

De la sociedad disciplinaria a la de control en dos cuentos de ciencia ficción mexicanos: “Análogos y therbligs” y “Soralia”

FROM THE DISCIPLINARY SOCIETY TO THE CONTROL SOCIETY IN TWO MEXICAN SCIENCE FICTION STORIES: “ANÁLOGOS Y THERBLIGS” AND “SORALIA”

Ana Paula Álvarez Tostado-Gutiérrez*

Resumen: Se analiza la forma en que dos narraciones de ciencia ficción de autores mexicanos abordan la dificultad del ser humano para ejercer su individualidad en diferentes épocas. De la misma manera, se rastrean las formas en que se ejerce el poder sobre el sujeto, así como las coincidencias entre una sociedad disciplinaria, de la cual se habla en “Análogos y therbligs” (1990), de José Luis Zárate, y una de control, que retrata “Soralia” (1996), de Juan Hernández Luna. Se señala la transición de una sociedad a otra, enlazadas por el contexto geográfico de los relatos, así como por la época en que fueron escritos. En ambos cuentos se muestra a un individuo con aspiraciones de poder y libertad, pero que termina siendo oprimido, el primero mediante la disciplina, desde la perspectiva de Michel Foucault, y el segundo por medio del control, explicado por Gilles Deleuze.

Palabras clave: literatura latinoamericana; literatura contemporánea; ciencia ficción; análisis literario; filosofía; sociedad contemporánea; sociedad industrial

Abstract: The way in which two science fiction narratives by Mexican authors address the difficulty of human beings to exercise their individuality at different times is analyzed. In the same way, the ways in which power is exercised over the subject are traced, as well as the coincidences between a disciplinary society, which is discussed in “Análogos y therbligs” (1990), by José Luis Zárate, and a de control, which portrays “Soralia” (1996), by Juan Hernández Luna. The transition from one society to another is noted, linked by the geographical context of the stories, as well as by the time in which they were written. Both stories show an individual with aspirations for power and freedom, but who ends up being oppressed, the first through discipline, from the perspective of Michel Foucault, and the second through control, explained by Gilles Deleuze.

Keywords: Latin American literatura; contemporary literatura; science fiction; literary análisis; filosofía; contemporary society; industrial societies

* Universidad Autónoma del Estado de México, México
Correo-e: anapaula.atg@gmail.com
Recibido: 16 de marzo de 2020
Aprobado: 8 de septiembre de 2020



INTRODUCCIÓN

Con frecuencia se habla de la literatura de ciencia ficción como de una escritura de carácter prospectivo, y si bien en ciertas ocasiones las coincidencias entre las obras enmarcadas en este género y la realidad son alarmantemente similares, las más de las veces debe entenderse desde un contexto inmediato al escritor e hiperbolizado en su estética, la cual incluye elementos científico-tecnológicos que pueden explotar dilemas filosóficos latentes. Tómese como ejemplo *Crónicas marcianas* (1950), de Ray Bradbury, la cual exhibe la angustia por la inminencia de una posible destrucción masiva debida a bombardeos atómicos, que provocaría un desplazamiento hacia Marte; y, en medida menor, la problemática del viaje espacial, que se concretaría diez años después de la publicación de la obra.

Los cuentos mexicanos “Análogos y therbligs”, de José Luis Zárate, y “Soralia”, de Juan Hernández Luna, plantean la discusión en torno a las conexiones virtuales en red, el primero en el momento de su surgimiento y el segundo en pleno apogeo del internet libre, exhibiendo una crítica a un momento histórico en que la ciencia, la tecnología, la sociedad y las instituciones mostraban ilusión o entusiasmo por el presente y seguramente también por el futuro. Por esta razón, Zárate y Hernández muestran una preocupación por su época, pero también por las consecuencias originadas en medio de este paroxismo. Cabe señalar la presencia de innumerables textos de ciencia ficción, tanto de autores extranjeros como mexicanos, que cumplen estas mismas condiciones, sin embargo, el corpus presentado cuenta con características tales que pareciera justamente que retratan la transición histórica de una misma sociedad. Las semejanzas narrativas radican en el contexto distópico, el aparato de conexión a la red cuyo objetivo es optimizar el trabajo e inducir un estado pasivo¹ y la

presentación de un ser humano sin una relación verdadera, formada de experiencias profundas, con el mundo real o con otros (los personajes no tienen familiares ni amistades).

La ciencia ficción se muestra como crítica del presente, pero también a manera de reflexión sobre el futuro, puesto que, aunque la ciencia y la tecnología pueden avanzar en un sentido progresista, la humanidad continúa cargando en sí misma angustias antiguas, suscitando una crisis debido a una incompatibilidad esencial: la persona no es una máquina y la máquina no es humana. Esta idea se perpetúa a la par de la existencia de nuestra especie, en consecuencia, el abismo entre ambas entidades tiende a amplificarse. La mayor problemática, sin embargo, radica en quién puede determinar el uso de las herramientas tecnológicas de forma provechosa para el resto de las personas, o decidir usarlas para ejercer el poder.

Por ello, la ciencia ficción es una literatura muy noble, en el sentido de preocuparse por cuestiones no individuales, sino que competen a toda la humanidad. Su base es la sociedad construida sobre diversos sentimientos, ideales, pensamientos, corrientes, creencias, historias; y en relación con estos valores construye un mundo que pretende confrontarlos o ponerlos en duda. Consecuentemente, las diversas sociedades que se narran son un elemento básico para lograr el efecto de verosimilitud, así como la estimulación del pensamiento crítico.

Es de singular importancia el aspecto de la colectividad para los textos que se analizan en este artículo, pues los protagonistas tendrán una confrontación con ésta y de dicho enfrentamiento surgirá el principal conflicto filosófico acerca del poder y el control. Si bien existen muchos factores para establecer alguna definición de la palabra ‘sociedad’, convendría tomarla desde la amplitud del término, es decir, cuando nos referimos a ella pensamos en el “conjunto de personas,

1 En otras narraciones, las redes son un tipo de narcótico por el que el usuario opta para escapar de su realidad. El corpus

de este trabajo las muestra como herramientas en principio laborales, que utilizan el placer a manera de incentivo.

pueblos o naciones que conviven bajo normas comunes” (RAE, 2020). Dichas leyes son creadas para lograr una convivencia apacible entre los individuos, a partir de ellas se fijan actores sociales que conforman un modelo de gobierno encargado de su cumplimiento. No obstante, detrás de esa estructura existe el componente del poder, el cual puede usarse en contra de la sociedad y, por lo tanto, se encuentra sujeto al control de quien lo posea.

La forma en que se rige una sociedad se ha transformado a lo largo de la historia, pero una característica constante en los modelos de gobierno es el control. Este tema se ha tratado de maneras diversas y en diferente medida. En la literatura se han plasmado distintos escenarios donde la población se encuentra sometida y bajo estricta vigilancia mediante cultivos humanos, reproducción regulada y drogas para intervenir las emociones, como sucede en *Un mundo feliz* (1932), de Aldous Huxley. Otro modelo es el Gran Hermano que todo lo observa en la novela *1984* (1949), de George Orwell. Un caso distintivo también se puede observar en el gobierno puritano mostrado en *El cuento de la criada*, de Margaret Atwood (1985), para señalar sólo unos ejemplos.

Entre las licencias de las cuales se vale la ciencia ficción de tono distópico para producir un efecto estridente de extrañamiento se encuentra el exacerbar e hiperbolizar ciertos temas: la tecnología en favor de la explotación humana, lugares inhóspitos donde no hay posibilidad de salvación, y la deshumanización, por mencionar algunos temas relevantes y recurrentes en esta estética literaria. Sin ningún afán exclusivo de tornarse en un discurso propio de una pitonisa y prever el futuro, la ciencia ficción ahonda en el ser humano y en su sentir en cada una de sus narraciones, las cuales exploran adelantos tecnológicos e insinúan las posibles reacciones frente a un contexto donde no es posible huir de la crisis.

A los ejemplos arriba citados se suman “Análogos y therbligs” y “Soralia”. Ambos relatos muestran en su argumento una sociedad sometida, cada una de diferente manera, constantemente vigilada con la intención de preservar el orden, no de un gobierno político sino del capitalismo. Hablando en términos sociológicos, el cuento de José Luis Zárate expone la sociedad disciplinaria y el de Juan Hernández Luna la de control. La intertextualidad entre autores y textos permite apreciar la transición de un estado social a otro, contextual y cronológicamente hablando, en lugar de tratarlos de forma individual.

El primer objeto de estudio, “Análogos y therbligs”, muestra al personaje principal, José 099, en una fábrica, de hecho, el nombre de ésta es la *Fábrica*, escrita intencionalmente con mayúscula. Aunque carece de una descripción propiamente dicha, conocemos algunos elementos que brindan una idea general de tal lugar. Único espacio donde se consiguen alimentos, el puesto de trabajo de cada uno está rodeado de una barandilla, cuya altura es de dos metros desde el suelo, y maquinaria. No incluir más detalles nos invita a pensarlo como algo abstracto, ya que puede tratarse de cualquier otra infraestructura de producción industrial, un lugar cerrado, frío, esclavizante.

José 099 posee un casco que porta a todos lados, incluso en su vida privada. La realidad, un mundo en decadencia y repugnante, no se exhibe como es al protagonista, quien en cambio tiene una imagen agradable, incluso de sí mismo, a pesar de su aspecto grotesco. José 099 dice haberse librado de la dominación al tomar conciencia de su entorno, pero es el casco el que le hace creer eso. El personaje sigue bajo control al final del cuento.

El segundo relato, “Soralia”, narra un fragmento de la vida de un vigilante de nombre Gibrán Whiskas,² quien cuida los límites del

2 Se puede observar la ironía evidente en el apellido del protagonista: la referencia alude a Whiskas, el nombre de una

territorio de la *Compañía*. Este lugar sustituye al Estado-nación, de lo cual da cuenta la existencia de sus propias fechas patrias, así como de un himno. Su manera de obtener más territorios es a base de guerras, así como la defensa de su región, que consta de ciudades y desierto. Dentro de su área se encuentra la Gran Caldera, la cual suelta fumarolas verdes y amarillas; barrios, talleres, pequeñas recámaras para habitar llamadas panales, algunas de las cuales se erigen sobre basureros tecnológicos; y la misma *Compañía*, un edificio central que no se describe.

Gibrán Whiskas, además de buscar un brazo electrónico entre los restos de quienes mueren calcinados al tratar de ingresar a dicha propiedad, pasa su tiempo en la red con Soralia, una mujer de la misma corporación a quien conoce en el espacio virtual, una mezcla de la visión aérea del territorio de la empresa y su propio *software*. Dicha ilusión concluye al ser secuestrado para extraer información de su cerebro acerca de cómo traspasar los límites de la *Compañía*, pues se le muestra lo que es en realidad Soralia: un juguete sexual virtual, un programa para cubrir las necesidades biológicas y afectivas de Gibrán, así como una herramienta para rastrearlo en todo momento.

A grandes rasgos vemos cómo en ambas narraciones se habla de un tipo de control sobre los personajes, del cual les es imposible escapar. Puesto que las sociedades tienden al cambio, las formas de represión hacen otro tanto. A continuación, veremos dicha transición en los dos cuentos comentados, para finalizar analizando el factor común del control.

marca de comida para gatos. Así, mientras Gibrán tiene la creencia de ser alguien importante, en realidad es un peón más de la *Compañía*. En México, la expresión despectiva popular para denominar a una persona sin relevancia y que asume todo lo que le dicta un superior es “el gato de...” adicionando el nombre de la persona u organización que dicta las órdenes, en este caso la *Compañía*.

SOCIEDADES DISCIPLINARIAS

Michel Foucault denomina ‘sociedades disciplinarias’ a los procedimientos mediante los cuales se divide, controla y media a un conjunto de individuos, interviniendo en sus decisiones, siempre vigilando su funcionamiento, y manipulando las ‘fuerzas’ que operan en este grupo, si así se requiere, en favor de quien ejerce el poder (2002).

“Análogos y therbligs” empata con el modelo propuesto por Michel Foucault de sociedad disciplinaria, a la cual le corresponde una escala y un objeto específico. La primera se refiere a movimientos y actitudes; mientras el segundo se relaciona con la cuestión práctica, es decir, la eficacia de dichos movimientos, su organización, sin interesarle si los individuos los han comprendido o no, “A estos métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo, que garantizan la sujeción constante de sus fuerzas y les imponen una relación de docilidad-utilidad, es a lo que se puede llamar las «disciplinas»” (Foucault, 2002: 83). Se trata de apelar a la mecánica del cuerpo; la razón o el pensamiento pasan a segundo término, o peor aún, llegan a estorbar.

El espacio en el cual se desarrollan las tramas contribuye a visualizar dicha sociedad disciplinaria. En el primer cuento, se trata de la “Fábrica de Aldehídos Aromáticos” (Zárate, 2007: 13). El trabajo en este lugar no requiere una conciencia activa o poner a prueba la creatividad del individuo, sino llevar a cabo los movimientos requeridos, equivalente a lo que haría una máquina simple. La *Fábrica* responde a la industria y no al individuo, al que se le atiende quizá a manera de consumidor, pero como trabajador es sometido y tratado como un objeto; sus instalaciones suelen ser de tonos grisáceos, completamente cerradas, sin contacto con el exterior, y con una construcción y estructura que se basa en una disposición óptima para continuar una producción masiva.³

3 A diferencia de lo que sucede en las vanguardias literarias

José 099 forma parte de este proceso como artefacto, es decir, no sólo manipula las máquinas, sino que también se vuelve una, como podemos observar en su vestimenta: “Todos usan zapatos de metal y plástico, pantalones impermeables, camisetas sin mangas, un casco analógico” (Zárate, 2007: 13); al momento de defecar: “Los excrementos son recogidos en una bolsa transparente que deberá ser entregada antes de salir de la Fábrica” (Zárate, 2007: 13). En cuanto a sus movimientos, se dice: “José 099 deslizó la mano derecha en un Movimiento Mínimo Necesario perfecto, un «therblig» impecable. Mil manos se deslizaron. José 099 movió una palanca pintada de verde” (Zárate, 2007: 17). Con respecto a lo sexual, en un estadio se llevan a cabo miles de coitos entre *Josés y Elvas* (la serie humana femenina): “Era día de sexo” (Zárate, 2007: 15). También eso está planeado, entra en el proyecto de la industria con el fin de garantizar la concepción de más trabajadores.

José 099, como puede notarse, es nombrado con un sustantivo bastante común en México más un número serial, es decir, hay otros cientos como él trabajando en la *Fábrica* y todos realizan las mismas acciones: “Los movimientos de José se acoplan a los de sus compañeros, estiraban una mano hacia la palanca mientras mil manos se alzaban al mismo tiempo. Daba un paso y los otros mil también” (Zárate, 2007: 13). Los cuerpos de los obreros se desplazan del mismo modo y con monotonía, sus organismos cumplen el propósito deseado. Mediante el trabajo continuo sus fuerzas se encuentran sometidas, a la vez que se vuelven mucho más productivos.

El nombre de estas operaciones minuciosas, que provee el cuento y describe más extensamente Foucault, es *'therbligs'*. Se trata de los “Movimientos Mínimos Necesarios para efectuar un trabajo consumiendo el menos tiempo posible

(algunas de las cuales celebran el progreso y la modernidad), esta fábrica dista mucho de ser un tema del cual se pueda cantar, pues su significado se atiene a la imagen de frialdad, reclusión, pero sobre todo de un espacio apto para el ser humano-máquina, no para el individuo.

con la mayor eficacia” (Zárate, 2007: 15). José 099 y el resto de la población es instruida en el ‘Bloque educativo’ acerca de estas operaciones, la disciplina hunde sus raíces en lo más profundo de la existencia humana, no dejando al azar el destino de los futuros empleados. No hay opciones o posibilidades de elegir un camino diferente, es una condena para el resto de la vida.

Si bien los *therbligs* condicionan al trabajador dentro de la *Fábrica*, es de esperarse que adquiere cierta libertad al salir de ella, no obstante, debido al casco que lo acompaña hasta su hogar, José 099 nunca está realmente desconectado de esta dinámica. Una vida fuera de las expectativas del trabajo tampoco le pertenece; en diálogo con Foucault:

El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. Una ‘anatomía política’, que es igualmente una ‘mecánica del poder’, está naciendo; define cómo se puede hacer presa en el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere, con las técnicas, según la rapidez y la eficacia que se determina (2002: 83).

El sujeto o, mejor dicho, el ser humano-máquina, no posee ningún tipo de control sobre sí mismo. Incluso cuando cree haberse librado de su destino reconoce, al final, estar encadenado a él: “Los cascos analógicos funcionaban a la perfección. Como siempre” (Zárate, 2007: 17). Sin duda, la obediencia jamás se da de forma gratuita, es preciso algo a cambio, y en el caso de este cuento se trata de la completa enajenación; es imposible confrontar una realidad de la cual no se tiene conciencia. Así, no se le permite al personaje principal pensar por él mismo, todo en su vida es controlado, incluso sus deseos o, más precisamente, los que la industria le implanta.

La consecuencia del control sobre el cuerpo y la mente del sujeto, desprovoyéndolo de individualidad, es el impedimento de éste para

relacionarse con su mundo, así como con los demás. No hay 'otros', sólo una gran *Fábrica* con organismos a manera de engranes.

Existe una terrible similitud del relato con nuestro presente, donde el trabajo ha tomado posesión de nuestros espacios privados. Los teléfonos celulares y las computadoras personales son una forma de entretenimiento, sin embargo, también son el medio para contactar al trabajador en cualquier momento para atender cuestiones laborales. Nuestras cadenas no son precisamente los cascos de "Análogos y therbligs", pero sí los aparatos que permitimos nos acompañen a cada instante, en vacaciones, fiestas o situaciones sumamente íntimas. El cuerpo y la mente se vuelven propiedad de quienes nos tienen sentados frente a estos dispositivos día y noche, con movimientos mínimos de teclados y clics. Y qué decir de la individualidad, pues ante cualquier registro escolar, laboral, del gobierno, e inclusive virtual, somos identificados con un código alfanumérico.

SOCIEDADES DE CONTROL

Tiempo después de que Foucault explicara las sociedades disciplinarias, Gilles Deleuze notó que el progreso y la tecnología afectaban la forma en que éstas eran sometidas. Con el fin de dar a conocer sus observaciones, redactó un texto llamado "Posdata sobre las sociedades de control", donde explica que el nuevo mecanismo de opresión está ligado a la tecnología de vigilancia. En un mundo donde se es aparentemente libre, el ser humano no tiene un casco que lo detenga, pero sí hay aparatos modernos que conocen su localización. Se trata de "la instalación progresiva y dispersa de un nuevo régimen de dominación" (Deleuze, 2005: 277), el cual se vale de dichas herramientas. Se pudiera pensar sencillamente en un GPS, pero esta vigilancia, como la del Gran

Hermano, va mucho más allá de un posicionamiento geográfico.

"Soralia" da cuenta de dicha sociedad de control. Las acciones se trasladan de la *Fábrica* a la *Compañía*, y en lugar de un casco que superpone imágenes ficticias, un orificio en la nuca le permite al trabajador conectarse a su interfase. Deleuze explica: "las viejas sociedades de soberanía manejaban máquinas simples, palancas, poleas, relojes; pero las sociedades disciplinarias recientes se equipaban con máquinas energéticas" (2005: 277). Ya no es indispensable aprender los movimientos mínimos necesarios, pues la máquina se complejiza y de la misma manera su operatividad, aunque, igual que en el cuento anterior, se puede prescindir de una mente brillante para llevar a cabo sus funciones.

En "Soralia", Gibrán Whiskas posee un nombre propio, a diferencia de José 099, mas contar con este beneficio y tener un puesto relativamente alto en la jerarquía de la *Compañía* no le provee de la condición elevada de *individuo*. La empresa utiliza su poder para atribuir un cierto privilegio compartido, no obstante: "el poder es al mismo tiempo masificador e individualizador, es decir que constituye en cuerpo a aquellos sobre los que se ejerce, y moldea la individualidad de cada miembro del cuerpo" (Deleuze, 2005: 279). El vigilante se siente diferente del resto e, inclusive, llega a fanfarronear de sus posibilidades de acción, pero se trata de un trabajador más, un engrane sustituible de la maquinaria de la *Compañía*. A Gibrán le permiten ciertas libertades, siempre y cuando continúe sus labores; mientras su funcionalidad dentro de la empresa no se vea comprometida puede conservar su empleo: "Además la Compañía tendría un motivo para despedirme. Prefería soportar ese brazo viejo y oxidado aunque mi espalda pagara las consecuencias" (Hernández Luna, 1998: 91).

La manera como la empresa mantiene su producción es mediante la conquista, una estrategia bélica propia de la Antigüedad, muy diferente a lo

que debiera mostrar una supuesta sociedad progresista o moderna: “El recorte de personal había afectado a la *Compañía*, que prefería colonizar los desiertos en vez de proteger sus fronteras tecnológicas” (Hernández Luna, 1998: 90). No dar a conocer en el texto a qué se dedica la *Compañía*, por un lado, pretende mostrar lo irrelevante que es, pues su objetivo, en caso de tratarse de producir algún bien de consumo, se ha perdido por completo; su único propósito es la conquista sobre el otro, lo que es igual a no tener una finalidad. Por otro, toma como nombre un sustantivo común para referirse a cualquier empresa, la cual podría tomar ese mismo comportamiento. El capitalismo es una máquina insaciable, devoradora de cualquier estorbo, un monstruo de mil máscaras.

Como vigilante de los límites que defiende, Gibrán no cuenta con algún código de honor, valores empresariales o información acerca del “Enemigo”, sencillamente la mención, por parte de la *Compañía*, de un bando contrario, del cual es necesario amurallarse. En la defensa de un territorio siempre debe haber un antagonista, de otra manera no surge por cuenta propia el móvil necesario para el deseo de protegerse del otro: “pero la empresa no cesa de introducir una rivalidad inexplicable como sana emulación, excelente motivación que opone a los individuos entre ellos y atraviesa a cada uno, dividiéndolo en sí mismo” (Deleuze, 2005: 279). Denominar a los sujetos como oponentes les resta rasgos particulares, alguna imagen propia o acaso distinción, por esta razón no tienen nombre, simplemente se les llama el ‘Enemigo’. Con este término se conoce a cualquiera que esté fuera del territorio, si bien, desde el punto de vista de los ‘otros’, los miembros de la *Compañía* pudieran, a su vez, ser los enemigos. Lo cierto es que, sin importar de qué lado se posicionen, uno es adversario del otro, pero de ninguno se puede decir que represente lo positivo, pues ambos parecen igual de terribles.

En la *Fábrica* se aprecia claramente la cuestión de la esclavitud, sin embargo, esto no difiere en gran medida de las prácticas de la *Compañía* que defiende Gibrán: “Los encierros son moldes, módulos distintos, pero los controles son modulaciones, como un molde autodeformante que cambiaría continuamente” (Deleuze, 2005: 278). De alguna manera, el personaje no puede salir de los límites de la *Compañía*, su lugar de trabajo es una nave solitaria en la cual pasa horas vigilando, y el panel: «Un conjunto de recámaras estrechas donde sólo era permitido pasar la noche» (Hernández Luna, 1998: 93). La diferencia entre José 099 y Gibrán es que este último se siente más libre, no obstante, parece estar igualmente cautivo en el mundo del trabajo, una jaula que simplemente evolucionó y ahora pudiera identificarse como tecnología de vigilancia.

La esperanza del protagonista de conectar con otro ser humano queda mermada al darse cuenta de la naturaleza de Soralia. El motivo de su lucha, insertado en su mente en forma de mujer, se derrumba con esta revelación, es decir, Gibrán, como José 099, tampoco tiene pensamientos o deseos propios, todos provienen de la empresa. Una vez más se exhibe a un ser sin individualidad.

Nosotros tampoco escapamos de este destino, el oficinista sucumbe ante la industria; el mejor producto es el que uno vende, no el de la competencia. Identificarse con cierta marca o empresa es esencial. Las compras cada vez son menores en los negocios pequeños, se prefiere al distribuidor que llega hasta nuestra puerta, incitando a las mismas compañías a ‘ampliar sus territorios’.

De modo que resulta fundamental despertar de ciertas ilusiones, empezando por el hecho de la falsa individualidad o las relaciones superficiales, inclusive aquellas sostenidas con inteligencias artificiales. Gibrán es obligado a tomar conciencia de su realidad, lo cual es sin duda doloroso, sin embargo, se da cuenta del engaño y puede, finalmente, decidir por sí mismo.

La transición de la sociedad disciplinaria a la de control fue un tema que Deleuze entendió al estudiar la obra de Foucault. Sin duda, la idea surge vagamente con el mismo Foucault, quien encuentra el declive en la operatividad de la disciplina. No obstante, el fundamento de ambos autores es esencialmente similar, pues para ellos existe quien ejerce el poder y quien lo padece: “las liberaciones como las sumisiones han de ser afrontadas en cada uno de ellos a su modo” (Deleuze, 2005: 277). En los dos textos que aquí analizamos se pueden apreciar herramientas similares (la red, la mujer, la imagen distorsionada de la realidad), métodos de control compartidos que favorecen la ilusión de satisfacción de las fantasías, deseos y necesidades de los personajes, todo ello aparentemente saciado por las máquinas.

Por supuesto, no todos los mecanismos funcionan para el placer o el gozo de la imaginación. La satisfacción limitada a las necesidades elementales de los sujetos, es decir, sin ofrecer a la sociedad algo más que lo estrictamente necesario para mantener a los individuos cómodos o aletargados, es conveniente tanto para la *Fábrica* como para la *Compañía*, que buscan mantener el control sobre el trabajador y preservar su funcionamiento. En ambos casos, esto incluye atender los requerimientos básicos de las personas, como la alimentación, la vivienda y la interacción con un otro, no necesariamente humano. En otras palabras, lo que proveen las empresas es un estímulo mínimo, insignificante.

A los protagonistas de los relatos revisados se les ha privado de la degustación de sus alimentos, mecanizando su experiencia. En el caso de José 099 lo anterior se explica de la siguiente manera: “Hora de comer. Mil pipetas salieron de las máquinas para incrustarse con precisión en las carótidas de cada uno de los trabajadores. Múltiples y los mismos, los obreros conectaron el botón izquierdo. La comida fluyó, líquida e incolora” (Zárate, 2007: 13). Igualmente, Gibrán

experimenta una total falta de placer a la hora de alimentarse: “De la base del cuello extraje el ducto espiral y alimenté mi carne” (Hernández Luna, 1998: 90).

Todo esto es en favor de la eficiencia. Se impide cualquier tipo de gozo que no sea impuesto por la industria, asegurando así el control, dado que, en los escenarios planteados en los cuentos, demorarse en la comida restaría tiempo al trabajo o promovería un espacio suficiente para formar algún tipo de convivencia y compañerismo. Las interacciones con el otro son peligrosas para el correcto funcionamiento de la industria.

Las relaciones se obstruyen a partir de la mimetización del ser humano con la tecnología, configurando así un: “nuevo sujeto tecnológico en términos de avería física y regresión psíquica: en lugar del dechado de virtudes representado por el ingeniero comunista, lo que ofreció fue la parodia del hombre-máquina capitalista como autista” (Foster, 2008: 128). En ninguna de las historias se puede hablar de alguna relación cercana del protagonista con otro personaje, ni siquiera en el caso de Gibrán y Mocho XII, su mecánico. No se forman parejas sentimentales, ni mucho menos familias. Todos los vínculos que pueden llegar a existir son superficiales. Los protagonistas pasan sus días ensimismados, su única preocupación son ellos mismos.

Además del contraste entre ambas sociedades, la pertenencia de los cuentos a un género como la ciencia ficción permite notar la disparidad existente entre la realidad y el supuesto futuro utópico soñado, donde las máquinas facilitarían la vida del ser humano, que sería amo de su vida y las sometería a su voluntad; en cambio: “la tecnología señala y enfatiza una función de los sentidos del hombre, al mismo tiempo, los otros sentidos se amortiguan o caen en desuso temporario” (McLuhan y Powers, 2015: 25). Los avances científicos pueden permitir una mayor eficiencia o agudizar las habilidades de las personas; sin embargo, en los relatos se satisfacen los deseos de los protagonistas mediante el

funcionamiento mecánico de imágenes, lo que provoca su letargo e inutiliza su pensamiento, su juicio.

La tecnología, en los casos estudiados, ape- la a la parte visual. José 099 ve un hogar limpio: “cerró los ojos y por un instante recordó la ilu- sión dictada por el casco: la casa higiénica, las paredes blancas, el aire acondicionado” (Zárate, 2007:); y una mujer con la cual estar: “José se abandonó al Movimiento Mínimo Necesario, y empezó a hacerle el amor” (Zárate, 2007: 16). Por su parte, Gibrán también se deja llevar por la imagen de Soralia: “aquellas eran las noches más felices de mi vida, sobre todo cuando el holo- grama de su rostro estallaba en el interior de mi nave y yo me dejaba adormecer por sus reflejos dorados” (Hernández Luna, 1998: 92), de esta manera, sus capacidades se ven mermadas.

Pareciera que entre más refinada es la tecno- logía, mayormente los sentidos y facultades se van deteriorando. El desarrollo de la mente y el pensamiento crítico logran disimular ciertas pér- didas de características evolutivas, tales como la agudeza auditiva, la identificación más acertada por medio de los olores y la percepción en los cambios del entorno. Finalmente, Gibrán y José 099 van limitando más su cuerpo y sus sentidos a cambio de placer.

El estado de supuesta armonía en el cual se encuentran los protagonistas puede mantenerse por el hecho de que sus necesidades básicas son cubiertas y se les provee cierto goce mientras rea- lizan sus labores. Lo cierto es que las funciones comunes y la conservación neural de la maquina- ria sugieren que el placer puede ser similar entre humanos y animales, como lo plantean Berridge y Kringelbach (2008). La satisfacción de los deseos de los personajes, como la libertad abso- luta (José 099) o el amor más profundo (Gibrán por Soralia), en realidad va más allá del placer primitivo, lo cual les concedería cierto respiro de las ocupaciones manuales gracias a su compo- nente humano; sin embargo, por tratarse de una simulación se vuelve un hecho irreflexivo, o peor

aún, sin conocimiento, es decir, mecánico. Esta disposición del sujeto-objeto propiciada por la *Fábrica* y la *Compañía* logra el sometimiento de la persona, a la cual no es necesario castigar para que cumpla sus quehaceres.

Queda claro que no existe la libertad en “Aná- logos y therbligs”; José 099 lo sabe en el fondo: “Y aun así dejó que la Sociedad de los Hom- bres Parias lo absorbiera” (Zárate, 2007: 17). De antemano, es consciente de tener la batalla per- dida, su cuerpo está lo suficientemente maltre- cho como para no tener las fuerzas necesarias en caso de un alzamiento, pero no al grado de aban- donar su trabajo. En caso de ser así habría otro José en fila, con un número serial distinto, para ocupar su puesto y desecharlo. Una suerte simi- lar le toca a Gibrán, aunque él sí se considera un ser libre: “De cierto modo era visto como héroe, pocos eran quienes se arriesgaban a patrullar las fronteras. Podía atravesar el barrio sin temor, lle- var alguna joven a mi celda o gritar como lobo” (Hernández Luna, 1998: 95). No existe tal inde- pendencia. El protagonista puede tomarse estas licencias y la *Compañía* no se inmuta, no obs- tante, al momento de robarle la información del cerebro, Gibrán decide escapar al desierto para no enfrentar la inminente caída del ‘reino’ que prote- gía. La derrota de la *Compañía* significa también la suya. Todo lo que es se debe a la industria, sin ésta queda varado en el destierro.

La ansiada libertad es a la vez una cárcel; el lugar donde pueden ser un poco menos misera- bles es dentro del mismo sistema. El cuerpo sin dientes de José 099 o la pérdida del brazo de Gibrán son prueba de la descomposición de la humanidad en favor de la confianza en un sis- tema maquinal y utilitario. Más terrible que la vejación corporal es la de la mente: “Pero de una manera general, las prácticas punitivas se habían vuelto púdicas. No tocar ya el cuerpo, o lo menos posible en todo caso, y eso para herir en él algo que no es el cuerpo mismo” (Foucault, 2002: 9). Se lastima al ser mismo, al individuo en su humanidad impotente a merced de lo que

dicte un poder superior, el cual no posee denominación clara o rostro alguno, es una idea abstracta, un símbolo de la instrumentalización del sujeto, así como del capitalismo.

CONCLUSIÓN

El control poblacional, representado en ambos cuentos mediante una sociedad disciplinaria y una de control, nos muestran dos personajes en situaciones aparentemente opuestas, dado que el protagonista de “Análogos y therbligs” está programado como una máquina y, en el caso de “Soralia”, Gibrán posee un aparente grado de libertad corpórea y mental; sin embargo, en realidad los dos se encuentran sometidos a un sistema capitalista fundamentado en el ejercicio del poder, encarnado en la *Fábrica* y la *Compañía*.

Transitar de una sociedad disciplinaria a una de control significó cambiar la fábrica por la empresa, el obrero por el empleado, las máquinas simples por equipos computarizados, los incentivos por rivalidades. Ciertamente, estas diferencias se ven con claridad en los textos. Por un lado, “Análogos y therbligs” se identifica con el planteamiento de Foucault en *Vigilar y castigar*, obra donde se muestra el ejercicio disciplinario al cual está sometido el cuerpo, que gobierna e impone límites al sujeto, sumergiéndolo en una experiencia de completo encierro. A dicha práctica se encuentra sometido José 099, e impregna tanto su corporeidad como su pensamiento. Lo que queda del personaje es un cascarón dócil y apto para realizar los movimientos mínimos necesarios, no se necesita más de él, puesto que la *Fábrica* lo convirtió en una máquina simple, justo como las que maneja.

Por otro lado, “Soralia” transmite mucho de las ideas de Deleuze, para quien el control no actúa sobre elementos cerrados sino ‘al aire libre’, por ello no se refiere a un encierro concreto del sujeto, aunque éste continúa bajo una

vigilancia que limita y enfoca sus ideas. Si bien el empleado no está aferrado a una maquinaria que lo obliga a trabajar, su aparente libertad está condicionada a cumplir las expectativas de la industria, de otra manera será desterrado y sustituido: “No hay lugar para el temor ni para la esperanza, sólo cabe buscar nuevas armas” (Deleuze, 2005: 278). En este sistema se desenvuelve Gibrán, quien justamente mediante la lucha contra un enemigo fabricado se somete a los intereses de la *Compañía*, los cuales nunca son precisados, pero siempre se enfocan en la territorialización. De esta forma, se prefiere la conquista a la disciplina.

Deleuze advierte: “es posible que, tras las adaptaciones correspondientes, reaparezcan algunos mecanismos tomados de las antiguas sociedades de soberanía” (2005: 281). Esto indicaría que, muy probablemente, se recuperen aquellos métodos que se creían superados, no por la ineficacia de los nuevos materiales, sino porque las más de las veces el ser humano continúa siendo el mismo. Véase el ejemplo de José 099 y Gibrán, quienes encuentran parte de su motivación en la ilusión de una mujer. También destaca el hecho de que ambos buscan, de diferente manera, su libertad (con los Hombres Paria o navegando por el cielo). Como se aprecia, las sociedades disciplinarias y las de control están en constante diálogo, aplicando las medidas necesarias para el momento en el cual dichos mecanismos se requieran.

El factor común de control en ambas sociedades reposa en cómo las industrias se valen de la privación de alimentos y la proyección virtual de imágenes para satisfacer los deseos de los protagonistas y, con ello, someterlos. El valor humano se menosprecia, las necesidades se vuelven banales al ser cubiertas por las máquinas y no por interacciones reales. La tecnología tiene la función de esclavizar al individuo, no de facilitar su vida o potencializar sus capacidades. La realidad virtual, así como los programas de inteligencia artificial con los cuales se interactúa de

manera desmedida, pueden ser un placebo, produciendo falsas experiencias; y al mismo tiempo, constituyen un medio de esclavitud o sometimiento ante el capitalismo, representado por la *Fábrica y la Compañía*.

Tanto las necesidades básicas como las relaciones afectivas son reconfiguradas y llevadas a un campo virtual, lo que las convierte en el 'combustible' de una sofisticada estructura corporativa, desplazando al salario y al miedo, usuales motivaciones del trabajador contemporáneo. Los protagonistas de los relatos son seres vulnerables y frágiles, dependientes de esta maquinaria que no sólo fabrica objetos sino la vida misma de los personajes, disolviendo su individualidad en un colectivo compuesto por miles de sujetos con iguales aspiraciones y deseos.

Finalmente, las narraciones comparten la idea de que la evolución de la tecnología no significa forzosamente el desarrollo de la civilización. Este conflicto, señalan McLuhan y Powers: "no [es] debido a la ineficiencia humana sino a la tecnológica, que se mueve a velocidades incompatibles" (2015: 134), es decir, surge al comparar al ser humano con la máquina, ver su ineficiencia en términos de producción e intentar asemejarla.

El resultado de este problema es la deshumanización, la ausencia del pensamiento crítico y la dependencia a la tecnología. Hal Foster explica esta relación complicada a partir de una perspectiva diferente: "Así opuestos, los dos sólo podían unirse extática o tortuosamente, y la máquina no podía más que ser una extensión «magnífica» o una constricción «problemática» del cuerpo" (2008: 123). Desde este punto de vista, la tecnología ofrece dos caminos: el utópico y el distópico. Conforme a lo expuesto en el artículo, sabemos que en el caso de los cuentos se expresa en términos distópicos, debido a que prioriza la industria antes que el factor humano. Por lo tanto, se trata de una vía tortuosa, en la cual las posibilidades son reducidas y controladas.

McLuhan y Powers se inclinan más hacia la utopía, proponiendo una comunión con las

máquinas, ya que éstas, a manera de instrumento, permitirán al empleado tener libertad en el sentido temporal. Los relatos muestran una realidad diferente: la tecnología encuentra la manera de aprovechar el tiempo del ser humano en favor del capitalismo, esclavizándolo a su trabajo. Se trata de mundos distópicos, los cuales advierten los peligros de una excesiva confianza en la tecnología, pero especialmente del ejercicio del poder de la humanidad en contra de su propia especie.

Si un pensamiento crítico, como expresa Octavio Paz (2017), no hace al individuo consciente de su entorno, es presa de cometer las mismas equivocaciones de sus predecesores. De ahí que, en lugar de alejarse de los mecanismos de control, simplemente los haya transformado. Sólo mediante la crítica es posible la revolución (Paz, 2017), gracias a ella, las imágenes podrán dejar de obnubilar la mente de los enajenados por la tecnología. De otra manera, el ser humano está condenado a continuar el camino de Gibrán y José 099: ser simplemente un número serial y continuar sometido a una realidad virtual.

Dado que la tecnología ocupa gran parte de la vida moderna, valdría la pena contraponer la propia realidad con las observadas en los cuentos. Una conciencia crítica, abierta a los cuestionamientos de las sociedades expuestas en este artículo pondrá en perspectiva la idealización del progreso, sus múltiples herramientas y la concientización de las relaciones humanas frente a una realidad virtual.

La ciencia ficción se caracteriza por plantear escenarios que nos permiten cuestionar la situación actual, en la cual la dependencia del ser humano hacia la máquina plantea un panorama que no luce alentador. Hoy más que nunca este género es un espejo de la realidad que no puede obviarse o tomarse a la ligera; el análisis de este tipo de textos nos da un punto de vista amplio sobre las posibilidades del control, lo cual invita a replantearnos nuestra relación con este mundo tecnologizado y su poder sobre

nosotros. En definitiva, la existencia de las sociedades disciplinarias y las de control implica la perenne intención de dominio sobre los individuos, pero también la caducidad de dichos mecanismos, siempre y cuando exista una voluntad dispuesta a no someterse.

REFERENCIAS

- Berridge, Kent C. y Morten L. Kringelbach (2008), "Affective neuroscience of pleasure: reward in humans and animals", *Psychopharmacology*, núm. 199, vol. 3, pp. 457-480.
- Deleuze, Gilles (2005), "Post-scriptum sobre las sociedades de control", en *Conversaciones*, Valencia, Pre-textos, pp. 277-281.
- Foster, Hal (2008), *Dioses prostéticos*, Madrid, Akal.
- Foucault, Michel (2002), *Vigilar y castigar*, Argentina, Siglo XXI.
- Hernández Luna, Juan (1998), "Soralia", en *Silicio en la memoria*, México, Ramón Llaca y Compañía, pp. 89-101.
- McLuhan, Marshall y Bruce R. Powers (2015), *La aldea global*, Barcelona, Gedisa.
- Paz, Octavio (2017), *La nueva analogía*, México, El Colegio Nacional.
- Real Academia Española (RAE) (2020), "sociedad", en *Diccionario de la Lengua Española*, disponible en: <https://dle.rae.es/sociedad?m=form>
- Zárate, José Luis (2007), "Análogos y therbligs", en *Hyperia*, México, Lectorum, pp. 141-150.

ANA PAULA ÁLVAREZ TOSTADO-GUTIÉRREZ. Licenciada en Letras Latinoamericanas por la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), México. Actualmente, está adscrita al programa de la Maestría en Humanidades: Estudios Literarios en la misma institución. Entre sus intereses académicos se encuentran la lectura, la escritura y la investigación.