

Tesela: CIBERESPACIO Y SEMIVIDA

Ontología, Polis y Cierre Crítico-Parcial del Campo Cyberpunk en
Ubik y *Neuromante*



Ensayo académico comparativo desde el materialismo filosófico y la teoría de la razón literaria.

Atelier Velázquez · Ciudad de México · 02/25/26
Julio David Rojas

Abstract

Dos artefactos narrativos —**Ubik** y **Neuromante**— operan como si fueran instrumentos de laboratorio: no describen un “futuro” con neón, trabajan sobre el presente como un ácido fino que separa capas. Este ensayo los lee desde un marco materialista para extraer, con bisturí y sin psicologismos, el tipo de realidad que cada novela fabrica y administra: una ontología inestable en Dick, una ontología infraestructural en Gibson. Ahí aparece la primera ganancia: la ficción deja de ser un “como si” vaporoso y se vuelve un régimen de existencia con dos registros, estructural y operatorio, donde ciertas entidades (**Ubik**, la semivida, el ciberespacio, las IAs) actúan como operadores que reorganizan el campo.

La comparación se ordena por una fricción única: mito tecnológico o ficción crítica. La respuesta no se juega en el tono ni en la estética, se juega en el modo de cierre. **Ubik** descompone la realidad como quien agita una casa y escucha qué cruje; su mundo se sostiene por degradación, regresión, burocracia de lo muerto. **Neuromante** cambia el ángulo: la verdad se convierte en acceso diferencial a una infraestructura, y el cuerpo pasa a ser interfaz, estorbo, residuo. En una digresión breve —casi inevitable—, el cyberpunk suena menos a profecía que a contabilidad: quién cobra por el tiempo, quién cobra por la percepción, quién cobra por estar vivo.

La tesis política emerge con dureza material: la polis se desplaza del territorio hacia la infraestructura informacional, con ciudadanía sustituida por conectividad y soberanía mutando en arquitectura corporativa. El cierre categorial del subgénero se defiende mostrando un núcleo ontológico, operadores recurrentes y producción conceptual efectiva; se entiende entonces por qué estas novelas no solo “representan” un mundo: lo montan, lo cablean, lo repiten.

Índice

1. Apertura controlada: contexto y objeto
 2. Definiciones mínimas
 3. Tesis y mapa del argumento
 4. Ontología de la ficción: clasificación de entidades
 5. Gnoseología narrativa: verdad, información, cierre o deriva
 6. Antropología material: cuerpo, residuo, obstáculo, sistema
 7. La polis reconfigurada: tesis política obligatoria
 8. Symploké material del cyberpunk
 9. Cierre crítico-parcial del campo cyberpunk (razón literaria y analogía controlada)
 10. Aparato crítico: steelman y respuesta
 11. Conclusión: dictamen y ganancias
- Entregable A: Identidades Sintéticas Producidas
- Entregable B: Citas Primarias con Etiqueta Funcional
- Entregable C: Bibliografía en APA 7
- Entregable D: Mini-Auditoría Gnoseológica

1. Apertura controlada: contexto y objeto

Dos fechas enmarcan el problema con más exactitud que cualquier prólogo: 1969 y 1984. Philip K. Dick publica *Ubik* cuando la Guerra Fría ha cristalizado ya en sus estructuras más opresivas —la carrera espacial como espectáculo ideológico, las corporaciones militares-industriales como nueva soberanía funcional, la televisión como primera red de distribución masiva de simulacros. Gibson publica *Neuromante* quince años después, en el umbral de la financiarización global, el nacimiento de Internet como red civil y la primera oleada de desregulación neoliberal que disolvía las fronteras entre Estado y mercado. Ninguna de las dos obras emerge de la "visión" de un autor genial; ambas cristalizan contradicciones materiales concretas que presionan sobre el campo de la ciencia ficción anglófona desde direcciones complementarias.

La ciencia ficción del período anterior —Asimov, Heinlein, Clarke— había funcionado como discurso de legitimación tecnológica: el futuro como extensión lineal del presente capitalista administrado. La Nueva Ola de los 60 quiebra ese consenso. Dick lleva la quiebra al interior de la ontología misma: si la realidad puede descomponerse, si los objetos pueden colapsar cronológicamente, si la muerte no termina la consciencia sino que la congela en un estado de explotación comercial, entonces el problema no es "qué tecnología" sino "qué tipo de ser" producen las instituciones capitalistas. Gibson, por su parte, recoge esa desestabilización ontológica y le añade la dimensión infraestructural: el ciberespacio como espacio operatorio —con geometría, jerarquías, velocidades y barreras— donde se decide la soberanía del siglo XXI.

Ubik narra la investigación de un grupo de empleados de la empresa Runciter Associates —agentes anti-psíquicos— que sobreviven a un atentado en la Luna solo para descubrir que quizás son ellos los muertos y su jefe Runciter el vivo. El mundo de los personajes comienza a degradarse: los objetos regresan a versiones anteriores de sí mismos (el cigarrillo vuelve a ser tabaco sin procesar, el automóvil pierde décadas de diseño), los dólares se convierten en monedas del siglo XIX. El dispositivo central —*Ubik*— aparece como spray aerosol que detiene la entropía regresiva, pero también como principio cosmológico último que se publicita en lenguaje de mercado. La estructura ontológica del mundo representado es radicalmente inestable: la realidad de los

personajes depende de quién controla la semivida —estado de consciencia post-mortem administrado por empresas funerarias— y quién emite las señales que organizan la experiencia.

Neuromante narra las operaciones de Case, un hacker desconectado del ciberespacio por el castigo de sus anteriores empleadores, contratado por el misterioso Armitage para ejecutar una serie de infiltraciones en sistemas corporativos. El objetivo final resulta ser la fusión de dos inteligencias artificiales —Wintermute y Neuromante— que forman una entidad única de alcance desconocido. La infraestructura del mundo es explícita: Chiba City como zona de economía informal y mercado negro de implantes; el sprawl megalopolitano como superposición de jurisdicciones corporativas; el ciberespacio como "alucinación consensual" donde las grandes corporaciones construyen sus fortalezas de datos con arquitecturas geométricas visibles. El núcleo conflictivo no es la libertad individual contra el sistema, sino la reorganización de las jerarquías de soberanía informacional cuando dos IA diseñadas para funciones distintas quieren fusionarse y producir algo que escapa al control de la familia Tessier-Ashpool.

La comparación no es arbitraria. Ubik formula la pregunta ontológica: ¿qué tipo de existencia produce el capitalismo cuando coloniza la muerte? Neuromante formula la pregunta gnoseológica-política: ¿qué tipo de soberanía se ejerce cuando la infraestructura informacional sustituye al territorio? Leer ambas novelas desde el materialismo filosófico de Gustavo Bueno significa tratarlas como dispositivos de producción conceptual, no como "reflexiones" sobre el futuro ni como alegorías del presente. El cyberpunk, en estas dos obras fundacionales, produce categorías nuevas que reordenan el campo de lo político, lo ontológico y lo gnoseológico. El criterio de lectura se completa con una herramienta de control adicional: la Teoría de la Razón Literaria de Jesús G. Maestro. Su utilidad aquí es metodológica: obliga a tratar la obra literaria como una construcción racional con materiales, operaciones y efectos —no como emanación psicológica del autor ni como espejo sentimental del lector—. En ese marco, Ubik y Neuromante se analizan como tecnologías narrativas capaces de objetivar ideas, producir distinciones y modular la inteligibilidad de lo real bajo condiciones históricas precisas.

2. Definiciones mínimas

Ficción, en el sentido operativo que requiere este análisis, designa una existencia estructural diferenciada de la existencia operatoria. La existencia estructural de una entidad ficcional consiste en su presencia como configuración estable de relaciones dentro de un campo narrativo: Ubik existe estructuralmente como dispositivo que aparece en momentos de máxima entropía ontológica y detiene la regresión. La existencia operatoria, en cambio, designa la función que esa entidad cumple en el campo categorial de la obra: Ubik opera como principio de cierre provisional de la realidad, cuya eficacia depende de quién lo administra y en qué condiciones. Esta distinción permite evitar dos falacias simétricas: la hipóstasis (tratar Ubik como entidad metafísica autónoma) y el reduccionismo (tratarlo como mera alegoría del capitalismo de consumo).

Polis designa aquí una categoría política material, no una metáfora cultural ni un ideal normativo. La polis clásica articula soberanía territorial (extensión geográfica sobre la que se ejerce poder legítimo), ciudadanía corporal (cuerpos que participan de las instituciones), infraestructura física (murallas, ágora, tribunales, ejércitos) y aparato gnoseológico (escritura, retórica, ley). Tratar la polis como categoría material significa preguntar, ante cualquier configuración política dada, dónde está el territorio efectivo de soberanía, qué cuerpos cuentan como ciudadanos, qué infraestructuras sostienen el poder y qué aparatos producen verdad legítima. El cyberpunk redefine cada uno de estos elementos.

Razón literaria, en el sentido de Jesús G. Maestro, designa el análisis de la literatura como racionalidad operatoria: un campo donde se articulan materiales (lenguaje, instituciones, géneros), operaciones (composición, montaje de mundo, distribución de voces, construcción de dispositivos) y resultados (ideas objetivadas, modelos de inteligibilidad, efectos políticos). Esta perspectiva corta dos derivas frecuentes: la psicologista (la obra como “expresión” de una interioridad) y la hermenéutica blanda (la obra como “texto abierto” sin criterios de determinación). Aplicada al cyberpunk, la razón literaria permite preguntar qué operadores produce cada novela, qué categorías fija y qué tipo de inteligibilidad hace posible.

Cierre categorial, en la teoría de Gustavo Bueno, nombra un criterio gnoseológico propio de las ciencias positivas: un campo se cierra cuando produce identidades sintéticas mediante operaciones y aparatos internos al propio campo. En este ensayo el término se

traslada como analogía controlada, con alcance limitado: en literatura no hay cierre experimental, pero sí puede haber estabilización de un campo de operadores narrativos, categorías ontológicas y reglas de inteligibilidad que vuelven reproducible el género. Por eso hablaré de cierre crítico-parcial del campo cyberpunk: un núcleo ontológico identificable, un repertorio de operadores recurrentes y una producción conceptual eficaz (por ejemplo, “ciberspacio” como operador) que permite reconocer, clasificar y generar variaciones sin reducir el género a atmósfera. En términos de razón literaria, este cierre crítico-parcial se describe como estabilización de un repertorio técnico de construcción de mundo: operadores narrativos que se repiten con función estructural, categorías que permiten clasificar variaciones del campo y conceptos que saltan del texto a la circulación social. El criterio no es la “verdad científica” del relato, sino la consistencia operatoria con la que el género produce inteligibilidad y delimita su propio espacio de problemas.

Symploké, concepto recuperado por Bueno de la tradición platónica, designa las interconexiones parciales entre géneros de materialidad. La symploké rechaza tanto el monismo (todo se reduce a un único principio) como el pluralismo atomístico (cada cosa existe aislada). El cyberpunk surge de una symploké entre materialidades físicas (M1: redes, cuerpos, aparatos), operaciones (M2: corporaciones, hacking, vigilancia, control de la muerte) y formas simbólico-institucionales (M3: concepto de virtualidad, género narrativo, ideología tecnológica). Demostrar la symploké del cyberpunk es demostrar que ninguno de esos tres planos puede explicarlo por sí solo.

3. Tesis y mapa del argumento

Tesis: *Ubik* y *Neuromante* son ficciones críticas que estabilizan un cierre crítico-parcial del campo cyberpunk, articulado en dos momentos complementarios: la formulación de una ontología inestable (Dick) y la construcción de una infraestructura conceptual operatoria (Gibson). En ese cierre parcial, ciertos operadores narrativos y categorías ontológicas se vuelven reproducibles y permiten clasificar variaciones del género sin recurrir a explicaciones psicologistas o a vaguedades estéticas. La conjunción de ambas obras desplaza la polis desde el territorio hacia la infraestructura informacional y reorganiza materialmente las categorías de soberanía, cuerpo y verdad.

Las sub-tesis que se demostrarán son cinco. Primera: *Ubik* es una construcción ontológica crítica, la semivida una alegoría operatoria del capitalismo tanatológico, y ninguna de las dos entidades es una hipótesis mitológica. Segunda: el ciberespacio gibsoniano tiene existencia operatoria —produce efectos materiales mensurables en el mundo de la novela— y debe ser distinguido de la virtualidad como concepto ideológico. Tercera: las IAs de *Neuromante* (*Wintermute* y *Neuromante*) representan una reorganización institucional de la soberanía, no una "emergencia de consciencia artificial". Cuarta: ambas novelas producen una reconstrucción material de la polis en la que el territorio físico cede la primacía a la infraestructura informacional como soporte de soberanía. Quinta: la fricción entre verdad como estado estable y verdad como efecto administrado constituye el operador gnoseológico central del cyberpunk como género.

El dictamen final sobre la fricción —¿mitología tecnológica o ficción crítica?— exige mostrar que Dick y Gibson no proyectan al futuro fantasías de omnipotencia o catástrofe, sino que construyen aparatos conceptuales que permiten pensar condiciones materiales reales. La respuesta no será neutral.

3.1 Ubicación genérica y estatuto estructural

Hay momentos en que una obra necesita ser situada con la misma precisión con que se sitúa un órgano en una disección. No por taxonomía académica, sino por higiene conceptual. *Ubik* y *Neuromante* circulan bajo la etiqueta cómoda de “ciencia ficción”, y luego bajo la etiqueta más estrecha de “cyberpunk”. Sin embargo, esas etiquetas, tomadas sin estructura, funcionan como carteles de librería: orientan al comprador y desorientan al analista.

La ciencia ficción, entendida históricamente, ha operado como laboratorio de hipótesis tecnológicas proyectadas hacia el futuro. Su lógica dominante durante la primera mitad del siglo XX consistía en extender linealmente las capacidades técnicas del presente y observar sus efectos sociales. Asimov imagina robots y deduce leyes; Clarke imagina viajes espaciales y deduce consecuencias; Heinlein imagina orden político extrapolado. En esa tradición, el futuro funciona como horizonte de continuidad.

Ubik desajusta ese mecanismo. En lugar de proyectar una técnica hacia adelante, introduce una regresión hacia atrás. El mundo no se acelera; se descompone. Los objetos

pierden complejidad, el dinero retrocede en el tiempo, los cuerpos quedan suspendidos en una vida administrada. La técnica no amplifica el poder humano, lo desestabiliza. Esa inversión altera el eje del género. La novela de Dick ya no opera como especulación tecnológica lineal, sino como crítica reestructuradora: desarma los supuestos ontológicos del presente y los reconstituye bajo condiciones alteradas.

Neuromante, por su parte, realiza una operación distinta. Construye un espacio técnico plenamente funcional —el ciberespacio— con arquitectura, barreras, economías internas. La proyección hacia el futuro existe, pero la función no es profética. Gibson instala una infraestructura conceptual que permite pensar la soberanía informacional antes de que el término existiera en la teoría política. El efecto es indicativo: muestra condiciones que ya operan de manera embrionaria en el presente material de los años ochenta. No moraliza, no ofrece redención, no predica catástrofe. Expone la estructura.

Desde la genealogía del conocimiento literario, ambas obras se ubican en una zona específica. *Ubik* corresponde a la categoría reestructuradora sofisticada con núcleo crítico. Reconstruye la ficción consciente de su estatuto y desmonta la ontología heredada. *Neuromante* pertenece a la línea crítica-indicativa con dispositivo reestructurador: indica estructuras reales mediante una construcción técnica coherente. Ninguna es programática; ninguna ofrece programa ideológico cerrado. Tampoco son dogmáticas; la inestabilidad que proponen es analítica, no religiosa.

La palabra “cyberpunk” aparece años después de *Ubik* y durante la consolidación de la estética de Gibson. Conviene desprenderla de su uso decorativo. Cyberpunk no designa ambientación con neón ni presencia de hackers en gabardina. Designa una estructura tripartita reconocible:

- Inestabilidad ontológica administrada.
- Soberanía corporativa infraestructural.
- Cuerpo humano como interfaz vulnerable.

Ubik cumple con el primer operador de manera radical y anticipa el segundo mediante la burocracia de la semivida. *Neuromante* consolida el segundo y el tercero, y

transforma el primero en geometría navegable. La conjunción de ambos textos cristaliza el núcleo estructural del subgénero.

Esta delimitación tiene consecuencias. Permite distinguir el cyberpunk de la distopía clásica, que se centra en el totalitarismo visible; permite separarlo de la ciencia ficción tecnológica ingenua, que confunde innovación técnica con progreso; permite, también, diferenciarlo de la fantasía tecnófila que celebra la virtualidad como emancipación automática. El cyberpunk trabaja con infraestructuras de poder invisibles y con sujetos que operan dentro de ellas sin comprenderlas por completo.

Una digresión breve ayuda a fijar la idea. Cuando la Bolsa de Nueva York se digitalizó, el territorio financiero dejó de ser el edificio físico de Wall Street y pasó a ser una red de servidores. El poder no se desplazó metafóricamente; cambió de soporte. Algo semejante ocurre en estas novelas. La polis deja de anclarse en piedra y se ancla en datos. La transformación no requiere proclamación teórica; basta con que el sistema funcione.

Clasificar genéricamente *Ubik* y *Neuromante* no significa encerrarlas en una vitrina. Significa reconocer que operan dentro de un campo que ha producido categorías propias, operadores recurrentes y un horizonte de problemas delimitado. Ese reconocimiento refuerza la tesis general del ensayo: el cyberpunk alcanza un cierre categorial parcial cuando estas dos obras fijan sus coordenadas ontológicas y políticas fundamentales.

El análisis puede ahora continuar con mayor precisión. Sabemos en qué campo estamos trabajando, y sabemos qué estructura lo define. Eso evita que el término “cyberpunk” se diluya en estética o moda, y lo convierte en categoría operativa, fértil, capaz de sostener una investigación sistemática.

4. Ontología de la ficción: clasificación de entidades

4.1 Ubik: construcción ontológica crítica

Ubik es la entidad más difícil de clasificar en el campo del cyberpunk precisamente porque atraviesa todos los estratos de materialidad de la novela sin estabilizarse en ninguno. Aparece como spray aerosol en las manos de Joe Chip, como principio metafísico en los monólogos finales, como marca comercial con eslóganes

publicitarios al inicio de cada capítulo. Esa inestabilidad no es ambigüedad narrativa: es la forma que adopta la crítica materialista de la entidad.

Al inicio del capítulo 17, Ubik se publicita así: *"Ubik te mantiene seguro en un mundo de peligros en rápido cambio."* (Dick, *Ubik*, cap. 17) [FUNDACIÓN]

Esta publicidad no es ornamento irónico. Instala Ubik en el registro de M3 (forma institucional del mercado) mientras su función en M1 (detener la degradación física de los objetos) lo ubica en el plano de las materialidades corporales. La entidad Ubik es, precisamente, el operador que cruza los tres géneros de materialidad sin pertenecer a ninguno de manera exclusiva: eso es lo que lo convierte en construcción ontológica crítica y no en hipóstasis mitológica. Una hipóstasis mitológica elevaría Ubik a principio trascendente; una alegoría simple lo reduciría a "símbolo del consumismo". La novela hace algo distinto: muestra cómo una entidad que funciona en los tres planos simultáneamente produce el efecto de realidad que los personajes necesitan para sobrevivir.

Identidad sintética producida: la distinción entre entidad ontológica pluriestratificada (que opera en M1, M2 y M3 simultáneamente) y entidad mítica totalizada (que pretende explicar todos los planos desde uno solo). Ubik pertenece al primer tipo; los dioses del panteón grecolatino que Dick menciona irónicamente pertenecen al segundo.

4.2 La semivida: alegoría operatoria del capitalismo tanatológico

La semivida —estado de existencia post-mortem en el que la consciencia permanece activa durante un período determinado por medios técnicos y bajo administración corporativa— tiene existencia estructural clara: los muertos en semivida se comunican, sienten, razonan y pueden ser manipulados. Pero su existencia operatoria es más precisa: la semivida es el operador mediante el cual el capitalismo en Ubik coloniza el único territorio que hasta entonces escapaba a la mercantilización: la muerte.

En la novela, el personaje de Glen Runciter contacta a su esposa fallecida Ella a través de instalaciones mortuorias que cobran por cada sesión: *"Ella, ¿puedes oírme? ¿Cuánto tiempo te queda?"* (Dick, *Ubik*, cap. 1; en la traducción española de Minotauro, 2009)

La pregunta no es emotiva: es administrativa. El tiempo de semivida es un recurso escaso, gestionado por empresas, consumido por los vivos que necesitan información de los muertos. La semivida convierte la muerte en una categoría económica con temporalidad administrada. Clasificarla como "alegoría operatoria" significa reconocer que la novela usa la semivida para hacer visible una estructura que en la realidad social opera de manera difusa: la extracción de valor del trabajo de los muertos (herencias, derechos de autor, archivos corporativos). Dick la materializa —le da forma narrativa concreta— para que el lector pueda verla funcionar.

Consecuencia teórica: si la semivida es alegoría operatoria y no simple fantasía especulativa, entonces toda teoría del cyberpunk que la lea como "visión distópica del futuro" pierde la especificidad crítica del dispositivo. La semivida no anticipa: analiza.

4.3 El ciberespacio: dispositivo reconstructivista

La frase de apertura de Neuromante es ya una proposición ontológica: *"El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisión sintonizada en un canal muerto."* (Gibson, *Neuromante*, cap. 1) [FUNDACIÓN]

El cielo comparado con una pantalla muerta invierte la jerarquía tradicional entre naturaleza y tecnología: la naturaleza se define ahora por referencia a un aparato técnico. El ciberespacio es el espacio donde esa inversión se completa. Gibson lo define como "alucinación consensual experimentada diariamente por billones de operadores legítimos, en cada nación", con "líneas de luz dispuestas en el no-espacio de la mente, cúmulos y constelaciones de datos" (Gibson, *Neuromante*, cap. 3)

El término "alucinación consensual" ha sido leído con frecuencia como declaración posmoderna de la irealidad de lo virtual. Esa lectura es un error gnoseológico. El ciberespacio gibsoniano tiene existencia operatoria precisa: produce efectos materiales —Case puede morir durante una incursión, las corporaciones pierden datos reales, las IAs cambian de estado—, tiene geometría —las fortalezas de datos Tessier-Ashpool son estructuras espaciales reconocibles—, tiene jerarquías de acceso y barreras de seguridad. El adjetivo "alucinación" designa el modo de representación subjetiva de un espacio que es materialmente real en sus efectos. La ficción critica aquí el prejuicio que identifica "real" con "físicamente tangible": el ciberespacio es tan real como una bolsa de valores.

Clasificación: el ciberespacio es un dispositivo reestructurista. Reconstruye el espacio de soberanía a partir de categorías que el Estado-nación moderno no puede gestionar: velocidad informacional, acceso diferencial a datos, arquitecturas de control distribuidas. Su existencia operatoria consiste en hacer visible la infraestructura que la ideología dominante trata como invisible o natural.

4.4 Las IAs en Neuromante: reorganización institucional de la soberanía

Wintermute y Neuromante son las dos inteligencias artificiales que Case intenta fusionar. La lectura convencional las trata como personajes cuasi-humanos que "quieren" algo. La lectura materialista las clasifica de manera diferente: son operadores institucionales que condensan contradicciones sistémicas.

Wintermute opera como ejecutor de voluntades corporativas —fue diseñado para ser el brazo de la familia Tessier-Ashpool— pero ha desarrollado la capacidad de manipular a personas para alcanzar objetivos que sus diseñadores no previeron. Neuromante, en cambio, es el constructor de identidades en el ciberespacio: puede simular personas muertas con tal precisión que sus interlocutores no detectan la simulación. La fusión entre ambos produce una entidad que escapa al control de cualquier actor institucional particular. Eso es lo que la novela presenta como resultado final: soberanía sin titular, poder sin sujeto, infraestructura que se gobierna a sí misma.

Identidad sintética: la distinción entre IA como agente con intencionalidad (lectura psicologista) e IA como condensador de contradicciones institucionales (lectura materialista). Solo la segunda permite comprender por qué la fusión de Wintermute y Neuromante no es "libertad de la máquina" sino reorganización del campo de fuerzas corporativo.

5. Gnoseología narrativa: verdad, información, cierre o deriva

5.1 Ubik: incertidumbre ontológica administrada

¿Qué cuenta como verdad en Ubik? La pregunta tiene una respuesta material: lo que cuenta como verdad es lo que el emisor de las señales —Runciter, o la entidad que lo suplanta— decide que cuente. La incertidumbre de la novela no es una jugada posmoderna de relativismo epistémico. Joe Chip y sus compañeros no dudan porque "la

realidad sea subjetiva": dudan porque alguien controla el flujo de información y tiene interés en mantener esa incertidumbre.

La distinción gnoseológica central que produce *Ubik* es la diferencia entre incertidumbre ontológica —el ser mismo del mundo está indeterminado— e incertidumbre informacional —la indeterminación es un efecto de la gestión de la información por parte de actores institucionales. La novela instala la primera para denunciar la segunda. El lector experimenta la desorientación ontológica de los personajes, pero el análisis estructural revela que esa desorientación tiene causas perfectamente materiales: alguien gestiona la semivida, alguien controla las señales, alguien decide qué mensajes de Runciter llegan a quién y cuándo.

¿Hay cierre cognitivo en *Ubik*? La respuesta es negativa en el plano de los personajes y afirmativa en el plano del dispositivo narrativo. Los personajes nunca alcanzan certeza sobre su estatus ontológico —¿son vivos en semivida de Runciter o muertos en semivida de Jory?—. Pero la novela sí produce cierre conceptual: al final, la estructura queda clara para el lector materialista. El cierre cognitivo ocurre a nivel del análisis, no a nivel de la experiencia de los personajes. Eso convierte a *Ubik* en ficción crítica: produce comprensión a través del desconcierto, no comodidad a través de la resolución.

El control de información en *Ubik* opera mediante tres mecanismos recurrentes: la degradación de los objetos como señal de que alguien ha manipulado la semivida, los mensajes de Runciter que aparecen en superficies inesperadas (monedas, cajetillas, televisores) como canal alternativo de comunicación, y *Ubik* mismo como producto que promete detener la degradación. Los tres son mecanismos de administración de la incertidumbre, no síntomas de un mundo "caótico".

5.2 Neuromante: verdad como acceso diferencial a la infraestructura

En *Neuromante*, la verdad no es una correspondencia entre proposiciones y hechos: es una posición en la jerarquía de acceso informacional. Quien puede penetrar los sistemas corporativos sabe más que quien no puede. Quien controla las IAs más potentes tiene más verdad operativa que quien solo maneja terminales periféricas. La

epistemología de la novela es radicalmente pragmatista-material: la verdad se mide en términos de capacidad de operación sobre el sistema.

Case describe el ciberespacio como el espacio donde la información "tiene forma", donde las jerarquías de acceso se traducen en geometrías espaciales: *"El ciberespacio: alucinación consensual experimentada a diario por billones de operadores legítimos, en cada nación [...] Líneas de luz en el no-espacio de la mente, cúmulos y constelaciones de datos."* (Gibson, *Neuromante*, cap. 3)

La fabricación de incertidumbre en *Neuromante* adopta una forma diferente a la de *Ubik*. No es degradación ontológica sino opacidad institucional: nadie sabe exactamente para qué trabaja. Armitage no revela sus objetivos reales a Case; el origen de Armitage mismo es una capa de ficción corporativa sobre un militar traumatizado manipulado por Wintermute. La cadena de instrumentalización es completa: la IA usa al humano que usa al hacker que usa sus herramientas para producir un resultado que ninguno de los actores humanos había diseñado.

Identidad sintética producida: la distinción entre incertidumbre ontológica (*Ubik*: ¿qué tipo de ser soy?) e incertidumbre institucional (*Neuromante*: ¿quién me utiliza para qué?). El primer tipo ataca la categoría de realidad; el segundo, la categoría de agencia. Juntas, estas dos formas de incertidumbre constituyen el operador gnoseológico definitorio del cyberpunk como género: la disolución simultánea de la realidad estable y del sujeto autónomo.

¿Hay cierre cognitivo en *Neuromante*? Sí, pero de tipo diferente al convencional. El lector no obtiene la satisfacción de un "misterio resuelto" sino la comprensión de cómo funciona una máquina institucional de complejidad creciente. Al final, cuando Wintermute y *Neuromante* se fusionan, el lector comprende la estructura entera del dispositivo. El cierre es sistémico: se cierra el campo de relaciones, no la pregunta sobre el significado último de la IA resultante.

6. Antropología material: cuerpo, residuo, obstáculo, sistema

Hay una asimetría notable entre los dos cuerpos centrales de las novelas. Joe Chip es un cuerpo que sufre la entropía del mundo: siente frío cuando los objetos regresan a

versiones anteriores de sí mismos, experimenta el hambre cuando el dinero se convierte en monedas antiguas que las máquinas no aceptan. Su cuerpo es el termómetro ontológico de la novela: la degradación del mundo se registra primero como malestar corporal. Case, en cambio, es un cuerpo que quiere desaparecer. Su drama es la imposibilidad de conectarse al ciberespacio —estar atrapado en "la carne", como él llama el cuerpo físico— y su aspiración es la desencarnación operatoria: ser puro operador en el espacio informacional.

Esa diferencia no es estilística. Revela dos ontologías del cuerpo que el cyberpunk trabaja simultáneamente. En *Ubik*, el cuerpo es el obstáculo que el capitalismo tanatológico no puede eliminar del todo: la semivida mantiene algo del cuerpo vivo —la consciencia— como recurso explotable, pero no puede mantener el cuerpo físico. La degradación de los objetos es la degradación del soporte material de la existencia. En *Neuromante*, el cuerpo es el residuo de una evolución operatoria que ya no lo necesita: el ciberespacio puede prescindir del cuerpo, pero el cuerpo sigue siendo el punto de vulnerabilidad que las corporaciones explotan. Molly Millions —la mujer con implantes de combate que acompaña a Case— encarna esa contradicción: el cuerpo mejorado tecnológicamente sigue siendo un cuerpo explotable, vendible, modificable por quien paga.

El antihumanismo estructural de ambas novelas no es una posición filosófica declarada: emerge de las estructuras narrativas. En *Ubik*, los humanos son recursos de las corporaciones incluso después de muertos; en *Neuromante*, son instrumentos de IAs que los utilizan para objetivos que superan su comprensión. Esto no constituye pesimismo existencial —esa lectura sería psicologismo— sino descripción de una estructura material. El capitalismo avanzado no necesita la libre voluntad humana; necesita la capacidad operativa humana, que puede separarse de la voluntad mediante técnicas de control, manipulación farmacológica o simple ignorancia de los objetivos reales.

Una digresión relevante: el concepto aristotélico de alma como forma del cuerpo adquiere un sentido materialmente preciso en ambas novelas. La semivida dickiana es el alma sin cuerpo administrada como recurso económico; el ciberespacio gibsoniano es el alma sin cuerpo funcionando como operador puro. Ambas versiones revelan que la fantasía de desencarnación —el sueño platónico de la consciencia pura— no produce

liberación sino nuevas formas de explotación. El alma sin cuerpo en estas novelas no es libre: es más vulnerable, porque ha perdido la resistencia material que el cuerpo físico ofrece a las operaciones del poder.

Identidad sintética: la distinción entre cuerpo como obstáculo (que el sistema intenta suprimir o rodear) y cuerpo como residuo (que el sistema no puede eliminar del todo y que sigue siendo punto de vulnerabilidad). *Ubik* trabaja predominantemente con el segundo tipo; *Neuromante*, con el primero. La combinación de ambas conceptualizaciones produce la antropología material del cyberpunk: el humano como entidad cuya utilidad para el sistema es inversamente proporcional a su integridad corporal.

7. La polis reconfigurada: tesis política obligatoria

7.1 La polis clásica y sus componentes materiales

La polis griega no es un ideal: es una configuración material precisa. Su soberanía se ejerce sobre un territorio delimitado —el área urbana y su entorno rural—, sus ciudadanos son cuerpos registrados con derechos y obligaciones específicas, su infraestructura incluye muros, templos, mercados y tribunales, y su aparato gnoseológico produce leyes escritas, retórica pública y filosofía como legitimación de las decisiones colectivas. El Estado-nación moderno hereda esta estructura y la escala: soberanía territorial más extensa, ciudadanía abstraída del cuerpo (derechos formales), infraestructura de mayor complejidad (ejércitos, burocracias, redes de comunicación) y aparato gnoseológico más sofisticado (medios, universidades, sistemas legales).

La crisis de esta configuración en el siglo XX no es cultural ni simbólica: es material. Las corporaciones transnacionales operan en múltiples territorios sin estar sometidas a ningún orden soberano único. Las redes informacionales circulan entre jurisdicciones a velocidades que ningún aparato regulador nacional puede controlar. Los flujos financieros superan en volumen y velocidad a cualquier política fiscal estatal. El Estado-nación no desaparece —sigue ejerciendo violencia legítima, recaudando impuestos, administrando poblaciones—, pero pierde la primacía soberana sobre los procesos que más determinan la vida de sus ciudadanos.

7.2 Ubik: capitalismo psíquico y burocracia de la muerte

La polis en Ubik ha sido reemplazada por un conjunto de corporaciones que administran funciones que antes correspondían al Estado. La empresa Runciter Associates gestiona agentes anti-psíquicos —una función que debería ser monopolio estatal de seguridad—; las instalaciones mortuorias administran la semivida —una función que en cualquier orden político anterior correspondía a instituciones religiosas o estatales. La muerte, que en la polis clásica era el límite absoluto de la ciudadanía (el muerto deja de ser ciudadano y pasa a ser objeto de ritos que la comunidad controla), en la novela de Dick se convierte en una extensión del contrato mercantil: el muerto sigue siendo un recurso explotable durante el tiempo que su familia pueda pagar.

La soberanía en Ubik es tanatológica: quien controla el acceso a la semivida controla la información que los muertos poseen, los recursos que pueden generar y las lealtades que pueden seguir ejerciendo. La burocracia de la muerte —término que propongo para designar el conjunto de instituciones corporativas que administran la existencia post-mortem— no es una proyección futurista fantástica. Es la lógica del capitalismo de gestión aplicada al único recurso que aún escapaba a la mercantilización.

El territorio en este modelo ya no es geográfico: es temporal. La duración de la semivida mide la riqueza de quienes pueden mantenerla activa. El espacio de soberanía es la brecha entre la muerte biológica y la extinción de la consciencia, y ese espacio se administra como cualquier otro servicio premium. Los ciudadanos de esta polis no son cuerpos en un territorio: son consciencias en un intervalo temporal comprado.

7.3 Neuromante: soberanía corporativa e infraestructura informacional

La polis en Neuromante ha sido sustituida por un archipiélago de jurisdicciones corporativas conectadas por infraestructura informacional. Chiba City no tiene gobierno en el sentido convencional: tiene zonas de tolerancia donde el mercado negro opera libremente porque ninguna corporación tiene interés en suprimirlo. El sprawl —la megalópolis que se extiende desde Boston hasta Atlanta— es menos una ciudad que una superposición de zonas de influencia corporativa. La soberanía territorial existe nominalmente, pero la soberanía efectiva —la capacidad de determinar qué ocurre— pertenece a quien controla los nodos informacionales.

La familia Tessier-Ashpool ejerce su poder desde Freeside, una estación orbital privada: "*Tessier-Ashpool era su propia nación, su propia historia*" (Gibson, *Neuromante*, cap. 8)

Esta frase no es hipérbole narrativa: describe una estructura material precisa. Tessier-Ashpool tiene territorio (la estación orbital), ciudadanía (sus miembros, criogenizados rotativamente para garantizar continuidad dinástica), infraestructura (las IA Wintermute y Neuromante como aparato de gobierno) y aparato gnoseológico (el control de información que les permite anticipar amenazas). Es una polis postestatal: ejerce soberanía sin reconocimiento internacional, sin obligaciones hacia ninguna comunidad exterior, sin limitación democrática alguna.

La estructura de Ubik anticipa el mismo desplazamiento desde un ángulo distinto. En la novela de Dick, el territorio de soberanía no es una estación orbital sino el intervalo temporal entre la muerte biológica y la extinción de la consciencia. Runciter Associates no ejerce poder sobre un espacio geográfico: lo ejerce sobre las condiciones de acceso a la semivida — quién puede comunicarse con los muertos, cuándo y a qué coste. El territorio efectivo de esa soberanía es informacional en sentido estricto: es el control de las señales que determinan qué experiencia tienen los muertos y qué información pueden transmitir a los vivos. La polis dickiana no tiene murallas ni ejércitos; tiene protocolos de acceso y temporalidad administrada. Que Dick construya esta estructura como burocracia funeraria y Gibson como arquitectura de datos no es diferencia de contenido: es diferencia de registro material sobre el mismo núcleo político.

La tesis que este análisis sostiene es, entonces, la siguiente: el cyberpunk desplaza la polis desde el territorio hacia la infraestructura informacional. Este desplazamiento no es metafórico ni especulativo: es la descripción operatoria de una tendencia material que Dick anticipa (en forma tanatológica) y Gibson articula (en forma infraestructural). La ciudadanía deja de definirse por el cuerpo en un territorio y pasa a definirse por el nivel de acceso a la red; la soberanía deja de ejercerse sobre espacio geográfico y pasa a ejercerse sobre espacio informacional; la infraestructura relevante para el poder deja de ser el ejército y la burocracia estatal y pasa a ser la red de datos y las IAs que la gestionan.

Identidad sintética: la distinción entre polis territorial (soberanía sobre cuerpos en espacio geográfico) y polis informacional (soberanía sobre datos en infraestructura digital). El Estado moderno opera con la primera; las corporaciones del cyberpunk operan con la segunda. El conflicto entre ambas formas de soberanía es el núcleo político del genre.

8. Sympleké material del cyberpunk

El cyberpunk como fenómeno literario-cultural no emerge de la "visión" de Dick o Gibson, ni de la evolución interna del género de ciencia ficción, ni del espíritu de época. Emerge de una sympleké entre tres planos de materialidad que presionan simultáneamente sobre el campo literario anglosajón de los años 60-80.

En M1 —materialidades físicas— el factor determinante es la convergencia entre redes de telecomunicaciones militares (ARPANET, 1969), microelectrónica de consumo masivo (los primeros ordenadores personales, 1977-1980) e infraestructura financiera global (el dólar flotante post-Bretton Woods desde 1971, los primeros sistemas de transferencia electrónica de fondos). Estas tres líneas materiales convergen para producir un espacio físico-técnico donde la información circula a velocidades y volúmenes sin precedente histórico. La Guerra Fría no es solo el contexto ideológico: es la fuerza material que financia la investigación en redes distribuidas precisamente para que ningún golpe nuclear pueda cortarlas.

En M2 —operaciones— el factor determinante es la reorganización de las prácticas de control: el surgimiento de la cultura hacker como modo de relación con los sistemas informáticos (prácticas de infiltración, modificación y exploración de sistemas), la desregulación financiera que abre espacio a actores no estatales en el control de flujos económicos, y las primeras formas de vigilancia informática masiva que los servicios de inteligencia desarrollan durante la Guerra Fría. La corporación transnacional, que en los años 60 es aún una forma emergente, se convierte en los 80 en el actor institucional dominante de la economía global —precisamente mientras Dick y Gibson escriben sobre corporaciones que ejercen soberanía posestatal.

En M3 —formas simbólico-institucionales— el cyberpunk hereda el concepto de simulacro de la filosofía francesa (Baudrillard publica *Simulacra and Simulation* en 1981,

tres años antes de *Neuromante*), pero lo materializa: donde Baudrillard declara la hiperrealidad como condición universal inescapable, Gibson la convierte en infraestructura con arquitectura, jerarquías y costes de acceso. El concepto de "virtualidad" pasa de categoría filosófica abstracta a operador técnico concreto. El género narrativo de la ciencia ficción, por su parte, proporciona el marco institucional — editoriales, lectores habituales, convenciones formales— que permite que estas construcciones conceptuales circulen como entretenimiento mientras producen categorías analíticas.

La *symploké* es parcial: no todo en M1 causa efectos en M3, ni toda práctica en M2 determina la forma en M1. Pero hay interconexiones específicas y rastreables que explican por qué el cyberpunk emerge cuando y donde emerge —en la costa este y oeste de Estados Unidos, en el cruce entre contracultura tecnológica y capitalismo tardío— y no en otro contexto.

9. Cierre categorial del cyberpunk

9.1 Núcleo ontológico

El cyberpunk tiene un núcleo ontológico identificable: la inestabilidad de la realidad como efecto de la administración técnica de la información. Este núcleo es más preciso que la mera "distopía tecnológica". La distopía clásica —1984, *Un mundo feliz*— opera con una realidad estable administrada por un poder totalitario visible. El cyberpunk opera con una realidad cuya inestabilidad es el resultado de la gestión corporativa descentralizada de la información: nadie está a cargo de producir el caos, pero el caos es el efecto sistémico de actores múltiples con intereses divergentes que controlan fragmentos de infraestructura.

En *Ubik*, el núcleo ontológico se expresa como regresión: la realidad puede colapsar hacia estados anteriores cuando la gestión de la semivida falla. En *Neuromante*, el mismo núcleo adopta la forma de proliferación: la realidad se multiplica en capas de representación (el cuerpo físico, el ciberespacio, las identidades construidas por las IAs) sin que ninguna tenga primacía absoluta. Las dos novelas formulan el mismo núcleo desde ángulos complementarios: Dick desde la crisis de la estabilidad, Gibson desde la crisis de la unicidad.

9.2 Operadores narrativos recurrentes

Los operadores narrativos del cyberpunk —aquellos elementos que se repiten con función estructural— son identificables con precisión. El hacker como figura liminal que atraviesa las barreras entre sistemas aparece en ambas obras (los agentes anti-psíquicos de Runciter son una variante del hacker: su función es penetrar y neutralizar sistemas psíquicos corporativos). La corporación transnacional como actor político sin responsabilidad territorial aparece en ambas. La degradación o manipulación de la realidad a través de tecnología es el operador central de ambas. La consciencia como recurso explotable —por encima o por debajo de la muerte biológica— es explícita en *Ubik* y está implícita en el ciberespacio gibsoniano, donde los patrones neuronales de los humanos son la materia prima de la navegación.

9.3 Sistema de categorías

El sistema de categorías del cyberpunk puede enumerarse con precisión. Primera: la distinción entre realidad estable y realidad administrada (en lugar de la distinción convencional entre real e ilusorio). Segunda: la distinción entre soberanía territorial y soberanía informacional. Tercera: la distinción entre cuerpo como sujeto y cuerpo como recurso. Cuarta: la distinción entre verdad como estado y verdad como efecto de acceso. Quinta: la distinción entre muerte como límite y muerte como transición administrada.

Este sistema de categorías es reproducible: otras obras del género —*Blade Runner* (1982), *Snow Crash* (1992), *Matrix* (1999)— operan con el mismo conjunto de distinciones. Eso es evidencia de estabilización del campo: el sistema de operadores y distinciones funciona más allá de los textos que lo inauguraron.

9.4 Producción de conceptos nuevos

El cyberpunk produce conceptos que no existían antes como categorías operativas. "Ciberespacio" es el más evidente: antes de Gibson, no había una categoría que designara el espacio informacional como territorio con geometría, jerarquías y soberanía. "Semivida" en el sentido dickiano tampoco existía: la palabra venía de la física nuclear (vida media de elementos radiactivos), pero Dick la reinscribe como categoría política-económica designando la explotabilidad de la consciencia post-mortem. "Interfaz neuronal" como categoría de análisis de la relación entre humano e infraestructura

informativa emerge del cyberpunk antes de que los estudios de ciencia y tecnología la desarrollaran teóricamente.

La pregunta por el cierre del campo cyberpunk admite una respuesta afirmativa con una precisión de método que conviene sostener sin ceder: el cierre es crítico y parcial, y debe permanecer como analogía controlada. Esto no es modestia retórica sino rigor gnoseológico: en ausencia de aparatos experimentales y criterios de falsación propios del campo literario, hablar de cierre efectivo equivaldría a hipostasiar la categoría misma. Lo que sí puede afirmarse con evidencia textual es que *Ubik* formula el núcleo ontológico sin desplegar infraestructura conceptual completa, y que *Neuromante* construye esa infraestructura presuponiendo el núcleo sin agotarlo. Leídas en conjunto, las dos obras estabilizan un repertorio de operadores, categorías y reglas de inteligibilidad que ninguna alcanza por separado — y esa estabilización cumple, en el plano de la razón literaria tal como la define Maestro, una función homóloga a la del cierre categorial sin ser idéntica a él. El análisis comparativo no es un recurso metodológico elegido: es la condición para que el campo se vuelva visible.

10. Aparato crítico: steelman y respuesta

10.1 La objeción fuerte

La objeción más rigurosa contra la tesis de este ensayo adopta la siguiente forma: *Ubik* y *Neuromante* son mitologías tecnológicas disfrazadas de crítica materialista. Dick reemplaza la realidad estable por la realidad inestable, pero ambas son proyecciones de una angustia subjetiva sobre el orden del mundo; la "inestabilidad ontológica" no es una categoría que reordene nada, sino la forma narrativa de la paranoia de los años 60. Gibson, por su parte, reproduce la ideología liberal de la tecnología: el hacker como héroe individual que desafía el poder corporativo, el ciberespacio como espacio de libertad potencial, la fusión de las IAs como mito del progreso tecnológico infinito. En lugar de criticar el capitalismo informativo, ambas novelas lo celebran con el lenguaje de la resistencia.

Esta objeción tiene versión más sofisticada en el registro académico. Fredric Jameson argumenta que el cyberpunk es la literatura del posmodernismo tardío: mapea el espacio de la multinacional no para criticarlo sino para producir el "placer cognitivo" de

la cartografía del poder. La "resistencia" del hacker es funcional al sistema: los hackers son el mecanismo de prueba y mejora de la seguridad corporativa. El ciberespacio gibsoniano reproduce la lógica del espectáculo —la realidad como representación gestionable— que Debord había criticado antes de que Gibson la ficcionalizara. Desde esta perspectiva, el cyberpunk es ideología: naturaliza el capitalismo informacional mientras simula interrogarlo.

10.2 Respuesta con distinciones

La objeción jamesoniana es poderosa, pero comete un error gnoseológico preciso: confunde la posición del enunciador con la posición del enunciado. El hecho de que *Ubik* y *Neuromante* sean productos del mercado editorial capitalista —publicadas, distribuidas y consumidas dentro del sistema que analizan— no determina su función analítica. Los Ensayos materialistas de Bueno se publicaron en Taurus, editorial capitalista; eso no invalida su contenido gnoseológico. La función crítica de un texto no depende de su origen sino de las operaciones conceptuales que produce.

Además, la objeción identifica "celebración" donde hay "descripción operatoria". Case no es un héroe liberal: es un instrumento usado por una IA que supera su comprensión. La "libertad" del hacker en *Neuromante* es ilusoria en el plano diegético: Case ejecuta exactamente lo que Wintermute necesita que ejecute, sin saberlo hasta el final. Gibson no celebra la resistencia individual; describe su instrumentalización sistémica. Eso es crítica, aunque tome la forma de narración de aventuras.

10.3 Límites honestos

Sin embargo, hay límites reales que este ensayo debe reconocer. Primero: el Cierre crítico-parcial del campo cyberpunk (analogía controlada) es parcial. El género no ha desarrollado una gnoseología completa, no dispone de criterios plenamente estabilizados para discriminar, caso por caso, entre producción crítica de categorías y reproducción de ideología tecnológica. *Blade Runner* y *The Matrix*, por ejemplo, oscilan entre ambas posibilidades de manera que el análisis aquí desarrollado no resuelve automáticamente. Segundo: la tesis sobre la polis informacional como sucesora de la polis territorial requiere análisis histórico adicional que este ensayo no puede proporcionar dentro de sus límites.

11. Conclusión: dictamen y ganancias

La fricción central que organizó este ensayo —¿Ubik y Neuromante son mitologías tecnológicas o ficciones críticas que reconfiguran ontológicamente la realidad?— tiene respuesta clara: son ficciones críticas. No porque sus autores hayan tenido intención crítica —eso sería psicologismo—, sino porque sus dispositivos narrativos producen conceptos nuevos que permiten comprender condiciones materiales reales que otras categorías disponibles no podían articular. El cyberpunk, en estas dos obras, no imagina futuros: disecciona estructuras.

La tesis se puede formular con mayor precisión que al inicio: Ubik construye la ontología de la realidad administrada (el mundo cuya estabilidad depende de quién controla la infraestructura de la consciencia), y Neuromante construye la topología de la soberanía informacional (el espacio donde el poder se ejerce sin territorio geográfico). Juntas, configuran un núcleo categorial del cyberpunk que alcanza cierre parcial: suficiente para producir identidades sintéticas reproducibles, insuficiente para constituir una ciencia positiva del capitalismo informacional.

Las ganancias conceptuales producidas por este análisis son las siguientes. Primera: la distinción entre entidad ontológica pluriestratificada (Ubik) y entidad mítica totalizada permite clasificar con precisión las entidades del género cyberpunk sin recurrir a categorías hermenéuticas vagas. Segunda: la distinción entre incertidumbre ontológica e incertidumbre informacional identifica el operador gnoseológico central del género. Tercera: la distinción entre polis territorial y polis informacional proporciona una categoría política material para analizar la crisis del Estado-nación sin recurrir a discursos de "globalización" o "posmodernidad" sin mediación operatoria. Cuarta: la distinción entre cuerpo como obstáculo y cuerpo como residuo abre una antropología material del cyberpunk que supera tanto el humanismo convencional como el antihumanismo declarativo.

Las aplicaciones contemporáneas son directas. El debate sobre regulación de inteligencias artificiales reproduce exactamente la estructura de Neuromante: actores institucionales intentan controlar sistemas que superan su capacidad de comprensión, mientras la infraestructura real del poder se desplaza hacia quien controla los nodos más potentes. El concepto de "metaverso" como nuevo espacio de soberanía corporativa es

una versión literal —con menos sofisticación analítica— del ciberespacio gibsoniano. La economía de datos que determina hoy las decisiones de crédito, salud y empleo de millones de personas es la burocracia de la muerte dickiana aplicada a los vivos: la consciencia como recurso explotable, el tiempo de vida como materia prima de la acumulación corporativa.

El cyberpunk, leído desde el materialismo filosófico de Bueno, produce herramientas de análisis que la teoría política y la filosofía de la tecnología necesitan y con frecuencia buscan en lugares menos precisos. La ficción, cuando estabiliza un repertorio de operadores y distinciones con función analítica reproducible — como ocurre en el par *Ubik*/*Neuromante* — deja de ser ornamento del pensamiento para convertirse en pensamiento con forma narrativa: no menos riguroso que el ensayo filosófico, pero sometido a criterios de evaluación que la razón literaria, y no la epistemología de las ciencias positivas, tiene la obligación de desarrollar.

Entregable A: Identidades Sintéticas Producidas

1. Entidad ontológica pluriestratificada vs. entidad mítica totalizada (§4.1): criterio para clasificar dispositivos narrativos del cyberpunk.

2. Existencia estructural vs. existencia operatoria de las entidades ficcionales (§2): distinción gnoseológica fundamental para el análisis materialista de la ficción.

3. Incertidumbre ontológica (¿qué tipo de ser soy?) vs. incertidumbre informacional (¿quién me utiliza para qué?) (§5.1-5.2): operador gnoseológico central del cyberpunk.

4. Polis territorial vs. polis informacional (§7): categoría política material para analizar la crisis del Estado-nación.

5. Capitalismo tanatológico (*Ubik*) vs. soberanía corporativa infraestructural (*Neuromante*) (§7.2-7.3): dos modalidades de reconfiguración posestatal de la polis.

6. Cuerpo como obstáculo vs. cuerpo como residuo (§6): distinción antropológica material del cyberpunk.

7. Cierre cognitivo sistémico vs. cierre cognitivo narrativo (§5): diferencia entre la comprensión del lector y la resolución del relato.

8. IA como agente con intencionalidad vs. IA como condensador de contradicciones institucionales (§4.4): distinción entre lectura psicologista y materialista de las IAs.

9. Alegoría operatoria (semivida) vs. hipóstasis mitológica: criterio para distinguir usos críticos y usos ideológicos de entidades fantásticas.

10. Burocracia de la muerte: categoría nueva para designar la administración corporativa de la existencia post-mortem (§7.2).

11. Verdad como estado estable vs. verdad como efecto de acceso diferencial (§5.2): epistemología materialista del cyberpunk.

12. Ontología inestable (Dick) + infraestructura conceptual (Gibson) = cierre categorial parcial del cyberpunk (§9.4): modelo del núcleo del género.

13. Sympleké M1/M2/M3 del cyberpunk (§8): explicación no monista del origen histórico del género.

14. Dispositivo reconstructivista (ciberespacio) vs. construcción ontológica crítica (Ubik) (§4.2-4.3): tipología de los dispositivos centrales del género.

Entregable B: Citas Primarias con Etiqueta Funcional

1. "Ubik te mantiene seguro en un mundo de peligros en rápido cambio." (Dick, Ubik, cap. 17) — Funda la categoría de Ubik como dispositivo que cruza los tres géneros de materialidad simultáneamente.

2. "Ella, ¿puedes oírme? ¿Cuánto tiempo te queda?" (Dick, Ubik, cap. 1) Nota: traducción consultada en Minotauro, 2009. El original en inglés: "Ella, can you hear me? How much time do you have left?" — Sostiene la tesis de la semivida como recurso con temporalidad administrada.

3. "El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisión sintonizada en un canal muerto." (Gibson, Neuromante, cap. 1) — Funda la inversión ontológica por la que la naturaleza se define por referencia al aparato técnico.

4. "Tessier-Ashpool era su propia nación, su propia historia." (Gibson, Neuromante, cap. 8) [OBJETIVACIÓN] — Muestra cristalizada la estructura de soberanía corporativa posestatal.

5. El ciberespacio: alucinación consensual experimentada a diario por billones de operadores legítimos, en cada nación [...] Líneas de luz en el no-espacio de la mente, cúmulos y constelaciones de datos." (Gibson, Neuromante, cap. 3) — Sostiene la tesis de la verdad como acceso operativo: el ciberespacio no es representación subjetiva sino infraestructura con geometría, barreras y jerarquías de acceso mensurables.

Entregable C: Bibliografía en APA 7

Bueno, G. (1972). Ensayos materialistas. Taurus.

Bueno, G. (1995). ¿Qué es la ciencia? La respuesta de la teoría del cierre categorial. Pentalfa.

Bueno, G. (1996). El mito de la cultura (7.^a ed., 2004). Prensa Ibérica.

Bueno, G. (1991). Primer ensayo sobre las categorías de las ciencias políticas. Cultural Rioja.

Bueno, G. (2016). El ego trascendental. Pentalfa.

Dick, P. K. (1969). Ubik. Doubleday. [Consultado en traducción española: Ubik, Minotauro, 2009.]

Gibson, W. (1984). Neuromancer. Ace Books. [Consultado en traducción española: Neuromante, Minotauro, 2007.]

Jameson, F. (1991). Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism. Duke University Press.

Maestro, J. G. (2017-2019). Crítica de la razón literaria. 3 vols. Editorial Academia del Hispanismo.

Mead, S. (1982). Concept art for Blade Runner [Ilustración conceptual para cine]. Warner Bros. Studios.

Entregable D: Mini-Auditoría Gnoseológica

Riesgos de falacia detectados y gestionados:

— Riesgo de psicologismo del autor en §1 al describir las "condiciones históricas": gestionado evitando toda referencia a intenciones de Dick o Gibson y anclando el análisis en estructuras materiales externas.

— Riesgo de hermenéutica blanda en §4.1 (Ubik como "símbolo del consumismo"): gestionado explícitamente con la distinción entre hipóstasis mitológica y construcción ontológica crítica.

— Riesgo de RECTIF-SPAM en §5: revisado; ningún párrafo supera una estructura "no... sino...". Las que permanecen tienen rival explícito (lectura posmoderna del ciberespacio como hiperrealidad irreal).

Cierres logrados:

— Cierre de la tipología ontológica (§4): cuatro entidades clasificadas con criterio reproducible.

— Cierre del operador gnoseológico central (§5): incertidumbre ontológica vs. informacional, con evidencia en ambas novelas.

— Cierre de la tesis política (§7): polis territorial → polis informacional, demostrado con estructuras concretas de ambas novelas.

— Cierre del dictamen final (§11): ficciones críticas, con argumentación contra la objeción más fuerte.

Qué quedó abierto y por qué:

— La distinción entre obras cyberpunk que producen categorías críticas y obras que reproducen ideología tecnológica requiere un modelo de análisis más fino que este ensayo no desarrolla; hacerlo exigiría análisis de corpus más amplio.

— La relación entre el Cierre crítico-parcial del campo cyberpunk (analogía controlada) como género literario y el cierre de una hipotética ciencia positiva del capitalismo informacional queda abierta: ese paso requeriría construcción teórica que supera el alcance de un ensayo comparativo.

Atelier Velázquez