

## **Modos de resiliencia. Literatura y tecnología**

### **Modes of resilience. Literature and Technology**

Adriana Rodríguez Pérsico

UBA. CONICET. UNTREF

[adripers51@yahoo.com.ar](mailto:adripers51@yahoo.com.ar)

[ORCID 0000-0002-7267-6224](https://orcid.org/0000-0002-7267-6224)

#### **Resumen**

A esta altura del siglo XXI, nadie puede poner en duda la revolución que ha causado en todos los ámbitos de la vida el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. La digitalización puesta en marcha en estas últimas décadas es el instrumento más importante para la expansión y la democratización del conocimiento. No obstante, el lado oscuro comenzó a emerger desde hace tiempo. Se habla del “régimen de la información” en el que vivimos como forma de dominio en el que los algoritmos y la inteligencia artificial desempeñan un papel decisivo en los procesos políticos, sociales, económicos, culturales e identitarios. Byung Chul Han en *Infocracia* los describe: “la tecnología de la información digital hace de la comunicación un medio de vigilancia” aunque las personas se sientan libres. Las argumentaciones muestran los distintos modos de permear la sociedad fragmentándola al tiempo que se socava el sistema democrático.

En este contexto, cabe actualizar la propuesta de Walter Benjamin cuando le asigna al historiador la tarea de apropiarse de un recuerdo tal como relampaguea en un instante de peligro. Como el arte tiene la capacidad de hacer concreto lo abstracto poniendo rostros y vidas singulares, intento analizar los modos en que la literatura da respuestas éticas, políticas y estéticas a crisis casi cíclicas. Elijo en esta ocasión textos de Michel Nieva, que cultiva el género de la ciencia ficción con un carácter marcadamente político. Sus novelas construyen una trama donde se cruzan el género de ciencia ficción, la tradición literaria –argentina y de otros lugares- y ciertos personajes históricos. Los video juegos, el calentamiento global, las epidemias y los virus, la historia nacional, ciertos libros operan como matrices productivas.

Palabras clave: capitalismo; distopías; ciencia ficción; literatura argentina

## Abstract

At this stage of the 21st century, no one can doubt the revolution that the development of information and communication technologies has caused in all areas of life. The digitalization implemented in recent decades is the most important instrument for the expansion and democratization of knowledge. However, the dark side began to emerge some time ago. We speak of the “information regime” in which we live as a form of domination in which algorithms and artificial intelligence play a decisive role in political, social, economic, cultural and identity processes. Byung Chul Han in *Infocracy* describes them: “digital information technology makes communication a means of surveillance” even though people feel free. The arguments show the different ways of permeating society, fragmenting it while undermining the democratic system.

In this context, it is worth updating Walter Benjamin's proposal when he assigns to the historian the task of appropriating a memory as it flashes in an instant of danger. As art has the capacity to make the abstract concrete by putting singular faces and lives, I try to analyze the ways in which literature gives ethical, political and aesthetic answers to almost cyclical crises. On this occasion I choose texts by Michel Nieva, who cultivates the genre of science fiction with a markedly political character. His novels build a plot where the science fiction genre, the literary tradition -Argentine and elsewhere- and certain historical characters intersect. Video games, global warming, epidemics and viruses, national history, certain books operate as productive matrices.

Keywords : Capitalism; Dystopias; Science fiction; Argentine literature

A esta altura del siglo XXI, nadie puede poner en duda la revolución que ha causado en todos los ámbitos el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. La digitalización puesta en marcha en estas últimas décadas es el instrumento más importante para la expansión y la democratización del conocimiento. Archivos a los que antes accedían algunos pocos privilegiados, hoy se encuentran al alcance de todos.

No obstante, el lado oscuro comenzó a emerger desde hace tiempo. Se habla del “régimen de la información” en el que vivimos como forma de dominio en el que los algoritmos y la inteligencia artificial desempeñan un papel decisivo en los procesos políticos, sociales, económicos, culturales e identitarios. Byung Chul Han en *Infocracia* los describe: “la tecnología de la información digital hace de la comunicación un medio de vigilancia” (8) aunque las personas se sientan libres. El régimen de la información se diferencia del disciplinario porque la explotación no concierne a los cuerpos sino a

los datos. El objetivo no es el ejercicio de una biopolítica sino manipular la mente de los individuos mediante lo que el filósofo llama la psicopolítica. La multiplicación viral de la información deriva en *infodemia*. Las argumentaciones muestran los distintos modos de permear la sociedad fragmentándola al tiempo que se socava el sistema democrático.

En este contexto y como la literatura tiene la capacidad de hacer concreto lo abstracto poniendo rostros y vidas singulares, quisiera analizar algunas formas de ejercicio de prácticas de resistencia. Elijo en esta ocasión textos de Michel Nieva, que cultiva el género de la ciencia ficción con un carácter marcadamente político. Sus relatos construyen una trama donde se cruzan el género de ciencia ficción, la tradición literaria –argentina y otras- y ciertos personajes históricos. Los video juegos, el calentamiento global, las epidemias y los virus, la historia nacional, ciertos libros operan como matrices productivas. Los tonos registran la violencia como invariante expresada en el léxico procaz, la descripción de torturas, odios diversos y humillaciones varias además de transformismos, humor, ironías y delirios.

Con la novela distópica *La infancia del mundo*, Nieva se inscribe en una genealogía que pasa por Ph. Dick, Arthur C. Clarke o Aldous Huxley. Pero también podemos pensar en textos locales como el de Eduardo L Holmberg, *Olimpio Pitango de Monalia*, una utopía muy peculiar que propone la modernización de un país imaginario que semeja Argentina aunque invertida. Los mapas que incluye Nieva recuerda los que inventa Holmberg. Poco más de cien años después, Nieva pone en escena futura los desastres ocasionados por un capitalismo desquiciado. En el centro de ese mundo se ubican los indeseables. En otras palabras, exhibe los modos en que la tecnología da soluciones (virtuales o reales) para eliminarlos aunque, al final, los indeseables triunfan.

La novela relata la vuelta al origen. Tiene el ritmo veloz de un videojuego, con algunos momentos de detención en los que la escritura-como si fuera una lente de aumento - se aproxima maximizando los detalles. Ubicada en el año 2272, los cambios climáticos han producido el hundimiento de la Patagonia y su transformación en el Caribe Pampeano. El otro pedazo de tierra firme se sitúa alrededor del Caribe Antártico. El frío y la nieve han desaparecido y solo se recrean en excursiones de cruceros carísimos que ofrecen pistas de hielo y museos con fragmentos de glaciares considerados tesoros preciosos de lo extinto. Calentamiento, virus, capitalismo extremo son los núcleos que reproducen magnificadas problemáticas actuales. Todo se ha convertido en mercancía en la era del “capitalismo virofinanciero” (45) que genera enormes riquezas con la explotación de nuevas enfermedades. Las pandemias

creadas a partir de experimentos de laboratorios convierten “así los virus en activos que generaban riquezas descomunales en el mundo de las finanzas, ya que todos los años cientos de nuevas enfermedades zoonóticas salían al mercado, apadrinadas por compañías que monetizaban sus efectos a través de estos instrumentos” (45-46). En el correr de la trama, nos enteramos de que el niño dengue –el protagonista- es producto aberrante de uno de esos experimentos realizados por empresas poderosas que usan mujeres pobres como ratones de laboratorio.

Los personajes transitan de modo permanente de la realidad a la virtualidad. Entran y salen de ella. El niño dengue -que necesita ser hembra para llevar a cabo su plan vengador-se transforma según la misión a cumplir en niña dengue, mami dengue, nada dengue, envenenada dengue. Otro personaje es el Dulce, compañerito de escuela que comanda los actos de *bullying* contra el “monstruo”, “cruce enfermo de humano e insecto”. El pasado se reconstruye mediante los relatos elementales de los videojuegos que reiteran episodios de los enfrentamientos entre indios y blancos del siglo XIX. Sin otras opciones, los personajes -que prefieren la vida virtual del avatar- son indios o blancos. El Dulce, por ejemplo, pasa en el mundo virtual de indio a cristiano y luego a viejo multimillonario y poderoso. Como en cualquier videojuego la meta es luchar, combatir, matar y ganar. Impedir la propia muerte. En cuanto a crueldad y saña para con los otros, el siglo XXIII iguala al XIX. La violencia impera por doquier. La piedad, ese sentimiento que sólo concierne al ser humano, no se conoce. Tampoco la solidaridad. El mundo futuro es un mundo individualista hasta el aislamiento y gobernado por la ley de la mercancía. También es un mundo sin libros, y, en consecuencia sin memoria colectiva. Pero finalmente, todos los humanos terminan muertos por algo tan despreciable y nimio como un mosquito o mejor, por un ejército inmenso de mosquitos. Los virus de la enfermedad se activan produciendo la aniquilación de lo viviente, la extinción de lo humano responsable de la gran catástrofe. La novela puede leerse como espantosa profecía.

La comunidad es otra gran ausente. La escuela se reduce a un grupo de niños cuyas acciones preferidas son la masturbación y la burla hacia el otro. No hay familia ni amistades. Todos están solos y presos de la realidad virtual. El Dulce –que evoca los niños terribles de Lamborghini- tiene como principal lazo social un hermano contrabandista que en determinado momento, sin explicación mediante, lo abandona. La madre del niño dengue –una víctima del sistema- lo maltrata y lo considera “un potencial y peligroso criminal” (20) Por eso todos los días, para evitar lo que –de cualquier forma- será su destino, le entrega una morcilla para llevar al colegio. En

algún sentido, ese destino inexorable cambia su condición miserable para tornarse hazaña.

La niña dengue emerge como justiciera que arremete, ante todo, contra los humilladores. Otros blancos son los ricos y los turistas extranjeros. Nieva tiene la habilidad de concentrar una tragedia en un detalle. Un fragmento mínimo contiene la capacidad de desplegar el relato de una afectación individual y colectiva. Doy un ejemplo: hay un pasaje que describe con minuciosidad el guardapolvo escolar del protagonista, un símbolo del sentido de igualdad que sustenta la escuela pública argentina y que tiene una trayectoria larga ya que el debate sobre su uso se extiende desde principios del siglo XX hasta 1942, cuando se reglamenta la obligatoriedad. La prenda deshilachada aprieta en su detallismo hiperbólico la injusticia y la pobreza a lo que se suma la vejación continua de los otros. La humillación es la lógica de los lazos sociales:

Pero pese a que ambos, la madre y el (en ese entonces) niño cuidaban el uniforme como el máspreciado bien compartido, inevitablemente, con el paso de los meses, las fibras del guardapolvo se hacían eco del desgaste y de la irremediable corrupción de la materia. Y quien sabe por qué, si, por la altura del año (esto fue en noviembre, poco antes de los hechos ahora narrados), si porque acababa de llegar de su clase de educación física, o tal vez por el singular ángulo con que la macilenta luz blanquecina de las lamparitas del comedor impactaba en su cuerpo, ¡quién sabe! Ese día el guardapolvo del niño dengue lucía particularmente harapiento y deshilachado (58).<sup>1</sup>

Las jerarquías, la discriminación y la división de clases se han profundizado en el país futuro. La partición de lo sensible que indica qué lugar pertenece a cada uno se hace visible ya en la geografía.<sup>2</sup> Argentina ha entregado su soberanía y en el sur el inglés ha desplazado al castellano. La tierra que rodea al Caribe Pampeano está saturada de pesticidas y devastada por el monocultivo; es un “inmundo lodazal putrefacto” (48). Mientras, los ricos se bañan en playas de aguas cristalinas de las colonias a orillas del Caribe Antártico.

---

<sup>1</sup> Sigue una extensa y prolija descripción del estado de la prenda que culmina: como si “un escuadrón de polillas hambrientas (más hambrientas que los niños comiendo guiso) se hubiera ensañado hasta con la última fibra del sabroso uniforme, convirtiendo el atuendo del pobre niño en un inmundo y roto trapo” (58-59)

<sup>2</sup> Rancière (2014) llama “reparto de lo sensible a ese sistema de evidencias sensibles que al mismo tiempo hace visible la existencia de un común y los recortes que allí definen los lugares y las partes respectivas. Un reparto de lo sensible fija entonces, al mismo tiempo, un común repartido y partes exclusivas.”

En medio de esa naturaleza casi perfecta, se percibe, sin embargo, el desastre climático. Los niños de los barrios acomodados viven protegidos del sol radiactivo. La clase está inscrita en la piel perfecta de los niños ricos que contrasta con las protuberancias que se notan en los cuerpos de las sirvientas:

Y es que era evidente que estas mujeres que acompañaban a los niños, por la textura de la piel, no eran sus madres: mientras a estas les sobresalían protuberancias escamadas de los brazos, producto de horas bajo el sol radiactivo, los niños jugaban amparados por el panel solar de su barrio privado, gozaban de una epidermis perfecta, blanca y suavísima (66)

Pero aún dentro de ese espacio hay una estratificación rígida entre la ciudad de Victorica (de donde provienen el niño dengue, su madre y también el Dulce) y la capital, Santa Rosa, donde la madre trabaja de niñera en una casa burguesa. Cuando llega al Distrito Financiero, la niña dengue percibe la distancia enorme que hay entre los imponentes rascacielos y la casilla de chapa donde vive junto a su madre. La historia tiene que ver el desprecio por los pobres y la falta de sensibilidad de los ricos.

En ese momento recuerda su misión de tomar revancha y resarcir a la madre que trabaja “limpiando el meo y la bosta de oficinistas y corredores que, abstraídos en la especulación numérica de acciones y activos, ni enterados estaban de su miserable existencia” (57). El primer objetivo es destruir a la familia Racedo.<sup>3</sup> Cuando la niña dengue ve a René conectada a una Pampatronics, el “sublime objeto de su deseo”, activa la venganza. Mediante la descripción detallada, la prosa opera con el asco y explora lo abyecto: “pulverizando la nariz y los ojos y haciendo de su angelical sonrisa una papilla de inmundas viscosidades que salpicó tripería y gelatina a las paredes y a los juguetes, y a las muñecas y a los padres [...]” (71)

El niño pobre y la niña rica juegan el mismo juego: “Cristianos vs Indios”. El juego atraviesa las clases homologando y enfervorizando sentimientos destructivos pero también discrimina entre ricos y pobres: los que poseen la consola original –la Pampatronics- y los que acceden a la imitación, a la copia, -la Pampatone, “la falsificación china” (39). “Los juegos de la Pampatone, como decíamos eran idénticos a los de la Pampatronics, solo que con gráficos más rústicos y una velocidad de conexión lentísima” (39). De modo que las escenas se congelan y el avatar resulta con

---

<sup>3</sup>Cuando llega a la casa, escucha hablar con desprecio de la “negra india mutante” (67) y de sí misma como “hijo mogólico y monstruoso”. “Por eso, que Nano Racedo hubiera pronunciado esa justa palabra atizó viejos dolores y avivo nuevos fantasmas que no hicieron sino recordarle a qué había venido: a vengarse de todos los oprobios que la humanidad había infligido a su desgraciada figura. Resolvió que la mejor estrategia para acometer este desagravio era destriparle a la hijita su propia cara” (69).

frecuencia asesinado. El mundo virtual despliega una ferocidad extrema. Los avatares muestran en sus aventuras un goce exacerbado por la muerte, la tortura y la violación. Y en esto también coinciden los niños más allá de sus diferencias de clase.

Una vez satisfecha, la tarea primera se torna épica y entonces la niña dengue planea extinguir al género humano atacando el corazón del sistema, el Caribe Antártico. Es el momento en que la venganza individual se hace reclamo colectivo. El objetivo es cada vez más alto y hasta heroico: “descolonizar a la Argentina”. La narración se trasmuta en gesta antimperialista. La niña dengue adopta el rol de madre, se encuentra con sus hijos que la rescatan y juntos se convierten en poderosa multitud:

Tras exterminar a cuanto turista y empleado se cruzaron en la cubierta, procedieron a la distintas salas, pisos y subsuelos, pero fue cuando picaron a los técnicos que controlaban las salas de máquinas [...] que los costosísimos glaciares rápidamente empezaron a derretirse, los mamuts y mastodontes a pudrirse [...] (125)

La lucha sirve para constituirse en masa. Cientos y miles unidos configuran una fuerza imparable. A su paso, todo se convierte en fétidas ruinas. La multitud vengadora busca restituir un estado anterior al ser humano. Quizás para que nazca un mundo nuevo que resulte mejor que el viejo. Además de las batallas entre indios y blancos, la masa vista como sujeto de la historia, capaz de protagonizar rebeliones y la aparición de virus desconocidos tejen lazos con debates culturales y políticos del siglo XIX, estableciendo un arco temporal entre pasado y futuro hasta que el tiempo acabe.

Las copias alcanzan no solo a los videojuegos sino también a la naturaleza, se trate de balnearios o selvas. El dinero asociado a la tecnología puede fabricar absolutamente todo, hasta el paisaje más sublime. En el mundo falso del “como si” no solo se pueden elegir los ámbitos naturales, también pueden suprimirse las presencias indeseables. Hay empresas dedicadas a la geoingeniería planetaria que recrean el invierno. Allí se dirige la niña dengue para ocasionar la catástrofe. La prosa se burla de las formas hipermercantilizadas y sofisticadas de turismo que diseñan paquetes donde el cliente puede escoger hasta el tipo de mariposas. El Caribe Antártico aparece como refugio de las especies extintas del planeta -flamencos, tortugas, delfines- un “Oasis terrenal” que devendrá infierno. Y si de mariposas se trata, podemos leer una puesta en escena del “efecto mariposa”, el concepto del matemático y meteorólogo Edward Lorenz sobre acontecimientos pequeños que desencadenan otros mayores: una mariposa bate las alas en Hong Kong y llueve en Nueva York.

En el último capítulo antes del final, El Dulce que ha reemplazado las baterías de su casco con una piedra telepática accede a una suerte de aleph que funde todos los tiempos. Contempla el pasado remoto y épocas “futurísimas cuando la Tierra sería reconquistada por la gran anarquía primigenia en una gran contienda geológica que no comprendió” (127). En vez del “vio” borgiano, el narrador prefiere el verbo “presenció”. Y uno de los hechos es su propia muerte en Victorica causada por la niña dengue. En una de las aventuras, el indio, avatar del Dulce viaja con otros a la Antártida en busca del santuario de la Gran Serpiente al que finalmente llega mutilado después de haber perdido piernas y brazos por congelamiento. Allí descubre la superchería del mito o quizás la entronización de la diosa virtualidad: “el santuario estaba vacío: era un enorme y pelado iglú de techo y paredes de hielo, apenas iluminado por algunas velas derretidas a su más ínfima expresión.”(129) Lo único que encuentra es una caja que contiene una Pampatronics y un nuevo juego, La Conquista del Desierto Espacial (Cristianos vs Indios 4), título donde la palabra “indios” está tachada. El juego remite como es obvio al período del General Roca y su campaña al desierto durante la que se masacraron gran parte de las poblaciones originarias.

El Dulce interpreta que la Gran Serpiente quiere que sea cristiano. En la realidad virtual del nuevo videojuego, el Dulce interpreta a Noah Nuclopio, CEO de un conglomerado poderosísimo de empresas que se halla en Marte para inaugurar la Patagonia Marciana. Pero la copia supera al original y está lista para ser vendida a millonarios. La naturaleza es una mercancía mejorada notablemente por la ausencia de indios. Naturaleza, especies animales, vegetales y razas humanas se eligen a gusto del comprador. (134) Las fundaciones están despojadas de cualquier carácter épico. Mediante la tecnología, el presente borra del mapa –literalmente- presencias indeseadas. Casi todo es posible: fabricar múltiples Amazonas o Patagonias. Y hacer desaparecer de la faz de la tierra a los indeseables.

De modo paralelo a la historia del niño/niña dengue, se desarrolla otra línea narrativa que se plantea como un enigma, una pregunta que desacomoda a los interlocutores. Y que obtiene respuesta al final, tal como acontece en la estructura clásica del enigma. El Dulce le roba al hermano contrabandista una piedra telepática de la Antártida, una “incomprensible forma geológica ancestral” que tiene poderes extraños que enloquecen a los hombres y a las cosas. Durante la noche le habla al Dulce “¿Quieres que hablemos de la Gran Anarca?”(35). El enigma está formulado. “Era nada menos que la sabiduría de la primera infancia del mundo”. De la piedra viene la “voz primitiva” de la época en que “reinaba el desconcierto sin forma, y todas las cosas (lo vivo y lo no vivo, el ser y el no ser) eran una sola: La Gran Anarca” (37)



La pregunta aparece también en un recuerdo que la niña dengue tiene de su madre cuando inquiere sobre el origen de un niño dengue. La madre contesta con la misma pregunta.

La Gran Anarca. El comienzo donde todo estaba indiferenciado. Una especie de reformulación de la idea de Khaos, que existe antes de los dioses. Hesíodo en su *Teogonía*, dice que el caos fue lo primero que existió. Al principio había un todo informe, el cielo y la tierra formaban una masa indiferenciada y se separaron: lo primero es esta separación. Si en el mundo del siglo XXIII las cosas tiene dueño y todo se compra y se vende, La Gran Anarca es exactamente lo contrario del capitalismo. No hay poseedores, ni clases sociales, ni ricos y pobres. No hay tipologías ni jerarquías, ni siquiera formas definidas. La indiferenciación conlleva la aniquilación de la propiedad privada.

En el Final, el empresario Noah Nuclopio –avatar de El Dulce en el videojuego– se encuentra con la niña dengue en su oficina, confirma su origen y le revela la historia de la piedritas telepáticas. “Una incomprensible formación geológica ancestral, una especie de previda, cuyos poderes telepáticos (aun vedados al saber científico) sumían en la más horrenda locura a la gente que trabajaba en el pozo”. (152) Por eso se había transformado en secreto de Estado. No solamente enloquecían las mentes sino también las cosas. Cuando la niña dengue abre un frasco que contiene algunas piedras, escucha “una cavernosa voz primitiva que llegaba desde las entrañas terrestres”. Y esa voz devela el enigma: “La Gran Anarca. La Gran Anarca eres tú”. (154) La narración adopta la recursividad como forma: el mosquito chupa la sangre (literalmente) de los chupasangres capitalistas. El pozo primigenio en el que se sumerge la niña dengue semeja un pozo petrolero cuya máquina extractora tiene la apariencia de un mosquito. Chupar la sangre de la tierra: la imagen extractivista resulta elocuente.

En ese momento, Borges acude de nuevo a prestar auxilio con su cuento; la niña dengue reflexiona que el aleph no puede ser un punto en el espacio y entonces sustituye la variable por el tiempo de modo de fusionarlos. Así le es dado viajar al siglo XIX y matar a Roca, luego liberar la Antártida del yugo británico, viajar a las colonias interplanetarias y exterminar a todos los seres humanos. La prosa entonces se dirige a una segunda persona, un tú, que interpela al lector, lo involucra con el fin de confundir su infancia con la infancia del mundo. Y después de malabares lingüísticos que mezcla temporalidades termina con un rotundo “ya no hay tiempo: usted ha ingresado en el infancia del mundo”. La frase señala el final de la narración y también la anulación de la historia, de los acontecimientos.

Frecuentador del siglo XIX, en los ensayos de *Tecnología y barbarie*, Nieva piensa un tema fundamental y fundacional:

Nuestra literatura entonces nace y es recorrida por este nudo problemático, la idea de que la tecnología es la frontera entre la civilización y la barbarie, su punto exacto de unión, de fricción y de cruce [...] Parafraseando a Goya, la tecnología nos permite afirmar que el sueño de la civilización engendra la barbarie (10-11).

Sin embargo, el libro se titula *Tecnología y barbarie*, es decir, la tecnología ocupa el lugar de la civilización. La degradación de la vida como consecuencia del progreso tecnológico es un nudo del género cyberpunk en el que el autor se inscribe voluntarioso. El volumen abre con un ensayo del mismo nombre que lleva el subtítulo “Una lectura cyberpunk de la literatura argentina”. Nieva analiza cuatro dispositivos tecnológicos que están en la vida y en la literatura: el fusil Remington, el telégrafo, el alambre de púas y la picana. La cibernética más la rebeldía punk pergeña futuros distópicos poblados de androides que coexisten o reemplazan a los humanos y que encarnan el *homo sacer*, al que se puede aniquilar –matar, torturar- sin que ello sea considerado delito: “Estos androides nómades son la alteridad radical que habita el “desierto”, improductivos en un sentido económico; racialmente diferentes en un sentido científico, abyectos en términos estéticos” (11).

En 2013, Nieva había incurrido en el género con *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* En la línea de la célebre novela de Philip Dick, el personaje de Don Chuma (¿inversión deformada de *macho*?) es un androide modelo gauchoide que ni bien puesto en funcionamiento muestra una convicción bartlebiana respondiendo a cada demanda de su dueño con variantes de la frase “-¡Habría preferido no hacerlo!”. El texto es de una violencia extrema cuando Chuma es obligado a inferirse torturas para doblegar su férrea oposición a las órdenes recibidas del amo quien en el final comprueba que el sufrimiento ha sido en vano. Chuma, como Bartleby, aún obedeciendo, pronuncia la frase que contiene la rebelión.

El mismo volumen incluye otro desenlace para la historia (“Otro final en otro metamundo para *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?*”) que convierte al gauchoide en vengador asesino al tiempo que entona versos del CantoXII del *Martin Fierro*. En este punto opera la misma lógica de *La infancia del mundo*:

Pido perdón a mi Dios  
Que tantos bienes me hizo,

Pero dende que es preciso  
Que viva entre los infieles  
Yo seré cruel con los crueles  
Así mi suerte lo quiso

El gauchoide convierte en afirmativa la frase de Bartleby: “Preferí hacerlo”. El narrador –y dueño del androide- lee en los periódicos los atentados de los “gauchoides rebeldes” y de los “gauchoides guerrilleros” que integran las huestes del ERG, el Ejército Rebelde de Gauchoides, a la manera de los movimientos guerrilleros de las décadas de 1960 y 1970. En el centro del relato surge una voz conjetural del autor que cuenta en potencial los acontecimientos necesarios para el desarrollo de la trama. La rebelión llegaría hasta plaza de Mayo y tomaría la Casa Rosada, “donde don Chuma daría su primer y épico discurso revolucionario presidencial, previo paso por la guillotina de todos los representantes humanos de la democracia representativa. Fin” (50) Con referencias explícitas al cuadro de Angel Della Valle “La vuelta del malón” y a la revolución francesa, los párrafos finales cuentan el ajusticiamiento del narrador por la masa rebelada de los gauchoides. En octosílabos propios del género gauchesco, Don Chuma le habla de la venganza de los “naides” que reducen su cuerpo a pingajos: “[...] el narrador, con un último hálito narrativo, hubiera concluido contando cómo no habría podido ver ni advertir (pero que por una licencia literaria, de todas maneras, describirá) a los caballos pisoteando sus restos deshilachados [...]” (53).

La recurrente distopía de la rebelión de las máquinas o de los robots, en todo caso de lo no-humano tiene un nuevo eslabón en este relato que ficcionaliza el propósito del autor en *Tecnología y barbarie*. Dice Nieva: “El tema central de este libro es lo no-humano, los límites de lo humano o, más bien, la posibilidad de nuevas formas de vivir para los cuerpos más allá de lo que consideramos humano” (48).

Las rebeliones de los nadies extraen su potencia de la multitud.<sup>4</sup> Son los que pueden hacer masa y eso les asegura el triunfo. Vencen porque son legión y entonces se impone la justicia poética. Los relatos de Nieva tienen la lógica de la justicia popular ejercida por fuera de la institución. Robots o insectos, seres nimios, vida elemental o símil vida, en todo caso presentan formas no humanas, productos de la tecnología que

---

<sup>4</sup> Cuando el narrador se encuentra con don Chuma teme por su vida. “Don Chuma me miró son sus ojos de cristal partido y me dijo: -*Personne*, como sustantivo,/es ‘persona’ en francés,/pero como adverbio es /‘Nadie’. Somos nosotros, derivo,/ del ser humano nocivo/ ese adverbio subversivo/ Estas personas calladas/ que porque han sido expulsadas/ del concepto opresivo/de lo humano, sus vivos/ cuerpos metalizados/ y sus gritos cautivos/ pa ustedes son ‘naides’, borrados” (51-52. “Otro final en otro metamundo”...)

protagonizan rebeliones épicas restableciendo el orden virtuoso de lo que ha sido estropeado por un capitalismo desquiciado.

El término resiliencia alude a la resistencia de ciertos materiales que se doblan sin romperse para recuperar luego la forma original. Se usa también para indicar los modos en que las personas enfrentan el riesgo y demuestran aptitudes para sobreponerse. En esta dirección, la escritura funciona como una máquina capaz de engullir y elaborar una cantidad de elementos que provienen de culturas, tiempos y tradiciones distintas. Al acudir al cyberpunk, Nieva apela a un público amplio que puede llegar a jóvenes usuarios de videojuegos y a amantes de la literatura más canónica. Dije que en el mundo del siglo XXIII no hay libros, ni obras de arte porque los museos en vez de cuadros y esculturas exhiben pedazos de glaciares a unos pocos ricos. Faltan por consiguiente los archivos que puedan contener la memoria colectiva. Si bien la temporalidad de *La infancia del mundo* involucra los siglos XIX y XXIII, las problemáticas iluminan estas últimas décadas marcadas por ciertos debates sobre capitalismo y mercancía, individualismo, crueldad y violencia, discriminación, falta de empatía y solidaridad, cambios climáticos, epidemias. Bajo formas que apelan al distanciamiento de lo humorístico, lo delirante y lo abyecto, la novela se constituye en testimonio de gran parte del siglo pasado y del presente mientras anuncia el inminente apocalipsis.

### **Bibliografía**

Han, Byung-Chul. (2022) *Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia*. Barcelona: Taurus.

Nieva, Michel. (2020) *Tecnología y barbarie. Ocho ensayos sobre monos, virus, bacterias, escritura no humana y ciencia ficción*. Buenos Aires: Santiago Arcos.


\_\_\_\_\_ (2013) *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* Buenos Aires: Santiago Arcos.

\_\_\_\_\_ (2023) *La infancia del mundo*. Barcelona: Anagrama, Narrativas hispánicas.

Rancière, Jacques. (2014) *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

Fecha de recepción: 15 de abril de 2024

Fecha de aceptación: 23 de mayo de 2024

Licencia  Atribución  
– No Comercial – Compartir Igual  
(by-nc-sa): No se permite un uso  
comercial de la obra original ni de  
las posibles obras derivadas, la  
distribución de las cuales se debe  
hacer con una licencia igual a la  
que regula la obra original. Esta  
licencia no es una licencia libre.

