



Garbageland: relato ciberpunk de la hiperrealidad consumista contemporánea

por Maria Cristina Caruso
(Università della Calabria)

TITLE: *Garbageland: a cyberpunk tale of contemporary consumerist hyperreality*

RESUMEN: La novela *Garbageland* (2001) del escritor cubano Juan Abreu emerge como una obra emblemática dentro del interesante universo de la ciencia ficción cubana contemporánea. Esta novela, primera entrega de una trilogía, se sumerge de lleno en el género distópico y ciberpunk, explorando de manera intrincada y provocativa las dinámicas de un mundo sumido en la vorágine del hiperconsumismo y el capitalismo tardío. La trama se despliega en un escenario distópico, donde la humanidad se encuentra atrapada en un ciclo frenético de consumo desenfrenado, dejando a su paso un rastro de desechos y degradación ambiental. Este paisaje distópico sirve como telón de fondo para explorar las implicaciones sociales, económicas y ambientales de un sistema obsesionado con el consumo. En este ensayo se propone una panorámica capaz de poner en luz como la obra se inserta en un diálogo con las teorías sociales contemporáneas que identifican en el sistema capitalista y consumista una amenaza existencial para la sociedad contemporánea.

ABSTRACT: The novel *Garbageland* (2001) by Cuban writer Juan Abreu stands out as a seminal work in the captivating realm of contemporary Cuban science fiction. As the first book of a trilogy, it plunges deeply into the realms of dystopia and cyberpunk, delving intricately and provocatively into the dynamics of a world consumed by hyperconsumerism and late capitalism. Set in a dystopian backdrop, the narrative unveils a society ensnared in a relentless cycle of unchecked consumption, leaving behind a wake of waste and environmental ruin. This dystopian *milieu* serves as a canvas



for probing the social, economic, and environmental repercussions of a consumerism. This essay aims to provide an insightful overview of how the novel engages in a discourse with contemporary social theories, which identify capitalism and consumerism as existential threats to modern society.

PALABRAS CLAVE: Distopía; ecocrítica; ciencia ficción hispanoamericana contemporánea; ciencia ficción cubana contemporánea; sociedad de consumos

KEY WORDS: Dystopia; ecocriticism; contemporary Latin American science fiction; contemporary Cuban science fiction; consumer society

Consultando el diccionario de la Real Academia Española, se define la distopía como una “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”.¹ Esta definición resalta tres conceptos fundamentales: la naturaleza ficticia, el horizonte temporal y aislamiento existencial. Se deduce, por lo tanto, que una distopía es un ejercicio imaginativo que se basa en la especulación acerca de la historia, muchas veces la historia futura, concebida como un lugar de desapego ontológico del ser humano. Aunque el término tenga su origen en el ámbito de las artes literarias y la imaginación, ha trascendido para convertirse en objeto de reflexiones filosóficas y sociológicas, estableciendo la distopía como un referente para analizar las circunstancias que matizan la época contemporánea y su compleja relación con el porvenir, volviéndose así en una herramienta para describir la realidad. Efectivamente, la contemporaneidad se caracteriza por un extendido sentimiento de ansiedad hacia el venidero, amenazado desde diversas perspectivas. Entre estas destaca la ecocrítica, acompañada del enfoque anticapitalista que vincula el colapso del equilibrio ecosistémico con la evolución del capitalismo tardío.

Fredric Jameson, crítico cultural y teórico literario, ha explorado las intersecciones entre la ciencia ficción, la distopía y el postmodernismo en su obra *Arqueologías del futuro*, publicada en 2005. Jameson examina cómo la ciencia ficción proporciona un espacio imaginativo donde proyectar y reflexionar sobre los dilemas y las posibilidades de la sociedad contemporánea: la distopía, como género literario y cultural, refleja la sensibilidad postmoderna caracterizada por la falta de narrativas utópicas y la disolución de las grandes metanarrativas. En lugar de ofrecer visiones esperanzadoras del futuro, las distopías postmodernas presentan un mundo fragmentado y caótico, donde el progreso tecnológico y el capitalismo desenfrenado han llevado a la alienación y el desencanto. También Bauman (*Modernidad; Vida*) utilizó el concepto de distopía para describir cómo ciertos aspectos de la sociedad contemporánea, como la alienación y la exclusión social, reflejan un mundo donde el orden y la estabilidad son difíciles de alcanzar: el filósofo polaco examina cómo estas condiciones han transformado nuestras

¹ <https://dle.rae.es/distop%C3%ADa>. Consultado el 9 feb. 2024.



relaciones sociales, económicas y políticas, generando un sentimiento de inseguridad y precariedad en la vida cotidiana. Por su cuenta, Slavoj Žižek ha explorado cómo el capitalismo tardío y la globalización han generado nuevas formas de alienación y opresión, manifestadas en fenómenos como la explotación laboral y el consumismo desenfrenado que culminan en escenarios sociales distópicos. Naomi Klein, periodista y activista canadiense, ha criticado el capitalismo neoliberal y su impacto en el medio ambiente y la desigualdad económica con su *La doctrina del shock* (2007) donde utiliza el concepto de distopía para describir cómo las políticas económicas cortoplacistas han creado un mundo donde el poder y la riqueza se concentran en manos de unos pocos, mientras que el resto de la población sufre las consecuencias de la explotación y la degradación ambiental. Además, Klein ha abogado por un cambio radical en la forma en que pensamos y nos relacionamos con el medio ambiente, argumentando que es necesario adoptar un enfoque más sostenible y equitativo para garantizar un futuro viable para el planeta y sus habitantes. Retomando esta perspectiva, el sociólogo y geógrafo Jason Moore ha acuñado el concepto de 'Capitaloceno' para describir la actual era contemporánea, caracterizada por la directa influencia del sistema capitalista en la degradación de los equilibrios ecosistémicos de nuestro Planeta. Moore fundamenta este concepto, que confluye en lo de distopía, en lo que se conoce geológicamente como 'Antropoceno', que representa la época actual en la que la actividad humana ejerce una influencia significativa sobre los sistemas medioambientales que sostienen la vida en el Planeta Tierra, y argumenta que la crisis ambiental no es simplemente el resultado de la relación entre humanos y naturaleza, sino más específicamente de la relación entre capitalismo² y naturaleza. Este sistema económico, al tratar el ambiente como una fuente ilimitada de recursos y como un sumidero para los desechos, ha generado problemas ecológicos significativos. Estos problemas no solo afectan a la humanidad, sino que también darán lugar a cataclismos que alterarán de manera fundamental la historia del planeta, entendido como un complejo ecosistema de diversas formas de vida. Moore describe el impacto del modelo de acumulación de capital en el ecosistema como una fuerza geológica significativa, similar a eventos como la era glacial o las eras mesozoica y cenozoica. Sin embargo, el estudioso destaca que la responsabilidad del impacto de la economía liberal en el ecosistema no está distribuida de manera equitativa entre todos los seres humanos, porque las desigualdades socioeconómicas y las estructuras de poder global han llevado a que ciertos grupos de personas, en su mayoría en el mundo desarrollado, contribuyan de manera desproporcionada a las prácticas que generan crisis ambientales, es decir a los hábitos de consumo. Esta desigual distribución de responsabilidad subraya la necesidad de utilizar un término como 'Capitaloceno', que indica de forma satisfactoria el sistema

² El capitalismo es un sistema económico y social que se caracteriza por la propiedad privada de los medios de producción, la economía de mercado y la búsqueda del lucro a través de la inversión de capital. En el capitalismo, la competencia y la búsqueda del beneficio individual no solo describen una trayectoria procedimental, sino también una dimensión cultural y política. En este contexto, el individualismo se ha convertido en una estrategia productiva y ontológica contraria a los principios ecosistémicos, es decir, antropocéntrica.



productivo y social que ha determinado la actual situación de emergencia ecoambiental y social.

Todas estas teorías críticas hallan congruencia en un referente cultural y estético-temático común: el *cyberpunk* de los años ochenta. Este género se caracteriza por su enfoque en la crítica social, frecuentemente de naturaleza anticapitalista, y la representación de distopías vinculadas al colapso ecosistémico y al avance desenfrenado de la tecnología. El *cyberpunk* propone a la atención popular una visión del futuro como un espacio marcado por el colapso de la historia y la humanidad. Autores emblemáticos como William Gibson, en su novela *Neuromante* (1984), o Bruce Sterling, en *Islas en la red* (1988), presentan universos distópicos donde las megacorporaciones y la tecnología descontrolada han llevado a una sociedad al borde del abismo. Estos escritores pintan un panorama oscuro y sombrío del futuro, donde la desigualdad social, la alienación humana y la degradación ambiental son los resultados nefastos de un desarrollo tecnológico sin límites y una búsqueda implacable de beneficios económicos. El *cyberpunk*, a través de sus narrativas complejas y visionarias, ha influido en la percepción colectiva del futuro, planteando preguntas incómodas sobre el rumbo de la humanidad y las consecuencias de nuestras acciones presentes. En este sentido, el género ha servido como una especie de advertencia sobre los peligros del progreso tecnológico y la concentración de poder en manos de unas pocas élites corporativas, ofreciendo una lente crítica a través de la cual examinar nuestra sociedad contemporánea y su compleja relación con el futuro.

El *cyberpunk* ha alcanzado éxito a nivel mundial, y desde los años ochenta hasta hoy escritores de todo el mundo han ofrecido ejemplos culturalmente situados del género. En Cuba, el género llegó un poco más tarde debido al aislamiento cultural durante la alianza con la URSS. Después de 1989, con la caída del Muro de Berlín y la introducción de Internet en el país, muchos escritores cubanos se han sumergido en una reapropiación culturalmente situada del género, entre los cuales Erick J. Mota es probablemente uno de los autores más activos, también en el ámbito de la producción crítica y teórica. En su producción artística y evaluativa Mota se ocupa de describir la evolución del género *cyberpunk*, destacando la reapropiación culturalmente situada de los elementos de mitopoeia canónicos del género: *Habana Underguater* y *El colapso de las Habanas Infinitas* son obras en las que el elemento histórico y cultural cubano toma una posición central, cambiando la perspectiva narrativa e imaginativa con referencias a la cultura cubana, afrodescendiente y taína, y abordando temas como la Revolución Cubana y la relación con la URSS como leitmotiv narrativos. Erick Mota, y los autores que ruedan entorno al círculo artístico *Mentes Extremófilas*, constituidos por autores de todo Caribe Hispano, como Odilius Vlack y Rafael Acevedo, postulan la necesidad de renovar la perspectiva crítica alcanzando nuevas categorías representativa, como la que Mota define “ciberpunk hispanocaribeño”, con ‘i’ latina (Mota, en Jurado).

Sin embargo, también autores cubanos que ya no viven en Cuba, y tampoco en el Caribe Hispano, han decidido experimentar con el género para explorar su experiencia del presente, del futuro y su relación conflictiva con la historia nacional e internacional. Juan Abreu (La Habana, 1952) es una figura literaria cuya vida y obra se entrelazan de manera fascinante: el periplo del autor comenzó en 1980, durante el éxodo del Mariel,



cuando abandonó Cuba; este momento crucial en su vida marcó el comienzo de una etapa cargada de desafíos y oportunidades para expresar su perspectiva única a través de la escritura. Desde entonces, ha vivido en Miami, antes de establecerse en Barcelona, donde actualmente reside. Su actividad literaria se fusiona constantemente con su práctica pictórica, siendo un rasgo distintivo de su literatura un descriptivismo brillante y conmovedor. Entre sus obras literarias más importantes recuerdo *A la sombra del mar*. *Jornadas cubanas con Reinaldo Arenas* (1998), un importante testimonio de la represión sufrida por los escritores insumisos en Cuba, *Habanera fue* (1999), *Garbageland* (2001), *Orlán veinticinco* (2003), *El gen de Dios* (2018). Estas últimas tres novelas se han publicado como trilogía en el 2018 y representan uno de los ejemplos de ciberpunk cubano más interesantes en el panorama especulativo-proyectivo del género.

En este ensayo, me centraré especialmente en la primera novela de la trilogía, *Garbageland*, que presenta un argumento narrativo y una escenografía que encuentran una resonancia particular en las teorías a las que me he referido en el apartado introductorio de este trabajo.

En *Garbageland*, Abreu propone el futuro como un espacio de insomnio, donde la evolución del sistema ultracapitalista y de la cultura de consumo se ha convertido en un culto religioso y en un régimen político cruel: en el lejano futuro de *Garbageland* la Tierra ha sido devastada por cataclismos de origen humano, dejando tras de sí un planeta envuelto en contaminaciones ambientales irreversibles que se parece mucho al Capitaloceno descrito por Jason Moore: solo algunas porciones limitadas de la Tierra han sobrevivido, entre ellos destaca New Manhattan, la capital de Tierra Firme, bastión de una sociedad hiperconsumista y hegemónica, responsable del colapso del ecosistema terrestre y de la aniquilación de todas formas de vida, humanas y no humanas, innecesarias a la causa capitalista. Las regiones geopolíticas dominantes han sido protegidas de la catástrofe gracias al uso de capas protectoras que filtran las radiaciones solares, así en las grandes metrópolis, como New Manhattan, lucen cúpulas celestiales artificiales, llamadas El Cielo, que son pantallas de neón que proyectan constantemente contenidos publicitarios. Se trata de un elemento de la narración no simplemente decorativo, tanto que el aparato paratextual que introduce la novela indica El Cielo entre los protagonistas de la novela:

EL CIELO: techo, formado por diversas capas de filtros adosados a una aleación de plástico infinito, que cubre las principales ciudades de Tierra Firme. Su función principal es protegerlas del Sol desnudo que penetra por los inmensos agujeros en la capa de ozono. También sirve como pantalla parcelada en la que se anuncian las principales megacorporaciones. Verdaderos prodigios arquitectónicos. El Cielo que cubre New Manhattan está considerado una de las siete maravillas del mundo de reordenen. [...] El Cielo se extendía sobre ellos festivo, seductor, deslumbrante. (Abreu, *Garbageland* 18-78)

Como se puede apreciar por la cita, El Cielo no es un simple objeto tecnológico funcional, sino un dispositivo simbólico de poder: con la garantía de mantener posible la vida en las metrópolis, territorio habitado por la sociedad consumista, las cúpulas celestiales transmiten mensajes publicitarios que determinan disposiciones comportamentales, es decir que fundamentan prácticas epistemológicas. El Cielo se



hace, entonces, metáfora de los medios de comunicación masiva entendidos como dispositivos simbólicos que transforman la realidad en la dimensión de realización de la episteme consumista: los mensajes publicitarios transmitidos por El Cielo son establecidos por el "Gobierno Mundial y el Consejo Teológico Mundial" (18) que es una oligarquía financiera con poderes espirituales y temporales, que se basa en el culto del sistema consumístico en cuanto doctrina política, económica y religiosa. El Dios de este sistema político-religioso es DiosMike,³ simulacro del personaje de la Disney hecho símbolo sagrado del sistema epistemológico dominante. La novela plantea una intrigante convergencia entre las megacorporaciones comerciales y la institución religiosa dominante, lo que sugiere una realización extrema de la sociedad unidimensional descrita por Herbert Marcuse: en la construcción de un sistema epistemológico tan cerrado y unidireccional (basado exclusivamente en el consumo, como eje social y espiritual) hallo una correspondencia en la crítica de Marcuse al consumismo entendido como un medio de control no solo económico sino también social que aliena a las personas y las encierra en los límites impuestos por el sistema dominante. En esta sociedad unidimensional, el sistema productivo ha conquistado cada espacio de poder, consolidando su dominio sobre la vida social y espiritual de las personas. En este contexto, El Cielo juega un papel sistémico y metafórico importantísimo: la realidad unidimensional que estoy describiendo se basa en el uso masivo de los medios de comunicación en cuanto dispositivos simbólicos y de propaganda. Por ende, El Cielo puede ser interpretado también a través del concepto de hiperrealidad formulado por Baudrillard: en el contexto de la sociedad postindustrial tardocapitalista, la proliferación desmedida de imágenes y símbolos, destacados de referentes concretos, ha provocado una separación entre realidad y percepción, así en New Manhattan lo real se ha desvanecido en la hiperrealidad, donde las representaciones ya no se refieren a ninguna dimensión original. El cielo original de Tierra Firme ha sido suplantado y negado por el aparato de pantallas publicitarias, así que las personas que viven bajo este cielo artificial han olvidado su pertenencia a una realidad ecosistémica, y actúan solo como consumidores. Como el sujeto contemporáneo descrito por Baudrillard, la sociedad de New Manhattan vive inmersa en una vida de consumo donde la sobrevivencia no se basa en la satisfacción de necesidades biológicas básicas, sino en la búsqueda de un alto estilo de vida consumista, porque ha perdido su relación con la realidad original y actúa proyectándose en entorno simulado compuesto por imágenes y representaciones simbólicas.

Más que simplemente ofrecer bienes y servicios, las megacorporaciones que regulan en la novela los contenidos proyectados por las pantallas, actúan como entidades omnipresentes que moldean la percepción, los deseos y las aspiraciones de la población, perpetuando así la ilusión de elección y satisfacción mientras refuerzan la opresión y la explotación:

³ Este personaje compare solo en la última novela de la trilogía, *El gen de Dios* (2011).



PADRE NUESTRO QUE ESTARÁS EN MANHATTAN, SANTIFICADO SEA TU REINO, ALEJA DE NOS EL PECADO... repitiendo así, en voz alta la oración, se calmaría... [...] me faltan tres litros hoja de Coca Cola para cumplir la meta diaria, y sacar el máximo partido a la textipantalla [...] PADRE NUESTRO QUE ESTARÁS EN MANHATTAN... [...] la llegada del Mesías era inminente. La Cadenas de Entretenimiento, siguiendo orientaciones del Congreso Teológico Mundial, aconsejaban rezar por su pronta llegada a Manhattan. Todos asumían que, si Dios decidía al fin resucitar, lo haría, por supuesto, en la capital de Tierra Firme. (Abreu, *Garbageland* 53)

Al analizar esta cita, se revela un personaje, Stefanni, que mirando al cielo echo de pantallas publicitarias espera que el Dios del consumo regrese en la tierra, satisfaciendo cada expectativa de sus adeptos, la sociedad de consumo. Stefanni reza mientras que cumple con su consumo diario de Coca Cola, una acción que no solo asegura su propia ganancia económica, sino que también alimenta el engranaje de un ciclo perpetuo: en esta dinámica, el consumo cumple los deberes laborales, y hace posible que el sujeto acceda al privilegio de la ganancia, en un círculo que se autoalimenta y que coincide con la máxima 'consumo para existir, existo para consumir'. En mi interpretación, Stefanni encarna esta dinámica al depositar sus esperanzas en que el consumo de bienes materiales, como la Coca Cola, pueda elevar su estatus social. En este sentido, ella busca la aprobación de un Dios que, con Baudrillard, es un simulacro: DiosMike es una representación vacía, un modelo de referencia, que ha perdido todo contacto con la realidad original; se trata de un modelo de *status quo*, el máximo grado de la escala de consumo a la que se puede aspirar. Este Dios del culto del consumo es una manifestación simulada de la satisfacción y del éxito, enraizada en la ilusión de que la posesión de objetos materiales puede proporcionar una felicidad auténtica. Esta lectura se basa también en la observación de como Stefanni hace de su cuerpo un dispositivo de consumo:

El trabajo de su marido [...] requería constante movimiento y eso convertía a Stefanni, que lo acompañaba siempre, en un valioso vector publicitario. Lo que significaba para la mujer prestigio personal derivado del prestigio de las Corporaciones anunciantes, sin contar el dinero. Al principio le molestó cierta rigidez y el peso de la textipantalla [...] pero ya estaba totalmente acostumbrada. Tanto, que cuando se ponía una prenda que no la tuviera, cosa que evitaba porque disminuía sus ingresos, se sentía extraña. Stefanni ojos glaucos, húmedos. Cuerpo esbelto, bien proporcionado, senos redondos y firmes. [...] sorbió del recipiente de Coca Cola, cinco litros, [...] disponía aún de varias horas para cumplir su meta diaria de consumo. Tenía casi aseguradas las rebajas de verano para súperconsumidores. [...] solo había visto dos o tres Anunciantes Corporativos Ambulantes en la nave. Lo que aumentaba el alcance y el impacto de sus productos, y el dinero que ganaría: si las cosas seguían así, el año próximo podrían comprar una nueva casa. Mudarse a un área que, automáticamente, aumentaría el valor de la familia en la Escala de Consumo. (Abreu, *Garbageland* 54-56)

Stefanni no solo se encuentra inmersa en un sistema de valores profundamente arraigado en el culto consumístico, sino que también se convierte en un vehículo físico para promover la cultura de consumo. Su cuerpo, evidentemente objetivado por su género femenino, se ve cosificado y erotizado, y su papel marginal en la vida laboral de su esposo refuerza esta dinámica. El cuerpo de este personaje adquiere valor solo al convertirse en un instrumento de comunicación para transmitir mensajes publicitarios,



entregándolo al sistema como una herramienta más. En este sentido, su existencia se reduce a ser un mero dispositivo de propaganda, donde su acto de consumir y su capacidad para promover el consumo definen por completo su identidad, convirtiéndola en un vehículo publicitario viviente cuyo propósito principal es fomentar el consumo desenfrenado.

Stefanni se halla en una nave turística que desde New Manhattan conduce en las zonas subdesarrolladas fuera del territorio de Tierra Firme. En este mundo narrativo las zonas económicamente desfavorecidas han sido transformadas en áreas inhóspitas y funcionan como depósitos para la abrumadora cantidad de residuos generados por la sociedad de Tierra Firme. Entre estos territorios se encuentra Cuba, convertida en un vertedero para satisfacer los insaciables deseos de New Manhattan. Bajo su superficie, habitada por mutantes, gusanos carnívoros gigantes y ratones, tribus marginadas subsisten pescando reliquias del pasado en un oscuro océano llamado el Black. Estas tribus se ocultan de los rayos del sol radioactivo y de los cazadores occidentales que asaltan la isla con armas potentes, perros robots y gafas de realidad virtual que transforman el desolado escenario caribeño en una reproducción de lo que fue la sabana africana, convirtiendo a los habitantes de *Garbageland* en animales extinguidos. Estos ataques son partes de una peculiar actividad de entretenimiento turístico propuesta por los ricos ciudadanos de Tierra Firme. Se trata de safaris humanos, un juego perverso en el que los participantes se embarcan en la caza y abatimiento de los habitantes restantes de Cuba. Esta perspectiva permite hallar en la novela las jerarquías sociales que caracterizan la distribución desigual del privilegio en el sistema capitalista ultraconsumista, y halla correspondencia con las teorías a las que me he referido en la parte introductoria de este ensayo, en particular las de Klein y Moore.

La hiperrealidad iconoclasta de la que hace parte Stefanni se rige en la explotación de los recursos naturales, en la producción de necesidades materialistas y en la concentración del poder económico. En esta dinámica, pocos individuos detienen el privilegio, algunos otros luchan para alcanzarlo, y la mayoría que queda fuera hace parte de los excluidos del sistema, que Bauman (*Daños*) define daños colaterales del sistema consumista: en un mundo donde la identidad se construye cada vez más a través de las posesiones materiales y el acceso a ciertos estilos de vida, aquellos que tienen mayores recursos económicos pueden exhibir su estatus y poder adquisitivo a través del consumo conspicuo. Esto crea una brecha entre aquellos que pueden permitirse ciertos productos y experiencias y aquellos que no, lo que refuerza las divisiones sociales existentes y perpetúa la desigualdad. En esta perspectiva, la novela plantea una distopía futurista organizada alrededor de una estructura radicalmente maniquea que divide a los habitantes del planeta Tierra en dos categorías: aquellos capaces de participar en el consumo, considerados dignos de vivir, y que emprenden un camino espiritual para entrar en el reino ultraconsumista del DiosMike, y por otro lado, los seres excluidos de la escala de consumo, considerados indignos, individuos no deseados e inútiles, cuya muerte se convierte en un objetivo sistemático:

Las Guerras de Reordenen habían puesto fin al vergonzoso lastre de billones de nativos idólatras, plagados de infecciones, sin poder de consumo. Después de la aniquilación de las razas inferiores, el Continente Negro era una verdadera maravilla y numerosas



Megacorporaciones empezaban a instalar allí parques temáticos tan grandes como países y fábricas de paisajes artificiales para devolver al lugar su original aspecto. (Abreu, *Garbageland* 42)

La cita proporciona una visión perturbadora de las consecuencias extremas del poder hegemónico que en este contexto narrativo coincide con una teocracia capitalista que perpetua una disonancia cognitiva entre real y virtual con que manipula el consenso de sus ciudadanos. Las Guerras de Reordenen, presentadas como actos de disciplinación social, revelan una dinámica tanatopolítica en la que aquellos que no tienen acceso al sistema consumista son considerados inútiles y representan una amenaza para el orden establecido. Esta situación conduce a la aniquilación de los territorios subalternos, purgados por acciones bélicas presentadas como guerras santas: las Guerras de Reorden se convierten en herramientas utilizadas para imponer el orden consumista, fortaleciendo así el control de las élites sobre la sociedad. La desigualdad resultante y la exclusión de la mayoría de la población del acceso al sistema consumista no son simplemente accidentales, sino que son funcionales para la supervivencia del propio sistema. En esta dinámica se revela cómo el sistema consumista se basa en la creación y mantenimiento de una desigualdad sistemática, donde la exclusión de ciertos grupos de la participación plena en el consumo sirve para mantener la jerarquía social y la demanda de bienes de lujo entre aquellos que tienen acceso privilegiado al sistema. En este sentido, la desigualdad no es solo una consecuencia del sistema consumista, sino también una condición necesaria para su funcionamiento continuo.

Como se deduce de la cita anterior, la colonización por parte de las Megacorporaciones turísticas hace de estos territorios el espacio de la diversión del mundo privilegiado, que coincide con la construcción de parques temáticos donde la realidad violada de estos territorios es sustituida por heterotopías virtuales de la diversión:

Un insignificante número de nativos (especie no consumidora no civilizada e inferior no humana eliminable, según la Escala de Consumo de la Cuarta Convención de Salvación Mundial) escapó a las labores de limpieza y de orden y, gracias a la disposición de extinción vigente, son recuperados socialmente al ser usados como "objetivos" en las maravillosas y mundialmente famosas Cacerías de NewÁfrica, organizadas por esta empresa, dedicada al mejor entretenimiento al que puede un humano aspirar. [...] la compañía aseguraba que usaba organismos vivos desechables en la cacería [...]. Leones, seguro que no, todo El Mundo sabía que ya no existían verdaderos leones; ratas del basurero, probablemente. (37-45)

Los cuerpos que sobreviven a esta purga étnico-económica son cosificados y explotados por la sociedad de consumidores. Se trata de individuos considerados inferiores y desechables debido a su exclusión del privilegio ontológico de consumir, y como tal, necesitan ser disciplinados, controlados y explotados por parte de esta sociedad. La violencia ejercida sobre los cuerpos de los subalternos es tanto táctica como simbólica: táctica porque permite sofocar cualquier forma de insurrección contrasistémica, y simbólica porque refuerza una retórica necropolítica que fortalece la epistemología consumista dominante: el concepto de necropolítica es formulado por el



filósofo Achille Mbembe, quien examina cómo el poder soberano utiliza estrategias de violencia extrema y aniquilación para mantener su dominio sobre ciertas poblaciones; esto incluye prácticas como la tortura, el genocidio, la limpieza étnica y otras formas de violencia que buscan no solo eliminar la vida física, sino también socavar la dignidad y la humanidad de las personas, y que halla correspondencia en las cacerías de NewAfrica propuestas por la novela. En el contexto de la cita proporcionada, la necropolítica de Mbembe se hace evidente en la manera en que aquellos considerados inferiores o desechables son objeto de aniquilación y control por parte de la sociedad de consumidores. Estas personas son tratadas como meros objetos, cuya vida y muerte son dictadas por las instituciones de poder, representadas en la novela por la Escala de Consumo de la Cuarta Convención de Salvación Mundial y Consejo Teológico Mundial, que operan en nombre del consumo y la acumulación de riqueza. La necropolítica de Mbembe también se relaciona estrechamente con la epistemología consumista mencionada anteriormente, de hecho, la retórica de la muerte y la violencia utilizada para justificar la exclusión y el control de ciertos grupos de personas refuerza la creencia en la superioridad y el derecho de dominación de Tierra Firme. En este sentido, la necropolítica y la epistemología consumista se entrelazan para mantener el *status quo* de desigualdad y opresión en la sociedad hegemónica.

La cita analizada anteriormente presenta un escenario que invita también a una reflexión crítica con relación al turismo en contextos colonizados y exotizados por medio de una retórica de la diversión que reduce áreas geográficas como el Caribe en heterotopías de la diversión, del consumo y de la explotación de recursos humanos y naturales considerados accesorios de la sociedad hegemónica. Tomando en consideración las teorías postcoloniales de Fanon, la representación propuesta en *Garbageland* de los nativos como objetivos en cacerías recreativas revela una forma extrema de deshumanización y cosificación: los habitantes de la isla-basurero son tratados como seres inferiores y no humanos en una relación de poder colonial que se basa también en una narración epistemológica que traza una discontinuidad cualitativa entre seres privilegiados y sumisos; esta dinámica es contemporáneamente política y gnoseológica: refuerza las relaciones de poder coloniales, perpetuando la superioridad racial y cultural de los colonizadores sobre las poblaciones subalternas. Además, la cita puede ser interpretada desde la teoría de la “turistificación” de MacCannell: la cacería de NewÁfrica es un ejemplo extremo de cómo el turismo transforma las realidades locales en productos para el consumo de los turistas. En la perspectiva de MacCannell la explotación de los territorios de interés turístico implica la conversión de lugares y culturas en espectáculos para el disfrute de los visitantes, lo que a menudo conlleva una cosificación y comercialización de la vida local, una negación de su independencia cultural y social, y una anulación de su identidad.

Finalmente, con Bauman (*Daños*) la cita puede ser leída como metáfora de nuestra sociedad de consumo globalizado que, en lugar de eliminar las desigualdades, las agudiza. La sociedad de Tierra Firme no produce solo bienes de consumo, sino también personas desechables. Las desigualdades sociales y económicas se reflejan en quiénes son considerados excesos o residuos de la sociedad, a menudo marginados y excluidos. En esta perspectiva las Guerras del Reorden y sobre todo las cacerías de NewAfrica



satisfacen el concepto de 'residuación' propuesto por Bauman, explorando cómo el capitalismo globalizado y globalizante no solo produce desechos tangibles, sino también una suerte de residuo humano que se convierte en objeto del deseo de muerte de los sujetos privilegiados. En el éxito turístico de las cacerías se encuentra la necesidad de expresar una especie de deseo compulsivo de manifestar su propio privilegio, redefiniendo la muerte y la violencia como dispositivos de poder y autodeterminación. De esta manera, la deshumanización de individuos o grupos sociales enteros en el constante proceso de producción y consumo es dialéctica: por un lado, las personas que no tienen acceso al consumo son consideradas inútiles, indignas, inhumanas, legitimando así su cosificación, y por otro lado, el ejercicio de la violencia deshumaniza a las subjetividades consumidoras, privándolas de cualquier forma de empatía, capacidad psicoafectiva considerada un defecto, una carga de la cual liberarse para progresar en la evolución antihumana, núcleo del sistema de pensamiento hegemónico: el objetivo de los consumidores es subir en la escala de consumo y acceder a los procesos de alteración genética por medio del Gen de Dios capaz de transformar la materia orgánica, en inorgánica.

La máxima aspiración de los habitantes de Tierra Firme es volverse objetos inhumanos, acabando con cada relación con el entorno natural.

Garbageland es solo la primera de una trilogía donde la cifra punk, es decir la fuerza eversiva, es predominante. *El Gen de Dios* es una saga donde se construye paso a paso la aventura épica de Orlán Veinticinco, una heroína cibernética que intenta salvar al mundo con la lucha armada y la performance artística:

Hablaron de la más reciente incursión de Orlán Veinticinco en la televisión. La heroína de cómics y terrorista más buscada del planeta había penetrado con una de sus performances, durante unos segundos, en el sistema de comunicaciones del Gobierno mundial. (Abreu, *Garbageland* 64)

La cita es uno de los rápidos momentos que introducen este personaje, del cual se conocen la historia y las prácticas guerrilleras solo en la segunda novela de la trilogía, *Orlán Veinticinco* (2003). Sin embargo, la cita revela que se trata de una terrorista performativa que hackea los medios de comunicación masiva dirigidos por el gobierno consumista teocrático absolutista que somete el planeta. Es sumamente interesante que la heroína de la historia se mueva contra el sistema dominante por medio de los dispositivos comunicativos, que he descrito como principal herramienta de control social. En particular, el acto de hackear El Cielo puede entenderse como un ataque directo al dispositivo de propaganda ideológica del Gobierno Mundial, una acción que denuncia las estrategias de manipulación y control utilizadas para perpetuar las normas y valores del sistema capitalista tardío (Jameson). Efectivamente, según Jameson, los medios de comunicación desempeñan un papel crucial en la reproducción de la ideología dominante y en la creación de una sensación de uniformidad cultural. En el contexto de la novela, El Cielo representa uno de esos medios de comunicación, un instrumento utilizado por el Gobierno Mundial para difundir su narrativa hegemónica y reforzar su autoridad sobre la población. Al hackear este dispositivo, Orlán desafía directamente la autoridad del Gobierno Mundial y expone las falacias y manipulaciones



que sustentan su régimen de poder. Al utilizar sus habilidades como cibernético y artista para infiltrarse en El Cielo y manipular su contenido, Orlán no solo cuestiona la validez de la narrativa oficial promovida por el Gobierno Mundial, sino que también ofrece una alternativa radical que desafía las normas establecidas y promueve la conciencia crítica entre la población. La trayectoria de la lucha de este personaje traza el perfil de una pugna luciferina contra El Cielo, contra el Gobierno Mundial y el Dios que representa: Orlán es un cibernético, hace entonces parte de aquella estructura transhumana a la que los habitantes humanos de Tierra Firme miran como referente imitativo, por esto su rebeldía al DiosMike y a su Consejo Teológico Mundial refleja una eversión radical que, siguiendo la mitopoeia clásica del *cyberpunk*, busca desafiar y subvertir las jerarquías de poder a través de la violencia simbólica y la desobediencia tecnológica. En este sentido, su trayectoria se asemeja a un asalto al cielo, un acto cargado de simbolismo que cuestiona la autoridad divina y terrenal por igual, y que resuena con las preocupaciones anticapitalistas y antihegemónicas típicas del *cyberpunk*, considerado un género de resistencia y crítica social.

En este contexto, resulta difícil abordar la novela con la atención detallada que merece una obra tan compleja y simbólicamente densa. Por ende, este ensayo se propone como la introducción a un análisis más amplio de la obra y la trilogía a la que pertenece. Entonces, este análisis pretende describir *Garbageland* como la primera entrega de una trilogía que cumple con los principales lineamientos del género *cyberpunk* y de la distopía, al mismo tiempo que se alinea literariamente con las teorías críticas más recientes que identifican en la afirmación del sistema capitalista y consumista la amenaza más problemática para el futuro de la sociedad occidental, también en relación con su existencia en el marco de un ecosistema ambiental. Además, por su fuerte carga metafórica, estilo narrativo y originalidad temática, la novela puede ser considerada una piedra miliar de la ciencia ficción cubana contemporánea, aportando una voz singular y distintiva a la discusión sobre los temas fundamentales y las características que particularizan lo que se podría definir un 'ciberpunk hispanocaribeño'.

BIBLIOGRAFÍA

Abreu, Juan. *A la sombra del mar. Jornadas cubanas con Reinaldo Arenas*. Casiopea, 1998.

---. *Habanera fue*, Muchnik Editores, 1999.

---. *Garbageland*, Mondadori, 2001.

---. *El gen de Dios*, Hypermedia, 2018.

---. *Orlán Veinticinco*, Mondadori, 2003.

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press, 1994.

Bauman, Zygmunt. *Daños colaterales. Desigualdades sociales en la era global*. Fondo de Cultura Económica, 2011.

---. *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica, 2000.



- . *Vida de consumo*. Fondo de Cultura Económica, 2007.
Fanon, Franz. *Los condenados de la tierra*. Fondo de Cultura Económica, 1961.
Gibson, William. *Neuromante*. Editorial Minotauro, 1984.
Jameson, Fredric. *Arqueologías del futuro*. Ediciones Akal, 2005.
Jurado, Cristina. "Erick Mota: ucronía con sabor cubano." *Más ficción que ciencia*.
Un blog que está vivo, 13 de junio de 2013.
<https://masficcionequencia.com/2013/06/13/erick-mota-ucronia-con-sabor-cubano/>.
Consultado el 9 feb. 2024.
Klein, Naomi. *La doctrina del shock*. Editorial Paidós, 2007.
MacCannell, Dean. *El Turista: una nueva teoría de la clase ociosa*. Melusina, 2003.
Marcuse, Herbert. *El hombre unidimensional*. Editorial Ariel, 1954.
Mbembe, Achille. *Necropolítica*. Melusina, 2011.
Moore Jason. *Anthropocene or Capitalocene? Nature, History, and the Crisis of Capitalism*. PM Press, 2016.
Mota, Erick. *El colapso de las Habana Infinitas*, Hypermedia 2018.
---. *Habana Underguater*. Atom Press, 2020.
Sterling, Bruce. *Islas en la red*. Editorial Destino, 1988.
Žižek, Slavoj. *Viviendo en el final de los tiempos*. Ediciones Akal, 2012.

Maria Cristina Caruso es doctora en Estudios Humanísticos. Su trabajo de investigación se centra en la literatura especulativo-proyectiva del Caribe hispano, con un enfoque particular en las dinámicas de reapropiación de la mitopoeia ciberpunk desde una perspectiva decolonial y explora cómo los escritores del Caribe hispano han adoptado elementos del género ciberpunk, reimaginándolos dentro de su propio contexto cultural y político. Su enfoque decolonial busca entender cómo estas narrativas especulativas pueden ser utilizadas como herramientas para abordar cuestiones relacionadas con el poder, la identidad y la descolonización en la región del Caribe.

<https://orcid.org/0009-0008-7205-7299>

maria.cristina.caruso@gmail.com

Caruso, Maria Cristina. "Garbageland: relato ciberpunk de la hiperrealidad consumista contemporánea." *Altre Modernità*, n. 32, *Quando la narrazione incontra la cura: Dialoghi interdisciplinari intorno alla malattia e al trauma*, Novembre 2024, pp. 483-495. ISSN 2035-7680. Disponibile all'indirizzo:

<<https://riviste.unimi.it/index.php/AMonline/article/view/27319/22823>>.

Ricevuto: 14/02/2024 Approvato: 01/04/2024

DOI: <https://doi.org/10.54103/2035-7680/27319>

Versione 1, data di pubblicazione: 30/11/2024

Questa opera è pubblicata sotto Licenza Creative Commons CC BY-SA 4.0

Saggi/Ensayos/Essais/Essays

N. 32 – 11/2024

ISSN 2035-7680 CC BY-SA 4.0 License