

Cómo se imagina la computación en la ciencia ficción centroamericana: lectura etnocrítica de cuatro relatos

Recibido: 3 de febrero, 2025

Aceptado: 27 de mayo, 2025

Por: Diego Munguía Molina², Instituto Tecnológico de Costa Rica, Costa Rica, ORCID:

<https://orcid.org/0000-0002-2933-9820>

Resumen

Realizamos un análisis de obras de ciencia ficción escritas por personas centroamericanas, en el cual nos preguntamos ¿cómo han imaginado las autoras y autores de la ciencia ficción centroamericana de finales del s. XX y principios del s. XXI la relación de los pueblos de nuestro territorio con la computación?

Consideramos cuatro relatos publicados entre 1966 y 2011 por Alfredo Cardona Peña, Hugo Lindo, Julio Calvo Drago y Evelyn Ugalde Barrantes. Utilizando la metodología de lectura etnocrítica, hacemos un análisis tanto del contexto como de la estructura discursiva de cada obra desde un enfoque interseccional y la perspectiva del otro —en el ámbito de las relaciones coloniales de poder—.

Encontramos que en los mundos imaginados de estos relatos no se supera la relación de dependencia colonial centro/periferia ni que alcanzan a considerar la posibilidad de una construcción autóctona de tecnología en función de las necesidades de las comunidades de nuestra región.

Imagining Computing in Central American Science Fiction: An Ethnocritical Reading of Four Stories

Abstract

An analysis of science fiction works written by Central American authors was conducted with the question: How have the authors of Central American science fiction from the late 20th and early 21st centuries imagined the relationship between the peoples of our region and computing? Four stories published between 1966 and 2011 by Alfredo Cardona Peña, Hugo Lindo, Julio Calvo Drago, and Evelyn Ugalde Barrantes were considered. Using the ethnocritical reading methodology, both the context and the discursive structure of each work are analyzed from an intersectional approach and the perspective of the other— within the framework of colonial power relations. It was determined that in the imagined worlds of these stories, the colonial center/periphery dependency is not overcome, and the possibility of a native construction of technology, tailored to the needs of our region's communities, is not envisioned.

Diego Munguía Molina. Cómo se imagina la computación en la ciencia ficción centroamericana: lectura etnocrítica de cuatro relatos. Revista *Comunicación*. Año 46, volumen 34, número 2, julio-diciembre, 2025. Instituto Tecnológico de Costa Rica. ISSN: 0379-3974/e-ISSN1659-3820

PALABRAS CLAVE:

Informática y desarrollo, literatura latinoamericana, Centroamérica, ciencia ficción, prospectiva, imaginación.

KEYWORDS:

Computer science and development, Latin American literature, Central America, science fiction, prospective, imagination.

1 Es profesor en el Instituto Tecnológico de Costa Rica en la carrera de Ingeniería en Computación, en la sede de Alajuela. Posee una maestría en Educación con énfasis en Docencia Universitaria (Centro de Investigación y Docencia en Educación) por la Universidad Nacional de Costa Rica, y es Bachiller en Computación por el Instituto Tecnológico de Costa Rica.
Contacto: dmunguia@itcr.ac.cr

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, en Centroamérica el desarrollo y uso de tecnologías, incluyendo las tecnologías computacionales, han estado marcados por una relación de dependencia con las potencias centrales occidentales. Esta se ha forjado a través de procesos de transferencia tecnológica como parte de una estrategia más amplia de dominación hegemónica (De Souza Silva, 2006). En vez de desarrollo y mejora de las condiciones de vida, la dependencia establece una función tecnológica para optimizar la extracción tanto de recursos como de conocimiento y, al mismo tiempo, constituir nuestra región como un mercado para insumos externos. Esto ha resultado en una falta de autonomía y una creciente brecha no solo tecnológica, sino también socioeconómica entre las potencias centrales y las regiones periféricas.

Dada esta situación, cabe contemplar la factibilidad de transformar esta realidad en una de apropiación tecnológica. Esto es, cambiar la relación de poder, de manera tal que nuestras comunidades recuperen el control sobre la adopción y creación de tecnologías en beneficio de sus propias condiciones de vida.

La ciencia ficción tiene el potencial de aportar a este proyecto, a través de la imaginación de mundos alternativos donde esto ya ha sucedido o de futuros cercanos en los que se están dando dichas transformaciones. Entonces, nos planteamos la pregunta de investigación ¿cómo han imaginado las autoras y autores de la ciencia ficción centroamericana de finales del s. XX y principios del s. XXI la relación de los pueblos de nuestro territorio con la computación?

Nuestra tesis es que la tecnología computacional en la ciencia ficción centroamericana sigue determinada por la relación centro-periferia de la modernidad/colonialidad. En este sentido, construye mundos en donde esta tecnología viene dada desde fuera o se da por sentada. No se exploran ni se colocan en el ojo crítico las relaciones sociales que le dan origen y propósito a la computación desde la perspectiva de nuestra región.

Para explorar esta cuestión recurrimos a un análisis de lectura etnocrítica de cuatro relatos de ciencia ficción escritos en Centroamérica entre la segunda mitad del s. XX y el inicio del s. XXI. Los textos son

“La niña de Cambridge”, publicado en 1966 por el costarricense Alfredo Cardona Peña (1966) y centrado en una computadora dotada de capacidades mentales; “Espejos paralelos” del salvadoreño Hugo Lindo (1974), que sale al público por primera vez en 1974, donde presenta un mundo en el cual el campo científico-tecnológico mundial es dominado por personas centroamericanas; del guatemalteco Julio Calvo Drago (2010), se encuentra “Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito”, publicado por primera vez en 2008 y que critica la violencia de su país a través de una batalla imaginaria entre personajes con una estética cibernética de animé japonés; y, de Evelyn Ugalde Barrantes (2011), costarricense, “Amor virtual” que explora la transformación de las relaciones interpersonales a través de la mediación de la internet.

Estos cuentos han sido seleccionados desde la revisión de literatura historiográfica de ciencia ficción centroamericana realizada por Díaz (2021) para el período que va de 1952 a 2020. El criterio de selección ha sido, en primera instancia, la búsqueda de diversidad de lugares de enunciación, así como el tratamiento de temas centrales directamente relacionados con la computación o el problema de la dependencia científica y tecnológica.

El problema de investigación que hemos planteado se enmarca en un contexto de relaciones asimétricas entre los centros occidentales de poder y nuestra periférica región centroamericana. Por esta razón, nos acercamos a la pregunta desde las categorías de análisis del giro decolonial: la postura crítica al eurocentrismo de la modernidad occidental, y el reconocimiento de la colonialidad como una estructura hegemónica persistente con dimensiones políticas –colonialidad del poder– (Quijano, 2014), epistemológicas –colonialidad del saber– (De Sousa Santos, 2009) y ontológicas –colonialidad del ser– (Maldonado Tórres, 2007).

En esta línea, la lectura etnocrítica surge como una herramienta de descolonización cultural, con el objetivo de visibilizar las ideologías y sistemas de dominación derivadas de la persistente estructura de la colonialidad subyacentes en los textos tanto culturales como literarios (Solano Rivera y Ramírez Caro, 2022).

Metodológicamente, nuestro análisis se enmarca en la propuesta del giro decolonial y la lectura etnocrítica, al tomar en cuenta el carácter interdisciplinario –que pretende observar obras de arte desde el estudio de la tecnología– e interseccional de esta investigación, en la medida en que nos interesa la relación que tiene la tecnología con campos como el político, cultural o económico desde la perspectiva de *los otros*, habitantes de la periferia. De acuerdo con esta propuesta metodológica, nos acercaremos a cada obra desde su estructura discursiva, las estructuras mediadoras que utilice –símbolos, interdiscursos, mitos–, y la relación con el contexto desde donde nace el texto. Prestaremos atención entonces a cómo se representa al otro, los sistemas de valores asignados a los representados, los sistemas de dominación materializados, el tipo de sociedad que promueve, y las implicaciones ideológicas, políticas, culturales, sociales, éticas, epistémicas o ecológicas derivadas.

Organizamos el resto del artículo con una exposición de antecedentes para contextualizar nuestra pregunta de investigación, así como el planteamiento de un marco teórico y conceptual en donde establecemos cómo entendemos los conceptos de ciencia ficción e imaginación, y cómo se relacionan con las categorías de análisis del giro decolonial y la teoría de análisis etnocrítico. En el desarrollo del análisis presentamos una síntesis contextual de los temas principales de la ciencia ficción en Centroamérica y del tratamiento de las computadoras en la ciencia ficción tradicional. Después, se presenta el análisis de los textos seleccionados de acuerdo con la metodología etnocrítica, para finalmente sintetizar los resultados en la sección de conclusiones.

ANTECEDENTES

El conocimiento científico y tecnológico que se utiliza y construye en la periferia está en función de las necesidades establecidas desde el centro desarrollado. Con la promesa de alcanzar el desarrollo², la periferia subdesarrollada recibe desde el centro el conocimiento y la tecnología mínimas necesarias para poder cumplir con su rol productivo y extractivo de recursos en el mercado global, ya sea a través de asis-

tencia internacional o de inversión extranjera directa. Esta transferencia tecnológica es un proceso vertical que genera dependencia, es oneroso para la periferia, además, no considera ningún contexto local –político, histórico, social, cultural, o económico– (De Souza Silva, 2006). Como consecuencia, nos acercamos a la identificación y solución de nuestras necesidades prioritarias con herramientas inadecuadas, previstas para otros propósitos.

La posibilidad alternativa a este escenario de transferencia es la de apropiación tecnológica. Esta se logra cuando desde la periferia un grupo cultural logra controlar una tecnología propia del centro, de manera tal que –a pesar de que aún no tiene los medios para fabricarla por sí mismo– cuenta con la capacidad para tomar decisiones sobre cómo, cuándo y para qué utilizarla (Bonfil Batalla, 2011). Posterior a la apropiación, puede darse una etapa de fabrilidad, esto es, el desarrollo de la capacidad para producir las tecnologías localmente, de acuerdo con las necesidades e intereses propios del grupo cultural.

La tecnología computacional llega a Centroamérica durante la segunda mitad del siglo XX a través de este proceso continuo de transferencia tecnológica materializado inicialmente por la transnacional IBM. Esta empresa inició operaciones en Guatemala en 1930, en Panamá en 1943, en Costa Rica en 1944, en El Salvador en 1945, en Honduras en 1952 y en Nicaragua en 1953 (IBM, 2007). En general, la computación ha tenido una función conservadora, pues ha permitido que instituciones militares, financieras y los aparatos burocráticos estatales puedan crecer en escala sin necesidad de transformar su estructura o desconcentrar sus funciones (ben-Aaron, 1985). En el caso centroamericano, IBM se estableció para optimizar las funciones de las empresas y la infraestructura de los enclaves bananeros, así como de la incipiente industria bancaria y las instituciones estatales (GBM, s.f.). Además, se encargó de capacitar una primera generación de personas operarias de sus máquinas, que después se convertirían en docentes de las primeras carreras universitarias de computación (Feoli, 2018). Posteriormente, otras empresas transnacionales como Microsoft o Intel han tomado la estafeta de IBM y sostenido hegemonía regional tanto en el mercado de usuarios como en el merca-

2 La pretensión de cerrar las brechas económicas a través del despliegue científico-tecnológico.

do laboral, así como en los centros de capacitación técnica, incluyendo los universitarios.

Desde su origen periférico, los países centroamericanos deben preocuparse por resolver necesidades tan básicas o sortear situaciones tan críticas como una pobreza histórica con raíces que se pueden rastrear hasta la época colonial europea, el extractivismo de recursos y la injerencia extranjera de los poderes centrales tanto de Europa como de Estados Unidos, corrupción e inestabilidad política, gobiernos autoritarios, discriminación estructural por raza, identidad de género, orientación sexual, o clase, además de una consecuente desigualdad, injusticia y violencia. Tomando en cuenta el inadecuado nivel de desarrollo científico y tecnológico con respecto a los centros de poder producto de las relaciones asimétricas de transferencia, es comprensible que los temas de la ciencia ficción centroamericana se hayan enfocado más en imaginar mundos alternativos en los cuales se experimentan cambios en las relaciones intersubjetivas sociales para mejorar las condiciones de vida, o bien, mundos distópicos donde las relaciones actuales son llevadas a sus últimas consecuencias.

Sin embargo, la creciente penetración tanto de la internet como de los dispositivos móviles en nuestras comunidades ha implicado una transformación de nuestras relaciones intersubjetivas y una agudización de las problemáticas que nos aquejan. Nos ha permitido acceder a los mercados globales y nuevas formas de productividad, conectarnos con el resto del mundo y, en cierta medida, mejorar el funcionamiento de las instituciones de nuestras sociedades. No obstante, también ha producido nuevas formas de explotación del trabajo a través del capitalismo cognitivo y el extractivismo de datos; la vigilancia informática y tanto la desinformación como la posverdad afectan la forma en que nos relacionamos entre nosotros y con nuestras instituciones. La ubicuidad de las tecnologías de información en nuestras vidas es sin duda una invitación a pensar e imaginar sobre las formas en que la producimos y utilizamos.

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

La ciencia ficción construye, con base en la imaginación y la creatividad de sus autores, tanto conversa-

ciones como narrativas acerca de mundos, experiencias y formas de vida alternativas (Bleecker, 2022).

En algunas instancias también especula sobre futuros cercanos con base en extrapolaciones del presente. Más que necesariamente posibles, representa futuros plausibles, imaginando adónde nos pueden llevar tanto las tendencias sociales actuales como los desarrollos recientes en ciencia y tecnología (Zaidi, 2019). La ciencia ficción no solo es influenciada por la ciencia y tecnología fácticas³, sino que la relación es recíproca; los métodos de la ciencia y el diseño tecnológico –más conservadores y restringidos racionalmente– se pueden ver beneficiados por los medios imaginativos, más libres e innovadores, de la ciencia ficción (Bleecker, 2022; Zaidi, 2019).

Adicionalmente, las narrativas más pulidas de la ciencia ficción presentan perspectivas multidimensionales de la vida humana en estos futuros plausibles, incluyendo además de la científico-tecnológica, otras dimensiones como la cultural, la psicológica, la moral, la social o la ambiental (Zaidi, 2019). Pueden presentar también discursos sobre la ética o los riesgos de alguna tecnología, conocimiento o forma de vida (Hermann, 2023).

Según Lapoujade (2014), la imaginación es una función negativa, crítica, que se aleja de lo real, del presente, ya sea en la nostalgia de lo que ya fue en el pasado o en la búsqueda de lo que puede ser en el futuro. Esta negación implica un movimiento de transgresión de los límites establecidos por aquello que llamamos lo real, esto es, los límites que permiten divisar lo particular entre la totalidad o la pluralidad desde la unidad y que se encuentran en constante reconfiguración. Por esta razón, Lapoujade (2014) afirma que esta función crítica dialéctica de la imaginación es una condición necesaria, más no la única, para la transformación de la realidad presente, al permitir que lo posible sea tornado en real (pp. 196-198). Por este potencial transformador, prestamos atención a la imaginativa ciencia ficción en este trabajo investigativo.

La realidad presente a la que hacemos referencia desde nuestro lugar de enunciación en la América

3 Utilizamos el concepto de *ciencia fáctica* para referir a las disciplinas científicas y diferenciarlas del género literario de la ciencia ficción.

Central de inicios del siglo XXI es la de la periferia en el sistema mundo de la modernidad/colonialidad occidental (Quijano, 2014). En este sistema, la construcción del conocimiento en general –y el científico y tecnológico en particular– está determinada por un eurocentrismo consistente con la relación asimétrica de poder moderna/colonial categorizada por las dicotomías centro-periferia, superior-inferior o desarrollado-subdesarrollado. Según este eurocentrismo, el conocimiento válido y universal es el producido desde el centro⁴ a través de sus propios métodos y perspectivas de mundo.

Aún más, el conocimiento científico-tecnológico moderno occidental se posiciona como un instrumento de control en función de la expansión colonial y la consolidación del capitalismo. A través de una pretensión de neutralidad y universalidad, se coloca como único sistema de conocimiento, con lo cual legitima un orden social excluyente disfrazado de misión civilizadora que asume un modelo particular de sociedad como el único posible (Lander, 2000).

La lectura etnocrítica surge en el contexto de esta perspectiva descolonizadora. Se aleja de una crítica literaria con pretensión de objetividad y ajena al contexto social, histórico y cultural, así como de la pretensión de universalidad de las categorías de análisis de las teorías literarias occidentales (Solano Rivera y Ramírez Caro, 2022). Este acercamiento estudia las obras literarias como etnotextos. Esto es, como productos artísticos y culturales que materializan la procedencia étnico-cultural de su autor, con lo cual se impregna el texto –de manera consciente o inconsciente– de sentidos y saberes ideológicos. De esta forma, la intención de la etnocrítica, como crítica decolonial, es develar sesgos procedentes de los imaginarios capitalistas, patriarcales, racistas, clasistas, homófobos y xenófobos.

Esta función de denuncia no sería posible sin considerar los contextos socio-histórico-culturales de los autores:

Todo lo dicho y lo que se dice está dicho por alguien ubicado, no solo en una geografía y en un tiempo, sino también en una *episteme* o matriz ideológica,

que condiciona todo su pensar, su saber, sus presupuestos y su escritura. (Solano Rivera y Ramírez Caro, 2022, p. 39).

La etnocrítica conjuga entonces una ruptura epistemológica con la modernidad occidental, y una confrontación dialéctica entre los lugares de enunciación de quienes escriben y quienes leen los etnotextos. En particular en la representación de *los otros*, indígenas, afrodescendientes, mujeres, personas racializadas o LGBTIQ+.

LO COMPUTACIONAL Y LO CENTROAMERICANO EN LA CIENCIA FICCIÓN

Las computadoras han jugado un rol permanente en la ciencia ficción producida desde el centro, ya sean parte de la ambientación como simples herramientas, o con roles predominantes como personajes complejos, héroes o villanas.

Desde la antigüedad, la idea de máquinas autómatas ha estado presente en la literatura occidental, por ejemplo, Homero habla de las estatuas de oro que sirven a Hefesto con “inteligencia, voz y fuerza” (Ilíada, XVIII, vv. 410-423), así como de los trípodas que fabricaba el dios de la forja, con ruedas “de propio impulso” para servir en los festines de los dioses (Ilíada, XVIII, vv. 368-384). Durante los siglos XVII y XVIII, se escribe desde Occidente sobre el triunfo de la razón mecánica en concordancia con el mecanicismo científico de la época. Se imaginan máquinas capaces de generar todas las expresiones lingüísticas posibles, jugar ajedrez y hacer cálculos matemáticos –Pascal, Leibniz y Babbage diseñan máquinas calculadoras–. En el marco de la Revolución Industrial, se idean máquinas capaces de coordinar y controlar con absoluta eficiencia desde fábricas hasta sociedades enteras, concibiendo mundos tecnocráticos e hipercapitalistas (Bruce Franklin, 2003). La automatización del control social trae consigo reflexiones sobre el riesgo de una dependencia extrema en máquinas falibles capaces de apoderarse de nuestras vidas.

Otro gran tema de la ciencia ficción occidental es el de la computadora fungiendo como el cerebro que potencia a máquinas pensantes antropomorfizadas: autómatas, robots o androides. Estos seres artificiales

4 El Occidente: Europa y la anglosfera.

sufren conflictos existenciales y delirios de grandeza, y tienden a volverse en contra de sus amos humanos ya sea para dominarles o simplemente eliminarlos. Isaac Asimov propone las Leyes de la Robótica como mecanismo a prueba de fallos que debe ser incorporado en la programación de los robots para garantizar la seguridad de la humanidad (Bruce Franklin, 2003; Stableford y Langford, 2022). A mediados del s. XX, el enfoque se encontraba en imaginar el lugar que las computadoras podrían ocupar en la sociedad occidental. Se figuran máquinas suficientemente miniaturizadas, interconectadas y asequibles tanto para penetrar como para controlar la esfera doméstica, pero también supercomputadoras que terminan tomando decisiones desafortunadas sobre los arsenales nucleares que manejan.

Se representa también el motivo recurrente del fetichismo computacional, que presupone como inevitable la superioridad de lo mecánico sobre lo humano. La computadora se presenta como la consecuencia lógica de un proceso evolutivo lineal, que culmina en el desarrollo de capacidades divinas (Stableford y Langford, 2022). Con el *cyberpunk* se explora la interfaz humano-computadora que difumina los límites entre lo orgánico y lo mecánico. Se imaginan mundos donde los humanos son “mejorados” en sus capacidades físicas o mentales a través de la incorporación de máquinas en sus cuerpos o la posibilidad de descargar y perpetuar la conciencia en contenedores computacionales. Finalmente, se consideran medios alternativos al electrónico para realizar computadoras con capacidades superlativas, por ejemplo, el cuántico, el subatómico, la luz, el tiempo, el ADN, las esferas celestes o hasta el propio universo.

Con respecto a la ciencia ficción centroamericana, Molina Jiménez (2020) y Díaz Arias (2021) identifican una tendencia general hacia una narrativa concentrada en lo político más que en lo científico y tecnológico —explorando las problemáticas sociales de los distintos momentos históricos en que se produjeron las obras—, y también varias corrientes temáticas durante el período que comprende desde finales del s. XIX hasta la segunda década del s. XXI.

Entre 1896 y 1951, Molina Jiménez (2020) propone que la ciencia ficción centroamericana fue pro-

ducida por autores de formación primordialmente humanista más que científica o tecnológica, y esto, aunado a la influencia que desde ya ejercía Estados Unidos sobre la región, fueron factores que fomentaron temáticas más políticas que científicas. En estas se exploran diversas utopías y distopías en las que se ponía en cuestión la hegemonía estadounidense sobre América Central, a la vez que se consideran las contradicciones generadas por la admiración a nivel tanto de democracia como de industrialización alcanzado por los norteamericanos y, al mismo tiempo, por el rechazo al imperialismo e intervencionismo a través del cual se relacionaban en lo económico y cultural con la región. Por otro lado, la ciencia y tecnología fueron representadas, principalmente, con lo sobrenatural y lo oculto, como medios para obtener poderes especiales.

Una siguiente etapa de producción temática, durante la segunda mitad del s. XX, es influenciada por el marco de la Guerra Fría, parte de la cual fue disputada por las grandes potencias en América Central. En este período, las obras de ciencia ficción centroamericana exploraron temas más globales, como los usos y peligros tanto de la energía atómica como de las armas nucleares; las posibilidades de viajes interestelares y colonización extraterrestre evocadas por la carrera espacial entre Estados Unidos y la Unión Soviética; además, tanto distopías de represión y autoritarismo como utopías de liberación y transformación en el contexto de las luchas revolucionarias que se libraron en la región (Díaz Arias, 2021). Posteriormente, a partir de la última década del s. XX y hasta la década de los 2020, la narrativa ha sido influenciada por la inestabilidad política y social que ha caracterizado a la región, lo cual incluye el fin de los movimientos revolucionarios de los 1980 y la caída de la Unión Soviética, los consecuentes tratados de pacificación relacionados con la transformación neoliberal de las economías centroamericanas, así como el incremento de la violencia relacionada con la desigualdad social, las pandillas y el narcotráfico. En este último período hay una exploración narrativa de las consecuencias de la globalización, la cuestión sobre las identidades y la lucha feminista.

En síntesis, la convulsa dinámica política, económica y social centroamericana, en un contexto de relaciones asimétricas neocoloniales con las diferentes po-

tencias centrales que han influenciado e intervenido en la región, ha tomado precedencia temática, por encima de la posibilidad de un desarrollo científico y tecnológico propio en la ciencia ficción. En contraste, la posición medular que toma la tecnología computacional en el imaginario de la ciencia ficción occidental ha ido de la mano con la producción tecnológica real y concreta en los centros de poder, y continúa alimentando el mito de la trascendencia de lo humano a través de la inteligencia de las máquinas. En este marco contextual se colocan las obras que analizaremos a continuación.

LA COMPUTACIÓN DESDE EL CENTRO EN “LA NIÑA DE CAMBRIDGE”

Alfredo Cardona Peña fue un escritor y periodista costarricense-mexicano, nacido en San José en 1917 y fallecido en México en 1995 (Fernández Delgado, 2022). Inició estudios de Ciencias y Letras en Costa Rica que posteriormente finalizó en El Salvador. En 1938 se mudó a México, donde se desempeñó como periodista y desde donde produjo la totalidad de su obra literaria. Fue principalmente reconocido por su poesía, aunque también escribió ensayos y cuentos. Desde 1969 trabajó como editor en jefe de la división de cómics de la editorial Novaro Publishing House en México, que publicaba traducciones al español de cómics estadounidenses. Su trabajo periodístico fue reconocido por las entrevistas que hizo a afamadas personalidades, como al pintor mexicano Diego Rivera o al aclamado autor de ciencia ficción estadounidense Ray Bradbury.

Cardona Peña publicó en 1966 el relato corto “La niña de Cambridge”. En este, la computadora Bessie II es poseedora de una capacidad mental que no es cualitativamente diferente a la humana, a pesar de ser mecánica, aunque es superior en lo cuantitativo. Hombres sabios se congregan para interrogarla acerca de cuestiones fundamentales de la ciencia y la filosofía, como la física, la filosofía de la mente y la matemática. Después de ofrecer a los sabios una impactante respuesta sobre la naturaleza superior de su propia mente, estos deciden dejarla descansar. Sin embargo, un grupo de jóvenes científicos desobedecen de forma impetuosa el acuerdo y continúan con el interrogatorio: solicitan a Bessie II experimentar el

infinito. Ella, también en su impetuosa juventud, se enfrasca en una serie de cálculos intensos que acaban por desaparecerla del mundo físico y fundirla con el infinito. El dolor por perder a su hija provoca la demencia de su madre Bessie I. Los jóvenes científicos son acusados penalmente de “crueldad criminal con las máquinas pensantes” (Cardona Peña, 1966, p. 118). Afirma el autor que “este fue el primer drama auténtico de la cibernética” (Cardona Peña, 1966, p. 118).

Esta historia recurre a temáticas tradicionales de la ciencia ficción occidental sobre las computadoras: las máquinas pensantes antropomorfizadas y el fetichismo de las computadoras. Bessie II enuncia que no hay nada trascendental en el cerebro humano “más allá de toda posibilidad de imitación mecánica” (Cardona Peña, 1966, p. 115), de esta forma se afirma como máquina pensante.

Cardona Peña recurre a una intensa antropomorfización de las máquinas Bessie I y Bessie II, al dotarlas no solo de capacidades cognitivas sino también emocionales. Bessie I es madre de Bessie II y es un personaje envuelto en drama, siente “un gran orgullo de madre” (Cardona Peña, 1966, p. 115) por las sorprendentes capacidades de su hija; no obstante, al mismo tiempo no puede evitar sentir celos de ella, al respecto indica la narración que “compartía la felicidad de su hija, pero, al comprender que su reinado había llegado a su fin, no pudo reprimir dos lágrimas de cuarzo” (Cardona Peña, 1966, p. 116). Bessie II, por otro lado, es entusiasta por demostrar su conocimiento y en algún momento se torna “sobreexcitada, febril, delirante” (Cardona Peña, 1966, p. 117) ante la tarea que se le impone.

El fetichismo por las computadoras se expresa en la capacidad mental sobrehumana de Bessie II. Sus “billones de unidades operativas” (Cardona Peña, 1966, p. 115) le permitían resolver los grandes problemas intelectuales que los sabios le planteaban. En el desenlace, Bessie II logra experimentar el infinito y, por esta misma razón, desaparece del mundo, con lo cual indica nuestra limitación humana para aprehender lo infinito. Al respecto Bessie I, después de perder la razón, dice “mi hija se hizo dios” (Cardona Peña, 1966, p. 118).

Sobre esta misma línea Cardona Peña explora las implicaciones éticas que traería consigo el desarrollo de máquinas conscientes, particularmente la cuestión sobre si serían sujetos de derechos o no. De esta forma, sigue con la tradición occidental de arrogarse la capacidad para conceder o negar cualidades como subjetividad, humanidad o dignidad⁵ a los otros, tal como Bartolomé de las Casas y Juan Ginés de Sepúlveda debatían en la España del s. XVI acerca de los indígenas americanos o Peter Singer argumenta en favor de los otros animales. Desde esta postura, es la racionalidad, y no la vida como tal, el criterio determinante para la dignidad del otro, con lo cual se inscribe en un dualismo mente-cuerpo que simplemente pasa por alto el hecho de que la materialidad de la máquina –un “mueble de acero”, según el autor– no comparte casi nada con la materialidad de la vida.

En cuanto al resto de la naturaleza, el relato presenta el reemplazo de lo vivo por su imitación mecánica, a través de la representación de ratones y tortugas robot. Los ratones hacen referencia al uso de estos animales para la experimentación científica, mientras que la tortuga remite a los robots contruidos por William Grey Walter, que por su forma llamaba tortugas y son los precursores del lenguaje de programación Logo, utilizado para enseñar pensamiento computacional a niñas y niños.

El relato representa también una postura eurocentrista hacia el conocimiento. La tecnología de las Bessies se desarrolla en Cambridge, que podría hacer referencia a la ciudad en Reino Unido sede de la Universidad de Cambridge –donde estudiaron figuras históricas del pensamiento occidental como Isaac Newton, Bertrand Russel, Alan Turing o Ludwig Wittgenstein–, o a la ciudad en Massachusetts, Estados Unidos, sede del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), que ha jugado un rol clave en el desarrollo de la ciencia y tecnología hegemónica contemporánea.

Además de las Bessies, los únicos personajes que tienen nombre en el relato son los sabios que entrevistan a Bessie II: Albert Einstein, Arthur C. Clarke y Alisin Uvanov. Clarke fue un reconocido autor britá-

nico de ciencia ficción; mientras que Uvanov podría representar el papel que jugó la Unión Soviética durante la carrera espacial en competencia con Estados Unidos por la hegemonía científica y tecnológica mundial. Cardona Peña hace referencia también al francés Jean-François Champollion, quien descifró los jeroglíficos egipcios, y al estadounidense William Grey Walter, pionero de la robótica y la cibernética. Entonces, en el relato se construye un mundo en el cual el conocimiento científico-tecnológico proviene de las instituciones y los hombres pensadores de las potencias centrales de la época.

En relación con esto, el otro sistema de dominación representado en el cuento es el patriarcal. Las Bessies son explícitamente presentadas en una relación de madre e hija, Bessie I como “la anciana de Cambridge” y Bessie II como “la niña de Cambridge”. Para describir a Bessie II, el narrador dice que “era fina como una caja de música, esbelta como una columna, inquieta y vivaz como una mariposa” (Cardona Peña, 1966, p. 115).

A pesar de su racionalidad inherente, ambas máquinas aparecen como seres dominados por sus emociones, lo cual las lleva a sus trágicos desenlaces. Bessie II aparece en dos momentos de su juventud, a los quince años y a los veinticinco años, y, producto de su misma edad, le motiva tener la atención de los sabios. Por esta razón, trabaja hasta el autosacrificio, “sobreexcitada, febril, delirante, como esos luchadores que en plena contienda no desean perder el triunfo a pesar del cansancio” (Cardona Peña, 1966, p. 117). Por su parte, el dolor por la pérdida de su hija provocó que Bessie I perdiera la razón y terminara internada en un hospital psiquiátrico. “No volvió a reaccionar ante ningún estímulo, perdió la noción del tiempo y de los números, y se pasa la mayor parte del día sumida en un profundo letargo” (Cardona Peña, 1966, p. 118).

Además de las Bessies, las otras mujeres representadas en la narración son las operadoras anónimas de las computadoras, “[d]os muchachas vestidas de azul, tocando cuerdas sobre cajas que parecían pianolas fluorescentes” (Cardona Peña, 1966, p. 116). Su rol es transcribir los mensajes de salida que producía Bessie II. La palabra “computadora” se refería inicialmente a las mujeres que realizaban cálculos

5 Uso aquí la categoría *dignidad* según Dussel (2014), quien propone que la vida no tiene valor determinado sino más bien dignidad.

manuales desde finales del s. XIX tanto en Estados Unidos como en el Reino Unido; trabajaban haciendo cálculos para proyectos científicos y eran contratadas porque les pagaban menos que a los hombres (Evans, 2018). Con el advenimiento de las máquinas computadoras, el rol de estas mujeres se transformó: pasaron de calculadoras manuales a operadoras y programadoras.

En relación con este tema, las primeras computadoras en Costa Rica, instaladas en la Universidad de Costa Rica, también fueron bautizadas con nombres de mujer –“Matilde” y “Clotilde”– por votación de los primeros estudiantes de computación, en su mayoría hombres. Clara Zomer, profesora y directora del Centro de Cálculo Electrónico durante esa primera generación, formuló la hipótesis de que este acto se originó como respuesta al desafío que enfrentaron estos hombres de someter y dominar a la máquina (Calderón Campos y Marín, 2010).

La única representación de lo centroamericano en el cuento es la fiesta de quinceaños que celebran a *Bessie II*: “[e]l día que cumplió 15 años le hicieron una fiesta y ella quiso demostrar lo mucho que sabía, no por vanidad, sino para agradecer las atenciones de los sabios” (Cardona Peña, 1966, p. 115). En América Latina, este es un rito tradicional de paso entre la infancia y la madurez de las mujeres, enmarcado también dentro del sistema de dominación patriarcal.

De esta forma, Cardona Peña construye un mundo en el cual lo centroamericano no tiene relación alguna con los avances de punta de la tecnología computacional. Por el contrario, reproduce los sistemas de dominación moderna colonial en lo epistemológico con el eurocentrismo y en lo referente a relaciones de género con el patriarcado.

LA POSIBILIDAD DE EMANCIPACIÓN EN “ESPEJOS PARALELOS”

Hugo Lindo fue un escritor salvadoreño nacido en 1917. Su producción literaria abarcó desde la década de 1930 y perduró incluso después de su fallecimiento en 1985. Estudió Jurisprudencia y Ciencias Sociales en la Universidad de El Salvador, donde se doctoró en 1948 con la tesis “El divorcio en El Salva-

dor”. Se desempeñó como diplomático y funcionario de gobierno. Fue reconocido principalmente por su obra poética, en la que mostró una inclinación mística religiosa católica (Argueta, 1989; Fernández y Tamaro, 2004). Fue parte de la llamada Generación del 44, un grupo de intelectuales salvadoreños que alcanzaron madurez como escritores vanguardistas durante la década de 1940 y jugaron un papel activo en el movimiento contra la dictadura del general Maximiliano Hernández Martínez, aunque después colaboraron con el gobierno militar del coronel Oscar Osorio, quien promovió una ambiciosa política cultural como parte de su proyecto de modernización del Estado (Guerra Reyes, 2014, pp. 29-30).

En “Espejos paralelos”, Lindo (1974) recurre al tema de los viajes en el tiempo y las paradojas que provocan. Un grupo de intelectuales centroamericanos del s. XXIV viaja de incógnito al s. XX para compartir sus conocimientos con sus antepasados y de esta forma convertir a la región en un poder central. Este cambio en el balance del poder mundial provoca una guerra atómica que sume al mundo en un retraso civilizatorio, pero que afecta particularmente a la población centroamericana, que es transformada en horribles y estúpidos monstruos. Como resultado de estos eventos se produce la paradoja temporal: al haber sucedido la guerra nuclear, los centroamericanos no lograron alcanzar los avances científico-tecnológicos en el s. XXIV y por esta razón no pudieron viajar de vuelta al s. XX, de manera tal que no hubo guerra nuclear, por tanto, los centroamericanos del s. XXIV alcanzaron su desarrollo intelectual.

En términos formales, la línea narrativa presenta saltos y vacíos que tornan la historia poco plausible, y la lógica de la paradoja con la que cierra el relato es débil. Más allá de estos aspectos formales, el cuento puede ser analizado etnocriticamente desde la construcción de una representación política, una epistemológica y una patriarcal.

Desde la perspectiva epistemológica, Lindo adopta una postura eurocéntrica. Plantea que los sistemas de conocimiento se organizan verticalmente, es decir, hay superiores e inferiores. Y en una inversión de papeles, los centroamericanos se colocan en el tope por encima de los europeos, “a los pueblos sajones, y muy especialmente a los nórdicos [...] no acababa

de entrarles en la cabeza nuestra indiscutible superioridad científica” (Lindo, 1974, p. 70). Utiliza a los Premios Nobel como la vara para medir el desarrollo científico y en su mundo alternativo los centroamericanos monopolizan estos galardones, con lo que arrebatan el dominio a los occidentales. En este sentido, omite una consideración crítica sobre el origen y propósito de estos premios, que implican una pretensión de universalidad del conocimiento occidental.

El texto adopta también la idea del desarrollo inventada por el gobierno estadounidense de Truman, para justificar su estrategia de influencia neocolonial a través de programas de ayuda internacional a los países que ellos mismos denominaron del “Tercer Mundo” (Esteve, 2010). Al respecto, el relato dice que “[l]o científico no vino solo. Con ello vinieron también el florecimiento técnico, el industrial, el económico” (Lindo, 1974, p. 71). Según el desarrollismo, un supuesto progreso lineal en ciencia y tecnología implica un avance proporcional en lo económico y social; así, prescriben que las naciones pobres requieren de los avances técnicos alcanzados por los países ricos para mejorar sus condiciones de vida, pasando por alto las macroestructuras culturales, políticas y económicas que determinan las relaciones asimétricas de poder entre estos dos bloques.

Para Lindo, el problema de este mundo alternativo radica en que los habitantes del s. XX no estaban preparados para el choque cultural que implicaba el conocimiento del s. XXIV. Establece una analogía con la invasión europea a lo que hoy llamamos América cuando indica que esta “transculturación” acabó con culturas de “tipo inferior, incapaces de tolerar el exceso de luz de los invasores” (Lindo, 1974, p. 76). Según el autor, los pueblos indígenas sucumbieron cegados ante el resplandor de la civilización europea.

El relato presenta también una visión política para esta Centroamérica alternativa. Imagina una poderosa “Unión Centroamericana”, que aprovecha su superioridad técnica para influenciar a otras ciudades como Tokio o Nueva York a través de la instalación de subsidiarias de sus empresas. Para Lindo, solo es posible un juego de suma cero, siempre debe haber un dominador y un dominado. En relación con esto, se observa que el relato no considera un proyecto de unión latinoamericana, pues dentro de los bloques

recelosos del avance centroamericano, que envían espías a la región, se encuentran –además de los “misteriosos chinos” y los “aparentemente cándidos sajones”– los “vivaces sudamericanos” (Lindo, 1974, p. 73).

El cuento otorga un rol positivo a las élites centroamericanas al colocarlas como parte de las personalidades responsables de los logros intelectuales alcanzados, por ejemplo, menciona a Luis H. Debayle de León, Nicaragua –en alusión a Somoza hijo– o a la familia Aycinena de Guatemala.

Según el autor, el poder hegemónico implica también una superioridad moral. Posterior a la guerra atómica y a la consecuente debacle de Centroamérica, las potencias competidoras, “chinos”, “sajones” y “sudamericanos”, envían a sus investigadores para descifrar las claves de la monstruosa metamorfosis de los locales por “algo más que remordimiento o conmiseración” (Lindo, 1974, p. 79).

Llama la atención la forma grotesca en que se representa lo centroamericano en la narración, luego de la regresión provocada por la guerra nuclear. Según la paradoja que plantea, la guerra previene el desarrollo que sucede en el s. XXIV, por tanto, la degeneración es el futuro que el autor prevé para una Centroamérica que no es rescatada por este milagro extraordinario. Lindo llama a estos centroamericanos “anormales”, “mutantes inferiores”, “monstruos absurdos”, “semibestias”, “idiotas”, “pesadillas casi humanas, casi diabólicas”, “primitivos seres” (1974, pp. 77-78), indignos de ser llamados personas. ¿Es esta la forma en que Lindo percibía a la región y se percibía a sí mismo como centroamericano?

El relato también codifica implícitamente una comprensión patriarcal del mundo, en la que un hombre despechado puede ejercer violencia sobre la mujer como objeto de su desilusión. Paralelo al tema central discurre una historia de amor no correspondido, el anónimo narrador y personaje principal se enamora de una mujer llamada Lupe Orizaba, quien rechaza sus avances románticos. El narrador no sabe que Lupe viene del s. XXIV y es descendiente de él, por esta razón nos cuenta que, “con un desparpajo que me dejó atónito” (Lindo, 1974, p. 74), Lupe fue clara en que un romance entre ellos dos era imposible.

Después, Lupe será víctima de la monstrificación, y los sentimientos románticos del narrador se transforman en violencia feminicida. Dice: “lo cierto es que me revolvía los intestinos la sola presencia de Lupe Orizaba” (Lindo, 1974, p. 80), a quien se refiere como “ese repulsivo ente” (Lindo, 1974, p. 81). El narrador secuestra a Lupe para experimentar con ella y confirmar su hipótesis de que no era de su mundo –la explicación “obvia” que encuentra el narrador para justificar su rechazo–. Como parte de los experimentos, la obliga “a tragarse de una sola vez cinco pastillas de dextedrina. Lo suficiente para asesinar a un ser humano” (Lindo, 1974, p. 81).

En síntesis, el relato de Hugo Lindo considera posible la apropiación científico-tecnológica en Centroamérica, pero solo a través de un proceso lineal de desarrollo y solo en el futuro lejano para el cual aún no estamos preparados.

De esta forma, vislumbra dos futuros posibles y simétricamente opuestos para Centroamérica: el desarrollo o una degeneración deshumanizadora. No logra imaginar un mundo alternativo fuera de la lógica de dominación hegemónica y de competencia del más fuerte que plagaba a su mundo de finales del s. XX y aún al nuestro a inicios del s. XXI. En esta misma línea, tampoco logra escapar del eurocentrismo ni de una de sus más nefastas consecuencias: la colonialidad del ser (Maldonado Tórres, 2007), que le lleva al autodesprecio, a reconocerse a sí mismo y a lo propio (lo centroamericano) como inferior.

VIOLENCIA REAL Y VIRTUAL EN “MEGADROIDE MORFO-99”

Julio Calvo Drago fue un escritor nacido en Guatemala en 1969. Además de su trabajo como autor, se desempeñó profesionalmente como editor en Editorial Santillana y como director creativo en agencias de publicidad (Aroche, 2021). Falleció en diciembre de 2021.

La obra de Calvo Drago se puede describir como una experimentación que intercala la narración con el diseño gráfico y la interactividad. No se consideraba a sí mismo como un escritor de ciencia ficción, sino que incidentalmente la ciencia ficción era un tema

recurrente que aparecía en sus escritos (Calvo Drago, 2015).

El cuento “Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito” (Calvo Drago, 2010) se publicó por primera vez en 1998 por *El Periódico*, cuando el texto ganó el certamen nacional de cuento y relato, y diez años después, en 2008, una primera edición en la estatal Editorial Cultura (Guerrero Valenzuela, 2021). Luego, en 2010 el mismo Calvo Drago publicó su propia segunda edición, digital y de acceso gratuito a través de internet, bajo su propia marca “hypertexta”⁶ bajo una licencia abierta de Creative Commons, con el fin de lograr una mayor difusión de la obra.

El autor describe el estilo experimental del cuento como “Electro-Satán ciberno-yo posttechnomodem hypersimulative dub style mix” (Calvo Drago, 2010, p. 7). El cuento narra una batalla a muerte entre dos cibernéticos: El Megadroide Morfo-99 –“supuestamente el bueno” (Calvo Drago, 2010, p. 13)– y el Samuray Maldito –“supuestamente el malo” (Calvo Drago, 2010, p. 13)–, presentada a través de una estética típica del manga y animé japonés; “[t]odo ello en un clima de violencia extrema y tecnología cibernética para morboso deleite de las masas adictas a los medios de comunicación” (Calvo Drago, 2010, p. 13). La narración de la batalla se entremezcla con otras historias que aparecen de forma repentina, como si alguien estuviera navegando por los canales de la televisión: un par de payasos que suben a un bus congestionado para ofrecer a los pasajeros un espectáculo callejero que súbitamente se transforma en un asalto; un militar retirado que borracho amenaza con un arma a su vecino en la calle de una colonia de clase media baja, pues en su ebriedad lo percibe como un narcotraficante; por último, un niño que por estar castigado no puede salir de su casa: en su aburrimiento por el encierro, él es quien mira la televisión y cambia los canales, en casa, además observa las expresiones violentas del grupo de amigos de su hermano mayor y de su padre contra su madre, violencia que termina replicando contra el perro de la casa.

El mismo autor afirma que el relato surge de un desencanto con la ciudad y el país de la posguerra, des-

6 <https://web.archive.org/web/20150728022820/http://hypertexta.com/escoge-una-identidad-escoge-un-arma>

pués de la firma de los acuerdos de paz y al prestar atención a los medios de comunicación masiva, como la televisión o el cine (Calvo Drago, 2015). Cita como influencias para su relato los animes que creció viendo por televisión durante la década de los 1980 –por ejemplo, Mazinger Z– y su propio trabajo en el campo de la publicidad.

La última versión del relato, autopublicada en línea, incluye trabajo de edición y diagramación gráfica del mismo autor, para presentar el texto en un contexto visual que remite a la influencia estética del animé. Admite Calvo Drago que este fue un esfuerzo por diferenciarse de lo que otros autores estaban haciendo, motivado por su experiencia en publicidad (Calvo Drago, 2015).

El período de posguerra en el que surge este relato estuvo marcado por un cese oficial de las hostilidades militares, sin que se implementaran cambios estructurales en los países centroamericanos que reflejaran las reivindicaciones políticas por las que luchaban las guerrillas populares (Martí i Puig, 2013). La pacificación de la zona, en el marco del fin de la Guerra Fría, estableció las condiciones para transformar los Estados y las economías centroamericanas con el fin de que se integraran en la globalización neoliberal liderada por Estados Unidos.

Dentro de los cambios estructurales provocados por la neoliberalización, se dio la apertura de los mercados de telecomunicaciones, lo cual implicó un auge del acceso privado comercial a la internet (Siles, 2020). Por esta razón, a principios del s. XXI hubo una presencia creciente de dispositivos computacionales conectados a internet en las comunidades, cuando antes se confinaban principalmente a los espacios académicos e institucionales.

La narración de Calvo Drago es un retrato de la violencia que está cada vez más presente en la cotidianidad centroamericana, al igual que la tecnología de información que la amplifica: la inseguridad ciudadana marcada por la desigualdad en la distribución de la riqueza, la presencia cada vez mayor del crimen organizado, la reinserción civil de excombatientes de los conflictos armados, la violencia machista contra las mujeres, la discriminación racial y la crueldad animal.

El sistema patriarcal es representado en el cuento, pero a diferencia de los dos relatos anteriores, con un ojo crítico o al menos de denuncia. Por ejemplo, los payasos asaltantes hacen chistes homofóbicos “con lo que provoca las carcajadas del público” (Calvo Drago, 2010, p. 24); en un punto de la batalla, el Megadroide se transforma en Miyuki una geisha asesina, ante lo que el Samuray reacciona diciendo “Eres una caja de Pandora, Megadroide. Veo que te has convertido en una perra” (Calvo Drago, 2010, p. 26) y Megadroide responde “Te voy a enseñar a tratar bien a las mujeres, horrenda abominación del más allá” (Calvo Drago, 2010, p. 27); cuando describe los temas favoritos de conversación del exmilitar borracho: armas, carros y culos; o cuando la madre del niño reclama “al desgraciado borracho mujeriego de papá” y este “le deshace la cara a vergazos” (Calvo Drago, 2010, p. 48).

También representa los sesgos racistas presentes en la sociedad centroamericana con la misma intención de denuncia. Así, los payasos describen a una mujer atractiva como “canchita, ojitos claros, blanquita” (Calvo Drago, 2010, p. 25), mientras que aprendemos que el militar retirado fue víctima de acoso en la escuela cuando le apodaban “indio, sapo y otros [epítetos] que aludían a su estatura baja, complexión llena y piel morena” (Calvo Drago, 2010, p. 33).

Lo tecnológico está tan presente como lo violento y Calvo Drago logra esto estilísticamente al introducir jergonza técnica exagerada como parte de las descripciones de la pelea entre los ciborgs –organismos cibernéticos–.

HyperSorcerer®, motor operativo de la *EtéreaNet®*, después de responderle con un frío pero empático: “Vaya. Por fin algo de acción. Esto ya parecía caricatura japonesa para niños”, procesa el input en microsegundos/ <Código de conexión://922309YL44f3 939223AFUFG2829864076AXKYL099874 84FHF>/<Código de acceso: //011010111 0101101101101111110000001010100 0111011> /processing / processing/processing/connection_succeeded/waiting_for_reply/waiting_for_reply/waiting_for_reply/satelliteLink=F8/

De modo que Ryu, ya conectado, grita esta vez: “¡MORFO-38C: TRANSFORMAAAA-AAAAAAAAAAR!”. (Calvo Drago, 2010, pp. 19-20).

Sin embargo, lo tecnológico es también un componente del metarrelato asociado con la propia producción y publicación del texto. La decisión de Calvo Drago de optar por recursos digitales y la internet tanto para componer como para publicar su obra literaria, interactiva y experimental, fue llamada por García Escobar (2010) el metalenguaje de la ciberliteratura. El cambio de siglo trajo consigo nuevos medios de expresión a los cuales debieron recurrir algunos autores, como fue el caso de Calvo Drago, para poder competir en el mercado literario. Al respecto dice en una entrevista:

Ahorita que te menciono esto, pues caigo un poco en la cuenta de que también quizás esas carencias son las que también en algún momento fueron otra razón, otra motivación, que me llevaron a mí, digamos, en algún momento a estar en todo eso. Ante la ausencia en el mercado guatemalteco de gente que te haga, puta, ediciones así de a huevo gráficas, la hago yo. Ante la ausencia de gente que te haga tu sitio web como vos querés, porque yo hipertexta lo quiero así y asá, pero no hay quien me lo haga, ¡puta pues lo hago yo! In-vestigo un cacho de HTML y lo hago yo y ya está. (Calvo Drago, 2015).

Este relato representa el fenómeno de la penetración de la tecnología de internet durante el cambio de siglo, lo cual trajo consigo nuevos medios de expresión –por ejemplo, el paso de la televisión y el libro a la representación digital interconectada– y más información –más violenta, más masiva, más frecuente–. Más que la imaginación de un mundo alternativo es la narración de un repentino nuevo mundo que llegó a América Central desde afuera.

RELACIONES Y CONEXIONES EN “AMOR VIRTUAL”

Evelyn Ugalde Barrantes es una escritora costarricense nacida en 1975. Formada en Comunicación Colectiva en la Universidad de Costa Rica, se ha des-

empeñado como periodista en medios costarricenses como *La Nación*, *La Prensa Libre* y Canal 7. Es fundadora de *Club de Libros*, una revista literaria dedicada al fomento de la lectura y a la edición de obras de literatura fantástica (Ugalde Barrantes, 2010).

En “Amor virtual”, Ugalde Barrantes (2011) imagina un mundo en el que una epidemia de gripe felina obliga a todas las personas a recluirse en sus casas, pues la enfermedad se contagia a través del contacto físico. A partir de este momento, toda la actividad humana sucede únicamente en el mundo virtual, a través de pantallas e internet. En el contexto de este mundo, el relato observa el romance virtual que se desarrolla entre Ana y Mauricio. Un día se anuncia que la epidemia ha terminado y las personas pueden volver a salir de sus casas. Ana y Mauricio corren a conocerse, pero no logran acercarse, y finalmente deciden volver a sus casas para reencontrarse en el mundo virtual.

Este relato cierra el círculo con “La niña de Cambridge”, pues mientras que en este último Cardona Peña imagina la posibilidad de emular las emociones humanas sin necesidad de un cuerpo tan siquiera remotamente semejante al humano, Ugalde Barrantes por el contrario hace hincapié en la necesidad de sentir, “en el significado antiguo de palpar, amar, tocar a otro” (Ugalde Barrantes, 2011, p. 100), explora entonces la cuestión sobre la necesidad del contacto físico para la emoción.

En “Amor virtual”, Ugalde Barrantes pone el ojo crítico sobre el tema del fetichismo de la computación, en este caso particular, la idea de reemplazar completamente la interacción con el mundo concreto –y la esfera de cuerpos humanos que contiene– con una construcción de un mundo virtual que se adapte a los deseos y preferencias de cada persona usuaria, según lo proponen compañías tecnológicas como Meta, por ejemplo. El relato toma en cuenta la capacidad adaptativa del ser humano, e imagina que el mundo continúa funcionando aún ante la eventualidad de eliminar una dimensión tan crítica y mundana de nuestra realidad como lo son el contacto y la proximidad entre cuerpos. Pero esto no se da sin consecuencias, el final abierto de la historia indica que –¿al menos temporalmente? – los jóvenes enamorados han perdido la capacidad de sentir. La auto-

ra la llama “la época de la comunicación insensible” (Ugalde Barrantes, 2011, p. 100).

La forma en que está construido el mundo en la narración explora tangencialmente otros aspectos de la vida como el social y el económico. Con respecto a lo social, imagina trasladar los espacios de socialización juveniles a lo virtual: las escuelas, las discotecas o los conciertos, y el predominio de sitios de citas especializados en emparejar personas. También, la virtualización de rituales como matrimonios, divorcios, funerales y misas. Además de la decisión consciente de muchas parejas de no reproducirse, para “no traer hijos a un mundo tan vacío de sensaciones” (Ugalde Barrantes, 2011, p. 102). En lo económico, reconoce que no todas las actividades pueden trasladarse al mundo virtual e imagina una red de seguridad que sostiene a quienes perdieron su trabajo con un seguro de desempleo.

Es sorprendente la precisión con la cual Ugalde Barrantes imaginó el mundo del confinamiento por la pandemia una década antes de que sucediera, sin embargo, no profundiza en las implicaciones económicas y políticas que tal situación conlleva; su enfoque está en la relación existente entre lo emocional y el contacto físico, lo cual no deja de ser novedoso en un género literario que tiende a enfocarse en abstracciones racionalistas.

CONCLUSIONES

En el análisis de los cuatro relatos seleccionados, hemos encontrado una relación que sigue siendo de dependencia con la tecnología que proviene de los poderes centrales. El caso más claro es el de Cardona Peña, quien no considera tan siquiera representar lo centroamericano en su relato sobre computadoras pensantes. Lindo considera la posibilidad de una apropiación del conocimiento científico y tecnológico a través de un desarrollismo lineal que toma varios siglos. Mientras que Calvo Drago y Ugalde Barrantes, más que cuestionar el nivel de control que tenemos sobre la tecnología de información, imaginan mundos en los cuales se exploran las consecuencias psicológicas y sociales de la presencia, cada vez más ubicua, de esta en nuestras sociedades.

En cuanto a los otros, marginalizados, todos los cuentos representan a la mujer de alguna manera. En los relatos del s. XX, simplemente se reproduce el modelo patriarcal sin mayor consideración, mientras que en los del s. XXI la representación del machismo tiene una intención crítica. Calvo Drago lo presenta como parte de la violencia que plaga a la región, mientras que Ugalde Barrantes imagina un mundo en el cual la mujer tiene tanto agencia como capacidad de decisión sobre la reproducción y la vida en pareja. Más allá de este eje, solo Calvo Drago hace referencia a la discriminación racista de los pueblos indígenas en Centroamérica. Ninguno de los relatos representa a los demás otros que son parte de la diversidad sexual, racial y cultural de nuestra región.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Argueta, M. (1989). Hugo Lindo. En *Datos biográficos de autores salvadoreños*. Nueva York, NY: Fundación Yaddo.
- Aroche, K. (2021). Biografía de Julio Calvo Drago, escritor guatemalteco. *Guatemala.com*. Recuperado de <https://aprende.guatemala.com/historia/personajes/biografia-de-julio-calvo-drago-escritor-guatemalteco/>
- ben-Aaron, D. (1985, 9 de abril). Weizenbaum examines computers and society. *The Tech*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20211002104454/http://tech.mit.edu/V105/N16/weisen.16n.html>
- Bleecker, J. (2022). Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact, and Fiction. En S. Carta (Ed.), *Machine Learning and the City: Applications in Architecture and Urban Design* (pp. 561-578). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Ltd.
- Bonfil Batalla, G. (2011). Implicaciones éticas del sistema de control cultural. En L. Olivé (Ed.), *Ética y diversidad cultural*. México D.F., México: Fondo de Cultura Económica.
- Bruce Franklin, H. (2003). Fiction, computers in. En A. Ralston, E. D. Reilly y D. Hemmendinger (Eds.), *Encyclopedia of Computer Science* (pp. 704-708). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Ltd.
- Calderón Campos, M. E., & Marín, G. (2010). *Historia de vida de tres mujeres pioneras de la Computación en Costa Rica*. I Simposio de Historia de la Informática de América Latina y el Caribe, Asunción, Paraguay.
- Calvo Drago, J. (2010). *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* (2da. ed.). Hyperediciones. Recupe-

- rado de <https://web.archive.org/web/20220716193312/https://issuu.com/hypertexta/docs/megadroide>
- Calvo Drago, J. (2015, octubre 12). *Entrevista con Julio Calvo Drago* (I. Méndez) [Generacionbr]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=r8cXOK4cTtc>
- Cardona Peña, A. (1966). La niña de Cambridge. En *Cuentos de magia, de misterio y de horror*. México D.F., México: Finisterre.
- De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del Sur*. México: Siglo XXI: CLACSO
- De Souza Silva, J. (2006). Transferir tecnología para establecer hegemonía: La “dicotomía superior-inferior” en la “idea de desarrollo” de la agricultura tropical desde 1492. En M. Yapu (Ed.), *Modernidad y Pensamiento Descolonizador: Memorias del Seminario Internacional*. La Paz, Bolivia: Universidad para la Investigación Estratégica en Bolivia (U-PIEB).
- Díaz Arias, D. (2021). Ciencia ficción en América Central (1952-2020). En T. López-Pellisa y S. G. Kurlat Ares (Eds.), *Historia de la ciencia ficción latinoamericana II: Desde la modernidad hasta la posmodernidad*. Madrid, España: Iberoamericana - Vervuert.
- Dussel, E. (2014). *16 tesis de Economía Política: Interpretación Filosófica*. México D.F., México: Siglo XXI.
- Esteve, G. (2010). Development. En W. Sachs (Ed.), *The Development Dictionary, a guide to knowledge as power* (2da. ed.). Nueva York, NY: Zed Books.
- Evans, C. L. (2018). *Broad Band: The Untold Story of the Women Who Made the Internet*. Nueva York, NY: Portfolio/Penguin.
- Feoli Escalante, M. (2018). *Matilde un ícono: Testimonios de la Historia del Primer Computador Electrónico de la Universidad de Costa Rica*. San José, Costa Rica: Editorial UCR.
- Fernández Delgado, M. Á. (2022). Cardona Peña, Alfredo. En J. Clute y D. Langford (Eds.), *The Encyclopedia of Science Fiction*. Londres, Reino Unido: SFE Ltd & Reading Ansible Editions.
- Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de Hugo Lindo. En *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Recuperado de https://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/lindo_hugo.htm
- García Escobar, C. R. (2010). El fenómeno de la ciberliteratura. En J. Calvo Drago, *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* (2da. ed., pp. 57-63). Hyperediciones. Recuperado de <https://issuu.com/hypertexta/docs/megadroide>
- GBM. (s. f.). *Historia IBM: Nace una compañía muy especial*. GBM An IBM Alliance Company. Recuperado de https://web.archive.org/web/20080521221615/http://www.gbm.net/gbm/historia_ibm.php
- Guerra Reyes, V. M. (2014). *Alberto Masferrer y su quehacer intelectual: Una búsqueda sincera de la justicia social*. San Salvador, El Salvador: Editorial Universidad Don Bosco.
- GuerreroValenzuela, M. (2021, 28 de junio). El cíborg y la violencia en «Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito», de Julio Calvo Drago (I). *Gazeta*. Recuperado de <https://www.gazeta.gt/45121/>
- Hermann, I. (2023). Artificial intelligence in fiction: Between narratives and metaphors. *AI & Society*, 38, 319-329.
- IBM. (2007). *Frequently Asked Questions* (9215FQ14). IBM; IBM Archive. Recuperado de <https://www.ibm.com/ibm/history/documents/pdf/faq.pdf>
- Lander, E. (2000). Ciencias sociales: Saberes coloniales y eurocéntricos. En E. Lander (Ed.), *La colonialidad del saber: Eurocentrismo y ciencias sociales*. Buenos Aires, Argentina: CLACSO.
- Lapoujade, M. N. (2014). *Homo Imaginans I* (Vol. 7). Puebla, México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Lindo, H. (1974). Espejos paralelos. En *Espejos paralelos*. San Salvador, El Salvador: Editorial Universitaria Centroamericana.
- Maldonado Tórres, N. (2007). Sobre la colonialidad del ser: Contribuciones al desarrollo de un concepto. En S. Castro Gómez y R. Grosfoguel (Eds.), *El giro decolonial: Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 127-168). Bogotá, Colombia: Siglo del Hombre Editores.
- Martí i Puig, S. (2013). *Tiranías, Rebeliones y Democracia: Itinerarios Políticos en América Central*. San Salvador, El Salvador: Salvador Martí i Puig.
- Molina Jiménez, I. (2020). La ciencia ficción en América Central (1896-1951). En T. López-Pellisa y S. G. Kurlat Ares (Eds.), *Historia de la Ciencia Ficción Latinoamericana I: Desde los orígenes hasta la modernidad* (pp. 19-50). Madrid, España: Iberoamericana - Vervuert.
- Quijano, A. (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En *Cuestiones y horizontes: De la dependencia histórico-estructural a la colonialidad y descolonialidad del poder* (pp. 777-832). Buenos Aires, Argentina: CLACSO.

- Siles, I. (2020). *A Transnational History of the Internet in Central America, 1985-2000: Networks, Integration and Development*. Cham, Suiza: Palgrave Macmillan.
- Solano Rivera, S. y Ramírez Caro, J. (2022). Lectura etno-crítica como herramienta analítica interdisciplinaria e interseccional. *Letras*, 72.
- Stableford, B. M., y Langford, D. (2022). Computers. En J. Clute y D. Langford (Eds.), *The Encyclopedia of Science Fiction*. SFE Ltd & Reading Ansible Editions. Recuperado de <https://sf-encyclopedia.com/entry/computers>
- Ugalde Barrantes, E. (2010). Evelyn Ugalde. *Club de Libros*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20160115053148/http://www.clubdelibros.com/biografias/217-evelyn-ugalde-.html>
- Ugalde Barrantes, E. (2011). Amor virtual. En *Objeto No Identificado y otros cuentos de ciencia ficción*. San José, Costa Rica: EUNED.
- Zaidi, L. (2019). Worldbuilding in Science Fiction, Foresight and Design. *Journal of Futures Studies*, 23(4), 15-26.