

Cultura y Cine CYBERPUNK. Distopías, virtualidades y resistencias

Anna Casanovas*

[Abril 2010]

El Cyberpunk es un subgénero de la Ciencia Ficción que aborda la combinación de la ciencia con la cibernética en un mundo caracterizado por una progresiva desintegración social y un importante cambio tecnológico. Comenzó siendo una corriente literaria surgida en los Estados Unidos en la década de los 80 y que hoy en día se ha desarrollado en otros ámbitos como el cine, la música, la publicidad, los videojuegos, el diseño, el cine digital, el de animación, etc.

El argumento de la escritura Cyberpunk se centra en las distopías post-industriales, en una sociedad marcada por la utilización de las tecnologías de una forma diferente para las que fueron concebidas y que sus creadores jamás pudieron imaginar (la utilización de móvil para hacer cine o las cámaras de vigilancia para hacer arte, por ejemplo). El Cyberpunk puede considerarse como una expresión más de la cultura underground que por su carácter marcadamente antisistema reveló unas obras tan interesantes e imaginativas. Como movimiento contracultural en una época marcada por los avances tecnológicos, desconfía de los beneficios que a la sociedad pueden ofrecer las nuevas tecnologías cibernéticas. Así, al aumento de la comodidad y progreso anunciado por la sociedad de consumo, los cyberpunk advierten del peligro de que la cibercultura puede favorecer el desarrollo de una mayor alienación del individuo, un aumento del control de la sociedad y el atropello de los derechos humanos. Tras su conocida máxima "la información busca ser libre"¹ denuncian no solamente el peligro del control de la información en general, si no que concretan dicho temor en el poder de una serie de gigantescas e influyentes organizaciones y corporaciones que –sin tener en cuenta jamás a la ciudadanía– cada vez supervisan más nuestro escenario económico y político. Son las multinacionales anónimas, poderosas y sin escrúpulos que persiguen los máximos beneficios con medios abusivos y manifiestamente no éticos. El espectador contemporáneo, buen conocedor de dichos abusos, proyecta inmediatamente una gran aversión, rabia y desamparo ante unas actuaciones en las que se siente indefenso por no poder luchar contra ellas individualmente. Es precisamente la contemporaneidad de los contenidos destacados por el Cyberpunk lo que lo ha convertido en un movimiento tan

* Profesora Titular del Departamento de Historia del Arte de la Universitat de Barcelona

inquietante, puesto que no se posicionan contra algo que será, sino algo que ya está siendo.

El tema de las megacorporaciones ha traspasado al cine convertido en su nuevo villano. Ejemplos de algunas de las más famosas y siniestras megacorporaciones cinematográficas –que reemplazan a los malignos sistemas totalitarios anteriores- son **Umbrella** de Resident Evil (videojuego y película, Shinji Mikami, 1996), en la que buscando la eterna juventud crean un virus que convierte a la gente en zombis; la **Tyrell Corporation** de Blade Runner (Ridley Scott, 1982) donde diseñan los replicantes-esclavos; **Weyland Yutani** de Alien (Ridley Scott, 1979) que establece explotaciones mineras en el espacio exterior; y **Ciberdyne** de Terminador (John Cameron, 1984) capaz de crear humanoides perfectos. Equiparable a las citadas, en el mundo real los estudios de **Walt Disney** de Hollywood o la **Sony Corporation** de Berlín son ejemplos de megacorporaciones que ocupan un gran territorio con sus propias leyes de administración y construcción, que imponen su dominio global y a la vez asumen las funciones tradicionalmente resueltas por una ciudad como la eliminación de residuos, la generación de energía, el transporte, la seguridad y las actividades sociales, económicas y lúdicas.

Es precisamente la denuncia del control de las corporaciones sobre las personas, la corrupción política, la alienación de los individuos y la vigilancia tecnológica lo que permite considerar el movimiento Cyberpunk como la CF contracultural.

Bruce Sterling destacó² que en la década de los 80 la tecnología se engancha a la piel: los ordenadores personales, los walkman, los teléfonos móviles, las lentes de contacto blandas, los implantes, las prótesis electrónicas, etc. ponen de manifiesto la existencia de un cuerpo alterado - aparentemente mejorado- más en consonancia con la ágil mente e infinita memoria que nos proporcionan las tecnologías digitales. Sin embargo, el miedo a la pérdida de la integridad corporal es uno de los temas preferidos por el cine de las dos últimas décadas, donde se ha puesto de manifiesto el terror provocado por la intrusión de la tecnología en el cuerpo. No hay más que recordar la película de Shyinia Tsukamoto *Tetsuo, The Iron Man* (1988)

En el terreno de la performance, creadores como Stelarc o Marcel.Í Antúnez han experimentado en propia carne la experiencia transhumanista de la “mejora” de los cuerpos con la ayuda de miembros protésicos y circuitos implantados. Por otro lado, numerosos artistas digitales han aprovechado la ductilidad de las formas virtuales para reflexionar sobre la metamorfosis y la mutación de los cuerpos.

Sin embargo, uno de los pioneros en la plasmación visual del universo Cyberpunk fue el dibujante suizo Giger que, según sus palabras, fue capaz de conseguir “una fundición armónica de la técnica, la mecánica y

la criatura". Sus dibujos ya no muestran únicamente la fusión del cuerpo humano con prótesis funcionales si no que alcanza un estadio superior al mezclar lo orgánico con lo inorgánico; el carbono con el silicio. Si en un primer momento lo tecnológico penetra el cuerpo, a partir de Giger la cibernética le facilita salir de él, en un salto cuántico que proyecta su espíritu hacia un futuro distópico. Este es también el caso del protagonista literario de *Neuromante*, Case, o el cinematográfico de Nirvana (Gabriele Salvatores, 1997), Jimi Dini; ambos luchan por desprenderse de su cuerpo obsoleto y mortal para viajar libremente por el ciberespacio. Neo, el "elegido" de Matrix (Wachowsky, 1999) se desliza ágilmente entre ambos mundos.

Como apunta Fabián Martínez³, con el biomecanicismo de Giger la carne se libera de su subjetividad y se conecta a la intensidad de lo maquínico. La alquimia erótica y la fluidez de los cuerpos en sus dibujos se inscriben en la corriente de las numerosas representaciones artísticas del cuerpo como espacio de experimentación y metamorfosis tan propio del imaginario de fin de siglo. Giger lleva al máximo su idea de monstruosidad transgresora y erótica en el diseño del alienígena aparecido en los films de la saga Alien, donde esa figura babeante y tentacular persigue tenazmente a la Teniente Ripley sin llegar a matarla. Sin embargo la obra fundamental de Giger fue un grimorio, un libro de conocimiento mágico que, inspirado en una obra de H.P. Lovecraft, ilustró y presentó al público bajo el título robado de Necronomicón. Libro siniestro y profético de los males de la humanidad que ha inspirado films como *La 9ª puerta* de Polansky (1999) y *The evil Dead* de Sam Raimi (rodada en el año 1979 pero distribuida en 1981)).

Considero interesante destacar por pionera una serie para TV de 14 episodios con influencias cyberpunk estrenada en 1987 titulada *Max Headroom, 20' into the Future*. La historia sucede en una cadena de TV, Canal 21, una corporación corrupta a la que solo le interesa el incremento de la audiencia y lanza mensajes subliminales a sus espectadores. Las herramientas utilizadas son ya los satélites, las cámaras activadas por control remoto y las redes de comunicación como Internet. Edison Carter es el periodista que quiere destapar las sucias maniobras de la corporación, pero un accidente casi acaba con su vida y Canal 21 decide crear un personaje virtual con su imagen y recuerdos. Lo más interesante de esta serie es la rudimentaria imagen digital del presentador que responde a los primeros y dubitativos experimentos de Inteligencia Artificial en 3D.

Otro de los temas tratados insistentemente por el Cyberpunk es la denuncia de la decadencia social y moral de las grandes ciudades. La narrativa y la representación visual de la ciudad se convierten en un manifiesto de tristeza y soledad. Deshumanizadas, robotizadas, utilitarias e insensibles, las grandes urbes se presentan como lugares donde

únicamente sobrevivir. Espacios sombríos, lluviosos en los que suceden las sórdidas historias de unos personajes de victorias efímeras o ya vencidos por el sistema.

“Los personajes del cyberpunk clásico –dice Lawrence Person⁴- son seres solitarios que viven al margen de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de ubícua información computerizada, y la modificación invasiva del cuerpo humano”

Por su lado el ruso Christian Kirtchev⁵ en 1997 definió a los protagonistas del Cyberpunk como unas mentes electrónicas, un grupo de rebeldes de pensamientos libres, que viven en el ciberespacio, que están en todos los lugares y carecen de límites. Esta descripción se acerca a la de los auténticos especialistas y artistas de la red, los *hakers*, que parecen salidos del espíritu libertario de los años 70

Como movimiento contracultural y underground, el Cyberpunk no es ni homogéneo en sus contenidos ni unificado en su estética. Puede considerarse su época clásica desde su nacimiento en la década de los 80 hasta 1991. Fue Gibson en *Neuromante* (1980) el primero en definir con su aforismo *Hightech/Lowlife* (“alta tecnología y bajo nivel de vida”) los caminos que posteriormente seguiría el Cyberpunk. A partir de este momento, diversas modalidades de dicha corriente surcaron el panorama. Así, el *Steampunk*, el *Biopunk* o el *Stitchpunk* son, entre otras, diferentes formas de acercarse al temor producido por el poder de lo tecnológico.

En 1991 el escritor Neal Stephenson⁶ utilizó el término *Postcyberpunk* para denominar el nuevo ambiente que se había creado en torno a las cada vez más desarrolladas innovaciones científicas y tecnológicas. El *postcyberpunk* examina los efectos sociales de la ingeniería genética y la nanotecnología. Así mismo, aporta una actitud algo más optimista, dado que sus propuestas pretenden mejorar las condiciones sociales del mundo cibernético y biotecnológico y frenar su creciente decadencia. Sus personajes, antes marginados y solitarios, se hallan ahora involucrados en una sociedad que pretenden mejorar gracias a un cierto “optimismo tecnológico”. Así, del individualismo y aislamiento de la primera época - producido por los ordenadores, los walkman, los videojuegos, etc.- se ha pasado a un colectivismo virtual favorecido por los grupos de facebook, programas como *Second Life* o las salas de chat. La máxima del momento es “la tecnología es sociedad”⁷. *Second Life* por ejemplo –como su nombre indica- nos ofrece la oportunidad de ultrapasar la representación mimética de la realidad conocida, para diseñar un metaverso donde se pudiera llevar a cabo todo aquello que la sociedad no facilita o no permite.

Sin embargo, el entorno sigue presentándose hostil a una sociedad cibernética donde distopía y virtualidad son sus máximos componentes. La

distopía postcyberpunk es una réplica de los entornos urbanos actuales donde se conjugan la violencia y la represión política, policial, étnica y sexual. La cercanía de los espacios y de algunas situaciones narradas en las películas de este tipo, crean un fenómeno de intertextualidad donde los límites entre realidad y ficción se difuminan.

Es en esta última etapa cuando la CF en general y el Cyberpunk en particular -alejándose de sus inicios en los que se consideraba el sistema como un lugar siniestro y opaco- cuando se empieza a jugar con el modelo, el código, la propia virtualidad del sistema. Obras como las ya citadas *The Matrix* (Wachovsky, 1999) y *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997) o *eXistenZ* (Cronenberg, 1999) nos demuestran que la CF ya no responde a lo imaginario si no a lo real en términos de utopía, de objeto perdido. "Frente a las máquinas, los seres humanos no somos más que un virus, aquello que amenaza la aséptica transparencia de las redes" dicen en *Matrix* donde lo real ha desaparecido definitivamente.

Al cyberpunk de las dos últimas décadas se han ido incorporando nuevas temáticas acorde con los avances científicos y tecnológicos. La cirugía plástica y las alteraciones genéticas, la Inteligencia Artificial, la neuroquímica, los circuitos implantados, etc. son técnicas que redefinen radicalmente la naturaleza humana y ponen de manifiesto uno de los grandes temores de la humanidad: la pérdida de la integridad física o mental. De aquí que la figuración de lo biomecánico de Giger, la noción de la nueva carne de Cronenberg o los replicantes, robots y cyborgs aparecidos en tantas películas, se puedan considerar expresión de las obsesiones profundas en torno a la metamorfosis del cuerpo y de la crisis de identidad. Por otro lado, el arte, siempre sensible a los cambios, ha expresado dichos temores a través de numerosas obras entre las que destaco las de los hermanos Chapman, Jane Aleksander y Paul McCarthy.

Actualmente, -y siempre advertidos por la escritura Cyberpunk- las temáticas sobre las manipulaciones genéticas y las clonaciones; los juegos *on line*; lo robótico y la IA como próximos pasos en la evolución humana; las mutaciones por enfermedades o plagas; el exterminio de la raza humana y el fin de los tiempos conviven en el cine, la literatura, la publicidad y en el arte, al lado de la también ficticia "sociedad del bienestar", de la saturación de información y del espectáculo, en una época a la que Peter Sloterdijk denomina muy acertadamente la "Era de la Levitación"⁸.

NOTAS

¹ <http://bairescyberpunk.blogspot.com>

² STERLIG, Bruce *Mirrorshades* 1986

³ GIMENEZ GATTO, Fabián *Máquinas deseantes en el desierto de lo real. Intertextualidad y cultura Cyberpunk*. <http://bidi.xoc.uam.mx> (consultada en Marzo de 2010)

⁴PERSON, Lawrence, Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto

<http://project.cyberpunk.ru>

⁵ KIRSTCHEV, Christian As, *A Cyberpunk Manifesto* http://project.cyberpunk.ru/idb/manifiesto_es.html (consultada en febrero de 2009)

⁶STEPHENSON Neal (1992) *Snow Crash*. Guigamesh

⁷ <http://blogs.lasprovincias.es/elpueblofeliz/tags/cyberpunk> (consultada en abril de 2010)

⁸RODRIGUEZ, Ramón, *Sloterdijk en la era de la levitación*.

<http://salonkritik.net>

FUENTES

BALLARD, J.G. (1996) *Crash*. Minotauro,

BAUDRILLARD, Jean (1993) *Cultura y simulacro*. Kairós.

DAVIS, Mike (2007) *Planeta de las ciudades de la miseria*. Akal,

DELEUZE,G. GUATTARI,F. (1997) *Mil mesetas*. Pre-textos.

DELEUZE,G. GUATTARI,F. (1985) *El antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós

DERY, Mark, (1998) *Velocidad de escape*. Siruela,

GIBSON, William, (1980) *Neuromante*, Minotauro, 1998

GIGER, H.R. (1995) *Species Desing*. Morpheus.

GIMENEZ GATTO, Fabián *Máquinas deseantes en el desierto de lo real. Intertextualidad y cultura Cyberpunk*. <http://bidi.xoc.uam.mx>

KIRSTCHEV, Christian As, *A Cyberpunk Manifesto* http://project.cyberpunk.ru/idb/manifiesto_es.html (consultada en febrero de 2009)

KRISTEVA, Julia (1988) *Poderes de la perversión*. Siglo XXI

MORENO, Horacio *Cyberpunk, más allá de Matrix*.

<http://comunicación.cybermedios.org>

MUÑOZ ZAPATA, Juan Ignacio (2009) *Cyberpunk latinoamericano*.

<http://societarts.com/estudios-culturales/revista> (consultada en enero 2009)

PERSON, Lawrence, *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*

<http://project.cyberpunk.ru> (consultada en enero de 2010)

STEPHENSON Neal (1992) *Snow Crash*. Guigamesh.

STERLIG, Bruce (1986) *Mirrorshades*. Siruela.

TOFFLER, Alvin (1979) *La tercera ola*. Plaza Janés.

VIRILIO, Paul (1997) *La velocidad de liberación*. Manantial.

YEHYA, Naief (2001) *El cuerpo transformado*. Paidós.

ZIZEK, Slavoj (2007) *En defensa de las causas perdidas*. Verso.

<http://proyectoliquido.net> (consultada en febrero de 2009)

<http://www.taringa.net> (consultada en marzo de 2010)

<http://bairescyberpunk.blogspot.com> (consultada en marzo de 2010)