





Elena Saura Ramos  
Ángela Rodríguez López

# **LA ESTÉTICA CYBERPUNK**

ISBN: 978-1-4452-4462-4

A todos los replicantes

Podemos en un primer momento pensar que el cyberpunk no nos interesa porque pertenece a otra época que no tiene que ver con nosotros; e incluso podemos decir que somos ajenos a su estética, pero sin embargo todos somos conscientes de que existe, en mayor o menor medida, una dependencia que llega a ser protésica de las tecnologías electrónicas. A causa del aura de solidez ilusoria que estas producen, se crea una inmersión obsesiva en lo superficial y aparente, cuya consecuencia es una paulatina privación del ser humano de su humanidad. Esto es lo que el cyberpunk manifiesta.

La mayor parte de nosotros somos hijos de este fenómeno y en realidad nuestro mundo y nuestro futuro, nosotros mismos, somos, aún sin desearlo, cada vez más cyberpunk.

## **1. Ficción Cyberpunk: definición y antecedentes**

El cyberpunk es un total, es una cosmovisión. Este trabajo podría estar haciéndolo un matemático, un economista o un médico –por citar solo unos ejemplos- ya que el cyberpunk no es solo una manera de vestirse, sino una forma de entender el mundo.

Si aceptamos que el acceso a la realidad no es posible, podemos entender que la cibercultura, o sea, la cultura de la sociedad actual, se estampe dando forma a la interfaz ficticia del cyberpunk. Es por tanto una realidad ficticia del mundo. Teniendo esto presente, el hecho de que todo es apariencia, o sea, que todo puede ser estético, entendemos que el cyberpunk es una estética de lo cotidiano.

En este trabajo intentaremos, ayudados en gran medida por lo que ya sabéis, definir por encima las bases estéticas del cyberpunk, poner de manifiesto su evidente poder de atracción



y trazar líneas que justifiquen dicha atracción. Nos centraremos en el espacio cyberpunk (la *imagen* de la ciudad, los sujetos y la mitología), para lo que echaremos mano del cine y de los relatos, así como de los principales escritos teóricos del movimiento.

Como ya hemos dicho, estética cyberpunk es todo lo cyberpunk, y deberíamos tener un conocimiento total del fenómeno para entender la totalidad de manifestaciones estéticas, de ahí que definamos el movimiento:

El cyberpunk es producto del ambiente de los ochenta. De modo general se trata de un fenómeno socio-cultural que trastoca el «estatus de los valores», en un rechazo radical del *ethos* ilustrado. Este rechazo amalgama lo racional y lo irracional, lo nuevo y lo viejo, la mente y el cuerpo, mediante la integración de estructuras hipereficientes de alta tecnología y la anarquía de las subculturas callejeras.

El cyberpunk opina que vivimos en una era extraña donde una todopoderosa ciencia y una ubicua tecnología en alianza nos asaltan y transforman, por lo que una aproximación puramente racional o positivista no nos satisface ni puede tranquilizarnos en absoluto -ya que es la propia fábrica, ejemplo máximo de razón, la que se vuelve en nuestra contra-, por lo que exigimos saber mínimamente dónde estamos y qué cabe esperar o, al menos, hacernos la ilusión de que lo podemos asumir. La revolución tecnológica que remodela nuestra sociedad no se basa en la jerarquía, sino en la descentralización, no en la rigidez, sino en la fluidez.

Resumiendo el panfleto que Bruce Sterling redactó para la presentación original del libro *Mirrorshades* y que se ha convertido en el manifiesto cyberpunk por excelencia, se puede decir que las señas básicas de identidad son: radicalidad hasta caer en la provocación, tecnofilia, contracultura, individualismo a ultranza, mezcla de modernidad y clasicismo

e influencia de la Nueva Ola y la novela negra. El rockero, el hacker, los implantes corporales y las drogas de diseño son los iconos de la nueva cultura digital, un frente idealista y anarquista contra la alienante sociedad de consumo y la corrupta política del poder.

Una de las características genéricas y más destacables es presentarnos un escenario próximo a la distopía (un paisaje que muestra una amenaza constante y totalitaria), en el que hemos de aceptar con resignado fatalismo nuestro incierto destino y en el que el poder se encuentra en manos de las multinacionales, por lo que la supervivencia, conservando una ética elemental, es el objetivo básico.

Sus *topoi* asientan sus raíces en la ciencia ficción de los sesenta. Es la extensión natural de elementos que ya están presentes en toda la ciencia ficción, y, en cierto sentido es una vuelta a las raíces, una esencialización. La contracultura de los sesenta fue rural, romántica, anticientífica y antitecnológica;

lo que hace el cyberpunk es aplicarle de nuevo esa inherente grasa de motor limpiada en esos años.

Pero no podemos olvidarnos de manifestaciones anteriores que inician los paisajes cyberpunk actuales. Lo vemos por ejemplo en los diseños de 1908 de Garnier donde su ciudad industrial se nos muestra como un monstruo de acero en el que la vista se pierde entre tubos y niveles. También el diseño de *Città Nuova* realizado por Sant'Elia en 1914. Ilustrando la ansiedad contemporánea de la Revolución Industrial tenemos *Metrópolis*, el mejor ejemplo de ciudad futura distópica, opresiva y explotadora.

En este filme la acción se sitúa en 2026. El planeta es una ciudad continua e interminable que en realidad es una enorme máquina. El planeta está dividido en tres niveles: la superficie, el nivel de la máquina y el subsuelo. En la superficie, en el centro de la ciudad se sitúa la “Nueva Torre de Babel”, una

cadena montañosa compuesta de rascacielos, una catedral gótica, un estadio, clubes nocturnos y jardines paradisiacos. La máquina está en el nivel intermedio. En el subsuelo se encuentran los trabajadores que viven en cuarteles, cuevas y catacumbas.

El propio Lang afirma:

*“Los edificios parecen verticales cortinas, brillantes y luminosos, un espléndido telón frente al oscuro y turbio cielo, deslumbrante e hipnotizante. Es solo durante la noche cuando la ciudad parece que está viva: cuando se aviva la ilusión de que están vivos. Tenía que hacer una película sobre todas estas impresiones.”*

Y lo mismo ocurre con la compleja ciudad de Le Corbusier de 1934 en donde plasma su convicción de que el espacio moderno viene generado por la destrucción de todo lo natural o premoderno.

En los años 60 y 70 los “textos fantásticos” tienden a describir mundos extremadamente limpios e inmaculados donde las mentes humanas son controladas por las máquinas (Véase 2001). Se buscaba además el espacio exterior y conocer aquello ajeno a nosotros más allá de la Tierra. En contraposición a esto desde los 80 con el desarrollo global de los ordenadores, se busca el yo, la conexión íntima del hombre con lá maquina sin contacto social, en el sentido analógico del término.

## **2. Descenso al infierno: el mundo cyberpunk. Objeto, sujeto y mitología**

### **Objeto: la ciudad**

Es en los 80 y 90 cuando el énfasis recae en la “eterna noche de una megalópolis apocalíptica” (distopía) donde lo abyecto y lo monstruoso incluyen, como veremos, también al cuerpo.

Son ciudades inabarcables situadas en un futuro cercano y caracterizadas, por un lado, por la decadencia, la anarquía y la fantasía, mientras que por otro se caracterizan por su hiperrealismo rebosante de alta tecnología (de la cual caben serias dudas).

La ciudad es una condensación de estímulos sonoros y olfativos, de imágenes cambiantes, de diferencias

pronunciadas y de violencias inesperadas, una Babel contemporánea.

Las ciudades cyberpunk, como una red de internautas actual, son entendidas simultáneamente tanto como territorios sin fronteras en los que humanos y objetos circulan sin descanso, como esferas de comodidades, cerradas e independientes, cuyas fronteras sirven para proteger los intereses de determinadas clases privilegiadas.

El impacto estético y psicológico de las megalópolis cyberpunk deriva por una parte del buen ojo de sus autores para los detalles que conforman los ambientes, y por otra de las múltiples maneras en las que esos fragmentos se unen, creando: las todo-engullidoras estructuras de las multinacionales, la identidad corporativa de grupos subculturales y por supuesto el sistema cibernético que rige el mundo cyberpunk. Los escritores cyberpunk se sienten



atraídos por igual por el detalle, que por el ensamblaje de sus acciones en el espacio urbano.

Se prima la falta de claridad o ‘legibilidad’ del paisaje urbano. Son como cuerpos monstruosos de corporaciones multinacionales: sistemas acompasados que poco a poco engullen a una endeble multitud de cuerpos individuales. Lech dice:

*“El énfasis en el despliegue visual sobrecoge y embriaga al observador, con lo que la experiencia estética funciona como una forma de narcótico”*

Las localizaciones cyberpunk a menudo se aprovechan de un sentido de lo sublime, una gran proliferación de estructuras fantásticas y detalles ornamentales, de ruinas absolutas y una calculada fealdad (como veremos convertida en estética). Estas localizaciones son mapas psicológicos

atravesados por secretos y traumas que su geografía laberíntica puede dispersar pero nunca exorcizar.

En las ciudades -casi estercoleros donde hombre vivo, hombre muerto y basura conviven- el decaimiento, la descomposición, el desorden, la impotencia, el horror, la irresolución, la locura, la paranoia, la persecución, el misterio, la ansiedad, la violencia y el terror se entreveran.

Así es como se describe el panorama Cyberpunk en el videojuego *Cyberpunk 2.0.2.0.*:

*“El ambiente cyberpunk es casi exclusivamente urbano. Su paisaje es un cúmulo de rascacielos, ruinas carbonizadas, vecindarios lúgubres y callejones peligrosos... Los taxis no paran en las zonas de combate. Hay tiroteos en cada esquina como si las bandas locales se volvieran locas... y siempre llueve... las estrellas nunca aparecen, el sol nunca brilla. No hay pájaros cantando ni niños riendo... La capa de ozono*

*muere, el efecto invernadero llega a un punto máximo y el cielo está plagado de hidrocarburos, el océano está lleno de vertidos.”*

William Gibson en su relato *El continuo de gernsback*:

*“Corrí hacia el quiosco más cercano y compré todo lo que pude sobre la crisis del petróleo y los riesgos de la energía nuclear.*

*-que asco de mundo en el que vivimos, ¿eh? –el quiosquero era un negro delgado con dientes estropeados y un evidente peluquín. Asentí, rebuscando el cambio en mis vaqueros, ansioso por encontrar un banco en el parque donde poderme sumergir en las duras evidencias de la casi distopía humana en la que vivimos-. Pero podría ser peor, ¿eh?*

*-desde luego –dije-, o incluso mucho peor, podría ser perfecto.*

*Me observó mientras desaparecía por la calle con  
mi pequeño paquete de catástrofe condensada.”*

**El sujeto:**

Como hemos visto se ha producido una mutación en el objeto (la ciudad), que ha llevado consigo una mutación equivalente del sujeto.

Los punks adoptan un variado número de apariencias: cuero negro y gafas de sol de espejo asociados con los más tempranos cyberpunks, el peinado mohawk, en ocasiones pintado de colores extraños; pelos de diferentes largos, múltiples piercings y tatuajes, etc. Sin embargo, cómo son físicamente los personajes cyberpunk, dónde habitan y qué historias personales arrastran, no importa lo más mínimo, el interés se centra en los estados mentales, los pensamientos de los protagonistas y la descripción de los ambientes en los que

se desenvuelven, que nos llevan a nosotros a un determinado color mental.

El punk tiene más que ver con una actitud que con una denominación o con una manera de vestir. Los punkis son por definición anarquistas, deseando nada más que vivir sin las reglas impuestas por la sociedad. En la ficción cyberpunk estas reglas están representadas por la máquina y aunque estos personajes cyberpunk utilizan las propias maquinas y la tecnología, pretenden, sin embargo, destruir la “máquina” que dirige la sociedad.

Sterling dice así: *“Una cyberpersona es alguien que controla su propia vida”*

Es alguien que cuestiona la autoridad y no simplemente acomete las decisiones hechas por otros. Aquí no podemos evitar recordar las escenas que abren la película *Blade Runner* en donde un paisaje urbano está dominado por enormes luces

intermitentes que se introducen en las casas de la gente borrando cualquier noción de privacidad; los protagonistas de la ficción cyberpunk son punks porque reaccionan contra esta intrusión. Ellos representan la libertad, buena o mala; estos personajes piensan por si mismos bien para desarrollar actividades criminales, para salvar el mundo o para sobrevivir.(individualismo de la selva, supervivencia).

Tom Maddox comienza su relato *Ojos de serpiente* así:

*“La carne de la lata, oscura, marrón, aceitosa y salpicada de viscosidades, despedía un repelente olor a pescado. Su amargo y pútrido sabor le llegó hasta la garganta, como si fuera la digestión del estómago de un muerto. George Jordan se sentó en el suelo de la cocina y vomitó. Luego, haciendo un esfuerzo, se apartó del charco brillante que ahora se parecía demasiado a lo que quedaba en la lata.”*

La tecnología es quizá el aspecto clave del género porque sin ciencia las historias cyberpunk pierden poder; se convierten en historias sobre gente impotente atrapada en una sociedad deprimente. Es el aspecto tecnológico del género que confiere a los punk y los paria de la ficción cyberpunk su poder, a menudo de forma muy física.

Por ejemplo el personaje de Molly Millions de Gibson que posee en su propio cuerpo instrumentos cibernéticos para matar:

*“-Mi nombre es Molly...nadie quiere hacerte daño.*

*Ella extendió sus manos con las palmas hacia arriba, estirando sus delicados y blancos dedos y con un casi imperceptible clic, cuchillas de cuatro centímetros se deslizaron desde sus fundas situadas tras las uñas rojas”*

Otro ejemplo es Joystic de la película Nirvana que vende sus ojos y los cambia por otros cibernéticos.

Muchos de estos personajes abrazan estos cambios en sus cuerpos viéndolos como mejoras que ensalzan la forma humana: *metal is better than meet*. Por todo esto las diferencias entre hombre y máquina están totalmente perdidas. La línea entre carne y cromo ha desaparecido.

### **La mitología**

Con Nietzsche Dios muere. La pérdida del mito conlleva la incertidumbre, la incertidumbre el desequilibrio. Como Nietzsche sabía, el ser humano necesita ilusiones y estas han desaparecido; no hay nada seguro a lo que aferrarse, no hay ley moral, nada firme.

Ya Jacques Ellul predice (con respecto al cyberpunk) en 1954: *“Nada pertenece ya a la esfera de los dioses y lo sobrenatural. El individuo que vive en un entorno técnico sabe*



*muy bien que no hay nada espiritual en ello. Sin embargo el hombre no puede vivir sin lo sagrado, entonces transfiere este sentido de lo sagrado a la misma cosa que lo ha destruido: a la tecnología. No se puede cuestionar que hay una religión de la tecnología”.*

Las palabras de Ellul nos hablan sobre una muy real religión tecnológica existente también en la ficción cyberpunk.

A través del aspecto de la ciencia del cyberpunk, a los punks se les da un nuevo mito, una nueva esperanza. Pat Cadigan responde: “-¿Cree usted que hemos perdido nuestros mitos con el despertar de la ciencia?

*Oh no, nuestros mitos son la otra cara de la ciencia. La ciencia es lo que nos diferencia de los animales, los mitos y otros tipos de arte son los medios para alcanzar lo divino.”*

El cyberpunk sugiere algo más que insinuaciones y palpitos del mito; los elementos míticos sobresalen en el

cyberpunk y ponen de manifiesto toda una nueva mitología. La presencia de elementos científicos puede ser confusa: como dice James Prothero “*De algún modo hemos asumido que nuestra civilización científica nos ha colocado más allá de necesitar a la mitología*”. Sin embargo este no es el caso, más que destruir el mito “la ciencia y la tecnología se han convertido en nuestra definición de teleología (doctrina de las causas finales)”. La tecnología no borra el mundo del mito y la magia, solo lo altera. Frye nos dice en *Anatomía del criticismo* que la ciencia ficción tiene una inherente tendencia al mito y Prothero está de acuerdo cuando dice que “la ciencia ficción y la fantasía son actualmente formas de mitología”.

### **3. Distopia que efectivamente place**

En un comentario al cuento de *Los chicos de la calle 400* de Marc Laidlaw se dice que es un “cuento sobre bandas

urbanas en un escenario post-apocalíptico, tan ultraviolento y surreal como atractivo y excelentemente ambientado.”

Estamos hablando de un infierno, de un puro caos, algo que es extremadamente desagradable; y sin embargo el lector o el que ve la película, conecta con el “modo cyberpunk”. Visualiza, imagina, flipa y disfruta con/de esta insolente y retadora forma de entender la ciencia ficción y la vida.

O sea, que place. ¿Pero porqué?

## 4. ¿Por qué place?

### Lo sublime

Vamos a esbozar las teorías de Burke y Kant a cerca de lo sublime:

Según Burke lo sublime es una experiencia cercana al terror: el vislumbrar, a la vez, con asombro y con espanto, el resplandor fugaz de algo cuya enormidad sobrepasa toda vida humana.

En *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y lo bello* dice:

*"todo lo que resulta adecuado para excitar las ideas de dolor y peligro, es decir, lo que es de algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles, o actúa de una manera análoga al terror, es una fuente de lo sublime; esto es, produce la emoción más fuerte que la*

*mente es capaz de sentir". Naturalmente, precisa Burke, cuando el dolor o el peligro acosan demasiado no hay deleite alguno, pero a cierta distancia puede ser objeto de satisfacción. Lo sublime, por consiguiente, comporta una complacencia del todo ambigua: se trata de cierto "horror delicioso".*

Kant refinaría esta descripción para plantear la cuestión de su representación, de forma que el objeto de lo sublime ya no sea cuestión de la mera potencia y de la inconmensurabilidad física del organismo humano y la naturaleza, sino también de los límites de la figuración y de la incapacidad del espíritu humano para representar la inmensidad de tales fuerzas.

En *Observaciones a cerca del sentimiento de lo bello y lo sublime* (1763) dice:

*“Aquí no importa lo que el entendimiento capta, sino lo que el sentimiento siente”.*

*“La afección es agradable para ambos, pero de una manera muy diferente. La vista de una montaña, cuyas cimas nevadas se yerguen por encima de las nubes, la descripción de una tormenta enfurecida, o la descripción del imperio infernal que hace Milton, suscitan complacencia, pero con horror. Por el contrario, el aspecto de un prado lleno de flores, valles con arroyos serpenteantes, cubiertos por rebaños pastando, la descripción del Elíseo en el relato de Homero sobre el cinturón de Venus, originan también una sensación apacible, pero que es alegre y risueña”*

Es decir, que lo sublime, según se ve, comporta un sentimiento de placer que contiene una extraña ambigüedad: no se trata de un placer puro, sino mezclado con el horror, con

un cierto displacer. Frente al carácter risueño y alegre de lo bello, lo sublime se manifiesta bajo la traza de lo temible. La desmesura de lo sublime queda plenamente reflejada en los ejemplos: la vista de unas montañas nevadas, una tormenta enfurecida, el imperio infernal de Milton, son sentimientos de placer ante lo grande, mezclado con cierto dolor.

Dice Kant negativamente, *"nada de lo que es objeto de los sentidos puede llamarse sublime"*. Simplificando; no es en el océano o en la tempestad donde radica lo sublime, sino en nosotros. Para Kant, la propia limitación de nuestras facultades para apreciar las magnitudes sensibles manifiesta una facultad suprasensible en nosotros. Esta facultad capaz de abarcar la infinitud y de ordenarse a ella es la razón (Vernunft). Sabemos que para Kant en la razón (Vernunft), a diferencia del entendimiento (Verstand), hay "una pretensión de totalidad absoluta". Es esta apertura a una totalidad - auténtica teleología

*rationis humanae*, como dice Kant- la que hace de la razón, y no la naturaleza, lo verdaderamente sublime.

Arthur Schopenhauer por su parte piensa que el sentimiento de lo bello nace simplemente de la observación de un objeto benigno. El sentimiento de lo sublime, en cambio, es el resultado de la observación de un objeto maligno de gran magnitud, que podría destruir al observador. Las fases entre uno y otro sentimiento serían por tanto las siguientes:

- Sentimiento de lo bello: La luz reflejada en una flor (placer por la percepción de un objeto que no puede dañar al observador)
- Sentimiento muy débil de lo sublime: La luz reflejada en unas rocas (placer por la observación de objetos que no suponen una amenaza, pero carentes de vida)



- Sentimiento débil de lo sublime: Un desierto infinito sin movimiento (placer por la visión de objetos que no pueden albergar ningún tipo de vida)
- Sentimiento de lo sublime: Naturaleza turbulenta (placer por la percepción de objetos que amenazan con dañar o destruir al observador)
- Sentimiento completo de lo sublime: Naturaleza turbulenta y abrumadora (placer por la observación de objetos muy violentos y destructivos)
- Sentimiento más completo de lo sublime: La inmensidad de la extensión o duración del universo (placer por el conocimiento del observador de su propia insignificancia y de su unidad con la naturaleza).

Friedric Jameson, como nosotras, va a hacerse una serie de preguntas:

¿Cómo puede ser un deleite para los ojos el bullicio de la ciudad encarnado en la mercantilización?

¿Cómo puede experimentarse esa extraña especie de regocijo alucinatorio ante lo que no es sino un salto cualitativo sin precedentes en la alienación de la vida cotidiana en la ciudad?

¿Se trata de una experiencia jubilosa o terrorífica?

Según Jameson hoy podemos reconstruir esta experiencia de un modo distinto, en el momento en que la propia naturaleza está llegando a su ocaso radical: el heideggeriano «camino del campo» ha sido destruido irrevocable e irremediamente por el capitalismo avanzado, la revolución verde, el neocolonialismo y las grandes conurbaciones que despliegan sus autopistas elevadas sobre los viejos campos y los solares abandonados, convirtiendo la «casa del ser» de Heidegger en territorio público, cuando no en fríos y

miserables edificios de alquiler infestados de ratas. En este sentido, lo otro de nuestra sociedad ya no es, como en las sociedades precapitalistas, la naturaleza, sino otra cosa que aún debemos identificar.

No quisiera que esta otra cosa se confundiera apresurada y simplemente con la tecnología, puesto que pretendo mostrar que la tecnología no es, en este sentido, más que el signo de algo distinto. Es cierto que la tecnología puede servir como un símbolo adecuado para designar el poder inmenso, propiamente humano y antinatural, de la fuerza de trabajo inerte acumulada en nuestras máquinas; ese poder alienado que Sartre denominaba la «antifinalidad» de lo práctico-inerte; un poder que se vuelve hacia y contra nosotros de modo irreconocible, y que parece constituir el férreo: y distorsionado horizonte de nuestra praxis colectiva e individual.

## **Place porque nos envuelve**

El cyberpunk no solo ha redefinido la ciencia ficción, y no solo utiliza elementos tecnológicos para crear sus ambientes, sino que su nuevo lenguaje está compuesto por imágenes que conjugan la cultura pasada, contemporánea y futura, acentuando el sustrato mitológico y de fantasía. Son imágenes que nada tienen de nuevo, reminiscencias de una decaída y vieja sociedad, deudora en ocasiones de la tecnología.

Es un espacio, una estética híbrida. Los propios cyberpunks son en sí mismo híbridos, están fascinados por las zonas intermedias, las áreas donde, en palabras de Gibson, “la calle usa las cosas a su modo”.

De ahí que nos encontremos con unas imágenes misceláneas, plagadas de guiños pasados. Personajes, trabajos, instrumentos, que por alguna causa (de aquí la duda sobre la

avanzada tecnología) han sobrevivido hasta llegar a este ambiente. Son como recortes de memoria de los hombres que en los 80 tenían ya 30 años y que, de sus años de infancia, recuerdan elementos de un régimen que nada tiene que ver con el que les toca vivir de adultos. Se convierten las películas cyberpunk en una ensoñación velada por el polvo de los años: un híbrido entre presente y pasado.

Esto en sí mismo es una respuesta: place porque tiene los elementos necesarios para que todo lo demás no nos espante, tiene esos fragmentos de memoria, elementos que nos son conocidos, que nos atan y no dejan que repudiamos del todo la manifestación cyberpunk. Place porque consigue ficcionarnos porque resulta creíble y porque en el fondo no nos desagrade del todo.

## **Place por lo mismo que place el circo: morbo**

En el mismo orden de cosas, nos encontramos con elementos que no entran dentro de esas imágenes arcaizantes y que apelan a la memoria. Son ítems que hemos calificado como circenses. Podemos hablar por tanto de una atracción estética, un placer similar al que manifestamos en el circo.

El circo clásico nos presenta fieras salvajes y lejanas, oníricos payasos, deprimentes y morbosos (que causan morbo) clowns, personajes con habilidades llamativas, graciosas o morbosas de nuevo. No se trata de imágenes “reales” o que estén exentas de dolor y miseria en muchos casos. Se trata de unas experiencias cuasi oníricas y morbosas. ¿Por qué nos place? Es evidente que no todos los que van a ver el circo son enfermos, entonces: ¿es que necesitamos las sensaciones que nos producen para conservar la cordura? ¿Necesitamos esa dosis extraña de surrealismo? ¿Por qué motivo?

Es muy interesante la figura del presentador del espectáculo, una especie de narrador omnisciente que nos coloca en las butacas, que nos mantiene fuera de la escena; así como la figura del payaso que nos viene a buscar al asiento, que nos hace tener presente sin embargo que estamos cerca de esa otra realidad.

### **Atracción del abismo**

Podemos también justificar la fascinación por esos paisajes y por esos personajes mediante la atracción del abismo. La ciudad y al personaje son en si mismos un abismo en el que caer.

Puede que una atracción autodestructiva, o quizá la atracción de la existencia de una opción de autodestrucción.

## **Place porque representa**

Place porque se trata de una poetización de la realidad ya existente; una esencialización poética de nuestra cibercultura que nos permite ver una estética que no nos es posible percibir en nuestro día a día. Una tragedia, una manifestación estética de nuestro tiempo.

## **Retorno a la naturaleza**

Esto también se potencia por la falta de dios, por la vuelta a una mitología primitiva, aún muy difusa, sin definición. Un ciberespacio gibsoniano como experiencia alucinatoria que alude a la participación de la ciencia con lo irracional.

Hemos dejado claro que en los paisajes urbanos se prima la falta de claridad o 'legibilidad'. Que se trata de una condensación de estímulos sonoros y olfativos, de imágenes cambiantes, de diferencias pronunciadas y de violencias



inesperadas. Un monstruo, como una naturaleza, que engulle a los cuerpos individuales.

El planeta urbano al que remiten todos estos ejemplos es infinito, embriagador, anestésico y, en lo visual, encaja con lo que Martín Jay ha llamado "régimen escópico barroco". El *régimen escópico barroco* es aquel modo de mirar que tiende a la dispersión y a la multiplicidad y gusta de lo peculiar y lo extraño. El régimen barroco se siente fascinado por la "ilegibilidad" de la realidad a la que representa, desprecia los intentos de reducir la multiplicidad de los espacios visuales a una única esencia coherente y, entre otras cosas, es el enfoque más explotado por los *spacemakers* de Hollywood –los creadores de paisajes virtuales. En *La imagen de la ciudad* Kevin Lynch comparaba la ciudad "ilegible" o mal planteada, con "el laberinto de la selva", y lo primero que se nos viene a la cabeza cuando buscamos expresiones para definir la

*megaciudad* del cine de ficción contemporáneo es la idea de “selva urbana”.

Todo esto, lejos de generar individuos tranquilos y seguros, intensifica la vida emocional. Tratando de adaptarse a esa realidad móvil, inestable y difícil de aprehender y estructurar, el individuo metropolitano tiende a desarrollar un mecanismo de defensa y la “actitud *blasé*” es la respuesta. La actitud *blasé*, concepto recogido por Leach de la obra del sociólogo y filósofo alemán Georg Simmel, hace referencia al tránsito del colapso nervioso a la indolencia: “una vida sensual no moderada le hace a uno *blasé* porque estimula los nervios y los lleva a su reacción más intensa hasta que finalmente no puede producir reacción alguna”.

Obviamente, la *indolencia urbana*, el estado anestésico que produce la gran ciudad en el usuario, puede ser fomentada o reducida en función de las características de cada urbe. Pero

en la ciudad posmoderna lo habitual es multiplicarla: “El énfasis en el despliegue visual [el lujo decorativo en los hogares, los escaparates de las tiendas, la multiplicación de *malls*, los carteles publicitarios, las grandes áreas de exposición, el urbanismo espectacular...] sobrecoge y embriaga al observador, con lo que la experiencia estética funciona como una forma de narcótico”.

A pesar de lo que pueda parecer, la indolencia urbana no deja de ser una respuesta tan vieja como el Hombre. Desde mi punto de vista se trata de un impulso límbico. Se trata de una defensa en aras de la supervivencia, ya sea en un medio natural como en una ciudad (no me atrevo a decir cual de las dos más peligrosa).

Nos place porque nos lleva de nuevo a la naturaleza primera.

**Place porque nos saca de nosotros mismos:**

Al ver esos paisajes nos desdoblamos, desechamos nuestro deseo de racionalización. Salimos por un momento de la selva, y desde nuestra posición exterior, aún controlable, nos place deleitarnos en esa naturalidad, en el hecho de que es factible lo que vemos. Son paisajes posibles, reales y nos apasionan, nos encantan. Desde nuestra seguridad, nos eliminamos de entre nuestras prioridades, y logramos ver el mudo inmenso.

### **Conclusión**

El cyberpunk reúne una gran cantidad de elementos que resultan atractivos. No se trata de una sola motivación. Hay en esta manifestación muchos tipos de estéticas que se complementan y funcionan al mismo tiempo, de ahí que el fenómeno resulte tan fascinante y complejo.

## Bibliografía

- STERLING, B. (ed.): *Mirrorshades. Una antología ciberpunk*, Madrid, 1998, (Madrid, 1986)
- CAVALLARO, D.: *Cyberpunk and cyberculture. Science fiction and the work of William Gibson*, Londres, 2000.
- JAMESON, F.: *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, 1991. (Oxford, 1984)
- JAMESON, F.: *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo: 1983-1998*, Buenos Aires, 1999. (Londres, 1998)
- ACINAS VÁZQUEZ, J. C.: *Crisis civilizatoria y marginalidad: un estudio del movimiento "punk"*, Tenerife, 1986
- FIEGEL, M. L.: *Cyberchrist, Neuromantics, and Virtual Morality: Cyberpunk and the New Myth*, 1995.
- RODRÍGUEZ TOUS, J. A.: *Idea estética y negatividad sensible. La fealdad en la teoría estética de Kant a Rosenkranz*, Barcelona, 2002.
- LÓPEZ SILVESTRE, F.: *Urbanismo y entropía. La megaciudad del cine de ficción contemporáneo (1982-2004)*
- GOROSTIZA, J. y PÉREZ, A.: *Blade Runner*, Buenos Aires, 2002.

