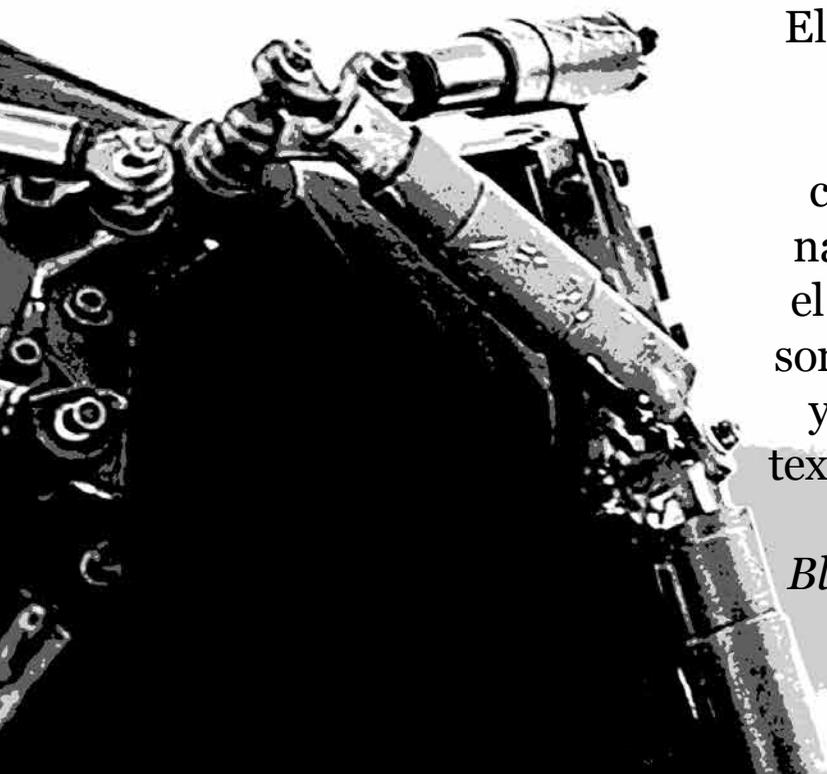




► *Elysium.*

Cyberpunk: carne y máquina



El *cyberpunk* parte desde las historias de ciencia ficción de la literatura y llega al cine mezclando tecnología y naturaleza, mostrando cómo el cuerpo y la mente humana son intervenidos, potenciados y hackeados. En el siguiente texto se analizará este género, que incluye películas como *Blade Runner*, *Videodrome* y *Matrix*.

Juan Armesto

Ya no existe ni hombre ni naturaleza, únicamente el proceso que los produce uno dentro del otro y acopla las máquinas. En todas partes, máquinas productoras o deseantes, las máquinas esquizofrénicas, toda la vida genérica: yo y no-yo. Exterior e interior ya no quieren decir nada.

Deleuze y Guattari.
El Anti Edipo

Piratería por internet. Un rebelde de las redes. Punk rock sintetizado

Sí y no. Para el neófito cualquiera podría ser la respuesta a la pregunta ¿qué entiendes por *cyberpunk*? Y no estará tan equivocado, porque como veremos a lo largo de este texto cada una de esas palabras está presente en los conflictos y las tramas que el *cyberpunk* desarrolla.

Aunque esta revista se especializa en cine, y este es un artículo sobre ello, habrá algunos párrafos que traten sobre literatura. ¿Por qué? –Y he aquí la verdad–. Porque en su sentido puro y duro el *cyberpunk* no es otra cosa que una corriente literaria, una vanguardia, que surgió a mediados de los años ochenta dentro del seno de la ciencia ficción (CF), principalmente anglosajona. Trató de romper los esquemas con una pirotécnica nunca antes vista en el género e introdujo los temas de una sociedad en ciernes, que traía consigo una visión desecralizada de la realidad y la historia. Tuvo sus representaciones cinematográficas (más de forma que de contenido). Y actualmente está asimilada como moda, estilo o estándar.

Bruce Sterling, el llamado ideólogo del movimiento, decía que el *cyberpunk* como tal no existía, sino que era un rótulo platónico para designar ciertos rasgos introducidos de una vez y por todas en la CF. A partir de ellos una producción constante de obras que contaban con estos rasgos se hizo costumbre.

Los escritores *cyberpunk* eran especialmente adeptos a las obras de otros que habían trascendido el género de las órbitas y los viajes interestelares. William Burroughs, Philip K. Dick y James Graham Ballard lo contaminaron positivamente con su psicodélica prosa; las distopías de Harlan Ellison crearon un referente

incuestionable; la violencia de Alfred Bester; la entropía y la paranoia de Thomas Pynchon (principalmente en su monumental obra *El arco iris de gravedad*); las incuestionables atmósferas de los escritores *Hard-Boiled* como Dashiell Hammett o Raymond Chandler, entre otros.

Por el lado del cine, *Blade Runner* –una adaptación de la novela de P. K. Dick *Sueñan los androides con ovejas mecánicas*– de Ridley Scott (1982), ofreció la visión de un futuro distópico, que extrapolaba a un sector aristocrático, arrimado a edificios gigantes, lejos de la congestionada superficie donde el vulgo vive.

La estética de la ciudad, decadente, con climas perpetuamente desfavorables (¿acaso por la progresiva violación de la naturaleza por el hombre?), fue su principal aporte. La confrontación de edificios gigantes (como la Torre *Tyrell*, que tiene influencias incuestionables de la Arcología, mezcla de arquitectura y ecología difundida por Paolo Soleri, o de los aún inviables proyectos de *X-Seed 4000* o *Torre Biónica*) y las calles y veredas, que en la superficie se abarrotan de personas mediocres. Es la evolución urbana del cine negro y el expresionismo alemán (con *Metrópolis* de Lang, 1927, como referente incuestionable): ambientes húmedos, puntiagudos y desconsoladores.

Otro referente es *Tron*¹ (Steven Lisberger, 1982), que introdujo por primera vez en el cine el concepto de una realidad simulada dentro de una computadora. En esta realidad, nuestro protagonista, Flynn (Jeff Bridges), un *hacker*, vivirá extrañas aventuras y tendrá que detener a una inteligencia artificial que amenaza con poseer todo el mundo informáti-

co. *Tron*, sin lugar a dudas, ofrece el germen de lo que vendría a ser posteriormente el ciberespacio.

Otra película fundacional precyberpunk es *Videodrome* (David Cronenberg, 1983). Se puede decir que a través de la visión de una tecnología indiferente, que no es por sí misma, sino que está atada a los usos de los diferentes grupos. El realizador canadiense pone a prueba las relaciones entre el cuerpo y la máquina en extrañas deformaciones que configuran a sus personajes en auténticos nuevos monstruos.²

Todos estos afluentes (y otros más) parecen converger en el cauce imaginativo de William Gibson y su colosal obra *Neuromante*, el referente absoluto de esta corriente. Henry Dorsett Case es lo que se llama “un pirata de consola”, un experto en el

► *Blade Runner.*

hacking, que por robar a sus antiguos empleadores ha sido castigado con una neurotoxina que le impide ingresar al ciberespacio;³ una realidad simulada que se encuentra implementada dentro de los computadores y las redes digitales de todo el mundo. Para poder recuperar sus capacidades, Case se unirá a Molly (una *cyborg* guardaespaldas) y a una Inteligencia Artificial (IA), que desea fusionarse con otra para trascender el ciberespacio y llegar al mundo real. Para tal misión es necesario atacar a una familia poderosa que detenta la producción empresarial de las Inteligencias Artificiales en todo el mundo.

Neuromante es una obra épica de alcances globales, las únicas fronteras son las de la propia imaginación del lector. Gibson se encarga de extirpar la realidad llevándola hasta

sus últimas consecuencias. Las consolas de videojuegos se transforman en el ciberespacio, las pantallas y los aparatos para escuchar música se han convertido en tecnologías neuronales llamadas *simestim* y la globalización ha traído el fin de los estados-nación norteamericanos, dando en su lugar *El Ensanche* (*The Sprawl*). De esta forma Gibson creó, sin querer, una serie de elementos que mezclados y contextualizados bajo el rótulo de ciencia ficción devinieron en tendencia, luego en moda y finalmente en género: *cyberpunk*.

La actualidad del género puede ilustrarse irónica, trágica y premonitoriamente en el relato fundador del *cyberpunk*: *El continuo de Gernsback*, también de Gibson, escrito en 1982. En él se relata el periplo de un fotógrafo, al que le encargan fotos de la arquitectura norteamericana de

los años treinta, se obsesiona con sus rasgos, con las formas de un futuro que nunca fue, pero que jamás perdió su latencia; poco a poco empieza a ver imágenes vivas de ese futuro alternativo en todas partes. Una realidad paralela, pero no por eso menos real. Son los fantasmas semióticos: imágenes fuerza que se estancan en la conciencia colectiva por ser terrenos plausibles en la mente de los sujetos.

Los miembros de esta nueva generación hemos heredado los fantasmas semióticos del *cyberpunk* (distopías cercanas en el tiempo, tecnologías recicladas y peligrosas, decadencia de los valores clásicos producto de estos avances, etcétera). Así como el fotógrafo en el cuento es invadido por las visiones del futuro que pregonaba la antigua ciencia ficción, nosotros también estamos invadidos por imágenes *cyberpunk*.



Este fenómeno se debe a la producción masiva en todos los terrenos, que ha alcanzado tal generalización que deviene en hiperrealismo.

Pensemos en *Matrix*, de los hermanos Wachowski (1999) –si es que hasta aquí no lo hemos hecho, aunque sea inconscientemente–, obra maestra del género; problemas filosóficos y metafísicos relacionados con esta realidad virtual se mezclaban con la decadencia de una sociedad que volcó contra sí misma a su creación y que a cambio consiguió lo que tanto andamos buscando: la apacible tranquilidad del sueño, de la irrealidad, de

la mentira. Las pastillas que ofrece Morpheus a Neo son, más que nunca, la metáfora de nuestro presente, que debe elegir entre dormir plácidamente o vivir trágicamente.

Matrix no solo trajo a colación estos temas y extendió a casi todos los rincones del planeta la ocurrencia posapocalíptica y la rebelión de las máquinas contra su creador, desde Frankenstein hasta *Yo, Robot* (Alex Proyas, 2004) o la saga de *Terminator* de James Cameron, sino que, además, se convirtió en el abanderado de la nueva forma de hacer efectos especiales. Tanto así, que el efecto *bullet*

time de *Matrix* (que consiste en la extrema ralentización de movimientos muy veloces, como balas o movimientos de artes marciales, sumada a un giro digital en el ángulo de la cámara, para percibir los movimientos completos) ha sido utilizado en cantidad en otras películas, videoclips, publicidad y comienza a popularizarse en las transmisiones deportivas...

Lo cierto es que el *cyberpunk*, desde sus inicios, como género o tendencia, se nutre de la superficie. Goza con las texturas, experimenta con los sentidos, coquetea con las técnicas y los efectos especiales (en

▶ *Matrix*.



el caso del cine) y hace de ellos un gran pretexto para poner sobre esa superficie, esta vez ensamblada por ellos, un problema latente: la deshumanización de las personas.

El gusto por la superficie funciona en dos sentidos: primero, la morfología y la sintaxis de los elementos se encargan de remarcar el estilo, los neologismos; y la manera particular en la que se aborda un fenómeno busca la innovación, la ruptura de las reglas, la creación de nuevos Fx, de nuevas sensaciones, la introducción de nuevos géneros y de nuevas disciplinas, etcétera.

En segundo lugar, atacan directamente la superficie humana: el cuerpo. Experimentan con sus personajes, renegados y curtidos, hacedores de su propia ley, traficantes, pandilleros o policías sombríos, generalmente adictos a alguna sustancia del futuro. Anónimos que solo comparten el ser proscritos. Antihéroes autodestructivos que al haberlo perdido todo son, por ende, capaces de cualquier cosa. Por eso se encargan siempre de utilizar la tecnología en contra de sí misma, aprovecharla para destruirla, no para recrearla.

En la reciente *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) Max DaCosta (Matt Damon) trata de reencauzar su vida dentro de un contexto de desigualdad social: aristocracia en la luna y plebe en la tierra. A causa de un accidente en la fábrica donde trabaja se le pronostica una muerte segura en pocos días. Además, tiene que soportar enormes dolores durante esos días. Esta situación lo impulsa a buscar ayuda donde no debe y someterse a una cirugía para anclar a su cuerpo un exoesqueleto mecánico que lo dota de gran fuerza y velocidad. Con el transcurso de la película Damon ira convirtiéndose en un héroe, y el final, aunque trágico, resulta dignificante.

Será común observar artefactos y piezas tecnológicas a modo de prótesis o extensiones. Elementos que amplían las capacidades, emociones y sensaciones humanas y relativizan los clásicos ciclos humanos. Esta techno-biología es explorada como invasiva, como pesadillas de virus modernos. La tecnología *cyberpunk* es visceral, es penetrante, íntima, está bajo nuestra piel, a menudo incluso en nuestras mentes.

—*Tetsuo: The Iron Man* (Shinya Tsukamoto, 1989). Película que narra el trágico destino de un oficinista al estrellar su auto con un ser extrañísimo conocido como el fetichista de los metales. A raíz del accidente, el oficinista emprenderá una carrera hacia la destrucción a causa de la posesión progresiva de una máquina dentro de él. La presentación de un Tokio decadente, el problema de la invasión de la tecnología en el cuerpo, las potentes imágenes en blanco y negro y el desenfrenado ritmo narrativo cargado de *stop-motion* y efectos visuales;

Lo cierto es que el *cyberpunk*, desde sus inicios, como género o tendencia, se nutre de la superficie. Goza con las texturas, experimenta con los sentidos, coquetea con las técnicas y los efectos especiales (en el caso del cine) y hace de ellos un gran pretexto para poner sobre esa superficie, esta vez ensamblada por ellos, un problema latente: la deshumanización de las personas.

así como una banda sonora y técnicas de edición sui géneris, la catapultan a película de culto del género. Su secuela, *Tetsuo II: Body hammer* (1992), aunque ridículamente divertida y muy recomendable, no alcanza el nivel de su predecesora.

El dispositivo de la llamada “Nueva carne” en el que debemos reparar es el puerto. Este es el mecanismo que conecta el cuerpo humano, sus terminaciones nerviosas y el cerebro



a la realidad simulada. Los puertos son normalmente orificios o zonas específicas donde una máquina o un cable pueden conectarse y realizar la transconfiguración del cuerpo hacia el espacio virtual.

En *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) Ted Pikul (Jude Law) debe enfrentar el estigma y la burla de su retrógrada decisión de no insertarse quirúrgicamente un puerto. Cuando finalmente decide hacerlo para ingresar a la realidad de *eXistenZ*, el puerto será el causante de muchos problemas, como infecciones, dolores, irritaciones e incluso un profundo fetichismo por parte de Allegra Galler (Jennifer Jason Leigh), la principal entusiasta y creadora del juego.

La realidad virtual o el ciberespacio no nace del *cyberpunk* sino que este los populariza y los usa como un arma poderosa de exploración. Pero la realidad virtual, como su nombre lo indica, no ocurre en el mismo espacio tiempo de la vida que conocemos, sino en un simulacro de esta. En las obras de corte *cyberpunk* se observa que este simulacro está orientado a diversos fines, que pueden ser lúdicos, como el caso de *Tron* o *eXistenZ*, donde los personajes-jugadores gozan de una libertad semejante a la de la vida real, pero con algunas limitaciones que aseguren la estabilidad del juego. Claro está que el conflicto surgirá del traspaso de este límite por parte del propio jugador, que actúa como un *hacker*. O de una conciencia artificial, que liberada de su condicionamiento ha logrado repercutir en las bases del juego mismo y amenaza con controlarlo todo si alcanza la superficie.

La realidad virtual va más allá de los confines de la informática. La división de la mente en capas, en un ello y un superyó conflictivos que actúan independientemente, o los trastornos múltiples de personalidad plantean, a un nivel más profundo, la aparición de realidades paralelas. Por eso, debemos advertir que la función lúdica de la realidad virtual no es mero divertimento, en tanto que plantea simulacros hiperreales que dotan de un sentido lúdico a la vida o generan una disrupción de la identidad. Es el caso de *El vengador del futuro*, en la que primero Arnold Schwarzenegger (Paul Verhoven, 1990) y luego Collin Farrell (Len Wi-

seman, 2012) encarnan a Douglas Quaid, quien sufrirá durante toda la película una alucinante aventura con destino en Marte y sin saber quién es realmente. Tema semejante lo vuelve a protagonizar Schwarzenegger en *El sexto día*, que se distingue por usar la clonación como contexto.

La española *Abre los ojos* (Amenábar, 1997) y su versión norteamericana *Vanilla Sky* (Crowe, 2001) pueden leerse como cercanas al *cyberpunk*. Pero la que no puede pasar desapercibida es *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*, de Michel Gondry⁴ (2004). De manera subrepticia, se cuelean los temas *cyberpunk* de una tecnología invasiva y unos personajes quebrados, que a causa de un rompimiento traumático deciden borrar el recuerdo del otro.

En el fondo, la extrapolación de la realidad virtual sirve para articular el eje intelectual de estas películas al plantear el problema de la realidad superada por la ficción, por el simulacro. La línea entre ellos, las fronteras, comienza a derretirse hasta desaparecer incluso, y con ella también la identidad de los personajes y su cuerpo.

La tecnología es el programa que activa los sistemas de mando, pero solo para revelar que estos están creados en base a una visión de la realidad tan confrontada que los mismos se tambalean constantemente y nos llevan a la fatal conclusión: el genoma humano es el culpable de nuestros horrores. Cualquier herramienta es convertida finalmente en un arma y cualquier información es material de cambio o bien de consumo; creando así la cultura *hacker*, la piratería a la orden del día; abriendo las puertas al subjetivismo más radical y al individualismo maquiavélico.

Reconocemos un futuro cercano (quizás ya presente y familiar en muchos sentidos) distópico, juicioso, donde las brechas se agrandan aunque todos pregonan la democracia. Son la constante que ha creado el mal uso de la tecnología, que surge de las matrices del control, el dominio, el consumo, la comunicación etérea, la guerra, etcétera. Es, finalmente, una sociedad puesta a prueba, jugándose siempre el pellejo por su supervivencia. En ellos se de-

sarrolla nuestro hombre del futuro, representado por la marginalidad que recuerda la prosa *naturalista* de Emile Zola o el *realismo italiano* de Vittorio De Sica, potenciado por la electrónica, la robótica y la energía nuclear, que configuran nuevos estilos de vida abiertos a la evolución (¿o involución?), al cambio y al avance... en el fondo, el estertor de la humanidad se queja de su destino, de sus deseos de utopía, de la fraudulenta consigna del progreso y de su condición, que en pos de lo anterior derivó en claustrofóbica realidad.

El héroe *cyberpunk* es un marginado, o un marginal, y un adicto. ¿A qué? Pues a la drogas del futuro: sintéticas, robóticas y mecánicas; desde productos antropofágicos que sostienen al mundo entero, en la visionaria *Soylent Green* de Richard Fleischer



▶ Tetsuo.

(1966), pasando por drogas hipera-dictivas y deprimentes en *Scanner Darkly* (2006), obra de P. K. Dick, que llevada al cine por Richard Linklater adquiere una atmósfera realmente *cyberpunk*, o *Días extraños* de Kathryn Bigelow (1995), en la que Ralph Fiennes encarna a Lenny Nero, un traficante de vivencias y experiencias neuronales que se registran a través de un aparato colocado en la cabeza y son almacenadas en pequeños dispositivos (semejantes a disquetes) para poder traficarse. Lenny es adicto a estas experiencias y al pasado que tuvo con YYYYY, una maravillosa Juliette Lewis. La trama irá construyéndose alrededor de un asesinato y se desarrolla como un *thriller* policial. Si bien es cierto que el *happy ending* desmorona la película, la idea de base y los personajes son suficientes para considerarla una buena película.

Como Case, Deckard, Neo o Lenny Nero, el héroe *cyberpunk* está despojado de toda certeza, a causa del formateo progresivo de la realidad (en otra, con nuevas reglas de juego). Por eso no buscan las salidas en los viejos estatutos, ni en la ley. No son más las ideologías políticas y los credos religiosos las esperanzas de salvación, sino la supervivencia *per se* (¿como en la prehistoria?) del más fuerte o el más informado; o la creencia compulsiva de mitos, de profecías que los liberaran, finalmente, del yugo de su condición. Es el motor de *Akira*, el manga de Katsushiro Otomo, convertido después en *anime*, o de la trilogía de *Matrix*.

A pesar de esto, está condenado, condicionado a su realidad, es un sujeto en todo el sentido de la palabra. Una tuerca más dentro del engranaje

sistémico de la sociedad. Un circuito de los millones de ellos que cohabitan dentro de la máquina de pesadilla. El ciudadano común no será capaz de verlo y por eso es necesario recurrir a los anarquistas, a los desesperanzados, a los derribados que tendrán la oportunidad de ponerse de pie y redimirse, aunque sea anónimo y solitario. Es la trágica realidad de los cuerpos *cyberpunk*. ■

¹ En el 2010, el debutante Joseph Kosinski dirigió la segunda parte, *Tron: Legacy*.

² El *Cyborg* es la imagen *cyberpunk* del robot. Es el nuevo ser, configurado en la periferia de su existencia entre la máquina y lo humano. Al respecto, Donna Haraway lo ha desarrollado en el *Manifiesto Cyborg* (<http://manifestocyborg.blogspot.com/>).

³ Ciberespacio es un neologismo creado por Gibson y usado por primera vez en su relato corto *Jhonny Mnemonic*, de 1981.

⁴ Recordemos que Gondry es considerado el padre del efecto *bullet-time*, por ser uno de los primeros en utilizarlo en publicidad.

