

CYBERPUNK Y NECROPOLÍTICA: SOBRE LA EXTERMINACIÓN DE LA VIDA EN LA ERA GLOBAL

CYBERPUNK AND NECROPOLITICS: ON THE EXTERMINATION OF LIFE IN THE GLOBAL ERA

Alonso Brenes Vargas
Universidad de Costa Rica
alonsobrva@gmail.com

Recibido: 18 de febrero de 2019 • Aprobado: 25 de febrero de 2019 • Publicado: 16 de mayo de 2019

Resumen

Este ensayo se plantea como un ejercicio de análisis crítico entre la estética *cyberpunk* y el concepto de necropolítica desarrollado por el filósofo camerunés Achille Mbembe. Se parte de la hipótesis de que el subgénero *cyberpunk*, al representar escenarios sociopolíticos extremos, ofrece una visión de la necropolítica como expresión última del poder soberano. Desde esta perspectiva, se analizará la película de ciencia ficción *District 9* (2009) del realizador sudafricano Neill Blomkamp, para determinar las formas como se entrelazan ambos conceptos en esta producción, así como sus implicaciones ético-políticas.

Palabras clave: cyberpunk, necropolítica, tecnología, globalización

Abstract

This essay is presented as an exercise in critical analysis between cyberpunk aesthetics and the concept of necropolitics developed by the Cameroonian philosopher Achille Mbembe. It is based on the hypothesis that the cyberpunk subgenre, when representing extreme sociopolitical scenarios, offers a vision of necropolitics as the ultimate expression of sovereign power. From this perspective, the science fiction film *District 9* (2009) by the South African filmmaker Neill Blomkamp will be analyzed, determining the ways in which both concepts are interwoven in this production, as well as their ethical-political implications.

Keywords: cyberpunk, necropolitics, technology, globalization

1. Introducción

El presente ensayo se desarrolla a partir de la inquietud sobre las relaciones entre el *cyberpunk*, una corriente estética con un marcado sentido sociopolítico, y la necropolítica, un concepto histórico-filosófico que determina las formas de control y exterminación de la vida en la era globalizada. Si las ficciones *cyberpunk* presentan similitudes formales con las técnicas necropolíticas que operan en las guerras contemporáneas, es precisamente porque ambas definiciones (*cyberpunk* y necropolítica) se focalizan en generar un diagnóstico, estético por un lado y teórico por el otro, de los dispositivos de poder en el contexto del capitalismo postindustrial. A continuación, se analizarán las principales características de cada noción, y posteriormente, se trazarán sus interrelaciones en el análisis de la película de ciencia ficción *District 9* (2009).

2. Política *cyberpunk*: alta tecnología y precarización de la vida

“[L]as fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica”
(Haraway, D. 1995, 253)

El *cyberpunk* (o ciberpunk, en su traducción castellana) aparece hacia los años ochenta como una corriente literaria derivada de la ciencia ficción. El término *cyber* hace referencia al concepto del *cyborg* u organismo cibernético, definido por Donna Haraway como “un híbrido de máquina y organismo, una criatura social y también de ficción” (1995, 253) en cuya constitución se diluyen los límites entre lo natural y lo artificial, o podríamos decir también, entre naturaleza y cultura. Por otra parte, el término *punk* hace referencia al movimiento homónimo aparecido hacia los años setenta en Gran Bretaña y Estados Unidos como reacción contracultural frente a los estilos de vida burgueses producidos y promovidos por la maquinaria de la sociedad de masas.

La relación entre ambos términos (*cyber* y *punk*) tiene que ver con que, como señala el crítico de medios Román Gubern, “el movimiento *cyberpunk* tiene como meta la fusión de la alta tecnología y la contracultura, para hacer de la primera un instrumento al servicio de la segunda” (2006, 129). De este

modo, las ficciones cyberpunk elaboran imaginarios subalternos que parten y se apropian de la tecnología dominante. Más que un rechazo hacia la tecnología, producen agenciamientos micropolíticos a partir de esta, es decir, prácticas y acoplamientos que trazan nuevos márgenes sociales en función de la supervivencia y la expansión de las posibilidades vitales.

Dentro de una panorámica general, el *cyberpunk* introduce una preocupación crítica por los efectos a largo plazo de la tecnología informática y cibernética, cuyo principal eje radica en el fenómeno de la deshumanización, acarreada por el exceso de dispositivos de dominación (vigilancia, sometimiento), los cuales se tecnifican de manera exponencial en las sociedades postindustriales. El (anti)héroe del relato *cyberpunk* es un disidente social que se enfrenta de forma directa a estos dispositivos, pero no necesariamente por una convicción moral –más propia de la narrativa clásica–, sino para salvar su propio pellejo en un contexto político que le resulta muy hostil.

En términos estéticos, una característica muy importante del *cyberpunk* es que desde sus orígenes literarios mantiene similitudes estructurales con el cine, pues como apuntan Alonso y Arzoz, “[l]a generación cyberpunk ha sido criada por el cine, la televisión y el videoclip, y eso se hace notar en su enfoque visual y narrativo hasta el punto de que sus relatos parecen proyectos de películas” (1998, 8) –debido a esto, no es casual que mucha literatura *cyberpunk* se haya versionado al cine–. Este énfasis formal en la visualidad tiende a vincularse discursivamente con una perspectiva paranoide hacia los dispositivos tecnológicos de rastreo y vigilancia (radares, cámaras, sensores, vehículos robotizados, etc.), a través de los cuales los sectores hegemónicos detentan el control social. La narrativa visual adquiere de esta forma, un profundo tinte político que tensiona la alta tecnología con la precarización de la vida, pues las técnicas de control se revelan como agentes de opresión sociopolítica.

Otro rasgo estético importante en esta corriente viene a ser el rol protagónico del cuerpo como espacio técnicamente suplementado a partir de implantes, prótesis y drogas de diseño que mejoran o aturden sus capacidades. Dicha intervención tecnológica de los cuerpos se presenta desde dos estratos biosociales, los cuales mantienen múltiples grados de interacción: por un lado, el de los cuerpos que consumen biotecnología para optimizar sus capacidades; y por otro, el de los cuerpos que son biotecnológicamente invadidos, ya sea por agentes desconocidos o por programas gubernamentales,

corporativos o religiosos de dominación. El conflicto del (anti)héroe *cyberpunk* transcurre entre ambos estamentos; sufre en su cuerpo las consecuencias de la tecno-invasión, a la vez que produce agenciamientos tecnológicos que le permitan seguir con vida.

La narrativa *cyberpunk* explora la dimensión sensorio-perceptiva de estos tecnocuerpos, una característica que como mencionan Alonso y Arzoz, “confiere un peculiar sabor surrealista a muchos [de sus] pasajes” (1998, 9). Ya sea al mostrar el funcionamiento corporal de prótesis de inteligencia, ataque o “simple” simulación orgánica, o bien al exponer indeseables alucinaciones, invasiones tecno-virales o fallas de comunicación psíquica, el *cyberpunk* realiza una crítica visual sobre las implicaciones éticas de la biotecnología.

Por todo lo anterior, y en el ejercicio de una síntesis político-filosófica, podría definirse al *cyberpunk* como una proyección nihilista de los efectos sociales de la tecnología en la era global, ya que en esta estética, la dominación aparece como un rasgo inmanente de la cultura; una revelación lapidaria sobre los instintos depredadores del hombre –en general asociados al cuerpo masculino–. Esta proyección presenta una visión de la realidad fracturada en progresivas brechas sociales, cuyo principal índice diferencial es el acceso a la información y la tecnología, que concuerda así, con la distinción técnica que establece Gubern (2006) en su caracterización de las sociedades postindustriales entre *inforricos* e *infopobres*, es decir, quienes tienen acceso a la información y quienes no la tienen. Dicha brecha tecno-informática, cabe agregar, guarda a su vez, una estrecha relación con la distinción biopolítica que propone Paul Preciado (2008) entre existencia cruda, despojada de todo estatuto político (cuerpo indocumentado, racializado, esclavizado, pornificado) y existencia *bio-tech*, con estatutos políticos biotecnoculturalmente producidos (cuerpo documentado, ciudadano, publicitario, consumidor).

3. Necropolítica: mecánica del exterminio en la era globalizada

“Las matanzas han llegado a ser vitales”
(Foucault, 1988, 82)

Desde el marco de la crítica poscolonial, el filósofo Achille Mbembe desarrolla el concepto de la necropolítica, en el que plantea que “la expresión

última de la soberanía reside ampliamente en el poder y la capacidad de decidir quién puede vivir y quién debe morir” (2011, 19). Al partir de una analítica foucaultiana del poder y sus formas de manifestación, el autor declara que el objetivo sustancial de la política practicada en el mundo colonial—particularmente, en los territorios de guerra sometidos a estados de excepción permanentes—, consiste en dar la muerte. Así pues, hay necropolítica allí donde se implementan mecánicas, ya sean estatales o paraestatales, de asalto, tortura y asesinato instituidas por el derecho soberano, es decir, allí donde la exterminación de la vida se constituye como un fin político.

La necropolítica refiere a una dimensión contraria-cooperante de eso que Foucault define como biopolítica, pues el derecho soberano a matar se fundamenta, paradójicamente, en la defensa del cuerpo social. Se mata a aquellos cuyos cuerpos son representados, mediante dispositivos discursivos y técnicos, como una amenaza para la sanidad de la sociedad y la nación. Se mata pues, en nombre de la “vida”, de esa vida ciudadana y civilizada que Occidente produce en los engranajes del biopoder. Necropolítica y biopolítica aparecen entonces como dos dimensiones de un complejo sistema de dominación que caracteriza al capitalismo global; ambas expresan un control del cuerpo en términos de su productividad económica y su estatuto político (o la carencia del mismo).

Como manifiesta Foucault en *Defender la sociedad*, el discurso y la técnica jurídica moderna “tuvieron la función esencial de disolver, dentro del poder, la existencia de la dominación, reducirla o enmascararla para poner de manifiesto, en su lugar, [...] los derechos legítimos de la soberanía” (2011, 35). En otros términos, la teoría de la soberanía se ha encargado de legitimar jurídicamente la dominación de los dispositivos de poder. El concepto de la necropolítica desenmascara e invierte los efectos amortiguadores de esta legitimación jurídica —la normalización institucional y la imagen políticamente correcta de los mecanismos de dominación—, al mostrar cómo la legitimidad del poder soberano y su violencia en el mundo colonial, responden a una construcción histórico-política cuyos fundamentos pueden rastrearse a partir de los procesos de esclavización, colonialismo y explotación global de recursos naturales.

Tanto en la esclavización como en el colonialismo, el poder soberano efectúa una centralización biologicista del discurso racial: ficcionaliza al otro

y le confiere un estatuto de alteridad –de cuerpo peligroso, abyecto– sobre el que se legitima, moralmente, su explotación o exterminio. Para ejemplificar esta dinámica, Mbembe menciona el sistema de segregación racial del *apartheid* en Sudáfrica (1948-1992), en el que el *township* (gueto de segregación racial) funcionaba como una “[e]ntidad sociopolítica, cultural y económica [...] científicamente planificada con objetivos de control” (2011, 44), en la cual se restringía el acceso de los negros a los territorios blancos, y se producía un imaginario cultural racista que otorgaba validez y sentido jurídico al ejercicio necropolítico del poder soberano.

El constructo científico-político de la raza funciona, en estos casos, como una técnica que legitima el exterminio poblacional mediante la designación de un estatuto de alteridad y degeneración biológica. Como comenta Foucault, el discurso racial, biopolíticamente centralizado a partir del siglo XIX, se articula como el discurso de “una raza dada como la verdadera y la única, la que posee el poder y es titular de la norma, contra los que se desvían de ella, contra los que constituyen otros tantos peligros para el patrimonio biológico” (2011, 65). Es mediante esta lógica que opera la ocupación colonial moderna, al lograr instituir una burocracia del exterminio bajo la pretendida defensa de eso que la razón ilustrada ha denominado el «progreso civilizatorio».

Actualmente, las ciudades racializadas son las de los llamados «países en vías de desarrollo», territorios poscoloniales donde el poder soberano despliega técnicas de control para determinar “quien tiene importancia y quien no la tiene, quien está desprovisto de valor y puede ser fácilmente sustituible y quien no” (Mbembe, 2011: 46). A su vez, estos procesos de legitimación política se ven complejizados con los fenómenos de descentramiento de la soberanía estatal propios de la globalización, por los cuales, “las operaciones militares y el ejercicio del derecho a matar ya no son monopolio único de los Estados” (2011, 56). Mbembe ejemplifica estos fenómenos al explicar la situación actual de muchos Estados africanos, los cuales “ya no pueden reivindicar un monopolio sobre la violencia y los medios de coerción en su territorio” (2011, 57), donde “[m]ilicias urbanas, ejércitos privados, ejércitos de señores locales, firmas de seguridad privadas y ejércitos estatales proclaman, todos a la vez, su derecho a ejercer la violencia y a matar” (2011, 57). Estos fenómenos de descentralización, por los cuales se complejiza la

violencia del necropoder, también son reconocibles en la situación actual de varios países latinoamericanos, donde los monopolios narco-empresariales le han arrebatado su soberanía al Estado.

Uno de los efectos de dicha descentralización de los monopolios bélicos es la aparición de máquinas de guerra –un concepto desarrollado por Guattari y Deleuze (2015) en *Mil Mesetas*–, definidas como organizaciones polimorfas con principios de segmentación y desterritorialización, que se movilizan a conveniencia entre la autonomía y la incorporación al Estado. Las máquinas de guerra obtienen réditos mediante operaciones de asalto, pillaje y extorsión, así como por medio del comercio en redes transnacionales de recursos naturales (petróleo, metales, animales) extraídos de los territorios que controlan.

En estas operaciones de explotación territorial, las poblaciones se ven sometidas al ejercicio del necropoder, al derecho de matar que el control soberano se autoadjudica. Las tecnologías de destrucción, cada vez “más táctiles, más anatómicas y sensoriales” (Mbembe, 2011, 63), son concebidas, en este sentido, para una aniquilación máxima de las personas, un forzamiento a la sumisión que no maneja contemplaciones éticas. Las guerras contemporáneas adquieren así un nuevo sentido dentro de la geopolítica globalizada; el valor obtenido mediante la explotación de recursos en territorios controlados alimenta el ejercicio del necropoder, y las inquietantes masas de cuerpos mancillados son la última expresión de esta economía de la muerte.

4. *Cyberpunk* y necropolítica en *District 9*

“Este cuerpo representa cientos de millones, tal vez miles de millones en biotecnología, hay personas afuera, gobiernos, corporaciones, que matarían por esto...”
(Extracto de *District 9*, 2009)

District 9 es una película de ciencia ficción del año 2009 dirigida por el realizador sudafricano Neill Blomkamp. Su argumento gira en torno a una especie alienígena –llamada despectivamente “los langostinos” debido a su parecido físico con estos crustáceos– que hacia los años ochenta llega a Johannesburgo en una nave que queda detenida sobre la ciudad. El gobierno decide entonces intervenir el artefacto con fuerzas militares, sacan a los

alienígenas y se les segrega en un territorio que rápidamente se ve militarizado y sometido a un control coactivo: el distrito 9.

Su protagonista, Wikus Van de Merwe, es un hombre de apariencia nerviosa que trabaja para el departamento de asuntos alienígenas de la empresa militar *Multinational United* (MNU). Debido a una creciente presión pública –alimentada por la mediatización de actos criminales perpetrados por los langostinos–, el gobierno establece un toque de queda y contrata a la MNU para forzar un desplazamiento hacia una especie de campo de concentración ubicado en las afueras de la ciudad –irónicamente denominado el *Sanctuary Park*–. Wikus es seleccionado como el agente al mando de esta compleja operación, por lo que debe ingresar con las patrullas militares en el distrito 9 para “informar” a los alienígenas sobre su desalojo y “solicitarles” la firma de un consentimiento informado que el protocolo legal exige. Al ingresar en una de las chozas, De Merwe descubre un laboratorio clandestino donde resulta, accidentalmente, expuesto a una sustancia biotecnológica. A partir de este momento, su cuerpo experimenta una progresiva y terrorífica mutación genética, volviéndose el foco de intereses políticos que desean apropiarse del potencial destructivo que presentan sus nuevos genes alienígenos.

En el ejercicio por trazar las relaciones entre *cyberpunk* y necropolítica presentes en este filme, habría que empezar diciendo que *District 9* realiza una curiosa inversión narrativa respecto a la mayoría de las ficciones sobre contacto alienígena, ya que, en este caso, son los *aliens* quienes se ven sometidos por los humanos, y no a la inversa. El nihilismo distópico que esta visión extiende sobre la condición humana –por el cual se desmitifica cualquier metarrelato optimista– permite elaborar analogías con las formas de control de la política moderna. La exclusión de los langostinos en el distrito 9 guarda una semejanza metafórica con los sistemas políticos de segregación producidos en la modernidad; semejanza en la que el estatuto de alteridad designado por el discurso racial se encuentra ficcionalmente magnificado por la condición no humana de los langostinos: en su aspecto monstruoso se hiperboliza la abyección de ese cuerpo que es producido y percibido como una amenaza.



Figura 1. District 9 (2009)

Fuente: Recuperado de: <https://www.blu-ray.com/movies/District-9-Blu-ray/7594/>

Como puede apreciarse en la imagen anterior, la película muestra –apegada a un estilo de falso documental que se mantiene durante todo el metraje– la forma en que los telenoticieros locales cubren la situación alienígena. Estos realizan reportajes sobre los actos violentos perpetrados por los langostinos, lo que colabora con la publicitación del discurso racial sobre el que se legitima la guetificación y la necesidad de expulsar a las criaturas de la ciudad. La cinta elabora, de esta forma, una metaforización *cyberpunk* de las estrategias necropolíticas que se practican en los territorios militarizados. Los alienígenas se encuentran sometidos a la dominación estatal, que los recluye, los ultraja y además, busca apropiarse de su tecnología armamentística.

Cyberpunk y necropolítica se entrelazan así mismo en la imagen del precarizado distrito 9. En este territorio, de aspecto peligroso y tugurezco, los langostinos son vigilados cotidianamente por patrullas militares que mantienen a raya sus actividades y los asesinan bajo la legitimidad de la soberanía y el bien público. Su tecnología armamentística es el principal foco de interés político, tanto para la MNU como para una clandestina organización nigeriana que comercia en el lugar. Esta última, podría asociarse a la figura de la máquina de guerra descrita en el apartado anterior, pues se presenta como una banda de operaciones ilícitas que se aprovecha de la

precarización del territorio. El distrito 9 se presenta así como un espacio sometido al necropoder, dominado por un ambiente de terror perpetuo donde el único derecho que cuenta es el de la violencia bélica.



Figura 2. *District 9* (2009)

Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt1136608/mediaviewer/rm820873472>

Por otra parte, es interesante rescatar el papel que juega la MNU como una empresa necropolítica de perfil *cyberpunk*. Su figura representa el fenómeno de la monopolización privada de la violencia, una descentralización estatal del poder soberano para dar muerte.

Tras una aparente ética operativa en sus labores de desplazamiento, esta corporación, posicionada como la segunda fabricante de armas más importante del mundo, lleva a cabo unas muy antiéticas investigaciones con cuerpos de langostinos. Luego de infectarse, Wikus comienza a desarrollar una desagradable tenaza alienígena en uno de sus brazos, y es secuestrado por la MNU para someterlo a pruebas de uso de armamento alienígena –ya que este solo puede ser detonado mediante un acoplamiento genético entre arma y portador–.

El particular matiz *cyberpunk* de la invasión biotecnológica del cuerpo se ve así entrelazado con las demandas de una economía necropolítica paraestatal empeñada en el desarrollo de tecnologías de aniquilamiento.

El cuerpo mutante del protagonista es sometido al interés de la MNU por acaparar un monopolio de tecnología alienígena. De esta forma, el elemento de la invasión biotecnológica del cuerpo se presenta como la ocasión para desarrollar una sofisticada prótesis armamentística de alta rentabilidad en el negocio de la guerra global.

Así mismo, cabe rescatar el aspecto de lo que resiste al necropoder, reflejado en el encuentro entre Wikus, una vez fugado de las instalaciones de la MNU, y Christopher, un ingenioso langostino que elabora un vehículo en el subsuelo de su choza con el fin de ascender a la nave nodriza, repararla y regresar a su planeta. Christopher le asegura a Wikus la posibilidad de sanar su cuerpo con tecnología alienígena, pero antes deben recuperar la sustancia a la que se vio expuesto, pues es el combustible que activa su vehículo. En la alianza de ambos personajes por la supervivencia se traza una disidencia tecnopolítica muy propia del imaginario *cyberpunk*, a saber, el uso de la tecnología como acto de resistencia y búsqueda de emancipación, simbolizada en este caso, por el regreso al planeta madre y la recuperación genética del cuerpo.

En síntesis, podemos establecer que *District 9* presenta, mediante su narrativa ficcional, una perspectiva *cyberpunk* sobre la necropolítica, que a pesar de sus distancias estilísticas, mantiene un incómodo aspecto familiar con las duras tensiones políticas del mundo contemporáneo, en el que la monopolización de las tecnologías destructivas determina el ordenamiento de la economía global, así como la diferencia entre quienes tienen derecho a vivir y quienes se ven sometidos ante el derecho soberano de dar la muerte.

5. Conclusiones

Este ensayo ha pretendido relacionar las nociones del *cyberpunk* y la necropolítica con el fin de reflexionar sobre los mecanismos de destrucción que se despliegan en el contexto de la era globalizada. Tanto la estética *cyberpunk*, a través de representaciones tecno-distópicas de las sociedades postindustriales, como la teoría necropolítica, a través de su implacable y riguroso análisis sobre la manifestación del poder en el mundo colonial, exponen las formas como opera la dominación en la contemporaneidad. La panorámica presentada en ambos conceptos ciertamente no es optimista;

todo lo contrario, nos revela las estrategias con las que la modernidad ha legitimado la invasión, la explotación y el control de los territorios y los cuerpos. Nos vuelve testigos de los procesos necropolíticos que sirven de base a la economía global, y como sujetos contextualizados en esta economía, nos interpela éticamente, y reclama de nuestra parte un posicionamiento filosófico que revalore las relaciones entre la política y la vida, entre aquello que da sentido a la existencia, y aquello que somos.

Referencias

Bibliografía

- Deleuze, G. y Guattari, F. *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*, Valencia: Pre-Textos, 2015.
- Foucault, M. *Defender la sociedad*. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2001.
- . *Historia de la sexualidad I. La voluntad de saber*. México: Siglo XXI, 1998.
- . *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Buenos Aires: Paidós, 1988.
- Gubern, R. *El eros electrónico*. México: Taurus, 1988.
- Haraway, D. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra, 1995.
- Mbembe, A. *Necropolítica*. España: Melusina, 2011.
- Preciado, B. *Testo-Yonqui*. Madrid: Espasa, 2008.
- Sterling, B. *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*. España: Siruela, 1998.

Hemerografía

- Armesto, J. (2014). “Cyberpunk: carne y máquina”. *Revista Ventana Indiscreta*, (11), 36-43.
- Carvajal, A. (2001). “El Cyberpunk: crítica a la tecnología informática”. *Revista Comunicación*, 11 (4).

Filmografía

- Jackson, P. (Productor) y Blomkamp, N. (Director). (2009). *District 9*. Sudáfrica; Estados Unidos; Nueva Zelanda; Canadá: TriStar Pictures