

GRADO DE ESTUDIOS LITERARIOS

Trabajo de Fin de Grado

Curso 2022-2023

**Decadencia y revolución en el motivo de la megalópolis distópica
de la literatura ciberpunk**

Guillermo Jiménez Muro

Tutor: Àlex Matas Pons



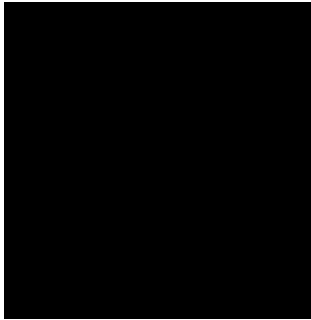
Barcelona, 16 de junio de 2023

Declaració d'autoria

Amb aquest escrit declaro que soc l'autor/autora original d'aquest treball i que no he emprat per a la seva elaboració cap altra font, incloses fonts d'Internet i altres mitjans electrònics, a part de les indicades. En el treball he assenyalat com a tals totes les citacions, literals o de contingut, que procedeixen d'altres obres. Tinc coneixement que d'altra manera, i segons el que s'indica a l'article 18 del capítol 5 de les Normes reguladores de l'avaluació i de la qualificació dels aprenentatges de la UB, l'avaluació comporta la qualificació de "Suspens".

Barcelona, a 16 de juny de 2023

Signatura:



Resumen

Este artículo analiza el motivo de la megalópolis distópica en la literatura ciberpunk como una representación hiperbolizada de las urbes posmodernas surgidas tras la Segunda Guerra Mundial. A partir del trabajo de urbanistas y teóricos del espacio como Henri Lefebvre, David Harvey y Mike Davis, el TFG atiende a las características formales e ideológicas de este motivo, con especial interés en un remanente político que vincularía una idea de revolución de corte decimonónica a la crítica que los autores del ciberpunk hacen de las políticas neoconservadoras de comienzos de la década de los ochenta. Metodológicamente, este análisis recurre a conceptos como el pastiche posmoderno definido por Fredric Jameson para establecer una línea de diálogo entre una ciudad literaria al margen de la historia y las urbes finiseculares que aparecen en la novela detectivesca y gótica del xix. El resultado es un espacio dominado por el capital y caracterizado por una serie de yuxtaposiciones directamente deudoras de las heterotopías foucaultianas.

Palabras clave: ciberpunk, ciudades postmodernas, posmodernidad, Fredric Jameson, ciencia ficción

Abstract

This paper analyzes the motif of the dystopian megalopolis in cyberpunk literature as a hyperbolized representation of the postmodern cities that emerged after World War II. Based on the work of urban planners and space theorists such as Henri Lefebvre, David Harvey, and Mike Davis, the TFG attends to the formal and ideological characteristics of this motif, with special interest in a political remnant that would link an idea of revolution at the end of the 19th century to the critique that cyberpunk authors make of the neoconservative policies of the early eighties. Methodologically, this analysis uses concepts such as the postmodern pastiche defined by Fredric Jameson to establish a line of dialogue between a literary city outside history and the 19th-century cities that appear in the Gothic and detective novels. The result is a space dominated by capital and characterized by a series of juxtapositions directly indebted to Foucauldian heterotopias.

Keywords: cyberpunk, postmodern cities, postmodernity, Fredric Jameson, science-fiction

INDICE

Introducción	3
1. Intersticios entre ciencia ficción y posmodernidad	4
2. La megalópolis distópica analizada desde el urbanismo	7
3. La sordera histórica	10
4. El pastiche como intérprete de la revolución	16
5. Decadentismo y ciberpunk	20
6. La cuestión revolucionaria	22
Conclusiones	25
Bibliografía	27

INTRODUCCIÓN

De entre los temas y motivos que caracterizaron a la llamada literatura ciberpunk de los ochenta, quizá sea el de la megalópolis distópica el que mayor vitalidad ha demostrado con el paso de las décadas, incluso con una longevidad que supera al propio género que lo vio nacer. Éste, caracterizado por la intermitencia de sus manifestaciones, destaca por sus destellos de calidad en una línea construida alrededor del trabajo de William Gibson, padre del género tras llamar la atención de la ciencia ficción de comienzos de los ochenta con su novela *Neuromante*, primera de una trilogía que, junto a una serie de relatos previos, marcó las pautas que invitaron a otros autores de propuestas similares a adherirse al *movimiento* e, incluso, como en el caso de Bruce Sterling, construir un manifiesto alrededor de una generación de producción heterogénea.

Uno de los principales problemas de este modelo fue establecer límites entre los rasgos propios de esta nueva literatura y aquellos pertenecientes a la ciencia ficción, donde el ciberpunk puede interpretarse como un subgénero dentro de ella, tal y como opinaban muchos de los autores de los setenta, entre ofendidos y aburridos por el eco mediático que esta literatura tuvo gracias a su influencia en los medios audiovisuales; o también puede verse como una de las fases de la ciencia ficción, en la que el ciberpunk abandonaba la exploración interior que había caracterizado a la ficción especulativa de los sesenta y, sobre todo, renunciaba a la idea de progreso y humanismo de los padres de la ciencia ficción moderna: Isaac Asimov y Arthur C. Clark. El escenario del ciberpunk es un detrito de ambas tradiciones, con una militarización omnipresente, culto a la globalización y el esteticismo, y presencia de realidades virtuales que, hasta cierto punto, sustituyen a los viajes oníricos del imaginario *hippie*. En cualquier caso, ambas ideas, el ciberpunk como fase o como subgénero, son viables si atendemos a la progresiva pérdida de vigor que esta literatura mostró hacia final de siglo.

La cuestión es que el ciberpunk, tanto en sus orígenes como en sus derivas, presenta tres motivos que, debido a su recurrencia, han sobrevivido hasta la actualidad: el primero, la trascendencia del cuerpo y la mente a partir de la tecnología¹; el segundo, la presencia en

¹ Más allá de la corriente del transhumanismo, las posibilidades de la cibernética como objeto filosófico cobran gran importancia en la teoría feminista y, en concreto, en la obra de Donna Haraway y su *Manifiesto Cyborg*.

nuestras dinámicas diarias de vida artificial y virtual; y el tercero, tema que nos ocupa, la megalópolis distópica como foco de un apocalipsis climático, con una urbe de ciudadanos alienados por el poder corporativo, y caracterizada por un desproporcionado porcentaje de miseria. Así, en comparación con otros temas, como el consumo de estupefacientes o el culto a la estrella del rock, también propios del género en sus comienzos, nos aventuramos a afirmar que la fortaleza de estos tres motivos ha dependido de su carga política y el esteticismo antes indicado, principalmente enfocado hacia un fetichismo tecnológico que dialoga con un culto a la moda no muy distinto al que Baudelaire detectó en la cultura y el arte del París decimonónico. Tales correspondencias no son gratuitas, ya que, como veremos más adelante, en el ciberpunk y su idea de la megalópolis distópica existe un diálogo aún vivo con líneas de pensamiento revolucionario vinculadas al *fin de siècle* francés y, en concreto, hacia la crítica que el movimiento decadentista hizo de la sociedad burguesa de su momento; una distancia de un siglo que trataremos de solventar gracias a las propias herramientas que la literatura ciberpunk empleó para proyectar su mensaje. Ante todo pronóstico, no es la tecnología aquella que se impone, convirtiéndose en accesoria ante ideas más urgentes y propias del contexto del que el ciberpunk emerge, como su relación con la posmodernidad y recursos propios de ésta como el pastiche.

1. INTERSTICIOS ENTRE CIENCIA FICCIÓN Y POSMODERNIDAD

Nacida en el entorno anglosajón, podría decirse que esta literatura recibe la influencia de muchas ideas vinculadas a la posmodernidad. La primera de ellas es la discutida caída de los grandes relatos, en especial, aquellos vinculados con el progreso científico; en el ciberpunk, se naturaliza con escasos conflictos morales que el sueño de la razón genere monstruos. También vemos que es una literatura con tendencia a la fragmentación, a los narradores asépticos, poco fiables, a cruzar y dar nueva vida a géneros en desuso como la novela gótica y la detectivesca, todo ello sin perder un sentido de la ironía de corte nihilista, con ejemplos como *Software*, la novela de Rudy Rucker, donde el robot antagonista acaba encarnado en un camión de helados; o *Snow Crash*, obra estrictamente ciberpunk pero eminentemente paródica del propio género.

Decir que el ciberpunk es una literatura posmoderna es conveniente en muchos sentidos, ya que, para empezar, demuestra que la ciencia ficción no es el círculo cerrado que muchos de sus autores y lectores han defendido o lamentado durante décadas. La ciencia ficción puede verse afectada por tendencias literarias mayores, al igual que puede emplearse como crítica hacia los discursos de la modernidad, presentes en el género a lo largo de su desarrollo; en parte, por su carácter anticipativo y las incertezas de los «mañanas» que despliega. El futuro del ciberpunk, por mucho que el avance tecnológico esté sobre la mesa, es un futuro del capital y de la mercancía, eso sí, llevado a un grado sumo, como buena distopía, tradición que, por otra parte, intersecta al género y le concede las bases de su potencial incisivo. Aun así, a la crítica del momento no se le escapó la ambivalencia de estas producciones, no sólo su relación con los mercados por medio de un explosivo marketing, también la doblez entre mostrar las deshumanizantes consecuencias del capitalismo imperial y recrearse con frivolidad en sus mecanismos, como el culto a lo tecnológico y a una información que ha llegado a desbordar hasta tal punto que requiere de realidades virtuales que contengan esta suerte de sublime cibernético. En ese sentido, no dista mucho de nuestra relación con los trillones de datos que pululan por Internet y el mercadeo de estos entre empresas que, en muchos casos, son el residuo de la burbuja tecnológica que explotó a comienzos del siglo XXI².

Al definir al ciberpunk como una literatura posmoderna, su megalópolis distópica puede interpretarse como el equivalente a las ciudades proyectadas tras la Segunda Guerra Mundial, unas urbes hiperbólicas y organizadas en torno al bienestar de sus habitantes que rápidamente devienen espacios de crecimiento desproporcionado y decadencia social a los que atendió el urbanismo de los sesenta y décadas posteriores, dando así por concluido el orden urbano de las ciudades industrializadas surgidas tras la bonanza de posguerra. De este modo, a la influencia de la propia ciencia ficción y de autores marcadamente especulativos y futuroológicos

² El ciberpunk está fuertemente ligado a la volatilidad tecnológica y empresarial. Muchas de las marcas y compañías que aparecen en las producciones ciberpunk pasaron hace tiempo a la historia, con casos flagrantes como el de la película *Blade Runner*, en la que PAN AM, Atari y RCA, por poner algunos ejemplos, sufrieron mediáticos descalabros.

como Alvin Toffler³, se suman análisis sobre ciudades paradigmáticas como Los Ángeles, descrita, sin escatimar alarmismo, por Mike Davis; una lectura inspiradora para William Gibson durante la creación de su *sprawl*, la ciudad rizomática, extensiva y horizontal⁴ donde se sitúa buena parte de la acción de su *Neuromante*. Al igual que Gibson valoró positivamente el ensayo de Davis en los agradecimientos de su novela, años después, la obra de Gibson apareció citada en *Ciudad de cuarzo*, una de las producciones más elogiadas de Davis: «William Gibson [...] ha proporcionado ejemplos fenomenales de lo realista que puede resultar la manera de operar de la ciencia ficción “extrapolativa”, como teoría social prefigurativa y como política de oposición anticipatoria al ciberfascismo oculto tras el próximo horizonte» (Davis, 2020: 6). Davis no duda en conceder más potencial crítico al acercamiento de la ciencia ficción que al urbanismo de su tiempo. De una opinión similar es Edward W. Soja, que en su *Postmetrópolis* también dedica espacio a la ciudad distópica del ciberpunk y al trabajo de Gibson, si bien, su acercamiento da mayor importancia al concepto del ciberespacio, ya no tanto como realidad alternativa o simulacro que aspira a sustituir la realidad, sino como espacio yuxtapuesto. Esta idea es similar al concepto *mépolis* de Félix Duque, la nociudad, «la anticuidad de la distancia que suprime las distancias, [...] que engloba, supera y a la vez niega las antiguas ciudades» (Duque, 2004: 23), que amplía su geografía natural con las redes informáticas (Bit City) y se vincula con el pasado a partir de una arquitectura artificiosa de consumo neoburgués (Old City).

En este aspecto, es comprensible que buena parte de los teóricos convocados recurran en sus reflexiones a la película *Blade Runner*, paradigmática a la hora de entender el género. El énfasis en la materialidad de este film elude cualquier reflexión acerca de lo virtual, patrocinando los análisis urbanísticos más allá de los metafísicos. En sí, la película de Ridley Scott

³ *El shock del futuro* de Alvin Toffler sigue siendo una de las referencias fundamentales para entender la eclosión del ciberpunk en los ochenta. Es más, la obra dialoga con una de las novelas más influyentes del género, *El jinete de la onda de shock*, de John Brunner, un ejercicio protociberpunk en el que la arquitectura y la distribución urbanística están muy presentes.

⁴ En este sentido, la horizontalidad se opone a la verticalidad exagerada de comienzos del siglo XX, con el modelo neoyorkino como *oficial*. Un ejemplo: la «Titan City» del arquitecto-arqueólogo mexicano Francisco Mujica, dominada por interminables rascacielos conectados por autopistas, pistas de aterrizaje en las azoteas y pirámides urbanas como el edificio Tyrell de *Blade Runner* (Davis, 2020: 5).

se convierte en un arma de doble filo para el movimiento ciberpunk, ya que, aunque impulsó una estética gracias a los diseños de Syd Mead, la asentó de tal modo que ésta devino rasero con el que medir posteriores producciones, ya no solo cinematográficas, también literarias. El caso más llamativo viene de una entrevista a William Gibson, en la que describe la angustia experimentada durante el estreno de la película en cines: el temor a que su libro, de inminente salida al mercado, fuera visto como un plagio.

2. LA MEGALÓPOLIS DISTÓPICA ANALIZADA DESDE EL URBANISMO

La presencia de una serie de fuentes en este estudio arroja preguntas en torno al análisis de una ciudad literaria. ¿Cómo llevarlo a cabo sin concentrar su estudio en las relaciones entre ésta y la arquitectura, la sociología y el urbanismo? ¿Es suficiente con la reglas de la verosimilitud o podemos dejarlo en manos de la experiencia del autor, en los peligrosos aspectos biográficos que pueden dar lugar a una descripción sesgada del núcleo urbano representado? ¿Qué ocurre cuando esos mismos núcleos urbanos se describen desde la ficción especulativa? ¿En qué autoridad se apoyan estas ciudades de ficción?

Si bien el urbanismo es una herramienta inmejorable para tales descripciones, ya que, en la literatura, la arquitectura tiende a la écfrasis y la sociología de una sociedad futura presenta muchos vínculos con el naturalismo, no podemos olvidar que el análisis del espacio urbano presenta numerosos factores ambientales que, de obviarlos, convierten cualquier referencia al espacio en, tal y como anunciaba Henri Lefebvre, una *práctica descriptiva*, y estas descripciones, en inventarios sobre lo que podemos encontrar dentro de ese espacio (Lefebvre, 2013: 68), si bien la percepción de los estudios literarios actuales defiende la contaminación mutua del espacio ficcional y urbanístico (Jovani, 2022: 35). En este sentido, la noción de cronotopo de Mijail Bajtín es oportuna para el análisis de la metrópolis distópica, aunque en ningún momento ésta se ciñe a los modelos propuestos por el teórico ruso; como mucho, podemos encontrar paralelismos entre su espacio de aventura y las correrías de los protagonistas de las novelas ciberpunk por escenarios globalizados en los que una actividad febril conecta una escena con otra. En cualquier caso, del cronotopo tomamos su labor fundamental en la construcción de género, una virtud que nos permite analizar la literatura ciberpunk en su conjunto

y determinar en perspectiva qué relatos son canónicos y cuáles responden a una adhesión fruto del momento, pero sin visos de prolongarse. Visto en perspectiva, en *Mirrorshades*, la primera antología ciberpunk, aparecían veteranos de la ciencia ficción de los setenta como Greg Bear, que no se sentían especialmente cómodos con la etiqueta de escritor ciberpunk, y jóvenes promesas que se desvincularon del proyecto en beneficio de otros intereses temáticos. Con esto no queremos decir que la presencia de este recurso garantice la vinculación automática de una obra al género, pero sí que proporciona unas condiciones de posibilidad para que otros motivos se desarrollen eficazmente. Así, el cronotopo puede emplearse como herramienta organizadora, ya no solo de las relaciones espaciales que podemos encontrar dentro de sus límites, también para analizar las relaciones entre el tiempo y el espacio dentro de la novela, sus conjugaciones o jerarquizaciones; en el fondo, una serie de problemáticas que están emparentadas con el urbanismo y el cambio paradigmático que, a lo largo del siglo XX, estableció la dominancia de la reflexión sobre el espacio.

Así, vemos que el espacio ficcional no puede desligarse del urbanismo, ya que es el resultado de una acción social; esta puede ser pretérita, como en el caso de los autores que emplean modelos sociales recuperados de otras épocas, asumiendo así riesgos historiográficos adicionales; o contemporánea, tal y como sucede en el ciberpunk, en el que, ya desde su etimología, detectamos la connivencia entre el progreso tecnológico y un nihilismo contracultural vinculado a las posiciones políticas, o más bien contrapolíticas, que tuvieron su punto álgido a finales de los setenta. Podríamos decir, entonces, que la ciudad distópica del ciberpunk es el resultado de una acción social alegórica, el resultado de las políticas neoliberales que dominaron el entorno anglosajón en las últimas décadas del siglo XX y que tiene su máxima expresión en los gobiernos de Reagan y Thatcher, responsables del ascenso del capitalismo tardío, el capitalismo de la deuda, la transformación del mundo en un enorme mercado orientado al beneficio de unas minorías. Este tema es cabal entre los escritores del ciberpunk. En su caso, dichas ideas vienen de lejos y se vinculan al asentamiento de la globalización, especialmente, de las comunicaciones, como demuestra la presencia de Marshall McLuhan y su *aldea global* entre las influencias más reconocibles del imaginario ciberpunk.

La relación del ciberpunk con los mercados y el capitalismo acelerado es estrecha, ya no solo por los elementos históricos que se asoman en sus ciudades, heredados de la ciudad moderna planificada en el siglo XIX, también por esa reflexividad que tiene el espacio para generar acción social y la acción social para construir el espacio en el que quiere desarrollarse. El espacio deviene así un producto que interviene en la producción (Lefebvre, 2013: 14), una idea fértil dentro del urbanismo de corte materialista que, si bien genera un marco causal simple (Harvey, 1992: 39), interpretado desde el ciberpunk, explica la hiperproductividad de sus distopías, la transformación del espacio urbano en una maquinaria que se autofagocita a tal velocidad que rompe con la reflexividad de la relación entre espacio y acción social, aniquilándolos a ambos. En el caso del urbanismo, no hay más que atender a las amplias extensiones suburbanas que aparecen en el ciberpunk, a los edificios atacados por el *kippel*, la entropía que invade las viviendas de *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*, de Philip K. Dick; en el caso de la acción social, destaca el pesimismo y la alienación que domina a los protagonistas del género, divididos entre los que se aferran a las promesas del consumo y los que aspiran a la trascendencia por medio de realidades virtuales o cultos de nuevo cuño.

Atendiendo a David Harvey cuando dice que «el urbanismo, y su expresión tangible, la ciudad, ha sido considerado desde hace largo tiempo la sede de la civilización misma» (Harvey, 1992: 205), confirmamos que una megalópolis distópica y un urbanismo alienador genera una cultura de individuos fragmentados y decadentes, atrapados en una espiral de consumo que acaba por agotarlos. Los héroes y heroínas del ciberpunk son personas que se mueven por las consecuencias de ese ejercicio alienador y que, ya sea por subsistencia o por rebeldía nihilista, se enfrentan al sistema con las herramientas que este les proporciona. En cualquier caso, tal gesto, como veremos más adelante, es ambiguo, incluso falaz, porque, al igual que ocurre con los héroes del género negro, un Philip Marlowe o un Sam Spade, los héroes del ciberpunk se expresan a través de un individualismo tan acentuado que, sumado a un elemento de nostalgia representado por unos supuestos tiempos mejores, apunta a una fragmentación marcadamente capitalista.

Retomando la idea de la ciudad como un producto que genera producción, podríamos preguntarnos qué capital ofrece la ciudad distópica. La omnipresencia de la tecnología nos invita a pensar que ésta es su resultado principal, una «fuerza de trabajo inerte almacenada» (Jameson, 2001: 54), aunque, al rastrear los usos que se hacen de ella, vemos que, más que a una idea de progreso, por muy retorcida que esta sea, los avances tecnológicos apuntan a una decadencia sostenida. Lo que sí podemos afirmar es que la megalópolis distópica genera anti-humanismo, pero este no es un fenómeno tangible o interpretable por sus habitantes, es más, desarticula las reglas del valor de uso y de cambio. Por otro lado, si nos acogemos a la definición de Harvey de la ciudad como un depósito de capital fijo acumulado por una producción previa (Harvey, 1992: 213), vemos que el ciberpunk explica sus ciudades como el resultado de un urbanismo anterior que, al dejar de producir, comienza a colapsar.

El ciberpunk es un género fatalista, un eco del imaginario de la Guerra Fría, una realidad sumida en el pánico nuclear pese a que las bombas ya han sido arrojadas, de no ser por los atisbos de rebelión que aparecen entre la población que, al igual que los punks de los años setenta, se enfrentan al sistema sin saber lo que quieren, pero sí, hasta cierto punto, sabiendo cómo conseguirlo. La megalópolis del ciberpunk es una ciudad parásita, caracterizada «por una forma de organización social y económica dedicada a consumir el excedente social, a menudo a través de empresas que suponen un evidente derroche desde el punto de vista económico» (Harvey, 2007: 249). Pero que a nivel urbanístico sea una ciudad fallida, no quita que, como producto literario y cultural, siga ejerciendo una fascinación enorme en el público, hasta el punto de ser más reconocida como motivo independiente que por su vinculación a un género en sí. Es más, la calificación de distópica se vuelve dudosa si atendemos a nuestra presente crisis climática, convirtiéndola, en gesto irónico, en el mejor de los escenarios posibles.

3. LA SORDERA HISTÓRICA

Son muchas las dinámicas que la megalópolis distópica comparte con las ciudades posmodernas. Giandomenico Amendola habla de «fragmentación, decanonización, indeterminación, hedonismo, irrepresentabilidad, identidades en crisis, pastiche, subjetivismo, ironía,

carnavalización, imprevisibilidad y el carácter de *work in progress*» (como se cita en Ocaranza y Díaz, 2015: 48); características que, debido a la dependencia de lo posmoderno hacia la modernidad, también establece dependencias entre este tipo de urbes y las ciudades decimonónicas. Otro de los motivos por los que podemos vincularla al modelo del siglo XIX podría ligarse a una crítica hacia el proyecto moderno, un fenómeno ya iniciado a comienzos del siglo XX (Matas, 2010: 54), aunque, tras analizar la producción de Gibson, Sterling y compañía, vemos que son otras las prioridades en su agenda y, curiosamente, más formales que políticas. Se da la paradoja de que los principales autores del movimiento ciberpunk surgieron de ambientes rurales y se movieron por espacios de la geografía estadounidense alejados de los núcleos urbanos que inspiraron sus novelas, no obstante, hay que tener en cuenta que no se necesita habitar el problema para identificarlo. En tal sentido, el ciberpunk puede entenderse como una especulación acerca de problemas futuros o como prefiguración de un problema enraizado en la sociedad que, para hacerse visible, ha escogido una forma tocada por la aceleración tecnológica.

Para ser un motivo que, durante su emergencia, estuvo en relación directa con las políticas y crisis presentes del mundo occidental, la ciudad distópica del ciberpunk plantea una llamativa desconexión histórica respecto a los hechos que la producen. En la mayoría de casos, siempre hay un desastre precedente que, si bien condiciona la memoria de sus habitantes, actúa de reclamo estético que poco o nada afecta a la historia. Dista, por ejemplo, del uso que J. G. Ballard, influencia de los autores ciberpunk, hace del desastre climático, pues como factor activo, no solo altera el escenario, también modula las relaciones sociales e incluso las biológicas de sus personajes. Esta idea, la de una historicidad estetizada, incluso mitologizada, pone en primer plano la relación de la ciudad distópica con el tiempo y la historia. El hecho de que se ubique en el futuro no implica que ella misma cuente con uno. Lo máximo a lo que se aspira en sus límites es que las relaciones sociales cambien, pero debido al pesimismo que lo impregna todo, hasta la revolución es un ejercicio fungible que genera dos movimientos que se retroalimentan: una tímida esperanza respecto a un futuro informe pero mejor, y un fuerte miedo a que el desastre se repita. Este bucle suspende cualquier dinámica histórica, ya sea progresiva o dialógica; la maquinaria del progreso falla definitivamente y, aunque todos

evidencian la transformación de la prosperidad en decadencia, en lugar de sanearla se barre el polvo en otra dirección.

Esta suspensión histórica desmonta cualquier perspectiva hegeliana sobre el ciberpunk. Si consideramos que el tiempo histórico engendra el espacio que rige el estado (Lefebvre, 2013: 81), es normal que en una realidad gobernada por corporaciones impersonales, no sea necesaria una historia previa. Sí que es cierto que algunos relatos invocan una realidad política anterior, como los Estados Unidos de *Hardwired*, con menciones a su llamativa balcanización en regiones comerciales; o dan muestras de un sistema político enclenque, como en el manga *Ghost in the Shell*, reflejo de las propias mecánicas políticas niponas, donde «no existe un gobierno japonés en el sentido occidental (a pesar de las apariencias) y que las grandes empresas japonesas tienen sus propios métodos para dirigir el curso general de la política nacional» (Jameson, 2000: 138). La megalópolis distópica se vuelve así una recreación literaria de un espacio político manipulado intencionalmente por el poder, el cual reproduce los *medios* de producción y las *relaciones sociales* que se dan en lo cotidiano a través de la totalidad del espacio; un espacio constantemente amenazado por la burocracia y la violencia (Lefebvre, 2013: 110). El poder en el ciberpunk proyecta modelos de pronunciada jerarquización y desigualdad social, así como un control férreo sobre esa potencial violencia latente, si bien tal jaula de hierro se nos muestra oxidada y deja abierta una posibilidad de escape. En ese marco, esta metrópolis es doblemente distópica: primero, porque fracasa como modelo social y urbanístico; y segundo, confirmando que no hay distopía sin una utopía previa, algo que estamos comprobando en la actualidad: el intento del capital de construir espacios homogéneos a sus intereses. Una vez más, emerge el romance de estas ficciones con el mercado (Jameson, 2009: 37) y de ahí que nos podamos tomar las ciudades del ciberpunk como fallos de unas políticas que aspiraron a salir bien.

Además de con su origen posmoderno y su esquizofrénica relación con la historia, la megalópolis ciberpunk se define a partir de ese ineludible carácter distópico. En tal sentido, hay que atender a que, tradicionalmente, el concepto de distopía ha apuntado a tres formas: la política, la medioambiental y la tecnológica (Claeys, 2017: 5). En cierto sentido, el ciberpunk se inspira en las tres para construir su discurso, ya que combina en el mismo espacio totali-

tarismo, crisis climática y alienación tecnológica, aspirando así a convertirse en la madre de todas las distopías. Vale la pena atender a la ciencia ficción producida en décadas previas a la emergencia del ciberpunk, donde nos encontramos una serie de producciones que inciden en la deshumanización de las personas a manos del progreso tecnológico, así como un interés creciente en la amenaza del cambio climático y la sobrepoblación (Claeys, 2017: 461). Pero, en esencia, la distopía viene ligada por los discursos de crisis y los problemas derivados de la modernidad, como la industrialización, la pobreza, etc., detalle que vuelve a evocar la ciudad del siglo XIX como fuente de inspiración del género. A partir de ahí, podemos tener en cuenta el grado de ciencia presente en utopías y distopías, en parte, para evitar confusiones y desequilibrios, ya que, cuando la ciencia ficción se vuelve política, tiende con facilidad a solaparse con la distopía. Esta confluencia es llamativa, ya que los autores de ciencia ficción distópica, a diferencia de los autores que eluden la ciencia para transmitir el mismo mensaje, dejan en segundo plano los aspectos sociales y políticos para concentrarse en las consecuencias de su hostil hábitat y las rebeliones individuales y colectivas que se dan en este. El ciberpunk cumple con dicha premisa, convirtiendo a sus principales producciones en manuales de supervivencia y revolución en entornos malogrados por las dinámicas del mercado y sus instigadores; ciudades que, a lo Benjamin, son las ruinas de la burguesía, los enormes detritus que, en este caso, pierden la carga metafórica para convertirse en descripciones crudas de la peor cara de la globalización.

Que la revolución esté presente en estos espacios, ya sea ejecutada por personas, andróides o inteligencias artificiales, convierte al ciberpunk en deudor de una tradición filosófica estrechamente ligada a las convulsiones sociales. Lo que resulta interesante para este estudio, es por qué los autores ciberpunk se asoman a las revoluciones del pasado en primer término antes que defender métodos novedosos de revuelta. En sí, los casos de revolución cibercultural más llamativos de las últimas décadas inciden en estas mismas dinámicas, replicando el caos revolucionario, incitando a las masas a rebelarse y construyendo un panteón de héroes y mártires (Julian Assange y Edward Snowden, por ejemplo), así como un recurrente sistema de símbolos (la máscara de Guy Fawkes). Podría pensarse que esta raíz tradicional viene de la inevitable conciencia de que, por muchas virtualidades que se pongan sobre la mesa, estas

radican en el plano físico. Por otra parte, nos encontramos con que el ciberpunk hace un uso eminentemente estético de lo cibernético; los procesos que sostienen sus mundos virtuales son retóricos, ya que, como se le criticó a Gibson, sus descripciones sobre programas informáticos y las condiciones de posibilidad de su ciberespacio fracasan al contrastarse con las características de la informática real. ¿Es entonces la revolución propuesta por el ciberpunk parte de su propio gusto por el esteticismo? No del todo; la posible respuesta viene de Marx y su *Brumario*:

«La tradición de todas las generaciones muertas oprime como una pesadilla el cerebro de los vivos. Y cuando éstos aparentan dedicarse precisamente a transformarse y a transformar las cosas, a crear algo nunca visto, en estas épocas de crisis revolucionaria es precisamente cuando conjuran temerosos en su auxilio los espíritus del pasado, toman prestados sus nombres, sus consignas de guerra, su ropaje, para, con este disfraz de vejez venerable y este lenguaje prestado, representar la nueva escena de la historia universal.» (Marx, 2003: 13)

Si atendemos al programa de la generación *Mirrorshades* desde el ángulo marxiano, advertimos su fuerte necesidad de rebelión, ya no solo contra las políticas neoliberales de su época, también hacia una ciencia ficción recluida en su propia autosuficiencia como género. De ahí que Sterling defienda a ultranza la novedad de su movimiento, la transmedialidad como seña de identificación, su apertura al mundo y, con suerte, a la literatura general. Si muchos protagonistas del ciberpunk aspiran a la trascendencia sobre el cuerpo, sus autores replican el gesto sobre los mercados que relegan a la ciencia ficción a la periferia de la literatura.

La posibilidad de que los *espíritus del pasado* a los que recurren tengan su origen concreto en el imaginario decimonónico del *fin de siècle* francés, no es una relación baladí, viene del uso que los autores del ciberpunk hacen de la tradición a través del pastiche, una de las herramientas propias de la literatura postmoderna. De este modo, a base de traer al presente ideas desarrolladas en géneros pretéritos, el mensaje político del ciberpunk se «carga de ahora», si bien el gesto se codifica alrededor de rasgos y motivos formales que, en esencia, vienen a decirnos que, al igual que la Revolución Francesa, en palabras de Robespierre, «se

entendía a sí misma como una Roma que regresaba» (Benjamin, 2021: 77). Los escritores ciberpunk anuncian que la decadencia a la que apuntaban las primeras fases del capitalismo está a la vuelta de la esquina, convertida en un escenario que, en lugar de denunciar los problemas derivados de la industrialización, el progreso y el esteticismo burgués, hace frente a las mentiras en torno a la globalización, el *show business* y el auge de las telecomunicaciones. El ciberpunk recupera las dinámicas del París finisecular del XIX, tal y como dice Walter Benjamin, «de la misma manera que la moda cita a un traje de otros tiempos. La moda tiene buen olfato para detectar lo actual, sea cual sea el recoveco del pasado en el que esa actualidad se mueva. La moda es el salto del tigre al pasado. Sólo que tiene lugar en una arena en la que manda la clase dominante» (Benjamin, 2021: 77). El ciberpunk también demostró un buen olfato para la moda en sus inicios, es más, escritores como David Brin lo juzgaron, más que un género, como «el mejor truco publicitario que ha llegado a la ficción especulativa en años» (McCaffery, 1988: 26); un movimiento que rápidamente quiso acoger en su seno la nueva cara del progreso, las computadoras, así como los oficios directamente vinculados a estas. Un gesto fugaz, según Sterling, que en la antología *Mirrorshades* ya vaticina «el desplazamiento de la figura del autor ciberpunk a los terrenos de Internet, el arte digital, el diseño de videojuegos o la crítica cultural» (Alonso y Arzoz, 1998: 9). De fondo, encontramos una nueva cultura visual representada por la MTV, el lugar donde confluyeron la escena musical de los ochenta con un sinfín de producciones audiovisuales de corte kitsch, herederas de las que Baudrillard exploró en los albores de la telerrealidad durante los años setenta. Como reflejo de esta argumentación, vemos como William Gibson invoca dicha tradición crítica en su novela *Idoru*, en la que algoritmo y espectáculo se entrecruzan en un nuevo gesto de anticipación.

La concepción del ciberpunk como una manifestación del proyecto político tras el decadentismo de finales del siglo XIX, se quedaría en el terreno de las coincidencias afortunadas de no ser por una serie de reflexiones teóricas. En ese sentido, Fredric Jameson se muestra cauto al respecto, ya que si bien entiende «la tentación de buscar un parecido de familia entre estilos y productos heterogéneos» (Jameson, 2001: 85) también defiende que los productores culturales del capitalismo tardío sólo pueden dirigir la vista hacia el pasado (Jameson, 2001:

39). Teniendo en cuenta que, para él, la posmodernidad es lo que queda cuando el proceso de modernización ha concluido, podemos insistir en la idea de que la metrópolis distópica es un potencial producto de un proceso de modernización concluido sobre nuestros núcleos urbanos. Estaríamos ante un espacio desligado del tiempo y la temporalidad que conecta con el auge de unos lenguajes culturales dominados por categorías espaciales más que temporales, y que en la ficción ciberpunk se convierte en un «presente eterno», un lugar habitado por esquizofrénicos ideales nacidos del tiempo del mundo del trabajo, tal y como demuestran las perpetuas noches de neón en las que se desarrolla la acción dentro del género. La metrópolis distópica es una ciudad que nunca duerme a causa de la sobreestimulación, y de ahí su desgaste y decadencia.

Esta idea insiste en la pregunta sobre la fijación de los autores ciberpunk por el pasado, arrojando fatídicas especulaciones sobre su alienación formal o la creencia en el capitalismo como realidad triunfante. Podemos llegar a pensar que el género trabaja con el remanente de una estructura previa, idea de Ernst Bloch que establece una dialéctica en la que «una época anterior puede de pronto cobrar un rostro completamente distinto en otra generación, época y perspectiva. Lo que no implica una distorsión histórica, ni una falsificación, sino una vida distinta» (Bloch, 2007: 117). Este pensamiento, llevado a los debates sobre la posmodernidad, se traduciría en el poder subversivo que, según Jürgen Habermas, retendrían las formas del modernismo (Jameson, 2001: 89).

4. EL PASTICHE COMO INTÉRPRETE DE LA REVOLUCIÓN

La literatura ciberpunk cumple la máxima de Jameson sobre el análisis de lo posmoderno, capaz de revelar más de lo moderno que de lo posmoderno en sí (Jameson, 2001: 96), de ahí que el pastiche resulte herramienta eficiente para trazar vínculos entre este subgénero y la decadencia de *fin de siècle*; pero, por otra parte, no hay que olvidar la propia naturaleza del pastiche, caracterizado por la recuperación de estéticas previas sin la carga política que estas tuvieron en su momento histórico, desactivando así las posibilidades comparatistas entre estos dos objetos de estudio y convirtiendo el pasado en un depósito de motivos que ya no hace referencia a nuestro presente. El propio Jameson abre una vía al preguntarse por la dialéctica

entre desastre y progreso presente en el capitalismo, con tendencia a los mismos callejones sin salida. Su formulación apunta a la posibilidad de identificar «momentos de verdad» dentro de los «momentos de falsedad» de la cultura postmoderna, un gesto que se puede replicar en el análisis del pastiche y el uso que de él hacen los autores del ciberpunk al introducir, mayormente, temas y motivos de dos géneros de emergencia decimonónica como puedan ser la novela detectivesca y la novela gótica. Si bien ambos géneros atraviesan el ciberpunk e incluso le permiten establecer una larga genealogía que se remonta al *Frankenstein* de Mary Shelley, es en su relación con el motivo de la megalópolis distópica donde se concentran las mayores críticas hacia el proyecto moderno y sus derivas capitalistas.

La megalópolis distópica lleva al extremo la relación que los héroes de la novela enigma establecieron con la masa. Los movimientos migratorios que desplazaron a buena parte de la población rural hacia los principales núcleos urbanos europeos generaron nuevas dinámicas de convivencia y habitabilidad que se interpretan en esta polis como un serio problema de sobrepoblación y estratificación de la ciudadanía a causa de la carestía de recursos. Ya no es una cuestión de que el mundo rural fuera sometido a las dinámicas de la industrialización; en una realidad condicionada por los desastres climáticos, pocos autores confían en la productividad de la naturaleza, otorgándole ese privilegio a la ciencia, como los paupérrimos cultivos que aparecen al inicio del filme *Blade Runner 2048* o la mención a las prósperas colonias dentro de la novela de Philip K. Dick, de la que esta secuela deriva, ubicadas fuera del planeta y, por lo tanto, a salvo de sus dañinos caprichos climáticos. La figura del investigador privado propias de la novela detectivesca se entrecruza con las dinámicas urbanísticas de las metrópolis posteriores a la Segunda Guerra Mundial, apostando más por un trabajo policial especializado, como el de los propios *blade runners*, o altamente militarizado, como la Sección de Seguridad Pública 9 a la que pertenece Motoko Kusanagi, protagonista del manga *Ghost in the Shell*. Todas estas figuras, al igual que el detective decimonónico, sirven a los intereses del poder, de unas clases pudientes que reconocen el potencial revolucionario de los espacios que gobiernan, si bien su caso es el de los subalternos que, en algún momento de las narraciones que protagonizan, experimentan revelaciones que les invitan a saltarse los protocolos de las organizaciones para las que trabajan. En cualquier caso, si bien no toda la prosa

ciberpunk cuenta con elementos detectivescos o policiales, sí que se apodera del suspense a partir de intrincadas conspiraciones que desvelan el origen de la decadencia propia de su mundo.

La metrópolis ciberpunk recupera la vida suburbial por la que se mueven los detectives del siglo XIX y ejerce sobre ella dos tensiones derivadas de dos sonados fracasos urbanísticos del siglo XX. Por un lado, el fracaso del complejo Pruitt-Igoe y su demolición, la primera dentro de la arquitectura moderna, un modelo de vivienda pública que, en veinticinco años, cayó en decadencia y se convirtió en un foco de miseria y delincuencia. Del mismo modo, en Oriente surge la ciudad amurallada de Kowloon, considerada una anomalía política por ser un enclave chino dentro de la Hong Kong británica. Sobrepoblada y de nulas infraestructuras, con edificios precarios a los que se les adherían otras viviendas, la ciudad amurallada sirvió de inspiración al ciberpunk nipón de autores como Katsuhiro Otomo y Masamune Shirow. William Gibson, de gira por las islas niponas tras la publicación de su trilogía del *Sprawl*, entraría en contacto con la historia de Kowloon y la aprovecharía en su siguiente serie de novelas, la llamada trilogía del Puente; en ella, el Golden Gate es un suburbio reconstruido que alberga a miles de desposeídos en constante pugna con fuerzas expropiadoras.

Esta especulación urbanística refuerza los paralelismos de la megalópolis distópica con el crecimiento de ciudades como Los Ángeles, paradigmática en múltiples sentidos negativos, y según Mike Davis, atacada por un conflicto cultural basado en «la construcción/interpretación del *mito de la ciudad*, que se sobrepone al paisaje real como una trama para la especulación y la lucha por el poder» (Davis, 2003: 6). Posteriores trabajos de Davis en torno al suburbio, con su propagación y desconexión de toda industrialización, reflejan las dinámicas extrarradiales que acosan a la metrópolis distópica, siendo nuevamente invadida por los espacios precarios que planificaciones como la de Haussmann desterraron a las periferias en el siglo XIX. En el ciberpunk, el suburbio puede crecer en cualquier parte con aptitud cancerígena, dando pie a oscuros discursos en torno a la conquista de la ciudad por parte de las clases desfavorecidas, una deriva del terror revolucionario del siglo XVIII. Curiosamente, el único vestigio de una organización urbana propiamente moderna se encuentra en el ciberespacio, ordenado a

partir de metáforas basadas en redes, nodos y líneas que recuerdan a las avenidas del París decimonónico.

Esta relación con el espíritu victoriano nos permite localizar y analizar la influencia que la metrópolis distópica establece con las urbes de la literatura gótica. La presencia del gótico en el ciberpunk ha generado importantes réditos en el estudio de la relación entre tecnología e individuo, con especial atención en las transgresiones del cuerpo, ya sea por estética o por superación de la muerte. A nivel arquitectónico o urbanístico, su influencia se concentra en la oscuridad de sus ciudades, en los edificios corporativos que sirven de epicentro a las grandes extensiones suburbanas y en los que reside la burocracia que mantiene vivo el sistema, a modo de castillo impenetrable para aquellos que residen fuera de sus reglas. A este respecto, la idea de una «junta ejecutiva», imagen habitual en el imaginario empresarial de los ochentas y noventas, es directamente deudora del organigrama artúrico, donde una masculinidad competitiva se arremolina en torno a un líder simbólico o incapacitado por la edad: ancianos entronizados como el clonado representante de la familia Tessier-Ashpool en *Neuromante*. Por su parte, el ciudadano de a pie se agrupa al modo de los gremios medievales, tal y como ocurre con los piratas informáticos o los mercenarios que venden sus servicios a los intrigantes corporativos, lo que no deja de ser un reflejo llevado al extremo de la sociedad de servicios surgida tras la Segunda Guerra Mundial. Otro caso llamativo es el de las fuerzas de la ley, ya sea pública o privada, que exhiben un fenómeno tan propio del manga japonés como el de las armaduras de combate: sofisticadas protecciones que se asemejan a las armaduras medievales y que, en sí, ofrecen la misma superioridad que dichos pertrechos.

Todos estos rasgos de corte imperialista vinculan la influencia gótica de la megalópolis ciberpunk con la revolución histórica, ya que es en las urbes victorianas donde comienza a desarrollarse la polarización de los suburbios, el miedo a que esos espacios de miseria devoren la estable realidad burguesa a través de la revuelta. Tal y como el marqués de Sade afirmó en sus *Ideas sobre la novela*: el género gótico es «el fruto indispensable de las conmociones revolucionarias, de las que se resentía Europa entera» (Sade, 1971: 48).

5. DECADENTISMO Y CIBERPUNK

Si el pastiche nos ha permitido establecer un diálogo con el espíritu de decadencia presente en las producciones culturales del siglo XIX, un análisis cercano a esta mentalidad de fin de siglo sigue revelando ineludibles paralelismos. En primer lugar, encontramos una llamativa relación con la artificialidad; del mismo modo, los decadentes exhiben la misma aversión que los narradores góticos por la herencia romántica, destruyendo sin compasión el paisaje y exhibiendo su fascinación por las ciudades muertas, sin vegetación ni vida como en el poema *Reve parisien* de Baudelaire. En el caso de estos autores, el *mito de la ciudad* conjura un espacio que fascina al mismo nivel que asusta, que enfrenta a la ciencia y a la máquina contra la naturaleza. El resultado de esa confrontación, tal y como anticipaba Marx en el *Grundrisse*, convierte a la segunda en objeto destinado al consumo o la producción. Así, la metrópolis distópica deviene la herramienta que completa este gesto, destierra la naturaleza a distantes emplazamientos que replican las dinámicas e imaginarios de la Europa colonial del siglo XIX.

A nivel social, también resulta llamativa la relación del individuo decadente con el individuo ciberpunk, enfrentado a las dinámicas burguesas desde una postura ambivalente. El decadente no renuncia al esteticismo, más bien lo ensalza; del mismo modo que el ciberpunk se aprovecha de las herramientas que ofrece el capitalismo acelerado para generar condiciones de revolución a través de las herramientas del amo. Pero, por otra parte, ambas figuras están dominadas por una fuerte necesidad de singularidad, de ahí que el pesimismo y la neurosis se abran paso en su imaginario sin compasión. Este culto por el genio individual deviene un efecto secundario del pastiche, del recurrir a unos géneros que ven en el colectivismo la semilla del caos social. El ciberpunk lastra esta tendencia en sus personajes, entre los que nos encontramos a hackers, soldados de fortuna y científicos que actúan en solitario o que el poder corporativo reúne para trabajos específicos en los que cada uno tiene que ceñirse a su parte del plan. Es más, el grado de nostalgia hacia el individuo original es tal, que, por ejemplo, a los hackers se les suele llamar «cowboys», mientras que a los sicarios, en un gesto marcadamente orientalista, se los conoce por «samurais» callejeros. La presencia de estas figuras puede inducir al error, ya que seguimos en el territorio del pastiche posmoderno, así que, más que referencias históricas, son recuperaciones de una fascinación oriental del Mo-

ernismo que en los ochenta tuvo su eco en el «milagro nipón», su crecimiento económico basado en la tecnología; pero también de las novelas folletinescas de finales del siglo XIX y comienzos del XX, publicaciones a tener en cuenta porque de ellas también surge el género madre del ciberpunk: la ciencia ficción.

Más allá de las convergencias urbanísticas, existen relaciones literarias a tener en consideración en el análisis comparatista de ambos movimientos. La primera de ellas surge de la ubicación histórica, las postrimerías de dos siglos caracterizados por la aceleración industrial/tecnológica y las promesas de prosperidad derivadas de ésta; por otra parte, la duración de ambos movimientos también es significativa, ya que, aunque el decadentismo tiene sus bases en un cuerpo filosófico que tiene su punto álgido en la crítica cultural de Baudelaire, rápidamente es absorbido por otros movimientos como el simbolista o reivindicado por vanguardias posteriores. Lo mismo ocurre con el ciberpunk que emerge en los ochenta: su vida práctica no alcanza el fin de siglo, ya que rápidamente cae en una espiral de epígonos o se deja absorber por la corriente general de la ciencia ficción, cerrando así el debate entre el ciberpunk como subgénero o como etapa de ésta. Otro fenómeno a tener en consideración es su inherente transmedialidad, ya que la literatura ciberpunk cede su fuerza al manga durante los noventa, mientras que su vertiente cinematográfica presenta un recorrido intermitente que recuperó fuerza a partir de 2017 con el estreno de la secuela de *Blade Runner* y la aparición en 2020 del videojuego *Cyberpunk 2077*. En cualquier caso, el ciberpunk fue *asesinado* por su propia aceleración cultural debido a que sus metáforas dejaron de funcionar en la década de los 90 (Farnell, 1998: 460). Hasta cierto punto, comprensible, ya que el pesimismo y enfrentamiento hacia el proyecto neoliberal quedó diluido por la bonanza que caracterizó al final de siglo⁵. Otro aspecto en esta serie de paralelismos ya ha sido comentado más arriba: la relación del ciberpunk con la moda y la cultura visual de los ochenta, con su respectivo equivalente en el escenario cultural del fin de siglo francés, y, por último, la estructuración del género en torno a la figura de William Gibson tras ganar con su *Neuromante*, en 1984, los premios Nebula, Hugo y Philip K. Dick, un hito dentro de la ciencia ficción. Es más, el término *ciberpunk* surgió para definir la propuesta de Gibson (Dozois, 1984), si bien éste nunca tuvo la inten-

⁵ Esta bonanza resultó falsa al esconder la más grave crisis económica de las últimas décadas: la crisis financiera de 2007-2008, vinculada, principalmente, a la especulación del espacio urbano.

ción de convertirse en el vocero de un movimiento artístico; esa labor recaería en su colega Bruce Sterling. Del mismo modo, el decadentismo exhibe la misma dependencia hacia la figura de Joris-Karl Huysmans, hasta el punto que Zola, su maestro, declaró que, con su novela *A contrapelo*, nacía y moría un género.

6. LA CUESTIÓN REVOLUCIONARIA

Analizado el alcance y limitaciones del pastiche, queda por resolver el objetivo principal de este estudio: el elemento revolucionario presente en el ciberpunk, recuperado de literaturas y movimientos artísticos pretéritos. Antes de adentrarnos en el análisis de las manifestaciones revolucionarias que alberga la megalópolis distópica, es importante detenerse en el tipo de revolución que sus protagonistas construyen. Como fiel representante del género distópico, estas narraciones evitan las polaridades, como sustituir el imperialismo tecnológico por un colectivismo que resulte igual de dañino dentro de un sistema precario. Salvo en contadas narraciones, como el conato de sindicalismo que se percibe en las asociaciones de pilotos de la novela *Hardwire*, la literatura ciberpunk no se preocupa especialmente por ofrecer alternativas económicas al capitalismo. Como mucho, cae en esa falsa libertad, falsa porque nuestra historia lo ha confirmado, la creencia en que la tecnología, en especial, las realidades virtuales, abrirán nuevos espacios de igualdad. En ese sentido, la revolución del ciberpunk está descentralizada, basada en eclécticas asociaciones o el fenómeno de la tribu urbana, una constante a lo largo del movimiento, en parte, por su carácter heterogéneo y no institucional. Por sus páginas se pasean desde las bandas punks que dan nombre al género a otras emparentadas con realidades sociales propias de los años sesenta y setenta: grupos de rockeros, skins, rastafaris y motoristas que, en la gran mayoría de los casos, están compuestos por jóvenes descontentos o adultos ostraciados por el sistema. Su presencia habla de la necesidad de una nueva ciudadanía para la megalópolis distópica, una que actúa al modo de las guerrillas, tal y como estas se desplazaron históricamente del entorno rural a las ciudades; una milicia urbana que basa su acción en el movimiento, como ocurre con los protagonistas del manga *Akira*, una banda de jóvenes motoristas inspirados en los *bōsōzoku* japoneses y las revueltas estudiantiles que Katsuhiro Otomo vivió en su infancia. O los saltos de Case, protagonista de *Neuromante*,

por los diferentes escenarios que movilizan la trama de la novela, desde metrópolis tecnológicas a ciudades orbitales destinadas al turismo y el recreo de las clases dominantes. Para todos ellos, el habitar se sustituye por acciones más transitorias, marcadamente posmodernas (Jovani, 2022: 57) y el movimiento característico de la urbe moderna se intensifica gracias a que ya no hay diferencia entre el tiempo de trabajo y de descanso; la circulación entre sus espacios siempre es productiva. En cualquier caso, si bien estas asociaciones son el fruto de la unión del talento individual, el sistema se inmoviliza cuando éstas se ponen en marcha. Tal y como apuntan M. Hardt y A. Negri, «la fractura de las identidades modernas, sin embargo, no es óbice para que las singularidades actúen en común» (Hardt y Negri, 2004: 133).

A diferencia de otros momentos históricos protagonizados por las multitudes, en el ciberpunk, la masa pierde su potencial revolucionario para convertirse en un caos nihilista y desorganizado tanto para los que sufren su éxtasis como para sus instigadores. Una vez más, emerge a la luz el carácter ambivalente de esta literatura, ya que muchas de estas terroríficas descripciones de la masa responden a un discurso que también se prolonga un siglo en el tiempo, un maniqueísmo burgués que no se puede permitir una revuelta hegemónica o imbuida de heroísmo. Esta misma idea responde a la descripción que Davis realiza de ciudades «en el lado oscuro de la posmodernidad» como Los Ángeles, polarizadas entre las residencias fortificadas de los ricos y los lugares de terror «en los que la policía lucha contra los pobres, considerados criminales». Así, más que de una revolución social, el ciberpunk también se desarrolla a partir de una «retórica de guerra social que considera los intereses de los pobres urbanos y las clases medias como en un juego de suma cero» (Davis, 2003: 195). Para Davis, se consigue a partir de una combinación de diseño urbano, arquitectura específica y una maquinaria policial que, en combinación, controla y oprime en nombre de la seguridad global. Las reflexiones de Davis, salvando pequeñas discrepancias, recorren caminos similares a las de Edward W. Soja, que también incide en la inspiración panóptica que presentan las ciudades posmodernas. La teoría de Foucault se ajusta al diseño de la metrópolis distópica tanto en su estructuración basada en el control y la soberanía como en el disciplinamiento de sus habitantes. Si esta condición, antes de la Segunda Guerra Mundial, era más parcelaria y estaba menos desarrollada, tras el conflicto alcanza nuevas cotas y demuestra enorme efectividad

a partir de las yuxtaposiciones, «creando malestares e incomodidades en sus procesos de transición» (Ocaranza y Díaz, 2015: 52). Esta guerra inconcreta que tiene por enemigos a conceptos abstractos o conjuntos de prácticas, enemigos difíciles de concretar, ilimitados, como las citadas corporaciones, genera, por otra parte, alianzas del mismo tipo, compuestas por asociaciones eclécticas e inesperadas.

Volviendo a Foucault, la ciudad del ciberpunk también puede considerarse una heterotopía, un lugar donde «todos los demás espacios reales que pueden hallarse en el seno de una cultura están a un tiempo representados, impugnados o invertidos»⁶. La megalópolis distópica presenta multitud de espacios heterotópicos vinculados al movimiento, como los puertos libres y las ciudades fronterizas, así como al consumismo en sus dinámicas turísticas y bancarias, todas ellas caracterizadas por desarrollarse en los límites de lo legal. Otro rasgo llamativo es la escasa presencia de umbrales que conecten estos espacios, detalle que vuelve las transiciones complejas para el sujeto que los habita, necesitado de una alta capacidad de adaptación sensorial debido a los enormes y radicales estímulos que pueden encontrarse dichos tránsitos. En relación con ello, esta brusca separación de ambientes y su espectacularización, es deudora de la arquitectura de un parque temático, emplazamientos que siempre han sido productivos para una parte de los teóricos posmodernos. La consecuencia de todo ello es la percepción de un mundo más pequeño, lo que David Harvey llama una «compresión del espaciotiempo» (Harvey, 2007: 140).

Pero lo que realmente nos interesa es atender a la productividad de las heterotopías singulares como contenedoras de otros espacios, su *poder* de yuxtaposición, donde podemos encontrar «en un único lugar real distintos espacios, varias ubicaciones que se excluyen entre sí» (Foucault, 1986: 25). Llevado a los espacios revolucionarios, este fenómeno les permite

⁶ La versatilidad del concepto para la detección y descripción de no-lugares es fértil pero no exenta de crítica, ya que algunos de sus usos lo han convertido en un comodín teórico dentro del análisis espacial. En ese sentido, el concepto plantea un recorrido similar al del cronotopo, donde el propio Bajtín defiende la posibilidad de que el lenguaje también sea uno. Del mismo modo, el lenguaje podría ser una heterotopía. La idea queda fortalecida por la primera aparición del concepto en la obra de Foucault, ubicada en el prefacio de *Las palabras y las cosas* y en relación con el texto de Jorge Luis Borges “El idioma analítico de John Wilkins”. El uso que el filósofo hace de la heterotopía en la conferencia “Los espacios otros” podría considerarse una reformulación de su propuesta inicial.

crecer en unas condiciones en las que no se sientan amenazados o que, por otra parte, no resulten amenazantes para los poderes establecidos, evitando así que estos desplieguen herramientas para desarticularlos. En ese sentido, el suburbio de la megalópolis distópica demuestra una enorme vitalidad para las actividades antisistema, en parte, debido a una hostilidad y alta codificación, heredada de los arrabales del siglo XIX, que invita a transitarlo con cautela o con un despliegue de burocracia policial incómodo para sus agentes. A partir de ahí, una vez que estas heterotopías revolucionarias pasan de la latencia a la acción, se asoman a la historia, ocupan su lugar dentro de la jerarquía de espacios heterotópicos y despliegan «todos sus efectos una vez que los hombres han roto absolutamente con el tiempo tradicional» (Foucault, 1986: 26).

CONCLUSIONES

La metrópolis distópica, más allá de sus similitudes con las urbes postmodernas, en su diseño convoca una ideología marcadamente decimonónica que esconde una suerte de nostalgia revolucionaria. La crítica cultural y social del siglo XIX se manifiesta en la producción de los autores del ciberpunk como síntomas de lo que ellos ya consideran una enfermedad terminal, de ahí el terreno que conceden al nihilismo y a la desesperanza. De este modo, vemos que es un género más descriptivo que especulativo y que convierte la tecnología en el *deus ex machina* que liberará al ser humano de su propia decadencia. Con su ambigua crítica al poder, basada en modelos antiburgueses que fueron perdiendo relevancia a lo largo del siglo XX, construye un espacio de revolución dominado por el espacio del capitalismo, aunque esa revuelta se caracterice por su latencia; por otra parte, un rasgo propio de las literaturas distópicas desde el siglo XIX. Que este espacio se vea aquejado por la fragmentación obliga a renunciar a la fuerza de la masa y construir la revolución desde un individuo paradójico, más interesado en trascender a través de la máquina, como es el caso del ciberpunk anglosajón, o la ascensión metafísica, como ocurre con su homólogo nipón. Para este ciudadano, la alienación, o el *éxtasis de la comunicación*, según Baudrillard, es algo positivo. La metrópolis distópica deviene metáfora sobre el propio cuerpo del individuo posmoderno, un cuerpo en desintegración que, como dijo Lefebvre, avanza sobre el pie izquierdo mediante la catástrofe

y el desastre (Jameson, 2001: 11). Pero también es una observación sobre el presente y, por lo tanto, se puede poner al servicio de la búsqueda de ese presente y, al igual que lo moderno produce personas modernas, la megalópolis del ciberpunk advierte de los riesgos de generar ciudadanos distópicos, revolucionariamente incultos y, por lo tanto, necesitados de la sabiduría de los espíritus del pasado de Marx.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, A. & ARZOZ, I. (1998). “Nota preliminar” en *Mirrorshades: una antología ciberpunk*. Madrid: Siruela, págs. 9-16
- BAJTÍN, M. (1989). “Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela” en *Teoría y estética de la novela: trabajos de investigación*. Madrid: Taurus.
- BAUDRILLARD, J. (1987). *América*. Barcelona: Anagrama.
- BENJAMIN, W. (2021). “Sobre el concepto de historia” en *Tesis sobre el concepto de historia y otros ensayos sobre historia y política*. Barcelona: Alianza Editorial, págs. 65-82
- BLOCH, E. (2017). *¿Despedida de la utopía?*. Madrid: A. Machado Libros
- CAVALLARO, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. Londres: The Athlone Press
- (2004). “La ciencia-ficción y el ciberpunk”, en Domingo Sánchez-Mesa (comp.), *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- CLAEYS, G. (2017). *Dystopia, a natural history*. Oxford: Oxford University Press
- CSICSERY-RODAY, I. (1988). “Cyberpunk and Neuromanticism” en *Mississippi Review*, 1988, Vol. 16, No. 2/3. Hattiesburg: University of Southern Mississippi, págs. 266-278.
- DAVIS, M. (2020). *Control urbano: más allá de Blade Runner*. Barcelona: Virus Editorial
- (2003). *Ciudad de cuarzo: Arqueología del futuro en Los Angeles*. Madrid: Lengua de Trapo
- (2006). *Los holocaustos de la era victoriana tardía: el Niño, las hambrunas y la formación del Tercer Mundo*. Universitat de València. Servei de Publicacions
- (2007). *Planeta de ciudades miseria*. Madrid: Akal.
- DE SADE, D.A.F. (1971). *Ideas sobre la novela*. Barcelona: Anagrama
- DOZOIS, G. (1984, 30 de diciembre). “Science Fiction in the Eighties” en *The Washington Post*. <https://tinyurl.com/scrzbs99>
- DUQUE, F. (2004). “La Mépolis: Bit City, Old City, Sim City” en *La arquitectura de la no-ciudad*. Pamplona: Cátedra Jorge Oteiza, Universidad Pública de Navarra, págs. 19-67
- ELLIN, N. (1999). *Postmodern Urbanism*. New York: Princeton Architectural Press
- FARNELL, R. (1998). “Posthuman Topologies: William Gibson's ‘Architexture’ in *Virtual Light and Idoru*” en *Science Fiction Studies*, Nov., 1998, Vol. 25, No. 3 (Nov., 1998). Greencastle: Depauw University, págs. 459-480
- FISCHLIN, D. et al. (1992). “‘The Charisma Leak’: A Conversation with William Gibson and Bruce Sterling”, en *Science Fiction Studies*, Mar., 1992, Vol. 19, No. 1 (Mar., 1992). Greencastle: Depauw University, págs. 1-16

- FOUCAULT, M. (1982) *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo XXI
- (1986) “Of other spaces” en *Diacritics*, Spring, 1986, Vol. 16, No. 1 (Spring, 1986), pp. 22-27
- GIBSON, W. (1997). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro
- (2000) *Luz Virtual*. Barcelona: Minotauro
- HARDT, M. y NEGRI, A. (2004). *Multitud: guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona: Debate
- HARVEY, D. (1992). *Urbanismo y desigualdad social*. Madrid: Siglo XXI
- (2007) “Capitalismo: la fábrica de la fragmentación”, en *Espacios del capital: hacia una geografía crítica*. Madrid: Akal
- HEUSER, S. (2003). *Virtual Geographies, Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Amsterdam: Rodopi
- HUYSMANS, J.-K. (2004). *A contrapelo*. Madrid: Cátedra
- (2010). *Aguas grises*. Valladolid: Cuatro Ediciones
- JAMESON, F. (2000) “Las restricciones del posmodernismo” en *Las semillas de tiempo*. Madrid: Trotta, págs. 115-174
- (2001) *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta
- (2009). *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: Akal
- (2003) “The end of temporality”, en *Critical Inquiry*, Vol. 29, No. 4 (Summer 2003). Chicago: The University of Chicago Press, págs. 695-718
- JOVANI, S. (2022). *Urbi Phantasma. La literatura i l’imaginari urbà sota l’influx de la postmodernitat*. Barcelona: Edicions del Periscopi
- LEFEBVRE, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing
- MARX, K. (2003). *El 18 brumario de Luis Bonaparte*. Madrid: Fundación Federico Engels
- MATAS, À. (2010). *La ciudad y su trama*. Madrid: Lengua de Trapo.
- MACCAFFERY, L. (1988). “The Desert of the Real: The Cyberpunk Controversy”, en *Mississippi Review*, Vol. 16, No. 2/3. Hattiesburg: University of Southern Mississippi, págs. 7-15
- OCARANZA-VELASCO, J. O. y DÍAZ-NUÑEZ, V. (2015). “La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano ciberpunk”, en *Revista NODO* Vol. 9 (No. 18). Enero-Junio. Bogotá: Universidad Antonio Nariño
- OTOMO, K. (2019-2021). *Akira*. Barcelona: Norma Editorial
- RUCKER, R. (1988) *Software*. Barcelona: Martínez Roca
- RUSIÑOL, S. y MAS BAUCCELLS, R. (2018). *Savis, bojós i difunts: antologia del conte decadentista català (1895-1930)*. Barcelona: Editorial males Herbes.

SÁEZ MARTÍNEZ, B. (2004). *Las sombras del Modernismo*. València: Institució Alfons el Magnànim

SHIROW, M. (1998). *Ghost in the shell*. Barcelona: Norma Còmics

SOJA, E. (1996) *Thirdspace*. Malden: Blackwell Publishing

————— (2008) *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de Sueños.

STERLING, B. (1998). “Prólogo a Mirrorshades” en *Mirrorshades: una antología ciberpunk*. Madrid: Siruela, págs. 17-26

SPONSLER, C. (1993). “Beyond the Ruins: The Geopolitics of Urban Decay and Cybernetic Play” en *Science Fiction Studies*, Jul., 1993, Vol. 20, No. 2 (Jul., 1993). Greencastle: Depauw University, págs. 251-265

WILLIAMS, W. J. (1995). *Hardwired*. Barcelona: Martínez Roca