

El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática

ÁLVARO CARVAJAL VILLAPLANA¹

Resumen

En este artículo, se pretende hacer una exposición de las principales características del cyberpunk, así como de las ideas filosóficas que se encuentran en su base. Es importante aclarar que la perspectiva del artículo no se sitúa dentro de un enfoque apocalíptico de la tecnología. Es interés del autor destacar la percepción que se tiene sobre los miedos y los riesgos de la tecnología.

INTRODUCCIÓN

El cyberpunk² es una tendencia artística de la ciencia ficción que responde a las necesidades y temores de los jóvenes de Estados Unidos de los años 80, quienes son influenciados de manera negativa o positiva por el surgimiento de nuevas tecnologías. Se trata de una tendencia catalogada como posmoderna por su crítica feroz a la ciencia y la tecnología, por su enfoque pesimista o por el rechazo de algún tipo de tecnología. Este movimiento artístico tiene un trasfondo filosófico; ya que pretende constituirse en un análisis ético de las implicaciones de la ciencia y la tecnología actuales.

El estudio de este movimiento subcultural es valioso porque aporta elementos para el análisis de las recientes tecnologías, así como una perspectiva de reflexión diferente a aquella ofrecida por la filosofía. En este artículo, se pretende hacer una exposición de las principales características del cyberpunk, así como de las ideas filosóficas que se encuentran en su base. Es importante aclarar que la perspectiva del artículo no se sitúa dentro de un enfoque apocalíptico de la tecnología. Es interés del autor destacar la percepción que se tiene sobre los miedos y los riesgos de la tecnología.



2. LAS CONTRA UTOPIÁS TECNOLÓGICAS DE LA CIENCIA FICCIÓN

Una buena parte de la ciencia ficción³ - tanto en el ámbito de la literatura como a nivel cinematográfico- en el transcurso de su historia no se inspira en la idea de un mundo mejor; sino por el contrario, su fuente es el temor de un futuro trágico. Durante varias décadas del siglo XX el anunciado apocalipsis proviene de la llamada “hecatombe nuclear” en el contexto de la guerra fría. Hoy son otras tecnologías las que generan dicha preocupación: la informática y la biotecnología, en el marco de la globalización y la destrucción del ambiente.

No obstante, resulta de importancia acotar que en la ciencia ficción se encuentran otras expresiones del género: la primera, cuya función estriba en la propuesta de sociedades utópicas de un mundo de ensueño o de sociedades alternativas, en donde se presentan las ventajas o las aplicaciones beneficiosas de la ciencia y la tecnología. La otra, cumple con el papel de servir de entretenimiento sin ninguna problematización.

La ciencia ficción tiene su fuente en la ciencia y la tecnología según sus diferentes ámbitos disciplinares. Así como en los temores y las dudas de una determinada época o sociedad en relación con los avances científicos y tecnológicos. Pero, es importante recordar que ante la tecnología se dan dos tendencias extremas: (a) una excesivamente optimista, la cual se deja llevar, en criterio de Gilbert Hottois (1996: 93-94), por las promesas de la tecnología; (b) otra pesimista, guiada por las antiutopías. La primera disminuye sus riesgos, la segunda los aumenta. La ciencia ficción a estudiar responde a la segunda perspectiva: antes que considerar los riesgos reales “biofísicos” (como los denomina Hottois) de la ciencia y la tecnología, se fija en los riesgos de carácter simbólico (sean estos sociales, políticos, económicos, institucionales y legales, entre otros), es decir, aquellos correspondientes a lo desconocido, los cuales crean enormes incógnitas. Razón por la cual son motivo de reflexión ética.

La ciencia ficción, en su corriente reflexiva, pretende convertirse en denuncia y exploración de las paradojas de la ciencia y la tecnología, por ende, muestra sus efectos perjudiciales. Por tanto, desde este enfoque, la ciencia ficción es un instrumento de

crítica. Este género asume la lucha contra los autoritarismos que se apoyan en el uso de la tecnología y la ciencia, planteando la idea de una liberación tanto del sistema político totalitario como de la máquina.

Este género, tanto literario como cinematográfico, mantiene una actitud ética en cuanto crítica que se adelanta a los efectos reales de la ciencia y la tecnología. Por otro lado, se trata de un visión pesimista y, en ocasiones, apocalíptica. Este enfoque apocalíptico es la del disidente, aquel que no está de acuerdo con el curso de las acciones humanas actuales, y ve en esas acciones no deseadas la catástrofe. Las utopías, en cambio, están relacionadas con sociedades alternativas asociadas con algún tipo de tecnología para resolver algún problema social determinado, como en el caso de *La utopía* de Tomas Moro.

La ciencia ficción, en la vertiente que aquí se estudia, se manifiesta como antiutópica. Los inicios de esta tendencia se hallan en las obras literarias del siglo XIX⁴, especialmente en Inglaterra, las cuales tienen un punto de partida ético. Una de las novelas de mayor impacto es *Erewhon o Allende de la montaña* (1872) de Samuel Butler (1835-1902). La palabra "Erewhon" es el anagrama del término inglés "nowhere" que significa "en ningún lugar"⁵, que puede interpretarse como "utopía". No obstante, en esta obra no se propone la organización de una nueva sociedad, sino un examen de la sociedad del período de la revolución industrial, es decir, una crítica del modernismo.

En el capítulo 23, titulado "El libro de las máquinas", Butler expone las razones del por qué en Erewhon se destruyeron, para tal propósito aplica la teoría de la evolución de Charles Darwin a la tecnología. Las máquinas se desarrollan al igual que en la evolución biológica. Adquieren autonomía pues se transforman por sus propias leyes; convirtiéndose en un peligro para la humanidad. Este peligro se manifiesta en la posibilidad de que las máquinas adquieran conciencia, así pasan de estar al servicio del ser humano a convertirse en esclavizadoras de éste. En palabras de Butler:

"No existe garantía (...) contra el desarrollo final de la conciencia mecánica en el hecho de poseer las máquinas poca conciencia en la actualidad. Tampoco un molusco posee mucha conciencia. Recapacítense los adelantos extraordinarios hechos por las máquinas en los últimos siglos, y obsérvese con qué lentitud progresan los reinos animal y vegetal. Las máquinas de organización más complicada son creaciones no ya de ayer, sino de los últimos minutos, por decirlos así, en comparación con el pasado. Admítase, para hacer más clara nuestra argumentación, que los seres conscientes hayan existido unos veinte millones de años ¡y véanse qué camino han recorrido las máquinas durante los últimos diez siglos! ¿No puede durar el mundo veinte millones de años todavía? Si así fuere, ¡qué no llegaran a ser las máquinas!"(Butler,1982: 234-235).

Este temor refleja la época de Butler: el progreso de la sociedad industrial, con la consecuente deshumanización que produce la fe en la máquina. Para los habitantes de Erewhon, el rápido progreso de las máquinas desborda la capacidad humana para su comprensión, por eso destruyen la tecnología de los últimos 300 años. Ellos toman la decisión política de quedarse en un determinado estado del progreso de la tecnología: la

etapa mecánica frente a la automatización (fordismo). Butler no sólo rechaza un tipo determinado de tecnología sino que también el evolucionismo de Darwin.

La razón ofrecida por Butler para la no destrucción de la totalidad de las máquinas se debe a la ambivalente relación del ser humano con la tecnología. Ésta última si bien puede subyugar o crear molestias al hombre, también, le es indispensable para la sobrevivencia:

“si todas las máquinas fuesen aniquiladas en un instante, de tal modo que no le quedase al hombre ni un cuchillo, ni una palanca, ni un harapo de sus vestidos, nada en absoluto más que su cuerpo desnudo, tal como llegó a este mundo; si toda su ciencia de las leyes mecánicas le fuesen arrebatadas, de tal modo que no pudiese construir nuevas máquinas; si todos los alimentos hechos por procedimientos mecánicos fuesen destruidos, de modo que la raza humana quedase como desnuda en una isla desierta: entonces desaparecería en seis semanas. Unos pocos individuos quizá prolongarán algo su miserable existencia; pero hasta éstos, al cabo de un par de años, habríanse convertido en algo peor que monos. El alma misma del hombre se debe a las máquinas, está hecha a máquina. Piensa lo que piensa, siente lo que siente, merced a los cambios que las máquinas han operado en él, y la existencia de aquéllas es un sine qua non para la suya, lo mismo que depende de su vida la de ellas. Este hecho nos impide proponer la aniquilación completa de toda maquinaria, mas indica ciertamente que deberíamos destruir todas aquellas máquinas a que nos fuera posible renunciar, para evitar que nos dominen aún más tiránicamente”
(Butler, 1982: 243-244).

Esta posición coincide con otra de inspiración religiosa, y muy posterior a la época de Butler, la del filósofo francés Jacques Ellul, en su obra *La technique* (1954). Para él la tecnología no solo trae beneficios sino también grandes peligros, a pesar de esto, el ser humano no puede vivir sin la tecnología, así la tecnología es una especie de mal necesario (Véase a Mitcham 1989: 76-85).

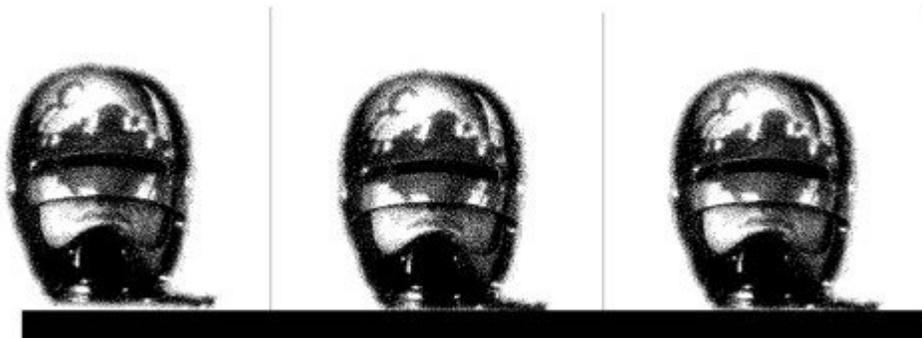
Otros autores de ficción del siglo XIX que analizan posibles consecuencias de la ciencia y la tecnología son: Mary Shelley, en 1831, escribe la novela *El moderno prometeo* (Frankenstein), la cual relata la historia de un médico obsesionado por vencer la muerte con la ayuda de la electricidad, en ella se denuncia la soberbia humana que amparada en la ciencia busca manipular y controlar los secretos de la vida. Esta idea se le ocurre a Shelley al observar los experimentos Galvani. En 1886, aparece la novela de Robert Louis Stevenson, *Dr. Jekyll y el Sr. Hyde*, en la que se plantea la posibilidad de separar los instintos de las virtudes por medio de la química. Por último, en *La isla del Dr. Moreau* (1896) de Herbert George Wells (1866-1946), donde, nuevamente, un científico aislado desarrolla experimentos entre humanos y animales, en un intento por dominar los mecanismos del desarrollo de la vida.



Se debe hacer notar que esta posición pesimista sobre la ciencia y la tecnología no es la dominante durante el siglo XIX y la primera parte del XX. Por el contrario, lo preponderante es mantener un punto de vista optimista acerca de la ciencia y la tecnología: símbolos del progreso y la civilización. Esta imagen positiva es compartida tanto por los países capitalistas como por los del ala comunista, particularmente la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

El enfoque optimista del régimen soviético tiene como punto de partida la tesis de Karl Marx sobre la neutralidad ética de la tecnología: *“es un hecho indudable que la **maquinaria** en sí no es responsable de que a los obreros se les “separe” de sus medios de vida (...) **Los antagonismos y las contradicciones inseparables del empleo capitalista no brotan de la maquinaria misma, sino de su empleo capitalista**”* (Marx 1975: 366).

Esta perspectiva coincide con las necesidades prácticas del proceso revolucionario de construcción de la sociedad socialista, según Pilar Pedraza, a la vanguardia soviética, le urgía modernizar y hacer progresar la sociedad. Para ellos, según Pedraza, *“el hombre no es un servidor de la máquina, la máquina lo es del trabajador. Gracias a ella, éste se libera de la servidumbre del trabajo físico que le convierte en un animal y en unas simples manos, en un cuerpo esclavo del Estado de necesidad inmediata. La máquina libera, la fábrica está a la cabeza de la revolución y ayuda a la mecanización del campo”* (2000: 103-104).



Los seres humanos, según esa perspectiva, podrían utilizar el tiempo libre que antes ocupaban para el trabajo con el propósito de desarrollar otras cualidades y capacidades, por tanto, las personas dejarían de estar alienadas. Un representante de esta versión liberadora de la tecnología es el marxista e historiador John D. Bernal; para él la tecnología debe conducir al desarrollo de las fuerzas productivas que se dirijan a la sociedad comunista, rehusando la apropiación que hacen los capitalistas. Para él, la tecnología se ha desviado de su función por culpa del capitalismo (Moya 1998: 88). Sin embargo, esta modalidad del imperativo tecnológico no logra liberar al ser humano y produjo un desastre ecológico en la mayoría de los países socialistas.

En contraste, un enfoque pesimista también se encuentra en Marx, en el volumen I de *El capital* (1867)⁶, al contraponerse a la tesis capitalista según la cual la innovación tecnológica estimula el crecimiento y el empleo de forma perpetua. Para Marx, la tecnología -según el uso capitalista- en vez de cortar el tiempo de trabajo lo alarga, aumentando la plusvalía, y en lugar de facilitar el trabajo lo intensifica (1975: 366-367). La tecnología produce la disminución del empleo, el obrero se ve desplazado por la máquina; como consecuencia de esa situación, aparece la lucha del obrero contra la máquina (1975: 354). Estas ideas se reflejan en películas de principios del siglo XX como *Tiempos modernos* y *Metropolis*. Esta tesis es desarrollada por Rifkin, con gran sentido apocalíptico, en *El fin del trabajo* (1994). En este libro se plantea que si bien la introducción de nuevas tecnologías producen la eliminación de los viejos empleos, y en consecuencia, un desplazamiento de los trabajadores, por lo general se generan otras ocupaciones. Este proceso según Rifkin llega a su fin con la informática, la cual terminará por eliminar el empleo.

Por otra parte, un tema presente en la literatura de ciencia ficción de la primera parte del siglo XX, el cual es antecedente al cyberpunk, es la relación entre la tecnología y la política, es decir, el uso de la tecnología en apoyo de formas totalitarias de gobierno. Algunas obras literarias ilustrativas de ese período son: la obra teatral *R.U.C. (Rossum's Universal Robot)* de 1921, del dramaturgo y ensayista político checo Karel Capel (1890-1938). En esta obra se advierte de la esclavitud del hombre por la máquina en un sistema totalitario bajo la idea de la "maquinación totalitaria".

En 1930, Aldous Huxley escribe *Un mundo Feliz (Brave New World)*, en el cual se retrata una sociedad perfecta, en donde la tecnología contribuye a mantener una comunidad eugenésica, y en donde la tristeza es controlada por las drogas. Por último, *1984*, de George Orwell (1949), propone una sociedad antiutópica, un mundo controlado políticamente por medio de la tecnología. Estos autores denuncian un uso de la tecnología en su sentido pernicioso; es decir, al servicio del control y el dominio social. En

este sentido la ciencia ficción, en tanto crítica, representa una lucha contra la corriente antitotalitaria. También, al cyberpunk se le puede ubicar en esta tendencia libertaria.

3. DE “NEUROMANTE” A “THE MATRIX”: LA SUBCULTURA CYBERPUNK

En la literatura y el cine de ciencia ficción se halla una particular tendencia crítica: el **Cyberpunk**, que responde a un nuevo estadio del desarrollo de la ciencia y la tecnología, el cual se le suele denominar la “cultura digital”. Este subgénero profundiza la visión pesimista de la tecnología. La crítica se orienta a la deshumanización provocada por el “imperativo tecnológico”, es decir, realizar todo aquello que resulta técnicamente posible sin tomar en cuenta consideraciones éticas de ningún tipo, pues la tecnología es éticamente neutral e indispensable para el desarrollo⁷. Además, se fija en los cambios de la sociedad a causa de la introducción de nuevas tecnologías las que modifican los hábitos, las maneras de hacer las cosas, la visión misma de la sociedad⁸ y genera la aparición de nuevas conductas alrededor de la televisión, los vídeos juegos, las computadoras y el internet.

El término “Cyberpunk” se compone de las palabras “cyber”, cuyo significado se correlaciona con los términos ingleses de “high-tech” y “low-life”, los cuales en español se traducen por alto nivel tecnológico. Y, por la palabra “punk”, es decir, bajo nivel de vida. El término, aparentemente, es utilizado por primera vez por Gardner Dozois, editor de *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*; él no lo acuña sino que lo escucha “en algún lado, en la calle”. Por otra parte, Bruce Bethke, editor jefe de la misma revista, en 1980 publica un cuento con ese nombre.

Según Loyd Blankenship (1990: 1), el surgimiento del cyberpunk se sitúa, en el ámbito literario, en los años 80; sus antecedentes más inmediatos datan de la décadas de los 60 y 70. Sin embargo, es William Gibson⁹ con su novela *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984) quien inaugura este tipo de literatura. Esta obra gana los premios Nébula, Hugo y Phillip Dick. Dicha novela versa sobre un mundo devastado por la guerra y reconstruido por los microprocesadores. El personaje principal, Case, es un icono del hacker de los 90, un pirata informático involucrado en actividades delictivas, pero que termina siendo el héroe.

En años recientes los autores representativos de esta perspectiva literaria rechazan la denominación “cyberpunk” para sus trabajos, y se hacen llamar “El Movimiento”. Esto por cuanto según, Bruce Sterling -escritor y teórico del Cyberpunk-, este subgénero de la ciencia ficción no existe en los años 90, pues el grupo inicial sigue otras andanzas literarias. Para Sterling los únicos verdaderos cyberpunkis de la actualidad son “... los libertarios de Internet, o los artistas por ordenador, o los diseñadores de videojuegos, o los críticos culturales”¹⁰. Sin embargo, la afirmación de Sterling puede cuestionarse, puesto que algunos autores del grupo inicial, como Pat Cadigan continúan escribiendo en la misma línea, además, aparecen obras como *Wyrn* de Mark Fabi (1997), la cual cuenta la historia de un mundo al fin del milenio, que está al borde del apocalipsis por culpa de un virus que acecha el Internet; y *Microsiervos* (1998) de Douglas Coupland, plantea la situación de jóvenes absorbidos por el trabajo con computadoras de las grandes compañías productoras de dicha tecnología, ellos pierden la intimidad y no encuentran la felicidad, en ese mundo dejar de trabajar para los computadoras es una utopía, pero ser

despedido es casi como morir. Por otra parte, el espíritu del género se expresa en otros ámbitos del arte como el cine.

Esta forma de literatura y del arte en general, coincide con aquellas corrientes filosóficas posmodernas denominadas como “anticiencia” o “antitecnología”, en el caso de autores como Bruno Latour y Stephen Woolgar o los estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS: las siglas en inglés son STS); este tema no es posible abordarlo en profundidad.

El objeto de análisis de esta tendencia es la interacción del ser humano con la tecnología, la función simbiótica de la persona y la máquina, el ciberespacio y la realidad virtual, la lucha entre los que tienen y no tienen. Así la sociedad globalizada se divide entre aquellos que pueden acceder a las tecnologías y los que no. Estos últimos son los “punks” del cyberpunk, se encuentran en situación de marginalidad y de violencia. En consecuencia, aborda el asunto de la gente excluida dentro de sistemas socio-culturales altamente tecnologizados. El sistema domina las vidas de las personas, ya sea por medio de un gobierno represivo, una gran corporación o una religión.

Las tecnologías preferidas son la informática y la cibernética¹¹ a partir de sus posibles efectos negativos para las sociedades actuales. Estas tecnologías guardan estrechas relaciones con los medios de comunicación masivos, las bases de datos y las redes virtuales; en ocasiones, extiende sus vínculos a las relaciones establecidas entre la informática y la biotecnología; particularmente con la clonación y la ingeniería genética. Un ejemplo de esta imbricación, en su sentido apocalíptico, es el citado libro de Rifkin.

También, se preocupa por analizar las cuestiones que versan sobre los “componentes” humanos que sirven a las máquinas (como en la película *Virus*); los implantes tecnológicos en el cuerpo humano: láser en los ojos; conectores interfaces en el cuerpo (por ejemplo, en la cabeza); programas y bancos de memoria implantados en el cerebro; armas incorporadas al cuerpo humano (navajas muy afiladas y mortíferas en las uñas de los dedos de la mano); las prótesis biomecánicas, entre otros. Todo orientado a optimizar los sentidos, lo que da como resultado un cuerpo de diseño. Estos temas tienen en común la idea central del cyberpunk: el ser humano que se convierte en parte de la máquina. La tecnología es indispensable al ser humano. La máquina ya no solo se vuelve contra el ser humano, sino que es utilizada para alienar su propia naturaleza. En conclusión, el cuerpo se convierte en protagonista, al ser alterado por las drogas de diseño, la tecnología de implantes, las prótesis electrónicas y la biotecnología.

Hay en la máquina o la tecnología una prolongación de los sentidos o desde otra perspectiva, un esfuerzo por llevar al máximo las capacidades sensoriales con la ayuda de la tecnología y las drogas. Una sensibilidad digital y analógica que distorsiona o perturba la tradicional concepción de la sensibilidad (por ejemplo, el uso del Walkman). Se aborda además, el tópico de la prolongación de la vida por medio de la tecnología sea por el congelamiento, el uso de drogas, la sustitución de órganos o la biotecnología. Cosa que algunos bioéticos consideran poco deseable. Esta prolongación de la vida, el cyberpunk lo relaciona con la idea de quienes desean tener el dominio de las grandes corporaciones multinacionales, que pretenden controlar el mundo, esta imagen aparece con claridad en *Neuromante*.



El cyberpunk se preocupa también por temas como el desarrollo de las omnipotentes megacorporaciones, la inhumana tecnología que no considera las implicaciones éticas de sus acciones y los gobiernos autoritarios. También se interesa por asuntos como la mentira, la manipulación, el engaño, la información secreta que es necesaria proteger para preservar el sistema corrupto. En el mundo virtual de la Red dicha preocupación se expone en el manifiesto cyberpunk de Christian Kirtchev,

“vivimos en un eclipse informativo. Cuando las personas adquieren más información de la que da el gobierno, no pueden distinguir cuál es correcta y cuál no. Así que la mentira se hace verdad –una verdad, fundamental para todo lo demás. Así los líderes controlan con mentiras a la gente ordinaria que carecen de la noción de cuál es la verdad y ciegamente siguen al gobierno, creyéndoles. Luchamos para liberar la información.

Nosotros combatimos por la libertad de expresión y de prensa. Por la libertad de expresar nuestros pensamientos libremente, sin ser perseguidos por el Sistema....la mala información es una de las principales armas del Sistema. Un arma que ellos dominan muy bien. La Red es la que nos ayuda a expandir nuestros pensamientos libremente. La Red sin barreras ni límites de información..."

(Kirtchev 1997: 2-3).

Sus "héroes" son rebeldes que luchan contra un sistema político de un alto desarrollo informático, las únicas armas eficaces de batalla son la información, la conciencia y la humanidad que se resiste a la imposición de anti-valores, como en el filme *Jonny Mnemonic (Jonny Mnemónico)*. Las acciones se desarrollan no en un futuro lejano sino en uno próximo, casi paralelo al real. Los ambientes de éste subgénero son esencialmente urbanos.

Este subgénero deja de lado los temas tradicionales de la ciencia ficción, a saber: el encuentro de la especie humana con otras alienígenas, viajes al espacio, utopías de otros mundos, guerras futuristas, robots pensantes¹², seres humanos mutantes, poderes mentales, y otros.

Es interesante considerar el tema de los robots. Según Joan Bassa éstos están en el origen del cine –y la literatura- de ciencia ficción, pues representan un símbolo del progreso, en este sentido expresan el sueño de poseer un esclavo sustituto del trabajo humano. Desde los inicios del cine hasta los años 50 el robot es concebido para servir al ser humano, todos son buenos; salvo algunas excepciones como en el caso de *Metropolis*, en el que el androide María II, es utilizada para hacer el mal. Según Bassa en estos primeros años del siglo XX domina una visión antropocentrista del robot, el ser humano es superior a la máquina. Posteriormente, aparecen los robots malvados controlados ya sea por terrestres o extraterrestres, para fines bélicos, pero al final terminan siendo destruido; incluso si un robot falla es por un error en sus microchip o porque sus chips no encuentran otra alternativa. Este es el enfoque de Isaac Asimov en su libro *Yo, Robot*, en donde expone las leyes de la robótica.

Según Ramón Freixas (citado por Bassa 1993: 170) las computadoras son usadas en la literatura y en el cine de dos maneras básicas: (a) como una máquina programada, archivo de memoria y suministrador de datos, es la concepción de los primeros tiempos; (b) como cerebro electrónico, i.e., inteligencia artificial (IA), tal y como se expresa en *Neuromante* de Gibson. Es la máquina dotada de conciencia que primero se encuentra en situación de dependencia al hombre para luego rebelarse contra éste, son las computadoras ansiosas de poder, como en el caso de las máquinas de Butler. Esta visión de la IA fuerte sigue siendo una promesa de la computación, la cual se encuentra en el ámbito de lo simbólico mas no de lo real, pues como lo demuestra John Searle en su libro *Mentes, cerebros y ciencia* (1984), la IA fuerte es difícil de alcanzar. Por otra parte, la computadora es protagónica en la literatura y el cine cuando está adquiere importancia política y se la liga al poder en el mundo real. En el cyberpunk esta tendencia aparece ilustrada con la imagen de la computadora al servicio del poder totalitario o empresarial.

Esta tendencia literaria es una importante fuente de inspiración del cine cyberpunk. Es difícil encontrar un desarrollo teórico sobre este subgénero cinematográfico; sin embargo, al mismo se le pueden aplicar las categorías utilizadas en el análisis literario, con algunas

modificaciones. Por otra parte, esta continuidad del cyberpunk de la literatura al cine resulta de la adaptación de la obra literaria al cine. Pero además, esta continuidad puede verse a la inversa, ya que la literatura cyberpunk recurre a elementos propios del cine, apelando a la capacidad de visualización del lector, además pretende ser un “guión redactado”. Algunas de las películas que pueden considerarse como pertenecientes al subgénero son *Blade Runner* (1986) de Ridley Scott, *Johnny Mnemonic* (1994) de Robert Longo, basada en el cuento de Gibson convertido en guión para dicha película y que tiene el mismo nombre; *New Rose Hotel* de Abel Ferrara, basada en el cuento Gibson que lleva el mismo título, *The Matrix* (1999)¹³, de los hermanos Wachowsky, *Nirvana* de Gabriele Salvatore, *The Lawnmower Man*, *El piso trece*, *Brazil* y *Gattaca*, entre otras.

En *Johnny Mnemonic* y *The Matrix* se puede observar con precisión una idea recurrente del cyberpunk, el uso de implantes cerebrales que permiten la conexión directa a las redes de ordenadores, y cuyo antecedente más inmediato se encuentra en Norman Spinrad en su novela *Jinetes de la antorcha* (1972). Por otra parte, en el cine y la literatura se da una continuidad en el uso de algunos iconos como el color negro en el vestuario de los protagonistas y las “gafas de sol de espejo” (Mirrorshades), pues, según Sterling

“los cristales de espejo protegen de las fuerzas de la normalidad, ocultando los ojos, haciendo creer que quien las lleva está loco y que posiblemente sea peligroso. Son el símbolo del visionario que mira al sol, del motero y del rockero, del policía y otros fuera de la ley. Las lentes de espejo, perfectamente cromadas, y con montura en negro mate...”
(Sterling, 1998: 20).

Un antecedente remoto e importante del cine cyberpunk es la película *Metropolis* de Fritz Lang (1926), basada en la novela *Metropolis* de su esposa Thea von Harbou, quien junto con Lang escribió el argumento de la película. En esta obra, se encuentra el tema de la simbiosis hombre-máquina, lo cual remite al neo-ludismo de la obra de Butler: las máquinas que dominan al ser humano. Empero, a la vez se trata de una fascinación futurista. Al igual que en *Tiempos de modernos* de Chaplin, Lang critica la sociedad de inicios del siglo XX: un nuevo modo de producción, el paso del taylorismo al fordismo (producción en cadena y automatización), está transformando la sociedad europea, la cual, además, está saliendo de la Primera Guerra Mundial (Peraza 2000: 102).

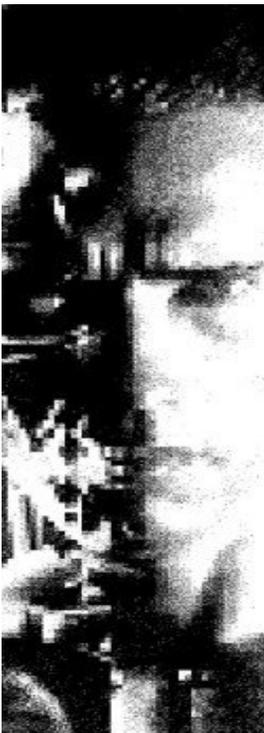
En *Metropolis* hay un rechazo al modernismo, lo cual, según Pedraza¹⁴, se simboliza en la antorcha milenaria y primitiva de María, la cual utiliza para conducir a los obreros de las catacumbas a los sermones dominicales, frente a la linterna eléctrica de quienes dominan la tecnología (Rotwang, el científico y John Frederson, el dueño de *Metropolis*).

En *Metropolis* al igual que *The Matrix* la máquina subyuga a los seres humanos; en la primera se trata de un sistema mecánico analógico, mientras que en la segunda se observa un sistema digital y de interfaces. La conexión del ser humano a la máquina que mueve al mundo de *Metropolis* no se da por medio de una interficie directa al cerebro como en *The Matrix*, sino a partir de una dependencia absoluta del ser humano a ese artificio que lo esclaviza. En *The Matrix* la máquina domina a la humanidad por medio de la realidad virtual, las personas están conectadas a la matriz física y mentalmente, la realidad virtual controla sus mentes. La máquina necesita de la energía que producen los humanos, pues el mundo está devastado por las guerras, y ni siquiera la energía solar puede ser utilizada pues la atmósfera se encuentra altamente contaminada. Si bien en

esta película aparece un tema tradicional de la ciencia ficción: la rebelión de las máquinas; lo nuevo del cyberpunk es la pérdida semi-voluntaria de la humanidad para alcanzar la pseudo perfección que ofrece la computadora.

En ambas películas aparece una profetiza: María en el caso de *Metropolis* y la Pitonisa en *The Matrix*. También un elegido, un salvador, en *Metropolis* es el hijo del dueño de Metropolis, Freder Frederson, quien es un intermediario entre los que ostentan el poder - quienes controlan la ciencia y la tecnología- y los obreros. En *The Matrix* es Neo (que representa lo nuevo). Pero Neo es el intermediario entre la Matriz y la humanidad, pero más que un mediador es el liberador. Sin embargo, mientras que en *Metropolis* se logra la destrucción de la máquina, en *The Matrix* la máquina no es destruida, y el héroe sigue inmerso en el mundo de lo virtual en pos de una supuesta liberación.

Por último, el cyberpunk trasciende el movimiento literario y cinematográfico, y para algunos autores esa corriente contribuye a la creación de la subcultura cyberpunk o cibercultura, se trata para algunos de una rebelión juvenil nihilista. Sin embargo, es muy difícil caracterizar o determinar la existencia del cyberpunk en cuanto un movimiento social. A pesar esto, Kirtchev lo identifica así:



“el cyberpunk tiene una apariencia externa, el carece de movimiento. Los cyberpunks son personas que, comienzan desde lo normal y saben lo que todos conocen, hasta el artista “tecnomaniaco”, hasta el músico que toca música electrónica, a los superficiales escolares. El cyberpunk ya no es un género de literatura, tampoco es una ordinaria subcultura. El cyberpunk es en si misma una nueva cultura, hijos de la nueva era. Una cultura que une todos nuestros intereses comunes y vistas. Nosotros estamos unidos. Nosotros somos los cyberpunks” (Kirtchev 1997: 2).

Esta subcultura se reflejaría en (a) los vídeos juegos como *Shadowrun* y *Cyberpunk 2020*; (b) la música con base en sintetizadores creada por computadora o teclados electrónicos (por ejemplo, el Roland TB 303¹⁵) como: el Acid House, el Rave y ciertas formas del Techno; (c) grupos de personas que se definen como cyberpunk, como los denominados “piratas” de la información, cuyo principal recurso es la falta de precisión en seguridad de los usuarios de internet. Los piratas son de diferente tipo y responden a motivaciones diferentes, desde el lucro económico (delictivo) a la simple diversión (a jugar, molestar y fisgonear), entre ellos están: Hackers, Crackers y Phreaks¹⁶; (d) el uso

de drogas sintéticas o de diseño, como el éxtasis, entre otros. De esta manera puede apreciarse, siguiendo a Lewis Mumford, como una tecnología condiciona algunas manifestaciones culturales y sociales.

4. CONCLUSIÓN

La crítica de la ciencia ficción -en particular el cyberpunk- a la ciencia y la tecnología tiene su fundamento en el impacto que dichas prácticas tienen sobre la sociedad, especialmente en lo atinente a la modificación de los valores y en sus posibles efectos perniciosos. La reflexión que genera esta crítica artística exagera las consecuencias del mal uso de la tecnología, pero no por esto deja de revelar los posibles escenarios de cierta dirección del desarrollo científico y tecnológico.

Una buena parte de los asuntos abordados por el cyberpunk, como bien se anotó, se ubican en el plano de los temores simbólicos, en este sentido están en el orden de las dudas éticas y sociales de lo que está por venir. Probablemente, muchas de esas imágenes del futuro nunca lleguen a realizarse, sería muy difícil crear una inteligencia artificial semejante a la humana, pues el ser humano no está en capacidad de desarrollar la conciencia artificial, y en el caso de lograrlo, queda todavía otro límite, el desarrollar máquinas deseantes, es decir, mecanismos capaces de tener sentimientos como los humanos o las máquinas de amor. Sin embargo, en el ínterin por lograr esas utopías tecnológicas, una serie de programas de investigación tecnológica se esfuerzan en su consecución, por ejemplo, algunos mecanismos de detección emocional, o los replanteamientos de la IA fuerte.

También, la idea del diseño de cuerpos o bebés a la medida es una ficción, otro tema de la ciencia ficción como se muestra en *Gattaca*, pero al igual que en la informática existe toda una línea de investigación en biotecnología empeña en su consecución. Por ahora, todas esas imágenes sólo existen en la ciencia ficción. Lo que no puede obviarse que la crítica más relevante del cyberpunk se dirige al uso de la tecnología informática y biotecnológica como instrumentos de dominación. Esta es una llamada de atención que invita a la reflexión filosófica y ética.

Por otra parte, un planteamiento antitecnológico o anticientífico, es decir, el rechazo de la ciencia y la tecnología, para regresar a la naturaleza, a la familia extendida o una etapa tecnológica medieval como plantean algunas obras de ciencia ficción (por ejemplo, la *Fuga de Logran*, *Zardoz*, *Alfaville* o *Sueños*), grupos religiosos o pensadores contemporáneos, resulta ser una propuesta romántica: quién desea regresar, por ejemplo, a las condiciones tecnológicas y sanitarias del siglo de la peste negra.

Lo que si se debe exigir es un mayor control ciudadano sobre el desarrollo de la ciencia y la tecnología, sin negar su progreso. Evitar a toda costa las tecnologías perniciosas o al servicio de la dominación. Promover aquellas que benefician a la humanidad y al ambiente.

NOTAS

1 Escuela de Ciencias Sociales, ITCR. Escuela de Filosofía y Estudios Generales, UCR. acarvaja@cariari.ucr.ac.cr

2 En español el término se traduce por “Ciberpunk”

3 Para Humberto Eco la ciencia ficción se inserta en la narrativa que construye mundos estructuralmente posibles, estos mundos son distintos del real, inscribiéndose en lo fantástico. Para él un tipo de literatura fantástica es aquella que denomina metrotopía y metacronía, en la que “el mundo posible representa una fase futura del mundo real presente; y por distinto que sea estructuralmente del mundo real, el mundo posible es posible precisamente porque las transformaciones que sufre no hacen sino completar tendencias del mundo real” (Eco 1994: 30). Se trata de la novela de anticipación, y a esto es lo que denomina ciencia-ficción. Otras características de la ciencia ficción son: (a) el mundo paralelo que se desarrolla está localizado en un espacio y un tiempo; (b) es una especulación contrafactual, es decir, es una conjetura a partir de tendencias reales del mundo real; (c) es una extrapolación del mundo actual; (d) intenta ser verosímil; (e) al igual que la ciencia es conjetural (1994: 31-35).

4 En las novelas del Siglo XIX no puede hablarse propiamente de ciencia ficción, sino de literatura fantástica o de ficción, en términos generales, que se inspiran -en parte- en la ciencia y la tecnología.

5 Véase la nota a pie de página N° 1 de Peter Munford, en Butler, 1872: 311.

6 Otras obras de Marx importantes sobre el tema son: “Consecuencias sociales del maquinismo automatizado” y los Manuscritos económicos-filosóficos de 1844. También de F. Engels El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre.

7 Una idea más acabada del imperativo tecnológico y la tecnología perniciosa está en Ramírez; “El argumento tecnológico, la tecnología perniciosa y la ética”, (Zamora, 1997).

8 Sobre como la tecnología modifica los valores y las acciones en la sociedad pueden consultarse los estudios de Jean Ladrière, El reto de la racionalidad. La ciencia y la tecnología frente a las culturas y a Freeman, D. (1974). Technology and Society.

9 De este autor se tienen además obras como: Conde Cero (1986), Mona Liza acelerada (1988) y Luz virtual (1996). Otras novelas representativas del subgénero son: Eclipse de John Shirley, Islands in the Net (1988) de Bruce Sterling, Cuando falla la gravedad (When Gravity Fails 1986) de George Alec Effinger.

10 Sterling, Bruce; “El futuro no está escrito”, en El paseante, N° 27-28; Citado por Andoni Alonso, en (Sterling, 1998: 9).

11 Término creado por Norbert Wiener y popularizado en su libro Cybernetics or Control and Communication in Animal and the Machine, en 1948. Basado en la palabra griega “Kybernetes”, que significa timonel. La cibernética es la ciencia de los mecanismos de control o regulación en sistemas humanos y mecánicos incluidos las computadoras.

12 Bassa muestra una interesante evolución de la imagen de los robots en el cine. Primeramente, distingue entre: (a) robot, autómatas y andróides; y (b) las computadoras. De (a) afirma que el primero es un “ingenio mecánico electrónico que puede ejecutar automáticamente operaciones o movimientos varios” (1993: 157), es decir, mecanismo construido para realizar labores humanas; el segundo, es una máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado, incluso “uno que trabaja mecánicamente”; y el último, muestra un parecido al ser humano, es un autómata de forma humana, que puede operar automáticamente o por control remoto. Las computadoras (b) no son robots y pueden ser más humanos a las de (a).

13 Se atribuye a Gibson el término “matrix” para referirse a una “alucinación consensual colectiva del ciberespacio, un entorno cerrado totalmente por computadora que estimula el cerebro y le da impresión de estar en un entorno real simultáneamente a todos los usuarios conectados física y mentalmente a ella”.

14 Los temores de Lang acerca de la esclavitud del hombre por la máquina se ven influidos por la idea de la “maquinación totalitaria” de Karel Capel.

15 Un generador de sonido ácido por ser un teclado que permite modulación de un sonido líquido y penetrante.

16 “Hacker” en español se traduce por “Cortador”, en principio no son dañinos, ellos quieren probar que pueden violar un sistema de seguridad, buscan las debilidades del sistema y avisan del fallo. En la vida real generalmente se oponen a las actividades ilícitas de los crackers.

El “Rompedor” (cracker) comete acciones dañinas como el borrado de información de los sistemas de información o bases de datos, por medio de “virus”, de usuarios de Internet; hasta el robo de información que se puede vender. Los Phreak allanan sistemas telefónicos con el objetivo de obtener llamadas telefónicas gratis ya sea por medio de un código de sistema u obtener códigos de tarjetas de llamada. Una variante son los Sinffers que buscan números de tarjetas que circulan en internet.

BIBLIOGRAFÍA

Bassa, J. (1993). **El cine de ciencia Ficción. Una aproximación.** 1º ed., Barcelona: Paidós.

Blankensip, L. (1990). **GURPS Cyberpunk. High-tech-life Roleplayin.** 1º, Estados Unidos: Steve Jacson Ganes Incorpoted.

Butler, S. (1871). **Erewhon o allende las montañas.** 1º ed., trad. de Ogier Preteceille, Barcelona: Brugera, 1982.

Eco, H. (1988). **Los mundos de la ciencia ficción.** en Literatura: humanidad/tecnología/tiempo. Antología de la Cátedra de Comunicación y Lenguaje, Escuela de Estudios Generales, Universidad de Costa Rica, San José, C.R.: MARS S.A. Editores, 1994, p. 27-35.

Freeman, D. (1974). **Technology and Society.** 1ª ed., Chicago: Rand MacNally college Publishing Co.

Gibson, W. (1984). **Neuromante.** 1º ed., Barcelona: Minotauro, 1999.

_____; (1986). **Johnny Mnemónico.** 1º ed., Barcelona: Minotauro, 1994.

Hipervínculo, versión electrónica-internet: http://www/cp/alt_cyberpunk.-faq.htm.

Hottois, G. (1996). **La ingeniería genética: tecnociencias y símbolos.** en Ramírez, Roy; Alfaro, Mario (Comp.). *Ética, ciencia y tecnología*, 4º ed., Cartago, C.R.: Editorial tecnológica de Costa Rica, p. 93-119.

Hune, P. (1993). **GURPS Cyberworld, High-Tech Low-Life in the One-and Twentye.** 1º ed., Estados Unidos: Steve Jacson Ganes Incorporated.

Kirtchev, C. (1997). **Unmanifiesto Cyberpunk.** versión electrónica: www.people.bulgaria.com/ck-/man_es.html.

Longo, R. (1994). **Jhonny Mnemonic.** (filme), Estados Unidos: Alliance Productions.

Marangelo, D. (1986). **Cine de ciencia ficción.** 1º ed., San José, C.R.: s. ed.

Pedraza, Pilar; 2000. **Metropolis**, 1º ed., Barcelona: Paidós.

Ramírez, Roy; “**El argumento tecnológico, la tecnología perniciosa y la ética**”, en Zamora, Álvaro (Comp.); *El otro laberinto*, 1º ed., Cartago, C.R.; Editorial Tecnológica de Costa Rica, p. 233-242.

Rifkin, J. (1996). **No más granjeros.** en *El fin del trabajo. Nuevas tecnologías contra puestos de trabajo: el nacimiento de una nueva era*, 1º ed., Barcelona: Paidós.

Scot, R. (1986). **Blade Runner** (filme), Estados Unidos: Warner Brothers.

Wachonwsky B. (1999). **The Matrix** (filme). Estados Unidos: Village Road Pictures.

Wells, G. (1896). **La isla del Dr. Moreau**. 1º ed., trad. de Catalina Martínez Muñoz, Madrid: Anaya, 1990.

1992. “**Ciencia ficción y utopías**”, versión electrónica-internet: <http://www.spunk.org/texts/sciencie/ficction/sp001335.txt>.

1998. **Literatura Cyberpunk**, versión electrónica-internet: <http://www.ibinaun.com/cyberpunk/does/literatura.html>.

1999. **El ciberespacio de Gibson**, versión electrónica-internet: <http://www.Ciudad.com.ar/homepage/libros/199903222/index.htm>.

2000. **Cyberpunk como movimiento literario**, versión electrónica-internet: <http://www.Geocities.com/SouthBeach/6788/cpunkc.html>.

2000. **Glosary Cyberpunk**, versión electrónica-internet:<http://www.Ciudad.com.ar/homepage/libros/6788/glosarye.htm>.