

sophie dorothee  
von werder

universidad de antioquía  
[dorothee.vonwerder@udea.edu.co](mailto:dorothee.vonwerder@udea.edu.co)

entre lo ancestral y lo poshumano:  
la pregunta por el ser humano en iris (2014)  
de edmundo paz soldán<sup>1</sup>

between the ancestral and the posthuman:  
inquiring about the human being in Iris (2014)  
by edmundo paz soldán

recibido 25/08/2021  
aceptado 10/03/2022

**RESUMEN**

Este artículo ofrece un análisis sobre la poshumanización y el lugar que ocupa lo ancestral en la novela *Iris* de Edmundo Paz Soldán. Se estudian las complejas relaciones que emergen entre la resistencia política y cultural, las religiones, diferentes formas de liderazgo y asuntos psicoemocionales. Aparece entonces, la pregunta filosófica sobre el ser humano a partir del futuro distópico que proyecta la novela, y las dinámicas que en el mundo narrado repercuten en la humanidad.

**PALABRAS CLAVE**

Edmundo Paz Soldán, ciencia ficción, poshumanismo, cultura ancestral.

**ABSTRACT**

This article offers an analysis of post-humanization and the place of the ancestral in Edmundo Paz Soldán's novel *Iris*. It explores the complex relationships that emerge between political and cultural resistance, religions, different forms of leadership, and psycho-emotional issues. From the novel's projected dystopian future and the dynamics that impact humanity in the narrated world, finally arises the philosophical question about mankind.

**KEYWORDS**

Edmundo Paz Soldán, science fiction, post-humanism, ancestral culture.

La novela de ciencia ficción *Iris*, publicada en 2014, es la décima novela del escritor boliviano Edmundo Paz Soldán. La obra plantea varias preguntas filosóficas al proyectar un futuro en extremo distópico, ideado a partir de los desarrollos tecnológicos, sociopolíticos y culturales actuales: ¿Qué es el ser humano y cuándo deja de serlo? ¿En qué consiste la resistencia a la poshumanización? ¿Cuál es el lugar de lo ancestral en un contexto poshumano?

La novela narra un futuro cuasi posapocalíptico en la isla Iris, “un lugar sagrado y ancestral” (Paz Soldán 39), en donde Munro, una potencia mundial, realizó unos ensayos con armas nucleares. Posteriormente los irisinos sobrevivientes –todos perdieron su cabello, su piel se volvió blanquecina y muchos quedaron ciegos– son colonizados por Munro. Cuando en la isla se descubre un mineral valioso y con múltiples aplicaciones industriales, la Corporación SaintRei obtiene las concesiones para la explotación minera. Los shanz, soldados de SaintRei, obligan a los irisinos a trabajar en las minas, y reprimen la rebelión dirigida por Orlewen. Sangai es un imperio emergente que rivaliza con Munro y apoya la subversión en Iris para ganar control sobre la isla, de manera que la lucha entre SaintRei y Orlewen es parte de un enfrentamiento de mayor envergadura, entre Munro y Sangai.

<sup>1</sup> Producto derivado del proyecto “Poshumanismo y cultura ancestral en las obras de ciencia ficción de Daína Chaviano, René Rebetez, Angélica Gorodischer y Edmundo Paz Soldán”, realizado con apoyo del Centro de Investigaciones y Extensión de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Antioquia, Estrategia de Sostenibilidad 2021-23.

La novela se estructura en cinco capítulos –con un narrador inestable, homodiegético a veces, heterodiegético otras– que se corresponden con las historias de diferentes personajes: Xavier, un shanz que después de un accidente se convirtió en ciborg; Reynolds, un oficial que puede ser un artificial, y tiene que responder por sus crímenes de guerra; Yaz, una enfermera triste y benévola que a los shanz les regala morfina y swits (drogas para toda ocasión); Orlewen, el líder de la resistencia irisina; y finalmente Katja, una médica y funcionaria de Munro que viaja a Iris para investigar los abusos cometidos por SaintRei contra los irisinos.

Sobre *Iris* se conocen algunos trabajos críticos. Cabe mencionar el de Calderón, quien relaciona la cultura irisina con lo monstruoso y traza un camino “hacia la probable destrucción de un planeta” debido, entre otras cosas, “al culto a un dios destructor” (2). Los habitantes de Iris, según la autora, estarían anclados a un “estado primitivo de regresión” (12), una lectura que no resulta convincente por contener varias imprecisiones.<sup>2</sup> El enfoque del presente estudio, sin embargo, guarda cierta relación con los trabajos de Irribarren, Montoya Juárez y Brown. Irribarren realiza su análisis tomando como base el concepto de la infotécnica, es decir la fusión de tecnología, ciencia y capitalismo industrial. Observa que el ficticio ser-máquina de la novela se desenvuelve en “un mundo futuro plagado de imágenes narrativas, que recrean una sociedad avasallada por la tecnocracia” (136). En la misma línea, Montoya Juárez señala que la obra de Paz Soldán, “como quizás ninguna otra en nuestra lengua, se ha ocupado de transcribir las formas en que los procesos globalizadores y la tecnología reconfiguran el binomio mente/cuerpo en nuestro tiempo” (“La velocidad” 163). En otro estudio destaca que los personajes de las recientes novelas de Paz Soldán “se mueven en ecologías de la complejidad, donde ha dejado de ser relevante la pregunta por la condición simulacral de lo real” (“De Río fugitivo a Iris” 209). También el análisis de Brown enfoca el personaje del ciborg que, según él, “provee un laboratorio literario para el pensamiento del fin del sujeto humanista” (“Humanismo *cyborg*” 22). Con respecto a *Iris*, Brown destaca que “plantea una conceptualización de la subjetividad humana como partícipe en una red, subjetividad que deviene en un nodo de un sistema de actores, artificiales y orgánicos, que

construye una visión alternativa al sistema de control hegemónico” (“*Iris* y el nuevo *cyborg* latinoamericano” 106).

El análisis que ofrece el presente trabajo se centra en dos grupos de personajes: los shanz y los irisinos. No es difícil observar en la organización jerárquica-militar y la ciborgización de los primeros, varios remanentes de los actuales centros de poder occidentales, y en los segundos, rasgos de una cultura indígena y neotribal. No obstante la notoria disparidad entre shanz e irisinos, se percibe que los personajes ficticios de ambos bandos enfrentados pierden su autonomía, situación que, como vamos a ver más adelante, genera afinidades. Cabe señalar que los términos “poshumano” o “poshumanización”, en el marco de este trabajo se usarán en referencia a fenómenos relacionados con la ciborgización.

## ESTADO, CORPORACIÓN Y RESISTENCIA

Con respecto al contexto sociopolítico ficticio narrado en *Iris*, se advierte que Munro aún mantiene la apariencia de “Estado”, con ciudadanos, unos derechos fundamentales, etc. Sin embargo, según la situación y conveniencia, se sirve del sector privado para transferirle diferentes competencias y funciones, delegando, por ejemplo, la represión en *Iris* a SaintRei. Munro considera a la corporación especialmente eficiente para la tarea, porque actúa desatendiendo consideraciones de tipo moral y hasta legal. Así, los llamados artificiales, que tienen fama de ser inescrupulosos, en la corporación pueden ocupar cargos de poder. Por otro lado, SaintRei obtiene facultades tan amplias que lo que ilustra, en realidad, es la abolición de lo público. Montoya Juárez subraya que *Iris* habla de “una realidad consumada en nuestros días: la privatización de una sociedad entera en estado de excepción” (“De Río fugitivo a Iris” 211). De hecho, en el mundo ficticio narrado, la corporación ha penetrado e incorporado todos los ámbitos; también la política y la fuerza militar nacen de ella y le pertenecen: “. . . en principio, los shanz solo eran empleados de una empresa privada, pero asumieron el rol de militares en un ejército. El Supremo era gerente administrativo de una corporación, pero bajo la venia de Munro se convirtió en un líder con poder político” (Paz Soldán 322).

Los irisinos se levantan en armas y se rebelan contra la potencia colonial. Sin embargo, su comandante Orlewen es una figura muy compleja que sintetiza diversas necesidades de liderazgo que su pueblo proyecta en él, de manera que oscila entre guerrillero, héroe, mártir y profeta. Girar-

<sup>2</sup> Por ejemplo, se refiere a los “habitantes de Iris”, sin distinguir entre irisinos y shanz; habla de Iris como si fuera un planeta; reflexiona sobre la antropofagia, aunque en el mundo narrado esta no existe.

det describe el *mito del salvador* como un hombre providencial que asume la tarea de liberar a su pueblo de las fuerzas adversas o destructoras. Para los demás, es una suerte de farol, o “sol ascendente” (81). Se percibe que el narrador de *Iris*, cuando se refiere a Orlewen, efectivamente usa expresiones que destacan su carácter mítico, como “cuentan las leyendas”, “dicen que”, “según las leyendas”, o “hay quienes creen”. Aparte de eso, nos informa que Orlewen no solo habla con Xlött, el dios supremo de los irisinos (Paz Soldán 237); también podría ser inmortal (143), y ha logrado curaciones milagrosas (233). Explica que muchos lo consideran un semidiós: “se decía que Orlewen era hijo de Malacosa y por eso la muerte no lo tocaba: no había piel ni vísceras en el bodi, solo sha que amortiguaba los proyectiles” (31).

## LOS COMBATIENTES

Al focalizar la caracterización de los irisinos y los shanz, los grupos enfrentados en el contexto ficticio narrado, se observa que la novela proyecta sus diferencias culturales primordialmente alrededor de dos temas: la religión y el consumo de sustancias psicoactivas. En lo concerniente a las sustancias, *Iris* distingue fundamentalmente entre las drogas sintéticas y los extractos naturales, en cuanto a su respectivo potencial adictivo, y los efectos que en cada caso producen en la percepción, las emociones, y la conciencia. Las drogas químicas que usan los shanz, el polvode estrellas y los swits, están diseñadas para desaparecer las sensaciones desagradables e intensificar las placenteras, de acuerdo con la situación. Refiriéndose a los swits, Xavier recuerda: “Tomaba uno para dormir y otro para estar alerta; uno para los ataques de pánico y otro para la ansiedad; cuando le faltaba aire se metía uno a la boca y cuando le subía la presión, otro; para divertirse necesitaba tres y cuando estaba melancólico, dos; quería ver estrellas y escuchar explosiones en el sexo con Soji, entonces buscaba swits en la caja de metal que tenía en el cuello” (16). Por otro lado, se mencionan frecuentes muertes por sobredosis, y la drogadicción es generalizada entre los shanz: “Todos estábamos controlados por los swits y hacíamos esfuerzo pa que no se notara. Bien mirado era divertido, todo un ejército aparentando no saber lo que todo un ejército sabía” (103).

Por su parte, los irisinos consumen sustancias naturales: mascan kütt y toman el baranc, un alcohol que produce “borrachera-buena”. También toman extractos de diferentes plantas alucinógenas, como el paideluo, el danshen y el jün. Llama la atención el hecho de que las sustancias na-

turales debilitan y hasta pueden anular la percepción de individuación y separación. El baranc ayuda a fraternizar (255). El danshen “te despersonalizaba, te hacía perder el yo” (303). El jün, planta consagrada a Xlött, genera una “poderosa capacidad de empatía” (289). Las mismas tomas del jün y del paideluo trascienden la experiencia individual, y se beben en el marco de una ceremonia. Orlewen rechaza “a quienes probaban el jün o paideluo por su cuenta. El jün y el paideluo no se consumían así. Había que respetarlos, de otro modo habría castigo” (263). Por otro lado, a diferencia de las drogas sintéticas, el consumo de las sustancias naturales no necesariamente produce sensaciones agradables. El jün “era el viaje” (195), y es “no siempre luminoso [sic], a veces aterrador” (283).

A Yaz se le puede considerar un personaje mediador, dado que trabaja para los shanz y consume swits, pero también toma el jün de los irisinos. A este, sin embargo, no lo considera una droga. La perspectiva de Yaz es significativa en el contexto del presente estudio, porque se relaciona con el tema de la autonomía. Según este personaje, el jün no crea dependencia, se consume de acuerdo con la decisión y libre voluntad de cada uno. No obstante, al tratar de apartarse de los swits, se da cuenta de que no es capaz: “Era más fácil dejar el jün, no producía adicción. No quería. Nadie quería una vez lo probaba” (161).

Con respecto a la religión, otro ámbito de las culturas ficticias que explora la novela, encontramos en las creencias de los shanz dos elementos que son centrales en los actuales credos occidentales: los dualismos (el bien/el mal; lo carnal/lo espiritual) y la idea de un solo dios bondadoso. La mitología irisina, sin embargo, es contraria en ambos sentidos: es politeísta, por un lado, y concilia los opuestos existentes en el pensamiento dualista, por otro. No hay contraste entre espíritu y deseo carnal; los irisinos les rinden culto a unas estatuas con falos inmensos (241). Por otra parte, los dioses, que son varios –la Jerere, Boxelder, Dragón, Joli, la Dushe, Malacosa y Xlött– no representan el bien; también castigan, persiguen o destruyen a los humanos. Su hábitat no es celestial sino subterráneo. La Jerere es “la entraña misma de la tierra” (159); la Dushe “devoraba a hombres corruptos” (158); Malacosa es una bestia que vive en las profundidades y “se alimentaba de seres humanos”, “se come a las personas” (209), “los atacaba y quería su muerte” (239); el mismo Xlött es una figura ambivalente: “no es el mal. Es el mal-bien. El bien-mal” (308), es “terror y la iluminación” (209).

Se advierte que también varían las concepciones de la muerte. De acuerdo con el pensamiento de los shanz y los pieloscuros en general (los no-irisinos, desde la perspectiva irisina), la vulnerabilidad y el carácter efímero del cuerpo son “una enfermedad, un error del código genético, y los errores se corrigen” (212). En última instancia, con la posibilidad de convertirse en un artificial, la muerte queda abolida. Sin embargo, para los irisinos la muerte es inevitable, y es deseable que llegue a través del abrazo de Xlött, el llamado *verweder*, porque “la hacía tolerable. Les permitía creer que alguien los esperaba al otro lado” (272). El abrazo mortal se describe como “un llamado que los obligaba a dejar todo lo que tenían” (29), y “un morir que era no morir”, porque es desencarnación, acogida, y hasta la experiencia de un máximo arrebató: “Nada se comparaba al éxtasis, a la entrega del *verweder*” (261).

#### ÁMBITOS DE HIBRIDACIÓN

Por otro lado, vemos que en el mundo narrado la fe de los shanz está debilitada: “creían en su Dios más no con la pasión irisina” (147). Cuando comienzan a difundirse entre ellos los rumores de las apariciones de Xlött, en principio temen la capacidad mortífera de este dios, que podría castigarlos por maltratar a los irisinos: “Vendría a buscarnos den. Ese era noso miedo, que se vengara. No creíamos, más tampoco descreíamos del todo” (111). Varios shanz comienzan a adoptar prácticas irisinas para protegerse y “pa llevarse bien con el Dios de las profundidades . . . algunos pieloscuros estaban fascinados por Xlött” (148); otros “creían secretamente en Xlött y temían la aparición de Malacosa” (268). Incluso son cada vez más los shanz los que abiertamente profesan la religión irisina. Prith explica: “Xlött existe. Creía que no, pero sí. Nau estoy convencido de que pa luchar contra él no son suficientes las armas” (323). Cuando Chendo es acusado de traición, le preguntan si considera a Xlött el dios de SaintRei, a lo que responde que “sí lo es de muchos oficiales y shanz” (306). Galarza es otro shanz fascinado por la cultura irisina. Se mete sin permiso en una procesión danzante de los irisinos, por lo que debe morir en el mismo evento: “Xlött había recibido su ofrenda” (327, 328). Cabe recordar aquí a dos mujeres que pertenecen a la esfera de los shanz: Yaz y Soji. Yaz siente que su espíritu en las tomas del jün “se había desprendido de su bodi tantas veces que se sentía libre y leve” (157-8); y Soji viste al estilo de Iris, se sabe sus leyendas, cita a Orlewen y se identifica con la causa irisina (29, 32).

Da la impresión de que con Xlött, tarde o temprano todos los shanz se tienen que enfrentar, aún aquellos que renieguen de él. Cuando Reynolds está delirando en su celda, parece que está hablando con el dios irisino: “No me ganarás. Te beyondaré aunque sea lo último que haga . . . te perseguí y te encontré” (350). A eso se le agrega que Xlött incluso se convierte en un desafío para la ciencia. Cuando Katja se descubre quemaduras en los dedos, al principio está muy segura “de que era cuestión de tiempo encontrar una explicación científica. Así funcionaba el universo”, pero “Ahora no lo estaba tanto. Los doctores le habían dicho que en esas marcas moradas había una sustancia extraña . . . Creía en la realidad y ahora estaba resquebrajada” (360). Luego se convence de que Xlött ha ingresado en ella (352). El doctor que la atiende, le confirma que aquí no se requiere “ninguna investigación, sino un exorcismo” (360). Luego Katja tiene visiones de Malacosa, de su jefe desencarnado, y de Orlewen, y razona: “Había aceptado a Xlött. No debía temer nada” (367).

Orlewen es considerado un agente de Xlött, y por ello los shanz lo respetan y le temen cada vez más. Cuando el líder político es encarcelado, se desata una terrible tormenta de arena, que solo cesa cuando lo liberan, después de lo cual “pieloscuros e irisinos concluyeron que Orlewen era un protegido de Xlött” (268). Aquellos que más adelante están presentes en su desaparición milagrosa en lo que iba a ser su ejecución, incluso “se convirtieron inmediatamente a la religión irisina” (298). Orlewen, por su parte, está convencido del gran potencial de las creencias irisinas para seducir a los shanz, y hasta para lograr el predominio sobre la religión de los colonizadores. Observa que los shanz aparentan rechazar a Xlött, “pero en verdad estaban tomados por él. No debían sorprenderse. Xlött era mucho más fuerte que el Dios pieloscuro. El Dios de ellos era apenas un demiurgo de Xlött, solo que no lo sabían” (263).

Pero no solamente en los shanz se percibe que el choque cultural conduce, al menos parcialmente, a una hibridación. Los irisinos, en el contexto de la guerra, permiten que sus saberes arcaicos se imbriquen con las tecnologías y las maneras de las grandes potencias. Cuando unos agentes del gobierno de Sangai le ofrecen ayuda a Orlewen para la insurgencia, este duda, pero por último acepta la propuesta, y pronto “hubo rumores de que había soldados sangais entre las fuerzas de Orlewen, y de que los irisinos voluntarios ya no eran los hombres naturales del principio. Tenían *lenslets*, mejor capacidad de memoria, hormonas implantadas

que les permitían desarrollar sus músculos y regenerar más rápidamente sus heridas” (289).

## CIBORGS Y MUTANTES

Al detenernos en la pregunta por el ser humano en el contexto ficticio de la novela, inicialmente se observan dos diferentes procesos, a primera vista opuestos, que alteran la naturaleza humana de los personajes. Existen los ciborgs, seres optimizados a través de tratamientos sofisticados y diversos implantes; pero también están los irisinos, seres degradados y víctimas de múltiples maltratos; desnaturalizados, desde la perspectiva de los pieloscuros. Es decir, en el mundo narrado hay dos formas de pérdida de humanidad: la poshumana o ciborgiana, por un lado, y la del envilecimiento, por otro. Adicionalmente, la novela reflexiona sobre el fin de la concepción humanista del hombre, como un ser que decide y actúa con libertad individual.

Con respecto a la mezcla de cuerpo orgánico y tecnologías, hay varios teóricos que la consideran un paso cualitativo en la evolución de nuestra especie, al marcar la transición del ser humano al poshumano. Se destacan Haraway y Hayles, quienes comparten una percepción positiva del ciborg, ya que lograría superar diversas limitaciones sociales, físicas e intelectuales. Coherente con esta visión, Hayles aboga por una cada vez más estrecha fusión y cooperación entre hombres y máquinas, no solo en el campo de la cognición, sino también del juicio, y el control del entorno (“Virtual bodies” 290). Haraway llega a soñar con un mundo post-género, y con la vida eterna, sin inicio ni fin (150).

Otros pensadores desarrollan una visión crítica, al advertir que las tecnologías no son simples herramientas al servicio del ser humano, sino que se le imponen y lo absorben. En esta línea, Sábato explica que la tecnología somete y transforma al hombre, el cual se convierte en “engranaje de una gigantesca maquinaria anónima” (17). Igualmente, Heidegger cree que las máquinas y las tecnologías se vuelven contra el hombre, “dominándolo y conquistándolo como a un objeto más” (52). Por su parte, Huxley explica que “el tema de la libertad y sus enemigos es enorme”, y nombra explícitamente “los enemigos mecánicos . . . los artificios que tanto han fortalecido a los gobernantes del mundo frente a sus gobernados” (2). Deleuze y Guattari consideran que se hace imposible distinguir

entre el hombre, lo natural y lo artificial, porque todo se convirtió en parte de la máquina y del proceso de producción (2).

Para volver a la novela, en la zona de influencia de Munro hay diversos tipos de seres-máquinas, entre ellos los mismos shanz, que están constantemente conectados a varios dispositivos, algunos de los cuales incorporados como los lenslets (que traducen el idioma irisino y permiten un acceso inmediato a todo tipo de datos), otros móviles como los Qi (que transmiten material audiovisual, los llamados holos).<sup>3</sup> Xavier explica que antes de viajar a Iris, “te implantaban lenslets gratis, te inyectaban cosas en los pulmones pa combatir el aire tóxico, hormonas pa que tus heridas curen rápido, te borran la memoria si querías” (Paz Soldán 100).

También existen los artificiales: son aquellos a quienes después de haber sido heridos de muerte, les reemplazan las partes esenciales de su cuerpo y de la conciencia, en síntesis, los reconstruyen. Los artificiales “no tenían infancia ni adolescencia. Eran construidos así, nacían adultos. Les injertaban una memoria y les daban una historia . . . Decían que había un mercado negro pa las memorias de los artificiales” (135). Cabe señalar que, en la novela, los ciborgs son seres fabricados en función de su efectividad para la defensa de los intereses de Munro.

La condición de los irisinos, en el contexto ficticio narrado, es muy distinta: Munro los usó como animales de laboratorio en sus pruebas nucleares para “ver cómo resistía el organismo del ser humano a la radioactividad. Los científicos podrían estudiar esos organismos, analizar cómo prepararse para un verdadero ataque” (336). A partir de ahí, la dignidad de los irisinos es violada sistemáticamente, hasta tal punto que se perciben como seres repugnantes y lastimosos: “la textura rugosa de su piel producía escalofríos. Décadas de mutaciones los habían convertido en lo que eran: doloroso verlos” (39). Sin embargo, el discurso oficial de Munro encubre el crimen y adjudica el estado lamentable de los irisinos a un proceso evolutivo casi normal, a la vez que subraya la otredad: “Los irisinos tenían algo de nos hace mucho . . . Mutaron. Ser humano no es una abstracción, una esencia inalterable. Vamos cambiando con cada desplazamiento de nuestros genes y células. Un proceso lento. Pero pón-

<sup>3</sup> Para Seoane, quien estudia la influencia de las técnicas narrativas cinematográficas en la novela, los holos serían el reemplazo del cine para unos personajes “desarraigados y transidos de nuevas realidades virtuales y simulacros muchísimo más poderosos” (269).

gase al lado de una planta nuclear en plena explosión y déjese bañar por la radiación. El cambio se acelerará tanto que quizás alcance masa crítica. Vemos algo de nos en ellos . . . Pero son otra cosa. Lo cual no significa que no haya que tratarlos bien” (307). Sin embargo, una vez cuestionada la índole humana de los irisinos, no todos lo ven así. Un shan opina que los irisinos “son animales salvajes . . . Yo los exterminaría . . . No contribuyen a nada, no les interesa ser civilizados” (341).

Por otro lado, se observa que la sociedad de Munro discrimina entre humanos y artificiales, aunque la diferencia entre unos y otros es gradual: “Si le reconstruían más de la mitad del bodi seguiría siendo humano, o tal vez eso lo acercaría a los artificiales. Todo dependía de las partes que fueran reconstruidas. Un organismo de SaintRei se encargaba de decidir si los shanz reconstruidos seguían siendo humanos o si debían ser reclasificados como artificiales”. Sin embargo, no faltan quienes decían “que ya no había seres humanos en Iris, que solo se trataba de diferentes gradaciones de artificiales” (21-2). Aparte de eso, artificiales y humanos apenas se pueden distinguir. Con respecto a Reynolds, por ejemplo, solo hay “rumores sobre su naturaleza artificial” (6). Debido a la falta de transparencia, en Munro “cualquier ser humano superdotado en su campo” es “sospechoso de ser un artificial” (317). Incluso, “los rumores decían que el Supremo era un artificial” (166).

Resumiendo, en la esfera de Munro todos son ciborgs, humanos y al mismo tiempo artificiales, en diferentes proporciones según cada caso. Como la diferencia entre un humano y un artificial es relativa, cuantitativa mas no cualitativa, y resulta además ser casi imperceptible, Katja se da cuenta de que las estructuras jerárquicas son arbitrarias y, por lo tanto, inestables: “Los artificiales cualquier rato serán superiores a nos, dijo Katja. Quizás ellos tengan algún día esta discusión y decidan que más vale exterminarnos” (341).

## LA NEGATIVIDAD

En relación con lo artificial o ciborgiano, se advierte, además, que la cultura ficticia de Munro se empeña en erradicar todo lo que duela, dé miedo o entristezca, a través del consumo de diversas drogas sintéticas, o incluso borrando por completo una memoria, para remplazarla por otra.

El afán por controlar los sentimientos negativos, de acuerdo con el filósofo Byung-Chul Han, se corresponde con una tendencia real en los ac-

tuales centros de poder, altamente eficientes y tecnologizados. El dopaje o *Neuro-Enhancement* sería una de las consecuencias, dado que “el esfuerzo exagerado por maximizar el rendimiento elimina la negatividad porque esta ralentiza el proceso de aceleración” (54). Según el autor, en el marco de “la positivación [sic] general del mundo, tanto el ser humano como la sociedad se transforman en una *máquina de rendimiento autista*” (54).

En el mundo narrado de la novela, a Xavier le explican: “Llegaría a Iris y sería como una tabula rasa, no sabría de su pasado en Munro. Se trataba de una pequeña operación en el cerebro, en el centro neurálgico de la memoria. Muy recomendable, le facilitaría las cosas en Iris” (Paz Soldán 36). Al personaje, de hecho, le atormentan los recuerdos de su exmujer y el hijo que la mató: “Quería olvidarse de Luann y Fer allá Afuera, pero para eso no se habían inventado swits todavía” (16). No obstante, y “pese a las sugerencias insistentes, no se atrevió a que le borrarán los recuerdos antes de viajar; no se atrevió a perder lo único que le quedaba” (34). Más adelante, sin embargo, Xavier es víctima de una explosión que le destruye la memoria. Le ponen los respectivos implantes, y a partir de ahí: “vivía la vida de otro. La de un shan que había sobrevivido intacto a la explosión. Decía *intacto* y pensaba en su bodi —el dolor en la espalda, el zumbido en el oído—, pero sabía que el problema principal estaba en su cabeza. SaintRei se abocaba a recuperar bodis. Quién recuperaba lo demás” (26).

Xavier hubiera preferido preservar los recuerdos dolorosos; siente que se ha esfumado, sin posibilidad de recuperación. Yaz es otro personaje que identifica la pérdida de un pasado con la duda identitaria y existencial. Se pregunta si ella podría ser una de las afectadas por una bomba en Iris: “Su pasado como ser humano Afuera había sido inventado. En realidad, había nacido en Iris . . . Sus memorias eran las suyas. Nadie le había implantado nada. Ella se llamaba Yaz. O no.” (26).

Podemos resumir que Munro se sirve de los medios tecnológicos y farmacéuticos para controlar y hasta eliminar el sufrimiento y los recuerdos tormentosos. A los shanz los trata de convertir en máquinas de combate, eficaces e insensibles. Sin embargo, la estrategia parece no funcionar. Aparte de que Xavier y Yaz son personajes que reivindican el valor propio de la memoria, su función esencial para la posibilidad de cualquier autoconcepto, también llama la atención el hecho de que, no obstante el esfuerzo por anular la negatividad, el ambiente entre los shanz es extremadamente depresivo. Xavier incluso, al despertar por la mañana quiere “volver a la pesadilla, al sueño” (34). La paradoja, de acuerdo con Han,

es aparente, porque la depresión sería justamente “la enfermedad de una sociedad que sufre bajo el exceso de positividad” (30). Explica que ello se debe a que el excesivo rendimiento exigido al cuerpo y a la mente, junto con el crecimiento exponencial de la información y comunicación terminan abrumando y excediendo al individuo, generando una “violencia de la positividad” (21).

Para analizar el lugar de la negatividad en la cultura irisina, se debe tomar en cuenta que el pensamiento irisino relaciona la oposición entre lo humano y lo artificial, con otra, entre lo real y lo ilusorio o falso. Munro se desrealiza, de manera que, a Xavier, una vez se encuentra en *Iris*, le parece borroso y poco verídico: “Veo el Afuera como un planeta imaginario . . . Desos que aparecen en los juegos. Con tecnología, lenguaje y religiones inventadas” (Paz Soldán 51). En este punto, cabe señalar que las diferencias graduales se establecen inclusive entre los artificiales, ya que existen niveles de irrealidad. Nova es una artificial que es adorada como los famosos, y que irónicamente cobra calidad de “auténtica” frente a su clon: “Nova le sonrió desde un afiche enorme en una esquina. Era la primera artificial que había triunfado en los hologramas de Afuera. SaintRei había creado un clon de ella para *Iris*. Pero la gente quería la artificial verdadera y su presentación había resultado un fracaso” (52-3).

Tomando en cuenta lo anterior, resulta significativo que todo tipo de artificialidad sea considerada negativa y hasta amenazante por los irisinos. Para ellos, el humano y un ente artificial son opciones incompatibles y excluyentes. Según su pensamiento, los artefactos son la negación del ser, por lo que hay que mantenerlos alejados. Orlewen siente un profundo rechazo por los ciborgs, e incluso se niega a sentarse al lado de un artificial: “Estar cerca de un artificial traía mala suerte. En la jerarquía irisina, los artificiales eran los más despreciables de la tierra. Eran los no-seres” (243). A eso se le agrega que, para los irisinos, el sufrimiento y el dolor son una parte esencial de cualquier realidad humana. La cultura irisina no reprime las emociones desagradables, en cambio busca integrar los opuestos, que considera inseparables. Como ya se señaló, el consumo del jün puede producir sensaciones gratas, pero también crisis y angustia; los dioses son híbridos, salvadores y violentos; el mismo *verweder* es un abrazo que mata.

## COSIFICACIÓN-DOMINACIÓN VS. EMPATÍA-LIDERAZGO

Se observa que la novela *Iris* confronta una cultura dominante y cosificadora, con otra fundamentada en la unión con el otro. Por eso, el manejo de la empatía se vuelve central en la novela: unos la cultivan mientras otros tratan de eliminarla. Los shanz, para cumplir con su función, deben descartar la conexión con el otro, el afecto y la compasión. Xavier se refiere a ello: “Habíamos perdido toda inocencia, y aun así seguíamos desalmándonos” (89). Y cuando se acuerda de Gibson, un soldado que se enfrentó con un oficial que había asesinado a un niño, piensa: “Querer. Quién había usado esa palabra. Gibson, que tenía un vocabulario lleno de esas palabras que un buen shan debía desterrar” (100).

En contraste, el consumo del jün —un elemento central de la cultura y religión irisinas— puede conducir a la compenetración con otros seres. Así, Orlewen en una toma se desdobra y se fusiona con otro *capataz*. Después “comprendió con terror lo que le ocurría. Él podía ser cualquier irisino en el tiempo. Sentir lo que había sentido cualquier irisino en el tiempo . . . Recibiría los latigazos que los brodis irisinos habían recibido de los pieloscuras en los campamentos mineros . . . Su corazón era la historia de *Iris* . . . No estaba seguro de ser capaz de vivir con esa verdad. Demasiado dolor para un solo ser. Pero también el gozo era demasiado, y eso quizás se encargaría de salvarlo” (253). La facilidad que desarrolla Orlewen para experimentar una empatía total o integración con el otro, aparece asociada a su excepcionalidad y su misión: “Era capaz de sentir lo que sus brodis irisinos. Capaz de ser sus brodis irisinos. Podía viajar de *bodi* en *bodi* . . . cuentan las leyendas que se postró en el suelo y rezó por el don concedido” (248).

La experiencia de Orlewen encuentra su correspondencia en la percepción de los irisinos, quienes lo eligen como líder, justamente porque sienten que logra unirlos hasta volverlos un cuerpo orgánico. El narrador explica que el personaje tuvo una visión de los pájaros arcoíris: “Cada pájaro es *dun solo color*, al volar juntos forman el arcoíris . . . Vuelan guiados por un líder, el único pájaro que lleva en su plumaje los siete colores del arcoíris, mas ellos lo ven *dun solo color*, el *suyo* . . . Orlewen era el pájaro de siete colores, decidieron sus seguidores” (291). Resumiendo, tal como Orlewen encarna la historia e identidad de su gente, su liderazgo no se basa en el dominio sino en la empatía.

## CONEXIONES TRANSVERSALES

En *Iris* se ven dos asuntos complejos que coinciden y se mezclan: la subversión política y la resistencia cultural, las cuales, a su vez, mantienen relaciones transversales con otras temáticas, como la religión, el consumo de sustancias psicoactivas, las tecnologías y el poshumanismo. Adicionalmente, la novela plantea maneras diferentes en el tratamiento de asuntos psicoemocionales, como la empatía y los sentimientos negativos.

En primer plano se encuentra el complejo entramado de política y religión. Orlewen es, a la vez, activista político y profeta religioso; encabeza la lucha contra la ocupación, pero también es un líder místico que se convierte en leyenda. De la misma manera, el Advenimiento para los irisinos significa llegada, redención y liberación, tanto en un sentido político como en el espiritual. Cuando se refiere a Orlewen, la voz que narra oscila entre la omnisciencia, y otra que admite que solo dispone de un conocimiento de segunda mano. Bajo la reserva que genera esto último, el lector se entera de que Orlewen siempre tuvo “un rechazo visceral . . . hacia el dominio pieloscuro en *Iris*” (238); quería “vivir en el tiempo después del Advenimiento, liberado de la humillación de los pieloscuros” (282). Sin embargo, su misión política aparece ligada, desde sus inicios y en toda su evolución, a un pacto con Xlött.

En un principio, Orlewen le pide a Xlött ser ascendido a capataz para tener mayor influencia política, a cambio de su entrega incondicional (239). Se supone que a partir de ahí, hubo varios encuentros entre Orlewen y Xlött, ya sea para renovar el pacto o para modificarlo.<sup>4</sup> Dado que el consumo del jün, aparte de facilitar la comunicación con el dios, acelera la concienciación integral de Orlewen, la planta sagrada de los irisinos también cobra una dimensión política. Como señala Irribarren, el jün “se liga al alcance de la trascendencia y la superación del sometimiento ante un régimen tecnocientífico que los ata al Estado dictatorial de Munro”

(146). Por otro lado, las implicaciones religioso-políticas también se reconocen, con preocupación, desde la perspectiva de Munro: “muchos oficiales y shanz creen en Xlött. Y eso significa estar a favor de Orlewen” (Paz Soldán 364).

Aparte de eso, en la figura de Orlewen coinciden el levantamiento político y el rechazo a los artificiales. Siendo Munro una potencia que, para expandir su dominio, recurre a la poshumanización de sus soldados y algunos dirigentes, esta, en la novela, aparece asociada al poder, razón por la cual Orlewen representa la lucha contra Munro, y al mismo tiempo la resistencia al poshumanismo.

En este punto, la cosmovisión irisina establece lo que parece ser la única dicotomía en su pensamiento: la convicción de que el ser humano y el poshumano son fundamentalmente diferentes, y que el último representa la negación del primero. Aparte de este dualismo, que para los pieloscuros no aplica, los irisinos fusionan varios conceptos que son opuestos para aquellos: el bien y el mal, lo divino y lo diabólico. Además, parece que el culto a los dioses irisinos se mezcla con algunos elementos de la fe cristiana. En el caso del profeta-mártir Orlewen, su pacto con Xlött, es decir la subordinación a un ser sobrehumano a cambio de un favor, tiene una fuerte connotación pagana. Pero Orlewen también comparte rasgos con Cristo: no solo habla con un dios, también efectúa curas milagrosas, es capturado y condenado a muerte, y se tendrá que sacrificar para lograr el Advenimiento para sus seguidores.

## A MODO DE CONCLUSIÓN

Al enfocarnos, finalmente, en la pregunta por el ser humano, constatamos que, tal como lo sugiere el mundo ficticio narrado, este se va anulando debido a dos tendencias nefastamente complementarias y relacionadas entre sí: la poshumanizante y la deshumanizante. Por un lado, los centros de poder se poshumanizan; por otro, los oprimidos viven en condiciones infrahumanas y, de hecho, se les niega su estatus de humanos. Con esto, según la novela, la promesa utópica del poshumanismo, tal como la plantean teóricas como Haraway o Hayles, resulta engañosa, y encuentra apenas una reminiscencia en el discurso oficial de Munro. Aquí, el argumento humanista devino poshumanista. Sin embargo, dado que este último mantiene la función de justificar la represión, la novedad podría ser

<sup>4</sup> Orlewen renuncia al cargo de capataz, y se cree que después tomó el jün, sin buscar que se modificara el pacto, “aunque las leyendas insisten en que en verdad se trataba de eso. Dicen que esa noche no hubo respuesta” (Paz Soldán 245). Más adelante, cuando la insurgencia comienza a cobrar vidas entre los irisinos, Orlewen pide a Xlött que lo libere del pacto (282). Posteriormente, en una toma de paideluo le informan que se va a morir el día en que logre liberar a *Iris*. Se cree que luego recibe una visita de Xlött “para confirmarle que el pacto seguía en pie. El verweder le llegaría en el momento de la liberación de *Iris* . . . Dicen que Orlewen aceptó sin protestar y no volvió a quejarse de su destino” (298).

aparente. Varían los discursos, pero habría continuidad en su uso como método e instrumento para consolidar las estructuras de poder.<sup>5</sup>

Los ganadores de la situación, en *Iris*, no se ven. El poder se volvió abstracto, invisible, como una fuerza que se independizó de la voluntad humana y se desenvuelve de acuerdo con sus dinámicas inherentes. Munro y Sangai son potencias anónimas; los que aparecen son seres derrotados y desafortunados, de manera que, en el mundo ficticio narrado, el humano como agente autodeterminado ya no existe, ahora es un ser sometido y cosificado.

Los irisinos y los shanz son víctimas de la era poshumana y, como tales, comparten un destino, a pesar de su enfrentamiento bélico. Ambos grupos tienen prohibido abandonar la isla, para evitar la contaminación del Afuera. Aparte de eso, los irisinos son despojados de su autonomía política en el contexto de la colonización. En el caso de los shanz, sin embargo, la situación es más compleja. Los factores que minan su libertad son tres: su dependencia de las drogas, la de las tecnologías, y su función de mercenarios de un Estado autoritario. Los shanz son adictos a todo, “al Qi, a los swits”, también “al enfrentamiento, a la batalla, a la guerra, al creepshow” (187). Además, las tecnologías son poderosas herramientas, pero los dejan inoperantes y desprotegidos cuando no funcionan bien: “Nadie sabía cómo hacer muchas cosas sin el Qi o la información proporcionada por los lenslets” (171). Finalmente, los shanz también son humillados y maltratados por sus autoridades: Se someten a torturas físicas (36,112) y psicológicas (112), e incluso pueden ser desaparecidos (104).

Los shanz no son más que instrumentos útiles al servicio del opresor. De hecho, se nota que no tienen un sentimiento de pertenencia a Munro o a SaintRei, ni se identifican con sus objetivos. En su mayoría son asiáticos y centroamericanos, porque “a SaintRei le costaba reclutar en otras partes” (13), y se describen como “gente desesperada” y “sin futuro” (107), tan fracasados que ni siquiera lograrían suicidarse (10). El desarraigo de los shanz, también lo denota su habla. Paz Soldán crea para ellos un lenguaje literario propio, una versión futurista de un español que se

mezcla con muchos anglicismos (fokin, brodi, lonche, beyondear), abreviaturas típicas del chateo (ki, pa qué), y contracciones de palabras (duna, dellos, yastaba, dotro). Observamos que el argot que hablan es reflejo de su no-pertenencia a una cultura particular, ya que hibrida lenguajes de los dos protagonistas de la globalización: la superpotencia y las tecnologías.

Tanto en los irisinos como en los shanz se advierten las formas más extremas de pérdida de autonomía, en cuanto son cosificados por otros. Los irisinos le sirven a Munro como animales de experimentación primero, y como mano de obra barata después. Aquellos que, a causa de la radiación nacen con deformaciones, debido a su baja funcionalidad son llamados los “defectuosos” (352). Los shanz también son usados por Munro, en cuyo beneficio sacrifican su integridad física, su pasado, y muchas veces su vida. Sin embargo, hay una diferencia significativa. El ambiente de los shanz, jerárquico y tecnologizado, parece tener un impacto negativo en su propio trato, que se vuelve abusivo, utilitario y violento. Entonces, la cosificación también es mutua y atraviesa todas las relaciones, incluso la íntima, a la que se le suprime la connotación de entrega. No solo la violación es común; aun en la relación consentida, los shanz “usan” a las mujeres (116), o bien los amantes se “usan” mutuamente (150). En cambio, los irisinos son oprimidos por Munro, pero entre los suyos cultivan la empatía, la unión con el otro, en ocasiones hasta el extremo de la disolución del *yo*. Vimos que en consonancia con la señalada disimilitud, varían las formas de liderazgo. Una se basa en la fuerza y el dominio, la otra se define por la capacidad para la conexión y la compenetración con otros.

En lo que concierne a los contenidos sociopolíticos, en *Iris* se exponen varios elementos de un posible futuro “real globalizado” distópico, los cuales se presentan como una intensificación de diferentes disfuncionalidades de las sociedades actuales, una lectura sugerida también por la constante mezcla de elementos ficticios o futuristas (Munro, SaintRei, Iris), con otros concretos y presentes en nuestra actualidad (la gran influencia del inglés, las nacionalidades de los shanz, etc.).

De esta manera, las casi ilimitadas facultades políticas y militares, que en el mundo narrado ostenta la corporación, ponen de relieve la tendencia en varias democracias contemporáneas, a convertirse paulatinamente en unas plutocracias disimuladas, con amplia interferencia del sector corporativo en asuntos socio-políticos, legales, mediáticos, y un sector público erosionado, los derechos ciudadanos socavados, etc. Asimismo, en varios países hoy en día, existen grupos paramilitares cuya intervención

5 Paz Soldán explica en una entrevista: “La ciencia ficción . . . es una suerte de antídoto a tanta fe acrítica en el desarrollo y en el progreso tecnológico. Avanzamos, pero nunca nos olvidamos de repetir nuestros viejos errores” (Blanco 52).

suele fortalecer al sector privado y acelerar la monopolización de la economía, función comparable con la que en el mundo ficticio de la novela cumplen los shanz, aunque estos últimos actuando ya con carácter oficial y legal. Por otro lado, vimos que los shanz como personajes ficticios son ciborgs perfeccionados, no obstante, depresivos. Según Han, a quien ya se mencionó, el esfuerzo por optimizar el rendimiento y para tal efecto, controlar la negatividad, es una tendencia de las grandes potencias de nuestra actualidad. Asimismo, la depresión, de acuerdo con el autor, surge como un estado psíquico característico de un mundo pobre en negatividad, por lo que es muy extendida en las actuales sociedades altamente tecnologizadas (30-1).

Finalmente, se observa que, en el ficticio futuro narrado, lo autóctono y lo global, lo ancestral y lo tecnológico se enfrentan en constelaciones complejas y sumamente conflictivas; se afirman en la diferencia, y al mismo tiempo se hibridan. Los shanz comienzan a rendirle culto a Xlött, y los irisinos, en el contexto de la guerra, aceptan el apoyo del imperio de Sangai. Sin embargo, y a diferencia de los shanz, que son seducidos por la cultura y la fe de sus adversarios, los irisinos se corrompen, aceptan a regañadientes la ayuda de la superpotencia y la ciborgización que implica. De esta manera, la novela sugiere que existen un polo positivo y otro negativo: Los shanz se hibridan de acuerdo con la atracción que sienten, los irisinos lo hacen por necesidad, a pesar de la repulsión que les produce. También resulta significativo el hecho de que los irisinos acepten la hibridez únicamente en los escenarios del enfrentamiento militar, cuya finalidad es la dominación o incluso el exterminio, imposibles de lograr desde la postura empática.

No obstante lo anterior, en términos generales lo local y autóctono se fortalece para los irisinos, porque forma parte de su estrategia de resistencia ante las dinámicas globalizadoras y poshumanizadoras de la esfera dominante. La vuelta hacia su cultura y creencias ancestrales forma parte de un recurso emocional ante el miedo y el peligro de ser aniquilados cultural, espiritual y físicamente.

En conclusión, podemos afirmar que los shanz y los irisinos, como seres subyugados y cosificados que son, no gozan de la autonomía que según el pensamiento humanista define al ser humano. El pensamiento ancestral, sin embargo, no entraría en una contradicción de principio con la falta de autodeterminación, ya que no concibe al hombre como un ser libre, sino dependiendo de un destino y de los dioses. La promesa

del poshumanismo, en cambio, resulta ser falaz. Aunque parcialmente cumpla con las expectativas de transgresión y superación de las limitaciones físicas, intelectuales, sociales, etc., finalmente conduce a nuevas formas de sometimiento y dependencia, generadas por las tecnologías, las dinámicas del capital, y por los hombres que las controlan. Ninguno de los dos grupos, irisinos y shanz, encuentra acogida o se ve reflejado en los planteamientos humanistas, ni en los poshumanistas. Esto explica no solo la insistencia con la que los irisinos recurren a sus raíces y su mitología ancestrales, sino también la afinidad de los shanz con respecto a la cultura de Iris, su propensión a convertirse a la religión irisina, y cierta inclinación incluso a simpatizar con la causa del otro.

## OBRAS CITADAS

- Blanco, Natalio. “Entrevista a Edmundo Paz Soldán. Tenemos una desconfianza visceral a los que son diferentes a nosotros.” *Cambio 16* (2195), 2014: 52-3.
- Brown, Andrew. “Humanismo *cyborg*: El letrado posthumanismo en América Latina.” *Revista de crítica literaria latinoamericana*, XXXIV (68), 2008: 19-32.
- . “*Iris* y el nuevo *cyborg* latinoamericano”. *Territorios del presente: tecnología, globalización y mimesis en la narrativa en español del siglo XXI*, editado por Jesús Montoya y Natalia Moraes, Peter Lang, 1994: 105-16.
- Calderón, Sara. “El monstruo como epidemia: avatares de la monstruosidad en *Iris* de Edmundo Paz Soldán.” *América – Mémoires, identités, territoires*, LIRA-Université de Rennes 2, 2016, [<https://journals.openedition.org/amerika/7110>]. Consultado el 02/05/2020.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, U of Minneapolis Press, 1981.
- Girardet, Raoul. *Mitos e mitologías políticas*. Nueva Visión, 1999.
- Han, Byung-Chul. *La sociedad del cansancio*. trad. de Arantzazu Saratzaga Arregi y Alberto Ciria. Herder, 2017.
- Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, 1991.
- Hayles, N. Katherine. “Virtual Bodies and Flickering Signifiers”, *The MIT Press*, October 66, 1993: 69-91.
- . *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press, 1999.
- Heidegger, Martin. “La pregunta por la técnica. Trad. de Eustaquio Barjau en Heidegger, M., *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, 1994: 9-37.
- Huxley, A. *Nueva visita a un mundo feliz*. Trad. de Miguel de Hernani. Editorial Sudamericana, 1975.
- Iribarren Ortiz, Javiera Valentina. “Tecnociencia, virtualidad y poshumanismo: la era infotécnica en tres novelas de Edmundo Paz Soldán.” *Nueva Revista del Pacífico* (66), 2017: 133-48.
- Montoya Juárez, Jesús. “De Río fugitivo a Iris: poshumanismo, forma y discurso en la ficción reciente de Edmundo Paz Soldán.” *El taco en la brea* 4 (6), 2017: 201-19.
- . “La velocidad de los cuerpos: mercado, distopía y desecho en *Los días de la peste*, de Edmundo Paz Soldán.” *Co-herencia* 16 (30), 2019: 159-87.
- Paz Soldán, Edmundo. *Iris*. Alfaguara, 2014.
- Sábato, Ernesto. *Hombres y engranajes. Heterodoxia*, Alianza Editorial, 1988.
- Seoane Riveira, José. “Procedimientos cinemáticos en la narrativa de Edmundo Paz Soldán: *Norte* (2011), *Billie Ruth* (2012) e *Iris* (2014).” *Tropelías. Revista de Teoría de la literatura y Literatura comparada* (27), 2017: 263-79.