



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Máster Universitario de Estudios Avanzados en Filosofía

Trabajo de Fin de Máster

La estética del espacio ciberpunk: El impacto de las morfologías de lo urbano en las figuras narrativas del género

Autor: Adolfo Ventas González

Tutor: Alejandro Lozano Muñoz

Cotutor: Sixto J. Castro Rodríguez

Nos sentamos, y sentimos cómo Ciudad Diversión muere. Dos plantas por encima de nuestro sótano, a la altura de la calle, algo gigantesco está aplastando las pirámides de apartamentos. Podemos sentir muchas vidas parpadear y apagarse como bombillas reventadas.

Marc Laidlaw, *Los chicos de la calle 400*.

Resumen:

El ciberpunk es una vertiente de la ciencia ficción que pone especial atención a la relación que mantenemos con las nuevas tecnologías. Sus historias suelen transcurrir en entornos hipertecnificados que alteran radicalmente la vida de sus habitantes. La creciente presencia de la tecnología en la cotidianidad, requiere una reflexión en torno a la tecnificación de nuestras ciudades. En este sentido, los mundos distópicos del ciberpunk tienen mucho que aportar al respecto. Por ello, este trabajo propone un análisis de la configuración urbana de estas ficciones que refleje las características de las recurrentes distopías que se manifiestan dentro de esta corriente de la ciencia ficción, así como sus efectos sobre los sujetos que la habitan.

Palabras clave: ciberpunk, figuras narrativas, distopías, nuevas tecnologías.

Abstract:

Cyberpunk constitutes a subgenre of science fictions that pays focuses on the relation we have with new technologies. Its stories often take place in hyper-technologized environments that radically shapes the lives of their inhabitants. The increasing presence of technology in the daily happenings highlights the need to reflect on the technologization of our cities. In this sense the dystopian worlds have much to contribute. Therefore, this essay proposes an analysis of the urban configuration in this fiction. Its goal is to reveal the defining features of the dystopias within the subgenre and to analyze their impact on the individuals who inhabit these realities.

Keyword: cyberpunk, characters, dystopia, new technologies.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	5
1.1 Objetivos del trabajo y metodología.....	5
1.2 Estado de la cuestión	6
2. La configuración física del espacio: la ciudad ciberpunk.....	9
2.1 Antecedentes de la arquitectura ciberpunk: arquitectura moderna y posmoderna	9
2.1.1 Injerencia de lo tecnológico en la arquitectura moderna y el ciberpunk.....	9
2.1.2 El sentido de la arquitectura posmoderna en el ciberpunk	16
2.2 La ciudad ciberpunk como distopía crítica	24
2.2.1 La ciudad ciberpunk y la metamorfosis tecnológica.....	24
2.2.2 La inversión utópica del ciberpunk.....	33
3. Entornos digitales: espacios abstractos y ciberespacios	39
3.1 Del espacio abstracto al espacio diferencial	39
3.2 Espacios virtuales en el ciberpunk: fronteras entre lo digital y lo material	42
4. Conclusiones finales.....	55
5. Bibliografía.....	58
5.1 Fuentes.....	58
5.2 Estudios críticos	59

1. Introducción

1.1 Objetivos del trabajo y metodología

El objetivo principal de este trabajo consiste en realizar un análisis de la configuración del espacio en la estética urbana ciberpunk y sus efectos sobre sus habitantes. Este estudio comprenderá lo urbano desde una perspectiva más amplia en la que tienen cabida morfologías urbanas alternativas como las ciudades de datos, metaversos y ciberespacios. Estos entornos —aunque no puedan ser considerados estrictamente como ciudades—, se presentan y configuran de manera semejante a su contraparte material. Por su carácter imprescindible en estas ficciones, este estudio abarca también estos mundos digitales, vitales para este tipo de ciencia ficción. De esta forma, se pretende mostrar los rasgos constituyentes de las distopías ciberpunkis y la relación que mantienen con las figuras narrativas que se encuentran en ella.

Para este trabajo se hará uso de un amplio repertorio de casos prácticos de los que extraeremos una serie de ideas y conclusiones. La argumentación de esta investigación se fundamentará en un análisis e interpretación de un corpus de fuentes relacionadas con el ciberpunk.

Los criterios empleados para elegir los casos son los siguientes: creaciones ciberpunks en las que la ciudad tenga una especial relevancia en la obra, así como unos arquetipos de personaje bien definidos en el género, tales como el *hacker*, el héroe o la corporación. Estas figuras se encuentran recogidas principalmente, aunque no únicamente, en la clásica compilación *Mirrorshades* de Bruce Sterling y también en *Quemando Cromo* de William Gibson. Además, nos ceñiremos al ciberpunk tal y como se concibe durante las décadas de 1980 y 1990. La finalidad de estos criterios es poder tratar una colección significativa y representativa entre el gran repertorio de obras del género.

Asimismo, se utilizará un anexo adjunto en el que se encuentran breves escenas audiovisuales que permitirán un mejor seguimiento de algunos de los casos presentados.

Para acceder al mismo, tan sólo es necesario escanear el código QR insertado en este apartado o entrar a través de este enlace¹. A lo largo del trabajo se irá indicando en qué momentos es recomendable acudir al anexo para una mejor visualización de las ideas presentadas.

Se complementarán los casos de estudio con una serie de fuentes bibliográficas que permitan un mayor análisis de las ideas presentes en las obras del ciberpunk. De esta manera se pretende alcanzar una comprensión más amplia de las ideas extraídas de sus obras.



1.2 Estado de la cuestión

La estética ciberpunk ha sido ampliamente estudiada desde múltiples puntos de vista y a través de un extenso repertorio de fuentes bibliográficas. Podemos encontrar en estudios recientes como el de Alejandro Lozano *Días extraños en la utopía digital: estética e imaginario tecnológico desde el ciberpunk al arte transgénico en el final del siglo XX* (2024), así como la colección de ensayos editada por Anna Mcfarlane, Lars Schmeink y Graham Murphy, *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (2020), un análisis general de las ideas centrales del ciberpunk: la corporalidad, el empleo de las nuevas tecnologías y, por supuesto, las distopías urbanas. Nuestro estudio se especializa en esta última consideración.

Ciñéndonos ahora al tópico de lo urbano, muy recientemente y gracias a la gran popularidad del reciente videojuego *Cyberpunk 2077* (2020), se está estudiando la representación y experiencia de las ciudades de acero y neón enmarcados dentro de la estética del videojuego. Si acudimos a otros enfoques más centrados en el campo de la

¹ https://drive.google.com/drive/folders/1Jzg-u1b_Rt86EkQKCgJues_DW5-rwcI1?usp=drive_link

estética de las nuevas tecnologías, encontraremos también una serie de análisis relacionados con los entornos urbanos hipertecnificados en los que, inevitablemente, el ciberpunk juega un gran papel. Encontramos en este ámbito el artículo de “Reimaginando la ciudad. Notas para situar en contexto las estéticas tecnológicas ciudadanas en el marco de las transformaciones urbanas” de Alejandro Lozano (2018) o “Pasajes: Lo sublime de Edmund Burke y la estilización postmoderna de la tecnología” de Inmaculada Murcia (2020).

Todos los análisis presentados hasta el momento tratan, en mayor o menor medida, los rasgos característicos de las distopías ciberpunkis y el papel protagónico que tienen las nuevas tecnologías en su fundación. Así mismo, de forma más o menos generalizada, se comentan varias fuentes con frecuencia que proporcionan un trasfondo teórico en torno a las implicaciones de las nuevas tecnologías en el diseño de entornos urbanos. Casos destacados son: *Archaeologies of the Future: the Desire Called Utopia and Other Science Fiction* de Fredric Jameson (2005), *Humanismo y nuevas tecnologías* de José Luis Molinuevo (2004) y *El idilio americano. Ensayos sobre la estética de lo sublime* de Alberto Santamaría (2005). Estas tres fuentes son particularmente relevantes dado que presentan un extenso y completo análisis de mundos recurrentes en la ciencia ficción, uniendo ideas clásicas de la historia de la filosofía y aplicándolas en un marco de las nuevas tecnologías. Nuestro estudio pretende aportar a tan amplio repertorio de interpretaciones una perspectiva enfocada principalmente en la configuración del espacio y sus implicaciones en la narrativa ciberpunk, investigando así los rasgos constitutivos de sus distopías, la relación de las mismas con sus habitantes y el papel que ejercen en las historias de estas ficciones.

Para ello, además del repertorio de casos seleccionados, serán de gran ayuda las fuentes anteriormente mencionadas de Lozano, el complejo análisis de Molinuevo y el estudio de lo sublime americano de Santamaría. Gracias a los estudios de Lozano podremos entender mejor los rasgos del ciberpunk y de la estética característica de las décadas de 1980 y 1990 —en las que esta vertiente de la ciencia ficción se enmarca—. La interpretación que realiza Molinuevo acerca de las distopías ciberpunkis será de especial importancia para entender la deriva que han tenido estos entornos urbanos en manifestaciones posteriores del género. Por su parte los elementos señalados por Santamaría acerca de lo que se podría considerar como “lo sublime tecnológico”, serán de especial utilidad a la hora de analizar una serie de espacios digitales que, aunque se

presenten de forma alternativa a su contraparte material, suponen un elemento muy destacable de estas ficciones. Dadas las particularidades de estos mundos virtuales, será necesario el empleo de un riguroso estudio acerca de las morfologías del espacio. De esta manera, se hará uso de la obra *La producción del espacio* (1974) de Henry Lefebvre para facilitar la comprensión de las extraordinarias cualidades que ofrecen estos entornos alternativos.

2. La configuración física del espacio: la ciudad ciberpunk

2.1 Antecedentes de la arquitectura ciberpunk: arquitectura moderna y posmoderna

2.1.1 Injerencia de lo tecnológico en la arquitectura moderna y el ciberpunk

El espacio ciberpunk está fuertemente marcado por la colosal presencia de entornos urbanos. La imagen popular de la ciudad perteneciente a este subgénero de ciencia ficción está representada por gigantescos rascacielos, seductoras luces de neón y poblada por la tecnología más puntera imaginable, y aunque no es el único tipo de espacio presente en estas ficciones, se manifiesta predominantemente en todas las obras del género. La ciudad ciberpunk puede presentarse de múltiples formas dependiendo de la tecnología protagonista y de la narrativa que se quiera emplear, sin embargo, dos elementos se presentan de manera recurrente: la extensión del espacio urbano y la fuerte relación entre la ciudad y los personajes. La metrópoli ciberpunk es inabarcable, el horizonte no lo corona la luz del sol sino los mencionados edificios y luces de neón. Los protagonistas de los relatos experimentan un hastío, un cansancio de la urbe, se sienten acorralados en ella, busca reafirmar su individualidad entre tantos edificios. En el relato de *Stone Vive* de Paul Di Filippo (1985), por ejemplo, se nos presenta a un joven que vive en la distópica ciudad de la Chapuza hasta que es rescatado por una corporación que le enseña miles de imágenes de ciudades del pasado. Estas imágenes ponen de relieve la terrible experiencia que Stone ha tenido que soportar en su vida diaria: “Stone duda sólo unos segundos. Los recuerdos de todas las noches llenas de terror y los días llenos de dolor en la Chapuza pasan como en un enjambre por su cabeza junto al evidente y básico placer de haber sobrevivido” (Filippo, 1998: 123).

No sería descabellado hacer una extrapolación de la dominación y expansión de esta estética urbana distópica a los tiempos recientes y a nuestra vida cotidiana: capitalización de espacios, una condición climática desfavorable, así como un acelerado crecimiento tecnológico son tan sólo algunos elementos del ciberpunk que se están cristalizando en nuestros días. Este no es el lugar para realizar extrapolaciones, sin embargo, conviene subrayar esta facilidad para relacionar ciertos aspectos de la ciudad ciberpunk con el presente. Esto es debido a que el propósito de los autores ciberpunkis era volver a una ciencia ficción “dura” que ponga especial énfasis en las ideas. Esta intención de se encuentra explicitada en el ya canónico prólogo de *Mirrorshades* (1986). En palabras de su autor, Bruce Sterling:

[Los autores ciberpunkis] les encanta vérselas cara a cara con el núcleo desnudo de la ciencia ficción: las ideas. Este hecho los une estrechamente a la tradición clásica de la ciencia ficción [...] el ciberpunk es, en cierto sentido, una vuelta a las raíces (Sterling, 1998: 6).

En este sentido, el ciberpunk entendía otro modo de hacer ciencia ficción: un retorno a una visión clásica que emplease sus recursos literarios junto a los emergentes elementos tecnológicos para dar lugar a nuevas vías de conocimiento. Prosiguiendo con el prólogo de Sterling: “Para ellos [los escritores ciberpunkis], los recursos de la ‘ciencia ficción dura’, las extrapolaciones y la alfabetización tecnológica, no son sólo herramientas literarias, sino también una ayuda para la vida cotidiana. Son vías de conocimiento y muy apreciadas” (Sterling, 1998: 6). Es por ello que esta nueva generación de escritores como Lewis Shiner, Rudy Rucker o John Shirley, abanderaron esta novedosa corriente de ciencia ficción a través de una visión que rescataba elementos del presente tecnológico para nutrir sus ficciones. El caso más destacable es el de William Gibson dado que sus relatos como *El continuo de Gernsback* (1981) o novelas como *Neuromante* (1984) se consolidaron como referentes clave del ciberpunk. Por ello hemos de prestar especial atención a la idea de ciencia ficción que desarrolla su autor. En sus propias palabras:

WG: My Science Fiction is realistic in that I write about what I see around me. That role isn't central to my work. My fiction amplifies and distort my impressions of the world, however strange that world may be² (McCaffery, 1991: 275).

Gibson, junto al resto de escritores ciberpunkis, concibe su ciencia ficción partiendo de una especial y detallada atención a su entorno presente. No se trata únicamente de imaginar futuros distópicos, sino de llegar a ellos a través de impresiones, ideas y elementos que se hallan en la cotidianidad. Por estas razones, entendemos que, antes de hablar de la ciudad ciberpunk, debemos de analizar las arquitecturas que alimentaron la imaginación de estos autores. Para ello, nos serviremos del análisis que realiza Charles Jencks, historiador de la arquitectura estadounidense, en su obra *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* (1977). A partir de él iremos acudiendo a otras fuentes como *Crisis in Architecture* (1974) de la mano de Malcolm MacEwen, periodista

² “WG: Mi ciencia ficción es realista en el sentido de que yo escribo lo que veo alrededor mío. Esa función no es la más importante de mi trabajo. Mi ficción amplifica y distorsiona mis impresiones del mundo, por muy extraño que ese mundo sea”. (T.propia)

y redactor del *Architects' Journal*, popular revista inglesa de arquitectura. Emplearemos también el estudio arquitectónico de Robert Venturi que, junto a Scott Brown y Steven Izenour, escribiría la influyente obra *Aprendiendo de las Vegas* (1972). A través de estas fuentes, examinaremos las características de estas arquitecturas para analizar cómo estas fueron llevadas a la ciudad ciberpunk.

Según Jencks, la denominada arquitectura posmoderna surgiría como respuesta a la moribunda arquitectura moderna que estaba alcanzando ya su final. La arquitectura moderna tuvo como estandarte a un hombre: Charles-Édouard Jeanneret, mejor conocido como Le Corbusier. Él fue el principal arquitecto y teórico de esta arquitectura, cuyas ideas fueron lentamente desgastadas y su visión quedó subordinada a los intereses económicos de las grandes naciones. En palabras del propio Jencks:

El movimiento Moderno de arquitectura concebido en 1850 como un llamamiento a la moralidad y en los años veinte como un llamamiento a la transformación social [...] Estos arquitectos deseaban abandonar su papel subordinado de “sastres” de una sociedad a las que ellos consideraban de un “despreciable gusto dominante” para convertirse en “médicos”, líderes o profetas de un nuevo orden social ¿Pero para qué orden edificaban? [...] Algunos de los edificios clásicos más aceptados de la arquitectura moderna se construyeron para clientes que son hoy empresas multinacionales (Jencks, 1981: 26).

Según la interpretación de Jencks, Le Corbusier entendería la arquitectura como una actividad en la que se ordenan unos entes, funciones y sociedades dentro de un espacio ocupado. Con esta noción de arquitectura puramente racional, realiza una equivalencia entre arquitectura y urbanismo. Ordenar un espacio era ya ordenar la ciudad tal y como lo expresa Le Corbusier: “Arquitecturar, es poner en orden. [...] Unas funciones y unos objetos. Ocupar el espacio con unos edificios y con unas carreteras” (Le Corbusier, 1978: 90).

La arquitectura moderna respondería a la necesidad práctica y existencial de orden. Las ciudades, según Le Corbusier, no seguían ninguna doctrina: estaban hechas para el deleite estético mientras se descuidaba la forma y utilidad de los espacios urbanos. En palabras del arquitecto suizo: “Las ciudades, las grandes ciudades del mundo se urbanizan sin doctrina [...] el urbanismo que se practica hoy es más bien estético, de embellecimiento, de jardinería. Es jugar a los castillos de arena mientras la casa está ardiendo” (Le Corbusier, 1978: 165). Este diagnóstico de Le Corbusier ponía de manifiesto la necesidad de recuperar la eficiencia y la técnica por encima de la estética.

Esta defensa de la ciudad eficiente encuentra su justificación en tanto que su fundación y configuración responde a una cuestión de eficiencia. Los entornos urbanos han de dar con formas eficientes de transportar mercancías y población. En este sentido, la ciudad se habría configurado históricamente de acuerdo a los medios de transporte de los ciudadanos, caminos estrechos cuando íbamos a pie, vías anchas cuando llegó el caballo, vías de tren con el ferrocarril, culminando con la carretera y el automóvil. De este modo, la ciudad respondería a una organización dependiente de la tecnología: los caminos para ir de un punto a otro debían ser planificados con el medio de transporte en mente, junto con el flujo de personas y mercancías. Los avances tecnológicos, por tanto, remodelaban la ciudad dado que traían consigo nuevas formas de desplazamiento o nuevas necesidades del ciudadano. En el pasado, el arquitecto no debía preocuparse por los cables de fibra óptica ni tampoco por la distribución energética de un bloque de vivienda.

A medida que la tecnología avanzaba, el espacio tenía que amoldarse a ella. Es por ello que para Le Corbusier, estos avances ponían en jaque las configuraciones urbanas previas. Según su planteamiento, la ciudad respondería a un continuo flujo de mercancía y de servicios: de capital financiero, así como humano, por tanto, requiere de un sistema de circulación que facilite el tráfico de productos. Cuando aparecen nuevas tecnologías que alteran este sistema, tales como el ferrocarril, el automóvil (o tal vez podríamos añadir innovaciones recientes como internet), se han de integrar en el espacio físico de la ciudad. Si esta no es compatible con las innovaciones, el flujo de mercancía se interrumpe, lo que podría conducir a su colapso o a una pérdida de competitividad económica. Es por esto que la aparición de nuevas tecnologías lleva consigo la alteración de espacios físicos. La arquitectura debe responder a este desafío. En este sentido, Le Corbusier contestó con una defensa de la concentración del capital mercantil y humano, así como con una apología a la elevación de los edificios:

Tranquilicémonos: las técnicas modernas nos han enseñado a construir a doscientos metros de altura. El centro de la ciudad tendrá doscientos metros de alto. Así pues, aumentaré formidablemente [...] la densidad del centro de la ciudad y las distancias serán cuatro veces más cortas (Le Corbusier, 1978: 169).

El cielo ya no era el límite. Esta defensa por las alturas anticipa en cierto modo la inmensidad de los edificios ciberpunkis condicionados desde los cimientos por determinaciones tecnológicas. La ciudad moderna debía de estar preparada para el gran

tráfico de personas y de vehículos, pues la urbe ha tenido como patrona a la velocidad. En palabras de Le Corbusier:

Ustedes dirán: ¡Qué carrera alocada por la rapidez, por la velocidad! Pues sí, ya que los negocios estarán entre las manos de aquel que obre más rápidamente [...] para ganar la partida, repito, hay que ir lo más aprisa posible, a lo más preciso, a lo más directo, a lo más exacto. Hay que estar equipado para “jugar a los negocios” (Le Corbusier, 1978: 169-172).

En cuanto al ciberpunk concierne, la carrera por la velocidad lleva consigo una competición por el uso rápido y sin control de las nuevas tecnologías. Aquel que las domine primero tendrá mayor control sobre el mercado y podrá establecer antes que nadie las reglas de su uso.

La velocidad en la arquitectura moderna no era solamente un principio arquitectónico, era el espíritu de toda una generación de arquitectos que se vieron engullidos en un vórtice de nuevos avances en ingeniería, aparición de nuevas técnicas arquitectónicas y de novedosos materiales. Los arquitectos debían de aprender rápidamente el uso y el empleo de estas innovaciones, dado que de ello dependía su estatus. MacEwen en su texto *Crisis in Architecture* (1974) interpreta que esta situación generó un desconocimiento general de la tecnología que estaban empleando y, especialmente, en sus límites. Explica MacEwen: “Architects jumped (or were pushed) on to the technological bandwagon [...] but did so as passengers who had little understanding of the motive power that was driving their vehicle along”³ (MacEwen, 1974: 21).

El sistema económico que envolvía la arquitectura solo potenciaba un uso inadecuado de la tecnología que potenció la crisis de la arquitectura moderna. Siguiendo nuevamente con MacEwen:

³ “Creo, que los arquitectos saltaron (o fueron empujados) al tren tecnológico del ‘acelerante y constante cambio’ pero lo hicieron como pasajeros que tenían poco conocimiento del combustible que dirigía su vehículo” (T. propia).

The misuse of technology has been encouraged by an economic system that is concerned only about short-term cost and profits. Techniques of cost planning [...] are obviously useful tools, provided that they are directed to socially acceptable aims- which clearly, they do not ⁴ (MacEwen, 1974: 21-22).

En el caso del ciberpunk, sus ciudades están edificadas sobre un sistema económico que oprime a las clases más vulnerables. La figura de autoridad en la urbe tecnológica no es una fuerza estatal, sino un conjunto de directivos de las corporaciones más poderosas y ricas de la ciudad. Estas corporaciones siguen la misma mentalidad del sistema económico que MacEwen advierte: un fuerte uso de nuevas tecnologías en favor de una búsqueda constante de beneficios sin considerar las implicaciones cívicas, morales o consecuencias climáticas. Podemos encontrar en *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992) una de las novelas ciberpunkis más emblemáticas, un buen ejemplo de ello. La obra de Stephenson transcurre en Los Ángeles, donde las corporaciones gozan de absoluto control territorial. En este distópico futuro, la ciudad se divide en barclaves. Estos se asemejan a barrios urbanos con dos diferencias fundamentales: son controlados por empresas privadas y se constituyen como micronaciones independientes. Su extensión puede llegar a ser tan minúscula que un barclave puede constituirse con menos de una manzana de extensión. Es por ello que esta unidad territorial es abundante en esta representación distópica. Su propagación se debe en gran parte a las corporaciones que utilizan todos los recursos a su disposición para desarrollar estos proyectos urbanísticos, tal y como se explica en la novela: “A la hora de crear un nuevo barclave, la Corporación de Desarrollo de las CCW [asentamientos simples] aplanará cualquier cordillera y desviará cualquier río, por caudaloso que sea, que amenace con interferir en su plan de edificación” (Stephenson, 2000: 16). Comprendemos entonces que el sistema económico propio de la arquitectura moderna —aquel que moldea la ciudad y emplea la tecnología bajo el poderoso influjo del capital— muestra ciertas similitudes con la visión económica de las corporaciones propias de la ficción ciberpunk.

En su análisis de la arquitectura moderna, MacEwen mantiene que su objetivo era construir ciudades eficientes y estéticamente placenteras. Sin embargo, esta arquitectura

⁴ “El mal uso de la tecnología ha sido potenciado por un sistema económico que solo valora los beneficios y costes a corto plazo. Técnicas de planificación de coste, análisis y control que han sido desarrolladas desde la guerra, son obviamente herramientas útiles, asumiendo que se emplean para fines socialmente aceptables: claramente, no siendo este el caso” (T. propia).

fracasó en ambos objetivos: no era eficiente porque estas tecnologías en múltiples ocasiones no eran rentables. Su argumentación establece una correlación directa entre el aumento del empleo de estas tecnologías con la disminución de la calidad de las ciudades:

The obsession with direct and immediate money cost, and the continuous reductions in cost limits, led many architects to regard the ever-tighter constraints as a challenge to their design skills. A change in quantity, however, if carried beyond a certain point produces a change in quality and what began as a reasonable attempt to cut out unnecessary space and wasteful expenditure has become an impossible struggle to produce good buildings [...] The misuse of technology has created the paradox as Peter Burberry has remarked, that modern architecture has produced not an efficient but beautiful environment, but an inefficient and ugly one⁵ (MacEwen, 1974: 22).

Esto vuelve a enlazar con el ciberpunk dado que una de sus características principales es, por supuesto, la tecnología y la relación íntima que los personajes guardan con ella. Si volvemos a acudir al prólogo de la compilación de relatos *Mirrorshades*, Sterling afirma lo siguiente:

La tecnología es para los ciberpunkis algo visceral. Ya no es el genio de la botella de los inventores de la Gran Ciencia. Por contra, ahora es ubicua y llamativamente íntima [...] Ciertos temas centrales aparecen con frecuencia en el ciberpunk: el problema de la invasión del cuerpo con miembros protésicos, circuitos implantados, cirugía plástica o alteración genética. Similar y quizás aún más poderosa es la invasión de la mente [...] muchas drogas, así como el *rock and roll* son productos definitivamente tecnológicos (Sterling, 1998: 7-8).

La tecnología es puesta en cuestión porque ahora guarda una especial e íntima proximidad con nosotros. En la década de 1980 aparecieron una serie de dispositivos accesibles al gran público: “A partir de los ochenta una serie de (en aquel momento) nuevas tecnologías desbordan los laboratorios de investigación [...] para penetrar en masa en los hogares domésticos” (Lozano, 2024: 25-26). Entre estas nuevas tecnologías encontramos productos tan reconocibles por el gran público como los Walkman de Sony,

⁵ “La obsesión con el costo inmediato y directo, así como las continuas reducciones en límite de costo. Llevó a muchos arquitectos a entender las constantes restricciones como un desafío a su artesanía. Sin embargo un cambio en la cantidad llevado más allá de ciertos límites produce un cambio en la calidad y lo que empezó como un intento razonable de eliminar espacio innecesario y gastos perjudiciales, se ha convertido en un imposible desafío para producir buenos edificios [...] el mal uso de la tecnología ha creado la paradoja, según señalaba Peter Burberry, que la arquitectura moderna no ha producido un entorno eficiente y bonito, sino un entorno deficiente y desagradable” (T.propia).

las videoconsolas de Nintendo —que ahora se encontraban en los salones del hogar— o el famoso ordenador Macintosh de Apple. Es llamativo cómo Sterling señala la relación entre la tecnología y las drogas, dado que es común encontrarse en las ficciones ciberpunkis una gran dependencia tecnológica, similar a una drogadicción. Tal es la situación de Case, protagonista de *Neuromante*:

—¿De veras? —Case sopló su café ruidosamente.

—Necesitabas un páncreas nuevo. El que te compramos te libra de una peligrosa dependencia.

—Gracias, pero me gustaba aquella dependencia.

—Muy bien; porque ahora tienes una nueva (Gibson, 2010: 44).

2.1.2 El sentido de la arquitectura posmoderna en el ciberpunk

Dado este uso constante de las innovaciones tecnológicas, encontramos que en Estados Unidos durante las décadas de 1950 y 1960 se apostó por una mayor eficiencia y velocidad en la edificación. Esto afectó y descuidó la presencia de elementos formales, así como una pérdida de estilo. Lo que, para Jencks, terminó por “desencantar” la arquitectura:

La calidad del diseño se resiente porque nadie controla el trabajo entero del principio al final y porque el edificio debe construirse rápida y eficazmente de acuerdo con fórmulas probadas [...] En pocas palabras, los edificios hoy en día son desagradables, brutales y demasiado grandes porque se construyen para ganar dinero por urbanizaciones ausentes (Jencks, 1981: 14).

Lejos quedaba ya el ideal de Le Corbusier de ordenar los elementos en un espacio. En las décadas de 1950 y 1960, lo que motiva la construcción de edificios es el capital, es decir, una masiva producción de edificios para su inserción en el mercado inmobiliario. Esta nueva motivación, sumada al descontrolado uso de la tecnología habría dado lugar, según nuevamente a Jencks, al desencantamiento de los edificios y de la arquitectura:

Se ha producido un estilo reconocible propio de los arquitectos de la élite y de la clase media, estilo que tiende a la univalencia por la necesidad de tener una imagen consistente como arquitecto. Está compuesto de geometrías repetitivas, divorciado de la mayoría de las metáforas excepto la de la máquina [...] Es cierto que esta práctica produce ahora una

escultura idiosincrásica y esencialmente aburrida, supersimplificada y escrita en un solo lenguaje (Jencks, 1981: 78-79).

Los apartamentos son todos idénticos sin posibilidad de diferencia. Las urbanizaciones se repiten y se identifican entre ellas, lejos quedaba la idea romántica de la casa abandonada o de la mansión encantada. Esa era la situación a la que se enfrentaba la arquitectura posmoderna.

Vemos que la arquitectura moderna, a pesar de su agotamiento a finales de la década de los 1960⁶, contenía elementos que cabe encontrar en una metrópoli ciberpunk: la tecnología al servicio del sistema económico, edificios colosales que no son ni prácticos ni bonitos, y, en definitiva, espacios dictaminados por el capital. En este sentido no es del todo casual que los autores ciberpunkis imaginasen sus distopías a través de las peores cualidades que la arquitectura moderna pudo otorgar. Sin embargo, como veremos a continuación, las aspiraciones de la arquitectura posmoderna también se vieron manipuladas por el poder.

Tras la arquitectura moderna, el primer paso de la arquitectura posmoderna sería, siguiendo nuevamente Jencks, buscar un sentido a la arquitectura. Los edificios modernos buscaban un pragmatismo que inevitablemente terminó por eliminar otras características fundamentales de las construcciones. Los edificios habían perdido rasgos que históricamente siempre tuvieron: la sacralidad, la comunidad y la identidad perecieron en pos de la velocidad y de la práctica. Por ello, se volvieron a emplear metáforas en la arquitectura, tales como el símil entre el rostro de un humano y la cara de un edificio, siendo el ejemplo más claro la *Casa Cara* (1974) del arquitecto Yamashita. Se redujo la planificación urbanística y, en lugar de planear colosales edificios, la renovación urbanística tomó unidades más pequeñas y se tuvieron en cuenta actividades humanas

⁶ A pesar de que Jencks señale de forma muy concreta la muerte de la arquitectura moderna con la demolición del proyecto Pruitt-Igoe en el 15 de julio de 1972 (Jencks, 1981: 9), otras fuentes señalan diferentes fechas. MacEwen, por ejemplo, señala el fin de la arquitectura moderna a mitades de la década de 1960 (MacEwen, 1974: 11). De lo que no cabe duda es de ciertos signos de debilidad y flaqueza presentes durante esta década: crecientes preocupaciones en círculos de arquitectos, así como el accidente de *Ronan point* en 1968 que generó una gran crítica social (MacEwen, 1974:12), sumado a esto, la publicación de *The new Brutalism: Ethic or Aesthetic?*, en 1966 por Reyner Banham, generó un mayor descontento con el movimiento moderno (MacEwen, 1974: 13). Por estas razones señalamos los últimos compases de la década de 1960 como los momentos finales de la arquitectura moderna.

más allá del comercio y de la residencia. El espacio posmoderno se ordenaba no ya con la velocidad en mente, sino con el desarrollo y gestión de las actividades sociales.

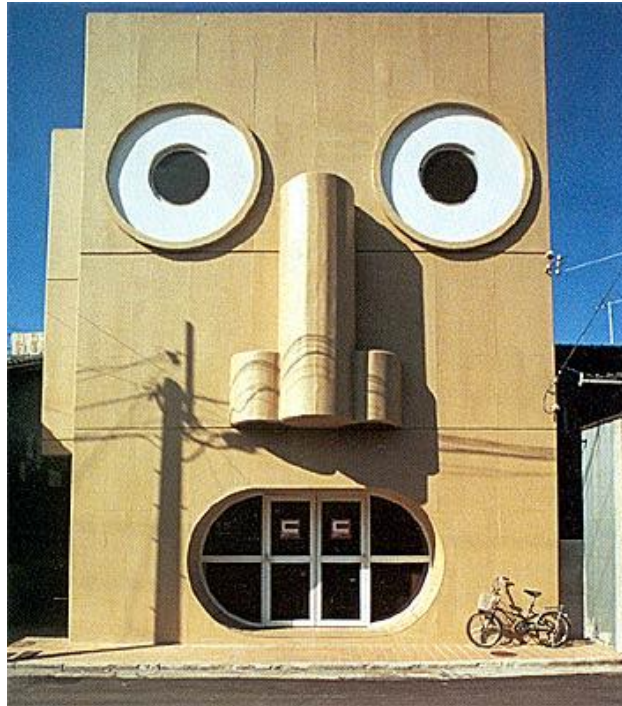


Figura 1: *La casa cara*. Fuente: (Yamashita, K. 1974. Osaka).

El sentido de la arquitectura posmoderna era, de acuerdo con Jencks, servir al ciudadano no únicamente desde un punto de vista pragmático, sino atender tanto a sus necesidades estéticas como sociales: construcción de bibliotecas, espacios verdes y una cohesión de los edificios con el espacio comunitario (Jencks, 1981: 96). Es del todo natural el deseo de vivir en una ciudad bella a la par que útil. Había que recuperar la belleza de las ciudades, por eso mismo, los edificios posmodernos manifiestan diversos estilos y se utilizaron una serie de criterios estéticos atendiendo a la historia de la comunidad y del país, se rescataron y mezclaron varios estilos históricos con el fin de otorgar algo nuevo y aun así familiar siendo su mayor representante el arquitecto Robert Venturi: “cargaremos el acento en la imagen —la imagen por encima del proceso o de la forma— al afirmar que la arquitectura depende, para su percepción y creación, de la experiencia pasada y la asociación emotiva” (Venturi *et al.*, 2011: 114).

En *Aprendiendo de las Vegas*, Venturi entiende que la arquitectura moderna olvidó el simbolismo y la historia del arte, centrándose en su propio estilo:

Los primeros arquitectos modernos desdeñaban la recolección en arquitectura, así como cualquier historicismo que minimizase el carácter revolucionario y no evolucionista de su arquitectura, basada casi exclusivamente en la tecnología, la segunda generación de arquitectos modernos reconocía solamente los hechos constituyentes de la historia, tal como los estableció Sigfried Giedion, quien abstrajo el edificio histórico y su *piazza* reduciéndolo a forma y espacio puros a la luz (Venturi *et al.*, 2011: 132).

Este olvido del simbolismo desconectó la arquitectura moderna de la historia del arte. Venturi realizó una distinción entre edificios cuyo simbolismo absorbe los sistemas espaciales arquitectónicos, y otro tipo de edificaciones que logran un sistema simbólico independiente al espacio y a la estructura. Los primeros serían los “edificios pato” frente al “tinglado decorado”⁷. Los “edificios pato” son incompatibles con símbolos adicionales externos al edificio, están encorsetados y aislados en su propio sistema. Por ello, este tipo de edificios, aunque puedan ser llamativos al principio, rápidamente pierden su encanto. Para ilustrar esto, Venturi acude a la *Crawford Manor* como ejemplo:

Pese a sus espectaculares balcones, ¿es interesante Crawford Manor? [...] Crawford Manor *es* fea y ordinaria, aunque *parezca* heroica y original. Criticamos Crawford Manor no por su “deshonestidad” sino por su irrelevancia hoy. Vamos a intentar demostrar que Crawford Manor y la arquitectura que representa se ha empobrecido, tanto por en lo que se refiere al método como al contenido de sus imágenes, por rechazar el ornamento denotativo y la rica tradición iconográfica de la arquitectura histórica (Venturi *et al.*, 2011: 130).

⁷ Venturi acuña estos términos en honor a la obra *The Long Island Duckling*. Un edificio con forma de pato que, a pesar de ser funcional, su significado y simbolismo proviene del edificio en sí, no de las partes que conforman. Venturi entiende que hay un tipo de edificio cuyo simbolismo *es* el edificio. Respecto al “tinglado decorado”, es un término que toma como imagen los característicos puestos de comida rápida en vías de servicio de EE.UU. En estos casos el simbolismo de estos puestos proviene de elementos que se añaden y se integran en el edificio, tales como vallas publicitarias. En estos casos los símbolos son independientes del edificio dado que provienen de elementos cuya finalidad es decorar la obra en la que se encuentran (Venturi *et al.*, 2011: 114-117).



Figura 2: *Crawford Manor*. Fuente: (Rudolph, P. 1966. New Haven).

Los “edificios pato” (que rápidamente asociamos con la arquitectura moderna) están condenados a la irrelevancia porque rechazan todo tipo de iconografía adicional que no sea inherente a su propio sistema arquitectónico: “La expresión de la arquitectura moderna se ha convertido en un expresionismo seco, vacío, aburrido y, en último término, irresponsable [...] Al sustituir la decoración por la articulación, se ha convertido en un pato” (Venturi *et al.*, 2011: 130). Por estas razones la arquitectura necesita una conexión histórica, una iconografía a la que poder acudir y renovarse. Es por esto que, en el análisis de Venturi, se defiende al “tinglado decorado” como el modelo arquitectónico preferente: los ornamentos renuevan el significado del edificio y nos reintegran, como espectadores, a una historia del arte que conecta la obra arquitectónica con un pasado artístico, vital para la arquitectura:

Fundamental para la defensa del tinglado decorado es la suposición de que el simbolismo resulta esencial en arquitectura y que el modelo de una época anterior o de la ciudad existente forma parte de las fuentes que nos nutren, como la reproducción de elementos es parte de diseño de esta arquitectura (Venturi *et al.*, 2011: 163).

Por ello, la figura del arquitecto debe de atender al espacio que está tratando, pero sin tantas restricciones en cuanto a la técnica o tecnología se refiere. Esta forma de combinar los ornamentos, dio lugar a nuevas maneras de entender el hogar como *La casa cósmica* de Jencks o la planificación de edificios empresariales como *El edificio Portland*.



Figura 3: *La casa cósmica*. Fuente: (Jencks, C. 1983.Londres).



Figura 4: Edificio Portland. Fuente: (Graves, M. 1983. Portland).

La flexibilidad que tiene un “tinglado decorado” frente a la rigidez de los “edificios pato” tolera una mayor combinación de estilos. Escritores ciberpunkis como Gibson construyen sus ficciones de forma similar: reuniendo y cohesionando elementos dispares, otorgándoles así un nuevo significado, tal y como se analiza en el artículo *How William Gibson Keeps his Science Fiction Real* (Rothman, 2019). En este análisis se estudia el proceso creativo de este autor para concluir lo siguiente: “Some speculative writers are architects: they build orderly worlds. But Gibson has a collagist’s mind. He has depicted himself as ‘burrowing from surface to previously unconnected surface’”⁸ (Rothman, 2019: 8). En este sentido, podemos comprobar que Gibson, uno de los

⁸ “Algunos escritores especulativos son arquitectos: Construyen mundos metódicos, pero Gibson tiene la mentalidad de un creador de collage. Él se representa como ‘excavando desde la superficie hasta una superficie previamente desconexa’ ” (T.propia).

escritores fundacionales y más característicos del ciberpunk, concibe sus mundos de forma similar a la que opera un “tinglado decorado”.

Gracias a los análisis de Jencks, MacEwen y Venturi, hemos podido hacer un recorrido de las características principales de la arquitectura posmoderna y como estas responden a la crisis que padecieron las ideas modernas concebidas por Le Corbusier. Aun así, de la misma forma que la visión del arquitecto suizo fue decayendo debido a factores externos como el uso tecnológico. Las pretensiones de la arquitectura posmoderna caían en el riesgo de ser alteradas por fuerzas externas como el capital o el estado. Foucault ya advertía del uso del urbanismo posmoderno para un interés estatal y de control:

Desarróllese entonces toda una problemática: la de una arquitectura que ya no está hecha simplemente para ser vista (fausto de los palacios), o para vigilar el espacio exterior (geometría de las fortalezas), sino para permitir un control interior, articulado y detallado para hacer visibles a quienes se encuentran dentro; más generalmente, la de una arquitectura que habría de ser un operador para la transformación de ellos individuos: obrar sobre aquellos a quienes abriga (Foucault, 2002 :159).

Si la arquitectura posmoderna pensaba atender a las necesidades locales aun manteniendo una cohesión con la cultura local (Bentley, 2014: 176), sus pretensiones fueron descuidadas al no tener en cuenta lo siguiente: si el principio rector de esta arquitectura son los intereses sociales, estos intereses pueden ser influidos, modificados y alienados para seguir subordinados a un poder político y económico. Si Le Corbusier entendía la arquitectura como una organización de entes y de relaciones: “Arquitecturar es poner en orden ¿poner en orden qué? Unas funciones y unos objetos” (Le Corbusier, 1978: 90). La arquitectura posmoderna disponía los intereses sociales de la misma manera que era capaz de manipularlos a su antojo. En el artículo de Jorge Octavio Ocaranza Velasco y Verónica Díaz Núñez “La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano ciberpunk” se analizan representaciones de ciudades posmodernas bajo el enfoque del ciberpunk. Podemos encontrar en este estudio una serie de reflexiones pertinentes acerca de la arquitectura como un medio de control: “La arquitectura [...] se convierte en un medio de soporte para las estructuras ideológicas del poder de manera eficaz y contundente. En la ciudad posmoderna la manipulación se ejerce [...] por medio de la disciplina de las mentes” (Ocaranza Velasco y Díaz Núñez, 2015: 52).

El ciberpunk representará en sus ciudades los defectos de ambos tipos de arquitectura. Tratarán la dependencia de los avances mecánicos y su uso al servicio de una eficiencia y velocidad en una vertiginosa carrera por ganar dinero, así como un mayor control sobre su población. Prosiguiendo con el análisis de Ocaranza Velasco y Díaz Núñez:

El eslogan de alta tecnología y baja vida sintetiza los rasgos más conspicuos del mundo ciberpunk [...] El tema principal es la transformación de lo humano bajo los efectos negativos de lo tecnológico, expresado mediante localizaciones urbanas híper-tecnológicas con alta degradación ambiental y fuertemente segregadas, sociedades distópicas jerarquizadas e híper-vigiladas [...] que se corresponde, en nuestra opinión con sociedades tecnológicas bajo modos extremos de las actuales sociedades de control (Ocaranza Velasco y Díaz Núñez, 2015: 49).

La ciudad ciberpunk está regida por una unión entre el capital y la tecnología. Gracias a esto se configura un espacio urbano que ejerce un poderoso control sobre sus habitantes. Estos se ven inmersos en un entorno que les vigila, les fatiga y en bastantes casos, les oprime. Los autores ciberpunkis, en este sentido, representaron en su ficción la advertencia de Foucault: entendieron la ciudad del futuro como una distopía en la que el descontrolado avance tecnológico se emplea principalmente para vigilar a la población, controlarlos de manera inconsciente y aumentar la brecha económica entre los ricos y pobres.

A lo largo de este análisis hemos anticipado una serie de relaciones entre la arquitectura estadounidense de las décadas de 1950, 1960 y 1970 con la ciudad ciberpunk. La aplicación de las nuevas tecnologías en la arquitectura, así como la rapidez para implementar nuevas técnicas en los diseños será de ayuda para entender el rápido crecimiento y presencia tecnológica que presentan las metrópolis ciberpunkis. De la misma manera, el empleo y control del espacio que señalaba Foucault facilitará la comprensión de ciertos elementos distópicos que se construyen en la ciudad ciberpunk: la amplia presencia de videovigilancia y otros instrumentos de control de la población, es tan solo un ejemplo de cómo la arquitectura puede estar al servicio de poderes autoritarios. Aun así, debemos de analizar en detalle la configuración urbana de estas ficciones para entender de mejor manera hasta que nivel afecta esta disposición del espacio a las figuras narrativas que habitan estos entornos distópicos.

2.2 La ciudad ciberpunk como distopía crítica

2.2.1 La ciudad ciberpunk y la metamorfosis tecnológica

Una vez hemos tratado los antecedentes arquitectónicos del ciberpunk, es el turno de abordar los rasgos principales de las metrópolis características de esta corriente de ciencia ficción y sus injerencias en el sujeto que las habita. Es el propósito de este capítulo realizar un comentario y análisis de estos entornos urbanos.

La ciudad ciberpunk se presenta de manera exuberante en las obras ciberpunkis. Su inmensidad suele ser destacada desde los primeros compases a través de escenas o pasajes introductorios. En el caso de las obras audiovisuales, resulta sintomático el empleo de largas secuencias en las que la ciudad toma cierto protagonismo. Podemos encontrar un claro ejemplo en la primera película de *Ghost in the Shell*. La protagonista, Motoko Kusanagi, realiza un recorrido en barca mientras se muestran planos detallados de la metrópoli, destacando sus edificios, así como el ambiente de la vida en la urbe (Oshii, 1995: 00:32:20 – 00:36:30). En esta secuencia de la película se centra en presentar la ciudad únicamente acompañado por la banda sonora de fondo. Asimismo, en el tramo introductorio de *Akira* (Anexo, clip 01. Otomo, 1988: 00:03:52- 00:04:15), podemos contemplar una serie de elementos característicos: rascacielos con una fuerte presencia de luces de neón, apariciones constantes de hologramas publicitarios y una representación panorámica de la ciudad que, contrapuesta a sus habitantes —poco más que puntos— da cuenta de sus colosales dimensiones. Esta sensación de preminencia de la ciudad es una carta de presentación habitual de las ciudades ciberpunk. Ya en *Neuromante* encontramos pasajes como este:

Night City era como un perturbado experimento de darwinismo social, concebido por un investigador aburrido que mantenía el dedo pulgar sobre el botón de avance rápido. Uno dejaba de rebuscárselas y se hundía sin dejar huella (Gibson, 2010:12).

Hemos tratado con anterioridad la vertiginosa velocidad del avance tecnológico, y su influencia en la arquitectura del siglo XX. La ciudad ciberpunk no es ajena a ello. Prosiguiendo con el caso de *Akira*, podemos comprobar cómo en tan solo un par de décadas la ciudad de Tokio resurge de sus escombros y alcanza unas dimensiones titánicas.



Figura 5: Plano general de Tokio en la secuencia introductoria de *Akira*. Fuente: (Otomo, 1988: 00:00:31).



Figura 6: Plano introductorio de Neo Tokio (reconstruido en tan sólo 30 años). Fuente: (Otomo, 1988: 00:03:59).

Anteriormente con Le Corbusier, anticipábamos que la innovación tecnológica era la que marcaba la configuración y ordenación de los elementos urbanos. En este sentido, la tecnología se erige como el punto dominante a la hora de concebir las ciudades. Si consideramos el descontrolado desarrollo tecnológico, característico del ciberpunk, observaremos que la distópica textura urbana responde prioritariamente a las exigencias tecnológicas, relegando a un segundo plano las necesidades de sus habitantes. Así, esta serie de cambios drásticos impulsados por el avance tecnológico pone en jaque los modos tradicionales de habitar los entornos urbanos. De esta forma, el ciudadano promedio en el contexto ciberpunk, habita una ciudad que prioriza los elementos tecnológicos por

encima de sus propias necesidades. En consecuencia, los habitantes de estas ciudades deben aclimatarse a esta tecnología imperante, siendo muy común en el ciberpunk el uso de implantes tecnológicos en el cuerpo. La descripción de *Neuromante* anteriormente referida, pone de manifiesto cómo el sujeto que no logra adaptarse a esta innovación tecnológica “se hunde sin dejar huella”.

En este sentido, en las obras ciberpunkis es recurrente la fusión entre la tecnología y el cuerpo hasta límites insospechados. La ciudad ciberpunk favorece una metamorfosis del sujeto, como ejemplifican las “gárgolas” de *Snow Crash*:

Las gárgolas representan la vertiente incómoda de la Corporación Central de Inteligencia. En vez de portátiles, llevan los ordenadores en el cuerpo, divididos en varios módulos colgados de la cintura, de la espalda, de los auriculares. Sirven como dispositivos de vigilancia humanos, grabando todo lo que ocurre a su alrededor. No hay nada que tenga una apariencia más estúpida; esas vestimentas son el equivalente moderno de las fundas para las reglas de cálculo o de las bolsas para colgar la calculadora del cinto: marcan a quienes los usan como pertenecientes a una clase que está a la vez por encima y muy lejos de la sociedad humana (Stephenson, 2000: 123).

Hiro Protagonist, el héroe protagonista de *Snow Crash*, va convirtiéndose a lo largo de la novela en una gárgola a medida que requiere más y más información para cumplir sus objetivos. En la novela de Stephenson, el control de la información es una de las problemáticas principales a la que se debe enfrentar su protagonista. El principal antagonista de la novela, L. Bob Rife, es un magnate de una corporación de redes de comunicación. Su propósito consiste en controlar a la población general y, especialmente, a los *hackers* expertos en la difusión de información a través de una droga y un virus informático respectivamente. Aprovechando las redes de comunicación y el tráfico de información, L. Bob Rife consigue controlar la mente de reconocidos *hackers*. Podemos entender que, en el mundo y sociedad de *Snow Crash*, la información es un eje fundamental. Es por ello que aquellos ciudadanos que comprenden la importancia de estas redes de comunicación e información, modifican su cuerpo con el fin de captar la mayor cantidad de datos posible.

La metamorfosis tecnológica del sujeto y su carrera por la evolución pone de manifiesto una serie de consideraciones sobre la naturaleza del hombre (Molinuevo, 2004: 97-98). La tecnología se vuelve una necesidad y una adicción de la que es imposible escapar. En el caso de *Neuromante*, su protagonista, Case, tras robar dinero a sus propios

jefes, es sometido a una intervención que ocasiona graves daños a su sistema nervioso, lo que provoca que no tenga acceso a la tecnología que le habilita para viajar al ciberespacio. Este fue el mayor de los castigos:

Para Case, que vivía para la inmaterial exultación del ciberespacio, fue la Caída. En los bares que frecuentaba como vaquero estrella, la actitud distinguida implicaba un cierto y desafectado desdén por el cuerpo. El cuerpo era carne. Case cayó en la prisión de su propia carne (Gibson, 2010: 7).

Es por ello que Case emprende una larga búsqueda para incorporar implantes tecnológicos a su carne y así recuperar el acceso al mundo digital. Para Case esta tecnología marca la diferencia entre la vida y la muerte, entre una excitante vida en el ciberespacio y una monótona rutina en la ciudad material.

El protagonista de *Neuromante* adopta una visión negativa del cuerpo, al que concibe como “una prisión de carne”. Esta postura muestra un claro desprecio por el cuerpo que limita y restringe las acciones del individuo —especialmente en un entorno hipertecnificado—. Mientras tanto en *Snow Crash*, dado el peligroso virus mental, hay un especial cuidado por el cuerpo. Hiro Protagonist no puede abandonar su cuerpo dado que éste es el principal receptor de la información (y, por consiguiente, el principal acceso del virus). Por ello, ante el complot orquestado por L. Bob Rife, se ve obligado a modificar su cuerpo hasta convertirse en las ya mencionadas “gárgolas” (Hernández, 2003:190). Las posiciones que ambas novelas adoptan respecto al cuerpo ya han sido estudiadas en el análisis de Domingo Hernández titulado “La cultura oral electrónica, cuerpos, *hackers* y virus” (2003). Este ensayo establece una relación entre la novela de Stephenson y la transmisión de una cultura y tradición oral en un mundo tecnificado. Para nuestro análisis de las morfologías espaciales, es especialmente destacable la mutación que sufre el cuerpo en lo que se ha entendido como una “cultura oral electrónica”: que expresa la información e ideas mediante las nuevas tecnologías. En palabras de Hernández:

Los pilares que sostenían la cultura oral griega, el cuerpo, la imagen [...] ahora se entienden casi todos en un sentido doble con rasgos positivos y negativos. La nueva oralidad es... electrónica y ello implica la mirada ambigua que exigen las nuevas tecnologías (Hernández, 2003: 193).

En este sentido, las nuevas tecnologías aportan un nuevo enfoque a estos elementos clásicos que, como advierte Hernández, puede conllevar cualidades negativas. En una actualidad como la nuestra, determinada por las redes sociales y un constante flujo de información, el cuerpo es el objetivo de un incesante torrente de estímulos: el marketing de alimentos o de fragancias busca generar una reacción fisiológica en el espectador, los recientes *reels* incorporan elementos visuales llamativos para atraer y mantener la vista del usuario constantemente. Esta problemática no es estrictamente novedosa, podríamos acudir a las clásicas máquinas “tragaperras” que operan de forma similar: luces y sonidos llamativos que atraen poderosamente la atención. Aún así, si el análisis de Hernández se sitúa en el ya lejano 2003, en el presente 2025 somos testigos de cómo este problema se ha intensificado a medida que las sociedades han ido asumiendo y adaptando estas tecnologías, adquiriendo así una mayor presencia en los espacios públicos (siendo la Times Square de Nueva York o el barrio de Shibuya de Tokio ejemplos significativos) y privados. Si con Le Corbusier advertíamos que la configuración urbana estaba supeditada al desarrollo tecnológico, ahora entendemos que esta tecnificación de los espacios le otorga un papel clave al cuerpo y a la imagen que tan despreciados habían sido por Platón. Aun así, advierte Hernández: “El cuerpo regresa, pero, a su papel de instrumento fácil para el embrujo [manipulación], añade ahora la posibilidad de su ampliación y movilidad mediante la conexión con lo tecnológico” (Hernández, 2003: 210).

Este regreso del cuerpo trae consigo una visión instrumental: las nuevas tecnologías, tan presentes en la actualidad, son capaces de afectar al cuerpo a través de estímulos sensoriales. Si la “cultura oral electrónica” es síntoma de una mayor presencia tecnológica en todos los ámbitos, encontramos su máxima representación en las distopías ciberpunkis. Por ello, en estas obras y tal y como se advertía hasta el momento, el cuerpo es concebido como un arma de doble filo. Puede alcanzar nuevas posibilidades gracias a los implantes tecnológicos, pero también puede ser instrumentalizado y manipulado para otros fines. Si recordamos el caso de *Neuromante*, Case busca por todos sus medios una intervención quirúrgica que le permita recuperar el acceso al ciberespacio. Tras conseguir aliarse con una mafia, finalmente es sometido a la operación que tanto ansía, sin embargo, resulta ser una trampa: “—Tienes quince saquitos de toxina sujetos a las paredes de varias arterias mayores, Case. Se están disolviendo [...] haz el trabajo y podré inyectarte una enzima que soltará los saquitos sin abrirlos” (Gibson, 2010:44). El propio cuerpo de Case

es constantemente modificado de tal forma que resulta en una pesada carga. Por tanto, no es sorprendente que el protagonista de *Neuromante* lo conciba como “una prisión de carne”.

Hiro Protagonist, por el contrario, mejora en *Snow Crash* su cuerpo de forma progresiva, incorporando una mayor cantidad de periféricos informáticos que le permiten operar de una manera más óptima, en este sentido, no considera su cuerpo como una carga sino como una herramienta mejorable a través de la tecnología. Tal y como se refleja en la novela:

—No se trata exactamente de ser una gárgola ¿Recuerdas cuando me soltaste eso de que me gastaba todo el dinero en equipo informático?

—Claro.

—Decidí que no me gastaba lo suficiente, así que me he comprado una máquina para llevar en el cinturón. La más pequeña que existe. Voy por la calle con esa cosa sujeta sobre mi vientre. Es realmente guay.

—Eres una gárgola.

—Sí, pero no es lo mismo que llevar tanta mierda aparatosa colgada por todo el cuerpo...

—Una gárgola (Stephenson, 2000: 265).

Ambos protagonistas conciben sus propios cuerpos en función de la tecnología implantada y —más importante— su finalidad. La manipulación corporal de las nuevas tecnologías, previamente señalada por Hernández, encuentra en el ciberpunk su representación extrema. La propia concepción del individuo, así como su relación con algo tan propio como el cuerpo, está determinada por un sistema tecnológico asumido dentro de una ciudad. Estos entornos urbanos, al poseer un grado tecnológico tan alto, fuerzan a sus habitantes a tomar parte de un proceso de adaptación por el que se ven obligados a asumir en sus propias carnes la tecnología imperante. De este modo, la ciudad ciberpunk se organizaría tomándola como referente. Los habitantes de estas ciudades necesitarían, por tanto, modificar sus cuerpos para poder experimentar el espacio físico, ya que la manera tradicional de hacerlo (a través del cuerpo exclusivamente compuesto de carne y hueso) no es apta para estos entornos hipertecnificados.

Por estas razones, los habitantes de las metrópolis ciberpunkis han de enfrentarse a la elección de adaptarse tecnológicamente a la hipertecnificación del espacio o, como

decía Gibson a propósito de Night City, “desaparecer sin dejar huella”. La alternativa a estas dos opciones consiste en una evasión de la ciudad en pos de un *locus amoenus*, sin embargo, no hay resquicios de una naturaleza libre de la mano del hombre ni mucho menos de la tecnología.

De esta manera, la ciudad ciberpunk se impone como una prisión, una jaula en la que el sujeto ha de adaptarse de manera activa ya sea volviéndose enteramente dependiente de la tecnología o emprendiendo un infructuoso escape lejos de la urbe. La película *Dark City* de Alex Proyas es un claro ejemplo de ello. En ella seguimos a John Murdock, un hombre amnésico que despierta en mitad de una escena de un crimen: un asesinato que no recuerda haber realizado. A lo largo de la cinta, se va destapando una conspiración en la que los habitantes de una ciudad son sometidos a una serie de experimentos que deshacen la memoria de sus ciudadanos y les fabrican recuerdos artificiales. Murdock intenta por todos sus medios buscar un sentido a su propia existencia, y para ello se propone alcanzar lo que recuerda como su hogar: una idílica playa cubierta de colores cálidos y tropicales. Este recuerdo idealizado del protagonista, sirve como contraposición a la estética sombría y oscura de la propia ciudad. Su búsqueda resulta inútil, pues el espacio parece estar vivo y le impide salir de la urbe: la metrópoli se encuentra controlada por una serie de extraterrestres con poderes psíquicos que buscan encontrar la “esencia” de la humanidad. Estos son los responsables del experimento que, con sus poderes, altera físicamente el espacio de la ciudad cada medianoche. Por mucho que Murdock intente encontrar una salida, sus intentos se ven continuamente frustrados porque la ciudad abarca la totalidad del espacio, tal y como el doctor Daniel Schreber, encargado de los experimentos, le revela en la película: “No existe ningún océano, John, no hay nada más allá de la ciudad. El lugar que usted llama hogar solo existe en su mente” (Proyas, 1998: 1:14:00).

A lo largo de *Dark City* hay múltiples escenas en las que aparecen animales enjaulados o liberados. Cabe interpretar que estas secuencias guardan paralelismo con el estado en el que se encuentra John Murdock con respecto a la ciudad. Cuando despierta por primera vez con amnesia, fruto de un experimento fallido, su protagonista consigue zafarse del control mental de sus responsables. Al mismo tiempo, se presenta en la escena un pez en el suelo, fuera del agua y con su pecera destruida. De esta forma se establece un paralelismo con Murdock, que ha roto su primer contenedor, su primera jaula. Aun así, está confuso y vive asustado con una incertidumbre que permea los primeros

compases de la película. Lo primero que hace Murdock antes de escapar de la escena del crimen en la que despierta, es devolver el pez a una bañera, es decir, reinsertar el pez en una jaula mayor. De la misma forma, aunque Murdock haya logrado escapar de la policía y haya emprendido su primer paso en búsqueda de la verdad, sigue encerrado en un calabozo aún mayor: la ciudad.

Esto también se nos muestra desde el inicio a través de una secuencia en la que un investigador está experimentando con ratas en un laberinto sin salida. Desde el comienzo, ya hay un fuerte simbolismo que indica que Murdock es un prisionero dentro de un laberinto, de una ciudad.



Figura 7: Rata en un laberinto sin salida. Fuente: (Proyas, 1998: 00:08:42).



Figura 8: Murdock descubriendo la verdad de la ciudad. Fuente: (Proyas, 1998: 01:14:20).

A partir de casos como *Akira*, *Snow Crash*, *Neuromante* y *Dark City* podemos concluir que la ciudad ciberpunk es el fruto de una serie de avances tecnológicos que alteran intrínsecamente la configuración del espacio y la experiencia del mismo. Sus

habitantes necesariamente deben pasar por un proceso adaptativo brutal. Esto lleva a una serie de modificaciones de las condiciones de vida hasta tal punto que, tal y como sucedía con las gárgolas de *Snow Crash*, los ciudadanos se ven obligados a modificar su propio cuerpo con tecnología de alto coste a través de un procedimiento que resulta largo, costoso y —podemos imaginar—altamente doloroso. Este proceso implica una dependencia tecnológica y una subordinación con las corporaciones que las desarrollaron.

Por el contrario, aquellos ciudadanos que no sigan con este proceso de adaptación se convierten prácticamente en apátridas que perciben la ciudad como un entorno extraño y de difícil recorrido como se refleja en la película de Proyas. Incluso en los casos en los que el sujeto consigue integrarse dentro de la sociedad ciberpunk sin acudir a una hipertecnificación corpórea, son tratados como casos excepcionales. Togusa, personaje secundario de *Ghost in the Shell* es un buen ejemplo de ello. Este es un soldado de las fuerzas especiales policiales que, a diferencia de todos sus compañeros de equipo, no cuenta con mejoras cibernéticas en su cuerpo. En sus breves apariciones se muestra inseguro de sus propias capacidades tanto físicas como intelectuales. Esta desconfianza en sí mismo es fruto de un sentimiento de inferioridad respecto de sus compañeros que, al contrario que él, tienen fuerza sobrehumana y altas capacidades mentales gracias a las modificaciones cibernéticas.

Esta metamorfosis tecnológica del sujeto ciberpunk, no solamente altera los sistemas económicos y productivos de la ciudad, sino que también afecta a las relaciones sociales que se dan dentro de ella y, más importante, a la autopercepción de sus habitantes. Los implantes tecnológicos corporales habilitan nuevas maneras de experimentar el espacio urbano.

De esta forma, la hipertecnificación de la ciudad y del sujeto constituye un elemento clave para la formación de un espacio distópico que se cierne sobre sus habitantes sin posibilidad de escape. Esta serie de características han sido tratadas por autores como José Luis Molinuevo (2004) e Inmaculada Murcia (2020) en torno al humanismo tecnológico y a lo sublime tecnológico, respectivamente. Estos análisis reflejan las cualidades críticas que constituyen las distopías propias de esta corriente de ciencia ficción. Resulta paradójico, sin embargo, que uno de los relatos fundacionales del ciberpunk, *El continuo de Gernsback* (Gibson, 1981), no desarrolla su planteamiento desde coordenadas distópicas sino todo lo contrario, desde los restos de una utopía que subsiste en el imaginario colectivo. Es por ello que ahora procederemos a analizar este

relato y la importancia de los entornos utópicos en la construcción de las distopías críticas ciberpunkis.

2.2.2 La inversión utópica del ciberpunk

El ciberpunk toma como escenario predominante distópicas ciudades que se articulan en torno a la injerencia tecnológica en los espacios y en sus habitantes. En otras representaciones de la ciencia ficción, es posible presentar estas configuraciones urbanas de otra manera: en utopías. Comúnmente, estas se manifiestan a través de ciudades aparentemente perfectas en las que no sucede, al menos en apariencia, ningún contratiempo ni infortunio. Esta presentación de espacios urbanos no tiene cabida en el ciberpunk. La razón se encuentra precisamente en que sus autores veían en estas utopías ciertos elementos distópicos. Encontramos en el relato *El continuo de Gernsback* un claro ejemplo. Este texto, publicado originalmente en la revista *Omni Magazine* en 1981, sería posteriormente recogido por Bruce Sterling en *Mirrorshades* (1986) y por el propio William Gibson en la colección *Quemando Cromo* (1986). Este relato ironiza con los maravillosos futuros imaginados en la revista de ciencia ficción *Amazing Stories* (1924) fundada y editada por el mismísimo Hugo Gernsback, una de las figuras más relevantes en la ciencia ficción (Collado Rodríguez, 2017: 187). En esta historia, su protagonista es un fotógrafo profesional que tiene como encargo realizar un reportaje de edificios propios de la arquitectura americana de las décadas de 1930, 1940 y 1950 para una editorial. El proyecto posee un sugerente título (“la futuropolis americana: el mañana que nunca llegó”), y consiste en observar elementos “futuristas” de la arquitectura del presente. De esta forma le realizan un encargo al protagonista: “[Dialta Downes] Estaba hablando sobre estas curiosidades de lo ‘futurístico’ [...] Ella veía estas cosas [elementos futuristas en la arquitectura presente] como fragmentos de un mundo onírico, abandonado en el despreocupado presente; y quería que lo fotografiase para ella” (Gibson, 1998: 11).

Durante su labor, nuestro protagonista empieza a sufrir una serie de alucinaciones en las que vislumbra una suerte de ciudad del futuro, una ciudad en la que todos sus ciudadanos son felices, una ciudad perfecta que resulta extraña:

Tras de mí, la ciudad iluminada: los reflectores recorrían el cielo por el simple placer de hacerlo. Los imaginaba llenando plazas de mármol blanco, en orden y alerta, sus claros ojos brillando entusiasmados por sus calles completamente iluminadas y llenas de coches plateados (Gibson, 1998: 15).

Sin embargo, prosigue Gibson: “Todo tenía el siniestro sabor de la propaganda de las Juventudes Hitlerianas” (Gibson, 1998: 15). Esta perfección en las ciudades utópicas se presenta ante el espectador con matices siniestros. A su vez, estos futuros ideales contienen un problema inherente: el aburrimiento. Respecto a esto, J. G. Ballard, escritor de ciencia ficción y referente de los primeros autores del ciberpunk (Sterling, 1998:8), señalaba lo siguiente: “What we should fear about the future is not that something terrible might happen, but that nothing will happen at all: that we might live comfortable in a boring world”⁹ (Nordlung, 2012: 228). Este aburrimiento, señalado por Ballard, pone de manifiesto que un futuro ideal en una metrópolis perfecta derivaría en un entorno distópico. La famosa novela de ciencia ficción *Un mundo feliz* (Huxley, 1932) tiene una premisa similar: una sociedad utópica ha alcanzado la felicidad plena de tal manera que, paradójicamente, viven estancados en su cotidianidad. Esta ficción, aunque no forme parte del ciberpunk, demuestra que los elementos utópicos presentes en algunos relatos de la ciencia ficción son capaces de revisarse y reconducirse hasta alcanzar rasgos distópicos.

La metamorfosis de la utopía en distopía es tratada por Fredric Jameson en su importante estudio *Archaeologies of the Future: the Desire Called Utopia and Other Science Fiction* (2005). En este extenso análisis acerca de las propiedades de las utopías, Jameson realiza una investigación sobre las posibles deficiencias de los escenarios utópicos (Jameson, 2005:189-195). En la misma línea que Ballard, establece que el aburrimiento es la mayor crítica que se le puede realizar a las utopías (Jameson, 2005: 189). Aun así, este aburrimiento puede ser entendido desde varias perspectivas, siendo una de ellas la económica. Esta visión económica del aburrimiento será la que nos devuelva a las distopías ciberpunkis. Jameson sugiere que las sociedades utópicas y aburridas no resultan atractivas para los inversores ni favorece una actividad financiera. En sus propias palabras: “A world reduced to daily life [...] in which only the everyday exist, without great projects [...] risk takers, indeed, entrepreneurs and businessmen, will not be likely to find satisfactions in these more risk-free worlds”¹⁰ (Jameson, 2005: 190). Esta objeción a las ciudades utópicas es desmontada por el propio Jameson a través de la novela *Ecotopia* (1975). Esta novela describe un estado ecologista, fruto de una secesión

⁹ “Lo que nosotros deberíamos temer del futuro no es que algo terrible vaya a suceder, sino que no suceda nada: que vivamos bien en un mundo aburrido” (T.propia).

¹⁰ “Un mundo reducido a su vida diaria [...] en el que solo existe la cotidianidad sin grandes proyectos [...] los inversores, emprendedores y empresarios, en efecto, posiblemente no encontrarán satisfacción en estos mundos sin riesgo” (T. propia).

de los estados de California, Oregón y Washington. En esta nueva nación hay una industria económica altamente sostenible. Los desechos de las fábricas son completamente biodegradables y sus ciudadanos gozan de un entorno libre de polución. Jameson encuentra en esta novela un contraejemplo a la crítica antes expuesta. Siguiendo con sus análisis: “Yet, *Ecotopia* already set the example of the utopian impulse capable of investing entrepreneurial commerce”¹¹ (Jameson, 2005:190). En este sentido, podemos entender que la expansión financiera si podría tener cabida en un entorno utópico, al menos si se cumplen ciertas condiciones. Si llevásemos esta idea hasta sus últimas consecuencias alcanzaríamos una utopía con un fuerte carácter capitalista. De esta forma, nos estaríamos acercando a una visión urbana en la que el flujo del capital es imparable, las empresas serían la autoridad dominante mientras la ciudad padece una ausencia de control estatal. Dicho de otro modo, nos estaríamos aproximando a una ciudad distópica ciberpunk. Prosigue Jameson: “We need not be surprised to find, in its full-blown development in the cyberpunk of the 1980s and 1990s something like the utopian expression of late or finance capital”¹² (Jameson, 2005: 190). De esta forma, una visión utópica sería capaz de deformarse hasta alcanzar rasgos distópicos. Esta idea se encuentra explicitada en el análisis de Jameson: “It would seem that the utopian form is far from being absolutely restricted by its own limits, is capable of mutation and of the seemingly unlimited reflexive reincorporation of anti-utopian position”¹³ (Jameson, 2005: 191).

Esta plasticidad es lo que permite al ciberpunk comenzar en la utopía, con las visiones del fotógrafo protagonista de *El continuo de Gernsback*, y mutar seguidamente en los universos distópicos que caracterizan a esta corriente. Recibir estos rasgos propios de la utopía para posteriormente revisarlos e insertarlos en la articulación de sus universos distópicos.

Según esta línea de argumentación, no es coincidencia que Gibson articulase una visión distópica partiendo de los universos utópicos imaginados en las publicaciones, en aquel entonces clásicas, de la ciencia ficción en tiempos de Hugo Gernsback. A lo largo de *El continuo de Gernsback*, el protagonista sufre una serie de alucinaciones que le hacen

¹¹ “Aun así, *Ecotopia* se posiciona como un ejemplo de una visión utópica en el que la inversión en el comercio empresarial tiene cabida” (T.propia).

¹² “No debe sorprendernos que encontremos en el ciberpunk de las décadas de 1980 y 1990 algo así como la expresión utópica del capitalismo tardío o financiero en su máximo desarrollo” (T. propia).

¹³ “Parece que la forma utópica no está en lo absoluto restringida por sus propios límites. En su lugar, es capaz de mutar e insertarse reflexivamente en posiciones antiutópicas, de forma aparentemente ilimitada” (T.propia).

presenciar visiones utópicas del futuro. Tras recuperarse de esta experiencia, se dirige a un quiosco para comprar una serie de revistas que alertan de amenazas inminentes para la sociedad como la crisis del petróleo o los riesgos de la energía nuclear (Gibson, 1998: 16). El quiosquero, ante la alarmista actitud de su cliente, realiza el siguiente comentario: “Qué asco de mundo en el que vivimos” (Gibson, 1998: 16), a lo que el protagonista responde, concluyendo así el relato: “Desde luego- dije-, o incluso podría ser mucho peor, podría ser perfecto. Me observó mientras desaparecía por la calle con mi pequeño paquete de catástrofe condensada” (Gibson, 1998: 16). De esta forma, la utopía alimenta la distopía ciberpunk desde sus inicios.

Por lo expuesto hasta el momento, entendemos que las ciudades ciberpunks se constituyen necesariamente como distopías, al menos desde el punto de vista de los protagonistas. Si nos situásemos desde la perspectiva de los villanos y antagonistas entenderíamos la ciudad desde otro enfoque muy distinto. Podemos acudir al caso de *Akira*, para entender esta disparidad de puntos de vista. Desde la perspectiva de la banda protagonista —un grupo de adolescentes sin apenas educación—, la ciudad es violenta, los abusos policiales están a la orden del día y ocurren insurrecciones, rebeliones y protestas constantemente. Los escenarios que frecuentan suelen ser barrios de mala muerte, bares repletos de enfermedad, drogas y armas: definitivamente Neo Tokio no resulta un lugar atractivo en el que vivir. Por el contrario, si tomamos como referente a los privilegiados económicamente, la ciudad donde transcurre *Akira* es una inversión con el objetivo de generar riqueza constante. Durante la película, este grupo secreto de inversores arriesgan sus posiciones políticas e incluso sus vidas para proteger la ciudad a cualquier coste. De esta forma, no comprenden la ciudad de Neo Tokio desde coordenadas distópicas, sino todo lo contrario: ellos la perciben como una utopía financiera, tal y como se expresa en el análisis de Jameson anteriormente tratado. El coronel Shikishima, principal antagonista, pretende proteger la ciudad y el *statu quo* de las insurrecciones y de la amenaza creciente del protagonista. La motivación del coronel es distinta de la de los directivos. No obstante, en ambos casos la ciudad es espacio valioso y su conservación algo deseable.

Son por estas razones que los términos de utopía y distopía por sí mismos son ambivalentes y apuntan a la subjetividad de los sujetos que habitan estos espacios. Por ende, resultan problemáticos para un análisis estricto de la morfología urbana ciberpunk.

En su lugar, José Luis Molinuevo propone en *Humanismo y nuevas tecnologías* la noción de “distopía crítica”. En sus propias palabras:

Lo que se trata con la expresión “distopía crítica” es de una interacción entre el pensamiento, la ciencia y la ficción que puede aportar un conocimiento del presente a través de la imaginación de futuros peores o distintos. En este sentido, la visión distópica es una advertencia al presente (Molinuevo, 2004:73).

Siguiendo a Molinuevo, si la diferencia entre utopía y distopía remite en última instancia a la experiencia subjetiva, las distopías críticas apuntan hacia la objetividad, tratando de producir una reflexión objetiva acerca del presente. Los futuros imaginados de esta forma, se articulan como una fuerte crítica a la actualidad a través de la unión entre la ciencia ficción y el pensamiento. De esta forma, los entornos concebidos como distopías críticas tienen necesariamente algo que advertir al presente. Por el contrario, aquellos mundos entendidos únicamente como utopías o distopías se vuelven meros escenarios para el desarrollo de los acontecimientos que movilizan la acción.

Según Molinuevo, uno de los mayores problemas que padecemos en la actualidad es la incapacidad de reflexionar acerca del presente (Molinuevo, 2005: 71). Esto se debe a que la manera de concebir nuestra vida está concebida hacia un futuro. En sus propias palabras: “El pensamiento de la vida y más tarde el existencialista están volcados hacia el futuro. La futurición, el vivir no sólo hacia sino desde el futuro, es un componente de la vida” (Molinuevo, 2005: 71). Este pensamiento asume que, en cierta medida, el ser humano es dueño de su propio futuro, aunque sea de forma colectiva (Molinuevo, 2005: 71). Por esta razón, los entornos concebidos como simples distopías nos resultan tan desalentadores. Prosigue Molinuevo: “[Estas distopías] Son la visión más patente de la crisis del hombre moderno [...] somos, efectivamente, futurición, pero el futuro no está en nuestras manos” (Molinuevo, 2005: 71). De esta manera, los futuros distópicos nos enseñan que, independientemente de nuestras acciones, no podemos decidir el futuro. Esto trae consigo una actitud que podríamos considerar nihilista: si no es posible decidir el futuro, ¿por qué deberíamos preocuparnos por los eventos que ocurren en nuestros días? La reflexión sobre la actualidad se encuentra así inhabilitada. Las distopías críticas pretenderían solventar esta situación introduciendo mimbres del presente que despierten la atención y extrañeza al espectador (Molinuevo, 2005: 72). De esta manera, las

metrópolis del ciberpunk clásico de las décadas de 1980 y 1990¹⁴, se erigen como distopías críticas de aquel tiempo presente cuyo eco, por otra parte, se escucha todavía en nuestros días. Los futuros distópicos concebidos de esta forma no acontecen en tiempos lejanos, todo lo contrario, suceden tan sólo a décadas de distancia. En el caso de *Akira*, anteriormente expuesto, la distópica Neo Tokio es construida en tan sólo treinta años. De la misma forma, el lúgubre futuro de *Blade Runner* (1982) transcurre en el ya acontecido 2019. Esta conexión con el presente invita al pensamiento y a la reflexión. Ya no se trata de alcanzar o evitar lejanos futuros, ya sean de naturaleza utópica o distópica: se trata de reflexionar y actuar sobre el presente. Las distopías críticas entenderían, según Molinuevo, que el futuro ya es hoy.

Son estas razones por las que las distopías ciberpunkis tienen como principal rasgo inherente la crítica al presente. Es por ello que las ciudades se plantean como focos de resistencia para los protagonistas de estas ficciones. De esta manera, las acciones de los personajes invitarían al lector —y al espectador— a una reflexión constante acerca del espacio que habita. De esta forma la ciudad distópica ciberpunk no es únicamente un escenario como podría serlo cualquier otro enclave: es un motor crítico que empuja a sus habitantes —y al lector— a tomar acción.

A lo largo de esta sección hemos tratado de mostrar cómo la ciudad ciberpunk, escenario predominante en estas ficciones, impone en el sujeto que las habita un traumático —y en ocasiones doloroso— proceso de adaptación a la nueva textura urbana. Esta metamorfosis del sujeto replantea cuestiones de naturaleza filosóficas relacionadas con la identidad y la corporalidad. Esta problemática viene impuesta por la construcción de un espacio con cualidades distópicas que, a su vez, invita a la reflexión crítica del lector. Una vez hemos entendido cómo se construyen las ciudades ciberpunks y que función tienen tanto dentro como fuera de la obra, es el turno de analizar otra morfología espacial esencial de esta corriente de la ciencia ficción contemporánea: los espacios virtuales. Aunque la ciudad material sea el escenario más destacado, estos entornos digitales guardan una especial importancia en el ciberpunk. Es por ello que nos disponemos ahora a analizar sus principales características.

¹⁴ Es necesario diferenciar el ciberpunk de las últimas décadas del siglo XX de manifestaciones posteriores. La deriva del género en las décadas de los 2000, 2010 y 2020 pierden este componente crítico en pos de articular distopías, paradójicamente, atractivas para el espectador. No resulta pertinente en estos momentos hacer un extenso análisis de esta deriva, sin embargo, es importante matizar que, en cuanto a este estudio refiere, tan sólo el ciberpunk “canónico” es compatible con las distopías críticas propuestas por Molinuevo.

3. Entornos digitales: espacios abstractos y ciberespacios

Hasta el momento, hemos realizado un análisis de la morfología del espacio ciberpunk desde una perspectiva material, es decir, nos hemos centrado en una arquitectura construida sobre suelo firme. En el ciberpunk, sin embargo, existe otra categoría espacial análoga a la dimensión material: el espacio digital comúnmente denominado “ciberespacio”. Este término se popularizó gracias a la obra de Gibson; no obstante, no podemos olvidar que éste es una versión entre muchas del entorno digital. En la plétora de obras ciberpunkis encontramos otra serie de espacios digitales que, aunque comparten ciertas características con el ciberespacio de *Neuromante*, presentan rasgos distintos y denominaciones diversas: el Metaverso de *Snow crash* (Stephenson, 1992) o las conocidas como “ciudades de datos” de películas de ciencia ficción como *Tron* (Lisberger, 1982) o *Hackers* (Ian Softley, 1995) son tan solo unos ejemplos que difieren de la concepción de Gibson. Los entornos digitales, por consiguiente, se manifiestan de maneras muy distintas y es por ello que, antes de adentrarnos en las obras ciberpunkis, es necesario establecer un marco teórico que delimite este tipo de espacio.

3.1 Del espacio abstracto al espacio diferencial

Siguiendo con la metodología aplicada hasta el momento, podemos acudir a la clasificación realizada por Henry Lefebvre en su clásica obra *La producción del espacio* (1974). Junto al espacio físico, social, geométrico y mental, hallaríamos, según Lefebvre, uno particular denominado “espacio abstracto” (Lefebvre, 2013: 108). Si bien Lefebvre no llegó a considerar los entornos digitales como un tipo concreto de morfología espacial —por razones evidentes de temporalidad—, esta categoría resultará útil para poder comprender mejor dichos entornos, dado que hay varias cualidades del espacio abstracto que se presentan en los espacios virtuales.

Un espacio abstracto, según Lefebvre, no se define por los objetos que lo ocupan ni por las relaciones que en él se establecen, sino, por el contrario, por la ausencia de estos elementos. En palabras de Lefebvre: “[El espacio abstracto] De ningún modo se define a partir de lo percibido. Su abstracción no es en absoluto algo simple: no es transparente, no se reduce a una lógica ni a una estrategia [...] podemos afirmar que opera negativamente” (Lefebvre, 2013: 109). El espacio abstracto podría considerarse un

espacio “vacío”, pero no actúa de forma tan simple, dado que su abstracción no comprende únicamente a los entes que lo ocupan. Lefebvre explica:

El espacio abstracto no se define tan sólo por la desaparición de los árboles o el alejamiento de la naturaleza [...] Este espacio porta la negatividad en relación a lo que precede y sustenta: esto es las esferas de lo histórico y de lo religioso-político (Lefebvre, 2013: 108).

Podemos derivar de esta cita que en el espacio abstracto de Lefebvre no es posible concebir ningún elemento físico ni tampoco una historia previa. Su rasgo esencial, la negatividad, lo impide. Esta condición, provoca un aislamiento respecto a elementos propios de otras morfologías espaciales. De esta forma es posible entender que el espacio abstracto es independiente del resto de espacios. Con ello podemos anticipar ya una de las cualidades propias de los entornos digitales: su (aparente) independencia con el mundo físico. Lefebvre considera que las diferentes morfologías del espacio se superponen entre sí, creando así la compleja red espacial que podría envolver una ciudad (Lefebvre, 2013: 142-143). Sin embargo, por definición, el espacio abstracto no puede albergar otros espacios, ya que es un espacio “en sí” (Lefebvre, 2013:17). Esto le resultaba de gran interés a Lefebvre porque este entorno puro, al encontrarse aislado de los medios de producción, no estaba sujeto a dominación ni explotación. (Lefebvre, 2013: 15).

El espacio abstracto de Lefebvre tiene, por tanto, tres cualidades clave: ausencia, independencia y su desvinculación del sistema productivo. Lefebvre encuentra en esta categoría espacial una sorprendente cualidad: “Por otro lado, este espacio abstracto opera *positivamente* en relación a sus implicaciones: técnicas, ciencias aplicadas, saber ligado a poder. Este espacio es al mismo tiempo: lugar, medio e instrumento de esta positividad” (Lefebvre, 2013: 109). De esta manera el espacio abstracto, a pesar de ostentar la negatividad como rasgo principal, de alguna forma es capaz de dejar paso a una positividad. Es a través de ella que es posible operar sobre esta particular morfología espacial y, de esta forma, habilitarla para concebir nuevos elementos espaciales. ¿Cómo es posible que un espacio caracterizado por una total negatividad permita, al mismo tiempo, una positividad? Esta aparente contradicción es la clave para comprender el espacio abstracto. Prosigue Lefebvre:

Desde ese momento, el estatus de este espacio abstracto ha de ser considerado como altamente complejo. Si es cierto que disuelve y engloba a la aldea y a la ciudad, también lo es que las reemplaza. Se constituye en espacio del poder lo que eventualmente conlleva su propia disolución a causa de los conflictos (contradicciones) que surgen en él (Lefebvre, 2013:109).

Esa naturaleza contradictoria permite operar sobre el espacio abstracto e instrumentalizarlo. Lefebvre consideraba esta instrumentalización como un riesgo especialmente peligroso dado que este carácter permite una manipulación por parte del poder. En sus propias palabras, habla de: “Este espacio abstracto, instrumental (en consecuencia, manipulado por todo tipo de ‘autoridades’ de las cuales es lugar y medio)” (Lefebvre, 2013: 109). De esta manera, el espacio abstracto es manipulable por fuerzas externas para alcanzar fines no necesariamente positivos. Por esta característica entendemos que el concepto desarrollado por Lefebvre es particularmente útil para analizar los entornos virtuales ciberpunkis. Precisamente, la premisa de *Matrix* (1999) consiste en un complejo mundo digital manipulado para que simule a la perfección el mundo material con el propósito de engañar y controlar a la humanidad.

Hemos identificado esta cualidad instrumental del espacio abstracto gracias a su particular contradicción. A través de ella hemos establecido también que es posible la configuración de nuevos entornos en los que ya es posible concebir elementos propios de otros espacios. A medida que van surgiendo nuevos elementos, se va articulando una nueva morfología espacial que Lefebvre denomina como “espacio diferencial”. En sus propias palabras:

El espacio abstracto, a pesar de su negatividad (o más bien precisamente en razón de esa negatividad) engendra un nuevo espacio que portará el nombre de espacio “diferencial”. La razón por la cual podemos llamarlo así estriba en que el espacio abstracto tiende hacia la homogeneidad, reduce las diferencias o particularidades existentes mientras que el nuevo espacio no puede surgir (o producirse) sino acentuando las diferencias (Lefebvre, 2013: 110-111).

Como podemos comprobar en esta cita, el espacio diferencial surge directamente como resultado del proceso de instrumentalización del espacio abstracto. Gracias a este procedimiento, lo que antes era homogéneo en virtud de la naturaleza del espacio abstracto, ahora se convierte en una heterogeneidad. Debido a esta característica del espacio diferencial, ahora sí se permite una superposición espacial, dado que esta apertura

a la diferencia da la bienvenida al resto de espacios. Si antes el espacio abstracto portaba la negatividad como principal característica, ahora esta nueva morfología espacial está caracterizada por una fuerte positividad que tiende a la heterogeneidad.

De esta manera, comprendemos que es posible alcanzar un nuevo espacio partiendo desde la abstracción más pura hasta llegar a su máxima expresión en lo heterogéneo. Veremos posteriormente cómo las diferentes representaciones de los entornos digitales también siguen este comportamiento, desde espacios virtuales más próximos a una homogeneidad abstracta hasta una mayor heterogeneidad que permite una mayor personalización tanto del espacio como del cuerpo.

Con este análisis pretendemos encuadrar los entornos digitales propios del ciberpunk en un marco teórico que nos ayude a comprender los espacios virtuales. No obstante, como advertimos al inicio de esta sección, no puede establecerse una analogía completa entre los entornos digitales y el complejo sistema de espacios abstractos de Lefebvre. A pesar de esto, observaremos que los entornos digitales comparten varias cualidades tanto del espacio abstracto como del diferencial. Por esta razón, los mundos digitales en las obras ciberpunkis suelen manifestarse de forma tan diversa: se ubican en una escala de mayor a menor abstracción, manifestando y combinando una amplia gama de características. A continuación, presentaremos diversas representaciones de entornos digitales en el ciberpunk, ordenadas de mayor a menor grado de abstracción.

3.2 Espacios virtuales en el ciberpunk: fronteras entre lo digital y lo material

Antes de iniciar esta exposición de casos conviene recordar que, según Lefebvre, la abstracción espacial posee una doble dimensión: por un lado, una abstracción de elementos formales—tales como columnas, arcos y formas geométricas— a la que denominaremos como “dimensión formal”. Por otro, una abstracción temporal en la que el espacio abstracto se desconecta de cualquier elemento pretérito. A esta la denominaremos “dimensión material”. La dimensión formal, en efecto, varía considerablemente en las distintas representaciones de los entornos virtuales; no obstante, la dimensión material suele estar presente en la mayoría de ellas.

Los espacios digitales del ciberpunk carecen de una historia inherente: si bien hay relatos creadores —como en *Snow Crash*, donde se indica que Hiro Protagonist y su grupo

de amigos fueron los responsables de desarrollar el Metaverso— esta no se manifiesta internamente en el espacio (Stephenson, 2000: 79). Aunque el Metaverso tiene una historia fundacional, no contiene elementos históricos en su interior: no hay ruinas de un pasado remoto ni pueden producirse eventos que alteren su arquitectura, ya que los *bots* digitales se encargan de reparar cualquier alteración ocasionada por los usuarios (Stephenson, 2000: 102). Podemos concluir, entonces, que el Metaverso de *Snow Crash* es un espacio hermético que, aunque posee una historia externa a él, no muestra vestigios de un pasado o futuro propio. Esta forma de abstracción, ya señalada por Lefebvre, se manifiesta con frecuencia en los entornos digitales ciberpunkis.

Podemos encontrar en *Tron* (Lisberger, 1982) otro ejemplo donde, de nuevo, se nos explica una historia de la creación del espacio digital a través de la megacorporación ENCOM y el protagonista Flynn, pues la autoría de las creaciones digitales constituye un aspecto clave en la premisa de la película. Al igual que en el Metaverso de Stephenson, aunque se narre la creación de estos entornos, la sociedad digital que reside dentro del sistema informático no posee una historia consolidada ni el espacio la refleja mediante sus construcciones.

A diferencia del espacio material, los entornos digitales muestran constantemente una abstracción histórica. Como ya se indicó al comienzo de este trabajo, los edificios de la ciudad ciberpunkí dejan atrás funciones tradicionales —como la sacralidad de las iglesias—, y en su contraparte digital dichas funciones nunca existieron. En estas obras, lo “sagrado” es la línea de código, un rasgo distintivo de la estética de las décadas de 1980 y 1990 (Lozano, 2024: 41). Este rasgo se encuentra explicitado en el famoso ensayo de Stephenson *In the Beginning was the Command Line*, publicado al final de la década de 1990. En este texto encontramos esta particular afirmación: “Somewhere outside of and beyond our universe is an operating system, coded up over incalculable spans of time by some kind of hacker-demiurge”¹⁵ (Stephenson, 2007: 77). Para Stephenson, esta manera de entender el universo como un programa informático viene respaldada por la teoría del ajuste fino. Esta teoría defiende que la creación del cosmos es el resultado de una configuración increíblemente precisa de una serie de valores físicos, tales como la masa del protón o la fuerza de la gravedad. De esta forma, según Stephenson, habría una fuerte semejanza entre la creación del cosmos y la producción de entornos virtuales. Si

¹⁵ “En algún lugar más allá de nuestro universo se encuentra un sistema operativo, codificado por un *hacker-demiurgo* durante un incalculable periodo de tiempo” (T.propia).

tomásemos esta idea y la aplicásemos dentro de las narrativas ciberpunkis, podríamos comprender más fácilmente la fascinación por el código. Los espacios digitales son concebidos gracias a los talentosos programadores que emplean la línea de comando para crear un nuevo mundo repleto de posibilidades. De forma similar al *logos* por el que Dios diseñó el universo y sus leyes físicas, no sería descabellado aplicar esta idea a los mundos hechos en código binario. De esta manera, no es de extrañar que dentro de estos espacios surja una fuerte reverencia a la figura del *hacker* y a la línea de comandos. Aun así, esta sacralidad digital no se manifiesta mediante el espacio arquitectónico. Es frecuente la aparición de cultos digitales —sectas en torno al culto al código—que actúan como subordinados del villano, como ocurre en *Snow Crash*. Estos grupos no expresan sus creencias en templos digitales, sino en espacios comunes—tanto materiales como digitales—, y no construyen iglesias ni celebran ritos para consagrar el código binario.

Tras haber analizado los elementos comunes presentes en la mayoría de espacios digitales, procederemos a comentar a mayor profundidad una serie de casos concretos según de mayor a menor grado de abstracción, de acuerdo con la distinción que realizamos anteriormente entre el espacio abstracto y diferencial. Dicho de otro modo: examinaremos entornos virtuales que van desde formas altamente abstractas hasta aquellos que imitan el mundo material.

Nuestro primer caso de estudio será la ya mencionada película *Tron*, donde se nos muestra una realidad construida dentro de un sistema informático. Este espacio intenta transmitir al espectador la sensación de estar dentro de un ordenador, lo que se refleja en ciertos elementos visuales. Predominan tonalidades oscuras: un cielo permanentemente negro, iluminado únicamente por edificios extraños en azul marino, situados sobre una rejilla que se extiende hasta un horizonte infinito. En el apartado sonoro, se emplea música orquestal solo en las escenas ambientadas en el mundo material, mientras que en el sistema informático se utilizan sintetizadores para generar una atmósfera extraña que acentúa la diferencia entre ambos mundos.



Figura 9: Arte conceptual de *Tron*. Fuente: (Lloyd P. en Lisberger, 1982. *Tron*).

Podemos apreciar que la arquitectura digital en la película de Lisberger resulta en “edificaciones” de formas simples, lo que dificulta comprender el papel que desempeña cada edificio en esa hipotética ciudad virtual. Estos edificios insertados sobre la rejilla espacial parecen evocar elementos de *hardware*, como si se tratasen de piezas de ordenador ensambladas en una placa base. Vemos entonces que, en el espacio digital de *Tron*, nos situamos en un entorno que simula el interior de un ordenador, evidente no solo por la narrativa sino también por una atmósfera intensamente digital. El contraste con el entorno material es evidente desde el inicio, ya que el espectador percibe de inmediato que se encuentra en un entorno ajeno y desconcertante. No es un espacio alienígena ni extraterrestre, sino un espacio digital que se muestra de forma abstracta.

El espacio de *Tron* difícilmente se asemeja a ningún lugar material porque se aproxima conceptualmente a un espacio homogéneo y abstracto. En la figura 09 arriba mencionada, la homogeneidad se expresa mediante una rejilla, malla o *grid* aparentemente infinita. De la misma manera encontramos múltiples escenarios que generan extrañeza dada su homogeneidad.

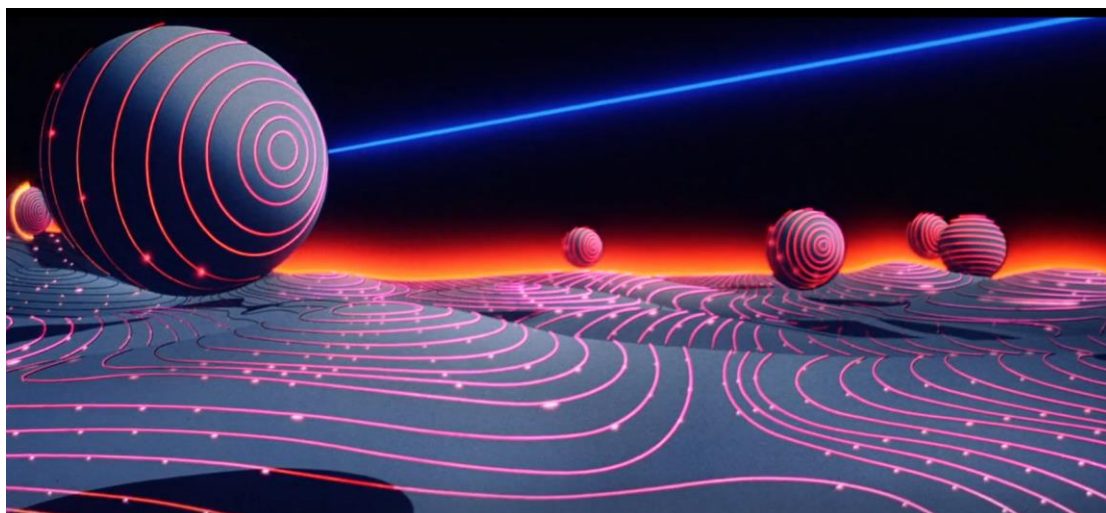


Figura 10: Plano de las afueras de Tron City. Fuente: (Lisberger, 1982: 1:27:54).

En este ejemplo, esta vez son las líneas de datos —aparentemente infinitas— las que permean el paisaje. La extraña curvatura del hipotético terreno, así como el constante y repetitivo patrón de puntos en compañía de las insólitas esferas, denotan una abstracción espacial. Con estas figuras podemos comprobar que los entornos digitales más cercanos a la abstracción son ciertamente inverosímiles, pues no parece que haya ningún referente material a todos estos elementos. Estas características del paisaje digital que evocan el infinito, ya fueron tratadas por Alberto Santamaría en *El idilio americano. Ensayos sobre la estética de lo sublime* (2005). A través de su análisis podemos comprender por qué estos entornos generan extrañeza. En palabras de Santamaría: “Lo que se ha producido a través de las tecnologías es un ‘infinito artificial’, pero en el que se han borrado las fronteras con el natural” (Santamaría, 2005: 280). De esta manera, en estos mundos digitales se nos presentaría un espacio infinito y homogéneo: esta homogeneidad delata su artificialidad. Por ello, el espectador se siente asombrado o inquieto ante la ilimitada rejilla, pues somos conscientes de que este infinito no es “natural”. Dicho de otro modo, este carácter artificial de los entornos virtuales es resaltado ante la ausencia de elementos que podríamos considerar “naturales”. Esta disparidad se acentúa cuando consideramos las características abstractas y homogéneas del espacio digital, pues nuestro mundo material no se presenta ante los sentidos de forma abstracta ni homogénea. Es por ello que, si queremos alcanzar elementos que nos resulten familiares, sería necesario alejarnos de la homogeneidad para así llegar a entornos más fáciles de asimilar a través de los sentidos.

Podemos continuar con este análisis entre la abstracción y la familiaridad en el siguiente caso de estudio: la película *Hackers* (Ian Softley, 1995). En esta cinta de Softley, seguimos a un grupo de jóvenes piratas informáticos que se ven envueltos en una trama financiera y acaban enfrentándose a una empresa petrolera y a agentes del FBI. Lo interesante de esta película reside en las escenas en las que el grupo protagonista se infiltra en los ordenadores rivales. Las batallas piratas entre estos *hackers* ocurren dentro de la red, representada como un vasto entramado de datos que toman la apariencia de una ciudad. Estas son las conocidas como “ciudades de datos” que, de manera similar al caso de *Tron*, son entornos cuyos referentes visuales proceden directamente del lenguaje informático. En este caso, los datos se representan en enormes bloques de colores, organizados en pasillos que se asemejan a las calles de una ciudad. Estos elementos junto al empleo de la cámara generan la ilusión de desplazarse por una ciudad (anexo, clip 02: Ian Softley, 1995). Vemos así en *Hackers* un ejemplo de un entorno virtual cercano a la abstracción, sin embargo, los elementos que aparecen en pantalla guardan cierta relación con elementos propios de entornos materiales. Hay más variación de tonalidades de color, las “calles” están mejor definidas y los edificios que representan los bancos de información se muestran ya diferenciados del resto de elementos visuales. Además, la sustitución de la rejilla por líneas más complejas —similares a circuitos de un chip— evocan nuevamente una placa base. No obstante, si en *Tron* los edificios sugerían componentes de *hardware*, aquí se establece una relación explícita con el *software*, dejando claro que el entorno representado es una red interconectada de terminales de datos.

Hasta el momento, los casos presentados de *Tron* y *Hackers* manifiestan sus entornos digitales como un medio por el que sus protagonistas pueden conseguir sus objetivos. En otras representaciones de espacios virtuales es posible encontrar otras formas de concebir y experimentar las nuevas posibilidades de estos mundos hechos de código. Tal es el caso de *Neuromante* en la que, recordemos, su protagonista vivía para “la inmaterial exultación del ciberespacio” (Gibson, 2010: 7). La concepción de Gibson de estos entornos virtuales, permite experimentar estos espacios digitales de forma similar a su contraparte material. Los casos de *Tron*, *Hackers* y *Neuromante* muestran espacios altamente abstractos, aun así, la obra de Gibson es especialmente significativa, pues si a través de *Tron* y *Hackers* hemos mostrado una serie de elementos muy influidos por una estética cibernética, en esta obra se conjugan elementos que nos muestran una visión más

cercana al mundo material. Esto llegará a su máxima expresión en el Metaverso de *Snow Crash* que, como veremos más adelante, se distancia de la abstracción y, por consiguiente, del resto de casos presentados hasta el momento. El ciberespacio, por su parte, se mantiene en coordenadas claramente abstractas, pero deja entrever algunos aspectos materiales, como refleja la canónica cita de *Neuromante*:

El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Gibson, 2010: 50).

Podemos comprobar a partir de esta cita, que el ciberespacio de Gibson nos mantiene unidos a una visión cibernética del espacio. A pesar de esto, a lo largo de la novela, se emplean términos que buscan asemejar elementos complejos y abstractos a objetos propios de espacios materiales. En la cita anteriormente expuesta encontramos que las enredadas e intrincadas constelaciones de información se asemejan a las luces de una ciudad. Encontramos también pasajes como este: “La transición al ciberespacio, cuando movió el interruptor, fue instantánea. [Case] Descendió a lo largo de un muro de hielo primitivo que pertenecía a la Biblioteca Pública de Nueva York, contando automáticamente ventanas potenciales” (Gibson, 2010: 54). Elementos como “el muro de hielo” y “ventanas potenciales” evocan a la materialidad. El espacio digital de *Neuromante*, aunque mantenga un especial énfasis en elementos abstractos como el “no-espacio de la mente” o la “complejidad inimaginable”, se mantiene hasta cierto punto entre un enfoque puramente cibernético y una visión más próxima a la realidad material. Si acudimos de nuevo al análisis de Santamaría, comprobaremos que esta posición intermedia entre la perspectiva material y digital es un rasgo esencial del ciberpunk, tal y como se expresa en su estudio:

Lo híbrido llegan a afirmar [los autores ciberpunkis], es la esencia misma de la frontera: su fin y su perpetuación. Los ciberpunkis al ser en sí mismo híbridos, están fascinados por las zonas intermedias [...] buscan un punto de vista global y de gran alcance, y lo hallan en esa frontera abierta, una frontera que supone un paso definitivo con respecto a las relaciones naturaleza-tecnología (Santamaria, 2005: 280).

Este carácter fronterizo del ciberpunk en cuanto al análisis espacial refiere, se manifiesta a través de los espacios digitales. En este sentido, el ciberespacio de Gibson, presenta esta cualidad conjugando elementos digitales y materiales. Por esta razón surgen nuevas formas y posibilidades de experimentar el espacio. No es coincidencia que este entorno digital abra sus puertas a más usuarios que los que permite la realidad virtual de *Tron*. Los operadores del ciberespacio, a pesar que no puedan ser considerados como usuarios corrientes —dados los riesgos inherentes— si encuentran en este mundo digital un nuevo estilo de vida. Gracias a esto, es posible concebir un mayor repertorio de actividades, siendo muchas de ellas, delictivas. Esto recuerda a la premisa de *Hackers*, pero a diferencia de los jóvenes informáticos de la película de Softley, los delincuentes de este tipo de espacio se ven obligados a alterar su cuerpo para llevar a cabo sus actividades delictivas en el ciberespacio.

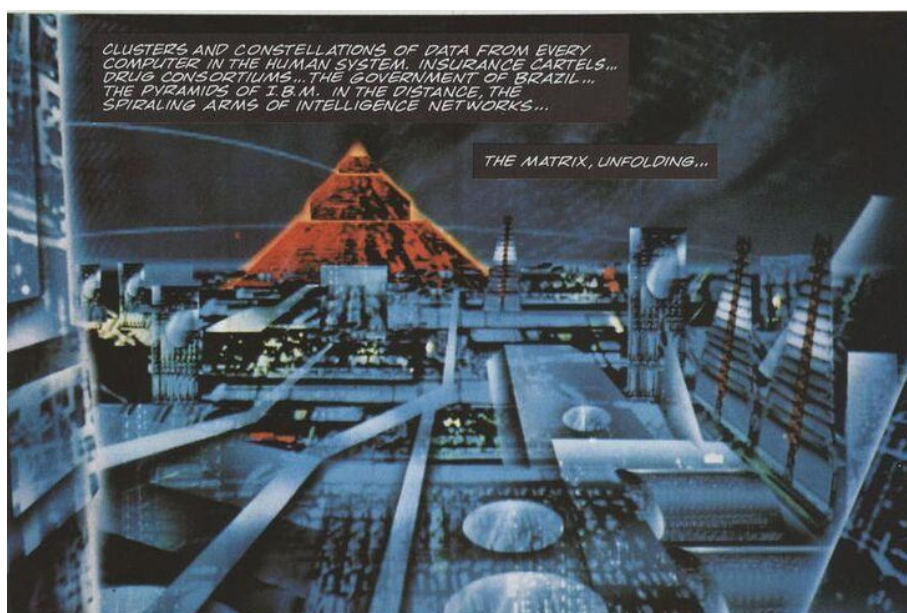


Figura 11: Representación gráfica de la matriz del ciberespacio. Fuente: (Jensen B. en Gibson, 1989, *Neuromancer graphic novel*).

Resulta especialmente importante señalar que el ciberespacio de Gibson se postula no sólo como una herramienta para cometer delitos, sino como un mundo alternativo que sirve de fundamento de otros estilos de vida. Case siente una gran predilección por la adrenalina propia de las actividades de este entorno virtual. Esto ya queda patente por la denominación de su profesión: “vaquero”. En el análisis de Santamaría, se establece un paralelismo entre la vieja imagen del jinete recorriendo el

lejano oeste con la futurista visión de un hombre cibernético surcando un banco de datos (Santamaría, 2005: 285). Así, se conforma un punto de unión entre un futuro distópico y elementos que podríamos considerar más próximos al presente de Gibson (como ya apuntaban las distopías críticas de Molinuevo). Por ello, Case —al igual que un vaquero del más puro *western*— aspira a una vida de aventuras llena de adrenalina y atracos repletos de acción. De la misma forma que resultaría difícil imaginar a un *cowboy* separado del viejo Oeste, el protagonista de *Neuromante* no se puede concebir sin el ciberespacio.

Case nos permite entender que los entornos digitales pueden ser rasgos constitutivos de las figuras narrativas ciberpunks. Con esto, nos acercamos a una visión que comprende estos entornos digitales como un espacio alternativo —y en ocasiones complementario— a las ciudades materiales.

Tras analizar los casos de *Tron* y *Hackers*, hemos comprendido los entornos digitales como prácticamente aislados de su contraparte material, presentando elementos propios de una estética cibernética. Con *Neuromante*, el espacio virtual se hace más accesible para un mayor número de usuarios —aunque aún dista de ser accesible para todos los públicos—, permitiendo nuevas maneras de experimentarlo. De esta manera, hemos entendido que el ciberespacio de Gibson se posiciona en la frontera entre una concepción de estos entornos más restringida —en la que tan sólo un pequeño y selecto grupo de usuarios puede acceder como en *Tron*— y una más amplia que permita la libre entrada al público general. En este último sentido, existe otra importante representación de estos entornos digitales ciberpunk: el Metaverso de *Snow Crash*. En la novela de Stephenson encontramos que este espacio virtual ya no presenta elementos abstractos y homogéneos como sucedía en *Tron*. En *Neuromante*, la alternativa al mundo material requería de una modificación corporal, *Snow Crash* emplea periféricos externos al cuerpo para facilitar el acceso al Metaverso. Esto hace que el espacio sea más familiar y accesible para el usuario promedio. Si en el caso de *Tron*, *Hackers* y *Neuromante*, entendíamos estos entornos virtuales en clave abstracta, ahora el Metaverso de Stephenson es todo lo contrario: un espacio familiar y cómodo para el usuario. Es incluso posible tener citas románticas dentro del Metaverso, tal y como se señala en la novela: “Hiro ve salir a dos parejas de jóvenes del Puerto Cero [...] es probable que estén usando los ordenadores de sus padres para una doble cita en el Metaverso” (Stephenson, 2000: 37). Si las principales actividades en casos como *Hackers* o *Neuromante* eran fundamentalmente delictivas—y

por consiguiente altamente peligrosas—, el mundo virtual concebido por Stephenson es más seguro para el usuario. Esto le permite poder disfrutar del Metaverso sin sufrir ningún tipo de daños. Tal es la seguridad en este entorno que, si en la obra de Gibson los *hackers* se jugaban la vida, en esta ocasión tan sólo deben esperar para conectarse de nuevo. Acudiendo de nuevo a la novela:

Lo primero que ocurre es que su ordenador [el del usuario ‘fallecido’] es desconectado de la red global que forma el metaverso [...] es lo más parecido a una simulación de la muerte que pueda ofrecer el metaverso, pero el único efecto real que le provoca al usuario es un gran incordio (Stephenson, 2000: 102).

De esta forma podemos comprobar la radical diferencia entre el ciberespacio y el Metaverso: el primero es un entorno criminal y hostil, similar al viejo Oeste mientras que el segundo es un espacio destinado al ocio. De esta forma, el mundo virtual de Stephenson se consolida como un entorno alternativo que permite disfrutar al usuario de una serie de ventajas que no serían posibles en la ciudad material. Tal es el caso de Hiro Protagonist, que vive en un habitáculo sin apenas espacio y, además, se ve obligado a compartir vivienda. En el metaverso, gracias a una serie de decisiones financieras y circunstancias propias de este entorno digital, Hiro es el propietario de una gran mansión que representa su alto estatus como uno de los mejores *hackers* del mundo. Tal y como se detalla en la novela: “Es por eso que Hiro tiene una casa grande y hermosa en el Metaverso, pero tiene que compartir un 6x9 en la Realidad. La perspicacia en la compra de terrenos no siempre es aplicable a otros universos” (Stephenson, 2000: 27).

Más allá de la diferencia del hogar del protagonista, podemos comprobar que este espacio digital cuenta con un sistema económico propio: compra-venta de parcelas, inversión financiera en sistemas mobiliarios. Vemos que el Metaverso presenta una serie de características sociales prominentes que se ven reforzadas por un conjunto de elementos formales que buscan emular el mundo material. El Metaverso es “construido” no tan solo a través de código binario sino de imágenes, anuncios y hologramas tal y como se describe en la obra:

Los constructores pueden crear callejones que se alejen de la calle principal, construir edificios, parques, carteles y cosas que no existen en la Realidad [...] ninguna de esas cosas se construye físicamente. Son, más bien, fragmentos de *software*, puestos a disposición del público a través de la red mundial de fibra óptica. Cuando Hiro va al Metaverso y mira la Calle ve edificios y carteles luminosos que se extienden hacia la oscuridad (Stephenson, 2000: 26-27).

Lo que antes eran edificios de extrañas formas, ahora se encuentran definidos e incluso permiten a su propietario decorarlos a placer. Vemos que el metaverso busca replicar lugares propios de la ciudad material tales como parques o bares nocturnos: este espacio digital, desde su concepción busca fundamentar un nuevo estilo de vida. Esta nueva manera de concebir los lugares virtuales, en repetidas ocasiones, genera una preponderancia del espacio digital sobre su contraparte material: los usuarios del metaverso como Hiro prefieren vivir su vida en calles, bares, parques y edificios hechos con código en lugar de hacerlo en espacios físicos.

Casos como los de *Tron*, *Hackers* y *Neuromante* parecen indicar que estos mundos virtuales, a medida que van alejándose de la abstracción, van progresivamente adquiriendo una serie de elementos que habilitan lo que Lefebvre entendía como el espacio diferencial. Es por ello que estas morfologías del espacio van adquiriendo familiaridad, atractivo y, finalmente en *Snow Crash*, la posibilidad de ser habitados.



Figura 12: Ilustración de *Snow Crash* donde se aprecia el metaverso. Fuente: (Jensen, B. en: Stephenson, 1993, *Snow Crash*).

Cuanto más nos aproximamos al espacio diferenciado, mayor es la similitud entre los entornos virtuales y materiales. En este punto, podemos imaginar una situación límite

en la que el primero puede llegar a suplantar al segundo. Tal es la premisa de *Matrix* (Lily y Lana Wachowski, 1999) en la que una simulación virtual consigue engañar a todos sus habitantes haciéndoles creer que viven en una realidad material. Esta famosa película representaría, en términos de Lefebvre, el culmen del espacio diferencial. Recordemos que este entorno traía consigo un riesgo inherente: la sustitución y eliminación de un espacio previo. *Matrix* concreta dicha advertencia a través de una distopía que se presenta como una copia verosímil y completa del mundo material a pesar de su naturaleza digital. En la *Matrix*, la materialidad ha sido completamente sustituida por lo digital, eliminando así cualquier rastro del pasado físico. A pesar de esta visión distópica, en esta película podemos contemplar las características de estos entornos digitales en su máximo esplendor. Si en casos como *Hackers* o *Neuromante* los usuarios eran plenamente conscientes de que estaban inmersos en un espacio alternativo, ahora los habitantes de la *Matrix* la perciben —en contra de su voluntad— como la única realidad y, por consiguiente, totalmente independiente y autosuficiente. En *Snow Crash* y *Neuromante*, el acceso a estos entornos requería de periféricos o modificaciones corporales, lo que evidenciaba que la independencia entre lo digital y lo material era tan sólo aparente. El mundo virtual de las hermanas Wachowski va un paso más allá al ocultar a los usuarios los dispositivos tecnológicos —siendo en este caso grotescas cápsulas— que sirven como acceso a esta realidad. Por estas razones, el espacio digital de *Matrix* culmina en un perfecto simulacro que sustituye y niega el espacio físico.



Figura 13: Vista superior de la ciudad digital de *Matrix*: Fuente: (Lily y Lana Wachowski, 1999: 00:16:40).

Durante este apartado hemos realizado una exposición de las representaciones más significativas en el ciberpunk de los espacios digitales con el fin de extraer sus rasgos

definitorios. Siguiendo a Lefebvre, hemos insertado estos casos en una escala de mayor a menor abstracción con el fin de comprender en qué sentido la abstracción de estos espacios alteran la manera de habitar estos entornos. Esta serie de espacios se encuentran analizados en fuentes como Lozano (2024) o el ensayo de Rebecca Haar y Anna McFarlane. (2020). Estos estudios consideran la relación dualista entre los entornos materiales y digitales como una de las mayores dificultades a la hora de abordar estos entornos, como señala Lozano: “La problemática planteada por la estética dualista del ciberespacio permanece pese a todo, puesto que se aprecian las evidentes dificultades para distinguir entre el mundo real y la denominada ‘realidad’ virtual, a la que se entrecomilla” (Lozano, 2024: 101). Una vez el espacio digital se vuelve indiscernible del material, se requiere de un profundo análisis para comprender la naturaleza y el tipo de vínculo que mantienen ambos. Es importante remarcar que este dualismo tan solo se desprende cuando realizamos un análisis desde una perspectiva externa de estos espacios, como espectadores o lectores de estas ficciones. Los habitantes de las distopías ciberpunkis tienen una relación frecuente con estos espacios digitales hasta el punto que acceder a ellos forma parte de su rutina. Desde la perspectiva de un ciudadano de *Snow Crash* no resultaría necesario establecer una distinción rigurosa entre ambas realidades, ya que se habitan en igual medida. Por supuesto, desde un punto de vista formal estos entornos digitales presentan una serie de características muy particulares y diferentes a las de un espacio material tal y como hemos ido exponiendo hasta el momento. Sin embargo, sus habitantes conciben esta realidad virtual como una extensión de su mundo cotidiano.

Los casos analizados muestran que los entornos digitales son polifacéticos. Gracias a la escala de abstracción provista por Lefebvre, podemos comprobar que, a medida estos espacios pierden rasgos abstractos, pueden igualarse a su contraparte material e incluso llegar a sustituirla. Por tanto, pueden ser habitados de igual manera que los espacios materiales, como lo evidencian los casos de *Snow Crash* y *Matrix*.

4. Conclusiones finales

A lo largo de este análisis hemos presentado los principales rasgos del espacio ciberpunk. Partiendo desde sus precedentes en las arquitectura moderna y posmoderna, llegamos a la configuración urbana de sus distópicas ciudades y a las extrañezas propias de los mundos virtuales presentes en estas ficciones. En este recorrido, hemos examinado la intrínseca unión entre estos entornos y sus habitantes. Las obras de autores como Gibson y Sterling revelan una especial preocupación por un presente dominado por tecnologías emergentes que dictaminan nuestro modo de vida. En este sentido, la manera de concebir y experimentar el espacio está mediada por una fuerte dependencia tecnológica. El ciberpunk en sus inicios mantenía especial cautela ante la irrupción de estas nuevas tecnologías. Sin embargo, a medida que se iban desarrollando, la precaución se convirtió en asombro ante las nuevas posibilidades que ofrecían. Por ello, podemos apreciar un agotamiento del género a finales de la década de 1990. No obstante, el ciberpunk ha mostrado una suerte de *revival* durante la segunda mitad de la pasada década del 2010 que alcanza hasta nuestros días. Los éxitos comerciales de superproducciones como la película *Blade Runner 2049* (2017) o el videojuego *Cyberpunk 2077* (2020) ponen de relieve un creciente interés por la estética ciberpunk.

Estas producciones actuales, en su mayoría, buscan una rentabilidad económica priorizando los aspectos visuales y sonoros por encima de las ideas que señalaba Sterling en el prólogo de *Mirrorshades*. Las distopías ciberpunkis recientes presentan sus ciudades de forma exuberante a través de hermosas luces de neón y rascacielos envueltos en tecnología. Podríamos pensar que ambas representaciones del ciberpunk—la actual y la de finales del siglo XX— son equivalentes, sin embargo, nada más lejos de la realidad. La reflexión crítica sobre la tecnología y su influencia tanto en el espacio como en el sujeto es prácticamente nula en las más recientes manifestaciones. Los entornos virtuales tan importantes de los mundos concebidos por Gibson y otros autores, no se encuentran presentes en la gran mayoría de estas nuevas producciones. Incluso en las pocas excepciones en las que sí aparecen estos mundos virtuales, no son tan significativos ni relevantes —a diferencia de representaciones previas tales como el ciberespacio o el Metaverso—. Estas superproducciones son poderosamente influidas por la imaginería propia de la vertiente “clásica” del género —luces de neón, ciudades hipertecnificadas y

sujetos con implantes tecnológicos—, sin embargo, no adoptan la reflexión que acompaña a cada uno de estos elementos. De esta forma, al presentar únicamente elementos visuales sin mostrar las consideraciones pertinentes, las distopías ciberpunkis se vuelven, paradójicamente, atractivas para el espectador, lector o jugador. Las manifestaciones actuales de este género se dedican a repetir los tópicos ya establecidos sin profundizar en sus implicaciones con el presente. En este sentido, más que una crítica, el ciberpunk actual es un producto comercial que se aprovecha del imaginario tan atrayente de las ciudades concebidas por diferentes autores en las décadas de 1980 y 1990.

De manera similar, ciertos elementos del ciberpunk se han visto descontextualizados e integrados en lógicas que sus propias obras habían criticado. El reciente análisis de Michel Nieva, *Ciencia ficción capitalista* (2024), detalla cómo los directivos de Silicon Valley se han visto influenciado por las obras de Gibson y Stephenson, pero a su vez, han ignorado sus advertencias sobre los posibles riesgos de las nuevas tecnologías. En su lugar han exaltado las posibilidades de la máquina para poder mercantilizar sus productos: las *Google Lens* y el Metaverso de Zuckerberg son casos especialmente significativos. Precisamente el caso del directivo de la antigua Facebook (ahora renombrada a “Meta”) ilustra a la perfección cómo la industria tecnológica ha recuperado elementos concretos de la imagería ciberpunk como herramienta de *marketing*, utilizando términos e imágenes procedentes de distópicos futuros para, irónicamente, ensalzar la tecnología causante de estas distopías.

La tecnología nunca había sido tan atractiva como lo es ahora. En parte, se lo debemos a las innegables comodidades y beneficios que nos han traído en los últimos años. Sin embargo, también podríamos atribuir parte de la responsabilidad a esta visión ensalzada e idealizada de la tecnología que dista mucho de la visión original de los autores ciberpunkis. Es cierto que estos autores no negaban las ventajas que traía consigo la máquina, pero sí nos recordaban que debíamos mantenernos alerta ante ellas. Así mismo, la idealización tecnológica esconde los riesgos ambientales, energéticos y sociales que conllevan un extendido uso de esta tecnología. En este sentido, las manifestaciones más recientes del ciberpunk insensibilizan ante una creciente amenaza. Sus ciudades bellas y atractivas no lanzan—al contrario de lo que señalaba Molinuevo—ninguna advertencia al presente, en su lugar muestran las grandes hazañas que la humanidad puede alcanzar si se entrega acríticamente a la tecnología.

En un mundo cada vez más dependiente de la tecnología, parece necesario recordar la advertencia que los autores ciberpunkis nos lanzaron hace cuarenta años aproximadamente. Los dispositivos tecnológicos están a la orden del día y tienen una mayor presencia en los espacios públicos y privados. Las corporaciones de las distopías ciberpunkis, así como el estudio de Nieva, nos recuerdan que la tecnología no es completamente neutra, sino que ha sido concebida por una industria tecnológica con intereses privados que no tienen por qué coincidir con los de la población. La creciente tecnificación de los espacios pone de manifiesto una mayor influencia —e incluso dependencia— de esta industria en nuestra cotidianidad. Por ello, ante la idealización tecnológica promulgada por estas empresas, consideramos importante señalar las características esenciales de las distopías ciberpunkis de las décadas de 1980 y 1990 que tanto nos advierten sobre sus posibles riesgos.

El ciberpunk tiene mucho aún por decir. En este trabajo nos hemos centrado principalmente en películas y novelas clásicas de la década de 1980 y 1990. Es posible concebir esta vertiente de la ciencia ficción y sus entornos a través de las posibilidades únicas que ofrecen otras metodologías y otras formas de expresión artística como lo es el videojuego. De la misma forma, a pesar de realizar un detallado análisis de las distopías ciberpunkis de la época de Gibson o Sterling, aún es posible expandir este campo centrándonos en las recientes manifestaciones del género en el videojuego. Un análisis detallado de las nuevas ciudades ciberpunk ilustraría mejor las ideas propuestas en este trabajo, así como de las reflexiones depositadas en esta conclusión. También resulta necesario señalar que muchos elementos propios de estas obras se encuentran en otros géneros y corrientes artísticas. Sin ir más lejos, Lozano en su estudio señala el arte transgénico de la década de 1990 y principios del 2000. Así mismo también apunta que la industria del videojuego es capaz de producir experiencias similares a los entornos virtuales gracias a los periféricos de realidad aumentada y a dispositivos como los visores de realidad virtual. Además de estos periféricos, sería posible argumentar que los mundos virtuales como el Metaverso de *Snow Crash* se encuentran presentes en la actualidad a través de los videojuegos online multijugadores masivos en línea. De esta manera, todo parecería indicar que, una considerable cantidad de elementos tratados en este trabajo, aún perviven en otras expresiones, géneros y corrientes ajenas —en principio— al ciberpunk.

5. Bibliografía

5.1 Fuentes

Dick, P. K. (2012). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (M. Antón, Trad.). Minotauro.

Filippo, P. (1998). Stone Vive. En B. Sterling (Ed.), *Mirrorshades: una antología ciberpunk*. (A. Alonso e I. Arzoz, Trads.). (pp.120-135). Siruela.

Gibson, W. (1989). *Neuromancer Graphic Novel*. (B. Jensen y T.Haven, Arts.). Epic Comics.

Gibson, W. (1994). *Quemando Cromo*. (J. Arconada y J. Ferreira, Trads.). Minotauro.

Gibson, W. (1998). El Continuo de Gernsback. En B. Sterling (Ed.), *Mirrorshades: una antología ciberpunk*. (A. Alonso e I. Arzoz, Trads.). (pp. 9-16). Siruela.

Gibson, W. (2010). *Neuromante*. (J. Arconada Rodríguez y J. Ferreira Ramos, Trads.). Minotauro.

Lisberger, S. (1982). *Tron*. EEUU; Walt Disney Productions/ Lisberger Productions. Buena Vista Distribution.

MacEwen, M. (1974). *Crisis in Architecture*. Riba.

McCaffery, L. (1991). An Interview with William Gibson. En L. McCaffery (Ed.), *Storming the Reality Studio: Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* (pp. 263-285). Duke University Press.

Nordlund, S. (2012). J.G. Ballard: The Future is Now. En S. Sellars y D. O'hara (Eds.), *Extreme Metaphors: Selected Interviews with J.G Ballard, 1967-2008* (pp. 224-231). Fourth Estate.

Oshii, M. (1995). *Ghost in the Shell*. Japón-EEUU; Bandai Visual Company/ Kodansha/ Manga Video /Production I.G.

Otomo, K. (1988). *Akira*. Japón; Akira Committee/ TMS Entertainment.

Proyas, A. (1998). *Dark City*. EEUU; Mystery Clock Cinema. New Line Cinema.

- Scott, R. (1982). *Blade Runner*. EEUU; The Ladd Company/ Shaw Brothers/Blade Runner Partnership. Warner Bros Pictures.
- Softley, I. (1995). *Hackers*. EEUU; United Artists. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Stephenson, N. (2000). *Snow Crash*. (J. Barranquero, Trad.). Gigamesh.
- Stephenson, N. (2007). *In the Beginning was the Command Line*. HarperCollins.
- Sterling, B. (1998). *Mirrorshades: Una antología ciberpunk*. (A. Alonso e I. Arzoz, Trads.). Siruela.
- Venturi, R., Scott Brown, D. e Izenour, S. (2011). *Aprendiendo de las Vegas*. (J. Beramendi, Trad.). Gustavo Gili.
- Wachowski, L. y Wachowski, L. (1999). *The Matrix*. EEUU; Warner Bros Pictures/ Village Roadshow Pictures/ Silver Pictures/ Groucho II Film Partnership. Warner Bros Pictures.

5.2 Estudios críticos

- Collado Rodríguez, F. (2017). The Imperfections of a Future Past: Trauma, Posthumanity and Sci-Fi in William Gibson's "The Gernsback Continuum. *Letterature D'America*, 37 (163), 177-194.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar*. (A. Garzón del Camino, Trad.) Siglo XXI.
- Haar, R., y McFarlane, A. (2020). Simulation and Simulacra. En A. McFarlane, G. J. Murphy y L. Schmeink (Eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (pp. 255-263). Routledge
- Hernández, D. (2003). La cultura oral electrónica. Cuerpos, *hackers* y virus. En D. Hernández (Ed.), *Arte, Cuerpo, Tecnología* (pp. 189-210). Ediciones Universidad Salamanca.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso.
- Jencks, C. (1981). *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*. (R. Pérdigo Nárdiz y A. Kerrigan Gurevitch, Trads.). Gustavo Gili.

- Le Corbusier. (1978). *Precisiones respecto a un estado actual de la arquitectura y el urbanismo*. (J. Givanel, Trad.). Poseidón.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. (E. Martínez, Trad.). Capitán Swing.
- Lozano, A. (2018). Re-imaginando la ciudad. Notas para situar en contexto las estéticas tecnológicas ciudadanas en el marco de las transformaciones urbanas. *Teknokultura. Revista de cultura digital y movimientos sociales*, 15(2), 399-413. <https://doi.org/10.5209/TEKN.59158>
- Lozano, A. (2024). *Días extraños en la utopía digital: estética e imaginario tecnológico desde el ciberpunk al arte transgénico en el final del siglo XX*. Trea.
- Molinuevo, J.L (2004). *Humanismo y nuevas tecnologías*. Alianza.
- Murcia, I. (2020). Lo sublime de Edmund Burke y la estetización postmoderna de la tecnología. *Fedro, revista de estética y teoría de las artes*, 8, 17-38.
- Nieva, M. (2024). *Ciencia ficción capitalista*. Anagrama.
- Ocaranza Velasco, J. O., y Díaz Núñez, V. (2015). La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk. *Revista Nodo 9* (18), 45-58. < <https://revistas.uan.edu.co/index.php/nodo/article/view/117> >
- Rothman, J (2019). How William Gibson Keeps His Science Fiction Real. En *The New Yorker*. <<https://www.newyorker.com/magazine/2019/12/16/how-william-gibson-keeps-his-science-fiction-real>>
- Santamaría, A. (2005). *El Idilio Americano: Ensayos sobre la estética de lo sublime*. Ediciones Universidad Salamanca.