumanismo, forma y discurso en la ficción reciente de Edmundo Paz Soldán

✉ JESÚS MONTOYA JUÁREZ / Universidad de Murcia / jesusmontoya@um.es

Resumen

El presente artículo pretende un análisis de la productividad literaria de la noción de subjetividad poshumana y del juego de metáforas que se extrapolan de ella en las novelas recientes del narrador boliviano Edmundo Paz Soldán, uno de los más señeros representantes de la generación de narradores vinculada al grupo McOndo. En este trabajo, abordaremos cómo el marco teórico de lo poshumano ilumina tanto las técnicas narrativas que emplea el autor, como también la noción que se construye en su poética de lo literario, y su crítica de lo social y lo político, se cruzan historias locales y diseños globales en nuestra época.

Palabras clave: poshumanismo • tecnología • globalización • teoría literaria • literatura latinoamericana

Abstract

This article pretends to analyze the appearance of the posthuman in the recent novels of the bolivian author Edmundo Paz Soldán, one of the most relevant from McOndo generation. In our work, we will try to highlight how this theoretical framework —the posthuman— helps to understand some of the author's writing techniques, and provides clues to understand his notion of literacy, his criticism of society and his political ideas, drawn by the intertwining of local stories and global designs under Global Capitalism.

Keywords: posthumanism • technology • globalization • literary theory • latin american literature

Introducción: la tecnología como *tekné* y como *logos* en la obra de Edmundo Paz Soldán

Edmundo Paz Soldán es uno de los autores que, dentro del canon latinoamericano de las últimas décadas, más ha reflexionado acerca de la incidencia de la tecnología en la reconfiguración de la subjetividad, la política y lo social. Sus novelas reiteran el gesto estético de visibilizar la relación, siempre política, entre

Fecha de recepción:

30/6/2017

Fecha de aceptación:

28/8/2017

los cuerpos, las mentes y la tecnología, desde el horizonte en devenir que ha sido descrito desde el paradigma de lo poshumano. Mirada en su conjunto, la obra de Edmundo Paz Soldán proyecta una poética que encuentra en la tecnología, por un lado, una *tekné*: una batería de recursos narrativos que permite al autor construir un lenguaje con el que dar cuenta del presente, proponiendo un realismo del simulacro (Montoya Juárez 2013). En ese sentido, son paradigmáticos algunos textos de inspiración transmedia, como «Casa tomada», cuento configurado como reescritura del célebre relato de Julio Cortázar, «sampleado» ahora con el *film* de Tim Burton, *Beetlejuice*, y con la canción de Ryan Adams «This house is not for sale»; o, también, los procedimientos escriturarios que encontramos en novelas como *Los vivos y los muertos*, donde la música pop, *rock* y *punk* adolescente, que suena en muchos pasajes del texto, deviene en una verdadera exonovela (Fernández Mallo) en la que las letras de estas canciones, algunas de ellas inclusive no presentes en el cuerpo del texto, aportan información relevante para interpretar o completar su sentido; o, por último, *Iris*, novela que multiplica sus interpretaciones posibles a partir de la acumulación de referentes culturales provenientes de distintas tradiciones literarias y audiovisuales. Además de esta *tekné* narrativa nos interesa analizar el empleo que Paz Soldán hace de la tecnología concibiéndola como *logos*, esto es, como «*episteme*, discurso» (Noemi:20). En ese sentido, mi trabajo indaga en la presencia temática de la tecnología en los relatos y novelas de este autor, analizando la serie de motivos ligados a la misma que han provisto, a lo largo de su obra completa, una constante reflexión acerca de la reconfiguración del binomio mente/cuerpo en nuestro tiempo; un binomio que, al ser invocado en numerosos pasajes de estas ficciones, mediante la tematización de metáforas a él vinculadas, suele configurar heterocronías en las que se cruzan tiempos heterogéneos, en las que se solapan historias locales y diseños globales, y que subrayan la obsolescencia inscrita en la piel del cuerpo —acaso también de la mente— programados según los designios globales del neoliberalismo.

De lo poshumano como horizonte de época y su juego de metáforas

En las escenas iniciales de la película *Her* (2013), del director Spike Jonze, el protagonista, personaje interpretado por Joaquin Phoenix, sale en una ocasión del trabajo y, en una de las pantallas gigantes que pueblan la ciudad futura que habita, ve el anuncio de un nuevo sistema operativo inteligente. Phoenix adquiere el producto finalmente y lo hace funcionar, dando comienzo a una relación emocional o amorosa entre la máquina y él mismo. El anuncio muestra imágenes de seres humanos que huyen a la carrera, en espacios a la intemperie, y al hacerlo giran la cabeza como si alguien los persiguiera. La tecnología, parece sugerir una voz en *off* publicitaria, ofrece la solución definitiva al problema del hombre, problema que visualiza perfectamente el anuncio y, obviamente, toda la película: la soledad, el desasosiego, la desorientación. La tecnología —nos sugiere el anuncio— nos permite dejar de huir al hacerse cargo de nosotros. Ya lo había señalado Peter Weibel a mediados de los noventa: una parte importante de

la seducción que ejercen los nuevos medios sobre nosotros, más allá de su cualidad prometeica, es ofrecernos la posibilidad de superar las molestias mentales (miedos, mecanismos de control, etc.) causadas por la distancia y el tiempo, por «todas las formas de ausencia, abandono, separación, distancia, desaparición o pérdida» (Weibel:338). Una de las virtudes de la película de Jonzes es presentarnos la temática de lo poshumano como un hecho consumado, cotidiano, realista, esto es, sin cuestionamientos propios de la vieja narrativa fantástica ante el hecho tecnológico. El mundo —nuestro mundo— es al fin el plano de coexistencia entre imágenes superpuestas de tiempos y espacios heterogéneos, un praxinoscopio que ha cobrado vida, donde Faustine y el naufrago que narra su delirio en *La Invención de Morel* pueden —al fin— hablar de amor. Y este horizonte ya no es ni utópico, ni aterrador, sino fatal, en el sentido etimológico del término.

La bibliografía teórica ha empleado el término «poshumano» tanto para referir la serie de metáforas que permiten comprender las identidades híbridas que surgen de la interacción cotidiana con un entorno tecnológico,¹ como también el horizonte de un hipotético futuro en que, cuando la tecnología y las condiciones sociales lo permitan, el hombre será capaz de abandonar su actual corporeidad y su conciencia será susceptible de transferirse a un soporte diferente.²

Los principales teóricos de lo poshumano clásico proyectaban una visión utópica de la hibridez tecnológica. Por ejemplo, en las teorías ciberfeministas de Haraway o Hayles, lo poshumano —y su excrecencia simbólica, el cuerpo cibernético— habilita una potencial superación del sujeto liberal patriarcal, destinado a controlar la naturaleza,³ de la modernidad. En un mismo sentido, teóricos de la cibernética, como Bostrom o More, han imaginado posibilidades utópicas para un horizonte poshumano abierto ahora como posibilidad. Dicho horizonte haría posible que los cuerpos y las mentes no estén necesariamente conectados, o estarlo, en un sentido tecnológico, de manera que la mente, el cuerpo y la máquina articularían una nueva forma de entender lo humano más allá del idealismo dualista que concebía alma y cuerpo fusionados de modo indisoluble. Así, la superación de los límites corporales resolvería, a decir de Bostrom, el problema de nuestra dependencia de la Naturaleza, disolviendo o aminorando los efectos de la distopía ecológica hacia la que caminamos, al hacernos, quizás, inmunes a sus efectos. No obstante, menos optimistas son los planteamientos de Andy Clark, que tras enumerar los beneficios del nuevo estatuto de lo humano, admite: «the social and personal impact of bioelectronic interpenetration is difficult to predict» (118). Otro tipo de simbiosis, no invasivas, reversibles, de interacción con un entorno tecnológico, permitirían «salvaguardar la conciencia» de los que Clark llama «Natural-Born Cyborgs», esto es, todos nosotros. La propia Katherine Hayles señala que la misma idea de lo poshumano es posconsciente, ese es su horizonte último, experimentar la crisis de esa conciencia asociada a la corporeidad, en primera persona, como pérdida, supone aferrarnos a ideologías respecto del individuo que encumbraron al sujeto liberal de la modernidad, un sujeto difícilmente sostenible en el umbral del siglo XXI. En cualquier caso, esta

idea de poshumanización como tendencia en los seres humanos vuelve evidente algo característico de la propia relación que los individuos tienen con los cuerpos en todo momento histórico, algo que subrayaba el sociólogo Brian Turner: «cada época (...), por la que el Hombre transforma la naturaleza con la tecnología, es también un periodo en que la naturaleza del Hombre se transforma. (...) cada periodo da lugar a (...) un nuevo cuerpo» (21). Por eso, para Haraway (1984), autora insoslayable a la hora de pensar estas cuestiones, «el *cyborg* es nuestra ontología; nos da nuestra política. El *cyborg* es una imagen condensada tanto de la imaginación como de la realidad material, los dos centros unidos estructurando cualquier posibilidad de transformación histórica». En un mismo sentido también se expresa recientemente Naief Yehya. Para él, la conceptualización del cibernético en cada momento histórico dependerá de dónde ubiquemos «la frontera entre el ser y la herramienta, entre el uso de un objeto y su integración al cuerpo del usuario, entre la prótesis y el individuo, y entre la naturaleza y la tecnología». Cibernéticos venimos siendo, progresivamente, en la medida en que nos concebimos en simbiosis más o menos duradera con la tecnología que nos rodea y es, a la vez, el cibernético un horizonte hacia el que caminamos.

Sin embargo, para que el cibernético sea un horizonte deseable, ha señalado Haraway, debe haber una toma de conciencia por parte del sujeto de su propia transformación. La imagen de un cibernético como hombre mejorado en sus facultades sólo contendrá potencial utópico si es capaz de superar los binarismos sujeto/objeto, masculino/femenino, amo/siervo, conservando la existencia del sujeto, integrándolo o hibridándolo en una nueva realidad, en una conciencia superior, desdiferenciadora entre lo biológico y lo que no lo es. De lo contrario, parafraseando el título del célebre grabado de Goya, del sueño de la razón surgirán los monstruos. La literatura y el cine de ciencia ficción proveen un buen muestrario de ellos.

Incluso aunque no interpretemos como *anti ese pos* de poshumano, las preguntas a resolver son muchas. Entre ellas, como apunta Yehya, está la de cómo se resuelve la lucha de clases. Este es el territorio en el que se sitúa buena parte de la ciencia ficción distópica del siglo XXI que plantea este tipo de preguntas, ya hoy acuciantes: ¿qué clases o grupos controlarán el proceso de devenir poshumanos? ¿Quiénes lo están controlando *de facto* o lo han hecho en cada momento histórico? Y aquí resulta pertinente recordar, junto a Foucault, que «el control de la sociedad sobre los individuos no se ejerce solamente a través de la conciencia o la ideología, también se ejerce en el cuerpo y con el cuerpo. Para la sociedad capitalista, lo más importante es la biopolítica, lo biológico, lo somático, lo corporal» (39). Leído desde otra metáfora que la cultura global hoy provee para pensar nuestra relación con los cuerpos, esto es, la del zombi, los reclamos del poshumanismo se vuelven distópicos siempre. El mito del zombi nos vuelve conscientes de lo atados que estamos a la fragilidad de nuestros cuerpos. Vuelto definitivamente zombis, devendríamos quizás en poshumanos, o tal vez en no-humanos, pero dejaríamos de ser sujetos.⁴ El zombi, contracara apocalíptica de cualquier utopía

poshumana, nos permite «acceder al mundo que nos rodea desde una visión compleja de la propia cultura» (Fernández Gonzalo:194), visibiliza los modos en que el biopoder nos deshumaniza y relega a la esfera de lo inerte. Dicho en palabras de Lauro y Embry:

The zombie, we feel, is a more pessimistic but nonetheless more appropriate stand-in for our current moment (...) in a global economy, where we feed off the products of the rest of the planet, and, alienated from our own humanity, stumble forward, groping for immortality even as we decompose. (...) Thus, reified as a part of the process of production, the subject has already bled into the object: we are already dwelling in the zombie's interzone. (93)

Habría que preguntarse, y la narrativa de Edmundo Paz Soldán invita a hacerlo, cuáles son las discontinuidades o puntos de fuga en el proceso de expansión del nuevo orden mundial, como consecuencia del ejercicio del biopoder, en esta etapa del capitalismo informacional en que nos movemos desde hace varias décadas, discontinuidades que permitan redimir el cuerpo y la existencia material del hombre, dignificándolos, integrándolos, por ejemplo, en un nuevo humanismo tecnológico, como el que sugiere José Luis Molinuevo, quien aboga tanto por abandonar determinadas «morales de la autenticidad» humana, por obsoletas, como por abandonar, también, la utopía fuerte que emerge de determinados planteamientos poshumanos: «no es el humanismo tópico de corte idealista (...) de tradición platónica, sino un humanismo latino del límite (...) (consistente) en extraer las posibilidades del aquí y ahora» y que implica «frente a los que afirman que el cuerpo está obsoleto, reivindicarlo, no sólo desde la salud, sino desde la enfermedad»; y revisar, también, «la tradición de la sospecha paranoica de las imágenes para construir una nueva sospecha desde el pensamiento en imágenes» (2004:179).

En las páginas que siguen trataré de analizar la reflexión sobre las valencias utópicas y distópicas inscritas en el horizonte poshumano que se plantean en la obra más reciente de este escritor boliviano, leyendo la presencia en su obra del juego de metáforas vinculado a este horizonte. Las metáforas del cíborg y el zombi no son recientes en la obra del autor, antes al contrario, son metáforas fundantes de su poética narrativa. Siguiendo a Andrew Brown, podríamos decir que los cíborgs metafóricos que vemos en las novelas del autor reflejan un «profoundly human posthuman» (2010:175). Particularmente en las novelas de los noventa y primeros dos miles, la virtualización de la experiencia y el desarrollo de una identidad híbrida se experimentan ante todo como una pérdida, como confusión o como desorientación.

Poshumanos profundamente humanos: obsolescencia y enfermedad de los cuerpos en *El delirio de Turing*

La concepción de lo poshumano que puede articularse a propósito de las metáforas que aparecen en las novelas del ciclo de Río Fugitivo, desde los noventa hasta mediados de los dos miles, aparecen anclada a una vindicación de lo humano

ligada a la noción de un sujeto liberal de la modernidad que lee la pérdida de materialidad que implican el giro pictórico de la cultura o la penetración del espectro digital como una pérdida de algo irrecuperable que determina su humanidad. Aunque habría que añadir aquí que esta pérdida no viene acompañada de un duelo. La nostalgia de un estatuto de lo humano de fronteras más sólidas entre el yo y las extensiones mediáticas posmodernas del hombre no es la emoción primaria que transmiten novelas como *Sueños digitales* (2000) o *El delirio de Turing* (2003). Los cuerpos cibernético que aparecen en estos textos hacen ingresar a las novelas más que una nostalgia, la expresión de un malestar que en su mayor parte resulta una consecuencia de la agresión que un poder configurado por los designios globales (Mignolo) ejerce sobre el binomio cuerpo/mente, un binomio que es producido y reconstituido violentamente de acuerdo a un juego de relaciones de poder impuesto por un orden económico dado. Este malestar se metaforiza muy frecuentemente a través de una herida física, una enfermedad o un síndrome. Los personajes de las novelas de Paz Soldán muestran cuerpos heridos, mutilados, males físicos, estigmas o presentan, en muchos casos, una enfermedad que es consecuencia de la transformación que cuerpos y mentes sufren en contacto con la tecnología, en la medida en que esta se lee como la excrecencia, en las ficciones, de las relaciones de poder constituidas por el capitalismo neoliberal. Kandinsky, por ejemplo, hacker protagonista de *El delirio de Turing*, sufre temblores en los brazos como consecuencia del contacto con el teclado de su computadora; Albert, por su parte, criptoanalista nazi escondido en Bolivia, otro de los personajes de *El delirio de Turing*, es un enfermo terminal de cáncer que sobrevive conectado a una máquina. Este último personaje se nos describe particularmente en los términos de un cibernético de modo literal y ya no metafórico, en consonancia con los que aparecen ficciones de estética *cyberpunk* (pensemos en la asociación entre mal físico y contacto con las máquinas en David Cronenberg o en Philip K. Dick —de hecho, Albert reproduce citas de este autor—). La narración intradiegética de Albert plantea una conciencia que se piensa, a la vez, individual, anclada a un cuerpo, y por momentos múltiple, apelando a una existencia en red: el individuo se autoconcibe así como un nodo en un flujo de información, que oscila entre el cuerpo, como hipocuerpo, y el *hipercuerpo*, no ya por transferir su subjetividad a redes virtuales, sino por hallarse dependiente también de depósitos colectivos de material biológico. Su supervivencia ha de ser garantizada por préstamos de «carne pública» (bancos de sangre, fluidos, prótesis, etc.) (Balaguer), e *inputs* de información: «Mi destino no se agota en un hombre... Mi destino persiste a todos los hombres... Pronuncio estas frases en esta tarde de luto y agobio. Con la muerte en el cuerpo e incapaz de morir... Estoy cansado... Soy Albert. Fui. Soy muchos más... Estoy muerto. No lo estoy. Otro cuerpo. El mismo. Soy una hormiga eléctrica» (Paz Soldán 2003:167).

La enfermedad de los cuerpos (y las mentes), metaforizada a menudo como cáncer, se vincula en toda la novelística de Paz Soldán a un agudo sentido de obsolescencia de los seres humanos en nuevos contextos tecnológicos, el efecto sobre la subjetividad de una asociación entre una contingencia corporal desvanecida y

una nueva experiencia desrealizada. Ejemplos abundan en su cuentística, o en novelas como *Sueños digitales*, *El delirio de Turing* o *Palacio Quemado* (2006). Y será un caso extremo de ello su novela, catalogable como de ciencia ficción, *Iris* (2014). En la isla que da nombre a esta última novela, por ejemplo, la enfermedad del cuerpo es condición para la misma vida, pues la radiación que hay en *Iris*, debido a las pruebas nucleares sostenidas en el pasado, acorta ostensiblemente la esperanza de vida de sus habitantes.⁵

En la novelística del autor, cuando este cáncer no aparece de manera literal en los personajes, es la mente la que enferma, desarrollando pensamientos paranoicos. Un ejemplo elocuente se da, una vez más, en *El delirio de Turing*: los personajes de Flavia y Rafael tienen sexo virtual con sus avatares en el *Playground*, tematización de una afectividad *poshumana* que toma las redes sociales como mediación corporal entre sujetos. La exposición a la tecnología acaba desarrollando en los personajes delirios de una iteración recursiva en la simulación como los que atormentan a Flavia:

Se había entregado a Rafael cuando ella hacía de Erin y él de Ridley. ¿Contaba? ¿Eran esos avatares extensiones de sus personalidades o tenían una identidad independiente de ellos? Así como podemos ser nada más que conductos a través de los cuales nuestros genes logran perpetuarse, quizás no seamos más que instrumentos para que nuestros avatares se tornen realidad en la pantalla de la computadora. Ella era el avatar de un avatar, y controlaba avatares que vivían en el *Playground*, que a su vez controlaban avatares que vivían en una computadora en el *Playground*. (2003:257)

Subjetividad poshumana y escritura de la complejidad: a propósito de *Los vivos y los muertos*

En las novelas del ciclo de *Río fugitivo*, como hemos señalado a propósito de *El delirio de Turing*, la noción de lo poshumano se visita desde planteamientos humanistas, aunque con una actitud no nostálgica. En novelas más recientes el oscurecimiento de estas identidades poshumanas es aún mayor. *Los vivos y los muertos* (2009), novela ambientada en los EE. UU., dibuja a una generación de adolescentes cuya subjetividad está configurada por la cultura de masas. La novela, que sustrae a sus personajes cualquier ilusión de agencia política, explora los procesos de «zombificación», si es que el término resulta válido, de la conciencia en un espacio novelesco ubicado imprecisamente en el Upstate New York, fijado en un invierno aparentemente interminable. El hipotexto básico en que se apoya la obra es el relato de no ficción, *The cheerleaders* (2002), de E. Jane Carroll, reportaje sobre la muerte encadenada de adolescentes de un mismo instituto en Dryden, muy cerca de Ítaca, donde se encuentra la Universidad de Cornell, en que trabaja el autor. Paz Soldán construye una ficción narrada por voces adolescentes que devienen, por así decir, en «tech-zombis» (Boon), zombis culturales para los que las letras de las canciones *pop* y *rock* acaban catalizando reacciones signadas por la agresividad irracional, la ansiedad o la ira.

A estos zombis metafóricos de *Los vivos y los muertos* les ocurre algo parecido a aquellos cuerpos sin cabeza que poblaban las fantasías y pesadillas de los personajes de *Sueños digitales*. Considerar a los personajes de la novela, *Tim, Jem, Hannah, Webb, Colin, Yandira*, etc., de nuevo, sujetos poshumanos, sólo es factible desde el vaciado de todo costado utópico como el que vislumbraron Haraway, Bostrom o Gray en el concepto. En *Los vivos y los muertos*, los personajes devienen en receptores defectuosos, reproducen de manera distorsionada esa señal de comunicación preempaquetada para su consumo en los productos de la cultura de masas. El caso de Colin, un adolescente de estética gótica apodado «el Enterrador», a la postre, el asesino de Christine, una de las chicas muertas violentamente, es sintomático. El archivo de mensajes de las canciones del grupo *emo Dashboard Confessional* no sólo marca el tono afectivo de sus intervenciones, determina también sus actos: «*How the girls can turn to ghosts before your eyes?*», se pregunta Colin, citando la letra de la canción «*So long, so long*». Unos capítulos después, otra canción del grupo, «*Dusk and summer*», cataliza en su interior la respuesta:

Pensé en la letra de una canción de *Dashboard* que alguna vez quise plagiar: *So she would not cry/As she lay in your lap she said /Nobody here can live forever/ Quiet in the grasp of dusk and summer / But you 've already lost / But you 've already lost/But you 've already lost / When you only had barely enough to hang on.*

Me puse a llorar.

De pronto, una imagen se conjuró con nitidez frente a mí: las escopetas de caza de papá.
(2009:167)

La profecía autocumplida inscrita en el estereotipo de que otra de las chicas asesinadas, Yandira, lo inviste, a causa de su estética «posgótica», se hace finalmente realidad —profético apelativo— y Colin así se convierte literalmente en «Enterrador».

La novela permite también una lectura metaficcional, en la medida en que el concepto de lo poshumano ilumina, en este caso, la construcción narrativa de figuras que alegorizan la condición del artista contemporáneo. El texto sugiere la idea de una producción semiótico-artística basada en el plagio y en la reelaboración de materiales ajenos, en un juego intermedial donde cada canción, cada imagen, cada medio, el ejercicio mismo de la palabra en cualquier formato, o los actos de los personajes, de entenderse estos como una *performance* sobreterminada por mensajes de la cultura de masas, traducen una atmósfera que con Molinuevo podemos denominar «compleja». La estética de Paz Soldán trabaja una y otra vez la idea de la complejidad de la ecología mediática contemporánea. Se aviene, la escritura del autor, a la estética que señala Molinuevo a propósito de las teleseries de culto. Frente a una estética de la perplejidad, la de, como señala Molinuevo, el film *EXistenZ* de David Cronenberg, donde al final queda ante el simulacro la pregunta «por si se sigue en el juego o fuera de él, en lo virtual o

lo real», donde los «personajes están perplejos, no saben qué pensar y, en consecuencia, no saben qué hacer» (Molinuevo 2011:6), ahora, en ficciones como las de Paz Soldán, «la estética (al menos la cognitiva) aspira a saber estar en la complejidad: el pensamiento en imágenes no se mueve en encrucijadas sino en tejidos, en redes» (7). Muchos personajes de las recientes novelas de Paz Soldán se mueven en ecologías de la complejidad, donde ha dejado de ser relevante la pregunta por la condición simulacral de lo real, habida cuenta de la saturación de ficciones, imágenes, información, que atraviesan el plano de realidad en que viven. En la novela que nos ocupa, el caso de Colin, que alegoriza la condición del productor de mensajes artísticos en una ecología de la complejidad, la letra de una canción de temática adolescente se traduce en una performance de consecuencias dramáticas. De un modo parecido, Webb —así se llama el asesino de Hannah y Yandira—, en la novela terminará cometiendo su crimen como parte de una escritura en red en la que intervienen el consumo de los perfiles en redes sociales de su víctima o el depósito de información contenido en las letras de la música popular. De un modo que nos recuerda al cine de Tarantino, en *Reservoir dogs* (1992), por ejemplo, Webb oirá «*Under my thumb*», de los Rolling Stones, y reescribirá su letra como violación, asesinato y enterramiento material de sus víctimas adolescentes. Este salto, de la perplejidad a la complejidad, visualiza la distancia entre la poética del simulacro que podíamos leer en la narrativa de los años noventa frente a la que despliegan novelas recientes del autor, como *Los vivos y los muertos*.

Narradores semionautas y subjetividades en red: a propósito de *Iris*

Quizás sea *Iris* (2014) la novela con mayor cantidad de cuerpos híbridos. El género de la ciencia ficción en el que se inscribe la obra coopera en la literalización de todas las metáforas que podemos ver aparecer en novelas anteriores escritas desde un verosímil —digamos— más realista. En *Iris* todos los personajes son cíborgs. Al llegar a la isla, todos los «shanz», soldados de la Corporación Saint Rei a cargo de su explotación minera, se hacen implantar *lenslets* en las pupilas, sufren diferentes cirugías y tratamientos de hormonas para soportar la dureza del trabajo, la radiación, el clima, para lidiar con la lengua local y someterse al control de sus jefes de la corporación minera. De acuerdo al verosímil de la novela, es factible, además, tanto en el caso de los humanos como de los seres artificiales, hacerse borrar la memoria o implantarse memorias ajenas. La vasta variedad de híbridos permite un tratamiento muy complejo del fenómeno. A los *shanz* les son implantadas prótesis cuando son heridos por la insurgencia, hasta el punto de que un tribunal debe certificar, acabadas las operaciones, qué porcentaje de ser humano o máquina hay en cada «bodi». En el hospital del Perímetro se dan el siguiente tipo de conversaciones: «algunos decían que ya no había humanos en *Iris*, que solo se trataba de diferentes gradaciones de artificiales. No faltaban las reacciones furiosas de quienes no querían ser llamados artificiales, por más que la vida en los últimos años se hubiera tornado más ventajosa para ellos» (Paz Soldán 2014:22).

En *Iris* se da la ciberxenofobia, como también un fetichismo multicultural ciborguiano: «Vieron en el Qï la serie de moda, sobre un condominio de artificiales millonarios en Sangaí» (28).

Los personajes de *Iris* pueden leerse como mentes en fuga respecto de su corporeidad (Alba Rico), todos aspiran a la superación de la contingencia de sus cuerpos (que llaman bodis) —de los que todos los personajes se sienten disociados—. En este sentido, la droga juega un papel central. El deseo del personaje de Luann, esposa fallecida de Xavier que lo visita como una alucinación, resume la actitud de la mayor parte de los personajes: «Quiero irme del mundo, decía Luann. Y Xavier, nos vamos. Hablo en serio, quiero irme de *este mundo*. Adónde. Iris (...) dicen que las mejores drogas están ahí (...) Quiero el último *high*, decía ella agitando la cabeza» (23).

Otras veces, el consumo de drogas se da para empatizar: los soldados toman *swits* de empatía, como en *Blade Runner* (1982), para «conectar» con los otros «brodis» e incluso con los «irisinos». La aspiración a borrar la conciencia individual, autónoma, para devenir un nodo conectando en red con el resto de seres de *Iris* supone otra fórmula de esta huida, y un desiderátum frecuente en los personajes: le ocurre a Katjia, que busca «desencarnarse» y sentirse una planta de *danshen*. Le ocurre a Orlewen, líder de la insurgencia en *Iris*, quien es también descrito en los términos de esta subjetividad que se anula individualmente para articularse en red:

A veces Orlewen se quedaba sentado en su camastro y miraba a sus compañeros entrar y salir del recinto y el don lo visitaba. El bodi era anegado por una fuerza devastadora y de pronto él era Samu, preocupado por jukear para hacerse de posesiones (...) y Pik, que se tocaba los aros en el cuello (...) y Vaalm, que odiaba la vida que le había tocado y quería ser pieloscuro. (264)

Todas estas subjetividades podrían avenirse muy bien a las ideas acerca de lo posthumano de Thomas Foster cuando afirma:

Posthumanism emerges when technology does in fact «become me», not by being incorporated into my organic unity and integrity, but instead by interrupting that unity and opening the boundary between self and the world. The point of destabilizing the function of the body as a metaphorical container is not to reject the value of embodiment, however, but to make it possible to rearticulate the relationship between mind and body, «inner being» and external form, in more complex and diverse ways, by revealing the ways in which that relationship was always mediated socially. (10)

Esta novela de Paz Soldán despliega particularmente la noción de lo posthumano ya no anclada al imaginario del humanismo liberal, sino como subjetividad articulada en una serie de puntos nodales o grumos de sentido en una red. Una noción que explica también la visión que la novela ofrece del quehacer artístico, acaso la valencia más positiva de lo posthumano que, en líneas generales, se

percibe en los personajes como una conciencia sombría. La imagen de autor que proyecta *Iris* tiene que ver con la idea de un artista que produce significados construyendo itinerarios que conectan información disponible en una biblioteca en red. Así, tanto los personajes de la novela como los narradores de *Iris* se avienen a la condición que Nicolás Bourriaud bautizaba como propia del «semionauta», expresión que para él describía la multitud de artistas plásticos contemporáneos, navegantes por océanos de signos que proponen itinerarios que recorrer entre ellos, y disparan, al hacerlo, relaciones entre sus producciones y el consumo de otros textos. Los artistas radicantes traducen, en su quehacer artístico, esa idea de una complejidad que atraviesa diferentes medios y formatos (Bourriaud 2009).

Así, la noción de lo poshumano es útil para pensar en la novela la figura de un narrador consciente de la ecología mediática compleja que habitan sus lectores, que opera en muchas ocasiones estableciendo un itinerario de lectura que enlaza referentes diversos, permitiendo a un lector conectado a internet proyectarse a realidades y relatos que vuelven densa la interpretación de muchos pasajes en la novela. Este *modus operandi* se vuelve particularmente relevante en la serie de novelas posterior al ciclo de *Río Fugitivo*.⁶ Analizábamos esta práctica en *Los vivos y los muertos*. Veamos otro ejemplo de cómo la densidad de lecturas en *Iris* trasciende la idea de intertextualidad clásica para aproximarse a esta noción de ficción de la complejidad que venimos explorando: la isla de *Iris* es un protectorado de «Munro», provincia extrema del «Reino», una potencia, esta última, en declive, sobrepujada por la emergente e influyente potencia competidora, «Sangaí». Rápidamente podemos reconstruir una alegoría de los espacios colonizados violentamente para la extracción de los recursos en nuestro mundo globalizado. A la vez, «Saint Rei» visualiza una realidad consumada en nuestros días: la privatización de una sociedad entera en estado de excepción. La novela hace pensar inmediatamente en la Guerra de Irak, en los militares americanos, el petróleo y en los abusos y torturas de Abu Grahیب, en lugar de en irisinos, en el «mineral X503» y el «Perímetro». El propio autor encontró motivos —que aparecen referidos en el paratexto final— en el film de Katherine Bigelow, *The Hurt Locker* (2008), para imaginar ese mundo. Pero la lectura se vuelve densa. Otros dos referentes emergen. El paratexto inicial, «But they weren't aliens, I had to remind myself. We were», de la novela de Joe Haldeman, *The Forever War* (1974), se convierte una vez más en clave de lectura. En la novela de Haldeman, una lucha interminable contra una raza alienígena se narra desde la perspectiva de un oficial, Mandalla, que no cree en el heroísmo de la guerra, que siente miedo, culpa y experimenta un desarraigo cada vez mayor al regresar, a través de agujeros de gusano, a una Tierra donde el tiempo pasa deprisa, dejándolo atrás. La novela de Haldeman condensa la experiencia del autor en Vietnam, donde sirvió en el ejército estadounidense. Una versión de la frase aparece en *grafittis* subversivos en las paredes de *Iris*, consignas de la insurgencia de Orlewen: «Ustedes son los verdaderos mutantes. El Advenimiento adviene» (Paz Soldán 2014:54). Ese tiempo otro, el de la guerra de Vietnam que inspira la novela de Haldeman, se solapa con el universo ficcional

de *Iris*. En una ceremonia del «*jün*» (planta alucinógena irisina que se consume de forma similar a la ayahuasca), en la que Xavier participa para cumplir la promesa hecha a Luann, su esposa fallecida, encontramos un pasaje donde se nos ofrece la descripción de una suerte de instalación. Se trata de la écfrasis de un objeto imaginario, o de una composición de objetos superpuestos, que invoca, a su vez, la idea de una cierta heterocronía, esto es, una superposición de tiempos heterogéneos que establecen redes de significados que se cruzan en el acto de la mirada, que demanda de la lectura una cierta arqueología:

Las calaveras en las paredes le sonreían. Apareció el cuadro de una virgen puesto al revés, emitiendo destellos desde el halo que la rodeaba. Otro cuadro en el que varios pieloscuros se encontraban suspendidos de cabeza. El fokin Advenimiento. Un reloj que no daba la hora. Un afiche en el que la lluvia amarilla caía desde cuatro aviones. (56)

La mención a la lluvia amarilla, arma química soviética que utiliza Vietnam sobre poblaciones de Laos y Camboya en los años setenta, en represalia por su apoyo a EE. UU., nos reenvía a esa otra guerra de dominación neocolonial. A una historia confusa de víctimas y victimarios, que se solapa con la ficción que se nos narra, que, como ha señalado Paz Soldán, surge de las noticias de abusos y torturas acontecidos en la Guerra de Irak por el ejército de EE. UU. La novela hace ingresar un tiempo otro, que además no es el tiempo que uno espera encontrar en el género: esto es, lo que Koselleck llamaría un presente–en–el–futuro. El afiche, como la frase literal de Haldeman, son objetos extraños que aportan referentes que se solapan, proponiendo un itinerario para los lectores semionautas (Bourriaud 2007), hacedores de conexiones a través de la red que pretende ser la novela misma.

Pero hay otro tiempo que ingresa en la novela, otra conexión fuerte que se establece con la novela de la minería, una de las vetas narrativas más relevantes de la literatura de Bolivia. La cosmogonía irisina de los *Xlött*, *La Jerere* o *Malacosa* se identifica, de modo distorsionado, con la serie deidades sincréticas de los mineros bolivianos, que desde tiempos anteriores a la Colonia explotaron las minas de Cerro Rico, en Potosí. *Malacosa*, en concreto, puede asociarse con la figura de El Tío, un dios subterráneo que viene del universo incaico, habitante de las profundidades de la tierra y fecundador de la Pachamama (*Absi*). Los mineros le rendían culto antes de comenzar a explotar una veta, construyendo estatuas en su honor y ofreciéndole sacrificios. Aún hoy se mantiene viva esta tradición. El Tío, cuyo apelativo se cree que proviene de una mala pronunciación de la palabra Dios por parte de los indígenas, al habitar bajo la tierra, se asoció en la época colonial muy pronto al demonio (*Absi*). La narrativa minera está llena de relatos de esta cosmovisión del «interior mina» (*Antezana*:354), leyendas de una montaña «come hombres» (354), como es una montaña «come Irisinos» (*Paz Soldán* 2014:229) la *Megara* de *Iris*. Entre los *shanz* comienzan a circular de manera viral relatos gráficos, que la novela llama holos, a través de los *Qi* o dispositivos móviles futuristas,

acerca de este tipo de leyendas irisinas, con objeto de ir minando la resistencia de los *shanz* e ir extendiendo el culto al dios Xlött. La tipografía cursiva permite al lector reconocerlos. Uno de ellos es la historia de RePo, minera experta, e Ilip, un chiquillo que aprende los rudimentos del trabajo, a mascar *küt* y a ofrendar a Xlött, junto a ella. Ilip un día no aparece, ninguno de los otros mineros lo recuerda: «No había nadie, dijo uno. Era Xlött quien te acompañaba todo el rato» (123). El personaje del colegial, aprendiz que coyunturalmente trabaja en la mina, es un motivo característico de muchos relatos de la minería, como el de Vicente Terán Erquicia, «La leyenda de «El Tío» en el «socavón Caracoles», donde se refiere una anécdota similar: El Tío se encarna en un minero y, finalmente, desaparece.

Otro ejemplo más de estos referentes que ingresan en la novela como una amalgama de intertextos que vuelve más y más densa la interpretación: la éfrasis antes referida en la ceremonia del *jün* constituye, como sucede en muchos pasajes de novelas y cuentos anteriores del autor, una heterocronía por acumulación de tiempos. De nuevo, la lluvia amarilla antes citada conecta la novela de Haldeman y Vietnam con el referente de Cerro Rico y Potosí, a través de Iris. En la novela, Paz Soldán se refiere a las pruebas nucleares que convirtieron en mutantes y enfermos a los irisinos. La lluvia amarilla, no sólo tiene un referente previo en Vietnam, sino que remite de nuevo a la novela de la minería boliviana, en concreto, a *Aluvión de fuego* (1935), de Óscar Cerruto, que narra una masacre en una manifestación minera. La historia real, además, quiso imitar a la literatura y, poco después de la publicación de la novela de Cerruto, se produjo una matanza conocida como la matanza de «María Barzola» (Antezana) en similares condiciones. Esta historia potosina, real, se saldó con 13 muertos y 39 heridos, mismo número que los cadáveres que son encontrados junto a Yaz en la matanza de Fonhal, poblado irisino, matanza que sufren los *shanz* a manos de las tropas rebeldes de Orlewen. El blanco que adquiere la piel irisina a causa de la radiación de Iris tiene su analogía en el color del polvo tóxico que respiran en la mina de Cerro Rico los mineros bolivianos, a los que también, como a los irisinos, se les acorta considerablemente la esperanza de vida. Un blanco en la piel que es también incorporado o transferido a los *shanz*, que leen en el baño de la base militar otro graffiti: «*What ever doesn't kill me makes me stranger*». *Leitmotiv* que ellos convierten en canción y que resulta, como señala Andrew Brown (2017), una variación de la frase que enuncia el Jocker, villano de piel pintada de blanco, en *El caballero oscuro* (2008), el Batman de Christopher Nolan. La conexión con Iris a través de la cultura urbana de los dos miles posibilita la transferencia y empatía con el otro, el borrado de las fronteras entre culturas y etnias.

Edmundo Paz Soldán subsana con *Iris* una deuda con la narrativa nacional, pues la minería había aparecido tangencialmente en su obra, aunque de una manera muy significativa. «La Frontera», un cuento aparecido en su libro *Desapariciones* (1994), da pie a la reflexión. El narrador de este relato, subido a un *jeep* de camino a la finca de un amigo, encuentra, a la entrada de una mina, a dos mineros en señal de protesta. Cuando trata de hablar con ellos, los mineros desaparecen,

convirtiéndose en un montón de arena (¿de *sha*, como llaman en *Iris* a la arena en lenguaje irisino?). «La Frontera» refiere las reformas que acomete Paz Estenssoro (1985–1989), que supusieron un duro golpe para el sector: «hace siete años que las minas dejaron de explotarse y los mineros fueron relocalizados» (Paz Soldán 2004:199). El motivo de las tormentas de arena (*sha-storms*) es frecuente también en *Iris*. Cuando soplan hacen que toda la tecnología deje de funcionar. *Iris* se revela entonces un enorme hipercuerpo hecho de arena. En un determinado momento, Katjia asiste al *verweder*, experiencia mística violenta clave en la religión irisina, y ve aparecer a la deidad de Malacosa, quien, como los mineros del cuento citado, parece también hecho de arena:

el piso se abrió frente a ella y se convirtió en un acuario. Sha en vez de agua. Imágenes en vez de peces. Rostros de guerreros irisinos. Una lluvia amarilla caía sobre ellos, disolvía sus contornos. Estaba en una región abonada por cadáveres de irisinos. Sus huesos se habían convertido en sha; caminaba sobre esos irisinos muertos y cuando el fengli le lastimaba la cara, cuando sentía el sabor mineral en su boca, ingresaba en comunión con ellos. (2014:366)

Paz Soldán retoma la idea de su cuento previo, pero, en *Iris*, logra borrar esa «frontera» con que titulaba el relato de 1994. La formulación del concepto de lo poshumano como disolución del yo en los otros termina adquiriendo tintes positivos, al menos en este ejemplo. Como bien apunta Andrew Brown, las formas más interesantes de conceptualizar lo poshumano en esta novela son las que lo hacen de acuerdo al modelo de la red social, y no tanto la saturación de cuerpos cibernético o monstruos tradicionalmente asignados al género de la ciencia ficción que saturan el texto.

Como señalábamos a propósito de *Los vivos y los muertos*, la noción de lo poshumano ayuda a iluminar la imagen del escritor contemporáneo que se tematiza en las novelas. El personaje de Xavier, en *Iris*, puede leerse como una buena figuración literaria de lo que Bourriaud llama «semionauta», alegoría del artista que trabaja con los paisajes culturales que recorre fuera y dentro de la red (Bourriaud 2007). Xavier construye itinerarios personales a partir de enlaces. Alegoriza la figura de un lector poshumano (en simbiosis con la red internet) que descifra la ciudad que recorre: le ocurre cuando comienza a leer los graffitis con una frase recurrente «Nos prometieron jetpacks tu», una frase relacionada con la banda musical escocesa *We were promised jetpacks* (2009), como ha señalado Andrew Brown (2017). Si inicialmente la frase se asocia a la revolución irisina, termina siendo adoptada por Xavier y, después, por el resto de *shanz*, para expresar desilusión o disconformidad irónicamente. El *graffiti*, podríamos decir, es un mensaje anacrónico. Pero como ocurría antes, su presencia transforma las posibilidades de interpretación del pasaje. De un modo parecido a como se la siente en *El fondo del cielo* (2009), la novela de Rodrigo Fresán, la referencia a una tecnología anacrónica, a partir de la referencia de la cultura popular, asociada a los viejos viajes espaciales, deviene en una ruina futura. El mundo de nuestro presente,

como también el de *Iris*, podemos afirmar junto a Brown (2017), es más y menos avanzado que el de la ciencia ficción, deviniendo la tecnología soñada en el pasado en un símbolo de las esperanzas fracasadas puestas en el futuro. Digámoslo con Fredric Jameson: la imaginación construye hoy realidades con mucho menor potencial emblemático que aquellas que nos permitieron conquistar la velocidad, surcar los cielos o viajar por el espacio. La dimensión arqueológica de la lectura que exige *Iris* la dan este tipo de ejemplos, que concitan elementos provenientes de distintos tiempos y medios que se resignifican.

¿Cuál es el efecto que produce ese solapamiento? La proliferación de referentes, de enlaces, la multiplicación de las posibilidades interpretativas de la alegoría que leemos. Un gesto que parece apuntar una y otra vez a un mismo desiderátum: la historización del éxtasis de la comunicación, la búsqueda o el hallazgo de un tiempo dentro del tiempo que interrumpa este aparente horizonte sin Historia poblándolo de objetos extraños que lo interrogan.

A modo de conclusión: poshumanismo y figuraciones del artista

Hagamos una última cala en *Norte* (2011), la novela del autor que mejor podría funcionar como una alegoría de la condición del escritor latinoamericano en nuestro siglo. Varios de los personajes de esta novela escriben, afirman hacerlo, o producen objetos que devienen en mercancías en un mercado artístico, académico o intelectual. Una línea de sentido de interés para ser rastreada en *Norte* estriba, por tanto, en el cuestionamiento que ejercen sobre el trabajo intelectual la tecnología mediática y la velocidad del tiempo eucrónico de la globalización capitalista, que presiona y expulsa a unos individuos que se perciben a sí mismos, y son percibidos también por los otros, en términos de una lógica que podríamos asociar a la obsolescencia de las mercancías: «estoy pensando sacar de mi tesis el capítulo dedicado a *Los detectives salvajes*. Es que cuando salga al mercado tendré que competir con un montón de doctorandos con tesis sobre Bolaño. Debí haberme apurado. A brand name. Bolaño Inc.» (Paz Soldán 2011:121).

No sucede solo en esta última novela, en todas las que hemos mencionado podemos establecer lecturas metaficcionales que aluden a estas figuraciones del escritor o del artista contemporáneo alrededor de muchos personajes.⁷ Ahora bien, ¿qué tienen en común todas las alegorías de la escritura que pueblan los textos pazsoldanianos? Tal vez todas ellas se plantean alejadas de los atributos tradicionales de un artista más o menos maldito, culto, diferenciado del entorno y seguro del campo al que pertenece. Estos personajes «artistas» se revelan trabajadores de lo inmaterial (Hardt y Negri), o a veces meros aficionados que producen objetos de modo coyuntural y que se ocupan, a la vez, en otro oficio. Que acaso aportan no tanto una dimensión artística reconocible, como una iniciativa muy personalmente creativa a ese trabajo. Por otro lado, se trata de figuras que pierden la seguridad en el posible aura de sus soportes, a años luz ya de la *Ciudad letrada* —las maquetas, la fotografía digital, los crucigramas, *Photoshop*, el código binario, la novela gráfica, el blog, el ensayo académico, el propio cuerpo o los *holos* en un *Qi* (suerte de teléfono móvil

del futuro)—. Narradores que atraviesan medios y soportes, figuras que inclusive producen desde un cierto automatismo psíquico, en algunas ocasiones, sin querer o poder resistirse a ello. Que dudan siempre de si merece la pena continuar. Que se debaten entre la connivencia con el poder y el compromiso, entre la escritura y el silencio, entre la denuncia y el ostracismo, entre el delirio y la muerte. La mayoría de ellos parece aislarse del campo, bien porque ha dejado de preocuparles la consideración de sus iguales, bien porque el campo en que se inscribe su trabajo es dudosamente afín al territorio de lo artístico; sobrepujados por la necesidad de reinventarse por la presión del *sensorium* tecnológico que desplaza su trabajo o transforma el campo mismo. Y, frecuentemente, es la necesidad de agencia sobre la realidad (a sabiendas de que ésta puede no producirse), esto es, su aspiración a una conexión con lo real, lo que los mueve al acto creativo de producir ficciones.

En ese sentido, la noción de lo poshumano, con las ambivalencias críticas que hemos leído en la obra de Paz Soldán, ilumina estas figuraciones del escritor. El malestar del arte y el artista que vemos tematizarse reiteradamente en estas figuras tiene que ver no ya con la moderna reificación de los sujetos por el proceso de producción, que se dio en el sector industrial a lo largo de todo el siglo xx, sino con el modo en que ha venido afectando, de manera extraordinariamente penetrante y decisiva, desde fines del siglo pasado, al trabajo inmaterial, cúspide de la cadena. Como ha señalado Michael Hardt, una de las consecuencias de la posmodernización económica de las últimas tres décadas ha consistido en un relevamiento en el sistema de explotación capitalista, que tendencialmente ha hecho que cobre preponderancia el trabajo afectivo, subproducto del llamado «trabajo inmaterial» (Hardt y Negri). Lo que deviene de interés crucial para Hardt es que precisamente «centrar la atención en la producción de afectos en nuestras relaciones profesionales y sociales ha servido a menudo de útil campo de cultivo para proyectos anticapitalistas», o, digámoslo en términos gramscianos, contrahegemónicos, dentro del contexto de «discursos sobre el deseo o el uso-valor» (Hardt). El cambio que se viene produciendo en nuestras sociedades de la información, como apuntan las palabras de Martín Prada, consiste en que «las interrelaciones afectivas y vitales en general se han vuelto directamente productivas, al ser radicalmente parasitadas por las grandes corporaciones de las telecomunicaciones» (Prada).⁸ Asistimos en la última década a la configuración progresiva de una red global donde «producción de vida social y producción económica son ya indistinguibles e incluso intercambiables» (Prada).⁹ La narrativa de Edmundo Paz Soldán, en este sentido, como ha apuntado Eduardo Becerra (2016) a propósito de la mejor literatura distópica latinoamericana de este siglo, se muestra alejada de la fascinación ante los brillos posmodernos y/o digitales del primer McOndo. Más allá de la integración de la tecnología como *tekné* o lenguaje con el que producir ficciones —en muchos casos inspirado en procedimientos escriturarios transmedia, que son traducidos por el autor a técnicas propias de la narrativa en papel—, la presencia discursiva de la tecnología, entendida como *logos*, en las novelas de Paz Soldán proyecta, como hemos visto, una actitud vigilante,

posdigital, atenta a cómo lo local emerge tras las promesas fallidas de la globalización, o a cómo, a pesar de los brillos de cierta teoría del poshumanismo, los cuerpos y su circulación persisten como un problema decisivo de nuestro tiempo.

Notas

¹ Así, Haraway: «the cyborg appears in the myth precisely where the boundary between human and animal is transgressed. Far from signaling a walling off of people from other living beings, cyborgs signal disturbingly and pleasurably tight coupling» (1991:152); o Hayles, para quien lo poshumano refiere tanto a entidades donde la carne humana se hibrida materialmente con la tecnología como también a configuraciones de la subjetividad humana articulada en simbiosis con las máquinas llamadas «inteligentes». En ambos casos, el horizonte poshumano no atiende a diferencias entre «bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals» (Hayles:3).

² Autores como Bostrom entienden lo poshumano como algo físico y no metafórico, y prefieren el término «transhuman» para este tipo de construcciones identitarias, que desde su punto de vista prefiguran la existencia futura de un poshumano pleno. Para Bostrom el poshumanismo devendrá un hecho en el momento en que la tecnología haga posible el abandono del cuerpo en sistemas de recuperación o migración de la conciencia. Bostrom defiende el potencial utópico tanto de lo poshumano como estadio futuro del desarrollo de la humanidad como también de las posibles identidades «trans» y «poshumanas», frente a otras posibilidades futuras más que probablemente apocalípticas.

³ «In this account, emergence replaces teleology/reflexive epistemology replaces objectivism; distributed cognition replaces autonomous will; embodiment replaces a body seen as a support system for the mind; and

a dynamic partnership between humans and intelligent machines replaces the liberal humanist subject's manifest destiny to dominate and control nature» (Hayles:288).

⁴ «Humanity defines itself by its individual consciousness and its personal agency: to be a body without a mind is to be subhuman, animal; to be a human without agency is to be a prisoner, a slave. The zombi(i)/e is both of these, and the zombi(i)/e (fore) tells our past, present, and future» (Lauro y Embry:90).

⁵ Por no mencionar su última ficción hasta la fecha, *Los días de la peste* (2017), ambientada en una cárcel de una provincia ficticia remota en Bolivia, trasunto de la cárcel real de San Pedro de la Paz, donde una plaga se extiende progresivamente, alcanzando a todos.

⁶ Por ejemplo, en *Los vivos y los muertos, Norte o Iris*.

⁷ El personaje de Sebastián, en *Sueños digitales*; Kandinsky, en *El delirio de Turing*; Amanda, en *Los vivos y los muertos*; Chendo, en *Iris*; Antuan, en *Los días de la peste*, por citar a algunos de ellos.

⁸ Ahora, como analiza Eloy Fernández Porta en su ensayo *€ros* (2010), es el propio sistema capitalista el que se vuelve afectivo, en la medida en que la afectividad implícita en las interacciones humanas es susceptible de ser producida virtualmente, deviniendo en la mercancía quizás más preciada de nuestro tiempo.

⁹ Sobre este particular resulta muy interesante el análisis que hace Abril Trigo, en el prólogo del libro *Crisis y transfiguración de los estudios culturales latinoamericanos* (2012), del funcionamiento del capitalismo libidinal en el siglo XXI.

Bibliografía

ABSI, PASCALE (2005). *Los ministros del diablo. El trabajo y sus representaciones en las minas de Potosí*. La Paz: Fundación PIEB.

- ALBA RICO, SANTIAGO (2017). *Ser o no ser un cuerpo*. Barcelona: Seix Barral.
- ANTEZANA, LUIS H. (2011). «Rasgos discursivos de la narrativa minera boliviana». *Ensayos escogidos. 1976–2010*. La Paz: Plural, 111–126.
- BALAGUER PRESTES, ROBERTO (2002). «El hipocuerpo: Una vivencia actual que la virtualidad aún no puede eludir». Web.
- BECERRA, EDUARDO (2016). «De la abundancia a la escasez: distopías latinoamericanas del siglo XXI». *Cuadernos de Literatura Hispanoamericana* 40, 262–275. Web.
- BOON, KEVIN ALEXANDER (2007). «Ontological anxiety made flesh: The Zombie in Literature», en Niall Scott, editor. *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. NY Amsterdam: Rodopi, 33–44.
- BOSTROM, NICK (2003). «Transhumanism FAQ. V. 2.1». Web.
- BOURRIAUD, NICOLÁS (2007). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BROWN, ANDREW (2010). *Cyborgs in Latin America*. New York: Palgrave MacMillan.
- (2017). «*Iris* y el nuevo *cyborg* latinoamericano», en Jesús Montoya Juárez y Natalia Moraes, editorxs. *Territorios del presente: tecnología, globalización y mimesis en la narrativa en español del siglo XXI*. Berna: Peter Lang, 105–116.
- CARRIÓN, JORGE (2011). *Téleshakespeare*. Madrid: Errata naturae.
- CLARK, ANDY (2003). *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*. Oxford University Press.
- FERNÁNDEZ GONZALO, JORGE (2011). *Filosofía zombie*. Barcelona: Anagrama.
- FERNÁNDEZ MALLO, AGUSTÍN (2011). «Exonovela: un concepto a desarrollar». CCCBLAB. *Investigación e innovación en cultura*. Web.
- FERNÁNDEZ PORTA, ELOY (2010). *€ros: la superproducción de los afectos*. Barcelona: Anagrama.
- FOSTER, THOMAS (2005). *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- FOUCAULT, MICHEL (1996). *La vida de los hombres infames*. Buenos Aires: Altamira.
- GRAY, CHRIS (2001). *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*. New York/London: Routledge.
- HARAWAY, DONNA (1984). «Un manifiesto cyborg». Web.
- (1991). «A Cyborg Manifiesto», en Donna Haraway. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books, 148–181.
- HARDT, MICHAEL Y ANTONIO NEGRI (2005). *Imperio*. Barcelona: Paidós.
- HARDT, MICHAEL (2006). «Trabajo afectivo». DDOOSS. Asociación de amigos del arte y la cultura de Valladolid. Web.
- HAYLES, KATHERINE (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- KOSELLECK, REINHARDT (2004). *Futures past. On the semantics of historical time*. New York: Columbia UP.
- LAURO, SARAH JULIET Y KAREN EMBRY (2008). «A zombie Manifiesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism». *Boundary 2*, 35:1, 85–108. Web.
- MIGNOLO, WALTER (2003). *Historias locales/diseños globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Akal.
- MOLINUEVO, JOSÉ LUIS (2004). *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza.

- (2011). *Guía de complejos. Estética de teleseries*. Salamanca: Colección Archipiélagos. Web.
- MONTOYA JUÁREZ, JESÚS Y NATALIA MORAES MENA (Eds.) (2017). *Territorios del presente: tecnología, globalización y mimesis en la narrativa en español del siglo XXI*. Berna: Peter Lang.
- MONTOYA JUÁREZ, JESÚS (2013). *Narrativas del simulacro: videocultura, tecnología y literatura en Argentina y Uruguay*. Murcia: EDITUM.
- (2014). «Globalización y tecnología o el (otro) fin de la nostalgia: realismo y arqueología como metáforas en la última ficción latinoamericana». *Pasavento: Revista de Estudios Hispánicos* 2(2), 385–405. Web.
- NOEMI VOIONMAA, DANIEL (2017). «TECNOLOGÍAS Y VELOCIDADES de la narrativa latinoamericana contemporánea». Jesús Montoya Juárez y Natalia Moraes, editorxs. *Territorios del presente: tecnología, globalización y mimesis en la narrativa en español del siglo XXI*. Berna: Peter Lang, 33–48.
- PAZ SOLDÁN, EDMUNDO (2000). *Sueños digitales*. Madrid: Alfaguara.
- (2003). *El delirio de Turing*. Madrid: Alfaguara.
- (2004). *Desencuentros*. Madrid: Alfaguara.
- (2009). *Los vivos y los muertos*. Madrid: Alfaguara.
- (2011). *Norte*. Madrid: Alfaguara.
- (2014). *Iris*. Madrid: Alfaguara.
- (2017). *Los días de la peste*. Barcelona: Malpaso.
- PRADA, JUAN MARTÍN (2011). *Revista EXIT* 15. Web.
- TRIGO, ABRIL (2012). *Crisis y transfiguración de los estudios culturales latinoamericanos*. Santiago: Cuarto Propio.
- TURNER, BRYAN (1994). «Los avances recientes en la teoría del cuerpo». *REIS. Revista Española de Investigaciones Sociológicas. Monográfico sobre Perspectivas en Sociología del Cuerpo* 68, 11–40. Web.
- WEIBEL, PETER (1996). «The World as Interface: Towards a Construction of a Context-Controlled-Event-Worlds», en Thomas Druckrey, compilador. *Electronic Culture*. Ontario: Aperture Foundation Books, 338–351.
- YEHYA, NAIEF (2012). «Marionetas tecnológicas y cuerpos modificados, dos rutas concurrentes al cyborg». *Literal: Latin American Voices* 19.