



SÍ

Con Chávez

SÍ

Con Chávez

**Vamos
CON TODO**

**Vamos
CON TODO**

**Vamos
CON TODO**

psuv

**Vamos
CON TODO**

**Vamos
CON TODO**

**PLENA SOBERANÍA
PETROLERA**

¡Vamos con Chávez!

¡Vamos con Chávez!

¡Vamos con Chávez!

¡Vamos con Chávez!



Vamos con todo
«Los candidatos del pueblo son mis candidatos»

Vamos con todo

Vamos con todo

Vamos con todo

«Los candidatos del pueblo son mis candidatos»

SI

Con Chávez

SI

Con Chávez

PSUV Vamos con todos

Vamos con todo

PSUV Vamos con todos

Vamos con todo

«Los candidatos del pueblo son mis candidatos»

Vamos con todo

PSUV Vamos con todos

PSUV Vamos con todos

Vamos con todo

PSUV Vamos con todos

«Los candidatos del pueblo son mis candidatos»

«Los candidatos del pueblo son mis candidatos»

«Los candidatos del pueblo son mis candidatos»

Vamos con todo

Vamos con todo

Vamos con todo

Vamos con todo

Comité Central

PLENA DE STR

Revolution

Señores



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles- Lic. Historia de la Universidad de los Andes, Estudios en maestría en Filosofía, especialidad en estudios orientales, investigador etnográfico

Conferencia presentada en la III Bienal Internacional de Arte Contemporáneo X Simposio Internacional de Estética y Arte Contemporáneo

Este artículo corresponde al Proyecto Categoría "AA" N° H-1371-11-06-AA Titulado "El concepto ampliado de arte y estética contemporánea: investigación sobre los alcances y los límites de las líneas fundamentales del arte y la estética actual durante el periodo 1990-2010", financiado por el Consejo de Desarrollo Científico, Humanístico, Tecnológico y de las Artes (CDCHTA), de la Universidad de Los Andes. A quien le agradecemos haber hecho posible esta investigación.

RESUMEN

En este artículo se pretende exponer, *grosso modo*, las formas variadas en las que el ciberpunk, subgénero de la literatura fantástica, recrea prospectivamente los elementos disonantes de la ciudad contemporánea para reflejarlas como espacios urbanos distópicos, ambientados en potenciales futuros cercanos. En el ciberpunk se refleja la desilusión posmoderna frente al fracaso del proyecto modernista, que en su pretensión de renovación radical de las formas tradicionales en el arte, la cultura, el pensamiento y la vida social, terminó desfigurando lo humano y vaciando de contenido todas sus esperanzas.

Palabras Clave: Ficción Prospectiva, Distopía, Crítica Cultural, Ciudad Prospectiva

185

185

ABSTRACT

This paper pretends to show briefly how the varied manners of cyberpunk, a fantastic literature's sub-genre, has recreated these particularly discordant elements of the Modern City in order to reveal it as distopic urban spaces, in a possible nearby future. The cyberpunk literature aims at doing to reflect the postmodern disappointment in front of modernist project failure, which in its attempts to radical renewal of traditional paths in arts, culture, thought and social life has defaced the essential human horizon and has hollowed the meaning out to all human hopes.

Keywords: Prospecting Fiction, Distopic, Culture Criticism, Prospecting Cities

EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles



La ciudad se ha visto reflejada en la literatura de maneras muy diversas. Desde el encomio hasta la diatriba y la admonición, la ciudad ha sido objeto de representación y reflexión para recrear y comprender los tortuosos caminos históricos y culturales que la definen. La ciudad ha sido además, el medio por el cual la literatura pretende descifrar los modos de vida y comportamientos que engranan las relaciones entre sus habitantes, y así escudriñar sus expresiones sociales y sus necesidades artísticas.

Pero, aunque se reconozca que la ciudad es un *lugar* donde todos los caminos se cruzan, ésta siempre permanecerá como un proyecto inacabado, como un enigma a resolver.

La ciudad contemporánea representa un enigma, más que ninguna otra, porque se configura como un conjunto abigarrado de signos que se ofrecen con dificultad a la interpretación, pero en los que se pronostican los peligros que amenazan el porvenir de la humanidad. Ya hace más de un siglo y medio que la "gran ciudad" se revela a la consideración de la literatura y de las ciencias humanas como un nefasto infortunio, ya que en ella se han dado de manera inesperada una vertiginosa e implacable alteración de los valores de la existencia humana. Ya no parecen validos aquellos aspectos de la ciudad ideal formulados en los tratados sobre arquitectura y urbanismo del Renacimiento y el Barroco, que tanto apreciaron los escritores de los siglos XVI y XVII; la gran ciudad moderna, esa *Gran Babilonia* hija de la Revolución Industrial, fue capaz de amalgamar las diferentes variaciones del desarraigo en los horizontes de los modos tradicionales vividos por los hombres, trastocándose en progenitora de situaciones inhabitables, inhóspitas, instigadoras de discordia y de agresividad (Zarone: 1995).

Entre los géneros literarios contemporáneos que han asumido la ciudad como espacio para la trama y la reflexión crítica, destaca el género de la "ficción prospectiva". Este término, acuñado por Julián Díez (2008), sirve para señalar el amplio conjunto de obras que comparten como rasgo *sui generis*, visiones

EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

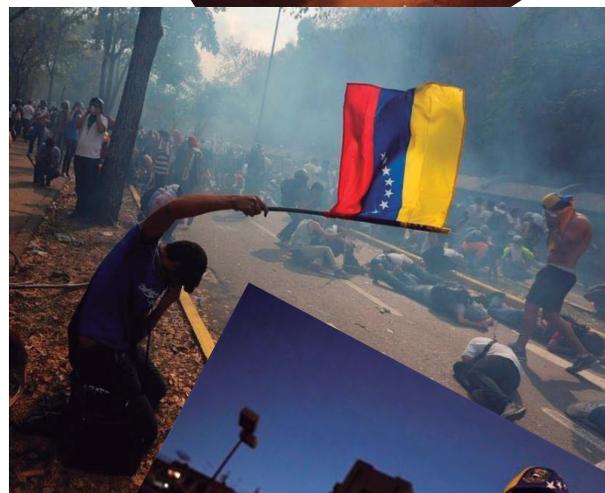
Edgar Guzmán Robles

peculiares sobre lo humano, lo social y lo urbano, y que desde el Frankenstein de Mary Shelley de 1823, evolucionaron hacia los siglos XX y XXI en una vasta gama de subgéneros que en su conjunto fueron vinculados por el público con la ciencia ficción.

En realidad, la ciencia ficción es uno de los tres géneros que componen la ficción prospectiva. Estos géneros son cada uno, en sí mismos, copiosamente prolíficos, y han sido clasificados por Fernando Moreno en *literatura prospectiva maravillosa*, *literatura prospectiva fantástica* y *literatura prospectiva de ciencia ficción* (Moreno 2010: pp. 80-123). Lo que articula a estos géneros es su peculiar tendencia a cuestionar conceptos culturales y sociales a través de mundos imaginados, en los que sus visiones urbanas (entre otras tantas visiones) plantean formas inusuales de proyectar sus herramientas literarias de crítica cultural. Esto es lo que los define.

El ciberpunk es uno de los subgéneros de la literatura prospectiva de ciencia ficción, ubicada con frecuencia dentro de una rama llamada *hard core science fiction*, y es el que ha abanderado con mayor énfasis, desde la última mitad del siglo XX, lo que se ha dado a llamar "ficción distópica"⁴⁵. Esta, junto con la ficción utópica, comprende dos géneros literarios que se especializan en desarrollar un mismo tópico, el de sociedades imaginarias regidas por Estados que intentan estar contruidos para la felicidad colectiva. Pero, mientras que la ficción utópica delinea sistemas optimistas de mundos ideales donde todo es perfecto, la ficción distópica proyecta sociedades que, pretendiendo la felicidad común, despliega mecanismo opresivos omnipresentes que procuran un sufrimiento sistemático a sus ciudadanos.

⁴⁵ Según el *Oxford English Dictionary* (1980), el concepto "distopía" proviene de la cultura anglosajona. Etimológicamente, el término se acuñó a partir de los vocablos griegos dus- (dis) "malo" y topoj (tópos) "lugar". El término fue introducido por John Stuart Mill, por contraposición al término "utopía" empleado por Tomás Moro.



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

Ambas, utopía y distopía, son los extremos entre los que suele pivotar la ciencia ficción desde sus orígenes (Jameson: 2005).

Un ejemplo característica de la ficción utópica lo podemos encontrar en la novela inconclusa de Francis Bacon, "La Nueva Atlántida", que escribió a principios del siglo XVII y que Borges señalaría como una de las primeras ficciones científicas de la literatura fantástica (Vázquez: 1977, p. 142). En ésta, Bacon imaginó una isla perdida en el Pacífico, en la cual, gracias a sus zoológicos y jardines experimentales, sus gabinetes que producen lluvia y proyectan imágenes fantásticas (una premonición del cinematógrafo), y sus embarcaciones capaces de viajar por los aires o por debajo del agua, se llegaron a realizar todas aquellas expectativas optimistas de la ciencia que él profetizaba. Esta novela, junto con las obras decimonónicas de Julio Verne y H. G. Wells constituyó una suerte de optimista literatura prospectiva de anticipación científica (Freedman: 2000, pp. 62-64).

El ejemplo por excelencia de la ficción distópica lo constituye, sin duda, "1984" de George Orwell que, escrita entre 1947 y 1948, se ve inspirada en los horrores del stalinismo para desplegar una sombría descripción analítica de los regímenes totalitarios. Orwell concibe un futuro estado colectivista regido por el ubicuo y siempre vigilante Gran Hermano (alusión inequívoca a Stalin), que a través de los miembros del círculo interior de un Partido Único, controlan a los burócratas del partido y a los *proles*, la masa pobre de la gente externa al partido, por medio de un neolenguaje que reduce y transforma el léxico con fines represivos, de una estricta policía del pensamiento y del entretenimiento y una propaganda alienante que los desmoraliza y les impide pensar críticamente. Esta obra de Orwell, junto con "Un Mundo Feliz" de Aldous Huxley y "Fahrenheit 451" de Ray Bradbury, se considera la trilogía representativa de las distopías de principios del siglo XX.

El subgénero del ciberpunk integra la corriente más reciente de la ficción prospectiva distópica. En él se recrean espacios urbanos ambientados en un futuro cercano, en el que las grandes corporaciones capitalistas dominan coercitivamente la sociedad con medios tecnológicos altamente sofisticados, reflejando así los temores propios de la posmodernidad frente a los peligros de la tecnocracia belicista, de la mediocridad generalizada, del control social, del desplazamiento de las democracias liberales hacia sociedades totalitarias, del colapso energético, del deterioro ambiental, del crecimiento demográfico

EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

exponencial y descontrolado, entre otros tantos desasosiegos. La literatura siempre es un reflejo de su época.

Es difícil que actualmente se pueda considerar la realidad social sin involucrar en la mirada el peso decisivo de las nuevas tecnologías y del mundo virtual, y aun peor, de la creciente dependencia de los individuos hacia éstas. Por ello, en ese futuro relativamente cercano del ciberpunk, las imaginadas sociedades tecnológicamente complejas tienden a mezclar realidad y virtualidad de una manera en que sus fronteras se diluyen por medio de implantes cerebrales o modificaciones corporales, las cuales potencian la interacción expedita y abierta con el ciberespacio. Este es el aspecto *ciber* del subgénero.

En estos siniestros mundos distópicos, donde la máquina se integra a lo humano, donde las inteligencias artificiales juegan con el destino de los hombres, donde los efectos deshumanizantes de la violencia y de la coerción de las todo poderosas corporaciones rigen las menudencias cotidianas de la ciudad, emergen esos personajes subterráneos taxativos del ciberpunk. Los desadaptados, los criminales, los prófugos y los visionarios convergen en el empleo alternativo de las herramientas tecnológicas del sistema, sirviéndose de la interacción entre éstas y el cuerpo humano para alcanzar sus fines personales, diluyendo en este juego la frontera entre los conceptos referentes de lo orgánico y lo artificial. Este es el aspecto *punk* del ciberpunk.

De hecho, los movimientos *underground* de la contracultura de la década de los setenta, como el *punk* o el *beat*, influyeron decisivamente en el imaginario de William Gibson, precursor del género literario, como lo expresa en su biografía, "Since 1948"⁴⁶. Las letras y los sonidos de bandas como The Velvet Underground, The Sex Pistols y The Clash, así como los movimientos contracultura que estos abanderaban, se vieron plasmados en sus historias en forma de crítica ante los aspectos negativos de la tecnología y la destructividad derivada de las doctrinas del progreso ilimitado. A esto, confiesa Gibson, se le sumó la lectura compulsiva de la ciencia ficción y de las obras de la generación beat, tales como William Burroughs, Jack Kerouac y Allen Ginsberg, quienes generaron los movimientos contracultura de la década de los sesenta, desafiando los valores clásicos estadounidenses tratando temas como el uso de las drogas, la liberación sexual y el estudio de la literatura oriental.

⁴⁶ Publicada en su página web oficial, www.williamgibsonbooks.com

EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

Estas corrientes nutrieron el imaginario de Gibson, que se habitó de futuras sociedades distópicas en las que en sus márgenes, se agitan antihéroes de corrientes *underground* que luchan contra la Gran Babilonia por no ser devorados.

Su primera novela "Neuromante", de 1984, es considerada la obra pionera de la corriente literaria del ciberpunk, y junto con la cinta de Ridley Scott, "Blade Runner", llegaron a establecer en el mundo occidental, un nuevo lenguaje de imágenes que el cine ha recreado y repetido innumerable cantidad de veces, hasta llegar a transformarlo en una especie de gramática difícil de superar.

Y para ser más precisos, es en el "Neuromante" donde Gibson inventa palabras como *matrix*, *hacker*, *salón de chat*, *microsoft* o *micotoxina*, y que junto con el término *ciberespacio* (palabra que acuña en 1982 en su relato "Burning Chrome"), conforman las expresiones que actualmente son de uso corriente (Grusinski: 1994, p. 124).

El ciberpunk, dentro de la amplia heterogeneidad de la literatura de ciencia ficción, representa una especie de corriente de prospección pesimista, en la cual se refleja la desilusión posmoderna frente al fracaso del proyecto modernista, que en su pretensión de renovación radical de las formas tradicionales en el arte, la cultura, el pensamiento y la vida social, terminó desfigurando lo humano y vaciando de contenido todas sus esperanzas.

La ciudad contemporánea es el espacio donde esta desfiguración y esta desesperanza se encarnan y se hacen *acto*.

La ciudad contemporánea es el lugar del desencanto, es el espacio donde toda utopía se enfrenta a la renuncia. Y dado que la literatura es un espejo indefectible de su contexto, cualquier aparición de una ciudad en una obra representa, por su mera presencia, una ciudad prospectiva.

Es en estos estrechos vínculos entre la ciudad y la ficción prospectiva en los que el género ha desplegado su ilimitada



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

potencialidad estética, como lo han demostrado escritores de la talla de J. G. Ballard, Stanislaw Lem, Neal Stephenson, Yevgueni Zamiatin, Philip Dick, Ray Bradbury, o el mismo William Gibson, por sólo mencionar algunos. Cada ciudad imaginada en las tramas de sus obras, ha sido una proyección de nuestras ciudades reales en una realidad social muy distinta (McHale: 1986).

Intentar realizar una lectura semiótica de la ciudad prospectiva en su conjunto resulta complicado, dada la enorme variedad estética que propone el género, pero sería viable una aproximación provisional a partir de unos parámetros simples, como por ejemplo, su *concepto arquitectónico*, su *estructura urbana*, o simplemente, su *ubicación geográfica*. Por supuesto, estos tres parámetros se combinan mutuamente, sin que exista la probabilidad de una traducción independiente de cada uno de ellos en términos de un significado absoluto, sería ingenuo pretenderlo. Es posible, sin embargo, señalar una relación semiótica de retroalimentación entre estos tres parámetros y el concepto estético de la narración, ya que los primeros definen parte del concepto estético y a la vez, éste se define a partir de aquellos (Moreno: 2010, p. 13).

En este sentido, todos los elementos arquitectónicos de las ciudades prospectivas aluden de modo axiomático al planteamiento ideológico implícito en la trama. Esta alusión se hace más evidente en el cine o en el cómic, donde la imagen se vuelve un medio más explícito para desarrollar el concepto, que en la literatura de ciencia ficción. En todo caso, la ciencia ficción prospectiva, surtidora de ese imaginario del que se alimenta el cine y el cómic, ha desplegado toda una suerte de *bestiario arquitectónico* que colecta un número considerable de edificios metonímicos y simbólicos.



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

Podríamos, junto con Ferreras (1995), ordenar, de acuerdo a su carga simbólica, este conjunto disímil de imaginarios arquitectónicos en dos tipos de ciudades prospectivas: la *ciudad prospectiva limpia* y la *ciudad prospectiva sucia*. La primera, caracteriza la frialdad de las sociedades obsesionadas por el control de todos los aspectos y de todos los individuos de la colectividad; la segunda, encarna la degradación y la decadencia humana.

La ciudad prospectiva *limpia* la podemos encontrar ejemplarizada a la perfección en la extraordinaria novela "Nosotros", del escritor ruso Yevgueni Zamiatin. Esta novela, una de las más influyentes del género distópico, fue escrita en 1921 y aunque su publicación estuvo prohibida en la URSS hasta 1988, llegó a ser conocida y leída en Inglaterra hacia las décadas de los treinta y los cuarenta, y a influir decisivamente en el trabajo literario de Orwell. En "Nosotros" se desarrolla una sociedad en la que el Estado logra un control total sobre la vida pública y privada de sus ciudadanos, implementando una desinhibida represión no sólo contra los disidentes, sino contra todo aquel que pueda llegar a serlo. Así, los edificios de las ciudades que aparecen en la novela son de cristal, con lo cual se persigue destruir la intimidad para una mayor vigilancia y control. La finalidad de esta arquitectura apunta a la anulación de la personalidad y la individualidad, y con ello rescindir el *yo* para sumirlo en la colectividad; de ahí el título *Nosotros*.

Otro buen ejemplo de *ciudad limpia* lo constituye la ciudad Gattaca, de la cinta homónima de 1997 dirigida por Andrew Niccol. En esta cinta se desarrolla una historia, clasificada como distopía transhumanista (Freedman: 2000, p. 70), en la que el intento por eliminar las *imperfecciones* de la humanidad deviene en una obsesión por el control genético total. La película inicia con un paneo que muestra minuciosamente la extrema limpieza en la simetría, en los colores fríos y en las construcciones impersonales de todos los espacios de la ciudad.

Por lo que corresponde a la ciudad prospectiva *sucia*, el modelo por excelencia lo encontramos en la Chiba City de la emblemática novela "Neuromante". Esta, ubicada en la bahía de Tokio, es descrita como "la tierra umbría de la medicina negra", pues en ella pululan las subculturas tecnodelictivas que trafican con órganos alterados, con drogas micotoxínicas y que con sus clínicas ilegales, "son sinónimo de implantes, de empalmes de nervios y microbiónica [...] donde el fulgor de televisor impedía ver

EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

el cielo de Tokio y aun el desmesurado logotipo holográfico de la Fuji Electric Company, y la bahía de Tokio era un espacio negro donde las gaviotas daban vueltas en círculos sobre cardúmenes de polietileno blanco a la deriva” (Gibson: 2007, p. 7).

La influencia del ciberpunk sobre las innumerables imágenes de ciudades sucias se encuentra en las abundantes representaciones realizadas en el cómic manga, en la que hallamos, por ejemplo, la deshumanizada megalópolis Neo Tokio en “Akira”, de Otomo Katsuhiro, o la sombría y caótica Scrap Yard (“Basurero de Chatarra”) en “Battle Angel Alita”, de Yukito Kishiro. En estas ciudades las grandes industrias biomecánicas dominan de manera impersonal los poderes públicos, la economía y todos los aspectos de la vida social.

Pero la muestra distintiva de la ciudad sucia la encontramos en Los Angeles de la icónica cinta “Blade Runner”, inspirada en la novela de Philip K. Dick, “¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?”, escrita en 1968. En esta se describe a la ciudad en un futuro cercano, 2019, superpoblada, contaminada y siempre oscura, en la que los humanos artificiales son fabricados por medio de la ingeniería genética. A estos se les denomina “replicantes” (o con el término despectivo “skinjug” o “porta-pieles”) y son empleados en trabajos peligrosos o como esclavos en las “colonias exteriores”. Este mundo está dirigido desde un simbólico *zigurat*, el inmenso edificio de la Tyrell Corporation, en el que el genio de la biomecánica mueve los hilos de los destinos. Importa destacar aquí el fuerte contraste entre la limpieza interior del *zigurat* y la suciedad de las calles donde coexisten los ciudadanos; es el *zigurat* entonces una metonimia del dios creador que lo alberga.

Según su estructura urbana, la ciudad prospectiva aparece también como expresión rousseauiana de defensa contra un entorno hostil. Estas se encuentran en las narraciones de ficción que imaginan ciudades aisladas de algún evento apocalíptico o simplemente de la naturaleza misma, y por tanto, protegidas ya no por meras murallas, sino cubiertas completamente por cúpulas, o por piedra, o por cemento. Ejemplos significativos de esto lo podemos encontrar en las ciudades cubiertas por cúpulas en la novela de 1986, “Naufragio en el tiempo real” de Vernor Vinge, en la que la cúpula protege a la ciudad incluso del paso del tiempo, logrando que la comunidad

EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

que la habita viaja a través de los milenios. Otro excelente ejemplo lo representa la novela de Robert Silverberg de 1971, "El mundo interior", la cual concibe un futuro en el que se han abandonado las ciudades de la superficie de la tierra, para construir las *monurbs*, grandes construcciones subterráneas de 1000 plantas.

Se trata de una historia claustrofóbica donde el encierro subterráneo genera entre los habitantes, costumbres y relaciones extrañas y en la que la permanente reclusión impulsa a uno de sus habitantes, por su condición de historiador, a intentar salir al exterior para ver por sí mismo las viejas ciudades.

Dentro del parámetro de la estructura urbana de las ciudades prospectivas, encontramos también las ciudades simuladas.

En este campo, la más resaltante de las producciones narrativas la constituye la extraordinaria "Snow Crash", escrita por Neal Stephenson en 1992. En esta novela Stephenson nos ofrece un estudio de la ciudad prospectiva bajo dos estructuras urbanassimultáneas: la ciudad real, la megalópolis y la ciudad virtual, el Metaverso. La megalópolis es proyectada por el autor bajo los lineamientos estéticos típicos del subgénero del ciberpunk, es decir, está concebida como una ciudad sucia que muestra la decadencia en su amplio abanico de posibilidades. Por su parte, el Metaverso se presenta como una ciberpólis que ofrece modos alternativos de evasión de la realidad.

El Metaverso, un *no lugar* en sí mismo, se trastoca en un *lugar* en virtud de la imperiosa necesidad de evasión, ya que se ofrece como un *espacio* donde los individuos pueden desplegar en otros roles y en *otra* vida distinta de aquella que les toca vivir en la realidad. Así, la ciberpólis propicia una aberrante mutación en las interrelaciones personales, pues un individuo puede a la vez que estar solo, estar relacionado con todo el mundo, a pesar de que no tenga trato físico con el resto de los usuarios, ni tenga necesidad de conocerlos (Swanstrom: 2010).



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

Otros ejemplos de ciudades simuladas se encuentran en el cine (bajo un género cinematográfico que se ha denominado *demiurgo*) en cintas como "The Matrix" de los hermanos Wachowski, "The Thirteen Floor" de Josef Rusnak, "Dark City" de Alex Proyas y "The Truman Show" de Peter Weir. En lo referente a su ubicación geográfica, las ciudades prospectivas que podríamos señalar resultan tan numerosas como variadas, ya que aquello que se entendería por *geográfico* en la ficción prospectiva, no indica precisamente lo que la ciencia entiende por tal término. Y la razón es muy sencilla; el territorio en el que se mueve la ciencia es la *ratio mathematica*, mientras que la *imaginatio* es el que le es propio a la ficción prospectiva. Así, la multiplicidad de los territorios y los paisajes imaginados por la ficción prospectiva, equivalen al número de obras en las que se han imaginado.

195

Aun así, nos aventuramos a clasificar las ciudades prospectivas según su ubicación geográfica, de acuerdo al sentido simbólico que expresa lo geográfico en la ficción. Tomemos entonces como primer ejemplo a la novela de H. P. Lovecraft, "En las montañas de la locura", publicada en 1936, la cual refiere la historia, narrada en primera persona, de un geólogo de la Universidad de Miskatonic, el cual realiza una expedición al continente antártico junto a un equipo de especialistas. El proyecto de exploración se torna en desgracia cuando, en el transcurso de un vuelo de reconocimiento, el equipo se topa con una impresionante cordillera oscura *cargada de maldad*. El primer grupo que decide explorarla desaparece en extrañas circunstancias y luego de varios intentos de localización, la expedición logra encontrar una ciudad siniestra, en la que sus distintos edificios representan una malsana metonimia de las ciudades convencionales. En esta novela, la ciudad misma es un personaje y es un



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

intento de Lovecraft por expresar la idea de que cualquier sociedad e inteligencia no humana, resultaría demoníaca, terrorífica y enloquecedora para nosotros, ya que la ciudad humana es un referente válido sólo para los humanos.

Existen también, en la ficción prospectiva, un gran número de historias que aluden a ciudades abandonadas, las cuales reflejan el temor visceral por la fragilidad del mundo humano y por lo susceptibles que son sus obras de sumergirse en el colapso irrevocable, para desvanecerse en la implacable indiferencia del tiempo y del olvido. Abundan por ello, historias de sociedades enteras destruidas por cataclismos nucleares o por pandemias repentinas, de las que humanos de futuros lejanos sólo encuentran magros residuos imposibles de interpretar. Ejemplos de este tipo de narraciones lo podemos encontrar en la novela George R. Stewart de 1949, "La tierra permanece", o en "El mundo sumergido", escrita por J. G. Ballard en 1962.

La contraposición de estas ciudades imaginarias postapocalípticas, las encontramos en las ciudades-planeta, típicas del subgénero *space opera*. Estas se configuran como la hipótesis máxima de la urbe, donde la capacidad constructiva del hombre ha llegado a cubrir todo el planeta, anulando totalmente la naturaleza virgen. Se trata de ciudades multiculturales, con frecuente presencia de extraterrestres y con numerosos rasgos urbanos muy diferentes entre sí. Estas *super megalópolis* son en realidad una proyección exacerbada en muchos aspectos del modelo de ciudad que impuso Estados Unidos en occidente desde los últimos cincuenta años, y específicamente, con la ciudad de Nueva York como referente, emulando sus grandes rascacielos y su heterogeneidad étnica. La ciudad planeta más conocida es el "Trántor" de la saga "Fundación" de Isaac Asimov, en sí, una metáfora de la antigua Roma. Con esta metáfora Asimov quiso ilustrar la fragilidad y la vacuidad de todo aquello que tomamos en nuestra sociedad como sólido, verdadero e imperecedero.



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

Todas estas visiones de futuro, todas estas ciudades imaginadas pueden ser vistas desde la distancia como mero *divertimento*, o como una *stravaganza* accesoria e innecesaria, o pueden ser concebidas como productos conformes al horizonte de la mente humana, en la cual es posible recrear y recombinar los componentes del mundo en disposiciones y cualidades inusitadas. Estos mundos extraños son exclusivos del hombre, porque el hombre es el único animal que imagina y proyecta. Y en ese recrear y reordenar mentalmente el mundo, no sólo lo figura idealmente, sino que, además, lo reinterpreta

para mirarlo desde ángulos inéditos. La ciudad contemporánea es mirada, en el imaginario de la ficción prospectiva, como el lugar donde esos profundos problemas que se iniciaron con la vida moderna, se proyectan hacia futuros inciertos, donde el envanecimiento y la embriaguez del progreso nos hacen recordar las duras palabras del Predicador, *vanidad de vanidades, sólo vanidad, todo vanidad*.

BIBLIGRAFÍA

DÍEZ, Julián (2008): "Seccion". *Hélice: Reflexiones críticas sobre ficción especulativa*, núm. 10, pp. 5-11

FEATHERSTONE, Mike (1995): "Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment". Teesside: Sage Publications

FREEDMAN, Carl (2000): "Critical Theory and Science Fiction".

Middletown: Wesleyan University, pp. 62-93.

FERREAS, Daniel F. (1995): "Lo fantástico en la literatura y el cine". Madrid: Vosa

GIBSON, William (2007): "Neuromante". Barcelona: Ediciones Minotauro.



EL CIBERPUNK Y LA CIUDAD IMAGINARIA.

Edgar Guzmán Robles

GRUSINSKI, Serge (1994): "La Guerra de las Imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)". México: Fondo de Cultura Económica

JAMESON, Fredric (2005): "Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción". Madrid: Akal.

JIMÉNEZ EMÁN, Gabriel (2010): "Noticias del Futuro". Caracas: Fundación Editorial El Perro y la rana.

McHALE, Brian (1986): "Postmodernist Fiction". London: Methuen

MORENO, Fernando Ángel (2010): "Teoría de la literatura de Ciencia Ficción: Poética y Retórica de lo Prospectivo". Vitoria: Portal Edition.

NEGROPONTE, Nicholas (2000): "El Mundo Digital". Caracas: Ediciones B.

SPONSLER, Claire (1992): "Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson". *Contemporary Literature*, vol. XXXIII, núm. 4, pp. 625-644

198

198

STERLING, Bruce (1986): "Prologo", en: *Mirrorshades: Una antología ciberpunk*. Madrid: Siruela, pp. 17-26.

SWANSTROM, Lisa (2010): "Capsules and Nodes and Ruptures and Flows: Circulating Subjectivity in Neal Stephenson's Snow Crash". *Science Fiction Studies*, vol. 37, parte 1, núm. 110, pp. 54-80.

VÁZQUEZ, María Esther (1977): "Borges: imágenes, memorias, diálogos". Caracas, Monte Ávila Editores.

ZARONE, Giuseppe (1995): "Metafísica de la ciudad: Encanto utópico y desencanto metropolitano". España: *Universidad de Murcia, Colección Pre-Textos* (S.G.E.)