

"Futurismo negro" y cyberpunk: ciencia ficción curiosamente conservadora

Mark Wegierski (*)

La finalidad de este artículo es indagar sobre lo más destacado de la producción de libros y películas que representan los sub-géneros de "futurismo negro" y "cyberpunk".

El "futurismo negro" es similar a una "distopía", que se utiliza habitualmente como sinónimo. Se refiere a cualquier trabajo donde se hipotetiza un futuro de la humanidad en cierto modo "negro" -más que brillante y optimista-. El "cyberpunk" surgió a principios de los años 80. Las principales ideas del cyberpunk son una visión de un futuro distópico con



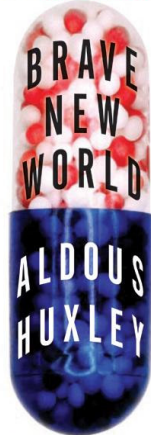
decadencia urbana en un planeta contaminado, con alta tecnología, principalmente dirigido por mega-corporaciones, la presencia persuasiva de computadoras así como de un "ciberespacio" - concebido como una de las principales áreas de interacción humana- también se dan varias combinaciones de electrónica, química y electromecánica tecnológica con seres humanos. Estas inquietantes interpretaciones del futuro pueden llegar a incluir realidad virtual computerizada, andróides o clones diseñados, micromáquinas que llevan a cabo funciones vitales avanzadas en cuerpos humanos, uso generalizado de drogas alteradoras de los estados de conciencia, o miembros artificiales injertados en seres humanos.

La sensibilidad del cyberpunk se asemeja en cierta medida a la del "cine negro" o "novela negra", donde el protagonista se encuentra atrapado en medio de intrigas de poderosas fuerzas, e intenta mantener con dificultad algo de autenticidad y decencia de cara a los planes y proyectos cada vez más malvados de los poderosos. En el cyberpunk, los héroes solitarios son denominados a veces "cyberjockeys", término que expresa una serie de cualidades

idealistas y anti-sistema.

EJEMPLOS DE LA LITERATURA

FOREWORD BY CHRISTOPHER HITCHENS



INCLUDING BRAVE NEW WORLD REVISITED

Brave New World (1932) era un mundo bastante antiséptico y muy bien controlado -en contradicción a los grandes "desafiantes futuros"- y que sin embargo era una profunda distopía porque se acababa con todo atisbo de espíritu humano. La visión de Huxley pudiera ser considerada como un posible punto final al imparable avance del actual liberalismo corporativo y social, por ejemplo en su versión terapéutica-gestionaria. *Nineteen Eighty-Four* (1949) aparece como un posible escenario de lo que hubiera podido ocurrir si el totalitarismo soviético hubiera triunfado en el mundo entero, y también puede ser leído como una reflexión sobre la ideología y el control ideológico de

profundo calado.

El *Clockwork Orange* (1962) de Anthony Burgess apuntaba a un entorno deshumanizado del capitalismo tardío. *Stand on Zanzibar* de John Brunner (1968) se centra en un mundo superpoblado, contaminado, podría ser considerado como proto-cyberpunk. También por Brunner tenemos *The Sheep look up* (1972), una crítica de los problemas de la elevada contaminación y la apatía de la ciudadanía al respecto. Volvió a la carga con *The Shockwave Rider* (1974), advirtiendo de los peligros de un mundo computerizado. *Neuromancer* de William Gibson (1984) es un trabajo decididamente cyberpunk, cuyo protagonista, un cyberjockey abandonado a su suerte, tiene como misión más peligrosa eliminar a los guardas de una poderosa y opaca ciberidentidad de la inteligencia artificial. Tres nuevos y destacados trabajos de William Gibson son *Virtual Light* (1993), *Idoru* (1996), y *All Tomorrow's Parties* (1999). El escritor francés Jean Raspail en su alegórica y amarga novela, *The camp of the Saints* (1973) predice la destrucción de Occidente bajo el impacto de la inmigración tercermundista. Los episodios de la gigantesca obra de David Wingrove *Chung-kuo*, describen un futuro distópico en una tierra dominada por los Chinos.

EJEMPLOS DEL CINE Y DE LA TELEVISIÓN

La película del proto-futurismo negro fue, por supuesto, *Metropolis* de Fritz Lang (1926), una interpretación libre de la obra de Karel Capek *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, que ha ejercido una poderosa influencia en muchas áreas de nuestra sociedad y cultura. El mayor significado del "futurismo negro" se adquiere a través de la arquitectura y el



paisaje urbano. Las siguientes citas ilustran algunas dimensiones de carácter sociopolítico muy interesantes: "...inmediatamente después de la Revolución Rusa, un nuevo estilo artístico y arquitectónico surgió [en la Unión Soviética], llamado Chicagizm, basado en la noción de una nueva ciudad en un nuevo mundo sin pasado". Uno se pone a pensar en los rascacielos de la ciudad de Nueva York y Chicago de los años 20, estos últimos aparecían en la película *Metrópolis*. El auge de la arquitectura modernista y las tendencias del arte decorativo, típicamente Bauhaus, Art Deco, la Internacional del Estilo y finalmente, el postmodernismo, jugaron un papel primordial en la construcción de estas visiones futuristas. De hecho, el futurismo negro de la gran ciudad es inconcebible sin los rascacielos. Según



progresaba el siglo, el paisaje mediático y el paisaje sonoro se unen al paisaje urbano y aparece el postmodernismo sociopolítico. Elementos tales como el estilo, el límite, estado anímico, atmósfera o ambiente son importantes aspectos de esta visión.

Probablemente una de las películas de ciencia ficción más grandes jamás realizadas sea *Blade Runner* de Ridley Scott(1982), versión libre del clásico del cyberpunk *Do Androids Dream of Electric Sheep*(1968) de Philip K Dick. En el entorno anti-ecológico e hiper-urbanizado de Los Angeles con su casi perpetua lluvia negra, un decente "bladerunner" es requerido para realizar un último trabajo consistente en acabar con unos cuantos "replicantes" huidos. Los replicantes son seres humanos artificiales con elevada inteligencia y una increíble fuerza y agilidad, cuyo ciclo vital es de solo dos años. Moviéndose a través de un entorno urbano desafiante para llevar a cabo su macabra labor, se llena de dudas existenciales y se angustia sobre lo que significa ser humano.

Algunas destacadas películas de los 70 incluyen *Soylent Green* (1973) -sobre el canibalismo patrocinado estatalmente para contener la sobrepoblación; *Rollerball* (1975) - en medio de un mundo dominado por las mega-corporaciones, donde los espectáculos violentos son utilizados para canalizar el descontento de la gente y su espíritu agresivo; y *Logan's Run* (1976) - cuyos habitantes de una ciudad obsesionada por la juventud son eliminados - o "renovados" en términos expresados por el gobierno- a la edad de 30 años.

Las películas de Ridley Scott *Alien* (1979) y *Outland* (1981), que refleja la vida brutalizada en una colonia minera cerca de Saturno, podrían ser vistas en relación a *Blade Runner*. Hubo una ola de películas de este género, de muy diferente calidad, durante los 80 y los 90, destacando *Robocop* de Paul Verhoeven; *Brazil* de Terry Gilliam; *Johnny Mnemonic* de Robert Longo; *Judge Dredd* basada en el comic del mismo nombre; *Freejack* (con Mick Jagger como cazador de recompensas) y *Total Recall* (distopía corporativa en Marte). La película *Millennium* (1989) planteaba la perturbadora posibilidad de que la Tierra se contaminara tanto que fuera virtualmente imposible mantener dentro la vida humana, incluso con las tecnologías más sofisticadas.

También merecen ser mencionadas las películas *Escape from New York* (1981), y su continuación en *Escape from L.A.*. Presentaban una Norteamérica muy autoritaria, donde, por ejemplo, la isla de Manhattan es una colonia penitenciaria amurallada para la población presa del país más violenta.

Dentro del conocido mundo de los videojuegos, la sensibilidad del futurismo negro esta principalmente representado por *Warhammer 40.00 A.D.* (o 40K) con miniaturas del espacio fantástico por Games Workshop. El universo *Warhammer 40K* es absolutamente feroz. El imperio estelar de la Tierra está protegido por un élite de Marines del Espacio fuertemente armados, que combaten contra las horribles enemigos al estilo de los de la serie *Alien*, así como contra los repugnantes "Orks", que hablan una combinación de Afro-Americano e inglés ramplón.

Otra variante del género distópico son las representaciones del futuro cercano en forma de conflictos (a menudo nucleares). *Red Dawn* (1984), describiendo el combate guerrillero de un grupo de adolescentes contra el ejército Soviético invasor; se trató de una película muy cercana a la sensibilidad de ciertos sectores de los años 80. En el mismo periodo, se llevó a la pequeña pantallas, a través de

una miniserie llamada *Amerika*, la absurda posibilidad de una sociedad americana de posguerra bajo la ocupación soviética. Era necesario mostrar a América en su mejor aspecto (por ejemplo en el medio rural, el corazón de una América mucho más tradicionalista de lo que es hoy en día). La trama tenía lugar en pequeñas ciudades y con bellos paisajes como telón de fondo.



The Wild Palms de Oliver Stone se adentra en otro interesante sub-género del cine y la televisión - el denominado "thriller surrealista". Su principal ejemplo es la magnífica serie británica *The Prisoner*. Este sub-género continuó en América con la serie *Twin Peaks* de David Lynch, y, por supuesto, con *The X-Files*. En cierto modo relacionado tenemos las películas *Westworld* y *Futureworld*, que relatan un complejo turístico de entretenimiento con plantilla

totalmente empleada por robots de apariencia humana, un tema también utilizado en *The Stepford Wives*. *Videodrome* de David Cronenberg también tiene fuertes componentes surrealistas, y expresa implícitamente algunas interesantes ideas sobre los efectos de los medios en la sociedad.

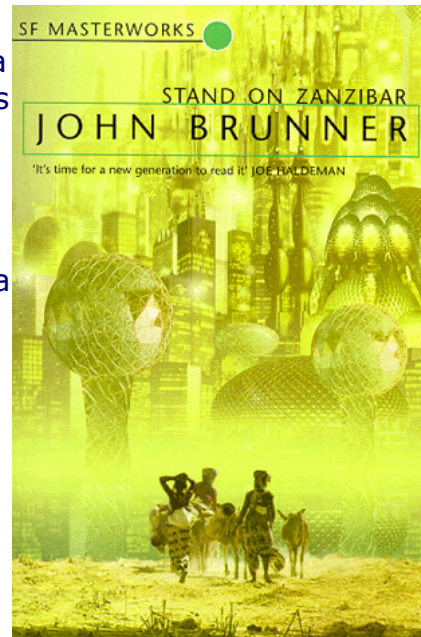
FUTURO IMPERFECTO

¿Las ideas expresadas en el cyberpunk pueden llevarnos hacia una crítica tradicionalista de la sociedad de nuestro tiempo?. Muchos de ellas no parecen congeniar a primera vista con una interpretación tradicionalista. Sin embargo, sugerir que el futuro puede ser desagradable es en sí una idea conservadora, ya que los conservadores son conocidos por su pesimismo. Sin embargo, aunque el cyberpunk retrata "mundos desafiantes", muchos de los que leen esta clase de géneros se identifican con los "cyberjockeys", y experimentan una forma de regocijo con esta literatura. Los lectores y espectadores de este material son a menudo "chavales" inteligentes que se encuentran marginados en el mundo de hoy, y encuentran refugio en los juegos de rol por Internet y el "blogging". Muchos que tienen, o sienten que tienen, una vida tediosa y poco interesante se encuentran cautivados por el sentido de aventura en este otro universo, aunque lo más común es que acabe siendo un mundo distópico.

El cyberpunk puede sugerir ideas calificadas como neo-románticas. El

impulso romántico -especialmente como reinterpretación teísta por escritores como Tolkien y CS Lewis- no es de tendencia necesariamente antinómica. El impulso romántico, que pone el énfasis no solo en lo individual, sino también en los impulsos religiosos, místicos y tribales, provee de algunas protecciones contra el mundo moderno definido enteramente en términos de búsqueda de poder y de satisfacción consumista.

Lo que encontramos en el cyberpunk es un compromiso existencial con la decencia humana a pesar de los horribles contornos del mundo. El mundo moderno es ya un mundo cuasi-distópico, cuasi-cyberpunk y la gente de mentalidad tradicional debería intentar resistirlo a través de la lucha individual y la voluntad. ¿Cómo podría una persona decente vivir en un mundo como el reflejado en *Blade Runner*?. ¿Como podría, o puede, cualquiera criar a unos hijos adecuadamente en un mundo saturado de propaganda mediática, dominado por la cultura pop antinómica, como la música rap?. El mundo mostrado por el cyberpunk es esencialmente el mundo de hoy en día, quizás ligeramente exagerado. No hay apenas esperanza de restaurar un orden social decente; los héroes del cyberpunk son los que ofrecen valiente oposición a las descomunales fuerzas tecnológicas que extienden su manto de plomo sobre la sociedad. La inspiración que podría nacer del cyberpunk es la posibilidad de un éxito individual frente al sistema sobre-saturado de medias y de tecnología.



Extender esta idea a la realidad contemporánea pudiera sugerir alguna solución a la reciente "crisis de identidad". Puesto que los individuos hoy, muchos de ellos sin raíces "impuestas sobre ellos", y que ya no viven en lo que en su día fue un "horizonte de significado delimitado holísticamente", al final pueden realizar una libre elección para identificarse con sus raíces tradicionales y religiosas.

La idea de hacer un compromiso existencial, libremente elegido con la tradición es un desafío conceptual al sistema actual, que precisamente reclama poner tanto énfasis en lo que es la "libertad de elegir".

El hecho de que los temas del "futurismo negro" y el cyberpunk

resuenen aun hoy tan fuertemente a tanta gente significa que muchos no están del todo felices con la sabiduría recibida, o con el orden "liberal" de posguerra. Que millones de seres sienten que este camino constituye un desafío para las elites culturales y políticas, que han construido un mundo en el que no mucha gente gusta de vivir en él, un futuro probable que se espera sea bastante desagradable. En muchos aspectos, este tipo de literatura escapista es una forma de oposición interna a la actual "pesadilla aire-acondicionada"[1]. Es un llamamiento a aquellos que quieren ser realmente humanos, en un mundo cada vez más inhumano.



[1] Obra de Henry Miller, *The Air-Conditioned Nightmare* (1945)

(*) Mark Wegierski es escritor canadiense e investigador aficionado a la ciencia ficción.