



Alambique. Revista académica de
ciencia ficción y fantasía / Jornal
acadêmico de ficção científica e
fantasia

Volume 7
Issue 1 *Ibero-American Homage to Mary
Shelley*

Article 3

Cyborgs y Frankensteins Isleños: Mirada a Dos Cuentos de Marta Aponte Alsina

Veronica E. Davila Ellis
Northwestern University, v.davila@u.northwestern.edu

Follow this and additional works at: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique>

 Part of the [Caribbean Languages and Societies Commons](#), [Latin American Literature Commons](#), and the [Women's Studies Commons](#)

Recommended Citation

Davila Ellis, Veronica E. (2020) "Cyborgs y Frankensteins Isleños: Mirada a Dos Cuentos de Marta Aponte Alsina," *Alambique. Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 7 : Iss. 1 , Article 3.
<https://www.doi.org/http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.7.1.3>
Available at: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol7/iss1/3>

Authors retain copyright of their material under a [Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 License](#).

La literatura femenina puertorriqueña tuvo pleno auge en los años 70 y se encargó de construir un sujeto femenino que reescribía la historia literaria de la isla con un nuevo protagonismo, lo que respondía a su pasada invisibilidad en las narrativas canónicas. A partir de este fenómeno, el canon puertorriqueño se fue reinventando para incluir nuevas narradoras como Ana Lydia Vega, Magali García Ramis, Rosario Ferré, entre otras. Estas escritoras emplearon una variedad de metáforas que pretendían subvertir la imagen de la gran familia puertorriqueña, mito cultural desarrollado durante los 1930 que posicionaba a la sociedad puertorriqueña como una familia protegida por un padre controlador. A través de esta idea, se promovió una noción de cohesión que excluía y subordinaba a ciertos grupos como mujeres y Afro-puertorriqueños. En las narraciones de las escritoras de la Generación del 70, la mujer tomaba un papel protagónico, ocupando los roles tradicionales que este mito le había conferido, como el doméstico, para a su vez desafiarlos. Así la literatura femenina no necesariamente se desvió del todo de la normativa hetero-patriarcal que la venía sometiendo desde finales de los 1930.

Marta Aponte Alsina, se ha distanciado de la Generación del 70 — generación de escritores a la cual debería pertenecer por cronología—, no solo por haber publicado “tardíamente” en los 1990 sino que además por su uso de temas, espacios y atmósferas completamente diferentes de aquellas tradicionalmente usadas (Malena Rodríguez Castro 550). Según Rita de Maeseneer, los escritores puertorriqueños de la década del 1990 intentan distanciarse de la obsesión de reconsiderar las problemáticas puertorriqueñas de naturaleza nacional y social, de forma más radical que aquellos de los 1980 (137). Para esto, los escritores se apartaron de las realidades concretas puertorriqueñas y comenzaron a dedicarse a espacios imaginarios más amplios. Si los escritores de los 1970 se interesaron por promover una imagen hermética del Puerto Rico de clase media construido a partir de ideologías nacionalistas, los escritores de los años 90 se encargan de ampliar los espacios de significación puertorriqueña, por medio de una revisión histórica y la introducción de nuevas realidades no estrechamente relacionadas con el contexto boricua. Por otro lado, la cuentística femenina del 1970 se interesó por reflexionar acerca del rol del escritor en la sociedad puertorriqueña (Ramón Luis Acevedo 26), preocupación que se extiende hacia la década de los 1980, en donde las escritoras encuentran necesario consolidar su lugar dentro de las letras puertorriqueñas, plasmando en sus ficciones la propia labor escritural femenina. De esta forma, la narrativa de Marta Aponte Alsina recoge de las generaciones a las que pertenece - cronológica y estilísticamente-- y a su vez las rechaza, reconociendo la necesidad de ampliar los campos del imaginario isleño. Para esto, la escritora se vale de imágenes relacionadas con la literatura fantástica, la gótica y de la ciencia ficción. Como apunta de Maeseneer: “A diferencia de los setenta, los personajes ya no son representativos de un grupo (el negro, la mujer, el homosexual) ni defienden necesariamente un proyecto político-social ligado al contexto puertorriqueño, sino

que se muestran en su complejidad, muchas veces concretada en desdoblamientos y perspectivas oscilantes” (18). Son estos desdoblamientos y estas perspectivas oscilantes algunas de las técnicas que utiliza Aponte Alsina en su narrativa y que la distinguen de la producción literaria de sus contemporáneos.

Por otro lado, María Magdalena Solá, en su análisis sobre la cuentística femenina puertorriqueña de finales de los 1980, observa que las escritoras de esta época cultivan estilos populares de narración que se asemejan a las telenovelas y la literatura de entretenimiento (13). A menudo el uso de estas convenciones se debe a un interés por parodiar dichos géneros, lo que separa la producción de esta generación de aquella de la década anterior, la cual, como apunta Ramón Luis Acevedo, tiende a lo grotesco, onírico y el terror como espacio de reflexión acerca de la feminidad como transgresión (23). Tomando esto en cuenta, sugiero que el uso de literatura de género¹ distancia la narrativa de Marta Aponte Alsina de la de sus coetáneos y postula una nueva forma de estudiar la realidad neo-colonial de Puerto Rico. Por “urdir tramas en las cuales lo insólito se narra sin sobresaltos y lo reconocible en el asalto de lo ominoso, apostando a la heterotopía, fisura y apertura, tanto de las tendencias dominantes de nuestras letras desde el siglo XIX como de otras opciones de ficción que exploran escritores y críticos jóvenes” (Rodríguez Castro 550), la obra de Aponte Alsina articula una crítica a sus contemporáneos y a la historia de la literatura puertorriqueña. En este ensayo propongo una lectura de dos cuentos de Aponte Alsina que apuntan hacia una reconstrucción de la figura femenina dentro de la literatura puertorriqueña anclándose en las convenciones de la literatura de género y ciencia ficción. Así, los textos problematizan las letras del momento, evidenciando una crisis en la narrativa puertorriqueña.

Para esto examino los cuentos “Madame Bovirtual” e “Intermedio del hombre verde (20--)” los cuales forman parte de las colecciones de cuentos *Fúgate* (2005) y *La casa de la loca* (1999) respectivamente. Éstos presentan diferentes corrientes teóricas de la ciencia ficción, trabajando con realidades dobles y explorando la posibilidad de creación literaria a partir de tecnologías particulares. Son, además, de los cuentos menos analizados de Aponte Alsina, algo que demuestra, quizás, el rechazo por parte de la academia hacia géneros literarios considerados populares o inferiores. Hay una crítica hacia los cánones literarios puertorriqueños y extranjeros, ya que ambos textos reescriben dos clásicos de lo que se considera literatura universal; *Frankenstein* de Mary Shelley es un intertexto directo en “Intermedio del hombre verde (20- -)” pero también aparece en “Madame Bovirtual”, cuyo referente principal es *Madame Bovary* de Gustave Flaubert.

“Madame Bovirtual” es la transcripción de una serie de conversaciones por chat, conforme a una convención típica de la ciencia ficción, cuya forma nos ofrece un tipo de enajenación de la narrativa convencional. Estas conversaciones revelan que María (cuyo nombre cambia a Emma cerca del final del cuento), es agente de

una organización antiterrorista que captura potenciales insurgentes por medio de la distribución de historias ficticias a través de servidores de chat. En el cuento, el chat es un juego de seducción: la historia que propone María/Emma para los usuarios tiene que atraer lectores para que éstos la completen. Durante la propagación de una de estas historias, María/Emma se ve envuelta emocionalmente con un sujeto que, como todos los demás, va cambiando de avatares virtuales hasta el punto en que se confunde quién es terrorista y quién no. Por otro lado, “Intermedio del hombre verde (20--)” parte de una narrativa de cómic, subgénero donde se ha desarrollado la ciencia ficción desde la apariencia de Buck Rogers en la década de los 1930. “Intermedio...” presenta una narrativa más compleja al entrelazar dos historias; la de Jack Wald, autor y personaje de su propio cómic que escribe en la red, y la del sueño que tiene una mujer que se queda dormida mientras lee el cómic de monstruos de su hijo, donde justo se relata la historia de Jack Wald. Mientras que “Madame Bovirtual” ocupa un espacio digital en donde los sujetos se comunican a partir de mensajes crípticos en la red, “Intermedio del hombre verde (20--)” está relegado al mundo del horror y la fantasía en una narración que se torna convulsa y enigmática.

Doble visión

Jaak Tomberg, en su artículo “On the Double Vision of Realism and SF Estrangement in William Gibson’s Bigend Trilogy,” sugiere que las novelas que componen esta trilogía deben leerse como ciencia ficción y realismo simultáneamente (263). Para el autor, estas novelas –publicadas entre 2003-2010-- son las que ejemplifican una doble visión donde la narrativa presenta un cosmos saturado de elementos de ciencia ficción que puede ser entendido tanto como realidad, así como un espacio sociocultural actual, y que, a su vez, produce extrañamiento con respecto a un espacio futurístico y tecnológico. Esto evidencia el surgimiento de una poética “that is *both at one and the same time* or, from a different perspective, a shift in the historical conditions behind a previously existing poetics which enables it to simultaneously take on the qualities of realist plausibility and science-fictional cognitive estrangement” (271). “Madame Bovirtual” a pesar de no compartir el amplio y detallado manejo retórico de Gibson, sí evoca dicha estrategia desde la estructura del espacio de la acción, que se inserta en esta tendencia de doble realidad. Es decir, que este cuento puede leerse lo mismo como ciencia ficción que como realismo, siempre y cuando la narración ofrezca un panorama plausible donde se entremezclen elementos de la CF² y de la realidad. Lo que concebimos como realidad, sin embargo, tiene mucho que ver con el espacio sociocultural del lector. En una sociedad donde los servidores de chat y las realidades alternas cibernéticas no son sorprendentes, la trama del cuento se podría acercar más al realismo que a la CF como tal. Sin embargo, podemos argumentar

que el espacio en donde se configuran las interacciones entre Emma y los demás usuarios, el manejo del lenguaje crítico entre estos y el pretexto mismo para la interacción (capturar posibles terroristas, o el juego del gato y el ratón) no forman parte del ambiente cotidiano de la realidad específicamente puertorriqueña de su momento.

Tomberg se aleja de la visión previamente definida sobre las diferencias entre realismo y ciencia ficción. Lo que entendemos comúnmente por ambos géneros es que "...realism has always represented that which was or is (familiar and necessary); science fiction, on the other hand has rather turned its gaze towards that which will be (unfamiliar but possible)" (271). La visión de Tomberg tiene que ver con el trasfondo poético que opera en ambos géneros. Basándose en el trabajo de Seo-Young Chu sobre la teoría de representación científico-ficcional, Tomberg explica que el realismo y la ciencia ficción no se pueden considerar disímiles desde un punto de vista estrictamente poético (272). Chu identifica diferencias entre ambos géneros solo a través de aquello que representan:

SF is distinguished by its capacity to perform massively complex representational and epistemological work necessary to render cognitively estranging referents available both from representation and for understanding. Realism, by contrast, is distinguished by the alacrity with which it can imitate certain kind of objects ... themselves distinguished by the alacrity with which they offer themselves up to flat description. (271)

Chu, basándose en la noción de Carl Freedman de que la representación contiene tanto cognición como distanciamiento, entonces sitúa a ambos géneros dentro del mismo eje, y concluye que su diferencia radica en sus respectivos niveles de intensidad (271). Por un lado, el realismo puede considerarse una variedad de la ciencia ficción que requiere poca energía para representar a sus referentes, mientras que, por el otro, la ciencia ficción como se le conoce hasta ahora es un realismo de alta intensidad, el cual requiere altos niveles de energía para poder llevar a cabo su representación de referentes. Añade además que, siguiendo este modelo, algo que previamente fue representado con alta intensidad, con el pasar del tiempo y con cambios de espacio sociopolítico puede prestarse para una representación "débil" (272).

Lo que podemos tomar de esto entonces, es la idea de que la ciencia ficción funciona en diferencia con el realismo siempre y cuando la representación de sus referentes varíe de intensidad. Cualquier objeto común puede servir para una poética de ciencia ficción y a su vez, objetos que se podrían considerar extraordinarios, pueden ser representados de manera "plana" (272). El cuento de Aponte Alsina demuestra este juego entre representación de objetos. Lo que sería el simple uso de una computadora, la estancia virtual dentro de la cibernética se

convierte en una tarea cotidiana y aburrida: “Fumar alivia cuando se padece el insostenible tiempo de la espera atrapada en una red amenazadora de palabras rodeada de vacíos abismales” (*Fúgate* 145). Pero, a su vez, las conversaciones y creaciones de realidades virtuales dentro de la sala de chat revelan referentes inverosímiles que dan la sensación de estar lidiando con algo no tan común y corriente. Esto es precisamente lo que Tomberg identifica como “double movement” o doble movimiento. Ambos géneros se mueven al mismo tiempo para crear un efecto de oscilación entre intensidades. Quizás la necesidad de representar este péndulo de intensidades venga del crecimiento y avance tecnológico y sus alcances en ciertas regiones socioculturales. Para que los artefactos tradicionalmente relacionados con la alta tecnología—y por consiguiente referentes a la ciencia ficción—puedan estar accesibles a la representación débil o plana, se necesita tener un acercamiento que despoje al objeto de todo extrañamiento.

El espacio que ocupa la Emma Bovirtual dentro de la sala de chat representa aquello que ya está muy cercano a la realidad tanto para ella como para el lector. En las breves instancias en las que María/Emma se separa de la computadora y se insta en el plano de “lo real” —es decir, el diario vivir que todos reconocemos fuera de la ficción— la narración nos revela el mismo patetismo de la sala virtual. “A las tres de la tarde, en los alrededores de la agencia, los campos de Virginia destellan los rubores del otoño, revuelcan la nostalgia del cuerpo, evocan os encantos cuestionables de una vida rústica, la aburren hasta más no poder” (*Fúgate* 141). Aquí no hay eventos trascendentales, como identifica Tomberg en la *Bigend Trilogy*. La narración se desenvuelve en un mismo tono. El desenlace que desenmascara a María/Emma y el cual resulta en la pérdida de su amante Willy/Rodolfo, sólo revelan un momento de desespero para la agente. Por otro lado, la facultad humana emocional/subjetiva se representa a través de su contrario; la tecnología (Tomberg 279). A través del espacio cibernético, María/Emma configura su personalidad y en adición, se representa uniforme con relación al espacio desconectado de la máquina. La realidad de Emma en sí es una que oscila entre lo real y virtual, pero ambos espacios se configuran como uno mismo:

Un olvido imperdonable, que tendrá consecuencias incómodas, cuando el muy patán devuelva a los sistemas de la agencia un virus creado por los muchachos, incrustado en un poema que escribirá pensando en ella... El virus se alojará en los sistemas desprevenidos, devorará decenas de cuentos y miles de poemas. En esta aburrida tarde otoñal a ella no le pasa por la mente la posibilidad de una catástrofe semejante. (*Fúgate* 143)

El mundo virtual y el mundo natural ahora conforman un mismo plano cuyos respectivos actantes varían dependiendo de la narración.

Posthumano postpuertorriqueño

Si María/Emma se concibe como sujeto a partir de sus interacciones cibernéticas y su existencia depende de los textos que dispersa en el servidor de chat, entonces podríamos estar frente a una visión de lo posthumano, como lo entiende Hayles. En *How We Became Posthuman*, Hayles reflexiona sobre la separación entre el cuerpo y el pensamiento y su subsiguiente unión con la máquina y otros tipos de prótesis. En este trabajo, traza la configuración de un nuevo sujeto a partir de la idea de que la información puede circular a través de diferentes sustratos. Quisiera entonces examinar hasta qué punto María/Emma puede representar una suerte de posthumano. Propuse la idea de Emma como cuerpo que se constituye a través de la red social en el apartado anterior, y ahora quisiera expandir sobre ella.

En términos formales, la narración presenta a María/Emma a través de su mediación con los diferentes sujetos en el servidor de chat. Los diálogos que conforman el cuento están escritos imitando la sala de un *chat room* – parecido a un libreto. Los otros personajes en el texto también existen conforme estén conectados al chat o trabajen en la misma agencia que María/Emma. Digamos que el mundo ficcional en “Madame Bovirtual” está compuesto de sujetos relegados a la máquina que solo se constituyen a partir de la relación que tienen con el espacio virtual. Los sujetos con los que María/Emma se relaciona, o sea los potenciales terroristas que intenta pescar solo son información incorpórea; el resultado de códigos binarios que se articulan frente a una pantalla. Aquí se ejemplifican los rasgos del posthumano de Hayles. En su recorrido sobre la formación de la posthumanidad, Hayles reconoce que la información perdió su cuerpo y que a partir de esto “embodiment is not essential to human beings” (4). Entonces, los seres que habitan la realidad virtual de María/Emma, no necesitan de una corporeidad natural, existen en función del espacio que ocupan en el momento preciso mientras construyen historias colectivas. Lo importante para Hayles es sugerir que mientras el sujeto posthumano considere el cuerpo biológico como la primera prótesis intercambiable y por subsiguiente vaya adoptando otras prótesis –la máquina, la cibernética- se puedan rearticular las posibilidades del ser humano en relación con su entorno en constante cambio. En “Madame Bovirtual”, “la realidad es pura nostalgia, en el futuro nadie echará de menos la pesadez del cuerpo” (136) denuncia Willy en las primeras páginas. En el universo de este texto, sus actuantes entienden de forma muy precisa la realidad venidera de información dislocada del cuerpo.

La narración va esbozando una identidad que se problematiza a la vez que se construye a partir de prótesis entendidas como discursos, los cuales se apartan de las prótesis literarias de la narrativa canónica puertorriqueña. De esta forma, María/ Emma es tanto la vendida --entendida como la traidora que trabaja para el enemigo, el imperio en el caso de Puerto Rico-- como la redentora del sujeto

femenino puertorriqueño --entendida como cuerpo en donde se armonizan el colonizado y el nacionalista.

Si según Hayles, el posthumano es una condición que descentraliza el cuerpo de la construcción del ser (4), “Madame Bovirtual” nos presenta a un sujeto posthumano en tanto este no tiene salida de la conexión prostética y cuya corporalidad estaría siempre atada a un organismo no-biológico. Incluso los afectos se median a través de la máquina y/o el mundo cibernético, y el texto no ofrece alternativa a esta realidad. A su vez, parece haber una lamentación ante este hecho, se encuentra cierta visión fatalista ante la inevitabilidad de una cibernética totalizadora. La figura de la mujer dentro de este espacio se ve relegada a servir como una suerte de Malinche, donde su talento o habilidad literaria es reducida a una labor como cualquier otra. “A cambio de un sueldo cómodo y de un círculo amplísimo de lectores le vendió su alma al diablo y el diablo la hizo Dios, es decir, escritora bien pagada y anónima” (143). La denuncia aquí es clara; solo el anonimato de la mujer posibilita que sea bien pagada y se considere “Dios” (aunque sea de su pequeño universo cibernético). Para María/Emma, la prótesis cibernética equivale a liberación femenina y literaria, pero a la vez implica sacrificar algo, en este caso lo “natural”, idea que se cuestiona en la narrativa cyberpunk.

Veronica Hollinger, al estudiar el fenómeno de cyberpunk norteamericano surgido en la narrativa de los 80, identifica que éste trata la deconstrucción de la oposición entre la naturaleza y lo artificial (204) y la identificación entre el humano y la máquina (205). Añade a esto lo que Bruce Sterling identifica como rasgo posthumano del cyberpunk: “technological destruction of the human condition leads not to futreshocked zombies but to hopeful monsters” (citado en 206). Siguiendo esto, María/Emma puede verse como el resultado esperanzador de la unión entre cibernética y organismo. La idea del cyberpunk como fenómeno que busca conciliar lo natural con lo artificial se manifiesta en narrativas como la de William Gibson, en donde los personajes se desarrollan a partir de su heroicidad solitaria, sus infracciones contra la ley y el orden regidos por los intereses de las grandes corporaciones, etc.

Sin embargo, como postula Donna Haraway en el “Manifiesto Cyborg” la integración de estas oposiciones representan un nuevo espacio de formulación para los cuerpos femeninos. Es precisamente la idea del cyborg como sujeto posthumano la que se desarrolla en “Madame Bovirtual.” Las posibilidades del cuerpo femenino se amplían cuando éste se multiplica en la realidad cibernética, en donde tiene la potencialidad de un sujeto incorpóreo que se manifiesta a través de la información que dispersa por la red. De modo que la corriente cyberpunk funge como estrategia importante en el texto en tanto representa la posibilidad de liberación del sujeto femenino. Este cuento, además, puede leerse como una manifestación de las nuevas tendencias del cyberpunk latinoamericano. Maielis González, citando a Ezequiel del Rosso, identifica que el cyberpunk latinoamericano invierte la forma en que se

entiende la narración. Postula que en los textos latinoamericanos la forma narrativa no revela ningún conocimiento, puesto que el lector ya conoce todo antes de enfrentarse a la narrativa. Esta, por el contrario, presenta hechos o un acertijo que el lector tiene que resolver (214). Si insertamos el texto de Aponte Alsina dentro de esta corriente, se nos hace evidente la forma en que los discursos digitales con los que María/Emma construye su subjetividad no son en sí novedosos, si no que problematizan las formas en las que el sujeto narrativo se constituye y como la condición femenina/mujer se desenvuelve en el mismo.

Por último, ¿cómo se relaciona todo esto con la novela francesa a la que se refiere el título del cuento? ¿Por qué se presenta una versión virtual de Emma Bovary? Si pensamos en lo dicho anteriormente, relacionado con el espacio de libertad que la condición posthumana le brinda al sujeto femenino, podemos entender al mundo de Emma Bovirtual como el mismo espacio que anhela la Bovary de Flaubert. Si Bovary es un personaje constituido a través de su relación con la fantasía literaria y su relación adúltera, el mundo de fantasía y liberación de María/Emma es la sala de chat y su relación con Willy/Rodolfo. El mundo banal de Emma Bovirtual –la realidad- es reemplazado por el mundo cibernético (estancia de sus ficciones literarias) y su Rodolfo cibernético se contrapone al aburrido y corpóreo Leo, compañero de trabajo que le invita a cenar y a pasar la noche juntos (Fúgate 145). En conclusión, Aponte Alsina hace una revisión del realismo literario a partir de lo que ya estipulamos como doble visión; el realismo de la literatura actual funciona a partir de la representación de referentes cercanos y familiares a la realidad de este momento contextual, oscilando entre liberación y clichés.

Intermedio irrealista

“Intermedio del hombre verde (20---)” propone una reescritura del clásico texto de literatura romántica y gótica, *Frankenstein* de Mary Shelley. El cuento de Aponte Alsina reconoce el de Shelley como precursor de la ciencia ficción y nos muestra su vigencia como modelo para nuevas formulaciones dentro del género. La organización del libro *La casa de la loca* en sí nos revela un dato importante sobre la propuesta del texto. De los ocho cuentos que lo componen, “Intermedio...” es el penúltimo. Cada texto, con excepción del último, está acompañado de una fecha entre paréntesis. En el caso de “Intermedio...” esta fecha está incompleta, como por escribirse. El primer texto, cuyo título juega con el del libro, “La loca de la casa” se sitúa en el 1887. El mismo cuestiona el rol femenino dentro de la formación cultural y literaria del país, narrando como la esposa de Alejandro Tapia y Rivera, una de las figuras literarias puertorriqueñas más importantes, completa un manuscrito que este deja luego de su muerte. Si tomamos en cuenta que cada cuento se mueve a través de diferentes épocas de la historia literaria puertorriqueña, podemos entender que “Intermedio...” continúa un proyecto de exploración y

reescritura del rol del sujeto femenino boricua. Utilizar a Shelley como referente posiciona a los sujetos narrativos en una red de labor literaria femenina global, además de que rinde tributo y honor a la creadora de un género literario, de la misma forma en la que “La loca de la casa” rinde homenaje a la labor femenina no reconocida en la formación de la tradición romántica en el Caribe.

“Intermedio del hombre verde (20--)” se divide en cuatro partes que sugieren intertextualidades importantes. La primera sección, titulada “Que un nuevo amor”, es narrada en tercera persona omnisciente y cuenta la historia de Jack Wald, sujeto repugnante que, encerrado en una cabaña inhóspita vive relacionándose con personas a través de redes cibernéticas. La respuesta afirmativa a una convocatoria hecha por una tal Dell para compartir historias por la red lo lleva a crear una relación entre ésta y otros cuatro personajes. Luego de un encierro indefinido, Dell decreta la necesidad de contacto físico y por medio de teletransportación Jack se desplaza hacia una isla para el encuentro. La segunda parte, “Reunión de islas” es el encuentro entre Jack, Dell, Marcela, los siameses Sam y Jafet, Hans y Tomás. En esta reunión los personajes se encargarán de compartir historias al igual que lo hacían en la web, pero esta vez emulando el encuentro entre Lord Byron, Mary y Percy Shelley cuyo fruto es precisamente la novela *Frankenstein*. “Habla Jack”, es la tercera parte, en donde Jack cuenta su historia y revela que era autor de cómics y que se auto-creó junto con una serie de bestias o monstruos que se propagaron por diferentes partes del mundo. El monstruo de Jack eventualmente se rebela contra su creador, devorándolo y poseyéndolo. Esta parte culmina con la narración en tercera persona omnisciente contando como Jack se devora al resto de sus compañeros excepto a Marcela, la única sobreviviente. La cuarta y última parte del cuento, “Más rum punch, por favor”, muestra a Marcela despertando en la playa después de haberse quedado dormida leyendo el cómic de su hijo. Escarbando inconscientemente en la arena, se encuentra un extraño huevo de animal que decide ignorar para seguir disfrutando del paisaje vacacional.

Hay una clara alusión a la isla de Puerto Rico en este texto e igual que en “Madame Bovirtual”, los personajes principales se encuentran fuera de la isla, pero reflexionan acerca de ella. Michael Löwy en su ensayo “The Current of Critical Irrealism: A Moonlit Enchanted Night” define el término “critical irrealism” en contraposición con el realismo, pero no como una oposición a este. Basándose en una definición que el Cambridge International Dictionary of English ofrece sobre “realism”, Löwy postula que “...one can therefore argue that paintings, films, and books that do not try to represent life as it really is belong to the realm of irrealism” (194). Se puede argumentar que “Intermedio...” cabe dentro de la corriente de irrealismo crítico, la cual “do[es] not follow the rules governing the ‘accurate representation of life as it really is’ but that are nevertheless critical of social reality” (Löwy 196). El mundo representado a través de las dos historias personales de Jack

Wald pertenece a las narrativas distópicas, surrealistas y oníricas, que sirven como analogías de la realidad conocida. La descripción de la casa de Jack y sus hábitos diarios se entienden como la realidad de alguien completamente excluido de la sociedad actual. La teletransportación lo sitúa dentro de un mundo futuro, que es distópico porque “[Jack] vivía en una cabaña transformada en cueva cibernética... A unos pasos vio las ruinas de la estación del tren. Entre paredes de ladrillo cubiertas de hiedra habían construido el teletransportador” (Fúgate 124-25). La descripción del espacio y la inclusión de un artefacto relacionado con los relatos de CF nos trasladan a una posteridad plagada de ruinas. Aquí la descripción del paisaje se ve en contraposición con el mundo pacífico e idóneo de Marcela cuando despierta del sueño: “En las aguas densas como el mercurio flotaban los bañistas. Marcela se había cobijado en el calorcito de la orilla” (132). La descripción del agua como “mercurio” remite a los recursos de novelas de CF, un material maleable asociado con el metal y, por consiguiente, con la construcción de los robots y cyborgs que protagonizan muchos de estos textos. Es una metáfora inusual que irrumpe la descripción del aparente espacio paradisiaco del cuento de Aponte Alsina. Aquí se puede estar empleado el doble movimiento que identifica Tomberg, en donde se les confiere intensidad a las descripciones de los espacios comunes, mientras que a los referentes típicamente relacionados con mundos futurísticos o pertenecientes a la ciencia ficción se les otorga descripciones planas.

Por ende, la representación de este mundo que es y no es a la vez realidad y ficción responde al carácter onírico del sueño y que, bajo la idea del irrealismo crítico parecen denunciar la realidad de la vida puertorriqueña contemporánea. Algunos críticos han interpretado la figura de Jack Wald como el chupacabra, el monstruo elusivo que ronda por las áreas rurales de la isla comiéndose las gallinas y el ganado de los campesinos. Quizás el monstruo de Jack sí sea el chupacabra, una suerte de animal extraterrestre que nace de él como alegoría de la represión de lo nacional puertorriqueño. Podemos ver el mundo demacrado de Jack Wald como la respuesta a ese rechazo de lo auténtico nacional, como el abandono de la isla o la inmersión de productos culturales norteamericanos. Sin embargo, me parece productivo analizar al monstruo desde otra perspectiva.

Madre-monstruo

El monstruo funciona como una metáfora de la mujer que evade todo control y regulación. Aquí tenemos un monstruo que representa también lo que escapa toda clasificación y categoría. En *Las bichas*, Juan Angel Silén analiza la construcción de las letras femeninas a partir de cinco arquetipos representativos de la familia: el padrastro, la madre devoradora de hombres, el padre: soldado desconocido, el hijo vengador y la hija: caballo de Troya. Al acercarse al fenómeno de la madre, Silén primero reconoce que la perpetuación del machismo en la

sociedad puertorriqueña está protagonizada por la madre. Sería esta la primera figura que las escritoras femeninas y feministas deberían combatir en sus textos. La madre es la devoradora de hombres porque bloquea “el proceso con su defensa de las viejas ideas, proclamando el mito de la virgen y de la virginidad, reforzando su posición de poder en una cultura donde es víctima-victimaria” (44). Este arquetipo de la madre siempre asedia y devora, imposibilitando que el proceso de revolución feminista de paso. Transforma a los hombres conforme a su voluntad con el fin de defender su imagen, sin percatarse de que repite los mismos discursos que critica.

De esta forma, el monstruo de Jack Wald se asemeja esa madre devoradora de hombres. Luego de crear a su monstruo, Wald “aborta” a su “hembra adoradora mirando a su foquin macho” (129) y le suministró “un pene purpura, con una erección impenitente” (129). Este proceso de eliminación de la hembra y su reemplazo por un falo contundente sirve de alegoría para la supresión de las voces femeninas dentro del canon de las letras puertorriqueñas. Alude al modelo patriarcal que rige la literatura paternalista, como identifica Juan Gelpí. En su libro *Literatura y Paternalismo en Puerto Rico*, discute como el paternalismo cultural puertorriqueño configura tanto las formas de narración como la creación del canon y la historia literaria.³ Si, como sugiero al principio de este ensayo, estos textos de Aponte Alsina recogen una serie de críticas y preocupaciones típicas de las generaciones femeninas literarias del 70 y 80, podemos ver que la imagen de la familia como modelo que organiza las relaciones de poder entre los personajes se encuentra parodiada y/o desfigurada en la imagen del monstruo como la madre devoradora de hombres.

Sin embargo, en el cuento, la procreación del monstruo crea una problemática; ¿de qué vale un falo “si el diablo que lo lucía era el único en su especie”? (130) Para resolver el dilema, Wald concibe una criatura auto engendradora que pondría huevos. La solución presenta un juego entre la potencia masculina y la reproducción femenina, por tanto, le atribuye a la bestia una capacidad de reproducción binaria; en el monstruo se encuentran ambas funciones de macho y de hembra. Esta bestia luego se propaga por otras regiones hispanoamericanas y regresa a enfrentar a su creador, al que llama padrastro. El hijo bestia devora a su padre (hijo vengador), convirtiéndose así en el propio monstruo. De modo que en la criatura se entrelazan los arquetipos del padrastro, el hijo vengador y la madre (aunque todavía no devoradora), haciendo a su vez referencia al *Frankenstein* de Shelley. Así, cuando Jack Wald/monstruo se come a sus compañeros, solo Marcela, en últimas la creadora de estas meta-narrativas, es decir, la arquitecta del sueño sobrevive. El monstruo entonces representa a la madre (Marcela) que devora hombres (Wald), aunque sea dentro de plano onírico. Se evidencia, entonces, una etapa -aunque inconsciente- del patriarcado puertorriqueño que falta por superar. Más adelante, Marcela dilucida sobre qué hacer con el huevo que encuentra en la arena; “Repasó con distanciamiento varios desenlaces” (163) y contempla la posibilidad de

comérselo, dejarlo sobre un hormiguero o, por el contrario, esconderlo y protegerlo. La reflexión de Marcela respecto al porvenir del huevo, “depósito genético de una especie en vías de extinción”, se expresa de forma despreocupada, la decisión parece tomarse con levedad y su descripción se asemeja a la toma de decisiones de una escritora que debe escoger el desenlace de un texto de ficción. La escena parece hacer un llamado en contra de la conformación del canon de la literatura puertorriqueña, instigando a enfrentar los monstruos del pasado. La fecha en el título del cuento (20--) confiere esperanza a generaciones venideras, supone una labor que está por hacerse.

La contraposición de dos narrativas nos muestra al irrealismo crítico en funcionamiento; la irreal, por un lado, revela una condición distópica producto de la negación de lo nacional, y, por el otro, la narrativa de lo real revela las consecuencias de una despreocupación sistémica. Si la figura femenina en “Madame Bovirtual” necesita integrarse al espacio cibernético para crear narrativas y posibilitar su libertad, así como Haraway postula respecto a la figura del cyborg, en “Intermedio del hombre verde (20--),” por su parte, la figura femenina se ve obligada a repensar las narrativas promovidas por el patriarcado puertorriqueño y sobre ella recae la responsabilidad de reformularlas por discursos más inclusivos. De aquí que el monstruo englobe ambos géneros convirtiéndose en una versión andrógina que supera sus disyuntivas al deshacerse del género por completo.

La adopción de los extremos, entendidos como los debates tradicionales acerca de la identidad puertorriqueña son infructuosas si son debates que no ofrecen soluciones concretas. Por esto, estas narraciones de Aponte Alsina se alejan de esas preocupaciones. En un plano superficial solo tratan sobre mujeres que escriben historias en el internet y se enamoran de un hombre virtual, o sobre madres que sueñan con los productos de una ficción saturada de elementos de horror tan comúnmente reproducidos que han perdido su capacidad de horrorizar. Los referentes de la cultura popular norteamericana se ponen en entredicho, problematizan la concepción de la figura femenina, pero también se entienden como inevitables, hay un cierto tipo de resignación ante la imposibilidad de cambiar el pasado. Por medio de esta escritura se comienzan a cuestionar estos procesos, se imaginan mundos paralelos, y se provee la posibilidad de explorar lugares descontextualizados en donde también se superan las metáforas nacionales.

Notas

¹ Entiéndase literatura de ciencia ficción, gótica, fantástica, horror, entre otras.

² Ciencia Ficción, de ahora en adelante abreviada como CF.

³ Aquí Gelpí también reflexiona acerca de la organización del pensamiento crítico literario, en específico, las formas en las que se categorizan los escritores en generaciones. De esta forma, podemos ver que la evasión estilística y literaria de Aponte Alsina, puede responder a un rechazo al sistema de clasificación a la que los escritores involuntariamente están sujetos.

Obras citadas

- Acevedo, Ramón Luis. *Del silencio al estallido: narrativa femenina puertorriqueña*. San Juan, P.R.: Editorial Cultural, 1991.
- Aponte Alsina, Marta. "Madame Bovirtual." *Fúgate*. Cayey, P.R: Sopa de Letras, 2005, pp.133-147.
- . "Intermedio del hombre verde (20--)." *La casa de la loca*. Cayey, P.R.: Sopa de Letras, 1999, pp. 121-133.
- De Maeseneer, Rita. "New approaches in the Puerto Rican short story in the nineties." *Journal of West Indian Literature*. Bridgetown: Nov 2004, Vol. 12 Iss. 1/2 p. 135.
- Gelpí, Juan. *Literatura y paternalismo en Puerto Rico*. San Juan, P.R: Editorial de la Universidad de Puerto Rico, 1993.
- González, Maielis. "Latin American and Cyberpunk: Notes Toward a Poetics of the Subgenre on our Continent." *Paradoxa 30: Latin American Speculative Fiction*. Edited by Debra A. Castillo and Liliana Colanzi, 2018, pp. 211-233.
- Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: U of Chicago P, 1999.
- Hidalgo de Jesús, Amarilis. *La escritura de mujeres en Puerto Rico a finales del Siglo XX y principios del Siglo XXI: Essays on Contemporary Puerto Rican Writers*. Lewiston: Edwin Mellen Press, 2012.
- Hollinger, Veronica. "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism." *Storming the Reality Studio*. Ed. Larry McCaffery. Durham, NC: Duke UP, 1991, pp. 203-218.
- Löwy, Michael. "The Current of Critical Irrealism: 'A Moonlit Enchanted Night,'" in *Adventures in Realism*, ed. Matthew Beaumont. Oxford: Blackwell Publishing, 2007, pp.194-206.
- Rivera, Ángel. "Brujas, santos y cánones en la literatura de Marta Aponte Alsina." *Caribe: Revista de Cultura y Literatura*. 9.1, 2006, pp. 54-57.
- Rivera Villegas, Carmen M. "'La loca de la casa' de Marta Aponte Alsina: reinenciones románticas de un canon fundacional." *Confluencia: Revista Hispánica de Cultura y Literatura*. 23.1, 2007, pp. 62-71.

-
- Rodríguez Castro, Malena. "'Una Bruja Que Habla Sola': La Narrativa De Marta Aponte Alsina." *Torre: Revista de la Universidad de Puerto Rico* 14.53-54, 2009, pp. 549-66.
- Silén, Juan Ángel. *Las Bichas. Una interpretación crítica de la literatura feminista y femenina en Puerto Rico*. Río Piedras, 1992
- Solá, María M. *Aquí cuentan las mujeres: Muestra y estudio de cinco narradoras puertorriqueñas*. San Juan, P.R.: Ediciones Huracán, 1996.
- Tomberg, Jaak. "On the 'Double Vision' of Realism and SF Estrangement in William Gibson's *Bigend Trilogy*." *Science Fiction Studies*. 40.2, 2013, pp. 263-285.