

## LA CIENCIA FICCIÓN COMO ESPEJO DISTÓPICO: EL UNIVERSO DIEGÉTICO DE *IRIS*, DE EDMUNDO PAZ SOLDÁN

FRANCISCO DAVID GARCÍA MARTÍN

[fdgarcia@usal.es](mailto:fdgarcia@usal.es)

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

**Resumen:** El trabajo que presentamos pretende explorar la capacidad del género de la ciencia ficción como instrumento de crítica y denuncia de nuestra realidad sociohistórica. El escritor boliviano Edmundo Paz Soldán, a través de su obra *Iris*, construye un universo diegético postapocalíptico donde la denuncia del imperialismo y del racismo se ejemplifican a partir de la ocupación y destrucción de todo un pueblo, realizados en un mundo con claras relaciones con nuestra historia reciente. Para ello se estudiarán sus elementos distópicos más destacados: la deshumanización del «otro», que se convierte en un engranaje más del sistema; la institucionalización de la injusticia; la cosificación del individuo y la sexualidad como elemento de escape de la realidad.

**Palabras clave:** Ciencia Ficción, Paz Soldán, Distopía, Otredad, Deshumanización.

**Abstract:** The work we present aims to explore the capacity of the science fiction genre as an instrument of criticism and accusation of our sociohistorical reality. The Bolivian writer Edmundo Paz Soldán, through his work *Iris*, builds a post-apocalyptic diegetic universe where the indictment of imperialism and racism are exemplified by the occupation and annihilation of an entire people, realized in a world with clear connections with our recent history. To this end, its most outstanding dystopic elements will be studied: the dehumanization of the «other», which becomes another cog of the system; the institutionalization of injustice; commodification of the individual; and sexuality as an escape from reality.

**Keywords:** Science Fiction, Paz Soldán, Dystopia, Otherness, Dehumanization

## 1. Introducción

El mundo de la literatura ha vivido a lo largo de los siglos una disputa doctrinal sobre el sentido de los textos que todavía no se ha resuelto. Por un lado, se ha creído que su función principal es la de deleitar y entretener al lector, sirviendo como uno más de los múltiples pasatiempos que el ser humano tiene a su alcance. Por otro lado, ha sido concebida como un instrumento para la difusión de la cultura y para el cuestionamiento sobre el mundo, sus valores, y la sociedad humana en general<sup>1</sup>.

La literatura es, en esencia, una visión subjetiva sobre la realidad del mundo (base necesaria para la ficción) que puede tener, en mayor o menor medida, una intención de influir sobre el lector a partir del propio texto. También se trata de un producto de la sociedad en la que se ha creado, configurando una visión intencionada de ese espacio vital en el que ha sido concebida. Por ello, puede servir como un vehículo de gran fuerza y valor para descubrir los valores y problemáticas que subyacen a una determinada realidad cotidiana que, ya sea por cercanía o por la falta de información directa sobre ella (o incluso por la construcción paulatina que ha ido realizando la historiografía), no nos es posible vislumbrar con facilidad.

El trabajo que exponemos a continuación es un intento de mostrar la visión que de nuestra propia comunidad contemporánea se puede construir a partir de una serie de aspectos de una sociedad futurista. La ciencia ficción sirve como un instrumento idóneo para provocar el extrañamiento en cualquiera de nosotros, permitiéndonos observar nuestro mundo con otros ojos. En este estudio se va a intentar analizar cómo estos procesos subyacen en la narrativa distópica *ciberpunk* del espacio diegético de la isla de Iris<sup>2</sup>, creada por el autor boliviano Edmundo Paz Soldán.

La motivación principal para realizar este análisis surgió de las relaciones que una lectura de estas características podía provocar, en relación con acontecimientos de gran resonancia mediática de nuestros días. El imperialismo norteamericano contemporáneo, cuyo mayor referente son las recientes guerras de Irak (2003-2011) y de Afganistán (2001-2014) presenta, ya desde un principio, grandes concomitancias con las referencias presentes

---

<sup>1</sup> Disyuntiva paradójica que ya fue resuelta por el poeta latino Horacio, con su conocida sentencia *docere et delectare*.

<sup>2</sup> Utilizaremos el topónimo Iris sin cursiva cuando nos refiramos a la isla en la que se desarrolla la acción, mientras que cuando queramos mencionar la obra haremos uso de la misma.

en *Iris*. La literatura no es un documento historiográfico sobre un determinado periodo, pero puede reflejar ciertos aspectos claves de una sociedad como la nuestra que se encuentra cada día más globalizada e interconectada.

Para la realización de los objetivos propuestos, hemos dividido el trabajo en tres partes: la primera, titulada «La ciencia ficción: un recorrido secular» se ocupa de presentar el marco genérico en el que se desarrolla el mundo diegético de *Iris*; la segunda, cuyo encabezamiento es «El universo diegético de *Iris* y su espacio distópico» se encarga de estudiar, en el texto de la novela citada de Paz Soldán y de uno de sus libros de relatos (el titulado *Las visiones*), aquellos aspectos más relevantes para entender la sociedad degradada y oprimida que se vislumbra en la novela (correspondientes a cada una de sus tres divisiones: la deshumanización de los *shanꝥ* y de los irisinos, la falta absoluta de justicia en el sistema y la sexualidad como exponente de la evasión a la que recurren los habitantes de este entorno); por último, la tercera parte expone la visión que la teoría de los mundos posibles puede aportar para explicar cómo funciona el armazón ficcional de *Iris*.

## 2. La ciencia ficción: un recorrido secular

La ciencia ficción de América Latina ha sido un género denostado por los estudios académicos hasta tiempos bien recientes. Su temprana adscripción a la literatura popular (aun hoy catalogada como subliteratura por parte de los estudios teóricos), ya desde su consolidación a principios del siglo XX, supuso la concepción de este tipo de obras como algo propio de la cultura de masas que únicamente tenía como objetivo el entretenimiento.

En las últimas décadas se nos ha mostrado un importante cambio de paradigma frente a esta concepción. La literatura es ya un fenómeno humano que hunde sus raíces en el pasado de nuestra cultura, y se manifiesta a través de múltiples formas (englobadas dentro de estas construcciones mentales que denominamos géneros, al relacionar una serie de características comunes que comparten un conjunto de convenciones). Los denominados géneros populares entran así dentro de tal consideración, del fenómeno literario, que adquiere de esta manera una imagen más amplia y global. Gracias al estudio de géneros como el de la ciencia ficción (que en el mundo anglosajón cuenta ya incluso con grados

universitarios dedicados a su estudio) podremos concebir la producción literaria de nuestra sociedad de una manera mucho más holística y general de lo que se había hecho hasta el momento.

La literatura nos puede servir como una herramienta de gran valor para presentar una serie de reflexiones acerca de los complejos mecanismos sociales de nuestra civilización. De hecho, la ciencia ficción no pretende, al contrario de lo que indica su propio nombre, ofrecer una recopilación de descubrimientos tecnológicos, ni siquiera una hipótesis sobre cómo la ciencia o la tecnología podrían funcionar en el futuro. Los orígenes del género se encuentran unidos a la visión científica del mundo que surgió en el siglo XIX, gracias a las concepciones positivistas de la nueva filosofía y a los novedosos descubrimientos de la época. Pero ello no quiere decir que la tecnología que presentan este tipo de obras sea real o posible, cuando en la mayor parte de los casos se trata de invenciones que únicamente cuentan con una presentación científica. Son minoritarios los escritos que, realizados gracias a un profundo conocimiento de las ciencias reales, muestran en la literatura proyecciones sobre cómo nuestra tecnología actual podría evolucionar (y corresponden al subgénero denominado *hard*, un ejemplo del cual lo podemos encontrar en la *Trilogía de Marte* (1992-1996), del escritor norteamericano Kim Stanley Robinson).

Otro punto que debemos analizar dentro de la concepción del género es el futuro. Se trata de uno de los estereotipos sobre la ciencia ficción más asentados en nuestra sociedad. La idea de que son obras que intentan mostrarnos cómo será nuestro futuro, o cómo podría ser un mundo diferente al nuestro (pero más avanzado tecnológicamente), está muy asentada en el público general. Las imágenes que nos ofrecen autores como Isaac Asimov, con ciudades colosales llenas de innovaciones, de robots y de estructuras futurísticas (ejemplo que encontramos en la concepción del planeta *Trántor*, dentro del universo de la *Trilogía de la Fundación*) no se corresponde, en realidad, ni con nuestro posible porvenir ni con la realidad del género<sup>3</sup>. Hay múltiples obras en las que la tecnología apenas juega un papel secundario (recordemos el caso de las *Crónicas marcianas* (1955), del norteamericano Ray Bradbury, en las

---

<sup>3</sup> Este tipo de representaciones de cómo podría ser nuestro futuro pertenece, en todo caso, al campo de la proyección ficcional, pues no se basan en modelos científicos o contrastados, sino que se enmarcan dentro del ámbito de la imaginación. Hemos de tener en cuenta que, tal y como explica el profesor Moreno, la ciencia ficción no tiene por qué «desarrollar una minuciosa y absolutamente creíble demostración científica» (2010: 93), la cual queda subordinada al pacto ficcional creado a través de la diégesis.

que los asentamientos realizados en Marte cuentan con pocas diferencias relativas al aspecto y a las formas de vida de los paisajes de Ohio a principios del siglo XX); y en la mayor parte, como hemos explicado, no se trata de una ciencia que podamos correlacionar con la nuestra, ya que es plenamente ficcional.

La ciencia ficción no es, por lo tanto, ni una visión futura de nuestra sociedad, ni un espacio donde nuestra tecnología haya experimentado un profundo desarrollo. Subgéneros como el *steampunk* (caracterizados por la presentación de mundos plasmados según una estética propia de la época victoriana en la cual se ha desarrollado una tecnología anacrónica) nos sirven para incidir en esta idea, y derribar ciertos estereotipos.

La gran variedad temática hace que resulte difícil obtener una definición para el género que nos sirva de herramienta de cara a nuestras investigaciones. Ni siquiera los personajes, que también cuentan con una amplia gama de posibilidades dentro de este tipo de narraciones.

A pesar de estas dificultades, utilizaremos para el presente estudio una propuesta de definición que nos servirá de base para nuestro análisis. Debemos buscar aquellos nexos en común entre las diferentes obras existentes. Y lo podemos encontrar en lo que se denomina «nóvum», que es un elemento insólito y sorprendente que se escapa de lo que podríamos denominar nuestra experiencia diaria. Se puede definir como algo que «no es científicamente posible en el momento de la escritura. Pero sí científicamente “asumible” o, lo que es lo mismo, siendo imposible en nuestro mundo real, aceptamos una verosimilitud científica en el escenario de la obra» (Díez y Moreno, 2014: 15). Darko Suvin también nos ayuda a entender a qué se refiere este concepto. Para él,

*Nóvum* de innovación cognoscitiva es un fenómeno o una relación totalizadora que se desvía de la norma de realidad del autor o del lector implícito. No hay duda, claro, de que toda metáfora poética es un *nóvum*, mientras que la narración en prosa contemporánea ha hecho su grito de batalla el lograr nuevas percataciones acerca del hombre (Suvin, 1984: 95).

Se trata, por lo tanto, de un «puente» necesario entre lo ficticio y lo que se puede comprobar en el mundo real. En muchas ocasiones, la ciencia ficción usa un posible desarrollo científico posible y verosímil para poder hablar de nuestro mundo desde el extrañamiento. Es este elemento, por lo tanto, la llave para poder configurar el género.

En principio, lo que pretenden las obras de ciencia ficción, por lo tanto, es presentar

una visión paralela de nuestro propio mundo. Es una forma de extrañamiento de gran alcance y fuerza, que permite observar las contradicciones y los problemas de la humanidad gracias a la visión de un escenario que, a priori, pretende parecer claramente dispar. Tomaremos como definición del género la siguiente: «“ficción proyectiva basada en elementos no sobrenaturales” (...) “literatura del nóvum”». (Díez y Moreno, 2014: 17).

Por otro lado, todo este proceso se realiza siempre dentro de una gran mezcla de géneros con aplicación intermedial<sup>4</sup>. La ciencia ficción es un género literario que se encuentra inmerso dentro de un «sistema cultural» mucho más amplio, que provoca que el cine, la televisión, la literatura e incluso el cómic ayuden a construir complejos universos desde sus diferentes perspectivas, gracias a la suma de sus respectivos medios de creación. Erick S. Rabkin lo ha concebido como un complejo entramado que puede ser de gran ayuda para la propia concepción de nuestra sociedad: «*Science fiction is quite naturally the most influential cultural system in a time like ours, in which dominant technological change constantly provokes hope, fear, guilt, and glory*» (Rabkin, 2004: 462).

Dentro de los subgéneros de la ciencia ficción, *Iris*, escrita por Edmundo Paz Soldán, se sitúa como un interesante ejemplo del *ciberpunk*<sup>5</sup>. A través de esta unión de tecnología e ideas contraculturales que nos ofrece el término, se presentan obras caracterizadas por la visión de mundos en los que las innovaciones tecnológicas y robóticas han ocupado prácticamente todos los resquicios de una sociedad que vive hundida en la desesperanza y la falta de confianza en un futuro mejor. Nacida a partir de obras como *Neuromante* (1984), de William Gibson, y con una estética muy próxima a la del género negro, el entramado social pierde todas sus posibles justificaciones o valores para presentarse de una manera sucia y desoladora que pretende provocar en el lector el desagrado y la repulsa ante los poderes e instituciones que han preparado tal situación. Probablemente sea uno de los espacios donde se realice una crítica más profunda y sistemática hacia nuestras propias comunidades, en las que el capitalismo cada vez cobra una mayor fuerza, provocando el aumento de la pobreza y

---

<sup>4</sup> Entendemos el concepto de intermedialidad en *Iris*, aspecto en el que no podemos centrarnos en este artículo, como «*generally speaking, the term “intermediality” refers to the relationships between media and is hence used to describe a huge range of cultural phenomena which involve more than one medium*» (Rippl, 2015: 1).

<sup>5</sup> La deshumanización, que exploraremos posteriormente, es uno de los rasgos de este tipo de literatura. Podríamos definirla como una «fusión de relato gótico, negro y de ciencia ficción a partir del que se retratan mundos deshumanizados y cercanos al apocalipsis, en los que la extrema pobreza se da la mano con la tecnología más avanzada» (Noguerol, 2010: 94).

de las guerras.

Y todo ello se encuentra íntimamente conectado con lo distópico<sup>6</sup>, que «se centra en un sistema de gobierno fuertemente estructurado que en el texto se asume como peor que la sociedad desde la que escribe el autor, por mucho que sus propios líderes en el relato lo presenten a los ciudadanos comunes como necesario e incluso utópico» (Díez y Moreno, 2014: 40). La isla de Iris creada por Paz Soldán es un buen ejemplo de este proceso. Se trata de una civilización, amparada en ritos milenarios que la unen profundamente con la naturaleza. Se nos presenta en el momento de la narración como un lugar destruido y hundido por un gobierno invasor (la corporación SaintRei, a la cual ha cedido el país de Munro la explotación de las valiosas minas irisinas). Además, podemos ver con claridad el envés de esta sociedad, plenamente distópica; una realidad sucia y degradante que se intenta esconder al resto del universo diegético de la novela.

La obra de Paz Soldán se enmarca dentro de una tradición hispanoamericana del género que mezcla las propias peculiaridades literarias e históricas del continente con los modelos y autores llegados desde el extranjero, principalmente de los Estados Unidos. Tal y como explica la profesora Teresa López-Pellisa:

Como venimos sosteniendo, para nosotros la CF nace con el Frankenstein de Mary Shelley en 1818 como un género producto de la revolución científica, la modernidad, el racionalismo institucionalizado por el Siglo de las Luces, la revolución industrial, los procesos de independencia de las colonias y la secularización de la sociedad, el Romanticismo, el mesmerismo, el positivismo el psicoanálisis, el darwinismo, el malthusianismo, la eugenesia y la institucionalización de las ciencias naturales (en el ámbito académico y en los museos), así como el incipiente desarrollo de la tecnología informática. (...) Ciencia y tecnología se consideraban sinónimos de progreso, y el capitalismo se analizaba paradójicamente como vanguardia y avance al tiempo que explotación y miseria (2020: 448-449).

Este complejo conjunto de fenómenos interrelacionados que sirve de base para la configuración del género en América Latina nos permite entender cómo *Iris* responde también a la tradición particular que las obras de ciencia ficción fueron creando en el seno de la literatura boliviana. Su nacimiento en el país andino dentro del conflicto provocado a

---

<sup>6</sup> Entendemos este concepto, frente al «sueño de perfección social» que sería la utopía, como una ruptura de la confianza en el progreso social que se caracterizaría «fundamentalmente por el aspecto de denuncia de los posibles hipotéticos desarrollos perniciosos de la sociedad» (López, 1991: 15), así como por su capacidad de denuncia del mundo contemporáneo, tal y como observa el profesor Artur Blaim en su estudio de la *Utopía* de Thomas More (2016: 611-613).

finales del siglo XIX por la Guerra Federal (1898-1899) entre conservadores y liberales, así como la preeminencia del cuento, nos ayudan también a comprender muchas de las particularidades de la obra de Paz Soldán, cuya base se encuentra en el universo de mitos y tradiciones precolombinas provenientes de unos pueblos indígenas que vierten sobre el género de la ciencia ficción la problemática sobre «el territorio interior enajenado», tal y como expone la investigadora Giovanna Rivero. En palabras de esta misma autora: «la CF boliviana contemporánea nace y se nutre en primera instancia de las leyendas que abundan entre las grandes masas iletradas de los primeros años de la república» (2020: 132-133). Asimismo, dentro de esta contextualización, tampoco podemos dejar de señalar el papel que tuvo Paz Soldán en la aparición del movimiento McOndo, como reacción a la preponderancia del realismo mágico en el continente. Su obra se puede incluir también en este fenómeno literario, iniciado por Fuguet, donde se muestra los retos que los nuevos escritores hispanoamericanos deben hacer frente en su trabajo, así como la posición a tomar frente a los clásicos (Maier, 2011: 411-412).

### 3. El universo diegético de *Iris* y su espacio distópico

La sociedad que construye Edmundo Paz Soldán supone una importante aportación de un espejo en el que el lector contemporáneo puede mirar la impactante realidad de la comunidad. El espacio y la estructura distópicos resultan clave desde las primeras líneas. No hay héroes, sino antihéroes que se muestran como reflejo de nosotros mismos. Debemos tener en cuenta que este subgénero nace como un intento de aclaración: «¿Cómo enfrentarnos a unos poderes que parecen superarnos? Una de las respuestas sería, quizá, mirar la forma en que lo hacen los antihéroes distópicos: en entornos todavía peores, luchan, pelean, tratan de resistirse. Pierden, sin duda, pero después de haberlo intentado» (Ruiz, 2014: 9-10). La vida tiene poco valor para los sistemas dispuestos en este tipo de obras, pero siempre aparece un intento de resistencia, aunque sea en forma de ilusión. Estamos ante un mundo ficcional, con sus propias reglas de juego, pero los paralelos con nuestra propia sociedad son constantes. El extrañamiento producido por la situación de la narración en un futuro lejano,

y en una perdida isla de algún planeta desconocido, sirve para que el efecto que produzca la lectura sea mayor que lo que puede producirse con nuestras propias noticias.

Se trata, precisamente, de la intención contraria. La ciencia ficción presenta un intento de análisis de la realidad social de su momento, lo que supone un gran trabajo de crítica y deconstrucción de las verdades sociales asumidas. La sociedad de los tiempos del autor se pone a prueba, mientras que el recurso al futuro es un recurso literario: «Se huye de viejas normas constructivas a una corriente de tiempo diferente y diversa, un recurso para lograr el extrañamiento histórico, y una disposición por lo menos inicial para aceptar nuevas normas de realidad, para el *nóvum* de desalienar la historia humana» (Suvin, 1984: 118).

Por todo ello, el objetivo es presentarnos una sociedad deforme y grotesca en la que el capitalismo ha obtenido un triunfo absoluto sobre todos los aspectos de la existencia. Todo se subordina al sistema económico, que se convierte en el verdadero dios manipulador de la vida de los irisinos, sometidos al férreo control de una corporación empresarial (cuyo nombre es SaintRei, uniendo el poder simbólico y el religioso en una nueva forma de control económico más completa y deshumanizadora).

### 3.1. La deshumanización y la concepción del otro como base del sistema

La distopía se convierte en el vehículo ideal para presentarnos la estética desesperanzada que este estado político representa. De este modo «*Cyberpunk emphasizes the construction of a globalized society into class or caste systems, showing off the mobility of characters from the elite class and the rigidity of the lower classes*» (Schmeink, 2016: 22). Las castas son fundamentales para lograr la opresión. En la obra que analizamos, esta diferencia se crea mediante la radical separación racial entre irisinos y no irisinos. Ya desde el comienzo la desconfianza resulta manifiesta, básica para comprender la rígida separación que se vive en la isla. Las barriadas irisinas representan lo más degradado de la sociedad, siendo vistos sus habitantes como poco más que delincuentes. El miedo se convierte, para los habitantes del Perímetro (la sede de las oficinas de SaintRei, donde también se concentran sus tropas), en una auténtica ciudad dentro de la ciudad, en la base de los constantes ataques racistas contra la población autóctona:

ni siquiera el Perímetro era un lugar seguro: las creencias de Iris habían traspasado sus murallas y reptaban insidiosas de edificio en edificio. No podía confiar en nadie: aquellos irisinos humildes que limpiaban los baños de los edificios, esos shanz que defendían lo mismo que él podían ser por la noche brodis de Soji a la hora de rezarle a Xlött (Paz Soldán, 2014: 44).

La dicotomía entre el interior y el exterior, lugar donde habita el temido otro, se encuentra clara en la mente de Xavier (el personaje cuyo punto de vista sigue la narración en esta primera parte de la obra). Los *shanz* (nombre que reciben las tropas corporativas venidas del exterior) han recibido una visión maniquea de los habitantes del lugar, viéndolos a todos como terroristas preparados para atentar contra su vida, y conscientes de la fuerza de su cultura como medio para corromperles y destruirles. La magnitud de este enfrentamiento puede resultar irreal, pero encuentra un cercano paralelo en los recientes conflictos que se han vivido en Iraq y Afganistán. La suspicacia constante entre los militares colonizadores y el pueblo es básica para los intereses corporativos, ya que es la única forma de que estos soldados puedan cumplir con su función sin dudarlos.

La consideración acerca del contrario es la base para el brutal poder que SaintRei ejerce en Iris. Por ello, la concepción del otro resulta clave para comprender la ideología subyacente. Los grupos deben concebirse a partir de un conjunto de características e ideas comunes, que les faciliten una unidad capaz de ser percibida por todos sus miembros, de tal manera que sean capaces de reconocer la agrupación como tal. Para ello, se recurre principalmente a dos ámbitos: por un lado, la descripción de las tradiciones, usos y formas que caracterizan y singularizan al grupo; por otro, el establecimiento de las fronteras que separan el endogrupo del exogrupo.

El primer espacio se ambienta a través de la caracterización de los irisinos, que se auto-conciben como tales gracias a una serie de ritos y costumbres comunes. La religión es el entramado básico de esta realidad, en torno a la que se configura lo que se puede entender por «irisino». El acercamiento a la divinidad, principalmente *Xlött*, será la base para diferenciar a aquellos que se encuentran privilegiados, ya que son capaces de acceder a un contacto más íntimo con la fuente ideológica de la isla, la deidad. Esta consideración de grupo responde a un constructo que no debe tener una base real. Se seleccionan una serie de características de la cultura del endogrupo, a partir de las cuales se crea un arquetipo que represente el ideal a aspirar dentro de esa determinada comunidad. Todos los individuos, o las formas que se

alejan de esta idea artificial, dejarán de ser considerados como parte del endogrupo. Lo irisino, sometido a la realidad de una ocupación militar externa desde hace décadas, se convierte en una cultura cerrada cuyo arquetipo deja poco margen a la variación.

Además, esta intransigencia genera una población caracterizada por el integrismo religioso: «Wäalt nos estaba enseñando q'el pájaro de siete colores no era él sino Orlewen, dijo. Como aprendices de ministros de Xlött, noso deber es dejar el újiàn y unirnos a la revolución. Wäalt nos espera allá. Cada uno de nos es un pájaro arcoíris. Yo soy el pájaro rojo. Yo soy el pájaro rojo» (Paz Soldán, 2016: 66). Este fragmento proviene de «Los pájaros arcoíris», uno de los relatos que integran *Las visiones*, obra posterior a la de *Iris* en la que Paz Soldán nos presenta una variada y rica ampliación de la cultura y de las costumbres irisinas. El duro aprendizaje que realizan los futuros religiosos en los monasterios nativos, llamados «újiàn», sirve para cimentar el constructo ideológico que configuran los irisinos como propio de su endogrupo. La radicalización de estas ideas, concebidas a partir de las fábulas y mitos de la isla (el pájaro arcoíris, símbolo de la cultura irisina y de su propio pueblo, está presente en varias de las leyendas más importantes de estas gentes acerca de la libertad y la independencia), lleva a estos jóvenes a adentrarse dentro de los cuadros revolucionarios de aquellos que luchan en contra de la dominación de SaintRei, para quienes el aspecto religioso de sus actos (pues creen que *Xlött* es un dios guerrero que quiere que se dediquen a estas tareas) resulta fundamental, siempre con el mito de Orlewen presente, el gran héroe para los revolucionarios irisinos. Esta creencia en el dogma y la ortodoxia es lo que lleva al protagonista del relato a la necesidad de repetir y concebirse como uno de los «pájaros rojos» de las fábulas, como parte del grupo.

La otra vertiente ideológica que se presenta para la configuración grupal es la concepción del otro. El constructo doctrinal sobre la propia comunidad es importante, pero también resulta muy fructífero crear al otro, añadiéndole aquellas características necesarias para minusvalorarle frente a los miembros del endogrupo. Por supuesto, se trata de nuevo de una creación interna de los ideólogos que no tiene paralelo con la realidad, pero que resulta muy útil para la recreación nacionalista del endogrupo: «cualquier tentativa de encasillar a culturas y pueblos en castas y/o en esencias separadas y diferentes está expuesto no solo a los equívocos y a las falsedades consiguientes, sino también a que nuestra comprensión se

alíe con el poder para crear cosas tales como Oriente y Occidente» (Said, 2010: 456). Tanto Oriente como Occidente son construcciones ideológicas creadas por los países occidentales como forma de presentar la dicotomía civilización/barbarie, tal y como se muestra en la obra del argentino Domingo Faustino Sarmiento, quien «sintetizaba ese choque de ideas (entre la visión del hombre del campo y la del hombre de ciudad) como una lucha entre la civilización europea y la barbarie indígena», de tal manera que «sentía el impacto de la Pampa sobre la ciudad y atribuía a la barbarie lo que hubiera debido atribuir a los principios políticos despóticos o federales o unitarios o provincialistas» (De Gandía, 1962: 71). Esta elaboración de la otredad, recreada a través de la oposición que presenta Sarmiento, nos sirve para comprender cómo la lucha contra el diferente se puede convertir en un elemento de gran importancia dentro de la sociedad y de la explicación histórica, mediante la manifestación de la «civilización» de raíz europea como destructora del mundo indígena (Fernández, 1989: 306-307); a través de una dicotomía cuya importancia como herramienta de análisis se basa en el hecho de que «la conjunción simple que sirve de eje simétrico a la frase es una señal clara del deseo totalizador y totalizante de la fórmula, de la presunción de que al complementarse en el enunciado las dos categorías son capaces de abarcar toda la realidad en el marco conceptual que ambas comprenden» (Alonso, 1989: 257).

El «otro» se construye con aquello que no le conviene a la élite dominante, concibiendo un enemigo que no se corresponde con la realidad, pero que sirve a los intereses nacionalistas del endogrupo. Esta es la visión que sobre Iris y sus habitantes mantienen SaintRei y los propios *shanz*. Todo lo que tenga que ver con los irisinos se rechaza y se considera perjudicial y fuera de la propia civilización. Los nativos también adquieren estas connotaciones negativas sobre sí mismos en muchos casos, obedeciendo a la tendencia a aceptar la ideología dominante –aun cuando suponga una consideración propia del individuo como un ser inferior–, que es admirada y deseada. Los revolucionarios, por otro lado, impondrán la misma dicotomía hacia las tropas *shanz*, que son consideradas maniqueamente como el origen de todos los problemas. Se establece así una clara frontera entre ambos grupos sociales que genera constantes obstáculos para la comprensión y la convivencia, prácticamente insalvables (lo que nos recuerda, de nuevo, el enfrentamiento diario que se vivió durante una década en Iraq entre los insurgentes y las tropas norteamericanas).

Paz Soldán establece este límite desde la propia descripción del entorno, aprovechando las salidas al exterior del Perímetro: «Al cruzar por un mercado los golpeó el olor a vómito de la basura acumulada en las aceras (en el Perímetro casi todo carecía de olor; una pátina aséptica invadía hasta los rincones más alejados)» (Paz Soldán, 2014: 15). La aparente contraposición entre la degradación de las calles irisinas (constante, y presentadas como parte de un entorno completamente marginal) y la limpieza del Perímetro, deja de ser tal desde que el uso de los adjetivos que describen las instalaciones *shanz* las muestra como algo frío e inhumano. La vida y la humanidad van unidas a los entornos populares, aunque deban presentar su cara más oprimida y escatológica; mientras que la muerte se asocia a lo immaculado de las instalaciones corporativas.

Xavier (el primero de los protagonistas en los que se dispone el foco narrativo) representa una ventana a este mundo de xenofobia, odios, y desencuentros. Sus dudas sobre la supuesta maldad de los irisinos, junto a la valoración crítica que realiza del funcionamiento interno de SaintRei, permiten al lector contraponer la brutalidad y opresión corporativas (que sufren los propios *shanz*), sobre la resistencia y humillación de los habitantes de la isla. La transformación de las ideas de Xavier se realiza gracias a la mediación de las drogas, que le va haciendo más propicio a aprender sobre la cultura autóctona: «Se mareaba: quería dispararles porque sabía que ellos lo odiaban visceralmente y con razón. Pero aun así soñaba con volver a encontrarse con el Dios de ellos, por más que solo hubiera sido una invención del PDS» (Paz Soldán, 2014: 63). La relación que mantiene con Soji, una gran entusiasta de la cultura irisina, provocará su caída al final de esta primera parte. Se trata de una desertora «pieloscura» que se sintió tan fascinada por la cultura autóctona que terminó viviendo entre los irisinos. Este primer protagonista será el responsable de que pueda volver a vivir en el Perímetro, junto a él. Y por ello también será convertido en poco más que una máquina cuando le borren el cerebro tras la bomba que Soji hará explotar dentro del recinto corporativo. Xavier será cómplice, al haber sido el responsable de su vuelta, y por ello sufrirá el castigo de la deshumanización, convirtiéndose en un mero instrumento sin voluntad de SaintRei:

Entre los *shanz* en el heliavión también había reconocido a Xavier, pareja de la responsable de la bomba dentro del Perímetro. Un oficial explicó a todos que se le había borrado la memoria y no recordaba nada de su vida anterior. Las torturas le habían afectado el cerebro, escuchaba órdenes y los cumplía pero era incapaz de

iniciativa propia. Un shan ideal. Debían tratarlo como una persona, porque lo era; se llamaba Marteen y no tenía nada que ver con Xavier (Paz Soldán, 2014: 165).

La vida carece de valor para el sistema corporativo que tiene un control absoluto del territorio irisino, como acabamos de ejemplificar. Xavier ha pasado de ser una persona, con sus respectivas dudas y opiniones, a convertirse en una máquina «ideal» incapaz de pensar. La mera relación con una terrorista provoca que la administración torture y destroce a uno de sus soldados, sin necesitar más justificación para ello. La frialdad de las explicaciones oficiales que ofrece el oficial al resto de la tropa da muestra de la normalidad con la que ya se ha asumido esta realidad, tanto entre los indígenas como los foráneos. Paz Soldán nos explica el destino de este personaje, que quedó sin resolver al término de su propia parte de la novela. Y la modificación de la verdad y de la información, en la más pura línea de George Orwell, vuelven a resultar fundamentales para la consolidación del sistema represivo. En un mismo párrafo se admiten la demolición de la personalidad y el ser de una persona a través del tormento físico, y la necesidad de seguir considerando a este nuevo Marteen como persona. El sistema arrebató la personalidad, a la vez que manipula el propio lenguaje para que parezca que la defiende y la conserva. SaintRei obliga a todos estos soldados a firmar un contrato vinculante al llegar a la isla, verdadera prisión empresarial, sin permitirles que vuelvan a salir de ella nunca más. Y desde ese momento, los nuevos *shanx* pasan a ser una propiedad corporativa más, pudiendo modificarla y reconfigurarla si fuera necesario. Es el triunfo final de un sistema capitalista donde la barrera de la personalidad ya no representa nada para una compañía de tal poder.

La base de esta concepción social se encuentra en la visión de un sistema corrupto y mecanizado en el que la vida carece de importancia, y tiene un valor de mercado asignado. Las ideas anticapitalistas y antisistema resultan fundamentales para entender la degradación moral que suponen este ejemplo de multinacionales, únicamente interesadas en los beneficios de explotación.

Otro ámbito en el que se manifiesta la falta de importancia del individuo dentro de este mundo diegético es el de la artificialidad a la que están sometidos muchos de los personajes y de los habitantes de Iris<sup>7</sup>. El avance tecnológico ha conseguido que la mayor

---

<sup>7</sup> Muchas de las definiciones del ciberpunk tienen en cuenta precisamente la importancia de esta conversión del ser humano en una máquina, como forma de hacer más útil a una persona deshumanizada que es poco más

parte del cuerpo humano pueda ser sustituida por elementos mecánicos creados por las novedosas industrias de los grandes emporios corporativos<sup>8</sup>. Este hecho afecta a la progresiva *objetualización* del ser humano que estamos presentando, en varios aspectos. La empresa ya no es solo la encargada de suministrar los servicios necesarios para la mínima salud corporal de los *shanz*, sino que interviene en la fisionomía y funcionamiento del propio cuerpo, invadiendo así un espacio que hasta ahora se encontraba vedado a esta dependencia. Los *shanz* sufren muchas veces estas intervenciones a raíz de los atentados y los actos violentos en los que se les obliga a participar. Los daños derivados de la lucha contra la resistencia irisina provocan numerosos problemas físicos cuya solución más rápida resulta ser la de añadir un elemento artificial que sustituya la parte dañada y permita así que el guerrero (cuyo único fin, al pertenecer a la corporación prácticamente en todos los ámbitos de su vida, pasa a ser el de cumplir órdenes) siga siendo útil. Los daños psicológicos que puedan surgir se solucionan gracias al uso continuado de estupefacientes, mientras que los elementos artificiales añadidos se convierten en una inversión destinada a la permanente utilidad de un valor, en el que se han convertido los *shanz* cuando decidieron trabajar para SaintRei y terminar sus días sirviendo en Iris.

Este aspecto concreto se concentra en la base de otro de los relatos que nos presenta Paz Soldán dentro de este universo diegético: *Artificial*. Ya el título reflexiona acerca de la débil frontera que presenta lo humano frente a lo mecánico. La narradora es una niña cuya madre acaba de sufrir un severo accidente que obliga a sustituir una gran parte de su cuerpo por elementos artificiales. No existe posibilidad de elección. El ser humano-objeto sufre daños de gran magnitud, pero es otro elemento distinto del familiar (la corporación) quien decide, de manera forzosa, su recuperación. Se está convirtiendo en un bien que puede ser usado y reparado progresivamente. Y el problema de esta operación se nos presenta ya desde las primeras líneas del relato: «papá, el muy tembleque, huyó al enterarse en el hospital después de la primera operación que las heridas eran tan severas que con toda probabilidad

---

que un objeto al servicio del poder: «*Cyberpunk thus inserts itself into posthuman discourse by providing a science-fictional imaginary for both cyborg-enhanced and genetically engineered humanity and the social implications both technologies bring with them*» (Schmeink, 2016: 21).

<sup>8</sup> No podemos detenernos en este trabajo en el análisis de la construcción del «cyborg» en *Iris*, pero el lector interesado podrá encontrar más información sobre estos híbridos entre seres humanos y máquinas, así como la dificultad para trazar la frontera que separa a estos seres del ser humano en los estudios del profesor Adam I. Bostic (1998: 359-360).

mamá iba camino a convertirse en artificial» (Paz Soldán, 2016: 89). El padre considera que ha perdido definitivamente a la madre de sus propios hijos en cuanto se entera del resultado de la operación, y su única reacción es la huida.

Ser artificial es un estatuto diferente del de humano<sup>9</sup>. La persona deja de ser tal para recibir una consideración oficial diferente, otorgada por un organismo burocrático denominado «Organismo de Reclasificación». El hecho de que la madre sea una víctima militar dentro de una operación en el valle de *Malbado* (un espacio que se ha convertido en el principal bastión de la resistencia irisina, por sus espesas e infranqueables selvas) parece no tener ninguna importancia para su consideración como humana. La visión corporativa sobre este aspecto se ve representada por la responsable de la oficina a la que acude la protagonista del relato: «No entendía tanta pelea por seguir considerando humana a mamá. Ser artificial podía y debía considerarse un ascenso, ellos tenían muchas más ventajas que los humanos, eran más eficientes y se les daban los mejores trabajos» (Paz Soldán, 2016: 91). Al dejar de ser humano, y al perder gran parte de los atributos correspondientes a esta condición (emociones, capacidad crítica, memoria), los artificiales se convierten en los mejores activos para una corporación-gobierno cuyo único objetivo es maximizar los beneficios. Es un proceso parecido al sufrido por Xavier, que acabamos de comentar, aunque enfocado a través de alguien que carece de ninguna culpa o delito. Ahora ya no es considerado como un castigo (como sí lo era en el caso anterior), sino que intenta ser presentado como un regalo, un estatus especial mejor al de aquellos *shanz* que siguen siendo considerados como personas.

La declaración de artificialidad, por otro lado, se realiza de una manera fría y brutal atendiendo al porcentaje de elementos mecánicos que alguien tenga incorporados: «los reajustes numéricos elevaron la artificialidad al 48-78%. Mamá podía ser tanto humana como artificial. [...] Solo un abogado nos dio esperanzas. Pidió que lo buscáramos cuando saliera

---

<sup>9</sup> Aunque no podemos centrarnos en su análisis, la profusión de elementos tecnológicos de que disponen los personajes permite hablar de la concepción de poshumanismo, también presente en otras novelas del autor como *Sueños digitales* o *El delirio de Turing* (Iribarren, 2017: ¿página(s)?). Este proceso, que termina provocando una progresiva deshumanización de la sociedad, también puede ser entendido como un elemento más de la monstruosidad, adherida a la concepción del «otro» e inherente a un mundo que tiene como dios principal a una figura tan brutal como *Xlött* (Calderón, 2016). Hay otros autores que también inciden en la necesidad de concebir lo poshumano como el término del binarismo hombre/máquina. *Iris* constituye un importante paradigma de este proceso, dentro de la narrativa de Paz Soldán, ya que la práctica totalidad de los personajes pueden ser considerados, en algún porcentaje, como *ciborgs* (Montoya, 2017: 209-215).

del hospital. Iría a los medios, armaría un escándalo» (Paz Soldán, 2016: 93). El proceso de deshumanizar a alguien, de arrebatarle aquello que tiene más importancia, se realiza de manera aséptica y burocrática atendiendo a simples porcentajes. Y los intentos que pueden realizar para impedirlo tanto la narradora como su hermano, ambos niños, apenas podrán tener la fuerza suficiente. La alusión a los medios que realiza el abogado resulta así inocua, ya que en un estado en el que el gobierno corporativo controla todos los aspectos de la vida de las personas (y más al encontrarnos en el Perímetro, el espacio destinado para las fuerzas de ocupación) este tipo de organismos resultan ser simplemente una fachada de cara a los observadores que pueda mandar la potencia nacional contratante, Munro.

La madre termina siendo convertida en artificial, y pierde prácticamente todo rastro de identidad. Se produce una completa deshumanización, a través de los cauces legales<sup>10</sup>. El consuelo de la narradora, que intenta convencer a su madre de que nadie tiene por qué saber de su nueva condición resulta inocuo: «quizás décadas de convivencia con las máquinas nos habían creado un sexto sentido, incluso cuando comenzaron a parecerse a nos físicamente algo siempre las delataba. O quizás no y eran mis supersticiones, lo que quería creer» (Paz Soldán, 2016: 95). El estigma social completa el cuadro de problemas a los que este hecho es sometido en Iris. La artificialidad se considera de manera bastante negativa, ya que arrebató lo más íntimo de una persona. A pesar de ello, supone un idóneo mecanismo oficial estandarizado para hacer que un *shan* siga siendo útil, aun habiendo sufrido cualquier tipo de problema físico grave.

### 3.2. La injusticia institucionalizada en el mundo corporativo de Iris

En la historia de la ciencia ficción, los años sesenta resultaron un momento de gran importancia para la renovación del género. Las tramas tradicionales y los autores versados

---

<sup>10</sup> El progreso tecnológico es utilizado, por lo tanto, como método para añadir una de las grandes paradojas de la ciencia ficción, los beneficios de la investigación que se traducen en un mayor peligro para la humanidad en su conjunto: «*That progress may all too effectively dehumanize us must be seen as a fundamental problematic at the heart of science fiction's extrapolations. The genre's sustaining paradox is that its aliens are not really strange. They are, most commonly, disguised human beings of different times, places, or metaphysical persuasions*» (Kroeber, 1998: 23-24).

en ciencias dejaron paso a una serie de escritores profesionales que aplicarán las nuevas técnicas literarias nacidas al amparo de la posmodernidad, y harán que sus obras pasen a interrelacionarse y a cuestionarse muchas disciplinas, como la antropología o la filosofía, además de introducir un lenguaje innovador y políticamente incorrecto. Este movimiento nacido en Inglaterra, y pronto conocido con el nombre de *New Wave*, va a suponer un cambio de paradigma fundamental. El foco de la narración se centra sobre los problemas de la sociedad, anticipando ya una de las claves posteriores del género. La tecnología pasa a un lugar secundario, siendo más importante la reflexión sobre la sociedad contemporánea:

Numerosos procesos y acontecimientos históricos como la guerra de Vietnam, el éxito de las drogas alucinógenas o la Guerra Fría aportaron a esta *New Wave* su pesimismo característico y sus dudas ontológicas provocadas por una sensación de inconsistencia de la realidad, influyendo enormemente en las consideraciones acerca de la identidad del ser humano y de las preguntas en torno a qué le deparará el futuro a la humanidad (Moreno, 2010: 375).

Paz Soldán recuperará esta línea de innovación en *Iris*, espacio diegético donde la injusticia y la corrupción de la sociedad a todos los niveles resulta evidente. Pero no solo el conjunto de la comunidad recibe las críticas del autor boliviano. El individuo también recibe una gran atención como receptor último de los problemas sociales:

En todos los relatos *ciberpunk* la polémica parte siempre de los problemas del individuo para encajar en grupos humanos, así como en su fuerte individualidad. Sin embargo, al contrario que en el resto del género hasta este momento, no estamos ante un individuo eficaz que se sabe capaz de verse diferente a los individuos ciegos de una sociedad (Moreno, 2010: 397).

Los diferentes personajes de la novela están inmersos en los ambientes a través de la degradación moral y personal del espacio irisino. Sobre ellos se imponen los problemas estructurales de una comunidad que es incapaz de cuidar de sus propios individuos.

El trasfondo político que presenta *Iris* es importante para comprender este grado de corrupción y degradación general. La isla, como ya hemos expuesto, es un protectorado perteneciente a una de las superpotencias que Paz Soldán crea para este universo diegético: Munro. Está cedida a una corporación empresarial denominada SaintRei, que debe asumir ciertos compromisos humanitarios para que otra de las superpotencias, Sangai, no comience una guerra contra el contratante metropolitano. Debido a las numerosas denuncias de abuso sobre la población irisina, los dirigentes de Munro deciden enviar a la isla a un observador propio, Katja, personaje central de la quinta y última parte de la novela. La degeneración del

sistema, como hemos visto, es total. Lo importante es que ahora se nos presenta la manipulación de los medios y de la propia imagen como una forma de intentar transformar la imagen percibida por el exterior, y salvaguardar el contrato existente:

La historia oficial de SaintRei ya no se sostenía. La insurgencia no solo eran unos cuantos irisinos malencarados; la mayoría del pueblo la apoyaba, al igual que un buen número de kreols. El cambio de suerte en la lucha había hecho que incluso algunas unidades de shanz en Kondra y Megara se pasaran al bando rival (Paz Soldán, 2014: 310).

La afirmación sin resquicios de duda que realiza el personaje sobre la situación de guerra que se vive en la isla ayuda a desmontar la imagen oficial que habíamos recibido hasta el momento (aun cuando el foco de la novela se haya centrado precisamente en la realidad diaria de los irisinos, sin censura). La política fáctica presenta a Munro como un estado responsable de lo que sucede en Iris. Es consciente la realidad, pero los beneficios económicos que se generan son suficientes para que estos hechos se escondan al conocimiento público.

La investigación sobre Xavier también resulta suficientemente esclarecedora: la versión oficial expone que se ha suicidado en prisión, evitando la mención del lavado de cerebro que se le ha realizado. Munro había evitado establecerse directamente en la isla para impedir que fuera considerado como una forma de colonización. Este intento de evitar los errores cometidos en el pasado no ha sido capaz de cambiar ni de esconder que la realidad ha terminado siendo, en esencia, la misma. La principal diferencia está en las responsabilidades. Munro podría combatir los problemas irisinos, al menos parcialmente, si no hubiera cedido el territorio a una empresa privada. Supone un nuevo tipo de colonización que resulta más opresor, incluso, que el que se podría haber experimentado. Un nuevo modelo de protectorado corporativo se ensaya en esta obra.

El intento de interrogatorio que realiza Katja sobre uno de los supuestos asesinos de Reynolds (un *shanz* carnicero que se nos presenta en la segunda parte de la novela) nos permite conocer la imposibilidad de que los medios oficiales que guarda Munro para asegurar que la ley se cumpla en el protectorado resultan inocuos. Katja es incapaz de hacer cumplir la ley de la metrópoli, ya que tanto SaintRei (que ha construido una verdad alternativa sobre los hechos), como los propios irisinos (que se sienten tan separados del sistema oficial que no confían en él en ninguna situación) impiden que lleve a cabo su función. Estas son las

palabras de uno de los detenidos, Chendo, sobre la aplicación en Iris de los reglamentos: «La ley de Munro no existe ki. Hace tiempo que se debía declarar la independencia. Es lo que hará Orlewen. Palabra de Xlött» (Paz Soldán, 2014: 307). Lo único que se espera ya es que triunfe finalmente la insurgencia, que es el hecho que pondrá fin a esta obra. La entrada de los rebeldes irisinos en el Perímetro supone el término de cualquier intento de entendimiento, y el recurso a la violencia como base de la sociedad.

De nuevo, son los relatos sobre el universo diegético de Iris los que nos ayudan a ejemplificar estos rasgos, al concentrar la narración en un concreto y determinado evento. La historia que abre la recopilación y da nombre al conjunto, *Las visiones*, es una muestra de la crueldad y falta de empatía del sistema judicial. A pesar del título de Juez que presenta el protagonista (así denominado siempre, en mayúscula), convertido en arquetipo de esta profesión, la falta de justicia para los irisinos es absoluta. Ya desde el primer momento se muestra la intención punitiva como la única aplicada en la isla, sin consideración hacia la extraordinaria medida de las penas impuestas, o hacia la culpabilidad de los acusados, que carecen de ningún tipo de derecho procesal: «Un irisino había robado comida de un depósito; como era reincidente, el Juez arguyó que no bastaban ni el electrolápiz en la espalda ni hundirlo en la tierra hasta el cuello durante un par de días, bajo el sol de escándalo» (Paz Soldán, 2016: 14). La justicia se iguala a la tortura, evidenciando el régimen dictatorial y represivo que ejerce la corporación SaintRei en la isla. El paralelo con cualquiera de los múltiples regímenes hispanos que han concebido tal equiparación en sus respectivos sistemas durante el siglo XX es evidente (desde el franquismo español, hasta el gobierno chileno de Pinochet, por poner dos ejemplos). La justicia irisina carece de su función de ofrecer una tranquilidad y una protección integral a los ciudadanos, que pasan a ser considerados también en este aspecto como simples piezas prescindibles del sistema.

La narración de Paz Soldán sirve para denunciar un sistema que no solo comprende la máxima vía punitiva como única forma de ejercer la justicia, sin consideraciones humanitarias, sino que ni siquiera intenta buscar al verdadero culpable. El castigo (que podemos considerar a través del concepto kafkiano sobre el mismo) se convierte en el objetivo máximo del Estado corrupto. Se trata este de un rasgo plenamente distópico, que lleva a los personajes hacia una desconfianza absoluta en la supraestructura oficial de la isla.

El personaje principal del relato sirve, de nuevo, como una perfecta ejemplificación de este proceso: «el Juez, en cambio, no estaba interesado en distinguir asesinos de los que no. Le daba lo mismo, porque creía que una falla primordial unía a todos en esa región hostil» (Paz Soldán, 2016: 16). Basándose en una equiparación muy semejante a la que fue la base del nazismo para proceder a la ejecución de la «solución final», el holocausto judío, toda la sociedad irisina es considerada culpable por su simple existencia. Cualquier irisino, para la máxima autoridad judicial de la isla, es igual de culpable por ser como es. La verdad de que sea un ladrón o un asesino es secundaria, carece de importancia. Como hemos expuesto al explicar las concepciones de Said acerca del «otro», se produce una *objetualización* y una deshumanización completa de toda una sociedad, paso indispensable para proceder a su total sometimiento al poder corporativo<sup>11</sup>.

Otro relato que ejemplifica la falta de sistema judicial efectivo en la isla es *El rey Mapache*. Es la historia de Alayz, un irisino vendedor de mapaches que debe asumir que la policía le requiese los animales, sin motivo aparente. Lo importante es la falta de seguridad que recibe de un sistema que trata sin ningún cuidado el medio de sustento de los ciudadanos nativos. Ante la devolución de sus animales, necesarios para la venta, se produce este diálogo:

Alayz respiró aliviado y quiso saber si los mapaches habían sido alimentados.

No creo, dijo Mohit. No es su obligación.

Al rato llegaron las cajas. Alayz las abrió una por una y descubrió que todos sus mapaches estaban muertos y comenzaban a oler mal. Algunos parecían mordisqueados. Oisqueó en torno suyo y emitió un chillido nervioso, como si estuviera transformándose él mismo en mapache (Paz Soldán, 2016: 117).

La falta de interés del sistema policial por los bienes o por los propios irisinos se nos muestra de manera clara, sin que puedan presentarse dudas respecto a la presentación del foco narrativo. El objetivo de Alayz será el de convertirse en el rey Mapache que da nombre

---

<sup>11</sup> Otro aspecto importante de *Iris* es la influencia del neopolicial latinoamericano: «En el neopolicial se acentúa la desconfianza en la ley que ya se adivinaba en el *hard boiled* estadounidense. Frecuentemente recurre a temas de actualidad para denunciar la corrupción de un sistema irremediablemente podrido, en el que jueces y políticos actúan en connivencia con los criminales» (Noguerol, 2006). Los brutales asesinatos contra irisinos dirigidos por el *shan* Reynolds, así como la vana investigación dirigida por Katja que se pretende realizar posteriormente, nos dan una muestra de cómo el crimen es amparado por el tipo de sociedad corrupta corporativa que vemos en Iris. La criminalidad se encuentra unida a la corrupción del sistema, tanto en los niveles oficiales como en los no oficiales.

al relato y, de manera sobrenatural, conseguir la destrucción de la ciudad de Nova Isa. Pero hasta que este elemento maravilloso entre en la narración, el fin de este personaje será el de alguien olvidado por un sistema que le desprecia por su condición de irisino. Su intento de interponer una denuncia debido a estos actos resulta inocuo, y sus repetidas quejas (junto a los mensajes de apoyo de la comunidad irisina) prácticamente terminarán con su vida:

Ingresó a su despacho y se encontró con el irisino [el propio Alayz, denunciante] parado frente a él y con las manos atadas. Tenía las mejillas cuarteadas por el electrolápiz, la camisa desgarrada a jirones, los brazos inundados de manchas violáceas. Una vez más, se habían excedido en el cuartel (Paz Soldán, 2016: 121).

Al igual que lo sucedido en las guerras de Afganistán y en Iraq, fuente de inspiración para este mundo diegético, la tortura es la única respuesta que conoce un sistema corporativo que se basa en la simple violencia, al carecer de ninguna otra posible justificación<sup>12</sup>. La distopía ayuda a presentar los hechos al lector a través de un filtro que, gracias al extrañamiento producido por la ciencia ficción, permite la reflexión sobre la tortura realizada por el sistema en nuestra propia realidad. Se intenta construir un narratario extradiegético que sea capaz de observar el disímil conjunto de circunstancias que hacen de Iris un espacio degenerado, siendo un elemento imprescindible para que la distopía pueda provocar un cambio de visión hacia nuestra sociedad (Genette, 1989: 270-321).

### 3.3. Cosificación y sexualidad como escapes distópicos de la realidad.

La distopía es, como estamos viendo, el armazón básico que sostiene todo el entramado de la sociedad irisina. La desesperanza y la falta de ideales entre la población *shanz* (no así entre los irisinos, que se terminarán alzando con la victoria) responde al entorno concreto de

---

<sup>12</sup> La OTAN y la CIA han realizado en varios países europeos numerosos interrogatorios con torturas sobre individuos relacionados con las diversas guerras y operaciones que han llevado a cabo. El emplazamiento diegético de los irisinos presenta importantes paralelos con nuestra propia realidad, lo que resulta un indicio de la capacidad de extrañamiento que presenta este tipo de literatura: «Bajo el gobierno de Ahern, Irlanda le prestó a la CIA el aeropuerto de Shannon, y se transportó a tantos prisioneros hacia el oeste que la gente del lugar lo conocía por el nombre de Guantánamo Express. La Suecia socialdemócrata, con el corpulento Göram Persson –que en la actualidad trabaja en un lobby empresarial– al frente del gobierno, entregó a la CIA a dos egipcios que buscaban asilo, y la agencia norteamericana los envió directamente a los torturadores de El Cairo» (Anderson, 2012: 88).

corrupción social de este mundo diegético, pero también al contexto general de la literatura latinoamericana contemporánea, que promueve la distopía<sup>13</sup> y la contrautopía (inversiones reales del proyecto utópico, no ficticias como en el caso que estudiamos) como forma de explicar los males de la sociedad (Noguerol, 2012: 55-57). El capitalismo brutal que hemos mostrado es la base que permite la construcción de la distopía irisina. Pero nuevamente se trata de un reflejo de nuestro propio mundo real, donde la globalización y el auge de las corporaciones a nivel mundial permite hablar del paso desde la posmodernidad a la llamada «modernidad líquida»: «*With the advent of globalization and exterritorial economic power, the ability of the state to impose laws and restrict corporate decisions has been severely limited*» (Shmeink, 2016: 51). El Estado tiene como objetivo teórico la redistribución social de la riqueza para impedir que un pequeño grupo de individuos posea el control completo de un grupo humano. La ausencia total de una estructura estatal, sustituido por un entramado corporativo cuyo único fin es el enriquecimiento personal de los dirigentes, es el principal causante del estado degradado en el que se encuentra la isla de Iris.

La sociedad irisina es, como estamos viendo, un entorno enfermo basado en el desapego y en la artificialidad. Los personajes forman parte de un engranaje corporativo del que les es imposible huir. Las esperanzas personales y las ilusiones no forman parte de este ambiente nocivo, que perpetúa el sometimiento de una población nativa dominada, junto a unas fuerzas de ocupación que se encuentran encarceladas desde el momento en el que decidieron ir a Iris (los soldados *shanz* presentes en el texto han elegido voluntariamente formar parte de los cuadros de SaintRei, pero tienen prohibido volver a Munro). La evasión se convierte en el elemento principal de sus vidas, ya que les permite huir de la realidad asfixiante que encuentran a su alrededor. Este es el principal elemento distópico de la novela, que configura la base para mostrar al lector la dualidad entre la verdad oficial y las vidas diarias y miserables de los habitantes de Iris<sup>14</sup>. Paz Soldán dispone dos elementos como

---

<sup>13</sup> Término en el que englobamos toda aquella literatura que busca romper con la literatura utópica –construida a partir de obras como *Utopía* (1516) de Moro, *La ciudad del Sol* (1602), de Campanella, o *Nueva Atlántida* (1626) de Bacon– mediante el cuestionamiento de las bases de una sociedad que se muestra ante el lector en su imagen más negativa.

<sup>14</sup> Al igual que una parte importante de la narrativa latinoamericana más reciente, la sociedad y los personajes de *Iris* responden a los rasgos del denominado «barroco frío»; como la importancia del simulacro en el entorno vital (unido al escapismo que parecen necesitar estos personajes), la multiplicidad de tramas interconectadas, la fractalidad y brevedad de gran parte de los capítulos que conforman cada una de las partes de la obra, o la

básicos para este proceso de huida que deben vivir estos caracteres para su propia supervivencia: las drogas<sup>15</sup> y la sexualidad (aunque se podría añadir algún otro, como la brutalidad demostrada por Reynolds sobre la población irisina). Nos vamos a centrar en el segundo de ellos.

La sexualidad resulta uno de los aspectos más relevantes para los personajes de la obra<sup>16</sup>. Se experimenta, no obstante, de manera brutal y mecánica. Sirve como distracción, y ayuda a la cosificación progresiva del cuerpo humano (uno de los principales rasgos de la deshumanización general que hemos visto). Reynolds, el segundo de los protagonistas, nos presenta la versión más brutal y animal de este fenómeno. La pornografía y la prostitución se convierten en armas idóneas para la objetualización de la mujer, que se convierte en un objeto al servicio de los soldados de SaintRei (aunque el texto también ofrece ciertas posibles alusiones a su uso como forma de sometimiento de algunos de los soldados varones). Los *shanz* recurren constantemente a ello, ya que lo consideran como meros juegos y diversiones, con lo que la gravedad de la situación se banaliza por completo. El propio personaje nos lo explica como algo normal y natural en su rutina: «Íbamos al fukjom pa shanz nel Perímetro, mas nos tocaban las más feas y gordas, y salíamos den a la ciudad en busca de los fukjoms irisinos. Los ilegales, a los que nos permitían entrar» (Paz Soldán, 2014: 116).

El sexo deja de ser un encuentro íntimo para convertirse en un trámite rutinario. Los cuerpos se convierten, una vez más, en objetos que pueden ser usados por la voluntad del más fuerte; en este caso concreto, para conseguir un placer rutinario. De esta manera se cosifica totalmente dicho acto, junto a las personas que lo están realizando. Las palabras del narrador sobre la tercera protagonista, Yaz, acerca de uno de los hombres con los que

---

existencia a lo largo de toda la novela de un presente continuo que se desliza entre la realidad opresora de SaintRei y la victoria de las fuerzas insurgentes de Orlewen (Noguerol, 2013: 22-28).

<sup>15</sup> Las drogas también resultan fundamentales en el mundo irisino. Suponen el principal vehículo para acceder a la religiosidad que impregna la cultura nativa, y como tales son ampliamente usadas por los habitantes de la isla (una de estas sustancias, con importantes rasgos psicotrópicos, es el «jün»). Por otro lado, otro tipo de sustancias (las principales son denominadas «swits») permiten a los *shanz* sobrevivir y poder cumplir con su trabajo. Son drogas utilitarias que, sin embargo, provocan un considerable daño debido a su uso indiscriminado y abusivo: «Entre los recetados para sus dolencias y los que tomaba por su cuenta tenía como para crear una poción mágica utilizando su bodi como una olla sin fondo. Un alquimista novato» (Paz Soldán, 2014: 4).

<sup>16</sup> Resulta interesante destacar que el lenguaje usado por Paz Soldán en esta novela responde también a una visión cinematográfica de la realidad. El cine añade un elemento más, aunque de gran importancia, a la sexualidad enfermiza que presenta el texto, ya que sirve como referente cultural para la creación pornográfica (Seoane, 2017: 268-269).

mantiene relaciones, resultan suficientemente reveladoras sobre este aspecto: «Biasi no estaba interesado en ella, no daba para historias cándidas en la intimidad. Nada más quería desahogarse, ponerse al día con un rito animal» (Paz Soldán, 2014: 183). El amor o el deseo de mantener relaciones sexuales pasa a un segundo plano en un ambiente nocivo en el que lo único importante es satisfacer el instinto. Los *shanz* destinados en el hostil y selvático valle de *Malbado* para combatir a la insurgencia de Orlewen se convierten prácticamente en animales, sin apenas resquicios de humanidad en muchas ocasiones. El sexo se convierte, por lo tanto, en un fallido intento de evasión que termina convertido en una enfermiza rutina.

A través de la historia de Yaz, el lector se adentrará en uno de los aspectos más desagradables de la sexualidad. La materialidad y fragilidad del cuerpo, así como la necesidad de dar salida a los instintos más básicos que atesoran los personajes en su interior lleva al narrador a mostrarles de manera animalizada. La escatología se mezcla con el placer y con la satisfacción de las exigencias corporales y vitales básicas en un escenario que desagrada, al mismo tiempo que la obscenidad y la lujuria se combina con las drogas ante los ojos del lector. La deshumanización de los personajes se manifiesta, de esta manera, a través de la visión de su espacio más íntimo. Así se narra una de estas escenas, en la que una Yaz que ha dejado de lado la razón y la atención a su deplorable estado físico provocado por la ingesta de drogas se deja llevar por sus instintos, al convertir la suciedad que la rodea y la totalidad de su ser en parte de la experiencia:

La cama era angosta y no estaba sola. Él gritó que hacía mucho ruido, lo acababa de despertar, que se callara, mañana sería un día pesado. Ella quiso saber si su boca no estaba sucia, si no olía a vómito. Él dijo que sólo lo sabría si la besaba. Ella qué esperas. Él se echó a su lado y la besó. La cama crujió y ella creyó que todos se despertarían. (...) Él bajó su mano, metió sus dedos y jugueteó con ella; ella le pidió que parara porque iba a orinar, iba a orinar, tarde, y él sacó la mano mojada y dijo que su orín olía a perfume, lamió sus dedos, metió su mano en la boca de ella y ella dostá tu anillo, qué anillo, el de casado, y él te equivocas nostoy casado, tú eres doctor, sí lo soy, y ella dijo que para cerciorarse de eso debía mostrarle la cam, y siguió cayendo, pero él dijo que no tenía ninguna cam y le mostró su anillo, y vio las iniciales de él y de su madre y sintió que la mierda se le amontonaba en el culo y se fue en mierda, no me veas plis no me veas así, siempre he querido verte así, él se desnudaba y le tapaba la boca (Paz Soldán, 2014: 207-208).

#### 4. La teoría de los mundos posibles en la narrativa de *Iris*.

El ámbito lingüístico tiene siempre una gran importancia dentro del análisis literario. En el caso de la obra de Paz Soldán, el lenguaje se caracteriza por su complejidad. El reflejo de un dialecto español ficticio caracterizado por la gran influencia del inglés y por su claro carácter coloquial ofrece una visión cercana de la población y los personajes, introduciendo al lector en un mundo degradado y anodino en el que viven. Sin embargo, ello añade una gran dificultad a la hora de la comprensión. El análisis de la semiótica ofrecida nos permite observar también el ambiente opresivo del texto.

Si nos centramos en la teoría de los mundos posibles, lo verosímil se convierte en la unidad de medida para diferenciar los grandes tipos de universos diegéticos que son posibles en la ficción. *Iris* correspondería con un mundo tipo II, en términos generales. Estamos ante un espacio que no presenta las reglas propias del mundo objetivamente real (lo que correspondería al tipo I), pero sus normas sí resultan creíbles, posibles, teniendo siempre como referencia este otro universo. Se trata, por lo tanto, de un lugar verosímil en el que una serie de rasgos propios de nuestro mundo (capitalismo brutal, torturas, control corporativo de todos los aspectos de la vida del individuo) ya se encuentran en nuestra propia realidad. La versión extrema de ellos es lo que nos presenta *Iris*, y este mismo hecho es el que lo configura como un universo distópico. Todos ellos son atributos ya presentes en nuestro universo. Como intentamos mostrar, este tipo de ciencia ficción cumple el objetivo de reunirlos de tal manera que resulten sorprendentes para el lector, con lo que se cumple el objetivo de causar un mayor efecto en él, convirtiéndose la literatura en un instrumento de denuncia social. No obstante, también encontramos rasgos propios del mundo posible tipo III, en todos aquellos momentos en los que las acciones sobrenaturales relacionadas con Orlewen y los rituales irisinos en torno a *Xlött* transgreden la verosimilitud que podemos esperar en el resto de la obra (Albaladejo, 1986: 58-60). A pesar de que estos rasgos no son mayoritarios en la novela, y se nos presentan solo puntualmente (son mucho más comunes en el conjunto de relatos de *Las visiones*, como hemos visto en el ejemplo de *El rey Mapache*), si nos atenemos a la «ley de máximos semánticos» (Albaladejo, 1986: 61-62), el texto de Paz Soldán correspondería a un modelo de mundo tipo III, al incluir tanto elementos propios del

modelo tipo II como del modelo tipo III. Esta clasificación nos presenta el armazón semántico-extensional que posteriormente se puede dividir en una serie de submundos dentro del espacio mental del mundo posible de *Iris*:

todos los mundos y submundos expresados por el texto literario son alternativos de otros mundos efectivamente actualizados o actualizables o hipotéticamente actualizables, y uno de los mundos no efectivamente realizados de la estructura de conjunto referencial de naturaleza ficcional es, dentro de dicha estructura, el que desempeña una función equivalente a la que el mundo real efectivo tiene en el conjunto referencial regido por un modelo de mundo del tipo I (Albaladejo, 1986: 82).

*Iris* se nos presenta como una compleja macroestructura que se adapta con bastante exactitud a la teoría de los mundos posibles. La falta de un narrador único que exponga las características generales del mundo incide en la construcción de un espacio diegético subjetivo y parcial; a través de las experiencias de los cinco protagonistas de la novela: Xavier, Reynolds, Yaz, Orlewen y Katja. En cada uno de los capítulos vemos a un narrador extradiegético, no representado, que se entremezcla con un narrador sí representado (que además es coprotagonista de la historia y que nos puede estar contando su propia versión manipulada de lo subjetivo), intradiegético, lo que permite contraponer ambas perspectivas (Todorov, 1981: 60-63). Tendremos, por lo tanto, cinco fábulas parciales que coinciden con las fábulas personales de cada una de estas figuras. Esta fragmentación del texto nos ofrece una serie de perspectivas que no tienen una intención totalizadora, sino que disponen los rasgos principales de este mundo degradado y embrutecido. Son una serie de espacios semánticos abiertos y disímiles que, sin embargo, comparten una serie de rasgos en común que permiten configurar al lector su propia visión de la distopía irisina. La focalización externa de la novela permite que se presenten una serie múltiple de perspectivas con el objetivo de ofrecer al lector un panorama más amplio del mundo diegético, además de evitar que la narración exponga una única verdad. Se intenta construir un narratorio extradiegético que sea capaz de observar el disímil conjunto de circunstancias que hacen de *Iris* un espacio degenerado, siendo un elemento imprescindible para que la distopía pueda provocar un cambio de visión hacia nuestra sociedad (Genette, 1989: 270-321).

El análisis de la disposición macroestructural de la fábula en *Iris* se adapta también, en términos generales, a la división según cada uno de los personajes protagonistas. Es la

interrelación entre las fábulas parciales que nos muestra lo que sustenta el esqueleto global de la obra, ya que «La fábula es la base que sostiene la macroestructura textual y, lógicamente, el texto narrativo todo» (Albaladejo, 1986: 135). Paz Soldán dispone cinco grandes fábulas parciales como sustrato básico, correspondientes a cada una de las diferentes focalizaciones que se relacionan con un protagonista. Teniendo en cuenta que los cinco personajes presentan por separado parte de la fábula general, el fragmentarismo y la multiplicación de ideas y visiones que se trasladan a cada capítulo dificultan la linealidad de la fábula. Sin embargo, y a pesar de esta falta de claridad que se dispone (lo que contribuye al carácter de desasosiego y falta de seguridad que configura el conjunto del mundo distópico), el orden de aparición de cada una de estas fábulas parciales junto a los protagonistas sigue un orden lineal en el tiempo que nos lleva desde la presentación inicial de la isla de Iris y de su sociedad a través de las experiencias de uno de los soldados corporativos, Xavier; hasta la victoria final de las fuerzas insurgentes irisinas que consiguen el control del Perímetro, base de SaintRei, en el apartado dedicado al personaje de Katja. En el espacio textual que deviene entre ambos momentos se nos muestra la brutalidad de las tropas *shanz* contra la población irisina, y el enfrentamiento entre ambas sociedades (final de la parte de Xavier, junto a la parte de Reynolds), la lucha contra la creciente insurgencia en el entorno hostil del valle de *Malbado* (parte de Yaz), y la construcción del personaje de Orlewen como líder de los insurrectos (en la cuarta parte). Por último, destacaremos también cómo se producen ciertos enfrentamientos entre las visiones contrapuestas de los diferentes personajes, lo que añade una mayor tensión a la macroestructura (principalmente debido a la falta de claridad sobre lo sucedido con Xavier, como ya hemos estudiado, y a la inclusión de la compleja fábula parcial de Orlewen, que resulta en gran medida indeterminada), además de que es el conjunto de estas cinco fábulas fragmentarias lo que permite al lector comprender la estructura global del mundo diegético.

## 5. Conclusiones

*Iris* se configura desde el primer momento como un complejo mundo diegético en el que se entremezclan múltiples perspectivas de una serie de personajes tan disímiles entre ellos como

para ofrecer una amplia selección de las ideas y valores que se debaten en esta compleja sociedad. La concatenación de fábulas parciales que hemos presentado recrea un espacio fragmentario en el que no hay verdades absolutas (ni desde unos órganos oficiales cuyo único objetivo es seguir obteniendo beneficios, ni desde unos grupos insurgentes unidos por el fanatismo religioso), lo que ayuda a conformar uno de los rasgos básicos de esta distopía: la falta de objetivos vitales de la mayoría de los personajes, sumidos en un constante intento de supervivencia que, sumado a los procesos de deshumanización seguidos por las directrices de SaintRei, objetualizan y acaban con la personalidad tanto de los irisinos (que son considerados como un pueblo inferior cuya única utilidad es su imprescindible trabajo en las minas) como de las tropas de soldados *shanz* (que sufren como una condena su internamiento en esta isla, sirviendo solo como brazo ejecutor de la represión que el régimen necesita).

Hemos mostrado también la fuerza que adquiere un género como la ciencia ficción (a través de un subgénero híbrido como es la distopía *ciberpunk*) como método de extrañamiento sobre el propio lector que, tras la inmersión en el mundo diegético creado por Paz Soldán, puede establecer paralelos con su propia realidad; en la cual las aparentes exageraciones de esta obra encuentran un fundamento. En la isla de Iris se entremezclan todos los rasgos que hemos estudiado (deshumanización y *objetualización* de la población, injusticia generalizada y admitida, sexualidad vista de una manera utilitaria), creando los componentes necesarios para la construcción de la distopía. La población, tanto nativa como foránea, se encuentra sometida a grandes presiones por parte de los dos elementos que controlan esta región: la naturaleza radioactiva y la brutal corporación de SaintRei. El complejo entramado político de este entorno muestra grandes paralelos con nuestra propia sociedad, como hemos ido presentando a lo largo de este escrito. El capitalismo de nuestro mundo real ya no resulta tan fácil de justificar para un lector que ha observado cómo son las condiciones de vida de un entorno extremo originado por la necesidad de obtener mayores beneficios. Este ejemplo de ciencia ficción ayuda a un cambio global de perspectivas sociales, gracias al ataque indirecto que realiza sobre las ya mencionadas guerras de Iraq o Afganistán, por poner un ejemplo, o al trabajo esclavo al que muchas compañías someten a miles de personas del primer mundo. También nos ofrece muchas más perspectivas de estudio futuro como la enorme influencia de los estupefacientes en la población, el entramado religioso

construido por la población nativa o el trabajo inhumano que se realiza en las valiosas minas irisinas.

En definitiva, Paz Soldán ha creado un universo diegético de gran complejidad que ofrece una prospección de nuestra propia realidad, distorsionada y enclavada en un ambiente postapocalíptico. La reflexión sobre una sociedad cambiante y compleja como la nuestra es la base de una gran parte de la literatura contemporánea. La ciencia ficción nos demuestra en *Iris* su fuerza como género dispuesto a cuestionarse unos valores y verdades absolutas que, de otra forma, encontrarían una menor capacidad de expresión.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBALADEJO, Tomás (1986): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universidad de Alicante.
- ALONSO, Carlos J. (1989): «Civilización y barbarie», *Hispania*, 72, pp. 256-263.
- ANDERSON, Perry (2012): *El Nuevo Viejo Mundo*, Madrid, Akal.
- BLAIM, Artur (2016): «A Conspiracy of the Rich: Dystopianizing the Real in More's Utopia», *Utopian Studies*, 27, pp. 601-614.
- BOSTIC, Adam I. (1998): «Automata: Seeing Cyborg through the Eyes of Popular Culture, Computer-Generated Imagery, and Contemporary Theory», *Leonardo*, 31, pp. 357-361.
- CALDERÓN, Sara (2016): «El monstruo como epidemia: avatares de la monstruosidad en *Iris*, de Edmundo Paz Soldán», en [<https://journals.openedition.org/amerika/7110>] (3/06/2018).
- DE GANDÍA, Enrique (1962): «Sarmiento y Su Teoría de Civilización y Barbarie», *Journal of Inter-American Studies*, 4, pp. 67- 87.
- DÍEZ, Julián y Fernando MORENO, eds. (2014): *Historia y antología de la ciencia ficción española*, Madrid, Cátedra.
- FERNÁNDEZ, Roberto (1989): «Algunos usos de civilización y barbarie», *Revista Mexicana de Sociología*, 51, pp. 291-325.
- GENETTE, Gérard (1989): *Figuras III*, Barcelona, Lumen.
- IRRIBARREN, Javiera (2017): «Tecnociencia, virtualidad y poshumanismo: la era infotécnica en tres novelas de Edmundo Paz Soldán», *Nueva revista del Pacífico*, 66, pp. 133-148.
- KROEBER, Karl (1998): *Romantic Fantasy and Science Fiction*, New Haven (Connecticut), Yale University Press.

- LÓPEZ, Estrella (1991): «Distopía: Otro final de la utopía», *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 55, pp. 7-23.
- LÓPEZ-PELLISA, Teresa (2020): «Epílogo: el final de los inicios especulativos latinoamericanos (temas, características y autores)», en Teresa López-Pellisa y Silvia G. Kurlat (eds.) *Historia de la ciencia ficción latinoamericana I. Desde los orígenes hasta la modernidad*, Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana, pp. 445-498.
- MAIER, Linda S. (2011): «A McOndo Writer's Take on Literature in the Era of Audiovisual and Digital Communication: The Case of Alberto Fuguet's "Las películas de mi vida"», *Hispania*, 94, pp. 406-415.
- MONTOYA, Jesús (2017): «De *Río fugitivo* a *Iris*: poshumanismo, forma y discurso en la ficción reciente de Edmundo Paz Soldán», *El Taco en la Brea*, 6, pp. 201-219.
- MORENO, Fernando (2010): *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, Portal Editions.
- NOGUEROL, Francisca (2006): «Neopolicial latinoamericano: el triunfo del asesino», en <http://www.lehman.edu/faculty/guinazu/ciberletras/v15/noguerol.html> (1-06-2018).
- (2010): «Última narrativa hispanoamericana (de 1995 a nuestros días)», en Gianfranco Zicarelli (coord.), *Cuatro paisajes*, Roma, Instituto Cervantes, pp. 87-116.
- (2012): «Utopías intersticiales: la batalla contra el desencanto en la última narrativa latinoamericana», *Zama*, 4, pp. 53-64.
- (2013): «Barroco frío: simulacro, ciencias duras, realismo histórico y fractalidad en la última narrativa en español», en Jesús Montoya y Ángel Esteban (eds.), *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*, Madrid, Iberoamericana, pp. 17-31.
- PAZ SOLDÁN, Edmundo (2014): *Iris*, Madrid, Alfaguara.
- (2016): *Las visiones*, Madrid, Páginas de espuma.
- RABKIN, Eric (2004): «Science Fiction and the Future of Criticism», *PMLA*, 119, pp. 457-473.
- RIPPL, Gabriele (2015): «Introduction», en Gabriele RIPPL (ed.), *Handbook of Intermediality*, Berlín/Boston, De Gruyter, pp. 1-31.
- RIVERO, Giovanna (2020): «Ciencia ficción boliviana (1864-1967)», en Teresa López-Pellisa y Silvia G. Kurlat (eds.), *Historia de la ciencia ficción latinoamericana I. Desde los orígenes hasta la modernidad*, Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana, pp. 131-156.
- RUIZ, Ricard, (ed.), (2014): *Mañana todavía. Doce distopías para el siglo XXI*, Barcelona, Fantasy.
- SAID, Edward (2010): *Orientalismo*, Barcelona, Debolsillo.

- SCHMEINK, Lars (2016): *Biopunk dystopias. Genetic engineering, Society and Science Fiction*, Liverpool, Liverpool University Press.
- SEOANE, José (2017): «Procedimientos cinematográficos en la narrativa de Edmundo Paz Soldán», *Tropelías*, 27, pp. 263-279.
- SUVIN, Darko (1984): *Metamorfosis de la ciencia ficción*, México, Fondo de Cultura Económica.
- TODOROV, Tzvetan (1981): *Introducción a la literatura fantástica*, México, Premià.