

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Ecuador

Departamento de Sociología y Estudios de Género

Convocatoria 2014-2016

Tesis para obtener el título de maestría en Sociología

Humano, demasiado inhumano. Sociología del arte, marxismo, crítica y ciencia ficción: el
cyberpunk cinematográfico

Pablo Raymond Mériguet Calle

Asesora: Luciana Cadahia

Lectores: Jorge Daniel Vásquez y Andrea Moreno

Quito, enero de 2017

Dedicatoria

A mis padres, Juan Cristóbal y María Augusta, quienes me enseñaron a amar el futuro.

Epígrafe

"Ay, por esas mismas calles
que han crecido con nosotros
pasa lo que va a venir
lo sé.

Esos ómnibus cargados
esos cines atestados
esas luces pobres
se ancharán.

Vivimos la prehistoria
del futuro enmascarado
en la circunstancia del amor.
Cuántos ritos naturales
llenarán los nuevos trajes
y cuántos demonios quedarán
también lo sé.

Nacerán los nuevos hijos
de sus viejos, viejos padres
y quizás seremos lo peor.
Nuestras mismas agonías
sembraremos en sus días
como vieja ya generación. (...)"

Silvio Rodríguez, *Somos historia de colegio* (o *Dentro de un siglo*).

Tabla de contenidos

Resumen	VII
Agradecimientos.....	VIII
Introducción	1
Capítulo 1	7
Sociología del arte, estética y marxismo	7
1. Sociología del arte	8
1.1. Un esbozo de las ramas de la sociología del arte	10
1.2. Cuestionando la sociología de los cuestionarios	14
2. Cultura, ideología y estética	19
2.1. Ideología y cultura.....	20
2.2. Marx y la estética	26
3. Una posible recuperación de la estética sociológica marxista	33
3.1. Ciertos aspectos metodológicos	36
Capítulo 2	44
Aproximaciones al cyberpunk.....	44
1. El cyberpunk en la literatura de ciencia ficción: una mirada rápida	45
1.1. La ciencia ficción literaria: un panorama general	47
1.2. La sospecha pesimista: un breve vistazo al cyberpunk en la literatura.....	51
2. El cyberpunk cinematográfico	53
2.1. Un recorrido superficial por la historia de la ciencia ficción en el cine.....	53
2.2. El cyberpunk en su historia y en la pantalla.....	57
2.2.1. De Quaid a Neo. El posmodernismo en el cyberpunk	58
2.2.2. El cyberpunk y su contexto histórico	66
2.2.3. La producción fílmica	70
Capítulo 3	75
Ciencia ficción, crítica y distopía.....	75
1. La ciencia ficción como método crítico	77
1.1. El extrañamiento cognitivo de Darko Suvin	77

1.2. Crítica y convencimiento	82
2. Distópico y <i>dist-óptico</i> : presente y parábola	90
2.1. La distopía: una parábola no tan pesimista	93
2.2. Parábola y presente.....	102
Capítulo 4	107
Los seis signos del cyberpunk.....	107
1. Alta tecnología y bajos niveles de vida.....	107
2. Híper urbanización de la historia	111
3. Totalización institucional	113
4. Cibernética y redes simbólicas	117
5. Desarrollo de las élites como 'evolución' humana.....	122
6. El cuerpo transformado	123
Conclusiones	127
Lista de referencias.....	135

Declaración de cesión de derecho de publicación de la tesis

Yo, Pablo Raymond Meriguet Calle, autor de la tesis titulada "Humano, demasiado inhumano. Sociología del arte, marxismo, crítica y ciencia ficción: el cyberpunk cinematográfico", declaro que la obra es de mi exclusiva autoría, que la he elaborado para obtener el título de maestría concedido por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Ecuador.

Cedo a la Flacso Ecuador los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación bajo la licencia Creative Commons 3.0 Ecuador (CC BY-NC-ND 3.0 EC), para que esta universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando el objetivo no sea obtener un beneficio económico.

Quito, enero de 2017.



Pablo Raymond Meriguet Calle

Resumen

La presente investigación, desde la sociología del arte, intenta interpretar cómo un subgénero de la ciencia ficción, específicamente el cyberpunk cinematográfico, entiende sensiblemente la realidad histórica que influye sobre este determinado movimiento artístico, pero que no lo condiciona de manera absoluta. Para ello, la tesis intenta posicionarse teóricamente desde una sociología del arte que pone especial interés en la estética y en las ideas de Marx sobre este asunto. Posteriormente intenta hacer una contextualización artística y cultural del momento en el que emerge este subgénero; esto supone un acercamiento al complejo tema de la posmodernidad, así como a ciertos fenómenos sociales que emergen y que son tomados por el cyberpunk para explicar sus principales preocupaciones. A continuación, se realiza un apartado sobre la capacidad crítica de la ciencia ficción, y la dialéctica identificación/extrañamiento que supone, además, la utopía y la distopía. Por último, la tesis intenta aplicar las distintas pautas teóricas sobre las películas seleccionadas y analizadas, para, de esta forma, dar con una respuesta a la pregunta central. En las conclusiones, finalmente, no se hará simplemente una explicación de los asuntos investigativos más importantes de la tesis, sino que se intentará ir un poco más lejos en relación a la interpretación acaecida en el último capítulo, en el sentido de intentar llevar al cyberpunk hacia una perspectiva artística determinada.

Agradecimientos

El corto período que he estado en Flacso me ha enseñado que, al tiempo que el prejuicio de la universidad fría y tecnocrática reencarna muy a menudo, también hay espacios y personas que no responden solamente al placer cuantitativo, sino a la apertura y confianza en temas que parecen descabellados para el resto, no por incomprensibles, sino tal vez por innecesarios.

Esta posibilidad de pensar fuera de lo 'que se espera del estudiante y su investigación' es lo que me ha permitido desarrollar la presente tesis. Posibilidad iniciada, por supuesto, desde mis padres, que, pese a las señales, siguen confiando en que "no he perdido el tiempo pensando sólo en naves espaciales y bichitos", o ayudándome con libros 'extraños'. El agradecimiento más grande se lo debo a ellos.

En segundo lugar, esta investigación no habría sido posible sin la apertura y crítica firme de Luciana Cadahia, directora de esta tesis, que también me alentó constantemente, no sólo en relación a la rigurosidad investigativa y el cuidado escritural -pese a las diferencias teóricas, que antes de ser un muro impenetrable, fueron el material para un mejoramiento del estudio-, sino además a intentar decir algo fuera de aquella necesidad por los 'datos cuantitativos', sin descuidar en ningún sentido la seriedad del trabajo. Probablemente no sea coincidencia que, tanto la directora de mi disertación de grado en historia, como Luciana, sean filósofas, y me hayan permitido salirme un poco del guión; digo esto porque tal vez, en las ciencias sociales en el Ecuador, aún nos falta mucho por repensar en relación a nuestras formas muy particulares y marcadas de investigar. En este sentido, Luciana me ha ayudado a plantear la investigación de manera distinta, y por ello su parte en esta tesis es fundamental.

De igual forma, quisiera agradecer a todos los profesores y profesoras de Flacso, sede Ecuador, que, sin saberlo, me dieron pistas para investigar algo sobre el arte o el cyberpunk, ya sea con su forma de reflexionar, la selección de sus textos de lectura, o a sus recomendaciones y contactos que muy gentilmente me proporcionaron. En especial, a Jorge Daniel Vásquez, quien mostró una amable apertura para leer el plan de tesis y la investigación actual, demostrando su versatilidad en varios temas. De igual forma, a Andrea Moreno, que aunque no es docente en Flacso, ha tenido la gentileza de aceptar la lectura de esta investigación, así como su primigenio plan. Diré simplemente que algo quedó trajinando de sus clases de historia del arte que recibí en la PUCE.

Por último, quisiera agradecer a aquellos compañeros de la maestría, y fuera de ella, que pese a tener sospechas de la investigación (o por lo menos la mayoría), siguieron referenciando textos, películas o páginas en internet que pensaron que me podían ayudar. De igual manera a mis amigos y amigas, que aún me aguantan cuando hablo de ciencia ficción y política casi todo el tiempo, haciendo una suerte de 'terapia de tolerancia' para apoyarme.

En fin, a todos ellos, muchas gracias.

Introducción

Memo es un joven agricultor de Oaxaca. Pese al polvo que resta toda señal de humedad, él recuerda cómo el líquido fundamental solía ser como el aire: algo que estaba ahí en la naturaleza, y bastaba tomarlo para sobrevivir. Pero los tiempos han cambiado. El futuro no le pide dividendos al pasado para asentarse en toda su potencia. Una empresa privada, llamada "Del Río Water Inc.", ha privatizado el agua del sector, y la familia de Memo tiene que pagar dinero para entrar a recoger el agua y llevarla a su casa. El campesino sediento, con el agua a la vista. La ignominia observando a la vida, pero sin poder tocarla. La metáfora cyberpunk de un futuro distópico.

Memo, un informático autodidacta, atrae la atención fatal de los organismos militares cuando intenta interferir, por pura diversión, una conversación restringida. Los *drones* deciden atacar la humilde casa de Memo, aludiendo que su irrupción correspondía a una organización terrorista que buscaba liberar el agua de las manos del capital transnacional. El padre de Memo muere, y él se marcha de su pueblo para buscar alguna manera de mantener a su familia. Adaptando su cuerpo a las exigencias laborales, el protagonista se inserta unos nodos que le permiten conectarse a la red y manejar robots a distancia (casi como el que había matado a su padre): "Por fin podía conectar mi sistema nervioso al otro sistema: la economía global", dirá Memo, cuando puede controlar un robot que se encuentra al otro lado del muro entre México y Estados Unidos, sin su presencia 'concreta'. El nuevo proletariado emerge, entonces, no como un desplazamiento del obrero por la máquina, sino en la conjunción del pobre que se encuentra alejado del centro económico, y del robot que puede ser apagado cuando es 'peligroso'. En todo caso, más allá de la interesante comparación, la película afirma una verdad que golpea con fuerza: el desarrollo tecnológico del capitalismo no implica una mejora de las condiciones de vida donde es implantado. Por el contrario, este desarrollo cambia la dinámica donde necesita ser cambiada; jamás el desarrollo tecnológico implica un progreso homogéneo, o una decadencia común. El capitalismo tomará de los trabajadores, siempre que pueda, únicamente su fuerza de trabajo. "Nada más, por favor", grita el capitalismo distópico.

Esta película se llama *Sleep Dealer*, y fue dirigida por Alex Rivera en el año de 2008. Su aparición resulta maravillosa porque lleva precisamente a un género como el cyberpunk hacia la periferia. Esta última, siempre fundamental para explicar cualquier historia de este tipo de distopía en la ciencia ficción, generalmente es invisible. El trabajo de Rivera, por el contrario,

posiciona la visión prospectiva precisamente sobre los espacios del margen, de lo 'exterior', del 'resto' ¿Qué parece decir? Pues, que el futuro también es parte de los periféricos, quienes lo vivirán, probablemente (bajo este particular sello distópico), un tanto peor. Sin embargo, Rivera toma al cyberpunk y a América Latina, y las conjuga de manera poderosa.

Es por ello que, intentando rescatar esta forma de acercarse a un género que parece ajeno a la realidad latinoamericana, he desarrollado la presente investigación, precisamente, desde un país como el Ecuador, que puede asomarse como uno muy lejano a las problemáticas de la ciencia ficción -pese a que en literatura existen importantes obras al respecto, especialmente desde la última década del siglo XX . Este género, vinculado siempre al desarrollo tecnológico y a sus implicaciones de diversa índole en el ser humano, puede parecer algo ajeno a la realidad sociopolítica del país, así como de una región que parece célebre por su potencial en recursos naturales, pero atrasada en los adelantos científicos, pese a los interesantes intentos de mediados del siglo XX en algunas latitudes. De igual manera, tal vez parece fútil y estulto ponerse a investigar sobre un género artístico cuando aparentemente existen otros temas más urgentes para la investigación, como la migración, los movimientos sociales, las instituciones y los sistemas políticos, lo agrario, lo laboral, la conformación de los discursos políticos en la historia, etc. Ni hablar sobre la aparente desconexión con la urgencia latinoamericana en razón de retomar los estudios sobre el arte, aunque estos intenten ser aprehendidos desde una vertiente más apegada a los grupos sociales antes que a la creación del 'genio' artístico. Podría decirse, incluso, que significa un acto de enorme irresponsabilidad frente a la palestra de nuestra cotidianidad.

Tal vez es así, pero sólo si se piensa desde la estrechez del pensamiento académico instrumental. Digo esto porque, de alguna manera, siempre existió la tendencia a menospreciar los estudios artísticos y a las humanidades como un lujo dispensable llevado a cabo por las ilusiones 'pequeñoburguesas'. Tendencia por demás peligrosa, en el sentido de relegar al arte a una esfera aparentemente independiente del conjunto social. Sostener que el arte sólo expresa un relato aislado puede, incluso, no sólo satisfacer las aspiraciones de una caricaturización 'pragmática', sino además seguirle el juego a un sistema económico que intenta deshumanizar al hombre hasta llevarlo a un estado de aparente automatismo utilitario.

Por otra parte, se podría acusar como 'torpe' estudiar a un subgénero cinematográfico de ciencia ficción que no ha sido desarrollado en el país, y tal vez muy poco en Sudamérica, en comparación a Europa o Estados Unidos. Sin embargo, pienso que tal lógica contiene un

colonialismo implícito, en el que es perfectamente normal que un alemán o un estadounidense estudie, por ejemplo, el teatro quiteño en la época colonial, mientras que resulta incomprensible cómo un ecuatoriano puede estudiar el cyberpunk. Argumentos por demás sospechosos, pero que, si requieren alguna respuesta, pueden ser replicados aludiendo a que el desarrollo tecnológico, y las preocupaciones que evoca este género distópico, probablemente, pueden ser interpretadas de maneras muy particulares por los latinoamericanos, africanos y asiáticos, precisamente porque de alguna manera hemos sido golpeados desde 'la periferia de Memo', en relación al desarrollo de la tecnología en manos de la expansión capitalista, que no cesa desde el siglo XV.

En todo caso ¿por qué estudiar a la ciencia ficción? En realidad, durante la segunda mitad del siglo XX, los estudios sobre ciencia ficción han cobrado un papel aun poco reconocido, pero sin duda relevante, como muestra la imprescindible revista *Science Fiction Studies*, o las diferentes alusiones que han hecho intelectuales de la talla de Raymond Williams, Fredric Jameson, David Harvey o Darko Suvin. Es decir, es un tema de estudio que cuenta con un bagaje importante. Las reflexiones que pueden generar han variado desde los análisis de la utopía, pasando por la crítica literaria, hasta cómo se concibe en un tiempo determinado al futuro, y por qué esto es importante para la sociedad.

Ahora bien, uno de mis intereses ha sido la inclinación por la inmersión en las historias de ciencia ficción. Desde muy joven noté que uno de los subgéneros que han acompañado mi vida, precisamente el cyberpunk (por estar contenido más o menos en el tiempo que he vivido), fue siempre tratado como una simple expresión de la posmodernidad, sin darle un sentido más complejo. Es decir, el cyberpunk era un subgénero que mostraba de manera pesimista el cambio cultural que entrañó este fenómeno. Sin embargo, al observar una y otra vez las películas, no podía dejar de preguntarme qué era lo que me estaba diciendo el mundo de *Blade Runner* o de *Ghost in the Shell*. ¿Acaso era sólo el cuestionamiento ontológico de los "replicantes" en relación a la indivisibilidad del ser humano, o además en su crítica se escondía una forma diversa de entender también a la posmodernidad? Es por esta razón que decidí emprender esta investigación, tentado por encontrar otras respuestas a las impartidas por el consenso en el mundo de los estudios de la ciencia ficción.

Por fortuna, me di cuenta que el papel de los estudios históricos, de donde proviene mi formación de pregrado, imponía en la preocupación por el futuro un signo muy peculiar. Así como se lucha por dar un sentido diferente al pasado según la corriente historiográfica,

también se llenaba de interrogantes el sentido del futuro según las aspiraciones teóricas, pero también políticas. Es por ello que, con justeza, se podría decir que esta pequeña investigación parte también de una necesidad política por entender cómo el ser humano, en un determinado momento y bajo ciertas premisas artísticas, piensa en su futuro. El arte, entonces, no es simplemente un espacio de creación alejado del mundo, sino que evoca precisamente su forma de percibirlo. Esto, por supuesto, involucra un alto sentido político. Así como la historia se juega por descifrar el pasado de diversas formas, es fundamental, en el sentido político, intentar interpretar la forma en cómo se mira el futuro.

Es por ello que la investigación actual tiene como pregunta central la siguiente: ¿qué está diciendo subjetiva y críticamente el cyberpunk sobre el momento en el que se desarrolla? Es decir, el objetivo central de la tesis es encontrar aquellos elementos que evoca este subgénero y cómo los articula en relación a su momento histórico. Esto, por supuesto, implica que más allá de la obvia influencia que tiene una obra artística de su espacio temporal, existe también un tipo de interpretación, afirmación y autoconocimiento de sí mismo y del mundo que lo rodea. Estas formas de acercarse a su propia realidad no implican un mero reflejo de sus circunstancias, sino además una interpretación del mundo en el que se desarrolla. Es por ello que, desde la sociología, pueden existir muchas formas de abordar este tema. Gracias a la sub disciplina de la sociología del arte, se ha desarrollado un debate, por lo menos, los últimos 80 años sobre cómo abordar el tema del arte en la sociedad.

Para responder aquella interrogante general, se han propuesto preguntas secundarias que, por supuesto, implican a los objetivos secundarios. La primera de ellas es: ¿desde dónde se está entendiendo a la sociología del arte? La resolución a esta pregunta se desarrolla en el primer capítulo, que tras categorizar las distintas corrientes históricas de esta sub especialización de la sociología, intenta problematizarlas hacia la propuesta de una sociología del arte crítica, pero que no abandona ni a la historia ni a la estética para su entendimiento, pese al estilo investigativo actual de la sociología del arte. En este plano, el punto no es sólo hacer una periodización de las distintas tendencias, sino además observar cómo ciertas tendencias sepultadas anteriormente pueden regresar para dar respuestas que problematicen a la sociología del arte en general. Una de esas tendencias, como acabo de decir, es la estética. Tan vilipendiada por ser demasiado 'subjetiva', la estética en este trabajo intentará ser retomada desde el signo particular de Marx. De esta forma, el capítulo busca re articular una

propuesta teórica desde la cual entender a la sociología del arte crítica, desde un signo marxista.

En segundo lugar, valdría preguntarse: ¿qué es y desde dónde se desarrolla el cyberpunk? Precisamente en el segundo capítulo intentaré responder a esta pregunta gracias a una breve contextualización tanto de la ciencia ficción (literaria y cinematográfica), como del cyberpunk en sí. Este capítulo permitirá delinear el marco referencial desde donde se entiende al sub género en cuestión. Por ello, es importante intentar entrever el tema de la posmodernidad en el ámbito artístico como una suerte de contextualización cultural. Una de las secciones de este capítulo será intentar delimitar aquello (desde una aproximación a la teoría de Jameson). De igual manera, si el punto es entender desde dónde se crea la obra cyberpunk, es importante destacar algunos puntos históricos importantes para poder entender las problemáticas que se plasman en las películas. Esto, sin embargo, no ha implicado hacer un amplio estudio histórico sobre las últimas tres décadas del siglo XX, ni de las dos primeras del siglo XXI. Por el contrario, he decidido tocar temas de manera muy superficial que permiten analizar algunos de los elementos principales encontrados en el subgénero.

Sin embargo, valdría preguntarse: ¿puede ser crítica la ciencia ficción de corte distópico? En el tercer capítulo intentaré solucionar esta pregunta, inquiriendo en la posibilidad de ver a este género como un espacio de reflexión y creación crítica (partiendo de las tesis de Darko Suvin y de Carl Freedman). De igual manera, gracias a una analogía que hago entre el marxismo y la distopía, incómodo huésped de la ciencia ficción, busco observar algunos encuentros y desencuentros que permitan llevar la reflexión hacia una crítica sobre la posibilidad de ver la contraparte al desastre gracias a la figura de la *parábola*. Este punto es el que permitirá generar una visión que va más allá de la descripción fílmica.

Ahora bien, faltaría indagar precisamente en la posibilidad de interpretar cómo el cyberpunk expresa aquella interpretación que hace un género artístico de su tiempo. Por último, en el capítulo final, intentaré responder esta interrogante, dejando abierta la posibilidad para hacer más minuciosa la reflexión en las conclusiones, que logren articular los cuatro capítulos de manera coherente. Es decir, el cuarto capítulo buscará retratar aquellos temas generales que he encontrado en las películas vistas gracias a la sociología del arte marxista propuesta en el primer capítulo.

En el plano teórico, la tesis utiliza, básicamente, al marxismo, tanto en las ideas estéticas de Marx como en la problematización de la ciencia ficción, la definición de la posmodernidad y el sentido político de la distopía. Esto, por supuesto, no implica que no sean utilizados autores de diferentes posturas teóricas, pero sí es necesario aclarar que la base teórica se fundamenta en el marxismo. Las razones las voy desarrollando a lo largo de la investigación.

En lo metodológico, el objetivo central ha sido elaborar una investigación de tipo teórico-documental. Es decir, a través de una serie de análisis respecto a los documentos sometidos a una crítica sistematizada, he intentado encontrar los elementos necesarios para realizar un análisis teórico. Los documentos, en este caso, son una serie de películas seleccionadas (53 en total, y que se mencionan a lo largo de la tesis). Ya que el cyberpunk cuenta con centenares de largometrajes, episodios de series animadas, cortometrajes, etc., se ha realizado una selección cuidadosa de qué películas trabajar, priorizando especialmente las más emblemáticas del subgénero (con esto me refiero a las películas referenciales). Esto, por supuesto, implica plantear otro tipo de abordaje que se justifica gracias a lo expuesto hacia el final del primer capítulo. De esta forma, la tesis intentará encontrar aquellos elementos que parece dibujar el cyberpunk cinematográfico, y comprenderlos en relación a su contexto, pero también como una interpretación particular de este último. Al final del primer capítulo se intenta ampliar las diferentes vicisitudes metodológicas de la investigación.

En definitiva, es la aventura por pensar en la imaginación artística del futuro distópico.

Capítulo 1

Sociología del arte, estética y marxismo

"Yo creo que la tendencia debe salir de la situación y la acción misma, sin que esté formulada explícitamente, y que el poeta no tiene por qué dar al lector, en forma acabada, la solución histórica futura de los conflictos sociales que describe."

(Carta de Engels a Minna Kautsky. 26 de noviembre de 1885)

Los estudios sobre el arte nunca fueron, incluso desde sus inicios, ajenos a la sociología. Sin embargo, es importante recalcar que muchas de dichas aproximaciones carecieron de un interés particular por el tema en concreto. Durkheim consideró al arte como un desplazamiento en relación a la religión, mientras que Weber "relacionaba las diferencias estilísticas con la historia de los procesos de racionalización y con los recursos técnicos y planteaba las bases para una sociología de los instrumentos musicales" (Heinich 2002, 12). Simmel -aunque de manera más especializada- también se interesó por el tema, especialmente indagando sobre las influencias y restricciones que tiene el arte en la sociedad, como en la relación con el cristianismo, o el gusto en los países socialistas y liberales (1998).

Es importante recalcar, además, que la historia del arte tuvo mayor importancia en los debates sobre el arte y la sociedad, especialmente la corriente apegada a la historia cultural. Burckhardt, Ruskin, Morris y Lanson fueron algunos de los más célebres.¹ Empero, fueron los escritores alemanes y austríacos de la primera mitad del siglo XX quienes le dieron un verdadero empuje a la historia cultural entendida como la creación de obras artísticas y su relación con el conjunto social. Vale mencionar a Zilsel, Otto Rank, Warburg, Kurz y Panofsky. Este último, por ejemplo, buscó el desarrollo paralelo entre las formas arquitectónicas y la articulación del discurso en el Medioevo; de igual forma es relevante su propuesta tripartita de análisis cultural: el icónico (lo 'plástico'), el iconográfico (el reconocimiento artístico a partir del consenso social) y el iconológico (la forma de percibir el mundo que se puede encontrar en la imagen); éste último, el más importante para comprender

¹ Burckhardt, en su estudio llamado *La cultura del Renacimiento en Italia*, intentó dar luces sobre el contexto histórico en la época de Da Vinci y Miguel Ángel. Ruskin y Morris intentaron ir más allá, contemplando la función social del arte, respondiendo a los intereses de los historiadores del arte ingleses de inicios del siglo XX. Lanson abogó por una historia del arte más empírica y apegada al hecho social, mostrando su cercanía a Durkheim y a la escuela social francesa (Heinich 2002).

la cultura, posibilita la relación entre las formas simbólicas del conjunto social con los productos artísticos (Panofsky 1995). Pese a los tibios acercamientos de algunos de los padres de la sociología, y del aporte constante de la historia del arte, los primeros sociólogos del arte intentaron emerger de manera 'independiente', buscando una manera diferente de abordar el tema.

1. Sociología del arte

Hacia finales del siglo XVIII, los cambios políticos y económicos habían calado profundamente en una Europa que se encontraba frente a un futuro que no entendía, y renegando de un pasado que no abandonaba del todo. Estos cambios provocaron un giro manifiesto en la forma de la comprensión de la sociedad. En el campo de los estudios sobre la obra artística, una naciente tendencia a estudiar al artista y sus producciones como fenómenos sociales íntimamente relacionados al devenir histórico, empezó a tomar mucha fuerza.²

El Romanticismo, de una u otra forma, como expone Givone, había asumido al arte como un espacio donde la verdad emergía. Esto tendía, singularmente, hacia la caracterización del arte como un espacio relativamente independiente que podía explicar el resto de la realidad (2002, 101). El positivismo, en este caso particular, surge como una alternativa a esta visión romántica. En contradicción al "espíritu del tiempo" se problematiza la cuestión del "contexto histórico" (Givone 2002). El arte pasa a ser un reflejo de la realidad. *Ergo*, es posible entender lo que nos quiere decir el arte estudiando las condiciones históricas desde las cuales se da:

El problema consiste, entonces, en mostrar no sólo, y no tanto, el tupido juego de correspondencias según el cual una obra es atribuible a este o aquel artista, a esta o aquella escuela, sino también, y sobre todo, la sutil red de reenvíos por las que una obra se configura como respuesta a las demandas y solicitudes más o menos conscientes de su público. Esto es posible en cuanto que la conexión entre el producto (la obra) y las causas que concurren en su elaboración (el artista, ciertamente, pero también el estado general del espíritu de las costumbres) deja entrever leyes constantes (Givone 2003, 103).

Gracias a esta conexión, que puntualiza Givone, es que los investigadores de la época 'fundaron' una corriente más o menos desconocida llamada 'sociología del arte'. Es importante destacar que los estudios más apegados a la filosofía no dejaron de tener una importancia

² Evidentemente, los estudios sobre la relación de la belleza, el arte y el sujeto pueden ser rastreadas desde la Antigüedad clásica, así como los estudios filosóficos sobre estética (inaugurados por Baumgarten), ocurrieron mucho antes. Aquí se intenta trazar un inicio sobre los estudios de corte más social en relación al arte.

preponderante. Pese a ello, los precursores de esta nueva disciplina establecieron al contexto como el aspecto fundamental de la creación artística. La estética, por ejemplo, no dejó de ser estudiada, pero intentó ser reducida por el positivismo decimonónico a la búsqueda de dichas constantes. Ya no importaba el carácter normativo que ésta pudiera dar: "no debe imponer preceptos, sino constatar leyes" (Givone 2002, 103).

Existen dos autores (que se llamaron a sí mismos 'sociólogos del arte') que bien pueden ejemplificar ciertos presupuestos positivistas, pero más que nada, esa intención investigativa apegada al contexto general como explicación de las obras artísticas. Jean-Marie Guyau, en su obra titulada *El arte desde el punto de vista sociológico* (1889), asume una postura evolucionista del arte, al que comprende como el proceso de desbordamiento del devenir humano, caracterizado por una progresión hacia algo más elevado, aunque siempre profundamente ligado al aspecto moral que esté dado en la sociedad. Según el autor, la estética pasa a ser una emoción de carácter social que siempre ha buscado el arte, en tanto constante científicamente comprobable (Guyau 2001). Otro autor, aunque menos reconocido en el ámbito sociológico, es Hippolyte Taine, que en su *Filosofía del arte* escrita en 1865, propone a la selección natural como determinante en el plano estético. Existen ciertos "personajes dominantes" que guían la fantasía del autor; si no lo hacen, el autor fracasa debido a no saber expresar "verdaderamente" el sentir de una época que suele llegar a un "determinado florecimiento" (Taine 1960).³

De esta forma, el arte empezaba a ser considerado, en los estudios más 'sociológicos', como un elemento a tomar en cuenta dentro del amplio panorama social. Sin embargo, las visiones positivistas de finales del siglo XIX carecieron de una verdadera estructura investigativa que sea posible de seguir como formas de análisis, tanto por la crisis que vivió el positivismo a inicios y mediados del XX como por cierto reduccionismo teórico latente en sus visiones 'cientificistas'. A partir de ahí empezaron a emerger de manera constante propuestas de análisis artísticos de otro sello. Nathalie Heinich propone una división entre tres tendencias claramente diferenciables desde las cuales se enmarcan la mayoría de los estudios de este tipo, sin que esto signifique que en muchos casos existieron combinaciones o variaciones, y que se verán a continuación.

³ Taine también se caracterizó por aplicar al arte una verdadera estampa científica, afirmando la influencia de la raza, el medio ambiente, en el desarrollo científico.

1.1. Un esbozo de las ramas de la sociología del arte

En un primer momento se desarrollaron los estudios que llegaron a denominarse como *estética sociológica*. La aparente ambigüedad del término se debe a que a inicios del siglo XX la estética también se interesó de manera cada vez más marcada por la influencia y la relación que tenía el arte con la sociedad. Según Heinich, aunque Marx nunca efectuó una sociología del arte (pese a ciertas ideas estéticas que expresó de manera dispersa), fueron los pensadores apegados a las ideas de este quienes dieron comienzo a la corriente. Plejánov, dice Heinich, fue el primero en elaborar una teoría marxista del arte. El nacido en Tambov consideraba al arte como un elemento de la superestructura que estaba determinado por las condiciones materiales de producción. Hizo especial hincapié en la relación entre la producción artística y la lucha de clases, la relatividad del sentido de belleza, y el papel preponderante de la ideología en el arte. Pese a que Heinich no los menciona, es importante recalcar las ideas de Paul Lafargue, especialmente en el conflicto que surge entre la influencia ideológica y su capacidad de reflejar la realidad, así como los estudios de Franz Mehring, que subrayan la indivisibilidad entre la obra y los intereses de clase (Sánchez 2005). Otro autor que aportó a esta corriente fue Georg Lukács, que en una clave menos economicista, propuso que, entre otras cosas, la forma de vivir de los individuos es lo que crea un lazo entre la producción artística y las relaciones económicas; de esta manera, las características artísticas pueden analizarse como un reflejo de la relación que mantiene la sociedad con el trabajo (1999).⁴ De igual manera, existieron autores que, continuando con esta tendencia, abordaron estudios más específicos, como Francis Klingender, Frederick Antal o Arnold Hauser.⁵

Cabe detenerse por un momento en este último, debido a la gran influencia que tuvo en la sociología del arte, llegando a considerarse un clásico de la disciplina. Si bien Hauser mantuvo este acercamiento al arte como forma de reflejo de las condiciones sociales (como bien ejemplifica su estudio sobre el manierismo como reacción a la crisis religiosa), intentó

⁴ Uno de los discípulos de Lukács fue Max Raphaël, quien en un estudio llamado *Marx, Proudhon, Picasso* (1933) intentó mostrar el potencial del marxismo para el desarrollo de la estética. Otro seguidor de las ideas de Lukács fue Lucien Goldman, quien, alertado por el reduccionismo mecanicista, intentó ampliar los niveles de intermediarios entre la estructura y la producción artística. En su *Le Dieu caché* (1976) concluyó que tanto Jean Racine como Pascal expresan en sus obras la visión del mundo de una nueva clases social, "la nobleza de toga", que, opuesta pero dependiente (económicamente) de la monarquía, expresa una visión trágica de la vida.

⁵ Francis Klingender, en *Arte y revolución industrial*, intentó observar los lazos entre las pinturas y el proceso industrial. Frederick Antal, en un asombroso trabajo llamado *Florencia y sus pinturas*, se preguntó por la variedad de estilos en la ciudad, concluyendo que se debía a la diversidad de pensamientos políticos y sociales que rondaban sus calles, caracterizados por la emergencia de la clase media y de una poderosa burguesía comercial y financiera, que daba primacía a las formas de representación que reflejasen la racionalización y la matematización sensible (Heinich 2002, 20-21).

también aportar ciertos métodos investigativos que habría de seguir el sociólogo del arte, como la atención a la sociología del público (Hauser 1977).⁶ Nicos Hadjnicolau fue otro importante representante de esta escuela de estudios históricos marxistas, llegando a afirmar que las obras artísticas pueden ser consideradas como verdaderos instrumentos de la lucha de clases, siendo las obras de arte ideologías plasmadas en imágenes (1973).

Dentro de la *estética sociológica*, Heinich ubica a los pensadores de la Escuela de Frankfurt:

Efectivamente, por una parte, pertenece a ella [a la estética sociológica] en tanto el centro de sus reflexiones estaba constituido por las relaciones entre el arte y la vida social y en tanto insistía, por consiguiente, en la dimensión "heterónoma" del arte, es decir en qué sentido éste obedece a determinaciones no exclusivamente artísticas (2002 22).

Sin embargo, Theodor Adorno, Walter Benjamin, Max Horkheimer y Herbert Marcuse no reducían, como sí lo hicieron algunos de los marxistas citados, el arte al contexto social. Si fueron o no marxistas, eso es motivo de otro debate, pero sí es importante recalcar que no redujeron sus análisis a cuestiones puramente economicistas, pese a que nunca dejaron de tener en mente la influencia material en el desarrollo del arte. Sin embargo, agrupar a todos estos pensadores en un sólo grupo puede ser riesgoso. Las discrepancias entre Adorno y Benjamin, por ejemplo, no son solamente célebres, sino que también han nutrido el debate estético y social de manera fundamental.

Por último, es importante señalar en esta primera tendencia a Pierre Francastel, que si bien provino de la historia del arte, intentó poner en evidencia cómo el arte no necesariamente era un reflejo de las condiciones materiales de existencia, sino algo que revela las distintas visiones del mundo que diferentes realidades colectivas pueden tener del mismo: "...este cambio que convierte al arte no en el reflejo de sus condiciones de producción, sino en el creador de las visiones del mundo que son contemporáneas a él" (Heinich 2002, 24). Es decir, el arte se convierte en una manera de prefigurar el mundo exterior. Al tiempo que afirmaba la influencia indiscutible de la sociedad sobre el arte, insistía en cómo este ayudaba a configurar las "realidades imaginarias" (Francastel 1970). Por ello, observar simplemente el contexto o la obra artística era riesgoso; se tenía que atender a la información que el arte expresaba, pero siempre en relación al contexto que permitió ese tipo de expresión.

⁶ Pese a las críticas que ha sufrido (especialmente de la corriente más contemporánea del arte), Hauser sigue siendo considerado un clásico de la sociología del arte.

La segunda tendencia importante dentro de la sociología del arte es aquella que pasó del dilema entre arte y sociedad, hacia la problematización del arte *en* la sociedad. Desarrollada especialmente a partir de los años 50 del siglo XX, se apegó más a la investigación de corte empírico: "...se interesó sobre todo (...) por el contexto -económico, social, cultural, institucional- de producción o de recepción de las obras, al que se le aplicaron los métodos de indagación de la historia" (Heinich 2002, 28). Bautizada como *historia social del arte*, intentó aproximarse a las distintas repercusiones que tenía el entramado que contenía la producción, mediación y consumo de las obras de arte en la sociedad.

En definitiva, como explicó Nicolaus Pevsner, el interés no se centraba en los cambios estéticos, sino más bien en los cambios en las relaciones entre el artista y el mundo que lo rodeaba (1982). Por ello empezaron a investigar tanto las instituciones que promovían o estaban inmersas en el mundo artístico (vale mencionar a autores de esta corriente como Tyssedre, Withe Boime, Monnier, Vaisse, Poulot, entre otros), como la contextualización de la producción y recepción de las obras artísticas (Meiss, Duby, etc.). No es menor señalar el influjo culturalista que tuvo esta corriente. Autores como Raymond Williams, Peter Burke o Timothy Clark insistieron en el estudio del contexto histórico cultural, y no solamente en el económico. De esta forma se podría observar de mejor manera cómo el arte (estando dentro del campo cultural) se inscribía en las relaciones sociales.

Otros autores intentaron cambiar el enfoque de algo tan general, hacia estudios 'micro', como el caso de Gombrich o de Ginzburg y Castelnovo, quienes, estos últimos, en un artículo titulado "Centro y Periferia", intentaron observar la interdependencia entre el centro y la periferia, y cómo ésta última asumía (en pos de la primera) su necesario papel de retrasada cultural (Castelnovo y Ginzburg, 1983).

De igual manera, la *historia social del arte* puso atención a los estudios de recepción de las obras artísticas, o "sociología de los públicos de arte", siendo fundamental en este sentido el trabajo de Francis Haskell titulado *La norma y el capricho. Redescubrimientos en arte* (1976), en el que el autor intenta rastrear la interdependencia entre la vida colectiva y los juicios estéticos para entender la noción de valor de una obra. Por último, esta tendencia dentro de la sociología del arte se interesó en estudiar la relación de los artistas (de manera individual) con

las instituciones que los auspiciaban y que de alguna manera regularon su transmisión hacia los consumidores.⁷

Si la segunda tendencia se preocupaba por el arte *en* la sociedad, la tercera y última tendencia que marca Heinich es la que intenta observar al arte *como* sociedad. Esto quiere decir, entre otras cosas, que "La investigación empírica constituye el punto común de esta tercera generación" (2002, 42). A diferencia de la historia social del arte, sus estudios intentan adentrarse en las vicisitudes del arte en el presente, asumiendo el nombre de *sociología de cuestionarios*. Comprenden al arte como un espacio con funcionamientos específicos. Este tipo de sociología del arte, que actualmente concentran la mayor parte de los estudios, intenta, gracias a las "mediciones estadísticas, entrevistas sociológicas, observaciones etnológicas" (2002, 42), renovar las problemáticas de esta sub disciplina (entrando en dialogo con otras sub especializaciones sociológicas, como la sociología de las organizaciones, del consumo, de las profesiones, etc.). Como señala Heinich, despegándose de la tutela de la historia y la estética, por fin la sociología del arte logró liberarse hacia un campo que le es propiamente específico. El arte se transforma en una actividad social con vicisitudes propias:

...los sociólogos del arte pudieron dedicarse libremente a la investigación de las regularidades que rigen la multiplicación de las acciones, de los objetos, de los actores, de las instituciones, de las representaciones, que componen la existencia colectiva de los fenómenos subsumidos bajo la palabra 'arte' (2002, 44).

Un trabajo que dio inicio a esta tendencia fue el de Vera Zoldberg, titulado *Constructing a Sociology of the arts* (1990), en el que la autora, tras un repaso por las principales corrientes de la sociología del arte, intenta oponer una visión menos "individualista" y "subjetivista", propias de las anteriores tendencias, como también lo hace Furio en su *Sociología del arte* (2000) y Paul Dirks, en *Sociologie de la littérature* (2000). Esta tendencia, con teóricos fundamentales, como es el caso de Silberman o Bourdieu (como se verá más adelante), empezaron a estudiar de mejor manera los fenómenos de la recepción, la mediación, la producción y la cuestión de las obras, en base a una metodología más apegada a los intereses actuales de la sociología norteamericana.⁸

⁷ Son importantes las obras de: Paul Bénichou (*Lo sagrado del escritor*), Jean-Claude Bonnet ("El hombre de letras y el artista en la revolución"), Martin Wrankle (*El artista de la corte*) y de la propia Heinich ("El paso del pintor al artista") (Heinich 2002, 38-41).

⁸ Para dar un ejemplo claro de los asuntos tratados, se podría recurrir a un párrafo de la autora que ha servido para esta periodización: "Al desmitificar la ilusión de la "transparencia" de los valores artísticos y de la facultad

1.2. Cuestionando la sociología de los cuestionarios

Como se puede observar, ha existido a lo largo de la historia de la sociología del arte tres tendencias más o menos identificables. Esta sub disciplina puede ser abordada de distintas formas: desde las aproximaciones a la filosofía, pasando a las condiciones socio-históricas, hasta llegar a un ejercicio estadístico en su metodología. En todo caso, sí es necesario alertar que la categorización realizada por Heinich corresponde también a una periodización. Es decir, intenta, al tiempo de observar las diferencias, ubicarlas a raíz de las distintas preocupaciones propias de los diferentes momentos en los que la sociología del arte tuvo algún repunte. Esto es ventajoso en la medida que nos permite aceptar que los paradigmas investigativos se han transformado; pero también resulta un poco 'tramposo', ya que esta forma de verlo puede derivar en una visión perfectible de la 'ciencia'. El camino pasado se presenta, entonces, como ciertos errores necesarios para llegar a un estado más preciso del lugar de la investigación. Esto puede llevar a pensar que las visiones 'frescas' son más precisas por ser novedosas (algo así como una falacia del científicismo burgués). Algo que no es muy diferente de las pretensiones popperianas. Tanto antes como ahora, la 'autonomía' de la sociología se hace gracias a una apuesta empírica por desentrañar lo que le es inherente, aunque esto signifique, por una parte, renunciar a la 'contaminación' de otras disciplinas, así como apostar por estudios metodológicamente restringidos. La historia y la filosofía pasan a convertirse en campos confusos que terminan por transformar a las investigaciones en 'ideológicas', 'especulativas' o 'mecanicistas'.

La sociología de los cuestionarios ha tenido una relevancia fundamental al momento de abordar la sociología del arte. Pese a lo que se piensa, uno de los sociólogos que inició este surco de las estadísticas en el arte fue, precisamente, Pierre Bourdieu, junto con Darbel y Schnapper. En una interesante investigación sobre la composición de los visitantes de los museos, estos autores delinearon ciertas conclusiones muy interesantes respecto a los asistentes de estas instituciones: su origen social, la influencia de la educación familiar, el papel preponderante de las fracciones dominadas dentro de los grupos dominantes como principales asistentes a los museos, etc. (1966). Debates como este ampliaron el espectro deliberativo sobre la democratización de los espacios culturales dedicados al arte, las políticas

que tendría cada ser humano para ser sensible al arte por una "gracia" de orden místico, Bourdieu denunció el hecho de que los museos, en lugar de ser los instrumentos de una posible democratización del acceso al arte, agravan la separación entre profanos e iniciados -del mismo modo que las universidades, en lugar de trabajar a favor de la democratización del acceso al saber, no hacen otra cosa que ahondar la separación entre dominantes y dominados" (Heinich 2002, 51).

públicas en materia artística, entre otras. Posteriormente, su desarrollo sobre el *habitus* originó una serie de entradas a pensar el mundo del arte (el arte como sociedad), en tanto es una práctica cultural, y por lo tanto social, al mismo tiempo que ejemplifica ciertas dinámicas del gusto, por dar un ejemplo.

Pero ¿cómo se estructura este tipo de sociología desde un planteamiento teórico? Para responder a esta pregunta he considerado un trabajo puntual de Alphons Silbermann debido a la claridad de su apuesta. Este autor, reconocido principalmente por sus estudios sobre musicología en la sociedad, resulta muy interesante debido a que, al igual que Heinich, mantiene una posición empírica que se dirige hacia la autonomía disciplinaria de la sociología del arte, mermando las influencias externas, y enaltecendo los mecanismos metodológicos de un tipo de sociología (dos de las características más claras que se pueden observar en esta 'tercera forma'). La aparente independencia de la sociología del arte es necesaria en la medida en que la especulación deja de ser parte de la misma. La estética, dirá Silbermann, si bien tiene aportes muy interesantes, difícilmente podrá suplantar los estudios en su sentido más empírico (1971); la comprensión de la sociedad a través de la obra del arte le parece un acto absurdo y desmedido. Pero veamos su propuesta más a fondo.

Toda la sociología del arte tiene por principio la crítica de las posturas que asumen la independencia de la obra del arte. Tanto Guyau, Lukács, Panofsky, Francastel, Gombrich o Bourdieu intentan mostrar que lo iconológico, la percepción del público, el gusto, etc., se producen bajo ciertas condiciones sociales, y reflejan también ciertas relaciones sociales. De lo contrario, no se llamaría sociología del arte. Tampoco asume, Silbermann, como propia una sociología de la cultura, en el sentido de sociología de la civilización, como puede aparecer en Arnold J. Toynbee y en Alfred Weber. Sin embargo, la sociología del arte no puede caer en una simple causalidad histórica (en el sentido que es el contexto el que define por completo al desarrollo artístico), ni tampoco convertirse en una historia social del arte (pese a que uno de los títulos de los 'padres' de esta corriente lleve esas palabras), dirá el autor. Es decir, no se puede confundir sociología del arte con historia social del arte (que de una u otra manera siempre intenta hacer una caracterización contextual histórica en relación a la obra artística en su forma socializada), pese a que ambas atienden mucho a las relaciones que permiten que algo emerja. Se tiene que entender al arte como un fenómeno que se inserta en ciertas relaciones sociales, pero considerando sus peculiaridades intrínsecas, ya sea en la música, el teatro, etc.

En este sentido, se convierte en algo más, en una sociología de "los campos de acción de la cultura", en tanto "...ésta se interesa (...) por hechos históricos que están regidos por mecanismos de interacción ligados al progreso de la sociedad, que obedecen en su desarrollo - adaptándose a ellas- a fuerzas que esa sociología debe analizar y describir" (Silbermann 1971, 20). Así, este autor resalta el singular trabajo de Simmel titulado *Estudios psicológicos y etnológicos sobre la música*, y también el interesantísimo estudio de Max Weber llamado *Las bases racionales y sociológicas de la música*, que intenta mostrar la racionalización progresiva en la cultura, buscando un principio organizador sin que esto signifique un único camino como otorgador de valor. Estos dos trabajos, según Silbermann, forman parte de la sociología del arte porque no se limitan en un valor absoluto (y con esto quiere decir 'político') correspondiente a un sistema específico (como sí lo hace el marxismo, dirá el autor). Ya que ninguno de estos autores usó argumentos afectivos, estético-artísticos, o mezclas entre música y el arte con formulaciones filosóficas y morales, estos textos, metodológica y críticamente, pueden ser considerados como modelos de sociología del arte (1971). Pese a ello, lo principal es la "vivencia artística", que no puede sino poner como punto central al hombre, considerándolo un ser "socio-artístico" (1971, 30) -no simplemente un medio-, siendo el arte el fin mismo de las preocupaciones investigativas. En este sentido, y en defensa de la sociología del arte empírica, el autor otorga ciertos parámetros a seguir, como el estudio de los procesos artísticos totales, la interacción entre individuos e instituciones, el artista en su esencia (pertenencia de clase, etnia, condición educativa, etc.), a la acción socio-artística que produzca un efecto social, el público artístico (que contiene muchos pasos metodológicos), etc. Es decir, una 'verdadera' sociología del arte tiene que resaltar las distintas relaciones entre la producción artística -mediada por las propias relaciones sociales y por sus particularidades intrínsecas- y los elementos que interactúan con ella (1971).

Muchos trabajos que no ingresaron en estos parámetros simplemente fueron lanzados (a veces con una injusticia positivista) al rincón de los "estudios de la cultura", sin que esto signifique un menosprecio a ese campo que tanto ha otorgado a la comprensión de la sociedad. Otras investigaciones simplemente fueron desechadas de la sociología del arte por su proximidad a la estética:

Al no haber ninguna evolución inversa, o paralela, esa orientación progresiva de la investigación -desde el arte considerado en su esencia y su significación inmanente hasta el arte considerado en el contexto social- condujo a autores de inspiración principalmente filosófica, como Georg Lukács y Lucien Goldman, Walter Benjamin y Theodor W. Adorno, Etienne

Souriau, Arnold Gehlem, o Jean Cassou, (...) a ver una antinomia entre, por un lado, el arte y la personalidad, y por otro, el consumo artístico y la sociedad existente, en constante evolución. Muy a menudo se intentó superar esa antinomia volviendo a la sociología considerada como crítica social, es decir a una crítica de la cultura de la que se podría decir, sin temor a equivocarnos, que se apoya en testimonios de ciertos "profetas de ayer", tales como Friedrich Hegel, Gustave Le Bon, Karl Marx, Ortega y Gasset y Sigmund Freud (Silbermann, 1971, 21).

Pero ¿basta esto para zanjar toda posibilidad de hacer otro tipo de sociología del arte? ¿Desde cuándo la filosofía y la historia empezaron a convertirse en agentes molestos para la sociología? ¿Es momento de continuar con los estudios de la sociología del arte que siguen estableciendo una relación entre arte como sociedad, o tal vez existen otros espacios, igual de interesantes y necesarios, que pueden ser abordados desde la sociología para comprender distintos ámbitos que rebasen esta sesgada visión de la sociología del arte empírica?

Críticas de este tipo han existido desde la intención por reducir lo social a un elemento puramente cuantificable. Horkheimer, en un escrito sobre las diferencias entre la teoría tradicional y la teoría crítica, alertaba sobre estas pretensiones reduccionistas. Por ejemplo, tanto Heinich como Silbermann intentan posicionar a la sociología de los cuestionarios como pertinente en la medida que logran dar conclusiones verdaderamente 'útiles' para el campo sociológico. Sin embargo, como bien señala Horkheimer:

Como elementos de la teoría, como partes de las conclusiones y proposiciones, cada vez intervienen menos nombres de objetos de experiencia, siendo sustituidos por símbolos matemáticos. Incluso las propias operaciones lógicas están ya hasta tal punto racionalizadas, que al menos en gran parte de la ciencia natural la expresión de las teorías se ha convertido en una construcción matemática (2000, 25).

Como señaló este autor, el propio dato 'duro', cuantificable, es un elemento creado socialmente. No deja de responder a ciertas necesidades y vicisitudes propias del ejercicio desde el cual emerge. La teoría tradicional (dentro de la que se insertan las aspiraciones de la *sociología de los cuestionarios*) tiende a describir fenómenos sociales para después crear conceptos generales, sin comprender, nuevamente, que los fenómenos sociales están atravesados por concepciones generales. Es decir, la teoría no es sino un proceso social, apegado a los fenómenos políticos y sociales, y debe ser entendida bajo esas premisas. El intento de la teoría tradicional por autonomizarse no provoca sino una ideologización de la misma, al convertirse en un espacio casi 'metafísico' de la vida social. La teoría es

profundamente terrenal e histórica; eso explica su cambio constante en el tiempo (Horkheimer 2000). Esto, cabe señalar, no fue una pretensión única de la tercera corriente de la sociología del arte. Tanto autores de la primera y la segunda tendencia intentaron encontrar los elementos 'verdaderamente' constantes en el desarrollo artístico. Sin duda la teoría (o por lo menos la mayoría de apuestas teóricas) intenta encontrar conclusiones generales sobre los hechos, pero esto no quiere decir que dichas conclusiones sean eternizables. Por el contrario, están sujetas al propio desarrollo histórico y social del pensamiento, aunque esa es leña de otro árbol.

La reducción del complejo mundo artístico trae consigo, además, la reducción del hombre y sus relaciones con el mundo a simples 'fórmulas' resolutorias. Como señalaban Adorno y Horkheimer, esta "equiparación mitologizante de las ideas con los números" (1998, 63) trae consigo su propia carga: la aspiración por la equivalencia y la comprensión de lo humano a través de la abstracción humana de los números. Semejantes ejercicios, me parece, son extremadamente útiles, en tanto otorgan herramientas para la comprensión de los fenómenos sociales. Sin embargo, el peligro consiste en hacer de la herramienta el fin último de la investigación social. Uno de esos peligros, precisamente, es convertir al arte en un campo absolutamente especializado con sus propias dinámicas. Estas acusaciones pueden ser más utilizadas contra ciertos seguidores del trabajo iniciado por Bourdieu antes que contra él. En realidad, como se puede observar en su trabajo, si bien se interesa por las relaciones del mundo artístico, las extrapola hacia las relaciones sociales más amplias. No es como Heinich afirma, en el sentido del arte como sociedad para Bourdieu, sino por el contrario, el arte como posibilidad de investigación de la interacción social, como un espacio social, como una práctica *dentro* de la sociedad (Bourdieu 1998).

Ahora bien, el punto no es necesariamente crear una forma absolutamente novedosa de preguntarse por el arte para esta investigación. Por el contrario, existen formas anteriores que, bajo una mirada crítica, pueden decir mucho todavía sobre el arte y la sociedad. Es precisamente la relación que entre sociología, historia y estética pueden dar nuevas formas de aproximarnos a las interacciones sociales enmarcadas en la sociología del arte. Sin embargo, y esto debe quedar muy claro, semejantes pretensiones no buscan aquellos mismos fines. Es decir, no es cambiar de método de análisis para encontrar los resultados que procura descubrir la sociología de los cuestionarios. Por el contrario, es lograr acercarse a la dimensión sensible e histórica de un determinado tipo de arte. En definitiva, es un cambio de enfoque sobre qué

interesa en el arte; esto no implica una oposición de primacía sobre cuál tipo de sociología del arte es más importante, sino como aspectos complementarios, pero igualmente necesarios.⁹

2. Cultura, ideología y estética

Una de las posiciones que ha sido fuertemente atacada fue precisamente la apegada al marxismo. Consideradas como parte de la *estética sociológica*, el interés por el marxismo ha sido considerado un espacio de investigación altamente ideologizado y mecanicista. La primera acusación, propia de cualquier posición cercana al positivismo, no tiene por qué preocuparnos. Pero es necesario reconocer cierta verdad al momento de reflexionar sobre la segunda acusación. En efecto, en algunos momentos la estética sociológica marxista intentó reducir a su mínima expresión al arte, en un intento por la comprensión social y el cambio revolucionario. Y sin embargo, tampoco resulta un intento totalmente absurdo (pues mantuvo un grado muy alto de investigación y reflexión), como suele pensar la *sociología de los cuestionarios*. El reconocimiento de sus limitantes no resta el avance de sus logros. Es necesario examinar las dos partes:

El Romanticismo no tuvo sólo una importancia que hizo época, sino que tenía también conciencia de que hacía época. Representó una de las variaciones más importantes en la historia de la mentalidad occidental y fue consciente por completo de su papel histórico (Hauser 1993, 341).

Como se ha dicho, mucha de la obra de Hauser lleva el signo de una influencia determinante marcada por las estructuras socio-económicas en la producción artística. Sin embargo, el párrafo citado anteriormente también muestra la influencia de la obra artística en la época que se configuraba gracias a la primera. Es por ello que volver a observar con una mirada crítica la postura del marxismo en los estudios del arte tiene que hacerse cuidando de las propias reducciones de las que se le acusan. Es decir, no reducir toda la sociología del arte de corte marxista a un simple modelo causal.

Tal vez la reducción que se ha hecho del marxismo en la sociología del arte parte de una interpretación demasiado escueta de las ideas de Marx. Por mucho tiempo primó la idea del arte como una simple consecuencia ideológica de la estructura económica, tanto por ciertos marxistas dogmáticos así como por ciertos detractores. Me parece que el asunto fundamental

⁹ Sin embargo, es importante destacar que una visión que norme de manera tan positivista al arte, como de alguna manera lo hace la sociología del arte 'hegemónica', sí esconde ciertas pretensiones académicas y políticas obvias, que por el momento no se pueden tratar.

se encuentra en el intento por definir qué significaba 'ideología y cultura' para Marx, aunque sea de manera condensada.

2.1. Ideología y cultura

Jorge Larraín, en un interesante estudio sobre la ideología a través de varios autores, sostiene que el carácter epistemológico fundamental en Hegel es el de la inversión de la autoconciencia (2007). Hegel, según Larraín, entendía que la alienación no era la objetivación inhumana de la conciencia, sino que ésta se objetiva en oposición al pensamiento abstracto (que es humano). Es decir, esta inversión está mediada por la división de la autoconciencia. Por otro lado, para Marx, la inversión está mediada por una condición particular de corte específico. La modificación relacional de la realidad no es, como muchas veces se confunde, una inversión del verdadero estado de las cosas. Por el contrario, para Marx, aquella inversión se originaba en la inversión de la realidad. Ésta estaba al revés, y ahí se producía una doble inversión:

El origen de esta inversión está en la realidad misma, que está de cabeza. Esto significa que Marx proponía la existencia de dos clases de inversiones: la inversión de la conciencia – ideología– y la inversión de la práctica social objetivada –alienación–. La ideología oculta la alienación, es una inversión de la inversión real. Para Hegel sólo podía haber una clase de inversión, porque la inversión de la conciencia era la realidad social objetivada (Larraín 2007, 49).

Las críticas de Marx a Hegel bien pueden ser comprendidas como un antecedente a la concepción de ideología que tenía el autor. Esta nueva manera de comprender la forma en cómo los sujetos entienden la realidad, según Marx, está profundamente mediada por las relaciones sociales de producción. Es decir, no existe una sola manera de comprender la realidad, sino que ésta se transforma a lo largo del tiempo, e incluso es diferente según la ubicación del individuo en el entramado socio-económico. Pero esta no es una determinación lineal y burda. Marx niega que la realidad se presenta tal y como es si la 'mente logra liberarse'. En este principio teórico se esconde una profunda crítica al materialismo vulgar, ya que la conciencia estaba falseada por las condiciones materiales, pero de ninguna forma era una causalidad materialista.¹⁰ De esta manera, la ideología¹¹ está muy vinculada a las

¹⁰ No obstante, en la medida que Marx era un individuo de su propio siglo, sí plantaba la idea de una liberación de la mente de manera total. Empero, esto no quiere decir que la liberación de la alienación fuera puramente material, o simplemente 'mental'. Para la liberación del sujeto histórico era necesario revertir la doble inversión.

relaciones sociales que se dan en un momento histórico determinado, especialmente por la ubicación de las clases sociales. Esto no quiere decir que cada clase social, según la *Ideología Alemana*, tiene su propia ideología, sino que las relaciones ya mencionadas tienden a imponer un tipo de ideología dominante que permite la reproducción de un orden determinado. Esta ideología, generalmente, concuerda con los intereses de las clases dominantes (Marx 1974).

Para Marx, existía una posibilidad de subvertir la inversión dada en la inversión, y así adquirir una conciencia verdadera. No bastaba simplemente descubrir las relaciones sociales alienadas o la ideología que operaba las relaciones entre sujetos e historia, sino que, además, era necesario modificar la inversión primigenia; a saber, la realidad inversa. Por ello la importancia de la praxis en Marx es fundamental, y no simplemente un juego de palabras. De esta forma Marx se decidió a mostrar que la conciencia tenía una vinculación con lo material, al mismo tiempo que esto último no determinaba de manera total la conciencia de las personas (Larraín 2007). En definitiva, las ideas falsas, la ideología de un momento, no son el origen del error en la interpretación, sino una consecuencia dada por algo más amplio y concreto. Esto se puede determinar por ciertos errores sistemáticos que se repiten constantemente, y que se asumen como obstáculos para llegar al conocimiento 'verdadero'. Esta suele ser la visión preponderante al hablar de lo que entendió Marx por *ideología*.

Pero ¿es la única forma de entenderla? Por otra parte, *El Dieciocho brumario de Luis Bonaparte* se ha convertido en una suerte de inflexión en el ejercicio intelectual de Marx, debido a la puesta en práctica de su esquema de interpretación histórica en un caso concreto. En este trabajo, como bien resalta Néstor Kohan¹², Marx otorga un papel importante a la cultura como factor determinante en la diferenciación de las clases sociales:

...en la medida que millones de familias viven bajo condiciones económicas de existencia que los distinguen por su modo de vida, sus intereses y por *su cultura* [el subrayado es mío] de otras clases sociales, y las oponen a éstas de un modo hostil. Aquellas forman una clase social (Marx b 2000)

El punto que intento enunciar aquí es la necesaria problematización de las limitadas interpretaciones que muchas veces se hacen de Marx en relación a su apuesta por el materialismo dialéctico.

¹¹ Es importante destacar la diferencia entre ideas e ideología. En realidad, ésta es una diferencia de forma y contenidos: "...toda ideología está hecha de ideas, [pero] no todas las ideas son ideológicas" (Larraín 2007, 62).

¹² Cabe destacar que algunas de las conexiones que realizo en el trabajo sobre la definición de ideología, no son 'iluminaciones' propias, sino que se basan (la mayoría) en las reflexiones realizadas por Néstor Kohan en un video en el que habla precisamente sobre las matizaciones de ideología. El video completo se lo puede encontrar en la siguiente dirección electrónica: <https://www.youtube.com/watch?v=eMpbMO9jTVg>. Fecha de consulta: 9 de febrero de 2016.

Es decir, no es únicamente el papel que ocupan los individuos en el proceso productivo lo que determina su clase social, sino que también existen diferentes formas culturales que las van formando. Esta es una concepción muchas veces ignorada por los detractores culturalistas de Marx, pese a haber sido señalada en reiteradas ocasiones, como bien lo explicita E.P. Thompson en su estudio sobre la formación de la clase obrera en Inglaterra.¹³ Incluso en el *Manifiesto del Partido Comunista*, Marx y Engels hablan del nacimiento de una cultura mundial en el capitalismo, 150 años antes de los estudios especializados (Marx, Engels 2011). Pero ¿qué entendía Marx por cultura?

En el célebre Prólogo a la *Contribución a la Crítica de la Economía Política*, Marx elabora la famosa metáfora del edificio para explicar su teoría económica y política. Nos cuenta que en el primer piso, por así decirlo, se encuentra la Estructura económico-social; en el segundo, la Superestructura jurídico-política; y termina por hablar de ciertos elementos más elevados, que son las formas ideológicas de la conciencia social. Tras la *Ideología Alemana*, Marx vuelve a hablar de ideología, aunque de manera diferente, ya que nos dice que todas las expresiones de la cultura son formaciones ideológicas (Marx 2001, prólogo).

Parece que existe una contradicción aparente entre estos tres textos. Por una parte observamos a la ideología como aquel obstáculo para entender el mundo verdadero, y que de alguna manera se inmiscuye en las mentes de los dominados, como falsa conciencia, para crear una suerte de necesidad para el desarrollo de un sistema de valores. Por otra parte, Marx nos dice que toda expresión cultural forma parte de ciertas formaciones ideológicas. Según esto, parecería que Marx se contradice, o que en el mejor de los casos asume que toda expresión cultural es falsa conciencia. Sin embargo, como se ha señalado, Marx también asumía que la cultura determinaba a la clase social como factor diferencial, junto al modo de vida y a los intereses materiales de existencia. Pero ¿acaso la ideología no se desperdigaba más allá de la clase dominante, la cual difundía su forma de relacionarse con el mundo a las demás clases sociales? Entonces ¿cómo se puede entender que al mismo tiempo que es una diferenciación, resulte una homologación?

Se pueden rastrear dos posibles respuestas. Por una parte, se podría afirmar que esto demuestra el carácter 'dogmático' de Marx en relación a la cultura, ya que esta es una determinación ineludible de las relaciones sociales de producción. Por otro lado, se puede asumir la ambigüedad de Marx para definir el término 'ideología', adquiriendo dos sentidos

¹³ Gramsci, de hecho, llegó a otorgarle una materialidad expresa a la cultura (Gramsci 2004).

específicos.¹⁴ Según Carlos Pereyra, podemos encontrar una definición de ideología "epistemológica", que más o menos se puede ver en *La Ideología alemana* (de la que se habló arriba), y otra ideología "sociológica". Es decir, respectivamente, aquella concepción sobre la vinculación entre conocimiento humano, verdad y error; y otra que habla sobre una concepción de la realidad y la vida, pero no como conciencia falsa o verdadera, sino como parte fundamental de los intereses de clase y como forma de entender el mundo y darle sentido (De Rosas 2011).

De hecho, es Lenin el primero que retoma la segunda forma de entender la ideología, cuando, en su *¿Qué hacer?* (2001), otorga un papel fundamental a la cultura en la disputa entre la burguesía y el proletariado. De hecho, llega a hablar de una ideología burguesa y una ideología proletaria que se encuentran en constante disputa, ya sea en la producción material del mundo, o en la lucha cultural que se da de manera hostil (recuperando a la visión del *Dieciocho Brumario*). Es decir, se puede observar a la ideología entendida como concepción del mundo y de la vida. Otro autor, que según Kohan retoma esta concepción sociológica de ideología, es Gramsci. Para este autor, la ideología *ampliada* es fundamental para entender la cultura. Gramsci anuncia que puede existir, sin duda, una ideología que se enfrente a la ideología burguesa hegemónica. Y si bien se puede percibir que Gramsci intenta unificar las dos concepciones de Marx al decir que la ideología hegemónica burguesa es falsa y aparentemente la proletaria podría ser la verdadera, no hay cómo negar que hay una tendencia a entender la ideología como concepción de la vida según las diferentes clases sociales, y no como un monolito invariable, siendo absolutamente necesaria.¹⁵

Ahora bien, si según Marx toda expresión cultural forma parte de la ideología, y toda clase tiene como elemento fundamental la cultura, se podría decir que no existe expresión cultural que nazca fuera de las relaciones entre las clases sociales, porque al mismo tiempo que la determina, es desarrollo de la misma.¹⁶ Pero cuando hablamos de arte en Marx ¿nos referimos

¹⁴ Terry Eagleton, en su libro titulado *Ideología*, llegó a determinar más de una veintena de significaciones que adquiere el término en la obra de Marx.

¹⁵ De hecho, Gramsci llega a hablar de alta y baja cultura, determinando a la primera como la que se impone en un momento específico como la cultura de la clase dominante; es volver al elemento cultural como parte de la definición de la clase y de las relaciones de poder. Por ello la contra hegemonía debe partir de una cultura popular en tanto apuesta política y reformadora del sentido común, entre otras variables (Gramsci 2004).

¹⁶ El arte, por supuesto, en los esquemas clásicos y contemporáneos, está inscrito en el proceso cultural. Esto no quiere decir que el arte se circunscriba únicamente al ámbito cultural (como se sostuvo y todavía algunos movimientos artísticos lo siguen sosteniendo en la famosa máxima "*L'art pour l'art*"), ya que es un elemento a tomar en cuenta en la política o incluso en la economía (Zis 1987).

a una expresión ideológica de tipo "epistemológica", o a una de corte "sociológica"? Se pueden encontrar dos posturas interpretativas.

Por ejemplo, podemos observar la propuesta de Ernst Fischer, que en 1958 escribió un potente y polémico libro titulado *La necesidad del arte*. En él, Fischer se apegaba a la noción epistemológica de ideología, al asumir que ideología y marxismo no pueden ir juntos, ya que el marxismo es un método verdadero para entender la realidad (aunque también reconocía que no había un concepto unívoco de ideología en la obra de Marx y Engels). Fischer exigía que el marxismo se desembarazara de las influencias ideológicas para convertirse en un saber verdadero. No obstante ¿acaso el arte no está inscrito como una formación ideológica? Este autor nos dirá que el arte, al igual que la ciencia, están siempre influidos por la ideología dominante, y que esto, en todo caso, es dañino y negativo para los valores que estos dos campos intentan expresar. Por ello asume que existe un contenido real en el arte y en la ciencia, que "...constituyen una rebelión de la realidad contra una conciencia falsa" (Zis 1987, 43). El artista 'verdadero' debe, siempre, batallar contra las concepciones ideológicas impuestas, poniendo como ejemplo a Brecht, que en su teoría sobre el distanciamiento en el teatro, daba cuenta de esa 'verosimilitud' en el arte.

Por otro lado existe una propuesta de comprensión del arte y la ideología más próxima a la noción "sociológica". Así, se puede encontrar a Avner Zis, quien asumía que en toda sociedad donde impere una lógica clasista, el arte conlleva un papel fundamental en la comprensión ideológica:

El estudio de la naturaleza del arte en el aspecto sociológico y su caracterización como portador de una ideología determinada se complementan sustancialmente por la revelación de su esencia en el plano gnoseológico como reflejo de la vida social mediante la fundamentación del papel activo del sujeto del reflejo en el proceso de la creación artística. Esta combinación se refleja en el análisis axiológico del arte (Zis 1987, 44).

Para Zis, el arte es una expresión de la realidad de ciertos intereses de clase, y ahí se explica su carácter ideológico (en tanto forma de darle sentido a la realidad). La importancia de la estética de una época radica en que la relacionalidad posible entre un objeto y un sujeto determina formas sensibles, nunca ajenas a la historia en la que se sigue formando: "La función estética del arte estriba en ayudar al hombre a asimilar un ideal estético-social determinado..." (Zis 1987, 45). Esto, por supuesto, no quiere decir que el arte es el único elemento de la conciencia social (que Zis también llama "ideología"), pues este entra en

contacto con los demás elementos formando a dicha conciencia como un todo en un juego interrelacionado.

Existe, por supuesto, autores como Adolfo Sánchez Vázquez, que intentan hacer una matización necesaria a ambas posturas. En primer lugar, nos dice que si bien la ideología es un factor determinante en el desarrollo artístico, no se puede circunscribir únicamente a ésta. El particularismo ideológico de una época no limita de manera absoluta al arte desarrollado en la misma:

Las textos de Marx y de Engels sobre la compleja trama en que se insertan los fenómenos artísticos, sobre la perdurabilidad del arte griego por encima de todo condicionamiento, sobre la autonomía y dependencia de las creaciones espirituales, y, entre ellas, las artísticas, y, finalmente, sobre el desarrollo desigual del arte y la sociedad, nos vedan establecer, en nombre del carácter ideológico de la producción artística, un signo de igualdad entre arte e ideología (Sánchez 2005, 70).

Esto no quiere decir que no exista una influencia ideológica en el arte, pero evidentemente existen creaciones artísticas que sobrepasan a las formaciones ideológicas de un momento histórico. (El arte está impregnado de la lucha de clases; esto no quiere decir que esté limitado por ésta). Si bien la mayoría de las expresiones artísticas no pueden ir más allá de sus propios límites, existen otras que lo logran. Esto puede verse en obras artísticas efectuadas hace mucho tiempo y que, sin embargo, continúan ejerciendo una papel importante en una sociedad que ya no comparte las mismas condiciones históricas que influyeron a la creación de aquellas obras. Sánchez dirá que esto se debe a la universalidad expresada, y que aquello es señal, precisamente, del arte como "...expresión del desgarramiento o división social de la humanidad" (Sánchez 2005, 70). Esta matización, sin duda, debe cuidarse de abrir un abismo entre arte e ideología o entre arte y sociedad. Es decir, para Sánchez Vázquez, Marx comprendía al arte como algo más que una simple consecuencia ideológica (algo que también compartía el filósofo del arte, Lifschitz). Sin duda existían influencias, pero tampoco se podía entender aquello como una consecuencia causal del desarrollo económico-social, pese a que esta interpretación pueda parecer un revisionismo 'peligroso' y antirrevolucionario.

Las consideraciones sobre cultura e ideología, como se puede ver, han desplegado un debate amplio y fructífero dentro de los estudios sobre el pensamiento de Marx. Sin duda el arte, la estética, la ideología y la cultura, aunque parezcan temas que rebasan los límites del marxismo, de hecho han estado presentes en buena parte del debate de esta corriente, que

todavía (el debate) continúa existiendo. Ignorarlos implica apreciar en una cantidad menor el aporte que puede ofrecer a la comprensión de los fenómenos sociales.

Se puede observar cierta tendencia a concebir al arte como un elemento influido por la ideología en todos los momentos, pero con distintas resoluciones (ya sea como un elemento purificable y potencialmente verdadero, o como un elemento cognoscitivo para la comprensión de un presente). Sin embargo, limitar todo el desarrollo artístico a las formaciones ideológicas representa un peligro latente en la comprensión del arte, pues puede remitirla a una simple consecuencia estructural. El arte, sin duda, tiene mucho más que ofrecer para pensar la realidad. Si bien siente la influencia ideológica, de la conciencia social general, puede ir más allá de los propios límites eslabonados a su sino.¹⁷

Sin duda, la propia sociología del arte de corte marxista, como se puede observar, partiendo incluso de un debate bastante tratado, no se resume a una forma unívoca de comprensión. El arte en la sociedad, en efecto, para esta corriente, se entiende como un proceso social pero también como una forma de comprensión del proceso social de manera amplia. Son muy importantes los trabajos que intentan delimitar el marco desde el cual se efectúa la creación artística, pero también hay que poner mucha atención a esta creación como una forma de expresión sensible. Esto, aunque incómodo para la sociología del arte 'dominante', es fundamental. El complejo sistema de relaciones también parte de la relación sensible de la obra con el mundo, y viceversa, sin que esto sea una dicotomía entre arte y sociedad, como se lo intentó disfrazar, sino como un proceso dialéctico, en el que la estética cobra un papel fundamental.

2.2. Marx y la estética

Entre los autores que se han mencionado, muchos llevaban consigo la 'maleta marxista' como método de análisis estético y artístico. Adorno, por ejemplo, se declaró a sí mismo como un

¹⁷ Sin embargo, quisiera hacer una breve reflexión al respecto -y un tanto fuera de lugar-. En los autores aquí citados (todos de corte marxista) se puede percibir la tácita necesidad por encontrar una salida a los límites que la ideología ejerce sobre el arte, para pensar en un arte emancipador, revolucionario o diferente a una simple estrategia ideológica para mantener un orden. Es decir, hay una esperanza en el arte como elemento necesario para la lucha revolucionaria. Atreviéndome a reinterpretar a Marx, diría que la clave a esta problemática se encuentra en la doble inversión de la que nos hablaba Larraín. En efecto, podemos encontrar una conciencia falseada (ideología) que se encuentra invertida por otra inversión: la alienación. Esta práctica social objetivada resuelta en favor del proyecto proletario, a mi parecer, era la única manera para una 'verdadera' liberación cultural según Marx (pese a que no lo dijo). Si bien es necesario hacer una crítica a la inversión dada en la ideología de manera constante, la única manera de tener un arte 'verdadero', es reinvertiendo las dos inversiones.

sociólogo y filósofo, y trabajos como *Elementos para una sociología de la música* o el incisivo artículo escrito conjuntamente con Horkheimer sobre la Industria Cultural, bien pueden, a pesar de las opiniones de Silbermann, ser catalogados como estudios sociológicos del arte. El propio Lenin efectuó un interesante estudio sobre la literatura del Partido en relación a las necesidades humanas. Frederic Jameson ha estudiado la emergencia de una estética posmoderna leída en clave marxista para entender la sociedad contemporánea en el capitalismo tardío. Con esto quiero enfatizar que la estética y el marxismo, más allá de las visiones más reduccionistas, han tenido una interesante convivencia. Pese a que las aportaciones más significativas fueron efectuadas después de la muerte de Marx y Engels, creo que el primero de ellos, como bien señalan Adolfo Sánchez Vázquez y Terry Eagleton, sí realizó una serie de aproximaciones fundamentales para comprender la estética en relación a la sociedad.

Muchos de los primeros autores marxistas interesados en la estética intentaron aproximarse a Marx mediante análisis sobre la fetichización de la mercancía, la cuestión de la relación entre el valor de uso y de cambio, así como de los escritos más cercanos a la política, como ya se vio al inicio del capítulo. No hay que olvidar que la cuestión ideológica tuvo un peso muy importante, aunque autores como Lenin o el propio Engels alertaron sobre el reduccionismo que tuvo aquel concepto en muchas de las interpretaciones posteriores. Sin embargo, entre 1931 y 1933, salen al público dos obras del 'joven' Marx: *La ideología alemana* y los *Manuscritos económico-filosóficos (MEF)*. Este último trabajo, que Marx escribiría con apenas 26 años, fue concluido en 1844, y en él, precisamente, se expresan una serie de ideas fundamentales para la estética marxista.¹⁸ No es posible, debido al reducido espacio para el presente trabajo, realizar una explicación exhaustiva sobre las ideas contenidas en los *MEF*, que fue en donde Marx plasmó la mayoría de sus ideas sobre su visión estética; sin embargo, es necesario explicitar algunas para mostrar desde dónde se está pensando la estética que aquí se pretende trabajar.^{19 20}

¹⁸ Si aquí se intenta hacer una disquisición de corte althusseriana sobre las distinciones entre las distintas etapas de Marx, caerían en un sin sentido. Ambos escritos esbozan una serie de argumentos que no contradicen al Marx posterior, sino que lo enriquecen, y son una buena guía para sacarlo del campo economicista al que se lo sometió por tanto tiempo.

¹⁹ Posteriormente se problematizarán algunas de estas ideas, y otras se combinarán gracias a los aportes de otros pensadores marxistas y no marxistas.

²⁰ Cabe resaltar que la mayoría de la parte que va a seguir estuvo guiada por las interpretaciones que Adolfo Sánchez Vázquez y Terry Eagleton tuvieron sobre la estética de Marx, especialmente sobre los *MEF*.

Para Marx, el arte es un tipo de creación acorde a las leyes de la belleza. Más allá de lo 'bello' en el arte, que ya se ha puesto en cuestión, lo fundamental es resaltar el papel del arte como algo que se crea, se produce; *ergo*, está dado como praxis. Se debe recordar que el hombre debe ser puesto en primer plano para entender lo que crea: "El ojo se ha convertido en ojo humano, del mismo modo que su objeto se ha convertido en objeto social, humano, procedente del hombre y para el hombre" (Marx a 2001). En este sentido, lo estético muestra el carácter transformador del hombre. Para Marx la percepción sensible es "la estructura constitutiva de la práctica humana", no sólo órganos contemplativos (Eagleton 2006, 269). Esta praxis artística (palabras que no usa Marx) tiene la potencia de mostrar la conciencia y existencia del hombre, además de ser una proyección objetivada de dicha conciencia y existencia.

Pero ¿en verdad Marx se diferencia de toda la concepción estética que se trazó en la filosofía clásica alemana? En esta corriente siempre se planteó la relación constante entre el objeto y el sujeto en lo concerniente a la estética. En todo caso, Adolfo Sánchez Vázquez dirá que:

La gran aportación de Marx a la Estética consiste en haber puesto de relieve que lo estético, como relación peculiar entre hombre y realidad, se ha ido forjando histórica y socialmente en el proceso de transformación de la naturaleza y de creación de un mundo de objetos humanos (2005, 21).

Es decir, lo estético puede ser entendido como un proceso continuo de interrelacionalidad entre sujetos y objetos en el proceso de transformación material. En esta misma línea Rafael García Alonso afirmará que:

La estética deductible de los escritos de Karl Marx (1818-1883) se halla en buena parte ligada a Schiller. La aspiración a lograr el pleno desarrollo de las capacidades humanas choca con obstáculos históricos que pueden ser afrontados a través de la praxis revolucionaria. Quizás uno de los aspectos más fructíferos de las observaciones de Marx en su aplicación a la estética deriven de su insistencia en partir la práctica real de los hombres y no de lo que creen estar haciendo (2003).

Como se verá más adelante, la estética que plantea Marx está enfocada hacia una suerte de aspiración: la posibilidad de una verdadera relacionalidad humana con el mundo (fuera de la alienación). Marx (probablemente junto a Schiller) fue el primer filósofo en pensar sobre una estética crítica del capitalismo en relación a las condiciones materiales de existencia de los seres humanos en tanto también son prácticas sociales.

Pero, ¿acaso esto no refleja precisamente el carácter unidireccional de la estética marxista? Para empezar a responder, es necesario destacar que para Marx, el hombre, en tanto es un ser socio-histórico, transforma el mundo material a su medida. En este sentido, es lógico asumir que lo hace debido a su necesidad por afirmarse, mantenerse y elevarse como ser humano. En Marx, la riqueza no proviene de la cantidad de cosas materiales que se obtengan; estas terminan siendo una consecuencia de la verdadera riqueza, que son las necesidades y las distintas relaciones que se pueden establecer con el mundo ¿Qué tipo de necesidades? El capitalismo, en su inmensa producción de mercancías, no enriquece al hombre, sino que lo empobrece, debido a que reduce sus necesidades verdaderamente humanas hacia una de tipo enajenada y tiránica: el dinero (Marx 2001). Para Marx, el dinero es idealista en toda su expresión. Las identidades se convierten en cosas efímeras, haciendo que cualquier objeto pueda ser transformado por su propia existencia (de su valor de cambio):

Por lo tanto, el dinero al poseer la cualidad de poder comprarlo todo, de apropiarse de todos los objetos, es el objetivo, en el sentido eminente de la palabra. El carácter universal de su cualidad es la omnipotencia de su ser (...) El dinero es el alcahuete entre la necesidad y el objeto (Marx 2001)

Bien podría verse al dinero como un fenómeno estético, que se referencia y alimenta a sí mismo, sacando de la ecuación al plano material. Casi como si el idealismo se expresara de manera 'perfecta' en esta necesidad enajenada (Eagleton 2006).

El punto clave para entender esta idea es el de las necesidades. Mientras la realidad humana sólo se puede afirmar enriqueciendo las relaciones humanas existentes (y creando otras), la realidad 'animal' expira su realidad (valga la redundancia) en una relación exclusiva con el mundo que le permite suplir aquellas necesidades inmediatas (Sánchez 2005, 22). Las necesidades humanas, pues, pueden tomar distintas formas. Entre otras, está la práctico-utilitaria, en la que el sujeto intenta satisfacer una necesidad humana inmediata; y la teórica, en la que la necesidad de afirmación real ante la naturaleza se suple con el conocimiento, como bien hacen las ciencias. No obstante, para hacerlo, el hombre se abstrae para mostrar lo 'esencialmente' existente, tendiendo a borrar la marca de la subjetividad en busca de la objetividad (Marx 2001). Sin embargo, en la percepción sensible, el sujeto -social- es capaz de mostrar toda su potencia subjetiva. Por ello, para Marx, el arte aporta lo que no puede la ciencia: satisface una necesidad de expresión y afirmación subjetiva.

Pero, al ser la creación artística un objeto material en donde el hombre se proyecta subjetivamente, dicho objeto ya se transforma en algo subjetivo. Sin embargo, puede ser apropiado por otros hombres debido a que se enmarca como un sujeto/objeto social. En otras palabras, la obra artística es un objeto que manifiesta la expresión, exteriorización y auto reconocimiento del sujeto:

El que el hombre sea un ser *corpóreo* con fuerzas naturales, vivo, real, sensible, objetivo, significa que tiene como objeto de su ser, de su exteriorización vital *objetos reales, sensibles*, o que sólo en objetos reales sensibles, puede *exteriorizar* su vida (Marx 2001, 195).

Al final de los *MEF*, Marx realiza una crítica a la concepción de la dialéctica de Hegel, que es muy importante para continuar con el argumento que se intenta presentar, y es lo que precisamente lo distancia de la concepción estética de Hegel. Para Marx, no sólo existe la enajenación, sino también la objetivación.²¹ Sánchez dirá que en Hegel el Saber Absoluto se expresa como aquello que puede conocerse a sí mismo como sujeto, captando la naturaleza verdadera del objeto. De esta forma, desaparece toda objetivación y, por lo tanto, toda enajenación. Si bien se admite que el hombre es partícipe del proceso, no se trata de un hombre 'real', sino puramente abstracto como el espíritu del que es portavoz.²² Para Marx, el trabajo (entendido como proceso social material y concreto), en tanto es proceso de producción, provoca la enajenación y la objetivación. Es decir, mediante el trabajo, el hombre se crea a sí mismo, pero puede hacerlo debido a una necesidad de auto reproducción, o como la posibilidad de la negación de sí mismo, en tanto proceso humano (enajenación). Hay trabajo creador y trabajo enajenado. Hay una práctica materialmente observable. La objetivación no desaparece, porque el hombre necesita seguir creando, y al hacerlo se auto afirma, se exterioriza y se crea a sí mismo. Lo que puede desaparecer es la enajenación, pero para ello se requieren cambios en la propia dinámica de producción (2005). La doble inversión de la que hablaba Larraín implica también, en el plano estético, un doble desentrañamiento.

Cabe aclarar que cuando Marx habla de "objetividad", se refiere a reconocer al hombre en una perpetua relación con los objetos: "Un ser sin objeto es un ente irreal, no sensible, puramente pensado, es decir, puramente imaginario, un ente de la abstracción" (Marx en Sánchez 2005,

²¹ Si el hombre sólo puede objetivarse saliendo de sí, abstrayéndose, el arte cobra un valor primordial en el proceso de su humanización.

²² El arte se hace por el hombre, pero no para el hombre; el arte es una fase o forma de la autoconciencia de la Idea; la verdad sólo se da en el plano del pensamiento abstracto, donde el Espíritu se desata de lo sensible se encuentra la objetividad.

27). Es decir, la posibilidad de la objetivación le permite al sujeto ir de las necesidades naturales a las necesidades humanas. La enajenación hace todo lo contrario.

El arte para Marx es una actividad por la cual se objetiva y se afirma el hombre. Busca exteriorizarse, como ya se dijo, y por ello la estética de Marx supone la búsqueda por encontrar lo humano en la naturaleza, y su relación histórico-social. Es un proceso de humanización del hombre dado por una necesidad sensible, que busca satisfacerse (siempre) en un objeto -que se subjetiva-. Como el hombre no es sólo un ser natural (que busca cómo satisfacer sus necesidades particulares en objetos que están fuera de él) sino también un ser natural humano:

...es decir, un ser que es para sí, que por ello es ser *genérico*, que en cuanto tal tiene que afirmarse: y confirmarse tanto en su ser como en su saber. Ni los objetos *humanos* son, pues, los objetos naturales tal como se ofrecen inmediatamente, ni el sentido *humano*, tal como inmediatamente es, tal como es objetivamente, es *sensibilidad* humana (Marx 2011, 196-197).

Sánchez, en su interpretación de los *MEF*, argumentará que al tiempo que el hombre sigue sus necesidades, amplía el margen de éstas. Un gran ejemplo de ello es la necesidad estética: "Lo que se necesita es una forma de conocimiento que pueda examinar los presupuestos materiales de las diferentes relaciones sensibles con el mundo" (Eagleton 2006, 273). Por ejemplo, el hombre saca del mundo a un objeto para satisfacerse, pero al hacerlo, ya lo inserta en su mundo. Lo hace parte de su necesidad. Por ello no existe objeto fuera del hombre, y al mismo tiempo es manifestación de sí mismo. Es por eso que su actividad específica es la producción de objetos humanos, donde 'vierte' su esencia humana. El hombre se hace objeto.²³ En *El Capital*, Marx explicó de manera precisa cómo la creación de objetos no implica una simple transformación de la materia. El hombre imagina el objeto que va a producir, pero éste, en su proceso de creación, ya implica una transformación práctica de la realidad, que con anterioridad fue transformada subjetivamente. Los productos siempre son humanizados. Por ello se puede deducir también que el hombre se humaniza. Cuando se trabaja, se humaniza la naturaleza. Por ello, cuando se crea algo, no sólo se crean objetos concretos, sino que también son sensibles. Eagleton precisamente recalcará cómo Marx sobrepasa la dualidad entre lo práctico y lo estético (2006). Sánchez dirá que el hombre

²³ "Mientras que, de una parte, para el hombre en sociedad la realidad objetiva se convierte en realidad de las fuerzas esenciales humanas, en realidad humana y, por tanto, en realidad de sus propias fuerzas esenciales, todos los objetos pasan a ser, *para él*, la *objetividad* de sí mismo, como los objetos que confirman realizan su individualidad, como sus objetos; es decir, él mismo se hace objeto" (Marx en Sánchez 2005, 34).

humaniza todo lo que toca. Valdría decir, más bien, que el hombre humaniza todo lo que crea, y no puede dejar de hacerlo.

Sin embargo, es importante recalcar dos cosas evidentes que el lector ya habrá deducido: a) para Marx la capacidad sensible se caracteriza por su carácter social (debido a que el sujeto de la relación estética es objeto y ser social),²⁴ y b) la sensibilidad, que cobra un importante papel, es un medio de afirmación del hombre en el mundo y de sus medios de autoconocimiento. Es decir, mediante los sentidos, en tanto son también práctica, se conoce, y no sólo mediante el 'pensar' (Sánchez 2005, 51). La estética, como también afirmó Lenin, tiene un carácter gnoseológico.

La sensibilidad estética es, por un lado, una forma específica de la sensibilidad humana, y por otro, es una forma superior de ella, en cuanto expresa en toda su riqueza y plenitud la verdadera relación humana con el objeto como confirmación de las fuerzas esencialmente humanas en él objetivadas (Sánchez 2005, 52).

Como bien resalta Eagleton, es el cuerpo que trabaja el cuerpo de la historia humana. Marx dirá que: "La totalidad de la historia es una preparación, un desarrollo para que el <<hombre>> se convierta en el objeto de la conciencia sensible y para que las necesidades del "hombre como hombre" lleguen a ser necesidades (sensibles)" (Marx en Eagleton 2006, 267). Por ello, es en la superestructura donde este cuerpo, reprimido en el capitalismo, se expresa y es interpretado mediante signos.²⁵ De alguna forma, los impulsos que intentan expresarse, simplemente colapsan, y aparecen los instintos, como una suerte de cárcel del cuerpo reprimido. Eagleton muestra cómo se inscribe la visión estética de Marx en una constante crítica al capitalismo y a la propiedad privada. Como se dijo, la intención es política: solamente al destruirse el capitalismo el ser humano podrá serlo en toda su potencia. La propiedad privada retiene la libre expresión humana. No es como en Schiller que se buscaba

²⁴ Adolfo Sánchez Vázquez dirá que la relación entre objeto y sujeto es social, y el sujeto existe para el objeto, y éste para el sujeto. El hombre crea objetos conforme a las leyes de la belleza, produciendo en un objeto sensible-concreto, su esencia humana: "El valor estético no es, por tanto, una propiedad o cualidad que los objetos tengan por sí mismos, sino algo que adquieren en la sociedad humana y gracias a la existencia social del hombre como ser creador" (2005, 67). El fundamento de la estética marxista es el valor de la práctica como fundamento de la relación estética. El arte es una manifestación del trabajo humano del hombre, gracias a la cual se expresa y se afirma en el mundo, como ser social, libre y creador. (68).

²⁵ "La meta del marxismo es devolver al cuerpo sus capacidades expropiadas; pero sólo aboliendo la propiedad privada podrán los sentidos volver a su verdadero lugar" (Eagleton 2006, 271). Es un ideal estético, ya que al destruir las relaciones burguesas, los impulsos corporales serán libres de la necesidad abstracta, y el objeto volverá a su valor de uso materialmente individual. Sólo ahí será posible vivir estéticamente sin el extrañamiento que produce el mundo lanzado a la lógica mercantil.

la liberación de los sentidos, sino que lo que importa es la realización de los sentidos para liberarlos (Eagleton 2006, 273).

El lector se preguntará con justicia, ¿de qué sirve esta explicación sobre la visión estética de Marx para la discusión sobre la sociología del arte? De hecho, no sólo ha permitido aclarar desde dónde se entiende la estética (por lo menos que aquí se pretende utilizar), sino que, en mi opinión, este planteamiento de Marx precisamente permite hacer otro tipo de abordaje de la sociología del arte, que se ha venido trabajando desde la vertiente de la *estética sociológica*. Desde el marxismo crítico, es imposible entender de manera separada tanto a la vertiente más 'sociológica' del arte en las ideas de Marx, como a las más 'filosóficas'. Separar estas dos aristas resultaría en un mecanicismo ya criticado, o en una especulación que no se sostenga sobre la materialidad. Como se ha dicho, no se pretende aquí elaborar un nuevo planteamiento de la sociología del arte, sino intentar observar ciertos elementos interesantes para poder abordar el objeto de estudio.

3. Una posible recuperación de la estética sociológica marxista

Es una posición comprensible si se admite que, para hablar francamente, los representantes de esta tendencia de la sociología del arte se preocupan menos por poner de manifiesto la inmanencia que por extraer de la obra de arte una enseñanza sobre el hombre y la sociedad. (Silbermann 1971, 24).

En realidad, la pregunta sería si es que en verdad la sociología del arte empírica logra poner de manifiesto el conjunto de las relaciones humanas de la obra de arte *en y con* la sociedad. En todo caso, el objetivo, como ya se dijo, de una sociología del arte diferente a la 'dominante', no pretende obtener de mejor manera los resultados que esta propone. El objetivo y los resultados serán otros. Evidentemente no se logrará, en el caso concreto, evidenciar quiénes fueron los principales espectadores de *Total Recall*, o cuál fue la relación inter institucional entre la producción de *Videodrome* y las motivaciones económicas del largometraje. Será imposible, mediante una sociología del arte de corte marxista, como se la ha planteado, saber la identidad colectiva (Heinich 2002, 85) de los creadores de *Matrix*, o investigar las diferentes formas interpretativas que tuvo *Robocop* para entender a los públicos. Estas son algunas de las propuestas que presenta la sociología de los cuestionarios, y que en verdad muestran resultados muy interesantes.

Empero, lo que aquí interesa es mostrar cómo el cyberpunk, en tanto fenómeno social, expresa su situación concreta en el mundo. No es como señala Silbermann, es decir, la enseñanza sobre el mundo que puede dar el cyberpunk cinematográfico, sino qué está queriendo decir de manera crítica sobre el mundo en el que se desarrolla.

Como ya dije al inicio, una visión complementaria de la sociología del arte es necesaria, en un momento en el que los debates dominantes han derivado en la morfología del mundo artístico antes que en la preocupación por el arte y lo que está diciendo (¿intento por despolitizar a los estudios del arte?). Despojarse del ámbito estético simplemente es un error. Por mucho tiempo la sociología ha intentado alejarse de la filosofía debido a su afán de ser una disciplina autónoma, pero el tiempo sólo ha mostrado cómo el propio saber sociológico parte siempre, sin importar sus posturas, de presupuestos teóricos muy generales, incluso en el pragmatismo. En segundo lugar, y como se ha descrito, esa necesidad teórica por el conocimiento implica una abstracción del sujeto de la ecuación analítica. Esto no significa que sea un error, necesariamente. Por el contrario, semejante ejercicio ha tenido réditos fabulosos (y otras veces no tanto) en el desarrollo del saber. En el plano artístico, el conocimiento de las interacciones sociales en relación al arte, los grupos de estudio sobre la difusión artística, la propagación de tal o cual idea según el espacio y tiempo, etc., han aportado mucho a la comprensión sobre la dinámica entre arte y sociedad. Me parece que la sociología del arte en general comete un gran acierto al negar tanto la independencia del arte de la sociedad, así como la reducción economicista (de cualquier tipo) de la creación artística.

En este sentido, la sociología del arte aún tiene mucho que aportar sobre ese tipo de preguntas que señaló Silbermann. Sin embargo, se sigue pensando (por supuesto no en todos los casos, sino en la tendencia dominante) que dejar de pensar sobre el plano sensible es un requerimiento necesario. Por el contrario, pienso que dejar de hacerlo implica reducir la sociología (en este campo particular) a un mero diagnóstico pseudo técnico con retazos de teoría social, que impide la creación de visiones políticas diferentes sobre el arte. En este sentido, Silbermann no podía estar más equivocado. La crítica social como crítica de la cultura puede cumplir un papel fundamental dentro de la sociología del arte. Por supuesto, esto no implica hacer un 'pase libre' para que la estética o la historia social del arte tomen el lugar de la sociología del arte.²⁶ Si bien el planteamiento de la estética, en general, ha

²⁶ Es necesario aclarar que la estética es una rama de la filosofía que se ha proyectado mucho más allá del análisis artístico. Incluso Marx, como se vio, veía a la relación sensible entre sujeto y objeto como algo más amplio que a simple vinculación con la práctica artística. Pero, en el marco de esta investigación, que trata sobre

sostenido la importancia de la comprensión de la sociedad a través de las distintas preguntas que pueden surgir a raíz de la sensibilidad, Marx logra dar un interesante acercamiento crítico al capitalismo a raíz de la práctica humana. En el sentido de la investigación, que precisamente versa sobre el interés de analizar la capacidad crítica de un movimiento artístico, Marx parece un autor muy adecuado para reflexionar. Sin embargo, debo aclarar que este intento también surge por una preocupación personal por intentar leer a Marx más allá de los esquemas reduccionistas a los que suele ser sometido. Podría decirse que aquí también interesa leer críticamente a un autor que parecía que no tenía demasiado que decir sobre la cultura y el arte (cosa que ha sido refutado desde Lenin, pasando por Mariátegui hasta Sánchez Vázquez), y que sin embargo sigue posibilitando distintas formas de pensar la sociedad.

Pienso que en la conservadora visión de Silbermann se encuentra otra forma de pensar a esta rama de la sociología. Entre aquella lista que presenta sobre los espacios que se pueden abordar, se menciona la "Acción socio-artística que produzca efecto social". Tal vez el autor mencionado se refería a los estudios sobre la recepción de las obras de arte, pero me parece muy fértil usar esa acepción para pensar la sociología del arte como un campo que debe interesarse por la necesidad estética. Como bien dijo, la sociología del arte tiene como punto central al hombre. Se 'erra' cuando se piensa en la obra de arte como la finalidad, pues esta es sólo un medio de la expresión del hombre.

En efecto, la estética marxista intenta observar cómo el hombre, en tanto tiene una percepción sensible como constitución de la práctica humana, expresa su subjetividad. El arte en particular tiene la potencia de poder mostrar aquellos rasgos que están operando en el productor. Esto, por supuesto, no implica una reducción estructural para la comprensión del arte. Tanto Marx, explicando el desarrollo desigual de la sociedad y del arte, Engels, con su propuesta sobre la autonomía relativa del arte, o Lenin, con su teoría del reflejo (que postulaba que se podía entender cosas de la sociedad en arte sin que esto signifique que todas las obras de arte tienen algo 'objetivo' que decir sobre su época) -por mencionar tres ejemplos de manera fugaz-, jamás apuntaron a una causalidad inmediata del contexto socio histórico en la producción artística. Lo que sí afirmaron era la influencia directa de factores ineludibles a cualquier ser humano, como la clase, la ideología, el país, el estilo, etc. Es decir, hay una

un subgénero fílmico, es decir, artístico, aquí la estética toma relevancia en relación al objeto del estudio. Sin duda esto también permitirá obtener conclusiones sobre la estética en general, pero no se refiere necesariamente a la generalización antes explicada.

relación, más no una determinación. El arte es una necesidad del hombre para proyectarse y autoafirmarse en el mundo. Eso, como diría Eagleton, es lo objetivo. Lo sensible, en términos generales, satisface una necesidad subjetiva del hombre. El arte, en particular, es uno de esos medios.

¿No vale la pena, pues, que la sociología también se interese por esto? Si se dijo que la sensibilidad es una forma de conocer, ¿no corresponde a la sociología del arte observar cómo el arte intenta conocer el mundo? ¿Acaso no se presenta, la estética de Marx, como un buen conductor para entrecruzar los objetos humanizados 'concretos' y las percepciones sensibles objetivadas en el arte en tanto práctica social en medio del capitalismo? La sociología del arte puede seguir atendiendo a la capacidad de expresión estética en tanto es un proceso social. Si fuera una cuestión individual, sería muy difícil mantener este argumento. Pero precisamente la estética marxista observa a la necesidad de autoafirmación y de aprehender su realidad de manera sensible como un fenómeno social. El arte es un fenómeno social. Pero no lo es sólo por partir de condiciones sociales específicas, sino porque también se presenta como una creación, algo que va más allá de las condiciones por las que se ve influido. El arte satisface una necesidad, sí, pero también se presenta como forma muy particular de su necesidad, expresando la relación con su objeto humano; es decir, el arte además de proceso es necesidad.

3.1. Ciertos aspectos metodológicos

En este sentido, valdría intentar explicar un poco más a fondo el plano metodológico que aquí se propone. Se puede asumir que la sociología del arte (en este sentido) puede pasar de ser un estudio segmentado del dato 'duro', para ampliarse hacia la necesidad humana de expresión, que también forma parte del estudio de las relaciones sociales; el estudio de la acción socio-artística, siendo siempre el punto de partida y retorno, el paso del hombre a ser humano. Como ya se ha dicho de manera repetida, la investigación propuesta no hará hincapié en los métodos 'actuales' de la sociología del arte, sino que se interesará por explicar cómo el cyberpunk entiende sensiblemente la realidad humana que lo influye. Esto significará intentar desentrañar algunos aspectos de esa realidad, pero también comprender cómo su expresión implica una creación de algo más. En este objeto en particular, cómo articula un tipo de crítica en medio de los puntos claves socio-históricos que lo atraviesa y a la vez lo expresa dialécticamente.

Para ello, como ya se advirtió, se han tomado como punto de análisis 53 películas de diferentes países y de diferentes estilos artísticos. La pregunta que puede emerger en este sentido es: ¿cómo han sido seleccionadas? Es decir, ¿cuál es el sesgo metodológico en cuanto al criterio de discriminación? Pues bien, la selección se ha realizado mediante la identificación de cinco elementos que la investigadora Erreguerena ha logrado abstraer de manera general de estas películas (es decir, sus características principales)²⁷ ¿Cuáles son? : a) un mundo que convive con una realidad cibernética; b) personajes distanciados de la forma aristotélica tradicional de la trama teatral, expresado en anti héroes 'anti sociales'; c) historias centradas, especialmente, en lugares urbanos (Ferrerías Savoye 2010); d) poca presencia del Estado, pero sí de grandes corporaciones (empresariales o de 'castas') que detentan el uso legítimo de la fuerza; o por el otro lado, Estados mega poderosos que promueven una suerte de 'racionalización totalitaria del burocratismo' y; e) distopías caracterizadas por un alto nivel tecnológico a la par de un bajo 'nivel de vida'; etc. (Erreguerena 2011).

Obviamente, existen películas que tocan uno de estos temas más que otro, o incluso películas en los que parece inadvertido algunos de estos elementos. Sin embargo, la selección que he realizado estriba en las películas que logran mostrar de manera más clara estos elementos en su conjunto o de manera individual, aunque de forma muy emblemática. Es decir, por ejemplo, *Minority Report* (2002 Spielberg) es considerada una película que ingresa dentro de lo que se considera como cyberpunk. Empero, es una obra que, pese a un presupuesto importante, una recepción 'comercial' aceptable, e incluso frente a un tema como el problema de la pre visión legal frente a los delitos futuros, no logra dar de manera contundente con uno de aquellos cinco elementos diagnosticados. Esto no quiere decir, obviamente, que no entra dentro de lo que se considera parte del sub género. Pero sí implica que no ingresa de manera 'relevante' dentro de lo que se está considerando como primordial para entenderlo ¿Y qué es aquello? Pues, que el cyberpunk, como se verá en el tercer capítulo, puede ser considerado como un sub género crítico siempre que mantenga ciertas características críticas (valga la redundancia). Estas tienen una relación fundamental con el tiempo histórico en las que se desarrollan. En términos sencillos, y resumiendo el argumento, se puede decir que las películas seleccionadas lo han sido debido a que logran plasmar de manera crítica aquellos elementos que critica del propio momento histórico en el que se desarrolla. Esto se podrá apreciar más adelante, especialmente tras la lectura de los siguientes dos capítulos.

²⁷ Sin embargo, como se habrá advertido, la investigación termina por encontrar seis 'signos' que, si bien mantienen una relación estrecha con el esquema de Erreguerena, intentan combinarlos o modificarlos en base a los encontrados durante el análisis estético de las películas.

En el plano más 'artesanal', las películas se encontraron mediante mi experiencia previa de visualización de algunas de ellas (muchas no entraron dentro del criterio de selección), y otras tantas gracias a la lectura de reseñas y opiniones en páginas web especializadas, como *The Cyberpunk Project* o *The Cyberpunk Directory*. De igual manera, muchas películas que observé tras la selección no entraron en la escritura de esta tesis, y seguramente existieron muchas otras que por omisión o por desconocimiento no fueron analizadas. Esto es indiscutible tomando en cuenta la cantidad de películas que se han realizado bajo el 'signo' cyberpunk. Por supuesto, fueron esos cinco elementos en los que puse mayor atención.

Esto puede provocar la posible 'decepción' de algún interesado que se acerque a esta investigación buscando algún análisis de las formas visuales de las películas, o un análisis filmico pormenorizado en relación a luz, actuaciones, efectos especiales, vestuario, dirección, etc. Esto es importante recalcar debido a que, como ya se dijo, la investigación no pretende hacer un análisis de las formas artísticas específicas. Probablemente, semejante empresa habría implicado la elaboración de un nuevo capítulo, o incluso de otra tesis. Por el contrario, el punto gravita en la búsqueda de aquellos elementos estéticos (que no se reduce al plano 'formal') que están manifestando las películas. Esto no quiere decir que no se hagan notar ciertas características como las ciudades híper pobladas, o tal vez una forma específica de plantear una escena, pero la investigación no se centrará en esos temas, sino en aquellos 'signos' que logran expresar críticamente el momento histórico en el que se desarrollan.

De igual manera, es importante remarcar que a lo largo de la tesis se utilizan películas cyberpunks para ejemplificar conceptos o argumentaciones más 'teóricas'. No es que se utilizan únicamente para eso. Es más, hacia el cuarto capítulo se podrá observar la interpretación específica que busca hacerse mediante la estética sociológica marxista antes descrita (la aplicación de la estética sociológica marxista al objeto de estudio). Sin embargo, también se usan las películas, en otros espacios de la tesis, como un ejercicio escritural 'pedagógico', si se quiere, en el cual las propias películas sirven para entender los conceptos que se intentan establecer. Esto, me parece, también responde a que la investigación se enmarca en un debate que no es ajeno a las propias problemáticas de las películas. Es decir, si se utiliza una película para ayudar a comprender qué es la posmodernidad para Jameson ¿no es también porque las películas se enmarcan dentro de lo que culturalmente se ha llamado como 'posmodernidad'? ¿Acaso no hay una relación de ida y vuelta entre las discusiones teóricas que aquí se plantean y las películas que están contenidas, temporalmente hablando,

en el propio momento en donde se han realizado esas reflexiones? Me parece que sí, y por ello no necesariamente se puede argumentar que yo modifico a las películas para que digan lo que yo intento establecer. (Recuérdese que las elaboraciones teóricas también tienen una estética, y esta no puede entenderse fuera de su momento histórico de producción). Y, en todo caso, esto puede llevar a una discusión antigua de crítica al positivismo, en el sentido que el 'dato duro', o el documento histórico, puede ser tratado con total objetividad, fuera de las contaminaciones teóricas previas del autor. Si ese es el caso, habría que decir con justicia que evidentemente los documentos que se utilizan serán modificados por mi interpretación y ajustados a mi visión del mundo, así como a mi intención reflexiva en una determinada dirección (como lo hacen todas las investigaciones). Pero, creo que si se aclara este punto, el asunto de la realización de una investigación apegada a la reflexión crítica no tiene por qué alarmar a las pretensiones más 'objetivas', sino más bien abrir el espacio para encontrar, al igual que en la estética sociológica, formas que parecían anticuadas, pero que en realidad aún tienen un potencial significativo para aportar en la comprensión de la sociedad. En este sentido, una metodología para encontrar cómo expresa crítica y sensiblemente un subgénero artístico bajo una determinada forma de comprensión estética e histórica, también puede ser aplicada de manera rigurosa, y sin convertir la investigación en una especulación artístico/social.

Esto, a su vez, provoca otro cuestionamiento metodológico. Si es que el punto es centrarse en la investigación sobre aquello que está expresando sensiblemente, ¿dónde queda el consumo de las películas? Por supuesto, el punto que versa sobre la relación producción-consumo es fundamental para entender tanto la apropiación como una serie de otras aristas a tomar en cuenta por el investigador (distribución, recepción, impacto cultural, etc.). Sin embargo, esto, nuevamente, puede llevar a la reducción de esta relación dialéctica en tanto puede ser expresada simplemente por aquel 'placer cuantitativo'. Lo que se quiere decir es que muchas veces se asume que la importancia de una obra artística necesariamente va en relación con su impacto social. Impacto que, más allá de reflexiones más complejas que pueden existir (como por ejemplo la influencia que tiene El Quijote en la cultura hispanoamericana, aunque la mayoría de las personas no lo hayan leído), terminan por reducir el impacto o la relevancia de una obra a los números que puedan confirmar ese consumo. Y, por supuesto, en los estudios cinematográficos, esto suele hacerse mediante la cuantificación de aquello que se vende: taquilla de las salas de cine, videos o dvds comprados, artículos de colección, etc. Nuevamente, aparece el riesgo de convertir a la medición cuantificable (muy aproximada a la

generalización monetaria de las relaciones sociales) en el dato incuestionable. La cantidad sobre la calidad. Esto, por supuesto, deja de lado influencias menos evidentes pero, a veces, igual de poderosas, como por ejemplo la influencia que pudo haber tenido Tarkovsky en las películas de ciencia ficción y en su estilo, pese a que *Solaris* no ha sido tan vista como *Star Wars*, por citar un caso. Sin embargo, como he repetido a lo largo del capítulo, esto no implica que las investigaciones que utilicen una metodología apegada a esa visión sean inútiles o despreciables. Por el contrario, investigaciones como la de Rodolfo Rorato Londero titulada *Futuro Esquecido: A Recepção da ficção cyberpunk na America Latina* (2013) muestra la influencia del sub género en Latinoamérica, dando datos invaluable para su estudio. Sin embargo, reducir la importancia de un subgénero a estos lineamientos sería perder, de igual manera, el hilo de Ariadna:

Por otra parte, los partidarios de la denominada concepción industrial práctica intentan reducir el arte a la 'fabricación de cosas', ignorando su esencia cognoscitiva estético-ideológica, e identificar la actividad artística con la producción material, alegando que existen determinados principios de 'armonía y belleza' a los que, ya de una manera, ya de otra, están supeditados el arte y la producción material (Zis 1987, 21).

Ahora bien, también se podría decir que la investigación podría haber seguido el camino del estudio de grupos focales, en tanto observación de películas, y agrupar metódicamente las opiniones para poder dar una perspectiva general. Sin embargo, esto, a su vez, habría significado la reconducción de la investigación al análisis de la opinión de un grupo específico con distintas visiones. Por el contrario, el interés en el presente trabajo es buscar una manera de interpretar aquello que se está queriendo expresar sensiblemente mediante un cuerpo teórico determinado en relación a las condiciones históricas del momento de la creación. Es decir, así como unas investigaciones se basan en las cifras y otras en las opiniones de grupos sociales determinados, esta intenta no despegarse del ámbito social mediante el diálogo constante entre las películas y su tiempo histórico (sin que una rinda la fortaleza frente a la otra). Con esto quiero decir que mi punto metodológico de engranaje social es la historia del tiempo en que se desarrolla el subgénero. Nuevamente, la estética y la historia como herramientas metodológicas de investigación. Esto, como ya se dijo, pueden parecer mecanismos vetustos y anticuados. Sin embargo, recuperando el argumento anterior, creo que lo fundamental es volver a ver formas anteriores de análisis sociológico (en este caso en el ámbito del arte) para encontrar respuestas actuales. En este sentido, el tema del consumo pasa por un asunto individual. Es imposible que se destruya el proceso producción-consumo

de una obra artística, ya que, incluso el artista la consume cuando la finaliza o también cuando la está llevando a cabo. En el caso actual, la interpretación de las películas en relación al momento social en la que se desenvuelve (y qué quiere decir al respecto de manera sensible), ha sido personal. Esto, obviamente, no reduce el carácter riguroso de la investigación. Además, con justicia, nos podríamos preguntar cuándo no sucede que el investigador, frente a los documentos (así hayan sido filtrados y analizados miles de veces), no termina por interpretarlos constantemente, incluso en el propio filtro. Esto, por supuesto, no quiere decir que se haga de la vista gorda y mande al tacho de la basura toda la metodología. Pero sí es importante señalar, en este sentido, que la investigación intenta trazar un camino metodológico que no se va a ajustar necesariamente a las pretensiones más 'empíricas', aunque se asume que sí se trabaja en base a hechos concretos, así como a reflexiones teóricas en relación a estos últimos.

Por último, aunque no por ello menos problemático, se presenta el asunto de considerar, en base a todo lo dicho anteriormente, como 'arte' al cyberpunk. Esto podría ser un problema mayor para la tesis si se considera al arte como un tipo específico de 'sublimidad', debido a que pueden existir obras 'artísticamente' (con todo el problema que trae enunciarlo de esa manera) más completas como *Blade Runner*, y otras que se quedan cortas en ese sentido, como *Dreed*. Ese podría ser el conflicto no sólo de este subgénero, sino de cualquiera, debido a la amplitud de experimentaciones que se pueden llevar a cabo bajo ciertas formas artísticas. Sin embargo, como se ha definido en el capítulo, el arte puede ser entendido como un proceso social de reproducción de la realidad del ser humano, así como una forma de conciencia y de comprensión práctica y "espiritual" del entorno que lo rodea -alejándose de las visiones que lo plantean como un mero reflejo de la realidad y sí una actividad creadora humana (Zis 1987). Esto, por supuesto, no implica que toda actividad del ser humano en donde objetive su subjetividad (y viceversa) es una práctica artística. Por el contrario, el arte expresa un tipo específico de creación humana, de la forma como ya se explicó en el presente capítulo. En todo caso, Sánchez logra dar con ciertos postulados que ayudan a dar pistas al respecto:

- a) ser una forma peculiar de presencia u objetivación de lo humano; b) ser una nueva realidad o producto creado por el hombre en el que éste manifiesta libremente su capacidad creadora (...);
- c) ser una aportación al desarrollo artístico en cuanto satisface la necesidad -vital siempre para el arte- de conquistar nuevas formas y medios de expresión (2005, 82).

En este sentido, bajo el criterio de selección antes expuesto, las películas sí logran dar, la mayoría de las veces, en estos tres clavos que plantea el filósofo español. Es precisamente, además, que bajo estos postulados, el cine puede ser también considerado un medio artístico, y no simplemente la unificación de varias técnicas para su realización, especialmente si se toma en cuenta el último acápite de la anterior cita, debido a que el cine debe ser la técnica de expresión artística más dinámica de los últimos 100 años.²⁸ En un punzante libro, Umberto Barbaro intenta desmitificar, precisamente, las posturas que plantean al cine como una creación no artística. En primer lugar, aclara que el punto del arte no tiene que ceñirse a un tipo específico de material sobre el cual trabajar (obviamente la pintura y la poesía no se realizan sobre un soporte físico similar). En este sentido, el cine u otros tipos de arte no tienen por qué encontrar su límite en el formato material, aunque sí deben tener una materialidad no unívoca. Se puede descartar que la técnica sea lo 'esencial' del arte (1977). Ya Eisenstein dejó muy claro esto en su teoría del montaje de atracciones. Empero, las distintas artes sí comparten formas de creación dentro de sus propios límites. La materialidad de una escultura está en razón de otra escultura, aunque no de una película (pese a que las películas puedan mostrar esculturas en sus grabaciones).

Gracias a todas las creaciones artísticas de finales del siglo XIX y durante la primera mitad del siglo XX, el arte también dejó de lado su aspiración por mostrar la realidad tal cual era. Esto tiene mucho que ver, además, con la creación de técnicas que lograban plasmar con increíble precisión el mundo, como la fotografía o el cinematógrafo. Sin embargo, estas dos técnicas novedosas, prontamente plantearon que era posible crear cosas a partir de sus particularidades técnicas, y no servir simplemente como un mecanismo de la captura de lo real. Además, en todo caso, al poco tiempo se planteó que el cómo se tome una fotografía, por ejemplo, ya implicaba una forma de plasmar el mundo:

²⁸ En este sentido, la objeción al cine como medio artístico debido a su mecanicismo técnico cae por su propio peso. No son las máquinas las que hacen las películas, sino que son instrumentos utilizados por los artífices de la producción fílmica los que logran articular una serie de técnicas para plasmar su visión sobre el mundo en base a ciertas historias o narrativas cinematográficas. Incluso, Walter Benjamin nos hablará (en *El autor como productor*) de cómo la literatura, en su aparente vulgarización en el formato del periódico, puede encontrar en esta forma de producción (en específico en la prensa soviética) el último límite de su salvación. Es decir, la propia técnica en la que podría verse inmerso los artistas del cine podrían, incluso, acercarlos más a la lucha proletaria, siendo esta aparente vulgarización de la técnica un camino nuevo para compaginar caminos aparentemente separados (artista y proletario). Sólo dentro del proceso de producción es que el artista o el intelectual pueden involucrarse, dependiendo del lugar que ocupen, con el proceso revolucionario. Es decir, retomando la idea brechtiana de "refuncionalización" hay que cambiar el proceso productivo y no sólo abastecerlo. No hay que rendir ese espacio. Es más, el productor 'verdadero' innova constantemente en la técnica, como, de alguna forma, ha intentado hacer el cine como proceso artístico.

El proceso de creación artística [incluyendo al cine como actividad artística] comprende un complejo trabajo de elaboración a través del cual el contenido externo, el argumento y los demás factores prácticos son perfeccionados y consustanciados con la forma asumida, que es la que contiene la realidad espiritual más profunda (Barbaro 1977, 75-76).

Incluso, muchas veces se ha argumentado que el cine no es un arte debido a que involucra en su creación a muchos artistas, difuminando el plano del 'genio artístico'. Esto es difícil de sostener si se observa, por citar un caso, que Da Vinci hacía los retratos de las personas mientras que otros pintaban los paisajes. O, si se quiere ¿hasta qué punto una obra arquitectónica recibe su crédito únicamente del arquitecto? ¿Qué sucede con los ingenieros, o incluso con los obreros que la construyen? Es decir, y sin tomar en cuenta el influjo del mundo circundante que rodea al artista, una obra artística muchas veces tiene la colaboración de varias personas. Sólo basta mirar el teatro para entender este postulado. Por lo tanto es comprensible observar al cine como un medio artístico en el cual es posible plasmar aquellas necesidades de la estructura constitutiva de la práctica humana. Además, se podría plantear que el arte, además, logra mover algo que parecía naturalizado. Su capacidad crítica es un componente fundamental para su caracterización. Esto se intentará mostrar de mejor manera en el caso específico de la ciencia ficción durante el tercer capítulo.

Por ello, creo que tanto el cyberpunk que ha sido seleccionado bajo ciertos parámetros, además de la caracterización de medio artístico del cine, en concordancia con una estética sociológica de corte marxista, constituyen una vía muy fructífera para analizar al cyberpunk, que Herlander Elias definiría como:

...the name of a science-fiction writing movement that conquered its own aesthetic since the beginning of the 80's decade, time in which, right after the restyling of Philip K. Dick's writings, Ridley Scott introduced Blade Runner (1982) to the world, when the personalities of the cyberpunk "movement" already structuralized among themselves, trying to design a future meant to be not just idealist, but over all coherent (2009, 11).

Es momento, pues, de intentar caracterizar a este subgénero del fracaso cibernético.

Capítulo 2

Aproximaciones al cyberpunk

"Este es el sueño americano. Le damos a los Estados Unidos lo que siempre han querido.

Todo el trabajo sin los trabajadores."

-*Sleep Dealer* (Alex Rivera 2008)-

En *Brazil* (1985), Terry Gilliam nos muestra un ciudad fundida entre el burocratismo extremo y los ductos que sirven para diferentes propósitos, pero que al mismo tiempo sirven para todo (¿acaso una metáfora de la totalidad?). La humanidad se desvanece en el hedonismo más rampante y la racionalización tecnológica cuaja en una politización despolitizada, es decir, en un tipo de sentido común llevado a la instrumentalización del accionar conjunto. Sólo la relación onírica del amor entre el protagonista, un burócrata desesperanzado, y una obrera contestataria, puede mediar la salida al desbarajuste. Cuando el sueño se concreta en el mundo real, el Estado no tiene más opción que destruir la fantasía llevada a cabo. Ícaro, que intenta salvar a la damisela en peligro, es llevado a la demencia por la osadía ¿Qué implica esta necesidad de la destrucción de lo 'humano' en concordancia con el caos institucionalizado como orden?

El cyberpunk, subgénero de la ciencia ficción que aquí pretendo explicar, de alguna manera, puede ser interpretado como aquel espacio prospectivo de la destrucción de lo humano en razón de una sociedad 'anti social'. Como en *Brazil*, se muestra un futuro distópico que intenta ser quebrado por un personaje que no pinta como el típico héroe, ya que se presenta como un ser inseguro, abstraído, dubitativo, incrédulo de las propias posibilidades y certezas, mediadas estas por un mundo tecnológico rampante y que falló en su sino provisorio de un mundo más igualitario. La propia relación onírica llevada a cabo en los lindes de lo concreto y lo material, que parece no tener posibilidad de superar la negatividad, al lograrlo, debe abolirse por la propia dinámica en la que todo se encuentra conectado; los ductos, sin posibilidad de salida, exceptuando la esquizofrenia, señalan aquella conectividad totalitaria.

En el cyberpunk, la interdependencia de una red virtual que logra trastocar los propios límites de lo anhelado es procesada por hombres, mujeres, cyborgs, robots, mutantes y extraterrestres que se conjugan con los avances científicos: se desdibuja la máxima nietzscheana, "humano, demasiado humano" (Nietzsche 2007), por la de 'inhumano, demasiado humano'. El

progresivo adelanto weberiano de racionalización (Weber 2000) se lleva al extremo de una racionalización tecnológica que rompe los límites éticos hasta ahora comprendidos.

Sin embargo, ¿la ciencia ficción siempre tendió hacia una postura semejante? ¿Acaso el futuro se auguró como una realidad no-anhelada, como un fracaso ejemplar de nuestra propia capacidad técnica? No y sí; responde precisamente a su momento histórico de realización. En el siguiente apartado se intentará mostrar al cyberpunk dentro del amplio proceso de la "ficción científica" (como propiamente debía ser traducido del término *science fiction*).

1. El cyberpunk en la literatura de ciencia ficción: una mirada rápida

En esta sección se quisiera establecer dos cuestiones fundamentales: la primera surge a partir de una pregunta ¿Qué se entenderá por ciencia ficción en su sentido más rudimentario?; la segunda intentará establecer un panorama muy general sobre las distintas corrientes literarias que emergieron durante la corta vida de la misma.

Resulta altamente problemático definir qué se entiende por ciencia ficción. La propia especulación sobre la especulación futurista no se ciñe únicamente a cualquier futuro imaginable, sino que también abarca un presente diverso, dimensiones paralelas o incluso pasados que cambian en relación a viajes en el tiempo, entre otros.

Otro problema que surge es que no es un 'género' en el sentido estricto de la palabra. La ciencia ficción recurre a distintos géneros, como la comedia, el erotismo, el drama, etc. No obstante, sí tiene ciertas características que le son inherentes. Sánchez y Gallego (2003), en un artículo sobre la definición del 'género', afirman tres puntos fundamentales. En primer lugar, se trata de una narración que no existe en el sentido pleno de lo que se considera 'real'; es decir, es imaginaria, pese a que parte del mundo 'concreto' para elaborarla. En segundo lugar, existe/n una/s idea/s que trastoca/n lo empíricamente real. Algo en el mundo ocurrió de una manera diferente a como la vivimos hoy en día o como se la vivió en algún momento; o por el contrario, el mundo actual ni siquiera existe, o está tan distanciado de la narración que es irrelevante. Por último, dicen los autores, a diferencia de la fantasía, la ciencia ficción intenta jugar con cierto desarrollo 'científico' que puede ser "racionalizado" bajo parámetros lógicos. Esto quiere decir que, por ejemplo, mientras Sauron (villano insigne de la saga *El Señor de los Anillos*) controla el destino de las otras razas mediante la magia del anillo único (por sus poderes divinos), en *Star Wars* el poder especial que tienen tanto "jedis" como "siths" encuentra una explicación, por decirlo de alguna manera, científica: el control de las *midi-*

chlorian permite mover objetos ya que todo está interconectado por estas pequeñas partículas.¹ Esto por supuesto no quiere decir que sea una explicación científicamente comprobable, sino que puede ceñirse a los propios límites científicos del universo imaginado. Incluso *Star Wars* no se ajusta tanto a la explicación científica para comprobar su argumento.² Sin embargo, no podría ser considerada parte del género si no mantuviera un mínimo apego por la explicitación propia de la ficción científica.

En resumen, se alcanzaría a decir que:

La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de las coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo lo relatado es aceptable como especulación racional (Sánchez y Gallego 2003).

Isaac Asimov, uniendo a la fantasía y a la ciencia ficción en un marco llamado "ficción surrealista", las volverá a separar diciendo que:

Para distinguir entre las dos variedades principales de la ficción surrealista, yo diría que en el caso de la ciencia ficción el fondo surreal de la historia podría derivarse de nuestro propio medio a través de los cambios correspondientes en el nivel de la ciencia y la tecnología (s/a, 5).

Estos cambios, dirá, pueden estar dados de diversas maneras, pero la distinción fundamental se establece por el desarrollo científico y tecnológico. Además, es importante señalar un elemento primordial en su desarrollo: la fabulación. Además del apego a una racionalización de la tecnología prospectiva, la ciencia ficción tiene como elemento central la creación de universos posibles, pero irreales: "Esto permite al aficionado hacer realidad la utopía, bucear el futuro tecnológico a través de aventuras en apariencia pueriles e incluso advertir los riesgos que acechan en la senda del progreso humano" (Urrero 1994, I). En efecto, el género ha sido

¹ "Supongo que habla de la riqueza del campo de la ciencia ficción el hecho de que dos autores cualesquiera de los que se dedican a ella nunca corren el riesgo de ponerse de acuerdo sobre algo tan fundamental como es su definición, o sobre las fronteras que la limitan, o sobre dónde puede trazarse la línea que la divide de la ficción realista o de la literatura fantástica." (Asimov s/a, 5).

² Franco La Polla, en relación al repunte que tuvo la ciencia ficción gracias a las películas de Lucas y Spielberg, dice de *Star Wars*: "La película de Lucas retoma de forma empalagosa la estructura del mito codificado por Joseph Campbell, exaltando una idea de vocación y disciplina espiritual de sabor oriental, construyendo un mundo (y, aún más, un universo) de princesas, caballeros, fuerzas oscuras típicas del medievalismo *fantasy*, pero maridados con un posible futuro tecnológico <<tradicional>> de naves espaciales, rayos láser, hologramas, robots y androides; todo condimentado por una alegre conciencia metacinematográfica, como ya es costumbre de Hollywood" (2012, 1229).

matizado de diferentes maneras.³ Ahora bien, realizar una genealogía de la ciencia ficción es un trabajo problemático y extenso. Evidentemente en esta disertación tampoco se intentará hacerlo, pero se buscará señalar algunas líneas generales que sirvan para la contextualización apropiada del objeto de estudio.

1.1. La ciencia ficción literaria: un panorama general

No es ningún secreto que el espacio donde ha encontrado mayor asidero ha sido en la literatura. Se podría decir que el primer libro de ciencia ficción, *Somnium*, fue escrito por Johannes Kepler en el siglo XVII⁴ aunque también se podría pensar que las leyendas de Ícaro o del Golem judío son narraciones especulativas sobre el avance tecnológico. Como bien señala Urrero, se podría rastrear este tipo de fabulación tecnológica, incluso, desde el siglo II, específicamente en el libro de Luciano de Samosata, titulado *Vera Historia*, en la que entre sus 82 cuentos se narra la aventura de un viaje a la Luna y cómo se desarrolla una guerra entre los ejércitos del pastor Endimión (Rey de la Luna) y el Imperio del Sol. De igual manera, Ludovico Ariosto, ya en los siglos XV y XVI, imaginó viajes espaciales, al igual que Dante o el discípulo de Ariosto, Astolfo, quien narró cómo en la Luna se encuentran todos los objetos que se han perdido en la Tierra (1994). Asimismo, libros como *The man in the moon* del obispo Godwin, *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift, o el *Cyrano de Bergerac* de Edmond Rostand, ya intentaron adentrarse en una ficcionalización de la realidad mediada por cierto apego al desarrollo de la técnica.

Sin embargo, fue en el siglo XIX donde el género tuvo mayor despunte ¿Por qué? La humanidad siempre tuvo cierto desarrollo tecnológico, sin embargo, es a raíz de la revolución industrial que una persona podía observar cómo la técnica transforma más de una vez su propia vida (Asimov s/a). En ese momento, el ser humano logra entender que el cambio tecnológico 'modifica' el futuro, y por lo tanto, cambia la vida de las personas y del planeta. El desarrollo científico empieza a ser puesto en medio de la discusión de muchos escritores de la época, como Mary Shelly con *El moderno Prometeo*, o como Edgar Allan Poe, quien escribió numerosos relatos sobre el desarrollo científico, entre ellos el célebre cuento titulado "La incomparable aventura de un tal Hans Pfaal". Empero, es hacia finales del siglo XIX en que la

³ En el siguiente capítulo se buscará definir qué es la ciencia ficción de manera más minuciosa, intentando reflexionar un poco más al respecto. Este capítulo, debido a su carácter más descriptivo, intentará simplemente señalar los puntos más generales para la comprensión de esta brevísima genealogía.

⁴ Ángel Díaz. "La bruja que viajó a la luna hechizada por los demonios". *El País*, 5 de julio de 2013, <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/07/05/ciencia/1373013563.html>.

ciencia ficción toma una postura claramente diferenciada. Dos escritores marcaron en buena medida lo que sería conocida como *literatura de anticipación* durante el siglo venidero.

Por una parte, Julio Verne, criptógrafo de profesión y afín a la francmasonería, puede ser considerado uno de los padres de la ciencia ficción. Sus viajes fantásticos, gracias a máquinas que no eran del todo descabelladas para la época (un buen ejemplo de esto fueron los variopintos intentos por adentrarse en la superficie acuática durante el siglo XIX, y que Verne tomó para su prodigioso relato *Veinte mil leguas de viaje submarino*), significaron una forma de escribir sobre aventuras que involucraban objetos tecnológicos que permitían hacer pensar al lector sobre el límite, cada vez más dilatado, del desarrollo científico. Verne desarrolló una serie de libros que llevaron a las historias de viaje a convertirse en viajes extraordinarios, mediados por el desarrollo científico de los medios de transporte (Asimov s/a).

Por otra parte, se encuentra el inglés H.G. Wells, un periodista progresista, que con obras como *La máquina del tiempo* y *La guerra de los mundos*, no sólo introdujo el desarrollo tecnológico, sino las posibles consecuencias en el ser humano de dichos adelantos. En el primer libro señalado, Wells claramente juega con la idea de la lucha de clases entre los "Eloi" -seres hedonistas, carentes de fuerza física, de escritura, y que viven en la superficie-, atemorizados por los "Morlocks" -seres subterráneos con mayor fuerza física, descendientes de las antiguas clases trabajadoras-; es decir, en el año 802 701, la división de clases ha llegado al punto de la diferenciación biológica de la especie. En el segundo libro, el autor fabula sobre una invasión alienígena, que supera en todos los sentidos el incipiente desarrollo armamentístico de los humanos. Bien se puede ver aquí no sólo la incorporación de seres extraterrestres, sino además la impotencia de los humanos frente al despliegue militar marciano, acaso haciendo alusión al imperialismo británico, imponiéndose por la fuerza militar a las distintas colonias. Los libros de Wells intentaron ver desde otro ángulo el futuro; pese a que sus escritos no ahondan demasiado en la especificidad de la máquina, como sí lo hace la literatura verniana, pensó en elementos diferentes, como la "Cuarta dimensión" (el tiempo), las derivaciones sociales en el futuro, y la sospecha sobre el desarrollo tecnológico en la sociedad.⁵ De esta forma, Wells involucraba temas espinosos en la ciencia ficción, y que marcaría de buena manera el devenir de la misma.

⁵ Sin embargo, es importante señalar que hacia el final de su vida, H.G. Wells se dedicó a defender el avance tecnológico. Su intención nunca fue desprestigiar el adelanto científico, sino más bien poner sobre el tapete la cuestión de la responsabilidad social. En definitiva, no era la tecnología la que debía controlar al hombre, sino todo lo contrario.

Estos dos autores inspiraron a diferentes escritores a cuestionar sobre el futuro gracias al avance tecnológico, dándoles elementos ficcionales para contar otro tipo de historias. Cabe mencionar por el momento a Jack London, Rice Borroughs, Arthur Conan Doyle, Dickens, John Wyndham, Karel Capek, entre otros.⁶ En Rusia, por aquella época, existieron autores muy importantes de ciencia ficción que tendrían mayor importancia en la literatura y en el cine de la Unión Soviética, como Alexéi N. Apujtin, Porfiri P. Invántiev, Valeri Y. Briúsov y Serguei R. Mintsolv.⁷

Como se puede observar en la premisa presentada arriba por Asimov, el desarrollo de la literatura de ciencia ficción está íntimamente ligada al desarrollo tecnológico de la sociedad industrial. Se podría decir que es un género ligado al desarrollo del capitalismo, pero la propia literatura que sobrevino junto con el desarrollo de la historia soviética lo desmiente. Lo que sí es importante destacar es que tuvo su espacio inicial de producción en los países con un desarrollo tecnológico de 'vanguardia' (pese a que se podría discutir si Rusia se encontraba en dichas condiciones). A raíz de estos 'precursores', la literatura de ciencia ficción tuvo un despunte fenomenal. No cabe hacer aquí una periodización compleja, pero sí es necesario enunciar los cuatro períodos más importantes de la ciencia ficción, que nos permitirán, aunque sea de manera amplia y poco detallista, establecer ciertas características generales.

Tras la primera guerra mundial, el mundo de la ficción científica tuvo un importante empuje. De hecho, fue en 1926, en una revista que pasaría a ser una de las publicaciones más importantes de la historia de la ciencia ficción -*Amazing Stories*-, que Hugo Gernsback acuñaría el término "*science fiction*", dándole una perspectiva más ceñida al desarrollo tecnológico antes que a las problemáticas humanas derivadas de ello, como sí sucedía en mayor medida en la Unión Soviética.⁸ Durante el período de entre guerras, autores como Asimov, Clarke, Huxley, C. Clarke, Zamiatin, Alexéi Tolstoi, Alexandr Beliaev (Santiago s/f), mediante sus escritos crearon lo que se llegó a denominar "La edad de oro" de la ciencia ficción. Ya no era simplemente necesario mostrar una idea innovadora, tecnológicamente

⁶ Es importante destacar que de los autores mencionados, algunos, como Conan Doyle o Dickens, dedicaron pocos libros a la ciencia ficción, y otros como Wells o Rice lo hicieron en mayor medida. El punto es mostrar que el género, a finales del siglo XIX e inicios del XX, tuvo una gran repercusión en el mundo literario occidental.

⁷ La historia de la ciencia ficción en Occidente, intencionalmente o no, ha tendido a borrar del mapa la ciencia ficción rusa y soviética.

⁸ Guillem Sánchez y Eduardo Gallego. "¿Qué es la Ciencia-Ficción?" *Sitio de Ciencia Ficción*, 2003, <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>

hablando, sino además mostrar historias más complejas sobre los personajes y sus relaciones sociales a raíz del cambio de paradigma científico.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la literatura de ciencia ficción encontró en la especulación sobre la bomba atómica y los encuentros con extraterrestres hostiles un buen punto de convergencia. Como se verá más adelante, es obvio que no todos los autores seguían una misma línea escritural, pero en términos generales, los temores y aspiraciones por un mundo que contenía la energía atómica manejada por dos súper potencias antagónicas dieron resultados impresionantes. Si bien las discusiones sobre el control de la tecnología en un plano político y social habían tenido algunos escritores, durante esta época, también denominada "La era de plata", se convirtieron en temas recurrentes. Se volvieron célebres las obras de George Orwell, Philip K. Dick, Ray Bradbury, Frederick Pohl, Frank Herbert, Stanislaw Lem, Bilenkin y el inconfundible Iván Efrémov. Es importante destacar que si bien la ciencia ficción tuvo sus representantes en muchos países durante etapas anteriores, es después de la Segunda Guerra Mundial que emergen una cantidad importante de escritores en muchos países del globo, que por motivos de espacio no podremos enunciar.⁹

Sucedidas estas dos 'épocas', surge en Occidente la Nueva Ola (década de los 60 y 70), que se caracteriza por una amplia gama de temas experimentales. El espacio abierto en una revista por un joven inglés llamado Michael Moorcock dio voz a una serie de autores que intentaron cuestionar ya no sólo el compendio intergaláctico y robótico (que había tomado fuerza en épocas anteriores), sino adentrarse en la transformación de valores, símbolos, procesos económicos, etc. Fue precisamente en esta época que Philip K. Dick logró convertirse en uno de los referentes de la ciencia ficción, junto con Judith Merril, Roger Zelazny, Samuel Rey Delany, los hermanos Strugatski, entre otros. Empezaba a mostrarse cierta inconformidad con el mundo en general. Si bien existieron otros autores que ya escribieron sobre un futuro poco alentador, en esta época existió una corriente importante en la ciencia ficción que inició a cuestionarse con fuerza si es que en verdad la tecnologización progresiva de la vida podría traer un futuro, por lo menos, alentador.

Precisamente, durante la segunda mitad de la década de 1970 y durante toda la década de 1980, algunos de estos 'dudosos' entusiastas de la ciencia ficción empezaron a crear una nueva corriente: el cyberpunk.

⁹ No obstante, no se puede dejar de mencionar a escritores como Óscar Hurtado en Cuba, Yasutaka Tutsi en Japón, Adolfo Bioy Casares en Argentina y a Pierre Boulle en Francia.

1.2. La sospecha pesimista: un breve vistazo al cyberpunk en la literatura

Un androide se despierta y habla con su pareja. El trabajo es duro, y verdaderamente él ya no quiere ser degradado por sus 'amos'. Recuerda los buenos tiempos en que la esperanza acudió gracias a una supuesta rebelión. Ahora no queda sino la sumisión por la ganancia. La Tierra es lejana; apenas una serie de palabras que no alcanzan a nada concreto. La guerra devastó todo y sólo quedan los animales electrónicos para apaciguar a los humanos. Así se retrata en un momento la historia de Philip K. Dick, titulada *¿Sueñan los androides con ovejas electrónicas?* (1968). La genialidad del relato se da por la interrogante entre lo artificial y lo natural, el hombre y su instauración semejante, entre un dios y su creación. Esta obra ha sido catalogada como la expresión preliminar de lo que posteriormente se llegaría a denominar como cyberpunk. El futuro ha sido desbordado por la propia tecnología y ya no existe más el mañana del progreso, sino la repetición de un presente aterrador. Si bien autores como los mencionados Huxley, Wells, Butler o Alexéi Tolstoi, ya introdujeron la sospecha pesimista sobre la tecnología en la ciencia ficción, el cyberpunk fue todavía más lejos.

Pese a sus antepasados, y al propio Dick (que murió en 1982), William Gibson es considerado uno de los padres del cyberpunk, no sólo por una visión distópica del futuro, sino además por introducir (en esa distopía) elementos tecnológicos referente al mundo virtual. En 1984 escribe la novela insigne del subgénero: *Neuromancer* narra la historia de un desterrado de la web que intenta ganar algo de dinero mediante trabajos 'sucios'. La obra fue aclamada por la crítica especializada, ganando los tres premios más importantes en el mundo de la ciencia ficción. A esta obra le sucedió *Conde Cero* (1986) y *La Mona Lisa acelerada* (1988), formando, con la obra ya mencionada, la Trilogía del *Sprawl*. A su trabajo se suma otra trilogía escrita durante la última década del siglo XX, titulada Trilogía del Puente (*Luz virtual* (1993), *Idoru* (1996) y *Todas las fiestas del mañana* (1999))¹⁰, y demás trabajos.

El otro padre es Bruce Sterling, quien más allá de importantes obras -como *El chico artificial* (1980), *Islas en la red* (1988), *La máquina diferencial* (1990) o *Distracción* (1998)-, intentó teorizar sobre el propio cyberpunk, incluso intentado llevarlo hacia un movimiento que trascienda de la literatura hacia lo político (Shirley 1999).¹¹ Otros autores insignes de la corriente son Rudy Rucker (escritor de la tetralogía *The Ware*), John Shirley (autor de la

¹⁰ Se puede consultar su bibliografía en su página web: <http://www.williamgibsonbooks.com/>.

¹¹ Sterling escribió el manifiesto para *The DEAD MEDIA PROJECT*. Disponible en: <http://www.deadmedia.org/modest-proposal.html>.

trilogía *A song called youth*), Lewis Shiner (*Deserted cities of the heart*) y Pat Cadigan (pese a que ella es renuente a ser catalogada dentro del cyberpunk; autora de *Mindplayses y Fools*).

Pero ¿qué influencias tuvo? El cyberpunk estuvo muy marcado por la Nueva Ola de la ciencia ficción, especialmente la experimentación de nuevas técnicas narrativas especializadas en un aparente pesimismo creciente. También marcó su signo la influencia por parte de las películas policíacas norteamericanas de los 40 y 50, así como los clásicos literarios antes aludidos (Moreno 2003). Sterling, en una entrevista, diría que Japón es la ciudad cyberpunk por excelencia, y que de ella ha sacado muchas de sus ideas. Esto da cuenta de la influencia geográfica primermundista, por llamarla de alguna manera.

De igual manera, existe la importante influencia de los *comics* y de las novelas gráficas (aunque pueda ser un tanto problemático considerarlas como 'literatura'). En todo caso, la importancia para el cine de esta vertiente es la creación gráfica de las formas cyberpunks que no se muestran de manera absoluta en la literatura. Es decir, muchos de los *comics* y de las novelas gráficas permitieron a varios cineastas observar cómo se estaban imaginando los personajes, los vestuarios, las ciudades, etc., para la realización de las películas. Sin embargo, con el tiempo, la influencia del cine sobre estas formas gráficas fue también importante, y se convirtió en un diálogo recíproco sobre cómo representar estos mundos cyberpunks. Es importante decir que, con la 'técnica' de los efectos especiales y el maquillaje aún en progreso -además de la constante de un presupuesto bajo para estas películas-, en los *comics* y en las novelas gráficas, los artistas tienen la opción de dar un poco más de rienda a sus visiones sobre el cyberpunk. Probablemente la obra pionera en este sentido es *Incal* (Jodorowsky y Giraud 1981-1988), aunque prontamente le siguieron trabajos más especializados en la problemática cyberpunk como *Akira* (Otomo 1982-1990), *Ghost in the Shell* (Shirow 1989-1991) -estas dos últimas realizadas, también, cinematográficamente- o la propia *Battle Angel Alita* (Kishiro 1990-1995), en la cual, mediante dibujos muy detallistas, se cuenta la historia de drama y acción de una *cyborg* cazarrecompensas en un mundo distópico. Como se puede observar, la principal producción de este tipo se realizó en Japón, aunque es importante decir que los estilos de dibujo influyeron mucho en *comics* posteriores que ya no entran dentro de lo que se podría considerar como cyberpunk, tales como los *comics* de superhéroes estadounidenses, como se puede observar en los trabajos de finales del siglo XX de *Batman*.

También se ha desarrollado música cyberpunk, teatro cyberpunk, esculturas cyberpunks, etc. Empero, con justicia se puede considerar que el espacio artístico donde tuvo mayor impacto (tanto de consumo como de producción) fue en el cine.

2. El cyberpunk cinematográfico

Desde los inicios del cine, el género de la ciencia ficción ha estado presente. Se pueden nombrar a ciertas películas lúdicas de Méliès (algunas inspiradas por los relatos de Julio Verne), pasando por *Metropolis* de Fritz Lang, las adaptaciones soviéticas (cuya versión más popularizada en Occidente fue *Solaris*), *2001: una odisea en el espacio*, hasta llegar a las adaptaciones más contemporáneas como *Interstellar* o *Her*. La ciencia ficción ha acompañado a la producción cinematográfica desde sus inicios -pese a que la crítica más 'académica' aún se mantiene cauta respecto a este género-. A su vez, la ciencia ficción se ha subdividido en varias corrientes, tales como la ciencia ficción "dura", el *Space Opera* o la ciencia ficción social.

2.1. Un recorrido superficial por la historia de la ciencia ficción en el cine

Desde inicios del siglo XX, la ciencia ficción en el cine estuvo muy marcada por la transformación tecnológica del objeto. Franco La Polla afirma:

Pero también hay en el filme otra cosa; un elogio objetivo de la técnica (sin duda, por encima de la agitada problemática), es decir, de la racionalidad y la ciencia en cuanto señoras de la naturaleza. La sociedad burguesa (moderna, si se prefiere) nace, de hecho, sobre la base de este principio que se remonta a Descartes: la distinción entre sujeto y objeto. Pero dicha distinción conlleva [...] también que la cultura que la ha acogido y cultivado, fundando sobre ella su idea de desarrollo y orden, no podrá sino encontrar en ella, tarde o temprano, motivos de preocupación, disfunción y crisis. [...] la ciencia genera sus propios anticuerpos y los enfrenta a la fuente de su celebración y su gestión... (2012, 1221-1222).

Más allá del cine lúdico de Méliès, la ciencia ficción tuvo una preocupación muy importante por el desarrollo tecnológico desde el inicio. La incertidumbre sobre el avance tecnológico está bien ejemplificada, por ejemplo, en las películas que imaginaban al monstruo científico, producto del desatino humano, como en *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1908), inspirada en el libro homónimo de Stevenson. O también en la incertidumbre de los encuentros extraterrestres, como en *Aelita*, película inspirada en una narración de Tolstoi y dirigida por Yakov Protazanov en 1924.

El miedo subyacente a todas estas obras es que, tras la ciencia, la tecnología, la civilización -en una palabra, la capacidad de subyugar a la naturaleza-, bullen fermentos incontrolables como en una caja de Pandora abierta de la que escapan las peores pesadillas (La Polla 2012, 1222-1223).

Fue *Metropolis* de Fritz Lang (1926) la que llevó a la ciencia ficción de esta época a su cumbre. El peligro totalitario, el control elitista de la tecnología por parte de una clase social, el temor y el deseo por la máquina, etc., recuerda en muchos aspectos a *La máquina del tiempo* de Wells,¹² así como lograr dar un interesante relato distópico que ha sido catalogado como una de los clásicos en el cine. La escisión espacial del ser humano en la película presentó un tristemente acercamiento a lo que ahora sucede en relación a la desigualdad dentro de las ciudades y, también, entre países del primer mundo y el tercero, sino cómo la revolución pasmada por la paz y la convivencia (entiéndase el programa de la socialdemocracia alemana tras la Primera Guerra Mundial) dejaba la puerta abierta a la tergiversación social y de clase.

Si bien es cierto que muchas de las películas anteriores a la Segunda Guerra Mundial se elaboraron en base al 'miedo' sobre el ascenso del fascismo, existió una sospecha generalizada sobre la ciencia y la civilización. Y, yendo un poco más allá, el miedo se expresa también en las consecuencias de la ciencia, ya sea una sociedad dividida (por la superficie terrestre) en clases, o la muestra de la aberración del monstruo, que no genera un odio por parte de la audiencia, sino una repulsión para con sus creadores (los científicos carentes de un mínimo de 'ética'), como se ve en el *King Kong* de Cooper y Schoedsack (1933). El punto fundamental en esta época fue el sentido de la responsabilidad de la ciencia, como se ve en *Things to come*, de William Cameron Menzies (1936) (Urrero 1994, 46-48). Un punto aparte fue la película *Las aventuras del Barón de Münchhausen* (1943), dirigida por Josef Von Báky, auspiciada por el Tercer Reich, y que pese a ciertos acercamientos a la ficción científica no se enmarca en los límites de la misma; la película logra una impresionante adelanto en los efectos especiales y en la calidad de la técnica cinematográfica.

¹² H.G. Wells criticará de manera abierta la obra de Lang, debido a que encuentra en el relato fragmentos de una obra suya titulada *Cuando despierte el durmiente* (1897). Más allá de las analogías con la lucha de clases, Wells observa en el robot de María extractos que pertenecen a su cuento. Su crítica fue feroz: "Hace poco vi una de las películas más absurdas que se puedan hacer (...) El film se ha adaptado al gusto anglosajón y probablemente se resiste al proceso pero, a pesar de las concesiones que hayan sido precisas, queda lo suficiente para convencer al espectador inteligente de que la estupidez le es esencial. Es una película alemana y, aunque parezca mentira, en alemán se han hecho films asombrosamente buenos antes de que se protegiese con subvenciones este género de desastres (...) ¡Seis millones de marcos! ¡Qué derroche!" (Wells en Urrero 1994, 20).

Al igual que en la literatura, tras la Segunda Guerra Mundial, el cine de ciencia ficción se vio muy influido por el conflicto político entre Estados Unidos y la URSS:

Desaparecido el sueño del *New Deal*, con la guerra de Corea en ciernes, la doctrina Truman culmina en una de sus más desafortunadas expresiones, la *caza de brujas* desatada por Joseph McCarthy. La ciencia-ficción de aquellas fechas reflejó fielmente este clima opresivo, constantemente condicionado por un enemigo invisible (Urrero 1994, 58).

Los años cincuenta se caracterizaron por películas de corte acusatorio, por decir lo menos. En *Red Planet Mars* (1952), por ejemplo, una voz omnisciente advierte sobre el rojo peligro invasor (el peligro 'comunista'). Los proyectos balísticos de la URSS y Estados Unidos en razón de una futura guerra nuclear y la conquista del espacio estaban marcados por la carrera armamentística, el espionaje y la disputa ideológica. Lo desconocido ya no era, como en el cine de cote verniano, algo por descubrir, sino algo de lo que había que cuidarse (La Polla 2012). Así, la curiosidad se transforma de algo deseable hacia algo peligroso. Por ello, los cincuenta están caracterizados por ese conocimiento/desconocimiento de lo ajeno al humano, del extraterrestre. No obstante, es necesario mencionar que existieron valientes contestaciones al maccartismo desde el género, como *Ultimátum a la Tierra* (1951) de Robert Wise, que buscaba una moraleja de coexistencia pacífica entre la diversidad.¹³

Por otra parte, durante los años 60 los viajes fantásticos centrados en el conocimiento de la naturaleza cobraron especial interés (¿acaso por la 'moda' juvenil pro ecologista?), como en *The Lost World* (1960) o en *Fantastic Voyage* (1966) de Richard Fleischer. La ecología y la necesidad por crear una conciencia que reuniera a la naturaleza como ente vivo es característica de esta década. También, en este sentido de preocupación, el tema de la bomba atómica toma un nuevo lugar en las creaciones cinematográficas, pero no ya como el temor a la pérdida de la guerra, sino a la extinción de la humanidad con todo su alrededor, como muestra la fantástica obra de Stanley Kubrick, *Dr. Strangelove or: How I Learn to Stop Worrying and Love The Bomb* (1964), o *The Bedford Incident* (1965), de James Harris (Urrero 1994). Además del desafío ecológico amenazado por el desarrollo nuclear, el asesinato de Kennedy generó un trauma en Estados Unidos. Los golpes militares en América, la Guerra de Vietnam, el Convenio de Chicago, los hijos de las flores, el bloqueo de Miami, los cadáveres en la Universidad de Kent, etc., generaron un clima propicio para las visiones más escépticas sobre el futuro (La Polla 2012). Películas como *El último testigo* (1974) de Alan Pakula,

¹³ Película recientemente reelaborada en 2008 bajo la dirección de Scott Derrickson.

intentan interrogarse sobre las condiciones político-sociales de un mundo fantástico. El enemigo ya no sólo era el alienígena invasor, sino también el extraño ser que vive al interior de las fronteras.

Las películas más vistas y consumidas a finales de los 70 (en 1977 para ser exactos) fueron *Star Wars* de George Lucas y *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg. Éstas fueron muy importantes al significar el reingreso del cine de ciencia ficción a las grandes masas. El *Space Opera*, subgénero caracterizado por los fantásticos viajes al espacio, empero, no logra su mejor expresión con aquellas películas. *Solaris* (1972) de Andrei Tarkovsky (basada en la novela del ya mencionado Stanislaw Lem) y *2001: Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick pueden ser consideradas las obras maestras de este subgénero. Es aquí cuando algo en la ciencia ficción se rompe de manera contundente. El viaje al espacio ya no implica simplemente un descubrimiento de lo desconocido, sino que además puede implicar toda la destrucción de la estructura mental del ser humano en razón de aquello que se desconoce:

Crítica y público decían entonces que la ciencia ficción cinematográfica nunca volvería a ser lo mismo. Y tenían razón, pero por motivos diversos a los que pensaban. Kubrick intenta con éxito una operación arriesgada: la de <<reducir>> la ciencia ficción como género al marco de las formas conocidas del universo, abandonando deliberadamente la empresa en el momento en que la historia entra en una dimensión irreductible a los términos de nuestra racionalidad (La Polla 2012, 1229).

De igual manera, la magistral obra de Tarkovsky logra, con su signo simbolista, trastocar los límites de la racionalidad humana mediante la materialización de los deseos íntimos, no sólo para el individuo, sino también para quienes compartan el espacio de la mencionada materialización. Una fabulosa metáfora sobre los deseos individuales desplegados hacia los demás, y viceversa. Es decir, ambas obras intentaron (con éxito considerable) llevar a la ciencia ficción más allá de los presupuestos científicistas, que no por ello dejan de ser menos racionales. Es decir, frente a lo desconocido ¿cabe siempre hacer una aproximación en base a lo que se conoce? La historia de la ciencia ha mostrado que aquello que no se sabe qué es, generalmente suele ser diferente de lo que se pensaba. La Teoría de la Relatividad es la mejor muestra de aquello. De esta manera, la propia razón encuentra sus límites, y, especulativamente, según las obras de Tarkovsky y Kubrick, aún tiene un trecho amplio por recorrer y re conocer. Este 'golpe' a la ciencia ficción clásica no dejaría intactos los cimientos

del género. El cuestionamiento constante sobre lo 'verdadero', los discursos 'únicos', el tipo de 'racionalidad' empleado, etc., implicaría un cambio no sólo en el cine, sino en el espectro general de la humanidad.

Tras estas películas, los viajes al espacio empezaron a cobrar nuevamente una relevancia importante. Más allá de las taquilleras obras de Spielberg y Lucas, existieron películas interesantes, como *Alien* (1979) de Ridley Scott. Basada artísticamente en las obras de Hans Rudi Giger, cuenta la historia de la nave *Nostramo* que lleva toneladas de materia prima junto a siete pasajeros, y que desvía su curso debido a una transmisión interceptada, desarrollando la historia en el aterrador hallazgo del octavo pasajero: un extraterrestre que nace del propio cuerpo humano. El temor, entonces, ya no implica simplemente el enemigo interno, como sucedía en los 60, sino lo 'alienígena' que destruye el cuerpo-humano/incubadora para sobrevivir. El estado de 'alienación', pues, no es sólo un estado mental, sino que conlleva la transformación corporal, algo que *Solaris* planteaba, pero de manera menos 'terrorífica' (en tanto *Alien* se acerca al género del terror).

En la misma época de *Alien*, la ciencia ficción no tuvo mayores innovaciones. Películas como *Star Trek* (1979) y *Flash Gordon* (1980), basadas en antiguas series televisivas intentaron adentrarse en temas más profundos, pero en realidad, fue el éxito comercial (tal vez debido a la nostalgia del *pastiche*) lo que les dio un espacio en los libros de historia de la ciencia ficción.

Sin embargo, el nuevo capítulo de la historia del cine de fantasía científica estaría un tanto desmarcado de las problemáticas de los viajes al espacio. La preocupación por la robótica (que parece siempre resurgir), la virtualidad, y el futuro enlazado al presente, señalarían la nueva 'pauta'.

2.2. El cyberpunk en su historia y en la pantalla

En esta sección de la tesis se quisiera, por una parte, contextualizar al cyberpunk cinematográfico para posteriormente mostrar cuál ha sido su producción fílmica en concreto. Esto atiende a la necesidad de no dejar de lado el contexto histórico como premisa fundamental para comprender a la obra de arte, sin que por esto se convierta en una causalidad estructural.

El cyberpunk en el cine nace durante la década de 1980. A breves y generales rasgos se puede decir que el mundo occidental se lanzaba hacia un cambio en el método de comercialización,

y en muchos aspectos en la producción. El neoliberalismo y el proceso denominado 'globalización' no pueden ser separados del entendimiento general del momento histórico. No obstante, asumir a la globalización como un aspecto que irrumpe de improvisto en la historia mundial, puede ser un desatino.

Por el contrario, el amplio proceso de expansión capitalista exigió, en un determinado momento, un cambio cualitativo en la lógica de producción y de consumo. En vista de las limitaciones del mercado para expandirse geográficamente se gestó una transformación cultural que permitió una mayor necesidad de consumo por parte de los individuos, aumentando así la cantidad de mercancías compradas por una misma persona (Baeza 2006). En este sentido, hay un cambio cultural considerable, denominado por Jameson como *cultural turn* (1992). El propio momento histórico definió muchas de las características socioculturales para una transformación en la forma de enfrentarse a la realidad (Anderson 1999), al tiempo que interpretarla y representarla, incluyendo en este ejercicio al cine ¿Cuál fue ese contexto cultural, de manera más específica, en el que surge el cyberpunk?

2.2.1. De Quaid a Neo. El posmodernismo en el cyberpunk

En la película *Total Recall* (Paul Verhoeven 1990), basada en el libro de Dick, una empresa llamada "Retorno" tiene la posibilidad de la implantación de recuerdos en los individuos que pretenden tener experiencias significativas sin salir de la ciudad. Durante el transcurso de la película, Quaid, el protagonista, descubre que los recuerdos de su vida actual eran un implante para desentrañar una red subversiva en Marte (cuya base social eran mutantes, descendientes de los obreros), que intentaba derrocar a la clase burguesa, comandada por Coahaagen, quien incluso controlaba el aire, poniéndole un precio. Quaid, en definitiva, se suma a la rebelión. El líder de esta resistencia, llamado Kuato (mutante que vive en el cuerpo de otra persona) le dice a Quaid, cuando este supone que puede ser un alfil de la propia clase industrial, que un hombre se define por sus actos y no por sus recuerdos. Al final, el protagonista se da cuenta que toda su aventura fue planificada por sí mismo y Coahaagen, para asesinar a Kuato. Sin embargo, la historia termina por confirmar las palabras del líder de la resistencia, y Quaid toma las riendas de su vida, creando una atmósfera donde todos puedan respirar gratuitamente. De manera un poco trillada queda la duda ¿no fue todo un sueño? ¿Qué es la memoria y la historia sino variables en una metamorfosis constante manejada por quienes detentan los mecanismos para hacerlo? ¿Existe un pasado inamovible? Pero lo más importante, ¿qué es el sujeto sin memoria? Me parece que *Total Recall* expresa aquella

postura que se ha llegado a denominar como 'posmodernidad'. Pero, de manera breve valdría preguntarse ¿cómo se entiende la posmodernidad?

Este, sin duda, es uno de los temas más polémicos dentro de las ciencias sociales. Por su propia naturaleza elusiva, resulta muy complejo definirla. Perry Anderson (1999) aclara que el término "posmodernismo" aparece como una tendencia literaria surgida en América Latina en los años treinta del siglo pasado. Según el autor, es De Onís quien introduce el término intentando sobrepasar la visión modernistas de Rubén Darío así como de su extrapolación, el "ultra modernismo". Sin embargo, Anderson descubrirá que el término viaja por el mundo cambiando de acepciones, pero siempre intentando dar una interpretación que relaciona al modernismo y a la modernidad (según el caso) como algo que puede ser superado o, que de hecho, ya ha sido superado. Anderson menciona, por ejemplo, las reflexiones de Toynbee, Olson, Mills, Foucault, Habermas, etc., en relación a cómo comprenden el término. En este sentido, será Lyotard quien en su célebre escrito *La condición postmoderna* (1987) anuncia la muerte de los grandes relatos, o mejor todavía, la "incredulidad" frente a estos. La reducción de la realidad de aquellas 'meta narrativas', su visión teleológica, etc., han sido trastocadas por la propia ciencia, que en su devenir informático y masivo ha logrado menguar aquellas aparentes estructuras invariables: "El gran relato ha perdido su credibilidad, sea cual sea el modo de unificación que se le haya asignado: relato especulativo, relato de emancipación" (1987, 32). Durante la reconstrucción de Europa, dirá Lyotard, la posmodernidad empieza a ingresar gracias a una aparente economía posindustrial que se caracteriza por un cambio simbólico en lo lingüístico. Como en *Total Recall*, algo aparentemente inamovible, como el pasado de cada persona, gracias al desarrollo tecnológico, puede ser construido, reconstruido y/o deconstruido. No sólo el futuro es motivo de cambios, también el pasado, e incluso el escurrizado presente. Nada puede ser objeto de conocimiento total, así como ningún 'recuerdo puede ser total' -jugando con el título de la película. Sin duda, esta es la visión que la mayoría de interpretaciones (que se verán más adelante), toman para comprender al cyberpunk.

Ahora bien, es importante preguntarse: ¿este es el punto cumbre de la enunciación del pensamiento posmoderno? Anderson continuará su trabajo afirmando que probablemente el autor que mejor logró sintetizar qué era la posmodernidad es Frederic Jameson. Para Jameson, la posmodernidad no es tanto una nueva etapa en el desarrollo histórico, o un cambio total de paradigma epistemológico, sino una dinámica cultural diferente que asume el capitalismo tardío. Ernst Mandel, uno de los marxistas más célebres en el campo económico de segunda

mitad del siglo XX, afirmó que tras la Segunda Guerra Mundial, el nuevo despunte de la tecnología permitió una mayor capacidad productiva sustentada en la versatilidad de la misma. Grandes multinacionales permitieron que la globalización de los mercados de trabajo produjera una nueva sociedad basada en el consumo álgido, intensificando la reproducción del capital -especialmente el especulativo- de manera vertiginosa (1972), y creando así una consecuente crisis productiva. Jameson toma esta propuesta de Mandel, y sustenta que el capitalismo se ha transformado, repercutiendo irremediabilmente en la cultura, que también formó parte de la posibilidad de este cambio. En resumen, el modo de producción se mantiene pese a ciertos cambios en su lógica productiva. Sin embargo, la modernidad (en tanto reproducción cultural), que había acompañado en buena parte de su desarrollo al capitalismo 'intermedio', ha sido reemplazada, en un giro cultural, por el posmodernismo. Pero ¿qué entiende por 'posmodernismo'?

Jameson reconoce que el posmodernismo es, principalmente, una nueva dinámica del ámbito cultural en la sociedad posindustrial (2002, 17). Esto no quiere decir que el posmodernismo sea totalmente novedoso. El autor estadounidense advierte que el posmodernismo nace como una reacción al modernismo, que en algún momento fue irreverente y subversivo contra el orden establecido, pero que ha pasado a convertirse en una parte integral del sistema cultural del capitalismo anterior. Dentro de este desarrollo, existen ciertas características que han sido secundarias, pero que en el capitalismo tardío empiezan a mostrarse como centrales.¹⁴

Precisamente por ello es que Jameson declara la "muerte del sujeto" (2002, 20-22), no en el sentido de la desaparición del agente de cambio, sino la pérdida del individualismo como premisa de la existencia. El modernismo en este sentido, basado en la elaboración de estilos que afianzaran ese carácter privado en tanto "concepción de un yo y una identidad privada únicos..." (2002, 20) -en resumen, la creación de un ser burgués individual-, empieza a desaparecer hasta su muerte. El capitalismo corporativo termina por convertirlo en un sujeto organizacional apegado a las burocracias privadas y públicas. Lo que queda es el *pastiche*, en tanto imitación de estilos necrosados, pero sin un carácter humorístico. Es la imaginación nostálgica de los museos de la cultura:

¹⁴ Un buen ejemplo de ellos es el *pastiche*, que a diferencia de la parodia (que si bien también es un tipo de imitación, intenta poner en ridículo ciertas formas 'excéntricas' en relación a la vida cotidiana y sencilla), carece de un contenido substancial de humor; es una imitación de ironía vacía, haciendo imposible la parodia, pues carece de risa.

La producción cultural ha sido llevada hacia el interior de la mente, dentro del sujeto monádico: éste ya no puede mirar directamente con sus propios ojos al mundo real en busca del referente sino que, como la caverna de Platón, debe dibujar sus imágenes mentales del mundo sobre las paredes que lo confinan (Jameson 2002, 26).

Es decir, frente a una sociedad que incluye a los medios masivos de comunicación, que reduce las distancias de intercambio de información, que se interconecta con asombrosas redes viales, que provoca una nueva forma de consumo acelerado, que remplaza la antigua tensión entre campo y ciudad por la del suburbio y la estandarización universal, etc.; sólo en esta sociedad puede parecer absurda la irreverencia revolucionaria efectiva de una Gertrude Stein, por dar un ejemplo. Ahora basta mirar las propias imágenes cavernosas. Jameson, sin embargo, realiza una vinculación directa entre el nuevo capitalismo tardío y la cultura posmoderna: la desaparición del sentido de la historia, como en *Strange Days* (Bigelow 1995), en la cual el advenimiento del fin del milenio entra en juego con la realidad virtual, que tiene la posibilidad de hacer sentir corporalmente al usuario la experiencia grabada. Tema que se vuelve aterrador cuando un violador graba su acto de arrebato, colocando en el mismo momento a su víctima otro dispositivo de realidad virtual, haciendo que la mujer violada sienta el placer de su agresor en sí misma, así como su muerte; ambas sensaciones se condensan en el receptor de los recuerdos, siendo la propia historia de los individuos una mescolanza aterradora para cada persona. Aquellas imágenes cavernarias del mito platónico se introducen en cada uno, desterrando la 'emancipación' del mundo 'real'. El sentido de historia se pierde entre las diferencias subjetivas de cada individuo, agotándose la historia como elemento colectivo. De alguna manera, a semejanza de una lógica posindustrial, el sistema social empezó a disolver su capacidad por la retención de su pasado, viviendo en un presente continuo que elimina las tradiciones. En fin, pese a ello, Jameson realiza una pregunta interesante: si bien el capitalismo anterior encontró en el modernismo una relación dialéctica de coexistencia, en tanto puntos contradictorios de formación económico-cultural ¿acaso la posmodernidad, en su dinámica de *pastiche*, se opone de manera subversiva al capitalismo tardío, o simplemente lo aúpa en su reproducción incesante?

Jameson hará una conexión directa entre el trabajo de Giovanni Arrighi -*El largo siglo XX*-, con su propia interpretación de la cultura. El primero de estos autores concluye que, pese al desarrollo tecnológico -que bien puede determinar el mote de 'sociedad avanzada' al momento histórico actual-, el capitalismo contemporáneo se interesa mucho más por la especulación financiera antes que por la producción. Frente a la crisis económica de 1973-1975, el código

neoliberal promete el incremento de la producción basado en la desregulación y privatización, la apertura mercantil, la disminución del Estado, etc. (2002, 182). En este sentido, es mucho más fácil desentrañar la operación ideológica (en su acepción epistemológica), pero aún así se sigue descollando la respuesta ¿Por qué los ricos, que ya no tienen que pagar tantos impuestos para ayuda social, deciden invertir en la especulación financiera (especialmente en bolsas) antes que en el sector productivo? ¿Por qué en Estados Unidos se asiste a la parcial desaparición de su antigua y poderosa industria pesada, para convertirse en el territorio de la inversión en la bolsa? Jameson dirá que sucede porque responde a una etapa inherente al proceso de expansión capitalista.¹⁵ Si bien Marx ya destacó el carácter del capitalismo financiero en su fórmula $D-M-D'$, tanto Arrighi como Braudel resaltan que cuando esta fórmula se convierte en el centro de la operación capitalista (expansión financiera), es porque se está cerrando una etapa. Cuando empiezan a existir estas fugas de capitales a zonas más 'rentables', se está buscando una nueva implantación territorial para un posterior desarrollo productivo, que termina nuevamente con una etapa financiera/especulativa. Esto, dice Jameson, puede llevarse a fórmulas dramáticas si recordamos que en la actualidad la transferencia de valores es casi inmediata gracias a la revolución cibernética, que anula el tiempo de transacción (posibilitando una aceleración de estos ciclos).

La cultura, por supuesto, no está exenta de este cambio, no sólo porque hay una interrelación entre cultura y economía, sino porque ahora, gracias a la cultura de masas, la cultura es un espacio mismo del desarrollo económico del capitalismo tardío en su enorme sistema generador de mercancías; y más todavía, la economía, en sus innumerables variables, se ha convertido en un asunto cultural. Esta es precisamente una de las diferencias con la modernidad; la cultura pierde esa 'relativa' autonomía que tenía, siendo colonizada en el capitalismo tardío (algo que Adorno y Horkheimer ya vieron emerger cuando hablaron de la Industria Cultural, aunque sin referirse al capitalismo tardío). Si bien en la taylorización la división del trabajo promueve la producción masiva gracias a la especialización por 'etapas', esto podía verse de manera fea, disonante para el modernismo. En el momento posfordista, correspondiente al tiempo en el que se desarrolla el cyberpunk :

¹⁵ "Con cada crisis, sufre [el capitalismo] una mutación para pasar a una esfera más amplia de actividad y un campo más vasto de penetración, control, inversión y transformación..." (Jameson 2002, 184). Nótese la relación que señala el autor con Mandel y Marx, en el sentido de la elasticidad del capitalismo que encontraron estos dos autores en *El capitalismo tardío* y en los *Grundrisse*, respectivamente. También es importante recalcar que al efectuar esta expansión, el capitalismo requiere de la destrucción simbólica y social de economías más tradicionales o precapitalistas.

...las formas de abstracción (...) también han entrado en la corriente dominante del consumo cultural (...) y ya no chocan a nadie; antes bien, todo nuestro sistema de producción y consumo de mercancías se basa hoy en esas formas modernistas más antiguas, antaño antisociales (Jameson 2002, 196).

El posmodernismo acepta la parcialización 'etapista', como en *One point cero* (Jeff Renfroe y Marteinn Thorsson 2004), en la que la transformación kafkiana también implica la propia negativa a la unidad del sujeto, siendo esta su pesadilla psico social por excelencia. Los paquetes 'vacíos' que recibe el protagonista son la ajustada experiencia de aquello que parece vacío de contenido, pero que en realidad forma parte de uno. Los micro insectos tecnológicos son, en sí, la fragmentación de lo que no forma parte, en tanto es unidad por ser particular y superficial. Estas formas se convierten en los tipos específicos de abstracción por excelencia, muy similares al dinero en el momento de la especulación financiera como método de expansión. Es decir, como se vio, no es que el posmodernismo sea algo novedoso de manera total en la cultura, sino que incorpora elementos que parecían relegados o desestimados en el modernismo (como el *pastiche* o la fragmentación propia de la producción capitalista), pero dotándoles de un sentido un tanto diferente.

Veamos esto con más detenimiento. En el modernismo se retoma la fragmentación para llevarla o bien hacia un minimalismo, o hacia la expansión temporal de dicha partición, como en el caso de Proust, Joyce o Borja. Estas dos formas se caracterizan por intentar mostrar lo "estructuralmente incompleto", que evoca su relación con una ausencia (algo no dado, o que nunca puede estarlo). Sin embargo, para el posmodernismo, esta fragmentación se transforma en algo que va más allá del sujeto, algo impersonal en tanto evocación del estereotipo (recuérdese el *pastiche*); se vuelve a dotar a los fragmentos -ejemplificación del proceso productivo y/o financiero- de un sentido mediático y cultural propio. Jameson está queriendo decir que mientras en el modernismo se buscaba el contexto por ser necesario para la explicación del fragmento, el posmodernismo logra 'independizar' los fragmentos de un contexto, haciéndolos consistentes por sí mismos (aunque esto evidentemente es una ilusión), como en *One point cero*, donde el solipsismo del protagonista raya en la esquizofrenia (maravillosa paradoja), casi como si se hiciera una metáfora del dinero en el mundo actual:

La abstracción modernista, creo, es menos una función de la acumulación de capital como tal que del dinero mismo en una situación en que se da dicha acumulación. Aquí el dinero es a la vez abstracto (hace que todo sea equivalente) y vacío y poco interesante, ya que su interés está fuera de él: de tal modo, es incompleto como las imágenes modernistas que he evocado y dirige

la atención hacia otro lado, más allá de sí mismo, hacia lo que supuestamente lo completa (también lo suprime), a saber, la producción y el valor (Jameson 2002, 210).

Es decir, el posmodernismo, como lógica cultural del capitalismo tardío, termina por asemejarse a la especulación financiera del capitalismo. Su fragmentación se convierte en un juego fantasmagórico que presiente una autonomía que aparece como posible (en tanto se siente fuera de la producción cultural y del consumo cultural), y que exalta su metabolismo interno (y no en el sentido de *l'art pour l'art*), en tanto ya colonizó al mundo real, y ahora se expande más allá de sí mismo. Pero si Jameson tiene razón, y es una etapa de los ciclos económicos capitalistas, esta idea chocará fuertemente con la propia realidad de la implantación territorial de la producción, así como de una crisis cultural (asunto que, fuera de contexto y especulativamente, parece que empieza a darse en el mundo artístico actual, aunque es tema para otro debate).

En resumen, para Jameson el posmodernismo no es únicamente una moda artística. De hecho, así se manifestó en un momento, transformándose en un síntoma de la cultura actual. Se puede entender como la lógica cultural del capitalismo contemporáneo. Intentando desenmarañar la retórica del autor, me parece que su idea se dirige a que el modernismo apuntaba a una constante y paulatina diferenciación de las cosas y las actividades, en tanto tomaba, simbólicamente, los sentidos dados (especialmente por las tradiciones 'tradicionales') en ciertos niveles, y poniéndolos en otros. En el posmodernismo esas diferenciaciones colapsan; los distintos niveles se derrumban unos sobre otros, haciendo una mezcla simbólica sin precedentes. La "des-diferenciación" termina por crear algo diferente, en el que las actividades y las experiencias terminan por fundirse en sí y en otras, pero adquiriendo independencia en tanto son fragmentarias. Se vuelve una premisa primordial aquella 'fusión' económico-cultural:

La postmodernidad es entonces esta des-diferenciación, esta implosión que reúne de nuevo los aspectos que en la modernidad habían sido separados en disciplinas, de modo que la superestructura se pliega de nuevo sobre la base, y al mismo tiempo, la base se vuelve superestructural (Jameson 2012, 23).

Pero ¿cuál es la base estructural? La globalización. Como se dijo antes, la temporalidad (incluyendo la percepción tradicional e histórica) cede su espacio a la experiencia espacial del presente. Por lo tanto, la globalización, fundida con la posmodernidad (la superestructura) -y viceversa-, constituyen un sistema en el cual las diferenciaciones son imposibles, porque sólo

se explican y se dan por la coexistencia del otro. Si el modernismo en la cultura (piénsese en Rubén Darío) expresaba aquella inconsistencia temporal entre lo 'idealista'/temporal moderno y lo espacialmente posible del desarrollo de la modernidad, lo posmoderno no requiere de lo temporal, porque lo espacial ha sido completado, como en el caso de las transacciones monetarias inmediatas. La temporalidad retrocede derrotada frente a la espacialidad portentosa. Al hacerlo, el espacio se convierte sólo en algo tangible durante el presente. El antes y el después desaparecen en una visión exitosa o trágica de ambos extremos (pasados y futuros felices o desastrosos, pero nunca radicalmente diferentes de su esencia). El producto cultural, entonces, se asemeja al dinero en la tercera etapa descrita por Arrighi, que es casi fantasmagórico, y que sólo se explica por su presencia actual. Su carácter etéreo es cómplice de su propia des-diferenciación. La fragmentación, pues, en su sentido más estricto no desaparece, sino que los pedazos que quedaron de ella (y que cada vez eran más numerosos) terminan por mezclarse hacia algo que no se puede distinguir: la cultura y la economía, posmoderna y globalizada. Ahora bien, en el objeto de estudio de la presente investigación, ¿cómo se puede ver esto? ¿Acaso el cyberpunk es un simple reflejo de las tendencias aquí explicadas, o también evocan un carácter que parte de la propia 'implosión' hacia algo más?

Como ya se dijo antes, este subgénero se desarrolla precisamente dentro del tiempo histórico considerado como 'posmodernidad'. No hay duda que muchas de esas interrogantes se manifestaron en este subgénero:

...[las películas de los 80] parten de una fuerte idea que puede resumirse en la incertidumbre del concepto tradicional de corporeidad en un universo cuyas leyes euclídeas parecen ya insuficientes, inadecuadas. Se trata de películas, en resumen, que interpretan bien la fractura que se ha producido en una idea de realidad obsoleta, cuya crisis ha afectado a casi todos los ámbitos del conocimiento occidental y que obviamente encuentra en el cine de ciencia ficción (y, es preciso añadir, en el de terror) el terreno más adecuado para desarrollarse en términos de ejemplaridad. Por tradición campo de operaciones hipotéticas, el género se presta a especulaciones de carácter alternativo sobre la realidad que traducen en paradigmas fantásticos las tensiones, obsesiones, las orientaciones de la cultura contemporánea (...) la explosión se produce a caballo entre las décadas de los sesenta y ochenta, a la vez que la divulgación de una idea posmoderna del mundo, de la que, repetimos, el cine de ciencia ficción es sólo una de las facetas (La Polla 2012, 1230)

La Polla continuará la idea afirmando que la ciencia ficción de esta época se suma a las posturas anti historicistas (coincidiendo con Jameson), tan propias de la posmodernidad, así

como a la especulación sobre el cuerpo como una máquina, que se puede rastrear en la obra de Descartes; esto, irremediamente lleva a re pensar la relación entre sujeto y objeto. De igual manera, Horacio Moreno sostiene que una de las principales influencias en el cyberpunk fue la teoría posmoderna. Haciendo un símil entre algunos aspectos del subgénero y *La condición posmoderna* de Lyotard, Moreno asume que el saber deja de ser un fin en sí mismo para transformarse en una mercancía. El Estado se opaca frente al poderío transnacional de las empresas multinacionales: "En las sociedades planteadas por el cyberpunk encontramos siempre antihéroes que intentan permear, física o virtualmente, el dominio rígido de la información que ejercen las grandes corporaciones" (Moreno 2003, 16). Esta sospecha de los "meta relatos" ha sido tomada como elemento analítico para pensar este tipo de cine, marcado por la deslegitimación del conocimiento tecnológico y científico de las sociedades contemporáneas (Bruno 1987). Scott Bukatman, asimismo, encuentra una "identidad terminal", en la cual "...el yo construido que hayamos reflejado en toda la Ciencia Ficción contemporánea (...) sugiere que el género <<narra la disolución de las mismas estructuras ontológicas que por lo general consideramos garantizadas>> y siguiendo la estela de esa <<disolución>> ofrece sorprendentes pruebas..." (Bukatman en Telotte, 2002, 72).

Como se puede ver, existe una tradición dominante en los estudios de ciencia ficción que ha pensado al cyberpunk como una de las tantas expresiones culturales del posmodernismo. Sin duda, se puede entender el por qué de esta correspondencia. El sentido de angustia podría rastrearse como un *desaire* por el fin de los grandes proyectos modernos, o incluso la simple evidencia de la anulación de la concepción histórica dentro de las películas podría evocar aquella desaparición del sentir histórico del que hablaba Jameson. Sin embargo ¿es el cyberpunk un movimiento artístico abiertamente posmoderno, o al mismo tiempo que asume las interrogantes del posmodernismo, termina por llevarla a los límites distópicos de sus posibles consecuencias? ¿No implica esto una crítica hacia la modernidad, pero también contra la posmodernidad? En definitiva, ¿es una apuesta de la estética posmoderna, o es una expresión insatisfecha de la posmodernidad? Antes de poder responder a esta pregunta, es importante ubicar también al cyberpunk dentro de su contexto histórico, entendiendo por ahora a dicho contexto como el estado social del momento.

2.2.2. El cyberpunk y su contexto histórico

Por motivos metodológicos, no haré un gran apartado sobre el contexto histórico en el que se desarrolla el cyberpunk, pero intentaré, de manera breve, encontrar los puntos más

emblemáticos. Por ejemplo, no puede extrañarnos que la preocupación por la desaparición del Estado sea un tema recurrente en el cyberpunk. Muchos de los autores, que como se dijo pertenecen a los países más industrializados, vieron cómo el mito de aquel Estado de Bienestar mutaba frente a sus ojos, y que no podía suplir las necesidades más básicas.

Sin embargo, como bien señalan Gómez y Álvarez, el Estado no desapareció del todo, sino que se transformó (2013). Su rearticulación estuvo cargada, es verdad, por una pérdida en las decisiones de regulación económica, pero también se convirtió en el garante de las inversiones del capital (tema que los latinoamericanos podemos entender fácilmente). El marco legal de lo público cambió en favor de las privatizaciones para beneficiar a grandes empresas. El Estado, como se vio en Bolivia tras el intento de privatización del agua, fiel guardián de las inversiones extranjeras, reprimió hasta donde pudo las manifestaciones sociales. Sin embargo, la otra interpretación en referencia al Estado en el capitalismo tardío, que también utiliza el cyberpunk, es el de la erosión del Estado hasta su desaparición. En este sentido, Bauman (que comparte esta visión) comenta que la industria pasa a convertirse en nómada, y que no cuenta con el control de los debilitados Estados, siendo la globalización su gran aliado. Globalización que define como:

...el carácter indeterminado, ingobernable y autopulsado de los asuntos mundiales; la ausencia de un centro, una oficina de control, un directorio, una gerencia general. La globalización es el “nuevo desorden mundial” de Jowitt, con otro nombre. [...] La globalización no es sino una extensión totalitaria de su lógica a todos los aspectos de la vida (Bauman 1999, 80).

Por supuesto, la globalización, como aquel marco estructural del que hablaba Jameson, parcela la producción material, creando un ambiente ventajoso para la especulación financiera, característica del capitalismo tardío de Mandel, propiciando a cada etapa productiva un espacio aparentemente independiente. La desregularización financiera iniciada en 1970 (recuérdese a Bretton Woods), el cambio tecnológico como mejoramiento de la producción (desde mediados de 1960), la revolución informática (como desmaterialización del espacio en un ciberespacio) y la caída de los precios de las mercancías pueden ser los puntos que definan los cambios en la dinámica de la globalización, que se viene dando, según David Harvey, desde 1492 como expansión territorial del capitalismo (2003).

Precisamente esa alta capacidad técnica, junto con la revolución informática, choca con un nivel desastroso de la vida, en el que, por ejemplo, los obreros tailandeses pueden producir

alta tecnología sin verla inserta en sus vidas fuera del trabajo. Esto es lo que Harvey llama "producción extraterritorial". Por el contrario, los grandes centros de poder aglutinan los índices más altos de nivel de vida (piénsese en una buena parte de Europa, Estados Unidos, Canadá o Japón) pese a que quienes producen las mercancías de manera masiva viven de manera precaria. Esto da cuenta de un aumento mundial del trabajo asalariado que ahora es disperso, culturalmente heterogéneo y más difícil de organizar (Harvey 2003). En este sentido, Marx tenía razón en cuanto el proletariado aumentaría sus filas, y las grandes riquezas se concentrarían en pocas manos.

Esa desigualdad imposible de ser invisibilizada también llevó a los artistas del cyberpunk a proyectar prospectivamente sus consecuencias. Aquella concentración de humanos en grandes conglomerados urbanos, donde la historia sucedía dentro de sus propias paredes, y por otra parte 'periferias' empobrecidas y casi 'increíbles' para los habitantes del primer mundo, da cuenta de esta sensación de separación humana, pero también de creación de nuevos espacios culturales gracias a la migración.

Las "ciudades globales", de las que habló Saskya Sassen (2007), bien pueden reflejar, incluso, ciertos espacios físicos que empiezan a marcarse en relación a cierto tipo de migrantes. No obstante, no es una novedad que los habitantes de un país de procedencia tiendan a ubicarse en un lugar que los aglutine (viejo cuento de los guetos). Lo que sí es fundamental es ver cómo dichas comunidades de migrantes empiezan a conectarse y a adquirir ciertos comportamientos culturales similares. Se empiezan a crear identidades parecidas entre los migrantes de distintos países, que se acelera en medio de la globalización. Según Joan Lacomba, la migración se ha visto trastocada, entre otras cosas, debido a la creciente integración económica y las nuevas tecnologías de comunicación y transporte, especialmente en la creación de ciertas dinámicas vinculadas al desarrollo y a la creación de comunidades transnacionales. Sin embargo, los procesos migratorios no son idénticos, y dependen del país de salida, así como de su mano de obra. Esto, por supuesto, no quiere decir que recién ahora hay migración, sino que ésta se ha acelerado y, gracias al desarrollo informático, puede crear redes transnacionales entre los países de llegada y los abandonados. Sin embargo, sólo el capital tiene pasaporte universal (2002).

La creciente desigualdad social provoca que aquellas "ciudades globales" emerjan como una alternativa dolorosa para los migrantes. No sólo que la llegada a ellas resulta un choque cultural fuerte (incluso la discriminación racial ha llegado a niveles alarmantes, siendo

ejemplo de ello el aumento del respaldo de partidos políticos xenófobos en Europa y Estados Unidos), sino que toda la travesía previa se asemeja a una Odisea macabra. Sólo entre enero y septiembre del 2015 han ingresado por el Mediterráneo cerca de 477 900 personas a Europa, y miles más hicieron de aquel mar su cementerio (Fuente: Acnur). Si bien la mayoría viene de Siria, ya no es extraño saber que se está librando una guerra en alguna latitud del mundo ¿Por qué marchan a Europa? Sí, tiene que ver con la cercanía, pero también con la 'esperanza' de habitar en la tierra de la oportunidad. Tierra que, históricamente, ha logrado acumular las riquezas de sus colonias, y ahora gracias a sus empresas extra territoriales le permite llevar un cómodo nivel de vida. La continua migración va a provocar, como evidentemente ya sucede, que las fronteras se fortalezcan, y la entrada sea cada vez más dificultosa. Si la inequidad mundial, la diferencia socioeconómica de las regiones continua, Europa y Estados Unidos tendrán que hacer de todas sus fronteras aquellas murallas altas que se pueden ver entre México y Estados Unidos. E, incluso en países 'atrasados', los más ricos ya intentan aislarse de los más pobres gracias a altas paredes, como se puede ver, por ejemplo, en Lima (donde se lo ha denominado "El muro de la vergüenza") o en Río de Janeiro.

Es decir, en el cyberpunk hay una tendencia por representar esa separación física según la clase social, el lugar de origen, etc. Las desigualdades, por supuesto, llevan a que el acceso de la salud sea un privilegio según el lugar de origen. Difícilmente en Italia un inmigrante de Eritrea (el cuarto país del que más se emigra hacia Europa) tendrá la cobertura de salud que un italiano para tratar un cáncer. Parece lógico. Valdría preguntarse por qué Eritrea no tiene la tecnología semejante a Italia para tratar en igualdad de condiciones a sus ciudadanos. Precisamente el cyberpunk, en el tema del desarrollo de las élites como evolución humana y del cuerpo transformado, intenta mostrar este espinoso tema.

Como se puede ver, evidentemente no existe expresión artística fuera de su contexto. Este marca profundamente las preocupaciones y los anhelos de las generaciones de realizadores cinematográficos, en este caso. No existe arte huérfano. Sin embargo, como se ha repetido hasta el cansancio, esta dinámica no resulta en una simple casualidad. La necesidad por expresar lo subjetivo en el arte crítico va más allá de las circunstancias en las que se desarrolla, aunque este tema será tratado con mayor profundidad en el último capítulo. Ahora, para cerrar esta suerte de limitación del sub género, es importante ver cuál fue el proceso de producción fílmica *per se*.

2.2.3. La producción filmica

Suele considerarse a *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott como el ejemplo máximo y uno de los primeros del cyberpunk en el cine, aunque pueden encontrarse ciertos precursores del movimiento, como *THX 1138* (1971) de Lucas, *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard, *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut, o la película húngara titulada *La Fortaleza*.

Posterior a *Blade Runner*, surgieron varias películas, con las características que Erreguerena (2012) destaca durante las últimas tres décadas tales como *Akira* (Otomo 1988), *Hardwired* (Stanley 1990), *Death Machine* (Norrington 1994), *Minority Report* (Spielberg 2002), *Ex Machina* (Garland 2015), etc. Cabe una mención especial *Matrix* (1999) y sus secuelas, pues reintrodujeron a este subgénero con fuerza a las propuestas filmicas del siglo XXI.¹⁶

Pese a que la literatura fue el punto inicial de este subgénero, fue gracias al cine que tuvo una proyección masiva. Es importante recalcar que el cyberpunk fue y es mayoritariamente un subgénero estadounidense, tanto en el cine como en la literatura. En este sentido, Hollywood supo aprovechar bastante bien esta corriente, sin que esto signifique que no consten otros artistas que intenten trabajarlo (especialmente en Gran Bretaña, Japón, Francia y México), o que al interior de Estados Unidos existan importantes esfuerzos por hacer cine independiente cyberpunk.

En este sentido, la era Reagan fue muy influyente en el universo artístico de la época. Para entender esto, Robert Sklar (2012) nos dice que a diferencia de la cultura popular que vino tras la Segunda Guerra Mundial (caracterizada por lo la lucha de los valores de unidad, sacrificio por el país, enemigo e intenciones bien delimitadas, voluntad de victoria, etc.), la de la era Reagan se caracterizó por la herencia de la derrota en Vietnam (totalmente negada en una película fantasiosa llamada *Rambo*), una sociedad dividida socioeconómicamente bajo el ajuste neoliberal, la fuerte tendencia hedonista y egoísta, etc. De igual manera, como bien demuestra el autor, durante los años 80, el cine de autor cayó en desuso por las masas estadounidenses, cosa muy diferente de lo sucedido en la década de los 70. El *hard body* se convirtió en la figura masculina de esta época, como se puede ver en los cuerpos de actores como Stallone, Schwarzenegger, Gibson o Willis. La masculinidad debe enfrentarse a distintos dilemas según su época. En los 80 el tema de la soledad, del individuo frente al mundo, marcó en buena medida aquello: "...los hombres aparecen como hijos, padres,

¹⁶ Incluso se ha llegado a denominar un nuevo subgénero como *Postcyberpunk*, que deja de lado los temas más tecnológicos para centrarse en reflexiones más 'humanistas' y menos pesimistas sobre el futuro.

hermanos, amantes y maridos; pero su arquetipo es el solitario, sin vínculos ni pasado, comprometido en un combate mortal con fuerzas, tecnológicas y poderes más brutales, malvados y astutos que él mismo" (Sklar 2012, 1385). Sin embargo, como inteligentemente señala Sklar, los personajes de moda de esta época, pese a responder de manera agresiva y dura a los problemas, no siempre son invencibles; esto entra en clara oposición con la retórica neoliberal de Reagan. El personaje estadounidense en las películas, pese a su 'fortaleza', se presenta inestable y dubitativo, siendo los robots y los cyborgs quienes presentan aquella actitud invencible, pese a que sus cualidades masculinas son débiles (por no ser humanos, o en su pretensión no llegan a serlo) ¿Esto acaso no muestra una fractura entre el discurso oficial y lo que se produce desde Hollywood? Pese a que las visiones mecanicistas en la ciencia ficción han sido muy debatidas (las que la plantean como pura consecuencia del ejercicio del poder), es en los 80 que se puede rebatir de manera clara gracias a este ejemplo.

En todo caso, y más allá de los análisis que se puedan hacer desde la historia del cine, fue el cyberpunk, durante las dos décadas finales del siglo XX, el que tendría la preferencia en la ciencia ficción cinematográfica. El desarrollo de los efectos especiales lograron atraer a una gran cantidad de aficionados, mayoritariamente adolescentes (Urrero 1994, 182). Pero ¿por qué se caracterizaron las películas de ciencia ficción de esta época?:

...el interés fundamental del género de ciencia ficción [contemporáneo]: el impacto de la máquina inteligente y de la automatización robótica. (...) el robot/cyborg/replicante/androide asume el papel central de las películas norteamericanas, que exploran la posibilidad dual existente en todas nuestras imaginaciones tecnológicas: la habilidad de nuestra tecnología para dejarnos crear, casi como si fuéramos dioses, imágenes de nosotros mismos y la correspondiente posibilidad de que esas creaciones, esos emblemas de nuestro mismo poder, bien pudieran ser más fuertes que nosotros mismos y apoderarse de nuestro puesto, como se sugirió por primera vez en la obra de teatro que introdujo por primera vez el concepto de robot, *R.U.R. (Robots Universales Rossum)* (1923) (Telotte 2002, 129-130).

La preocupación por el futuro no venía simplemente por la destrucción del ser humano por parte de las máquinas. La edificación de una cultura y una sociedad total y distópicamente tecnificada es, en verdad, el núcleo central del cyberpunk. En este sentido ¿hasta qué punto, el desarrollo tecnológico/material de la sociedad va a modificar lo que se conoce como 'humanidad'? ¿Dónde se ubica al ser en un mundo que abandona los valores antiguos, los saberes absolutos, las verdades incuestionables, en detrimento de individuos aislados, 'tolerancia' frente a las otras creencias pero en medio de la represión simbólica más brutal

jamás imaginada, la verdad de que todo es verdad y nada está claro?¹⁷ Me parece que ese es el punto central de este subgénero de ciencia ficción. Pese a que se pueda decir que este movimiento se elabora en base al miedo y a los temores propios de la época (y que por ende es un tipo de expresión del conservadurismo posmoderno actual), creo que habitan en esta tendencia asuntos mucho más problemáticos. Sin embargo, se intentará tratar este tema con mayor profundidad más adelante.

El cyberpunk, sin duda, se define gracias a la finalización de ciertos paradigmas de progreso como sinónimo de bienestar en la ciencia ficción. Incluso, más allá de lo cinematográfico, como ya se dijo, se intentó llevar al movimiento hacia una verdadera corriente contracultural:

Sterling sostenía que, antes de transformarse en una etiqueta y en una receta, el cyberpunk había sido, ante todo, un esfuerzo generoso, abierto y anárquico que buscaba conmover las bases del *establishment* literario de la ciencia-ficción anglosajona, que compartía, en ese sentido, la ética de las bandas *punk* de garaje de los '70 (Moreno 2003, 8).

Por supuesto, como suele suceder con este tipo de intenciones 'políticas', el cyberpunk como movimiento político *underground* prontamente fue absorbido por el enemigo *establishment* en tanto este último observó cierta posibilidad de ganancia en el mercado. Por ello, Sterling dice que el cyberpunk murió a inicios de los 90. Esto a veces suele confundirse con la negación de una posibilidad crítica de este subgénero, aunque semejante cosa implicaría, por ejemplo, que las obras de Bakunin, muy vendidas por las editoriales, dejan de ser críticas por ser insertadas en el mercado. Tal vez el error de Sterling radica en confundir la posibilidad del conflicto de los seres humanos como una transformación social, con el 'cambio' de la humanidad o de la ciencia ficción gracias a ciertas obras o acciones marginales. No hay revolución cultural sin la apropiación masiva de una propuesta.

Ahora bien, se podría argumentar que tal vez la fortaleza política del cyberpunk no estaba contenida en su producción artística, sino más bien en el activismo político informático de ciertos *hackers*. De hecho, en 1997, un tal Christian As. Kirtchev lanzaría por internet el "Un Manifiesto Cyberpunk", en el cual esbozaría quiénes son los verdaderos cyberpunks, y cuáles son sus objetivos políticos: "Somos las mentes electrónicas, un grupo de rebeldes de

¹⁷ Telotte dirá: "Parece como si al fabricar imitaciones cada vez mejores del yo y situar lo tecnológico en el centro mismo del mundo, cada vez corriéramos más riesgos, como sostiene el filósofo Robert Romanyshyn, de convertirnos en poro más que en espectadores de nuestro mundo, <<confortablemente protegidos tras>> la ventana que es nuestra tecnología y sin un lugar real en este mundo, que continuamos habitando como si fuéramos fantasmas" (2002, 131).

pensamientos libres. Cyberpunks. Vivimos en el Ciberespacio, estamos en todos los lugares, no tenemos límites". advierte el inicio de la proclama.¹⁸ Se puede ver que, según el manifiesto, si cada vez más la red absorbe al mundo, la información contenida en esta se vuelve el espacio de una disputa. Espacio predispuesto por la posibilidad anárquica de adquisición y libre flujo del pensamiento. Si la red controlará al individuo, el punto entonces es controlar la red. Pero el control de esta red debe estar predispuesto a la liberación de esa energía contenida en la información. El punto, entonces, es la libertad por encima del control del "sistema". De alguna forma, se puede observar que detrás de las últimas filtraciones de WikiLeaks, o incluso del desarrollo de *softwares* que impidan el control de la información compartida por los cibernautas, sí existe una suerte de ética que comparte mucho de este manifiesto. Sin embargo, la presente investigación no se aventura a decir si es que el cyberpunk es una consecuencia de un mandato ético político, o si por el contrario es el cyberpunk el origen de las posturas más cercanas a la libertad absoluta de la información, así como a la privacidad de los datos que están en la web.¹⁹ Sin embargo, se puede decir que existe una tendencia ética (por decir lo menos) de algunos informáticos progresistas en el mundo que propugnan por un cambio político en el uso de la información y de la red en detrimento del uso de estos datos por parte de corporaciones y estados. Un tema así tiene mucha tela como realizar otra investigación: las actividades cyberpunks en la política mundial. Es decir, ¿cuáles han sido las consecuencias políticas de los cyberpunks informáticos en el mundo? Una de las posibles argumentaciones sería que, al igual que sucedió con la 'utopía' cyberpunk de Sterling, el movimiento difícilmente ha logrado convertirse en un asunto colectivo, entre otras cosas por la aspiración de 'unos cuantos elegidos que rompan el sistema', o incluso porque todavía el manejo estructural (más no el uso) tecnológico aún resta en poquísimas manos especializadas; es un debate que da para bastantes reflexiones., aunque sí se podría decir que el cyberpunk artístico no siempre mantiene una línea política 'consciente', como lo hace el cyberpunk que pretende ser un movimiento político. Esto por supuesto no vuelve causal la una de la otra. De hecho, se

¹⁸ El manifiesto no tiene un lugar oficial de publicación, sino que, en sintonía con su mensaje, se encuentra libre por la red. Se lo puede leer en la siguiente dirección electrónica: http://project.cyberpunk.ru/idb/manifiesto_es.html

¹⁹ En 1984, Steven Levy escribiría uno de los textos más importantes para los *hackers* del mundo: *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. En este, Levy establece seis premisas básicas que debe tener el "hacker ético", término acuñado en la época: el acceso a las computadoras debes ser total e ilimitado; toda información debería ser gratis; promoción de la descentralización de la información; los *hackers* deben ser juzgados por su trabajo y no por sus títulos universitarios edad, raza o posición social; se puede crear arte y belleza desde una computadora; y las computadoras pueden mejorar la vida de las personas. Es decir, uno podría aventurarse a decir que el cyberpunk, en términos de acción política específica, fue la consecuencia de una ética generalizada en los debates sobre la información y la red en las dos últimas décadas del siglo XX.

retroalimentan en su condición crítica (que se verá de mejor manera en el tercer capítulo). Por ahora simplemente se deja abierta la ventana del problema del cyberpunk como una actividad política planificada.

Volviendo al tema anterior, el bienestar ya no sólo se veía amenazado por el monstruo de la década de los 30, el alienígena invasor de los 50, el enemigo interno de los 60, el quiebre de la racionalidad en el espacio exterior en los 70; sino que ahora, en esta larga cadena genealógica de lo no deseado, en los 80 era la propia tecnología la que amenazaba el futuro. Y más todavía, gracias a los intersticios de Kubrick y Tarkovsky, los límites de lo que conformaba al ser humano como tal se verían totalmente trastocados. No se trataba, pues, de un futuro donde la tecnología fracasó, sino de cómo ésta sería la clave de la escisión no sólo de la sociedad, sino del propio sujeto.

Dicho esto, y definido el subgénero cinematográfico de manera muy amplia, es importante preguntarse aún por el carácter crítico de la ciencia ficción. Esto es necesario, primeramente, para poder enmarcar de mejor manera la crítica posterior (debido a los propios límites y posibilidades que otorga el género de la ficción científica), y en segundo lugar, para intentar dilucidar qué nos quiere decir, por ejemplo, la distopía en la ciencia ficción. En resumen, si es que el punto central es elaborar una sociología del arte crítica, valdría preguntarse ¿puede ser crítica la ciencia ficción?

Capítulo 3

Ciencia ficción, crítica y distopía

"la marque de l'Utopie, c'est le quotidien"

-Roland Barthes-

En *12 Monkeys*, de Terry Guillian (1995) -inspirada en *La Jeteé* de Chris Marker (1962)-, la humanidad ha sido prácticamente barrida por un virus que ha cobrado la vida de 5 billones de personas. Los pocos supervivientes, quienes habitan en el subsuelo, envían a un criminal al pasado para recopilar datos que permitan detener la propagación inicial del virus. Queda solamente la leyenda de un supuesto ejército llamado "Los 12 Monos", quienes habrían sido un grupo de animalistas radicales que en su afán por detener la 'barbarie humana', detonaron el virus. Singularmente, el protagonista de la historia, James Cole, es tomado (en el presente) como paciente de una institución psiquiátrica debido al relato de su misión. Su delirio es denominado como "El complejo de Casandra", en el que un individuo afirma que puede predecir el futuro, pero nadie le cree. Es la tortuosa agonía del conocimiento futuro falseado por el presente; no hay remedio al saber unilateral/científico, a menos que se asuma el principio de incertidumbre.

La película es una interesante crítica al saber racional moderno ¿Cuáles son los límites de la ciencia? ¿Está contenida en su propio discurso, o aún mantiene el viejo sino de abrirse a nuevas realidades? ¿Qué se puede saber si lo que podemos conocer está dado desde los propios límites de lo que se sabe? En todo caso, Cole no logra su cometido, afirmando la sentencia más desgarradora: sólo el tiempo es invariable; *ergo*, la certeza del 'destino' pasado cumple el papel de regulador de la secuencia de los hechos. Parafraseando el mensaje de Guillian, uno puede ver una película muchas veces. Siempre cambiará, porque uno cambia al verla y al existir. Sin embargo, la película es la misma. La historia es invariable pese a su caos intrínseco. No hay cómo modificar algo ya sucedido, porque el tiempo actual sería diferente (la antigua regla en los viajes en el tiempo).

Dicho esto, parece que a esta referencial película del cyberpunk se la puede ver desde dos puntos muy marcados. Por una parte, la que versa sobre el pensamiento racional como algo extremadamente limitado para entender el futuro del mundo, pese a ser muy poderoso para entender el pasado; la propia ciencia es un tipo de ideología. Y, por otra parte, podría decirse

que no es la ciencia la que marca los límites, ni tampoco el pensamiento racional *per se*, como algo temporalmente invariable, sino precisamente la propia historicidad del momento. "El complejo de Casandra", en este sentido, cobra un papel altamente infeccioso en la película. Es el propio presente narrado el que adolece de las herramientas para comprender otro tipo de realidad, y no necesariamente una forma de pensar, histórica y específica. No es solamente la racionalidad moderna la que limita con esta frontera, sino el tiempo del propio presente. Imaginemos a un individuo que, en el año 900, le comenta a un rey de alguna parte de Europa que aquellos marginales mercaderes y prestamistas, en un futuro, no sólo minimizarán hasta lo simbólico a su influencia real, sino que además lograrán controlar, incluso, las guerras. No podría ser tomado más que como un demente. Ahora bien, esto no quiere decir que la película aboga por cualquier tipo de previsión para criticar el presente. En efecto, el papel del ejército de "Los 12 monos" asume el rol del discurso futurista desquiciado. Incluso al final de la película, este ejército no cumple una caracterización mayor que la de despistar a Cole de su verdadero objetivo, y por lo tanto fracasando en su misión, mientras visualiza su propia muerte.

Me parece que estas dos formas de entender el cyberpunk pueden ser identificadas: o bien como una crítica planeada hacia la modernidad (reivindicando a la posmodernidad como el siguiente paso histórico y coherente), o bien como una suerte de expresión sensible de un malestar que parte precisamente de la crisis de la modernidad. Como ya se dijo, intentaré indagar un poco más en la segunda visión.

Para ello, antes de pasar al capítulo final, es importante hacer ciertas puntualizaciones teóricas respecto a la ciencia ficción. Éstas pudieron haber estado contenidas en el capítulo anterior, pero, al ser aquel un capítulo más descriptivo, he intentado separarlos para poder entender mejor los asuntos que aquí se pretenden, así como una lectura más equilibrada tanto en la representación del objeto de estudio como en la problematización teórica que aquí planteo -y que pertenece al presente apartado.

El objetivo del capítulo es otorgar ciertos parámetros teóricos en relación a la ciencia ficción en general y al cyberpunk en específico. Es decir, tras la descripción acaecida en el capítulo anterior, el punto será intentar delimitar el objeto de estudio en razón de una postura teórica más cercana a los lineamientos demarcados en el primer capítulo de la presente tesis. Para ello, es necesario, primeramente, intentar observar cómo se puede articular la ciencia ficción como una propuesta crítica. Posteriormente se buscará ahondar un poco en la reflexión sobre

el asunto fundamental del cyberpunk: la distopía no sólo como en los relatos clásicos que parten desde el siglo XIX, sino como una parábola prospectiva del presente.

1. La ciencia ficción como método crítico

¿Por qué se puede considerar a toda la ciencia ficción como crítica? Para ser extremadamente justos, no se puede; o por lo menos no de manera absoluta. La ciencia ficción, como ya se dijo, otorga una posibilidad muy interesante: al no hablar exactamente de lo 'real' (en el sentido de las cosas que existen actualmente), tiene que imaginar un tiempo diferente. Esto, ineludiblemente, lleva a considerar que las condiciones en las cuales existimos, no son, bajo ningún concepto, algo invariables. Es decir, la ciencia ficción también parte del cambio histórico como algo intrínseco a su naturaleza narrativa. Si bien este cambio está muy delimitado gracias al desarrollo científico, la ciencia ficción no siempre cuestiona únicamente los cambios en la técnica, sino que también incursiona en las transformaciones sociales que el desarrollo de las fuerzas productivas (que producen no solamente mercancías) puede provocar en distintos ámbitos de la vida humana.

Incluso podría problematizarse si es que cuando hablamos de ciencia nos referimos únicamente a las denominadas 'ciencias duras', o también a las sociales. Es decir, cómo un cambio en la forma de relacionarse socialmente puede ser considerado como ciencia ficción. Algo muy bien tratado, especialmente, en la ciencia ficción pos apocalíptica. Es más, si partimos de la idea de que todo objeto que utiliza el humano es, además, un objeto subjetivado, bien podría decirse que todo lo que conoce el humano le es propio; *ergo*, si la ciencia ficción se pregunta por el cambio como se lo ha delimitado, también se pregunta por la transformación de todo lo que el ser humano aprehende en un futuro que siempre será diferente al presente. Con esto se quiere decir que bien podría plantearse que la ficción científica lleva en sí un elemento altamente crítico de las circunstancias actuales, sin abandonarlas del todo ¿Por qué? Porque más allá de las pretensiones de la ciencia ficción dura, el punto central de la historia es el ser humano, o por lo menos la humanización de otra realidad: *Homo sum, humani nihil a me alienum est.*¹

1.1. El extrañamiento cognitivo de Darko Suvin

Ahora bien, podría argumentarse que todo tipo de ficción, y no sólo la científica, tiene esa posibilidad crítica en tanto apropiación del cambio como método narrativo. Para responder

¹ Frase popularizada por Publio Terencio Africano en su comedia titulada *El enemigo de sí mismo* (165 a.C.), que significa: "Hombre soy; nada humano me es ajeno".

esta pregunta, intentaré usar una parte de la teoría de uno de los pensadores más emblemáticos en el campo de la ciencia ficción. Darko Suvin, nacido en Zagreb, anteriormente parte de Yugoslavia (ahora perteneciente a Croacia), dio una serie de pistas sobre la teorización de la ciencia ficción en su clásico libro titulado *Metamorphoses of science fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (1979). Co-fundador de la importante revista *Science Fiction Studies*, Suvin no sólo inició el camino 'constante' que se asienta sobre el estudio serio del género, sino que además, gracias a su particular sello marxista, logró crear una de las líneas más firmes, en lo que a investigación se refiere, entre marxismo y ciencia ficción.

Para Suvin, el género puede entenderse como "the literature of cognitive estrangement" (1979, 4). Si bien los primeros en tratar el tema del extrañamiento fueron los formalistas rusos, es gracias a Bertolt Brecht que el *Verfremdungseffekt*, o "efecto de extrañamiento", logró explicarse en un sentido crítico. Para Brecht, el sentido del teatro que impulsaba debía intentar alejar al público de un acercamiento emocional para con la historia en desarrollo. Al mostrar cómo lo cambiante era lo que se debía observar, sus obras se caracterizaban por una exageración de los personajes, la interacción con la audiencia, etc. Esto permitiría que el público pudiera distanciarse de la obra y analizarla críticamente: "A representation which estranges is one which allows us to recognize its subject, but at the same time makes it seem unfamiliar" (Brecht en Suvin 1979, 6). En ese sentido, la ciencia ficción tiene la capacidad de ir más allá de lo que le es 'natural' al espectador, provocando así una capacidad de extrañamiento. Entre otras cosas, esto se da gracias a que el mundo desde el que se crea (el nuestro) y el que se inventa, no son empíricamente comparables. A diferencia de la ficción 'realista', el género en cuestión no crea su historia en base al mundo empíricamente comprobable y dado. Lo hace sobre el terreno de una transformación dada por un *novum* (que se explicará más adelante). Es decir, esta paradoja es en realidad no su impedimento, sino su virtud más poderosa, ya que la ilusión de verificabilidad (Novell 2008) está en contraposición de lo materialmente dado, aunque sí de lo científicamente posible. La ciencia ficción permite al extrañamiento dar un giro bastante peculiar.

Ahora bien, respecto a lo cognitivo de la ciencia ficción, Suvin nos advierte que a diferencia del mito, por ejemplo, en el género que aquí se estudia no se moldea de manera absoluta el mundo empírico (es decir, el mundo dado en sus condiciones materialmente existentes). En el mito se asume que las relaciones entre los seres humanos están mediadas por fuerzas sobrenaturales que marcan el curso de la historia. Para la ciencia ficción, los fenómenos son el

objeto de su interés, explorándolos y observando las derivaciones de los posibles cambios, como dijo Asimov; por ejemplo, la ciencia ficción no se pregunta por el mundo o el hombre, sino por un tipo de mundo, o un tipo de hombre, y cómo se relacionan ambas variables. En este punto, es cierto que las ficciones 'realistas' provocan también una cognición. Empero, dicha cognición no es extrañada. Se la puede asumir como parte del mundo que habitamos, o bajo el mundo empírico que nos rodea. Las ficciones fantásticas, a su vez, crean un extrañamiento no cognitivo, debido a su narrativa alterna, pero siempre bajo el signo 'sobrenatural':

SF is, then, a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition and whose main formal device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment. Estrangement differentiates SF from the "realistic" literary mainstream extending from the eighteenth century into the twentieth. Cognition differentiates it not only from myth, but also from the folk (fairy) tale and the fantasy (Suvin 1979, 7-8).

La ficción fantástica, no utiliza, como sí lo hace la ciencia ficción, la imaginación para entender las tendencias del mundo empírico, sino para abstraerlas hacia su propia explicación sobrenatural. Todo es posible porque aquello es imposible. La ficción científica no pretende ser siempre 'anticipatoria', pero intenta buscar explicaciones lógicas, por decirlo de alguna manera. Ahí radica su carácter cognitivo. *√964 Pinocchio*, de Shozin Fukui (1991), ejemplifica muy bien aquello. No sólo intenta abordar el tema de los esclavos sexuales en actuaciones caracterizadas por la técnica Butō, sino que lo hace mediante la explicación de la modificación médica en los seres humanos, y cómo esto cambia el sentido de la identificación de los individuos que viven dicho cambio, así como de quienes los consumen. Si bien Fukui aborda temas como la memoria, la destrucción de lo ajeno, la venganza, etc., lo hace partiendo del supuesto narrativo de que en el universo creado es posible un cambio de los elementos ya aludidos a partir del desarrollo tecnológico, pero de manera 'coherente' (o por lo menos desde los límites de la funcionalidad científica). Este ejemplo es muy decidor debido a que el cuento clásico de Pinocho parte de la magia del hada madrina como inicio de las travesías del muñeco de madera, mientras que en esta película cyberpunk, el 'muñeco' es creado gracias el desarrollo científico para modificar los cuerpos y suprimir cualquier tipo de recuerdo. En este sentido logra extrañar al espectador de manera cognitiva, pero partiendo del ya mencionado *novum*.

Pero ¿qué es el *novum*? Se podría decir que es un elemento (o serie de elementos interconectados) que provoca que las propias relaciones que se intentan describir han sido transformadas gracias a este, y por lo tanto son diferentes del mundo que rodea al autor. El *novum* es "-y debe ser- el suministro de un reflejo amedrentador y distanciador de la realidad demasiado familiar; el propósito del reflejar es provocar tanto asombro como preocupación" (Ernst Bloch en Vargas 2014, 87). Sin embargo, el *novum* tiene que mantener cierta relación con el mundo empíricamente verificable, porque de lo contrario pierde toda capacidad de explicación lógica; debe ceñirse a ciertos parámetros científicos para su explicación (por lo menos en la ciencia ficción). La ebullición creativa del género se da después de aquello, al poder interpretar todas las variables que dicho *novum* puede ocasionar. Por dar un ejemplo, utilizando el caso de *1964 Pinocchio*, es a partir de la modificación médica de un individuo cualquiera (este es el *novum* de la historia) que se aborda tanto el tema de la destrucción de lo humano a partir del otro, la mercantilización del sexo, o del desgarramiento del sujeto contemporáneo. O en *Ex Machina* (Garlan 2015), la creación de la inteligencia artificial es la 'novedad' científica que distancia el desarrollo técnico existente del propuesto en la obra.

En efecto, es el *novum* de una obra el que 'ordena las fichas'. Precisamente, una de las características primordiales de la ciencia ficción es que, a diferencia de las aventuras fantásticas, el mundo existente no se adapta a los deseos por desentrañar el nudo argumentativo por parte del protagonista. Más bien, este tiene que descifrar los distintos medios para poder sortear las vicisitudes propias de la historia. Nunca el marco referencial, como sí sucede generalmente en la ficción fantástica, cambia de manera tan voluble. Es decir, existen ciertas condiciones materiales en las que se desarrolla la historia (¿acaso esto no lo hace un tanto apegado al realismo?):

El *novum*, a pesar de no tener un referente directo en la realidad y por lo tanto estar extrañado, cobra sentido, se torna cognoscible, a partir de las relaciones que establece con los otros *nova* o *novums* del texto y con los referentes de realidad empírica que pueda haber en él. Más aún, las interrelaciones de estos elementos configuran el relato y el mundo en él narrado, de manera que el gobierno de la narración está dado por una especie de *novum* global, unificador, a la vez extrañado y cognoscible, que lo hace comprensible o transparente en sus partes y como todo (Novell 2008, 1999).

Sin embargo, este *novum* global tiene una contradicción evidente. La ciencia ficción, podría decirse junto con Freedman, es el relato donde entra en contradicción la identificación y la diferencia. Por una parte, se puede entender de manera cognitiva los distintos aspectos que

entrañan un cambio. Sin embargo, este cambio es, por lo demás, diferente del estado actual de las cosas. La diferencia de un *novum* es posible gracias a todo un aparataje narrativo que se basa en ciertas perspectivas inherentes a la ciencia ficción, pero que son parte del mundo actual: leyes científicas y naturales, lógica explicativa, etc. (Freedman 1998). Al mismo tiempo que logra identificar ciertos elementos, gracias a su carácter cognitivo, estos se diferencian, se alejan del universo empíricamente existente; en una palabra, se extrañan. Es decir, esta contradicción no simplemente involucra la diferencia y la identificación, sino que también incluye al extrañamiento y la cognición (en tanto se identifica lo que se conoce y se extraña lo que se diferencia). Es el esfuerzo por intentar comprender de manera lógica algo que no existe, pero que es probable debido a ciertas 'reglas' científicas.

Esta tensión, me parece, no logra destruirse jamás en la ciencia ficción, pese a la resolución del argumento fílmico. Se debe a que, precisamente, el género no evoca un tipo de expresión que se ajuste de manera total a los paradigmas científicos actuales (aunque de alguna manera, como ya se verá, parte de ellos). Lo que más bien hace es fabricar la sensación de haber creado un *efecto cognitivo*, que antes que generar cognición, crea la sensación de haberlo hecho, aunque se lo abordará más adelante de manera precisa.² Por ejemplo, en la sociedad ficcional y eugenésica de la película *Gattaca*, de Andrew Niccol (1997), la genética, como saber ultra especializado, ha logrado determinar con mucha precisión las probabilidades de vida de los recién nacidos. Incluso es posible mejorar genéticamente al embrión para tener una descendencia sana y potencialmente triunfante en los distintos aspectos de la vida. El argumento, como se puede ver, genera la sensación de una obvia posibilidad. La genética, desde hace décadas (en la 'vida real'), no ha cesado en su descubrimiento, siendo su gran cénit el Proyecto del Genoma Humano, a cargo de Francis Collins. Se podría decir que en *Gattaca* todo el proceso científico referido puede ser identificado con ese paradigma científico. Sin embargo, en el presente no existe una sociedad en donde se regule el acceso absoluto a ciertos trabajos dependiendo de la genética del individuo (o por lo menos no de manera abierta). He ahí la diferenciación que extraña. Esa tensión entre lo que identificamos y lo que diferenciamos, producto de un *novum*, es precisamente el juego que se produce en la ciencia ficción. Tensión irresoluble, pues, como ya se dijo, generalmente el contexto de la historia tiene un marco referencial muy claro, y dentro de él los protagonistas se desenvuelven. Con

² "If the dialectic is flattened out to mere cognition, then the result is "realistic" or mundane fiction, which can cognitively account for its imaginings but performs no estrangement; if the dialectic is flattened out to mere estrangement (or, it might be argued, pseudo-estrangement), then the result is fantasy, which estranges, or appears to estrange, but irrationalist, theoretically illegitimate way" (Freedman 1998, 17).

esto quiero decir que es el *novum* el eje que articula esta contradicción entre diferencia e identificación, así como entre extrañamiento y cognición ¿Cómo se podría pensar que esta tensión tiene un carácter crítico? A continuación intentaré responder a esta pregunta.

1.2. Crítica y convencimiento

Pese a que se encuentra tácitamente mostrado el carácter crítico de la ciencia ficción gracias al concepto de extrañamiento cognitivo (basta remitirse a la idea brechtiana que versa sobre este asunto, además de la apropiación de un saber particular, como es el desarrollo científico), me parece que se puede ir incluso más lejos. No es únicamente que el extrañamiento nos da la oportunidad de criticar una situación mediante el alejamiento de las circunstancias ahí descritas, sino que además esa situación parte de las preocupaciones del ahora.

En este sentido, parece que la propia paradoja ya señalada respecto al extrañamiento puede convertirse en un poderoso elemento para el análisis. Si es que toda proyección sensible es, por definición de Marx, una expresión que tiende hacia la satisfacción de una necesidad, bien podría decirse que el propio requerimiento prospectivo en base a la ciencia es un asunto muy humano, en tanto es necesidad. La ciencia, entonces, es apropiada como una experiencia humana con diversos resultados. Sin embargo, la aparente contradicción entre forjar un relato apegado a aquello que no existe en base a las leyes existentes; la contradicción de elaborar una línea argumental cognoscente pese a no serlo empíricamente; la contradicción de un *novum* que articule un mundo que se basa entre el extrañamiento y el conocimiento, etc., es, en realidad, el elemento crítico por antonomasia. La contradicción no espanta a la ciencia ficción crítica, sino que se apropia de esta para desarrollar su argumento (cualquiera que sea), como se vio en *Gattaca*. En un sentido profundamente reflexivo, ¿qué podemos concluir de aquella película? Por ejemplo, más allá de alertar sobre los obvios peligros de una sociedad eugenésica (tema nada novedoso en la historia, especialmente durante el siglo XX), nos permite cuestionar el devenir de la genética en el mundo actual ¿Cómo está siendo tratada? ¿Quiénes la manejan? ¿Hay un proyecto político específico detrás de esta? ¿Quiénes tendrán aquel posible acceso a una mejoría genética de su descendencia? Como ya se dijo, la contradicción articulada por el *novum* no se disuelve, aunque en ciertas películas como *Matrix Revolutions* (Larry y Andy Wachowski 2003) el *novum* toma un giro 'redentor', pero es casi imposible que se retorne hacia el estado actual (del hoy en día) de las cosas.

Volviendo al ejemplo de *Gattaca*, el *novum* no desaparece, y esa incógnita por un mundo desconocido pero probable mantiene en suspenso la reflexión. Sin embargo, es una reflexión

direccionada, aunque abierta. En la película de Niccol, el protagonista (genéticamente inválido) logra sortear las vicisitudes 'transhumanas' hacia el cumplimiento de sus sueños, mientras que su contraparte, el inválido, pero genéticamente apto, se suicida por la frustración de su perfección truncada: el uso de la genética como proyecto político totalitario es peligroso. Y sin embargo, no parece decir un 'no' rotundo al uso de la ciencia, aunque eso se tratará más adelante. En todo caso, la contradicción entre diferencia e identificación no es un impedimento para inventar una historia, sino que encuentra en ella su mina de *novums*.³

De hecho, esta aparente paradoja ha venido acompañando a la ficción científica hace algún tiempo. La ciencia ficción podría ser planteada, en sus orígenes, como una de las primeras críticas al positivismo y a la sociedad burguesa. Franco La Polla nos recuerda cómo el cine de ciencia ficción en los años diez coincide con la llegada del expresionismo, formándose en un ambiente en el que ya no se mira la 'realidad tal cual es', sino la expresión de la interpretación del mundo de los artistas en sus trastornos, aspiraciones, lecturas, etc. Esto es fundamental, porque "nos permite arrancar la idea de ciencia ficción del habitual ámbito del positivismo decimonónico, en el que había nacido en términos literarios, para reconducirla a un hueco más moderno y actualizado de la base de la cultura de hoy" (2012, 1221). La ciencia ficción, pues, se convierte en un "corte en el tejido ordenado de la cultura burguesa; nada antitético, sino algo nacido en el interior de las instancias de fondo que han estructurado dicha cultura, se revela peligrosamente crítico o, en cualquier caso, incontrolable" (2012, 1221). La ciencia ficción, podría decirse, es el *Alien* del imaginario científico burgués. Nace de su huésped para devorarlo, ser también él, pero transformándolo en algo totalmente diferente. Lo cambia en la vicisitud de sí mismo: el pleonasma más simple, pero no por ello menos peligroso.

Su propio nacimiento es el fracaso de una idea: la ciencia tendrá un devenir uniforme y controlado. 'No', dirá la ficción científica. 'No mientras se pueda pensar en futuros diversos'. Por ello, otro punto en el que se muestra peligrosamente crítica se estipula en su capacidad imaginativa (en tanto es transformadora), aunque no angustiada de previsión. La ciencia ficción no pretende ser un género de anticipación, como se la ha llamado, intentando rescatar

³ ¿No es acaso esta aceptación de la contradicción una primera puerta para entrar a los campos de la Teoría Crítica? Autores como Carl Freedman llegarán a decir, incluso, que la ciencia ficción es el lenguaje artístico más similar a la Teoría Crítica: "But what I maintain here -and this is, indeed, the central claim of the entire current essay- is that critical theory itself, especially in its most central, Marxian version, does implicitly privilege a certain genre; and the genre is science fiction. This is a large claim" (1998, 30).

alguna utilidad. Por el contrario, asume que el propio discurso científico puede variar gracias a los diferentes *novum* que se expliciten. No convierte al dato cuantificable en un todo incuestionable (una de las ideas citadas de Horkheimer en el primer capítulo); por el contrario, asume que este dato está permeado de un discurso que lo sustenta: el *novum* transforma las relaciones sociales de manera 'astuta'. Aparentemente es un género cerrado sobre sí mismo, pero, al ejemplificar aquello (que el futuro científico tiene ciertas reglas lógicas que de alguna manera regulan a los seres humanos), lo hace distinguiendo que toda esa cápsula que lo sustenta es capaz de transformarse por otro *novum*: "What is crucial is the dialectical standpoint of the science-fictional tendency, with its insistence upon historical mutability, material reducibility, and, at least implicitly, utopian possibility" (Freedman 1998, 32). Es decir, al mostrar un futuro determinado por un nuevo tipo de desarrollo científico, no está diciendo que el futuro necesariamente estará delimitado de una forma. Por el contrario, al mostrar esa aparente 'totalización' tecnológica, lo que hace es distanciar al espectador de su tiempo, y colocándolo en una actitud crítica debido al extrañamiento provocado. Muestra aquello que parece estar oculto: la transformación histórica. Paradójicamente, nada es invariable, y eso es lo 'concreto':

In general, indeed, we may go so far as to say that, stylistically and otherwise, science fiction is of all genres the most devoted to historical concreteness: for, after all, the science-fictional world is not only one different in time or place from our own, but one whose chief interest is precisely the difference that such difference makes, and, in addition, one whose difference is nonetheless concretized within a cognitive continuum with the actual (thus, as we have seen sharply distinguishing science fiction from irrationalist estrangements of such essentially ahistorical modes as fantasy or the Gothic, which may secretly work to ratify the mundane status quo by presenting no alternative to the latter other than inexplicable discontinuities). It may appear, then, that science fiction is, perhaps paradoxically, a version of historical fiction...(Freedman 1998, 43).

La ciencia ficción, pues, no intenta describir el proceso humano en su totalidad, sino cómo afectan diferentes futuros a la relación entre distintos escenarios del ser humano. Es el *novum*, otra vez, el que articula al presente y al futuro. Como ya se dijo en el Capítulo 1, es muy importante rescatar que el saber 'científico' está atravesado por un tipo específico de comprensión del mundo; y sin embargo, esto no lo hace falso. Lo hace cierto para un determinado momento histórico. Es decir, si aquel elemento o serie de elementos novedosos en el campo de la técnica que articulan una realidad empíricamente incontrastable con nuestro

mundo es el que articula un tipo de realidad (inexistente pero probable) ¿no se está diciendo que el mundo actual también está atravesado por un *novum* que es objetivo bajo nuestras propias circunstancias? Y aún más allá ¡parece decir que todo futuro jamás estará desligado de una articulación específica! Esta obviedad en realidad se esconde como algo inadvertido en la ciencia ficción.

Es por ello que la aclaración que hace Carl Freedman respecto al tema de lo cognitivo es altamente sugerente. Freedman sostiene que no necesariamente la cognición es algo dado de manera absoluta, sino más bien que existe, como ya se insinuó antes, una suerte de *efecto cognitivo*:⁴

The crucial issue for generic discrimination is not any epistemological judgment external to the text itself on the rationality or irrationality of the latter's imaginings, but rather (as some Suvin's language does, in fact imply, but never makes entirely clear) the attitude of *the text itself* to the kind of estrangements being performed.[...] *The Lord of the Rings* is understood as fantasy and *Out of the Silent Planet* and its sequels as science fiction: not because it would necessarily be less rational to believe in hobbits and orcs than in planetary angels and Merlin redivivus, but because of the formal stances adopted by the texts themselves (1998, 18).

Es la propia forma como se articula la ciencia ficción que logra elaborar un lenguaje que no entre necesariamente en los cánones de la ficción regular, sino que logra convencer, gracias a la asociación lógica de los elementos, que tal versión es posible en un futuro bajo ciertas condiciones tecnológicas. En ese sentido la ciencia ficción no se abandona únicamente a la visión prospectiva y crítica, sino que algo que caracteriza a la 'buena' ficción científica es que 'tenga sentido'. Es decir, tiene un gran poder de convencimiento, pese al extrañamiento. He ahí por qué cierto culto a ciertas películas de este género: estar convencidos del extrañamiento es lo que le da un sabor anhelado. Aceptar la diferencia desde la identificación. Identificar

⁴ Se podría decir que los otros tipos de ficción también tienen características cognoscitivas (en lo moral, lo ético, lo humano), pero bajo ese concepto absolutamente todo tiene un potencial cognitivo. Ahora bien, es importante aclarar que el carácter cognitivo viene dado por un interés en generar aquella postura, o *efecto cognitivo*. Un buen ejemplo que otorga Freedman para entender de mejor manera esto, son las historias de Asimov ("The Dying Night", lanzadas en 1956): "...depends for its plot resolution on the assumption that Mercury has a "captured" rotation; that is, that it turns on its axis at precisely the same rate that it revolves around the sun, and therefore that it contains areas where night is permanent. This assumption was faithful to common astronomical wisdom at the time of the story's composition, but was disproved in 1965; the planet, evidently, does rotate much more rapidly than it revolves, and all parts of it are at one time or another exposed to sunlight" (1998, 18). En un momento determinado, la explicación parecía 'racional', pese a que luego fue desmentida por los científicos. Ese es precisamente el *efecto cognitivo*. Si bien es muy importante que pueda explicarse, no deja su carácter ficcional y científico por ser reemplazado por otro saber.

algo gracias a la diferencia del ahora. Convencer que un mañana distinto no sólo puede ser anhelado o rechazado, sino que es algo probable.

No es algo menor, y posiblemente es algo que políticamente tiene un valor organizativo bastante poderoso. Tal vez por ello la unión entre ciencia ficción y marxismo tiene un especial interés para algunos teóricos de ésta última línea. Más allá de la racionalización de lo inexistente, su valor político radica en su capacidad de creación de futuros posibles, incluso si se toma al cine no sólo como una crónica o registro de imágenes, sino como "construcción de imágenes con independencia de su grado de verosimilitud [...] permiten al público ejercicios de imaginación tremendamente audaces" (La Polla 2012, 1221).

En vista de que el marco teórico fundamental de la presente tesis parte del marxismo, sería importante encontrar algunos puntos de encuentro (tal vez los más pertinentes para la presente investigación) entre este género y el marxismo, para así tener mejores elementos para el análisis final. Para empezar, la importancia latente del desarrollo de la técnica en el tiempo es fundamental:

...el marxismo ofrece a la CF un marco ontológico-congruente, basado en una crítica de lo dado y fundamentado en lo material, dentro de una noción de espacio-tiempo que provee cognitivamente la posibilidad de establecer modelos mentales tempo-espaciales, así como todo un espectro de categorías (Vargas 2014).

Uno de esos puntos evidentes es que la ciencia ficción plantea que el desarrollo tecnológico es fundamental para entender el cambio en la realidad del ser humano. El marxismo, sin caer en un determinismo burdo, plantea que el desarrollo de las fuerzas productivas tendrá un impacto mayor en la forma en cómo se relacionan las personas en una sociedad. Sin embargo, es importante decir que los cambios no sólo afectan el modo de reproducción material de un conjunto social (piénsese en la Revolución industrial), sino que está, además, en un tiempo histórico definido.

En efecto, uno de los puntos más innovadores del género es que logra complejizar los tiempos de narración. Al situarse en el futuro (del receptor), diegéticamente los hechos suceden en el futuro de aquél. En otras palabras, ya que el relato está dando un brinco hacia el futuro, la historia que recoge dicho relato en tiempo pasado tiene que suceder en el futuro del futuro narrado (Eizykman 1985). Vargas dirá que si, precisamente tomamos la variable presentada por Eizykman, y le sumamos el hecho que la ciencia ficción rompe el principio de identidad

del realismo ($A=A$) al tiempo que sigue tomando ciertos elementos lógicos del devenir científico, "...entonces la CF no se ampara en una relación tiempo espacio, al estilo de la física newtoniana, sino que se asienta en una visión einsteiniana, donde el espacio-tiempo es una sola cosa y no existe separación entre ambos" (Vargas 2014, 88-89). Es decir, el espacio y el tiempo se disuelven entre ellos, conjugando al receptor (que vive en el presente observando una ficción científica) y la historia (que ocurre en un futuro inexistente en retrospectiva de un presente empíricamente comprobable).

Sin embargo, habría que matizar esta visión. Creo que la ciencia ficción, por el contrario, tiene muy en cuenta los tiempos históricos. Si bien se puede acordar con Alfaro en que problematiza esta visión en relación a otros géneros narrativos, no termina por disolver los tiempos, y mucho menos los espacios. Como ya se dijo, la pregunta por el futuro nunca es total, sino parcial. No busca ser 'empíricamente comprobable o real', sino subjetivar prospectivamente el presente (y por ende, el pasado), desligándolo de un estructuralismo vulgar hacia una crítica de lo aparentemente invariable. No deja de lado las condiciones materiales de existencia -de hecho ahí se encuentra una de sus fortalezas-, pero las varía para demostrar una imagen poderosa: ¡los procesos históricos y los espacios existen como campos de transformación de lo humano!

La problematización no está dada por la disolución del concepto tiempo-espacio, sino por el contrario, está en cuestionar esos postulados en materia de la transformación del ser humano. Como ya dijo Freedman, en realidad es un tipo de ficción histórica. En este sentido, el marxismo también comparte ciertas similitudes con la articulación marcada de diferentes tiempos históricos, y más aún determinados por el tipo de relaciones de producción dependiendo de cada tiempo. En ello radica una de las características más revolucionarias del marxismo: el futuro será diferente, porque a menos que, de manera improbable, se estanque el desarrollo de la producción, las relaciones entre las distintas clases se modificarán. Es este punto de encuentro, tal vez, su punto de mayor desencuentro. El marxismo, mayoritariamente, planteaba cómo iba a ser el futuro según el análisis del presente y del desarrollo histórico (especialmente gracias a la economía política de su cuño). Tal vez hoy en día esa postura determinista ha perdido un poco su fuerza, como veremos en el siguiente apartado, pero no se le puede quitar que estaba pensando en un futuro completamente diferente. Con esto no estoy queriendo decir que el marxismo planteaba un futuro como lo hace un relato de ciencia ficción, pero sin duda el tema de un futuro radicalmente diferente estaba ahí trajinando,

gracias a la diferenciación de un pasado y a su vez de varios pasados sucedidos entre sí, pero siempre marcados por su época.

Marx disuelve el supuesto carácter *eterno* que tanto los pensadores de la Revolución francesa como los socialistas utópicos habían atribuido a sus reclamos. Lo mismo hace con todas las instituciones supuestamente "perennes" e "imperecederas". Empezando por la propiedad privada y la justicia, y continuando por el Estado. Nada escapa al fuego de la historia que todo lo derrite y lo disuelve. Aún lo aparentemente más sólido, más petrificado y cristalizado, como es el caso del capitalismo, entra en combustión al tomar contacto con la historia (Kohan 2008, 29).

De igual forma, la ciencia ficción tiene como premisa el cambio histórico como elemento fundamental. Si bien se trata de una ficción, nada escapa a la diferenciación del ahora en relación a lo mostrado. El futuro es diferente porque el pasado de este dio un giro. Es decir, busca encontrar un futuro en base a un pasado que haya sido modificado por un *novum*. El futuro mostrado por la ciencia ficción se da gracias a que las contradicciones intrínsecas de la sociedad (si es que tomamos en cuenta que el desarrollo tecnológico es un proceso social) han variado de manera tal que es posible imaginar un mundo distinto. Es decir, al mostrar un futuro que se observa en el pasado, el tiempo pasa de ser una línea teleológicamente invariable hacia una serie de parábolas de futuros posibles (y por lo tanto, de presentes y pasados posibles). No desaparece la dicotomía espacio-temporal, sino que la multiplica en distintas posibilidades.

Otro punto interesante de encuentro, aunque podría resultar contrario al dicho anteriormente, es si es que pensamos al *novum* no solamente como el desarrollo de las fuerzas productivas, sino como un tipo de ideología en un momento determinado. En este sentido, me refiero al tipo de ideología sociológica esbozada por Lenin, ya aludida en el primer capítulo. Es decir, si pensamos cómo toda una serie de prácticas culturales están entrelazadas alrededor de una perspectiva de la realidad. En la ciencia ficción, precisamente, es el *novum* el punto de encuentro que permite explicar la contradicción propuesta por las películas ¿Cómo podríamos entender todo el universo de Neo sin tomar en cuenta que la matriz logra articular la forma de entender todo aquel mundo lleno de centinelas y desiertos con el de los agentes y las posibilidades metafísicas? ¿Cómo se puede entender el conflicto de Rick Deckard sin vislumbrar la creación de inteligencia y memoria artificial, y de replicantes? ¿Acaso la matriz y los androides no son, de manera abstracta, la ideología que impera en aquel mundo, y que convierte a toda la historia algo comprensible pese a ser inexistente? En este sentido, se

podría decir que, en el caso de *Matrix*, por ejemplo, es el *novum* el que le da un sentido explicativo a la historia, mientras que en el caso de *Blade Runner*, todo el misterio del extrañamiento cognitivo se avizora gracias a que podemos entender que el dilema de los replicantes estructura toda la narración hacia una comprensión que no desaloja el extrañamiento, pero lo hace comprensible. Me parece que esa es otra manera desde la cual el marxismo podría abordar el tema de la ciencia ficción, más allá de las afirmaciones de Suvin.

He intentado evidenciar algunos puntos de encuentro que se pueden encontrar entre la ficción científica y el marxismo. En el siguiente capítulo intentaré demostrar otros más en relación, específicamente al cyberpunk, y cómo esto nos permite entender un tipo de expresión sensible. Sin embargo, es importante recalcar las similitudes en el plano de la concepción material, en el tipo de articulación en lo que se refiere a la explicación del devenir histórico, así como una breve insinuación sobre el plano ideológico.

Es por ello que me parece un género con posibilidades críticas muy altas. Especialmente, porque logra separar y discernir del propio tiempo existente: el tiempo histórico, el avance y la influencia de lo tecnológico/material y la forma de articular la realidad mediante una comprensión compartida socialmente muy ligada a los grupos sociales (al igual que intenta de alguna forma el marxismo crítico). Logra contrariar las aparentes totalidades que se mantienen como algo invariable mediante la historización radical de otro tiempo; algo así como era la novela histórica para Lukács,⁵ pero hacia el futuro: "The future is crucial to science fiction not as a specific chronological register, but as a locus of radical *alterity* to the mundane status quo, which is thus estranged and historicized as the concrete past of potential future" (Freedman, 1998, 55). Esto es manifiesto gracias a que la propia creación de historias de ciencia ficción parten del ahora, pero siempre imaginando un futuro que no existe y que no tiene lugar. Es decir, la crítica jamás se escinde de los problemas concernientes a los actuales, pese a que se planteen en diferentes futuros, ya sean alentadores, o en el caso del cyberpunk, caminos sucios y atemorizantes.

⁵ Curiosamente, los dos precursores, tanto de la novela histórica realista (Walter Scott), así como de la ciencia ficción (Mary Shelley), publicaron los libros inaugurales de estos géneros casi al mismo tiempo. Según Lukács, en el caso de Scott, esto se da gracias a la entrada de las clases sociales subordinadas al juego de la historia. La incursión de las masas en la historia, de igual forma, comparte un espacio en el tiempo con el triunfo del pensamiento moderno.

2. Distópico y *dist-óptico*: presente y parábola

Podría decirse que la utopía, en términos muy generales, es el no-lugar. No existe materialmente en ningún lugar del universo. Su propia maldición (o bendición) es que, si se llegara a dar, dejaría de ser lo que es. La distopía (la utopía negativa) también cumple ese sino; sin embargo, se caracteriza por ser aquel futuro no deseable. Esta aclaración es necesaria porque, si bien la distopía no deja de ser una utopía en el sentido más estricto del término, ésta última adquirió una valoración 'positiva' y 'alentadora'. El punto fundamental de la distopía es aclarar de manera tajante que se está evocando un espacio que se revela como indeseable y pernicioso para el ser humano. Por supuesto, tal vez uno de los puntos de encuentro entre el marxismo y la ciencia ficción es precisamente el asunto de la utopía. Pero, ¿de la utopía negativa?

Parecería absurdo que se pueda hacer una lectura sobre la distopía desde el marxismo que no pague de 'traidora'. Se dice esto porque uno de los asuntos fundamentales del marxismo, en tanto pensamiento político, es la consecución de una sociedad plenamente diferente -y mejor- de la que se vive ahora. En efecto, uno de los puntos más atractivos del marxismo para con las clases populares fue que una suerte de lucha llevaría a un tipo determinado de gobierno que lograría, gracias al apoyo de las masas insurreccionadas, terminar con las injusticias basadas en un régimen que obtenía su ganancia, nada más ni nada menos, que del propio trabajador, que pese a ello, vivía de manera muy desigual en relación a otras clases sociales. Esta breve caricaturización, que adolece de toda profundidad, en verdad quiere decir algo diferente: un mundo diferente nos espera si logramos tomar las riendas de la historia.

El pensamiento utópico ha sido bastante tratado a lo largo de la historia: *La República* de Platón contiene elementos que pueden ser tomados como utópicos; la *Utopía* de Tomas Moro, libro que dio inicio al término; *La ciudad del sol*, de Campanella; el relato de James Harrington titulado *La comunidad de Oceanía*; *Nueva ley de justicia* de Gerrard Winstanley; el curioso libro de François Fénelon, *Las aventuras de Telémaco*; *El Testamento* de Jean Meslier; el libro que aparentemente escribió Diderot, pero adjudicado hace años a Morelly, *El código de la naturaleza*; así como el bello escrito de François-Noël Babeuf titulado *El Manifiesto de los plebeyos*, entre otros tantos (Kohan 2008). De hecho, como bien señala Kohan, es a partir del último de los autores citados que el pensamiento utópico empieza a intentar pensar en posibilidades realizables desde una perspectiva de 'izquierda', y no sólo en futuros anhelados sin mayor apego a la realidad concreta. Autores como Claude-Henry de

Rouvroy (más conocido como el conde de Saint-Simon), Fourier, Étienne Cabet o Robert Owen, no sólo imaginaron una sociedad distinta, sino que abogaron de manera directa por la consecución de la misma, aunque con propuestas muy diferentes, que van, por dar algunos ejemplos, desde el orden y el trabajo de Rouvroy, pasando por el cooperativismo de Owen, hasta llegar al casi ignorado análisis de Fourier sobre la emancipación de las mujeres trabajadoras, o su propuesta del falansterio.

Son Marx y Engels, de hecho, quienes intentan tomar muchos de los impulsos y propuestas políticas de estos autores, pero alejándolos de su carácter especulativo. Es decir, la búsqueda por cómo iba a ser el mañana no debía venir solamente de las aspiraciones actuales, sino que se podía concluir con certeza aquello gracias al estudio de la historia, encontrando en ella las leyes del desarrollo humano. Por eso su propuesta sería denominada como 'socialismo científico'. Sin embargo, ¿en verdad se eliminó todo anhelo utópico bajo estas premisas, ya sean acertadas o erradas, sobre una teoría obviamente más compleja que la de los socialistas utópicos? ¿El comunismo es o no es una utopía?

In other words, for classical Marxism pure communism is precisely the same thing that utopia is for Bloch (whose own emphatic claim to be squarely within the central Marxist tradition is far more justified than most of his Western interpreters have understood). It is an ultimate horizon beyond alienation of class society that, because it lies on the far side revolutionary social transformation, can only be glimpsed in anticipatory bits and pieces of pre-illumination, but nonetheless must be kept in view as much as is truly possible (Freedman 2008, 85).

Es decir, no deja de lado su propuesta del análisis histórico, pero de alguna manera también vislumbra un porvenir donde desaparezca, por ejemplo, la alienación, el sistema regulado por el dinero, las fronteras nacionales o incluso el Estado. En este sentido se puede afirmar que de ninguna forma el pensamiento del marxismo clásico suprime aquel 'impulso' utópico, pero lo intenta encuadrar dentro de los propios límites de lo posible, o de lo que parecía posible en aquella época, pero de manera parcial. Tal vez por ello Marx nunca dejó escrita una obra que identifique de manera específica la sociedad comunista, porque entendía que aquello se delinearía bajo las propias premisas del momento histórico. En resumen, no se puede considerar al marxismo sin un pensamiento utópico que está ahí, taladrando el propio cuerpo del pensamiento revolucionario más activo de los últimos siglos. Tal vez el punto fundamental era que Engels y Marx buscaban la forma 'verdadera' para la transición hacia la utopía. El hecho de que hayan usado un tipo de retórica profundamente 'afirmativa y segura'

sobre el curso de la historia, me parece, tiende hacia una estrategia política de aseveración absoluta de la certeza, y a la influencia del positivismo decimonónico (aunque esto no competa a la investigación actual).

En este sentido, el pensamiento de los padres del socialismo científico y la ciencia ficción no sólo comparte la visualización de un mundo diferente, sino que además intentan hacerlo gracias al mundo actualmente existente y a sus posibilidades de realización. No niegan la utopía. Más bien parece que quieren dominarla bajo su propio marco referencial, como ya se dijo anteriormente.

Ahora bien, me parece que resulta muy alentador intentar tratar el tema de la distopía negativa a partir del marxismo, no sólo por aquel impulso que opera en esta teoría, sino además porque tal vez sea momento de remarcar muchas de las derrotas que vivió el marxismo a finales del siglo XX, sin necesariamente rendir el proyecto político revolucionario (es decir, observar la distopía en el marxismo y en la ciencia ficción no implica anular el sentido utópico). Es más, el pensamiento distópico, pienso, tampoco estuvo fuera de la izquierda, y tal vez hoy en día haga falta empezar a pensar distópicamente, aunque esto se tratará con mayor profundidad más adelante. En este sentido, pienso que una de las distopías más poderosas fue lanzada precisamente desde el marxismo de inicios del siglo XX, gracias a Rosa Luxemburgo. En medio del advenimiento de la Gran Guerra, Luxemburgo abogó por un cambio inmediato de la sociedad si es que se pretendía salvar millones de vidas: "Socialismo o Barbarie", diría la espartaquista polaca (según ella, citando a Engels):⁶ o intentamos modificar a profundidad el sistema actual hacia un modelo más humano, o perderemos todo rastro de civilización; o relegamos el reformismo complaciente con el desangre guerrerista al tacho de la historia mediante una revolución social, o nos lanzamos hacia la quietud de la muerte de millones de nosotros (Luxemburgo 2013, 95-189).

Esta proclama podría ser tomada como algo 'positivo', pero más bien creo que en esta se esconde un poderoso mecanismo distópico. No simplemente parte de la negación de la futura existencia de la humanidad, sino que además implanta la salida no como una alternativa, sino como un método de salvación. No sólo está diciendo que desaparecerá el ser humano como especie, sino que la guerra imperialista sólo puede traer como perdedores a los más pobres en beneficio de los más ricos. Si el tablero ya era complicado para la clase trabajadora, tras la

⁶ Aún está en debate si Engels en verdad escribió aquella máxima. Ian Angus asegura haber resuelto este pequeño malentendido, afirmando que la frase, por el contrario, pertenece a Karl Kautsky. Puede ser revisado en la siguiente dirección electrónica: <http://www3.rebellion.org/noticia.php?id=192303>

guerra no habrá demasiadas posibilidades. Este pensamiento no era aislado. Hacia el Este, Trotsky comentaría, en su monumental trabajo sobre la Revolución bolchevique, que la insurrección no fue llevada a cabo para vivir mejor de cómo se vivía; era algo indispensable para no morir (especialmente para los soldados). Casi 20 años después, la unidad antifascista propuesta por la Internacional Comunista no estaba enmarcada hacia un porvenir feliz, sino a detener la desaparición de toda posibilidad de, por lo menos, tener el espacio para disputar ese mundo diferente. En la década de 1970 en América Latina, de igual forma, la guerra por parte de los grupos armados de izquierda no era simplemente una estrategia para mejorar las condiciones de vida; también involucraba una forma de resistencia a la persecución de las dictaduras militares. Es decir, el pensamiento utópico en el marxismo no implica únicamente la 'alegría' por construir un mañana diferente. Está inmerso en su propio juego un pesimismo latente sobre el futuro; el terror que puede significar la alborada no puede ser menospreciado en la praxis revolucionaria.

En todo caso, creo que al igual que hay una perspectiva utópica, en el sentido de lo 'anhelado', también está operando un pensamiento distópico, y esto no deja de ser profundamente revolucionario y crítico para el estado actual de las cosas (también en la ciencia ficción), porque precisamente implica un accionar directo sobre las condiciones que amenazan la propia existencia. Es momento de adentrarse un poco más en este asunto de manera más pausada.

2.1. La distopía: una parábola no tan pesimista

Volviendo al tema de la ciencia ficción, valdría preguntarse ¿todas las utopías son acaso iguales? Raymond Williams, a mi parecer, ha logrado aglutinar de manera muy lúcida los distintos tipos de utopías presentes en el género, sin que esto signifique que no se entrecruzan o se mezclan entre sí dependiendo del relato establecido. De igual manera, las extrapola hacia su reflejo distópico:

(a) *the paradise*, in which a happier life is described as simply existing elsewhere; (b) *the externally altered world*, in which a new kind of life has been made possible by an unlooked-for natural event; (c) *the willed transformation*, in which a new kind of life has been achieved by human effort; (d) *the technological transformation*, in which a new kind of life has been made possible by a technical discovery. [...] One kind of clarification is possible by considering the negative of each type: the negative which is now commonly expressed as "dystopia." We then get: (a) *the hell*, in which a more wretched kind of life is described as existing elsewhere; (b) *the*

externally altered world, in which a new but less happy kind of life has been brought about by an unlooked-for or uncontrollable natural event; (c) *the willed transformation*, in which a new but less happy kind of life has been brought about by social degeneration, by the emergence or re-emergence of harmful kinds of social order, or by the unforeseen yet disastrous consequences of an effort at social improvement; (d) *the technological transformation*, in which the conditions of life have been worsened by technical development (1978).

En este sentido, se cuentan con cuatro tipos de conjuntos de distopías. Tal vez lo más interesante es cómo Williams no las desliga de una forma utópica, sino que las vuelve a atar como en una suerte de cadena. La utopía y la distopía no son dos formas muy distintas. En la evocación de una se encuentra el planteamiento tácito de la otra (Williams 1978). Dicho esto, si el objeto de estudio se presenta básicamente como un movimiento artístico principalmente distópico, lo lógico sería intentar indagar en la distopía como tal, especialmente en el desarrollo de la ciencia ficción. Como ya se dijo, es imposible hablar de distopía sin hablar de utopía, pues de alguna forma ambas implican lo mismo (incluso, como se verá a continuación, comparten elementos), pese a su valoración.

El texto de Estrella López Keller, titulado "Distopía: otro final de la utopía" (1991) otorga muy buenas pistas para abordar el tema de la distopía. Para empezar, la autora aclara que si bien la utopía tiene una tradición prolongada que intenta buscar la sociedad perfecta, la armonía, etc., en realidad se refiere al "no-lugar". Autores como Milton o Hartlib la sacan de su espacio imposible y la empiezan a observar como un modelo de gobierno ideal. Sin embargo, la utopía no tenía como razón de ser el establecimiento de una carga valorativa 'bueno/malo': "El paraíso no es la utopía" (López 1991, 8). Más bien la autora decide ver a la utopía en relación a la definición de Neusüss, es decir, una aspiración de orden de vida justo y verdadero. Aspiración en tanto es sueño, por lo tanto, irrealizable; justo y verdadero por aquello que se desea. Empero, la autora rastrea cómo la credibilidad en la utopía ha perdido su atractivo, debido, especialmente, a la pérdida de la confianza en el ser humano para realizar el ideal de perfección.

Cabría preguntarse, fuera del texto de López ¿No es acaso este un argumento muy poderoso para el neoconservadurismo, que retoma nuevamente las ideas religiosas como única posibilidad de redención? En todo caso, tras el siglo XVIII, el ideal de progreso estaba muy imbricado en las ideas políticas más variadas -exceptuando, probablemente, al conservadurismo monárquico. La fe en el ser humano creador como motor de la historia y

realizador de la felicidad en la Tierra no tiene parangón en el tiempo. La utopía, en este caso, cobraba un papel fundamental. No tanto como método exacto para su consecución (en eso Marx y Engels fueron claros en el *Manifiesto*), sino como punto de llegada. En este sentido, la racionalización de los procesos históricos permitiría encontrar ese método esquivo.

Regresando al texto de López, la utopía tiene tres funciones básicas: como denuncia (en tanto al mostrar el mundo ansiado se está criticando las falencias del actual), como análisis (en tanto para ser elaboradas requieren de una abstracción de lo social) y como incentivo (en tanto, al señalar las falencias, muestra otras formas de llevar a cabo las problemáticas) (1991, 10). Estas funciones no siempre se encuentran distribuidas equitativamente. Existen, por ejemplo, utopías interesadas en alertar sobre los peligros actuales, mientras que otras dejan de lado eso para centrarse en el análisis de funcionamiento del no-lugar, sin que ello quiera decir que no se superponen o se mezclan entre sí. Pero ¿por qué este método imaginativo tuvo un declive tan pronunciado durante el siglo XX? La autora nos dirá que existen tres causas para ello.

En primer lugar menciona la herida perpetrada por tanto tiempo que produjo una serie de críticas hacia la utopía como aspiración humana. Es decir, el rechazo a la utopía. Aunque se puedan encontrar muchas variables de esto en la historia (las críticas conservadoras, las condenas 'pragmáticas', los fundamentalismos religiosos), probablemente el mayor golpe asestado lo dio el mercado capitalista -pese a que la utopía resultaba herética para los conservadores, por ser anti natural, o por recordar el pecado original y así restar toda confianza en el hombre. No sólo que sería 'absurdo' pensar en futuros extrañados, sino que además sería peligroso para el estilo de vida capitalista. Si esta se formó a raíz de la competencia, el riesgo 'bursátil', las conquistas de nuevos territorios, la incertidumbre del mañana ('vive tu vida como si fuera el último día') ¿por qué tenemos que aspirar a una utopía que reste la competencia, la ganancia, la lucha entre humanos si esto precisamente nos ha traído a este momento?

Pienso que incluso se puede ir más allá de ese argumento, por ejemplo, pensando en que tal vez la fantasía de la sustracción utópica del capitalismo es y no es total. No lo es debido a que su propia aspiración es aquello de sí mismo que lo reproduce: el capital no está inmóvil, sino que siempre avanza hacia otro espacio y tiempo, siendo esa su (patética) utopía. Pese a la ilusión, el capitalismo no es estático: requiere ampliarse constantemente para poder existir. Y es total, debido a que toda forma que atente contra esta reproducción, pese a que se anuncie

una catástrofe ecológica o la degradación humana, tiene que desaparecer del juego si se quiere respetar la 'libertad' de ir por el camino que el individuo desee (una fantasía no extrañada y anti cognitiva). Al serlo, por su propia incoherencia, le resulta que todo ideal utópico es 'totalitario', en la medida que intenta establecer una forma de vida regulada, la mayoría de las veces, por un aparato social que controle las injusticias. Sin embargo, para este liberalismo anti utópico, el escepticismo y la tolerancia en medio del pluralismo no se puede negociar, pese a los monstruos que pueda 'engendrar'. Es 'el costo de la libertad'.

Volviendo al argumento de López, en segundo lugar menciona la desaparición de las creaciones utópicas: "El siglo XX ha perdido el espíritu de la utopía, algo que ya señalaba Mannheim hace más de medio siglo, pero esperando todavía un resurgimiento, que no parece haber tenido lugar" (López 1991, 12). Una de las posibles razones para ello es que, precisamente, la ciencia nunca estuvo más cerca de cumplir el rol social del que hablaba Bacon: la felicidad del hombre.

Sin embargo, pienso que la ciencia no logró cumplir su sino, precisamente porque la ciencia no es ciencia por sí misma, sino que está influida por un proyecto mercantil. Es decir, la ciencia no iba a traer por sí sola la felicidad, sino que había distintos tipos de ciencia. Era uno de los espacios políticos en disputa. Sin embargo, esta reflexión que acabo de hacer, según López, no fue apropiada por la mayoría de las personas, sino que el sentir general es que la ciencia simplemente no estuvo a la altura de las aspiraciones, y por ello fracasó (además del desarrollo armamentístico). De igual manera, los proyectos modernos alternativos al capitalismo, como la URSS, fracasaron por su propia dinámica. Este tipo de ejemplos fue y es muy utilizado por quienes apoyan la idea de la impracticabilidad de crear utopías.

Por último, la autora habla del surgimiento de las distopías, no como razón del declive del pensamiento utópico, sino como consecuencia de éste: "...no es un sueño, sino una realidad - diurna, podríamos decir- inmediata o próxima. Y no se trata de una forma de vida justa y verdadera, sino de sus contrarios, injusta y falsa" (López 1991, 13). La distopía, pues, se plantea precisamente como lo indeseable, pero también como lo peligroso, por ser más posible.

¿Cómo operó esto en la ciencia ficción? Precisamente la aparición de la literatura y el cine distópico da cuenta de esa sensibilidad trastocada por el declive de la idea del progreso. No sólo que la historia, como estaba siendo concebida, no era perfecta, sino que podría provocar

futuros aún más peligrosos para el ser humano ¿Esto, como se ya se dijo en el caso del conservadurismo, implica una posición reaccionaria? ¿La distopía necesariamente es la ficción de la derecha? "...el conservador suele ser pesimista, pero no en el inverso" (López 1991, 14). Para el conservador, el futuro tiene que ser la aspiración de su visión del pasado.⁷

Esta es una de las razones por las cuales los conservadores difícilmente escriben ficciones científicas; el futuro no puede sino ser muy diferente del presente y el pasado. Esto no es un pensamiento descabellado si se piensa que los más importantes escritores de la distopía en la ciencia ficción (inicialmente) fueron, efectivamente, Huxley, Wells y Orwell, de amplia tradición izquierdista. Pese a ello, autores como Horowitz afirmarán que:

El Estado futuro es descrito como aquel donde la felicidad y la libertad son incompatibles. El temor al futuro así engendrado sirve para reforzar la aceptación de los valores presentes (...) La proyección contrautópica hace que el individuo se adhiera con intensidad efectiva aún mayor al sistema ideológico predominante (1969, 89).

Para Horowitz, entonces, el presente aparece como un mal menor para la expresión distópica. López dirá que tal vez en el caso de otro de los padres de la distopía, como lo fue Zamiatin, esto podría aplicarse, así como con Ayn Rand. Difícilmente con Bradbury, y casi imposible con los autores anteriormente mencionados ¿Por qué? Porque no se 'espantan' del futuro por razones 'nostálgicas', sino que lo hacen extrapolando preocupaciones de sus momentos históricos presentes. No por ello plantean un regreso al pasado, sino un cambio de curso del ahora. Ese es su apuesta radical y progresista: "Si una de las principales funciones de la utopía es, como acabamos de ver, la crítica constructiva del presente a través de la imagen alternativa ideal, presente o futura, el mismo papel crítico puede jugar la distopía, extrapolando tendencias presentes" (López 1991, 15). En este sentido, la distopía también opera como una forma crítica de abordar el ahora. Al igual que las tendencias distópicas en el marxismo, aquí el punto crítico no sólo funciona como un desaire y sentimiento de frustración quietista. Por el contrario, está extrapolando las preocupaciones porque se piensa que un futuro no sólo puede, sino que debe ser diferente. Aquello sólo es posible frente a la transformación de las condiciones que han provocado semejante pensamiento distópico.

⁷ En tiempos actuales, no es descabellado pensar en un conservadurismo progresista. Es decir, si el desarrollo de la emancipación ha tenido un repliegue ¿es acaso ilusorio pensar que se mire al pasado con nostalgia para avanzar hacia el porvenir? Y, en todo caso, es también esta forma de pensar el inicio de algunas posiciones de ultraderecha de primera mitad del siglo XX: la Revolución fascista. Conspicuo dilema.

Un buen ejemplo puede ser *Un mundo feliz* de Huxley, en el que los miembros de la sociedad, altamente racionalizada (acaso una metáfora de la ascendente burocratización occidental), son felices porque han sido, literalmente, condicionados para serlo, renunciando a ciertos aspectos característicos de los humanos, como la pasión, la imaginación, la lucha, el amor, etc. Cada casta, firmemente segmentada en relación a las otras, es igualitaria en su seno, y por ello mucho más productiva ¡Qué similar a la propaganda neoliberal que exige el respeto en la diferencia (por más oprobiosa que sea), y la felicidad pese a las vicisitudes! O en el caso de Orwell, en su impresionante *1984*, en el que, entre otras cosas, la historia es reescrita siempre en base a las aspiraciones del control. Sin una memoria colectiva, popular, arraigada, la humanidad deja de ser humana, convirtiéndose en una masa amorfa libre de cuestionamientos (como también rescata la magistral obra de Lucas, *THX-1138*). Aquí también se está expresando de manera sensible la preocupación por la desmemoria en la sociedad liberal, que impulsa una totalización del presente como algo indispensable para no volver al pasado.

Si bien muchos intentan mostrar (con claras finalidades políticas) que las obras primigenias de la distopía hablaban sólo del totalitarismo 'comunista' o 'fascista', esto cae por su propio peso. En efecto, el temor en estas obras es la prospección del totalitarismo, pero, incluso, del totalitarismo capitalista ¿Qué mejor ejemplo que las obras de Bradbury para demostrarlo?⁸ La distopía, en la ciencia ficción, obviamente, también se pregunta por la transformación humana ¿Acaso la expresión sensible en cuanto al desastre, no merece también atención? Creo que sí, y aunque no se lo pueda tratar a profundidad, se intentará hacerlo en la visión distópica del cyberpunk en el siguiente capítulo.

Ahora bien, cabe preguntarse en relación a la distopía ¿acaso desaparece todo anhelo utópico de ésta, o más bien la habita, impulsándola hacia 'su lado oscuro'? Me parece que la propia noción de distopía plantea de manera directa la intención de un futuro distinto del presente, pero también existe una lectura aún más 'escéptica' de dicha posibilidad. Al remarcar en las preocupaciones presentes, la distopía no sólo cumple el papel crítico de la utopía, sino que además intenta volverla más 'racional', alertando ya no sólo los problemas del presente, sino también los problemas del futuro imaginado, es decir, de las utopías que atraviesan el pensamiento de la ciencia ficción. La ciencia, por ejemplo, no sólo que no necesariamente traerá la felicidad, sino que además es el espacio de una disputa.

⁸ "No se debe olvidar que en el mundo occidental "capitalista" también ha habido elaboraciones semejantes acerca de los posibles desarrollos de este mundo capitalista. El temor a la pérdida de la individualidad se produce en este mundo, y no requiere necesariamente un gobierno dictatorial, un estado policíaco. El totalitarismo puede ser también democrático" (López 1991, 20).

¿Qué nos está queriendo decir esta idea tan cercana a Wells? ¿Que, como en Mary Shelly o en Stevenson, la ciencia es perniciosa? En primer lugar, no intentaron plantear aquello dichos autores, sino que un científico 'loco' puede desvirtuar los límites de lo moral. Y sin embargo, se debe admitir cierto recelo para con la ciencia y sus posibilidades, así como su elogio. Pero más bien me parece que Wells nos quiso decir otra cosa: no hay espacio que deba dejar de ser disputado, incluida la ciencia. En este sentido, ya no sólo parecen preocupaciones, sino 'mandatos' a seguir si queremos evitar el desastre. Nuevamente, la política dentro de la ciencia ficción. La distopía, según lo intento plantear, cumple un papel altamente crítico. En un momento en que los postulados parecían invariables, la distopía siempre intentó mirar hacia otros lados sin dejar de ver el presente. Su imaginación pesimista, de alguna forma, también intentó salvar al ser humano, pero no lanzándolo de vuelta al pasado, sino advirtiendo las cosas que debía cambiar. El presente no basta para ser felices. Un futuro diferente no sólo es posible, sino indispensable. He ahí una de las expresiones sensibles de la mayoría de las distopías: el presente no es utópico; más bien puede provocar todo lo contrario.

Pero ¿es práctica? ¿En verdad pensar el futuro de manera desoladora permite cambiar algo en del presente, o simplemente nos da un golpe de conciencia sobre las propias realidades? Si la distopía es el espejo de las aspiraciones (o frustraciones) dadas por la necesidad sensible del hombre ¿es simplemente una exhalación pesimista y quietista del presente desde el que se crea? ¿O acaso en su pesimismo rampante logra criticar en la praxis la propia interferencia entre el ser humano y un sistema que lo va desapareciendo hasta convertirlo en hombre? El cyberpunk, como ya se vio, precisamente intenta cuestionar aquello. Lo hace de manera directa e incisiva (ya luego se verá qué tipo de deseo parece evocar, si asumimos que toda utopía/distopía evoca un deseo según Raymond Williams). Pero ¿en verdad es útil?

A mi parecer, Zizek es quien ha logrado dar una respuesta a esta inquietud, aunque no hablaba precisamente de la distopía o del cyberpunk. En el documental llamado *The Pervert's Guide to Cinema* (Sophie Fiennes 2006), en medio de un cementerio de aviones abandonados, el filósofo esloveno dirá:

Lo que vemos aquí, en el desierto de Mojave, (...) es la otra cara de la actividad capitalista. El capitalismo está todo el tiempo en crisis, por eso precisamente parece indestructible. La crisis no es su obstáculo, es lo que lo empuja adelante hacia su continua revolución, su permanente y prolongada auto-reproducción, siempre nuevos productos. La otra cara invisible de esto es basura, una enorme cantidad de basura. No debemos reaccionar ante este montón de basura

tratando de deshacernos de ella de alguna forma. Quizá lo primero que deberíamos hacer es aceptar la basura, aceptar que hay cosas por ahí que no sirven para nada, romper el ciclo eterno del utilitarismo. El filósofo alemán Walter Benjamin dijo algo muy profundo, dijo que nosotros experimentamos la historia ¿Qué significa para nosotros ser seres históricos? No cuando nos enfrentamos a las cosas, cuando las cosas cambian. Sólo cuando observamos de nuevo, este desperdicio de cultura abandonada, medio retomada por la naturaleza, en ese momento llegamos a la intuición de lo que significa la historia. (...) Situaciones como encontrarse con estos aviones (...) quizá nos proporciona una oportunidad para una auténtica experiencia pasiva. Quizá, sin este momento propiamente artístico de auténtica pasividad, no puede surgir nada nuevo. Quizá sólo puede surgir algo nuevo mediante el fracaso, la suspensión del correcto funcionamiento del mecanismo presente en el mundo que vivimos, donde nos encontramos. Quizá esto es lo que hoy necesitamos más que nunca.

Creo que si se modifican algunas cosas, se podría obtener una respuesta. Si asumimos que la distopía cyberpunk (ya su nombre lo evoca) generalmente trata los temas de aquel residuo social, económico, tecnológico, cultural, etc., es decir, basura, podríamos empezar a entender cómo este subgénero está, precisamente, mostrando aquello que no logra acoplarse. El cyberpunk, muy a pesar de sus seguidores más 'dogmáticos', siempre evoca una necesidad por la recuperación del ser humano como agente del cambio (lo intentaré mostrar en el siguiente capítulo). Pero no lo hace mostrándolo como un ser que ha vencido las vicisitudes del *novum*, o en un final feliz, donde todo el desbarajuste tecnológico/virtual ha sido resuelto. Lo hace suspendiendo a la narración, como es propio de la contradicción articulada por el *novum*. De esta manera, la distopía cyberpunk, podría decirse, ejemplifica el fracaso, especialmente bajo la cuarta forma del esquema de Williams. Pero ¿qué fracaso está ejemplificando? El del capitalismo contemporáneo ¿Cómo? Parece que, el propio deshecho de la sociedad, no es que termina insertándose en el juego distópico sin más, sino que lo habita como el propio funcionamiento de este. El capitalismo contemporáneo, en este caso, sólo puede ser ejemplificado desde la extrapolación de las preocupaciones y las falencias de su propio mecanismo.

Por ejemplo, en la película *The Fortress*, de Stuart Gordon (1992), la frontera estadounidense ha sido totalmente militarizada, mientras que una empresa (Mel-Tel) encargada de la prisión, ha logrado la sumisión total de los pacientes mediante el control psicológico (es posible descifrar los sueños gracias a una máquina) y gracias a bombas insertadas en los prisioneros. Los bebés nacidos al interior de la prisión son tomados por Mel-Tel y convertidos en *cyborgs*.

La prisión nunca deja de construirse hacia abajo, siendo los propios reclusos los que cavan. Se podría decir que los prisioneros son una metáfora de los marginados espacialmente (podría decirse los inmigrantes ilegales), quienes continúan perpetrando un tipo de institucionalidad que los reprime. Su descendencia puede quedarse, siempre que se adapte al mundo propuesto. Todo acto de revuelta e insubordinación será controlado no sólo por la violencia física, sino que además es posible la modificación mental de los prisioneros para que sean 'mansos'. En esta película no se está mostrando la liberación de este sistema, sino cómo opera de manera prospectiva y distópica. El efecto cognitivo logra que el extrañamiento nos posicione en un tiempo alternativo pero, sin embargo, muy probable. La contradicción entre identificación y diferenciación no desaparece. Intenta ser mantenida como mecanismo crítico. La no resolución del conflicto crea la sensación de malestar. El residuo social (los prisioneros, en este caso), es el 'héroe' de la historia. Pero, su única aventura será negociar con el *novum* para sobrevivir en un tiempo histórico determinado.

En este sentido ¿acaso la ciencia ficción en su vertiente cyberpunk logra darnos la conciencia de que somos seres históricos, como dijo Benjamin? Creo que sí, pero siempre intentando mostrar la prospección hacia el futuro, y no tanto hacia el pasado. Al mostrar, al igual que aquellos aviones en el desierto de Mojave, los residuos que dejará un futuro marcado por la crisis perpetua del sistema capitalista, logra dar historicidad a la narración, pero suspendiéndola en la contradicción. En efecto, retomando a Zizek, el cyberpunk no abandona la idea de una sociedad regulada de alguna forma por la reproducción del capital. De hecho, la lleva hasta límites impensables, como la destrucción de una parte de la humanidad por el beneficio empresarial, y sin embargo, en un mundo indeseable, que no logró cumplir con sus metas, el capitalismo se encuentra ahí, existente. Tal vez lo mejor de la distopía cyberpunk es que muestra a un capitalismo marcado por una crisis casi catastrófica, pero más poderoso que nunca.

Por ello me parece tan convincente la posibilidad de esta distopía suspendida. Sólo viendo la imaginación del desastre es que se puede tomar en cuenta que algo, posiblemente, si no se cambian ciertas cosas, puede suceder. Creo que en ese momento también surge una intuición de lo que significa la historia, y no sólo en los objetos que se mezclan con una serie de objetos del pasado que ya no se adapta al presente. La ciencia ficción tiene esa posibilidad de extrañamiento, pero la distopía puede provocar algo aún más revelador: el futuro no es un objeto pasivo esperando nuestra llegada. El futuro, será la barbarie si no hacemos algo. No es

un espacio vacío que rellenamos a medida que vivimos el presente. Es un futuro que aguarda ahí por las propias condiciones materiales y culturales del presente. Por ello es el ahora, que aparece un paso adelante, siendo imposible de atrapar, pero terrorífico de imaginar. Sin embargo, no deja de suceder. Nuevamente, es el propio presente la cantera de distopías. Nuevamente, la máxima de "Socialismo o Barbarie" no sólo rompe la línea teleológica de la historia, sino que plantea que en efecto, hay varios futuros posibles según el presente sea tomado. Sin embargo, el cyberpunk no resuelve el futuro de manera 'alegre', sino que suspende la historia en el desastre (como se puede ver en casi todas las películas, cuando asoman los créditos tras una escena incierta y desoladora).

Coincido con Zizek en que tal vez, sin ese momento de auténtica pasividad, no sólo de los objetos que deja el pasado, sino de la imaginación del futuro en base al presente, no se puede crear nada nuevo. Creo que el cyberpunk, precisamente, hace una invitación en ese sentido. La diferencia con lo que dijo Zizek es que probablemente esa suspensión no tenga que hacerse en el ahora, sino que tal vez valga pensar la suspensión en el futuro para pensar si hay una alternativa al fracaso del ahora, y se pueda salir del tiempo actual. Es en este sentido que el extrañamiento cognitivo como forma de suspensión del 'ahora' es tan seductor. Por ello, tal vez es muy oportuno pensar no sólo en un tipo único de mañana desalentador, sino en muchos tipos. Creo que eso es posible si tomamos como ejemplo a la parábola.

2.2. Parábola y presente

Ahora bien, si se intenta recuperar una de las nociones que se dio en el primer capítulo, es decir, de una sociología del arte de corte marxista, con un fuerte componente de análisis centrado en lo estético, valdría preguntarnos de qué forma se articula aquello del efecto cognitivo que extraña, articulando la contradicción identificación/diferenciación mediante un *novum*, con la distopía expresada en cyberpunk. Como ya se dijo, el interés principal no es articular una sociología del arte de los cuestionarios, sino más bien encontrar cómo este subgénero de la ciencia ficción se expresa de manera sensible, bajo sus propios lineamientos. Es decir ¿qué nos está queriendo decir sobre su tiempo histórico?

En este punto quisiera hacer una puntualización. Así como se puede utilizar la teoría marxista para interpretar un género artístico, bien podría usarse otra. Ninguna novedad, pero a lo que me refiero es que, por ejemplo, sería muy interesante analizar al *novum* como un tipo de discurso desde la teoría foucaultiana, o tal vez interpretar al cyberpunk desde un estudio estético marcado por el signo de Schopenhauer, en tanto expresión pesimista del presente y el

futuro. Con esta aclaración se quiere decir que el arte puede ser interpretado desde varias aristas. Žižek ha demostrado, incluso, cómo las películas que parecían profundamente complacientes con el imperialismo estadounidense contienen elementos que permiten criticarlo. Sin embargo, como ya se dijo, tal vez la propuesta estética de Marx es la que permite de mejor manera hacer un análisis crítico sobre el arte en el mundo capitalista, especialmente por la dialéctica sujeto-objeto que se ha intentado mostrar. En resumen, la capacidad sensible del humano se expresa en el arte: uno de los espacios de humanización del hombre ¿Cómo el cyberpunk permite, en tanto es un proceso social, afirmarse y auto proyectarse en el mundo del que parte para su creación? En definitiva, si el arte intenta ser una forma de conocer el mundo ¿cómo lo hace a partir de la distopía cyberpunk? No es simplemente una forma de expresar las condiciones materiales y culturales desde las que vive, sino además una creación humana.

Es por eso que en esa creación, es indispensable pensar al cyberpunk como un proceso social de afirmación del sujeto objetivado. Me parece que esta afirmación viene dada por un malestar de la crisis del capitalismo contemporáneo. Pero, por la propia naturaleza de enmarcarse en el género de la ciencia ficción, intenta extrañar el presente. En este sentido, me parece que el extrañamiento propuesto, ligado a un pensamiento distópico, es muy decididor ¿Por qué se convirtió la distopía en el tipo predilecto de la ciencia ficción durante el final del siglo XX e inicios del XXI? Precisamente porque muchos de los grandes discursos de la modernidad fueron cuestionados en esta época, así como el fracaso de una serie de proyectos políticos que eran posibles alternativas al capitalismo. Este cuestionamiento produjo la crisis de muchos de los valores utópicos, como ya se vio. Sin embargo, no deja de resultar curioso por qué, si es que en efecto el cyberpunk es un movimiento artístico que aboga por la posmodernidad, la presenta de manera negativa en un futuro desalentador. La utopía/distopía presentada por Williams sobre la transformación tecnológica sin duda se equilibra hacia cómo la técnica ha provocado una degeneración en el tipo de relaciones sociales pese al progreso tecnológico. Para ello, me gustaría insertar una noción para ejemplificar de mejor manera los propósitos finales de la presente investigación.

El fotógrafo Manuel Álvarez Bravo tiene una fotografía titulada "Parábola óptica" (1931), en la que se puede observar el instante plasmado de la parte delantera de un pequeño negocio llamado "Óptica Moderna. E. Espíritu". La genialidad de la foto se explica por la inversión dada por Álvarez en la revelación de la misma. Los objetos y las letras se invierten de la 'verdadera' imagen, y se observa, como si se viera la fotografía frente a un espejo, un mundo

invertido de sus condiciones, pero siendo esas condiciones una proyección de lo dado en la inversión de la imagen. Esta última se revela, en efecto, como un reflejo de la realidad, que explica que no hay reflejo prospectivo que no busque retratar algo que no es en sí (¿cuál sí lo hace?). Es decir, el reflejo termina por hacer una parábola de la realidad de manera proyectiva, pues refleja lo que ya no es, debido a que el tiempo ha pasado y el objeto se ha transformado aunque sea imperceptiblemente.⁹

Para esta analogía explicativa se desea ampliar el concepto de parábola hacia ficciones reflexivas más amplias y complejas, así como aumentar el espacio de 'rebote' de la imagen en el espejo. La distopía, en este sentido, adquiere un carácter parabólico del presente concreto en el que nace, siempre y cuando se la entienda como reflexión prospectiva futurista. La máxima de Rosa Luxemburgo, que anuncia "Socialismo o Barbarie", no es sino una parábola distópica, pues toma al presente como punto de partida, para luego lanzar opciones de camino que son puestas frente a quien reflexiona dicha proyección. No afirma, Luxemburgo, que el mejor camino sea el Socialismo, sino que la otra opción indudablemente será peor. Este giro prospectivo hacia lo posiblemente aterrador, y en cuanto tal como opción reflexiva del sujeto, se ha dado en algunas propuestas artísticas. Una de ellas es el cyberpunk. Tal como el *novum* del que hablaba Bloch, en el que se extraña gracias a un reflejo amedrentador y distanciador, o en la multiplicidad de tiempos creados por la ciencia ficción para discernir sus posibilidades creativas, o tal vez como la impregnación que hace el sujeto en los objetos de su propia esencia, etc., la parábola funciona como una distorsión del presente para evocar algún tipo de intención, como la fotografía de Álvarez Bravo. Su capacidad crítica deriva de la propia forma en cómo se vea la realidad, sí, pero también de cómo se trabaje en el 'cuarto oscuro de la creación distópica'.

Sin embargo, es importante decir que el cyberpunk, al establecer esta visión absolutamente dura pero distorsionada, no está naturalizando el presente, sino que está denotando, remarcando, mostrando que la catástrofe no está tan lejana ¿Por qué? Porque si es que hacemos un ejercicio mimético (no en relación a la postura estética de Lukács), se podría decir que mientras el foco distópico está cada vez más cercano, también, miméticamente, se

⁹ Otro uso de la parábola ha sido utilizado (especialmente en la narrativa) como forma de representación de una situación que logre ejemplificar algo plausible con un objetivo explicativo. Son famosas las parábolas enunciadas en la Biblia, así como las usadas en las *Fábulas de Esopo*. Éstas pueden ser entendidas como ficciones breves que adquieren un sentido de lección o reflexión (como la parábola de las sombras en la caverna de Platón), pero también pueden adquirir un significado incierto o un despropósito moralizante, tal como se observa en las distintas parábolas usadas por Kafka en su obra literaria.

puede ver el lado contrario (si se quiere el negativo del punto parabólico) y así hacer una crítica de lo que es posible hacer para enfrentar ese *novum* cada vez más cercano. Es decir, si se observa la imagen, uno sabe que tácitamente existe aquel espacio que no está 'dado la vuelta'. Es precisamente ese espacio que no vemos, la realidad, si se quiere, que evoca el lado utópico de la distopía. Esto, por supuesto, quiere decir que para cada foco distópico (*novum*) existe su contraparte utópica, tal como Williams afirmó. El asunto de esta propuesta metafórica es que se tendría que plantear una serie de parábolas por cada *novum* distópico que aparezca. Es por ello que la ciencia ficción distópica no confirma un solo futuro, o la disolución del espacio y el tiempo, sino que puede generar una infinidad de parábolas prospectivas que pueden ser utilizadas para desentrañar el propio carácter utópico que se esconde.

Intentaré dar un ejemplo para ser más claro. La película de Paul Glaser, *The running man* (1987) nos muestra una sociedad profundamente autoritaria, en la cual el control de sus habitantes ha sido logrado especialmente gracias a un programa de televisión que tiene el mismo título de la película. El anfitrión del programa le dice a uno de sus asistentes cuando este trata de alertarle sobre los peligros de la muerte: "Sí, pero el Departamento de Justicia no puede tenerlo todo. Quieren público frente a la televisión y no en las manifestaciones. Pues no lo lograrán pasando la Isla de Gilligan otra vez". En este programa, se selecciona a criminales de alta peligrosidad (otra vez el desecho) para introducirlos en un laberinto custodiado por verdaderos asesinos bio tecnologizados. Los criminales obtendrán su libertad si logran atravesar todo el laberinto. Una suerte de reinención del mito del Minotauro.

La parábola distópica no es sino la visión prospectiva de una sociedad controlada por los medios de comunicación. El *novum* que articula la contradicción suspendida 'identidad/diferenciación', parte justamente de aquella realidad. Visión que, revelada, puede mostrar, gracias a la distopía, un futuro aterrador. Ahora bien, en la propia existencia de la inversión se cuenta con una crítica de la sociedad actual, y, moviendo esto hacia aquel lugar no deseable, surge un impulso utópico de una sociedad libre de la influencia 'aterradora' de los medios de comunicación en la voluntad del sujeto. Es el efecto de la parábola en la ciencia ficción. Aparentemente este deseo expresa que hay que mantener cuidado del control de los medios de comunicación, de la 'alienación' de los mismos, y de un sistema de entretenimiento a costa de los seres humanos. Esta crítica necesariamente cae sobre el presente, porque su producción surgió del presente (o del presente en el que se efectuó). Por supuesto, se puede

cuestionar si el deseo utópico es el que he enunciado. Distintas percepciones pueden surgir. En este sentido, el punto no es dar un manual de cómo interpretar el deseo utópico y crítico contenido en el *novum* distópico, sino evidenciar que precisamente existe uno en cualquier planteamiento distópico.

En este sentido, la distopía propuesta por la noción de parábola nos permite imaginar no sólo un tipo de futuro no deseado, sino preguntarnos por qué se está creando una historia de ese tipo en un momento determinado, al tiempo que se muestra que no hay propuesta distópica sin una utópica que permanece allí, aparentemente inadvertida, y viceversa. El intento por controlar el impulso utópico/distópico por parte de la ciencia ficción sólo convierte al rompecabezas en un asunto mucho más interesante. La triada anunciada por López -denuncia, análisis e incentivo del presente-, no sólo rescata el carácter profundamente actual de la creación utópica, sino que además evoca las preocupaciones actuales por el presente. Parfraseando el epígrafe del presente capítulo, la utopía lleva la marca del presente, y en este sentido es profundamente crítico en tanto expresión sensible.

Capítulo 4

Los seis signos del cyberpunk

"Well, my dream has come true
my vision has come true"

-The Offspring, *Americana*, 1998-

En el segundo capítulo se intentó ubicar al cyberpunk dentro de la ciencia ficción y su contexto histórico. Sin embargo, quedaba como deuda el poder analizar pormenorizadamente los puntos nodales de este subgénero artístico, es decir, adentrarse afondo en los signos del arte, de los que hablaba Marx. Aquellos signos que emergen de la potencia subjetiva de la creación humana, y que por supuesto también habitan al cyberpunk. Esto quiere decir que el capítulo tiene por propósito interpretar las películas en razón de la sociología del arte propuesta en el primer capítulo.

Se intentará mostrar ciertos elementos fundamentales que se evocan de manera general en las películas. Evidentemente no todas las películas comparten las mismas preocupaciones prospectivas. Mientras que algunas ponen mayor acento en las consecuencias sociales de una institucionalidad poderosa, otras intentan reflexionar más alrededor de la interrelación subjetiva entre los individuos en un mundo cibernético. Tampoco es extraño que se superpongan o que intenten hacer caso omiso a alguna característica general. En todo caso, tras observar más de 50 películas, he buscado agrupar los puntos nodales en seis temas importantes: alta tecnologización y bajos niveles de vida, híper urbanización de la historia, totalización institucional, cibernética y redes simbólicas, desarrollo de las élites como evolución humana y el cuerpo transformado. Evidentemente por motivos de espacio no se podrá hablar de todas las producciones fílmicas, pero intentaré mencionar a la mayoría, aunque eso consista en obviar ciertos elementos fílmicos de algunas películas. En todo caso, según mi criterio ¿qué está queriendo expresar subjetiva y críticamente el cyberpunk?

1. Alta tecnología y bajos niveles de vida

Probablemente el tema más importante en el cyberpunk, junto al cuerpo en plena metamorfosis y la cuestión cibernética, es el que versa sobre una vida decadente y menoscabada pese a un aumento substancial del desarrollo tecnológico. En definitiva, el

adelanto tecnológico no es sinónimo de progreso, sino todo lo contrario: la desigualdad social es casi apocalíptica, como en *Robocop* (Paul Verhoven 1987), en la que la vieja Detroit, casi destruida por la delincuencia, busca ser suplantada para crear Delta City. La angustia por 'reparar' el virus social lleva a una mega corporación, O.C.P., a la fabricación de un cyborg (concebido como una mercancía), que anteriormente fuera un agente humano de policía. Sin embargo, pese al intento burgués por ejercer una influencia absoluta sobre las fuerzas policiales (una póliza de seguro llamada "Orden 4" impide que el cyborg detenga a alguien de la empresa fabricante), Ed 209 (*Robocop*) empieza a recordar su vida anterior, y su implacable lógica termina por humanizarse nuevamente, al lograr asesinar al burgués malo y salvar al bueno. Los bajos niveles de vida pueden ser combatidos siempre que se insista en la esencia del individuo transformado.

Como se puede ver, sarcásticamente se podría decir que 'sorpresivamente' la sociedad de mercado no desaparece, sino que se fortalece en medio de la miseria tecnológica, debido a la relación simbiótica e indispensable que ha creado el hombre y la tecnología. *Robocop* representa precisamente aquella simbiosis: no ha llegado para destruir la lógica social, sino para 'purificarla'. Sin embargo, también se puede observar otra forma de abordar esta aparente contradicción tecnología/pobreza. En *Akira*, de Katsuhiro Otomo (1988), Neo Tokyo se debate entre la decadencia social y el intento por transformarla. La lucha entre bandas de motociclistas, que funciona como metáfora del malestar juvenil, en verdad intenta mostrar el uso instrumental de los niños y adolescentes por parte de la sociedad. Akira, un experimento científico fallido, representa aquella fuerza devastadora de lo social que puede reencarnar en cualquier individuo, siendo el joven Tetsuo el agraciado con el poder genético de la destrucción. Lo que la película parece decir es que el potencial para la destrucción de la sociedad presentada habita en sí misma. No es una reconciliación consigo misma, como en la película de Verhoven, sino la inestabilidad propia de una ecuación des balanceada en su núcleo.

También se puede ver que la sociedad ha calcinado casi todas las esperanzas por la transformación, incluso dejando de interesarse por suplir las necesidades básicas, como en la ya mencionada *Total Recall* (costeando incluso los elementos de supervivencia), o al estilo de *Burst City* (Gakuryu Ishii 1982) o *Escape from New York* (John Carpenter 1981) en las que la decadencia social intenta, debido a su desastrosa invariabilidad, crear algún tipo de simpatía para con la 'basura' social que intenta sortear su propio sino.

Otro tema fundamental es el nuevo libre albedrío que se disfraza como total, siendo su único limitante aparente, la relación tecnológica. Precisamente ahí radica el gran golpe del cyberpunk: no existe la pretendida libertad más que en nuestras falseadas percepciones de la realidad, como en la película italiana *Nirvana* (Gabriele Salvatores 1997). En esta, gracias a una suerte de virus, el personaje de un videojuego empieza a ser autoconsciente de la repetición de sus actos, suplicándole a su creador, Jimi (un desarrollador de juegos de video), que encuentre la manera de poner fin a su martirio. En verdad, será Jimi quien, en su periplo por cumplir su promesa con su creación, comprenda que las limitaciones sociales son brutales, observando, por ejemplo, que las distintas culturas jamás se homologaron, o que los límites de la libertad no son sólo individuales, sino estructurales. Cuando el personaje principal advierte esta negación, se da cuenta que el cambio social sólo puede darse mediante la destrucción de una parte de su realidad, como también ejemplifica la maravillosa obra animada *Metropolis* (Rintaro 2001).

Manteniendo una leve similitud con el argumento de Lang, *Metropolis* probablemente pueda ser definida como una de las películas más izquierdistas del cyberpunk. Una clara distinción de las clases sociales implica también su inevitable enfrentamiento (irrumpiendo en las escenas grupos comunistas, fascistas, burgueses, militares reaccionarios, etc.), siendo Zima, un androide semejante a la hija muerta del dueño de Metropolis (un militar retirado llamado Duque Red), la ejemplificación de esta lucha de clases en reposo. El *novum* de la película es el edificio llamado "Ziggurat", una suerte de Torre de Babel posindustrial que permitirá someter por la fuerza al resto del mundo, controlando la radiación solar y siendo capaz de destruir los aparatos electrónicos. El papel de Zima, precisamente, es controlar el "Ziggurat", pero los celos del hijo adoptivo del Duque Red (un muchacho que es jefe de operación de Marduk, la organización fascista de la ciudad) lleva a que Zima se pierda en los niveles inferiores de la ciudad, donde convive con los personajes de la historia, un par de detectives que llegan a la ciudad a resolver un caso. Más allá del interesante juego narrativo que hace la película (el hijo de la burguesía, el fascismo, intenta destruir a la creación artificial de la sociedad, el mercado liberal que controlará al mundo, y mantener el control mediante la tradición, la segregación social y la represión de los grupos revolucionarios), nos está mostrando cómo Zima termina por tomar control del Ziggurat, y promete la erradicación del ser humano. Al final, cual Cronos comiendo a sus hijos, Zima ejemplifica la impotencia de la sociedad por controlarse en medio de la segregación, la discriminación y el capitalismo.

De hecho, películas como *Metropolis* están queriendo decir algo bastante contundente: no hay alternativa pacífica frente al control ideológico/tecnológico, sino sólo la violencia creadora opuesta al control hegemónico. La alternativa a la distopía social no es el cambio esperanzador, sino la autodestrucción de una parte de su propio núcleo, como también trata otra película animada, titulada *Wonderfull days*, de Kim Moon-saeng (2003), en la que el sistema social sólo puede transformarse mediante la destrucción de una parte del funcionamiento de la ciudad Ecoban (que se abordará más a profundidad en el siguiente apartado).

Tal vez es por ello que generalmente los protagonistas de las películas siempre son personajes en perpetuo conflicto. No está totalmente claro cuál es su ética, precisamente porque algún tipo de trauma, o de contradicción interna, ha llevado a los protagonistas a un espacio de inmovilidad aparente respecto a sus perspectivas. Sin embargo, siempre terminan por encontrar el camino hacia su imperativo ético, como en la película francesa *Renaissance*, de Christian Volckman (2006). Este 'novum sensible', que es la inmersión tecnológica de la distopía en los protagonistas, termina por crear una visión de los hechos absolutamente hostil. Si bien la decadencia es la marca del cyberpunk, la depresión del protagonista es su yerra. En *Renaissance*, precisamente, la progeria,¹ más allá de ser el centro de la historia, funciona como aquella destrucción de la infancia de la sociedad hacia un momento de envejecimiento prematuro. El descubrimiento de la inmortalidad es, en tanto elemento narrativo, aliciente de la inviabilidad de la resolución del trauma infantil del detective. Sin embargo, los personajes del cyberpunk cinematográfico generalmente terminan por abrazar el trauma para la resolución del conflicto externo. Es decir, no lo olvidan o se curan, sino que lo aceptan para asumir que son de carne y hueso, y por lo tanto, todo misterio tiene algún tipo de respuesta. Esto es fundamental si se advierte nuevamente que una de las grandes influencias del subgénero es el cine policiaco. Por supuesto, esto puede ser extrapolado hacia el lado políticamente más reaccionario, como en *Dredd* (Pete Travis 2012), en el que el policía elegido es también juez, jurado y verdugo en medio de la descomposición social. En este caso se abraza la decadencia mediante la represión absoluta, disfrazada de una aparente imparcialidad de las leyes, aunque también podría verse como una crítica del sistema judicial actual, que parece implacable e impenetrable. En este caso, el trauma social es el trauma personal, y hay que actuar de manera 'implacable'.

¹ La progeria es una enfermedad extremadamente rara, y se caracteriza por el envejecimiento prematuro de los niños en sus primeros años tras el nacimiento. Los afectados no suelen pasar los 20 años antes de morir.

En resumen, se podría decir que la aparente contradicción entre un desarrollo tecnológico alto y un nivel de vida muy bajo, en verdad está queriendo sostener que el cambio no puede sino ser radical y convulso. No obstante, como se puede notar en todas las películas, dicho cambio (cuando se produce) nunca está divorciado de la tecnología ¿Qué quiere decir esto? Que precisamente la herramienta del cambio radical de dichas sociedades distópicas es una de las propias causas de la 'enfermedad'. La tecnología, gestora de horrores, contiene su propia potencia destructora, pero también creadora. No hay margen de duda. No se busca una suerte de sociedad 'roussoniana', en donde el ser humano vuelva a la naturaleza desencantado del avance científico. Es la utilización de la tecnología para destruir el estamento, y posteriormente crear uno nuevo; esto es posible no mediante la conciliación, sino mediante la destrucción de una parte del centro social. Se podría decir que en el cyberpunk el punto es hacer de la marca y la yerra algo propio, pero desde los sectores marginales. Es la alianza entre Hefesto y el inframundo para destrozarse el Olimpo y al propio Hades.

2. Híper urbanización de la historia

Una de las expresiones más paradigmáticas del subgénero es precisamente el espacio en el que se desarrolla. Conglomerados humanos en mega ciudades, caracterizadas por grandes construcciones, casi similares a las de la Antigüedad (lo rural es apenas el espacio 'salvaje' y 'exterior'), como en la ya mencionada *Wonderfull days*, donde Ecoban se erige en el año 2142 como una ciudad neo feudal, donde en su interior habitan los ciudadanos civilizados, y en el exterior vive el proletariado, que es indispensable para la supervivencia de la ciudad - extrayendo carbón de los exteriores-, último remanente de la vieja civilización en medio de la antigua contaminación.

Este 'feudalismo tecnológico' requiere de aquellos siervos, pero no para protegerlos de otros reinos, sino sólo para usar los desperdicios remanentes de la ciudad (ellos son las sobras de la supervivencia) como medio de subsistencia. De la misma forma que se puede hacer esta comparación con la Edad Media, también se podría decir que es una analogía de la lucha de clases del siglo XIX europeo. En todo caso, un grupo de mineros intenta destruir el núcleo de Ecoban, pero, ¿para qué? ¿Qué representa esta necesidad por la liberación de la energía de la ciudad? Se podrían interpretar muchas cosas al respecto, pero me parece que apunta a desatar el poder social contenido en Ecoban, mediado por la aristocracia tecnologizada. En otras palabras, pareciera decir que el poder de algunas clases sociales, más allá del mito de la

invisibilidad y transferencia del poder (valga la redundancia), cada vez es más localizable. En resumen, es la concentración de las posibilidades de control en lugares muy identificables.

¿Cuáles son? Las ciudades, y en el caso del cyberpunk, las mega ciudades. La aglomeración de individuos es cada vez más evidente, ya sea en la polarización absoluta entre Zion y la Ciudad de las máquinas de *Matrix* (Andy y Larry Wachowski 1999), o en el centro de las ciudades y los exteriores marginales como en *Code 46* (Michael Winterbutton 2003). En esta última, el mencionado código no es sino una ley (*¿novum legal?*) que prohíbe la concepción de niños si es que hay por lo menos un 25% de relación genética entre los padres. Tras una relación sexual breve, los protagonistas se dan cuenta que comparten (sin saberlo) un código genético, y deciden huir ¿A dónde? Al exterior salvaje, donde no existe la rigidez de las leyes, y de donde la protagonista proviene. Más allá de los límites de la reproducción incestuosa, la película busca tocar el tema de la diferencia social entre las grandes urbes y los exteriores marginales. Lo de 'afuera' no tiene por qué ser importante. La verdadera historia de la humanidad yace en el mundo privilegiado. Sin duda es una crítica muy útil contra las regiones desarrolladas en relación al exterior 'salvaje'. El exterior es dispensable en favor del interior.

También se pueden ver casos, como en *Metropolis*, donde el exterior puede habitar en la propia ciudad. Los círculos concéntricos son parte del conglomerado, pero siempre bajo medidas geográficas bien diferenciadas; esto es fundamental al momento de entender la hiperurbanización en el cyberpunk. Siempre se advierte la diferenciación espacial entre las zonas más ricas y las más pobres (identificables por la suciedad, la humedad, las paredes pintadas y una cantidad importante de basureros, etc.). El urbanismo expresa aquella tensión de desigualdad social, enmascarando la miseria en niveles alejados del centro. Es la distopía neo feudal, en la que la gran ciudad se erige por encima del violento exterior mediante grandes paredes, o incluso gracias a controles migratorios arduos. Las mega ciudades no son para todos, e incluso en ellas deben haber claras barreras. Al interior, una suerte de economía posindustrial maneja los hilos del destino, aunque en otros casos el proletariado vuelve a engrosar sus filas gracias a las industrias ocultas.

Es precisamente por ello que la ciudad no es ajena a la historia. Generalmente la contiene en sus posibilidades, como en *Cyber City Oedo 808* (Yoshiaki Kawajiri 1990-1991), que es una serie en la que la ciudad toma la forma de rascacielos titánicos, pero siempre controlado por las máquinas. La ciudad inteligente que tiene vida propia gracias a la mano tendida por el hombre. Esta marca los límites de lo posible, como en la Neo Tokyo de *Akira*, llegando a ser

incluso, el objeto de deseo por ser la posibilidad del control. La ciudad, pues, se convierte en el espacio casi absoluto de la historia, siendo el exterior una fantasía que raya en el mito.

Probablemente la película más emblemática en este sentido es *Blade Runner* (Ridley Scott 1982), que en verdad marcó las formas artísticas que usaron el resto de las películas subsiguientes. En el año 2019, Los Ángeles se ha transformado en la expresión distópica de lo cosmopolita. La ciudad mojada, multicultural, bombardeada de propaganda, construida entre una mezcla de arquitectura neo victoriana y monumentos posmodernos de la antigüedad (nótese la aparente contradicción), barrios pobres y marginales versus grandes palacetes de la burguesía, etc. En fin, más allá de un análisis de las formas artísticas en la película, vale preguntarse ¿cuándo empieza en verdad la historia? A diferencia del libro de Dick, los hechos empiezan cuando los Nexus 6 (replicantes) llegan a Los Ángeles. Recién ahí cobran importancia. Es decir, al integrarse en el entramado del centro es que este se pregunta por una rebelión de los replicantes en las colonias extraterrestres (algo no muy diferente -excepto por lo del espacio exterior- de los ataques terroristas en Europa en años recientes). Como se verá más adelante, en verdad la genialidad de *Blade Runner* radica más en sus preguntas ontológicas, pero pienso que también, junto con las otras películas mencionadas, está diciendo algo diferente: ¡la historia no es concebible fuera de la mega ciudad! Es decir, puede existir, pero en verdad no es comprensible de manera lógica para los habitantes del centro poblacional

Esta relación exterior-interior define la existencia misma del cyberpunk como género distópico. La distinción no es puramente imaginaria; la materialidad de esta no puede ser más palpable. El mundo se debate entre aquello que le afecta y lo que no. Verdad de Perogrullo. Sin embargo, ¿cómo distinguir lo uno de lo otro? Afecta aquello que interfiere con el interior de las mega ciudades. Es decir, no hay relato posible fuera de este asunto. Por supuesto, podría verse como una limitante 'euro céntrica' del subgénero. Si es así, es una limitante muy decidora ¿Por qué? Porque el límite para la identificación no es el ser humano, sino el lugar de donde venga. He ahí el verdadero impacto de la hiper urbanización de la historia. No hay ni pasado ni futuro fuera del territorio: "...los condenados de la tierra".

3. Totalización institucional

Un tema muy tratado en el cyberpunk es la capacidad que puede tener un tipo de institución para controlar a la población. Ya mencioné el caso de *Brazil*, en donde la burocratización orwelliana llega a niveles espeluznantes. El desacato al reconocimiento burocrático es la

violencia extrema, haciendo de la deshumanización un acto cotidiano. Los procesos judiciales no son más que un 'balance de cuentas de crédito'. En una escena fabulosa, en medio del delirio y la persecución, el revolucionario/terrorista no es tomado por la policía, sino que desaparece en una masa de formularios institucionales, dando cuenta desde el triunfo invisible del Estado totalitario hasta una zamba que suena en el final de la película. De igual manera, en la ya mencionada *The Fortress*, un Estado poderoso controla la vida de los presos, que al igual que en *Brazil*, son propiedad del primero. Sin embargo, el cyberpunk cinematográfico también incluye otro tipo de totalización institucional para-estatal. Si bien en los primeros casos, las empresas privadas tienen una injerencia muy obvia, hay un segundo tipo de películas en el que la presencia del Estado es casi tácita por ser mítica. Un buen ejemplo es *Johnny Mnemonic* (Robert Longo 1995), en el que las corporaciones dominan absolutamente todo. Apenas un grupo pequeño de militantes informáticos se atreve a boicotear las operaciones de estas, en un mundo que ha sido infectado por una plaga llamada "Síndrome de atención nerviosa". El protagonista trafica, de un país a otro, información que es cargada a su cerebro, y posteriormente descargada por sus clientes, siendo una verdadera 'mula' de la información digital que paga un precio por hacerlo: tiene que borrar su memoria para alterar su cerebro. La recompensa será que pueda llevar mucha información 'delicada'. Tras varios desastrosos, Johnny se da cuenta que la información que lleva es la cura al síndrome. En un monólogo muy interesante, el protagonista no se complace en llevar la cura, sino que maldice su suerte por tener algún tipo de responsabilidad que no sea consigo mismo, sus nulos recuerdos y el *status quo* de la sociedad. Cuando la cura es expuesta, el protagonista termina regresando a su memoria, su infancia, y la inocencia. El pasado lo absuelve. Sin embargo, es la propia farmacéutica la que busca impedir que la cura sea 'propagada', poniendo en operación verdaderos ejércitos a su servicio. En este sentido, la lucha contra las empresas multinacionales es también la lucha por la memoria, siendo este tema algo recurrente en las películas cyberpunk: el recuerdo es la llave para el futuro. Es por esto que, bajo la totalización institucional, veo dos aristas:

a) Estados poderosos.- La burocratización ha llegado a niveles tan altos que es casi imposible efectuar algo sin algún tipo de regulación por parte del Estado. Sin embargo, el manejo de este nuevo súper Estado no recae en la población ordinaria. Por una parte se puede ver a una suerte de clase política (como clase social) autónoma y burocrática que maneja los hilos del resto, como ya se vio en *Brazil* o en *Wonderfull Days*. También este control puede no ser absoluto, pero pretende serlo en todos los sentidos bajo la excusa que haga falta. Una película

que retrata este sentir es *A scanner darkly* de Richard Linklater (2006), basada en un libro homónimo de Dick (autor recurrente de los creadores cinematográficos cyberpunks), en donde Estados Unidos prácticamente ha perdido la guerra contra las drogas, siendo el 20% de la población adicto a algún tipo de sustancia (pero especialmente a una nueva, llamada "Sustancia D"). El gobierno implementa una serie de medidas de alta tecnología para espiar a sus ciudadanos, sin mencionar las guerras en el nombre de la lucha contra la droga. (Verdaderamente el libro, publicado en 1977, es literatura de anticipación). En todo caso, la película muestra no sólo que las drogas pueden destruir lazos tradicionales, sino que también la necesidad por controlarlas -por parte del Estado- descomponen las relaciones sociales. La falta de una escala de valores para enfrentar esta guerra lleva a la paranoia por la pérdida de certezas. La "Sustancia D" es la propia visión de un Estado controlador de sus ciudadanos (sin que esto implique la ausencia de una severa crítica al uso de drogas como componente destructivo desde lo individual hasta lo colectivo, algo que Linklater respetó del libro de Dick). En todo caso, el control burocrático de la población es fundamental.

Empero, también existen películas que muestran el control militar del Estado, como en *Metropolis* o en *Dredd*, donde ya no existe un uso legítimo de las fuerzas coercitivas ni fuerzas coercitivas en el manejo del Estado. En realidad, el Estado y sus fuerzas militares/policiales ya son una sola cosa. Su indistinción inter institucional provoca el apareamiento de un *novum* monstruoso, donde la lucha contra el desorden es algo directamente proporcional a sus intenciones regulativas. Es decir, el desorden que yace en otro tipo de lógica no puede ser aceptado. *Ergo*, no hay una tolerancia 'democrática', sino el sueño de la dictadura militar latinoamericana de segunda mitad del siglo XX: la homologación y el consenso de la violencia.

Ambos estamentos (burócratas y militares) siempre mantienen ciertas relaciones sociales que resultan abominables. El Estado removi6 de sí mismo el barniz del 'bien público' para transformarse en el gestor de las ventajas para con ciertos individuos. Los científicos rara vez son los villanos que amenazan el orden, sino que fueron reducidos a meras herramientas dispensables por parte de los Estados. El monstruo ya no le pertenece al Dr. Frankenstein, sino a quien paga el sueldo del doctor. Es necesario un implacable proceso lógico/racional (muy apegado al de las computadoras) para controlar una sociedad mediada por este Estado. No hay punto de debate en los métodos utilizados. Todo sea por mantener el orden centralizado y el poder de los 'de abajo' disperso. Sin embargo, esta fuerza no es utilizada de

igual manera para todos. Hay grupos que tienen 'aplicaciones' privilegiadas, especialmente los grupos vinculados a empresas muy poderosas.

b) Corporaciones poderosas.- Por otra parte se puede observar la desaparición total del Estado-nación. Si bien la cuestión territorial es fundamental -como ya se dijo-, en ese grupo de películas el control del territorio es meramente corporativo, como en *Blade Runner*, donde la empresa fabricante de replicantes es quien en definitiva controla el espacio exterior. Otra película que retrata esto de manera fabulosa (aunque puede debatirse si es 'verdaderamente' cine cyberpunk) es *Cypher* (Vincenzo Natali 2002), en donde dos empresas llegan a establecer complejísimo juegos de espionaje empresarial, basados en la modificación de los recuerdos y las personalidades de algunos de sus trabajadores. Lo trágico de la película es que esta modificación del individuo se da en convenciones o retiros corporativos, haciendo de esto una simpática metáfora del lavado de cerebro en favor de la empresa.

El sentir de la patria desaparece en favor de la lealtad de mártir por la empresa. El futuro ha logrado diluir al viejo enemigo liberal -el Estado-, pero no sin dejar ocupado su espacio. Ya sea una empresa, una institución financiera, un conglomerado comercial, un organismo multi planetario, etc., siempre hay quien detente la violencia legítima. Lo importante es ver cómo esta administración siempre está vinculada a los intereses económicos de una clase, raza, especie, etc., que logra controlar no sólo el ámbito económico, sino el militar, territorial y tecnológico. El monopolio de la tecnología es, en verdad, su mayor fortaleza. Ya abiertamente, son las empresas las que controlan el espacio e incluso el tiempo de vida de los hombres. No existe más legislación que la de la ley del más poderoso. La tecnología, finalmente, se fusionó en su núcleo con el capitalismo salvaje.

Tal vez por ello el tema de la memoria resulta un asunto central en este tópico de las películas. Así como en *Total Recall* la empresa modifica la memoria para sus fines de ganancia, en la película francesa² *Chrisalis*, de Julien Lecrecq (2007), una empresa hace implantes de memoria para 'resetear' a ciertos personajes, y dejarlos como vagabundos locos. En todo caso, parece decir que el control absoluto de las empresas poderosas es el control por la memoria. Los vagabundos, quienes han sido manipulados por la empresa, son el desecho.

² Como nota pie vale decir que las películas francesas de cyberpunk, además de los temas mencionados, ponen especial interés al asunto de la belleza en la sociedad. La angustia por el patrón social establecido de lo 'bello' provoca delirantes pero poderosas visiones prospectivas. Probablemente *Renaissance* sea la única película de este subgénero en que la empresa más poderosa sea una que se especializa en cosméticos y en las cirugías plásticas. Algo que no resulta tan descabellado si se lo piensa por un momento. En resumen, se apunta a que el centro de la distopía puede ser también la angustia por la inconformidad física de la mayoría de los individuos.

Sin embargo, como en todas las películas, nuevamente, la memoria recuperada, el trauma asumido, la fabricación de un relato alternativo, etc., son las posibilidades de enfrentarse a la empresa poderosa o al Estado poderoso. La memoria, entonces, cobra un papel altamente revolucionario, siendo el trasfondo político para la transformación o la destrucción institucional. Por ello, oponerse a este 'Alzheimer colectivo' significaría oponerse a todo el sistema en general, y por lo tanto, a su enfrentamiento directo. Recordar(se) es el inicio del cambio ¿Acaso existe algo más paradigmático en la ciencia ficción de finales del siglo XX (tan 'posmoderna' y renegada del viejo pasado), que generalmente siempre mira al futuro?

4. Cibernética y redes simbólicas

Es poco conocido que el término *ciberespacio* fue creado precisamente por William Gibson. En realidad, en *Neuromancer* la idea era dibujar aquella nueva dimensión que confirmara una suerte de alucinación aceptada por el sentido común en referencia a la información y su nuevo espacio: la red. Los individuos ya nunca más estarían separados entre sí. Empero, paradójicamente, esto significa la propia fragmentación del sujeto histórico. Tal vez ese es el resquicio más emblemático del que se agarró el cyberpunk cinematográfico.

La identidad no se presenta solamente como un mito platónico, sino que además involucra un tipo de 'esquizofrenia' que parcela a este sujeto. *Matrix* en este sentido lo trata magistralmente. *Matrix* es un mundo virtual donde los seres humanos interactúan entre sí sin saber que están conectados para que su energía electromagnética y calórica proporcione la energía que las máquinas, quienes ganaron la guerra, necesitan. Sin embargo, existen humanos nacidos fuera del control de las máquinas que, además de otros que han sido liberados, resisten y combaten a estas, ya sea en el mundo real o en el virtual. Neo, el elegido, según el Oráculo, para poner fin a la guerra, se aventura en un mundo de agentes y centinelas por cumplir su cometido. En *Matrix* la dualidad se transfiere incluso a lo corporal, pero no se debe olvidar que la separación de identidad llega a ser tan profunda que parecen dos campos separados. El ser humano se fragmenta en varias versiones de sí mismo, controlado por aquella supra institución (en este caso la matriz), pero moldeada también por la propia percepción de aquella fractura.

Percepción que puede ser instaurada mediante la propia red. Tal vez uno de los temas que se suele olvidar de *Matrix* es la presunción absoluta de las máquinas en la historia de Neo. En *Matrix Reloaded* (2003), cuando el protagonista llega a la habitación donde ve al arquitecto de *Matrix*, comprende la devastadora verdad. Neo es una anomalía en una ecuación general de

la matriz, pero es una anomalía planificada ¿Por qué? Cuando crearon la primera matriz las máquinas idearon un mundo perfecto que fracasó debido a que, en palabras del agente Smith, el ser humano está definido por su sufrimiento y su desdicha; la utopía no se asimila. La segunda la hicieron en relación a la historia humana, pero también sucumbió. Fue el programa llamado Oráculo³ (que estudiaba la psiquis humana) quien logró dar con la respuesta, gracias a que no operaba en este programa una lógica rígida. El punto para el éxito de la matriz era dar a los sujetos la posibilidad de la elección, aunque fuera a nivel inconsciente. La paradoja para las máquinas es que la elección tiene el serio potencial de convertirse en caos. Por ello, se decidió crear al elegido (Neo es sólo una de las tantas versiones que han existido), que tiene la elección⁴ de salvar a toda la raza humana sabiendo que su proyecto 'revolucionario' contra las máquinas será un fracaso. Así, el elegido debe regresar a la fuente para elegir a 23 personas (16 hombres y 7 mujeres) y repoblar Zion, la última ciudad humana. Las mentes de los elegidos fueron condicionadas para tener un apego hacia la supervivencia de la especie, facilitando su función de perpetuar el sistema. Sin embargo, Neo, la última versión, decide alejarse de la fuente y salvar a su amada, Trinity, por encima de la lógica de la supervivencia. Aquí, en el delirio del amor y su imposibilidad por desaparecer, se repite la máxima que el Oráculo le dice a Neo: "Uno no puede ver más allá de una elección que no entiende". Por ello, cuando Neo rompe el balance desbalanceado, Smith se libera del yugo de las máquinas y empieza a conquistar la propia matriz: no es más que la ecuación balanceándose. Cuando Smith derrota a Neo, se derrota a sí mismo. Parece que pese a la independencia del individuo de los demás, en verdad no hay tal cosa. La relación simbiótica entre Neo y Smith es muestra de ello. En el cyberpunk siempre se busca expresar que el sistema que aparentemente ha fracasado, en verdad funciona muy bien, aunque sea de manera grotesca. La partición del individuo en varias esferas provoca la aparente independencia de las partes, como recordaba Jameson. Sin embargo, en este sentido el cyberpunk siempre vuelve a resolver los conflictos de sus películas mediante la reincorporación y comprensión de la propia unidad del sujeto pese a sus múltiples piezas.

Otra historia que trata de manera muy profunda este tema es *Ghost in the Shell* (1995) y *Ghost in the Shell: innocence* (2004) de Mamoru Oshii. Las historias se centran en un grupo de agentes que resuelven crímenes y misterios relacionados a la tecnología. El punto nodal es

³ Resulta muy curioso cómo el Oráculo juega un papel similar al ideal de la revolución. Ambas cumplen un papel desestabilizador mediante la fe en el futuro.

⁴ Valdría preguntarse qué implica que Neo pueda controlar la matriz, si esta precisamente representa el sistema que permite la reproducción de la vida de las máquinas y la humana.

que en el grupo existen agentes cuyos cuerpos han sido modificados para hacer trabajos especiales. Sin embargo, ¿tienen alma (*ghost*) estos cyborgs? Las películas en realidad plantean una serie de interrogantes alrededor de qué es el ser, cómo definirlo, cómo distinguir un humano de un cyborg, etc. Si acaso la memoria es lo que define a un ser humano, pues el humano puede ser fabricado, ya que la memoria puede ser implantada. Si la condición es el raciocinio, las máquinas con I.A. también lo son.

En un diálogo denso de la primera película, se afirma que el ser se constituye de partes; partes que forman un individuo. Tienen cosas para distinguirse. Pero sus pensamientos sólo significan para la protagonista (una cyborg) algo que la distingue. De ahí surge la conciencia de un "yo". En definitiva, las preguntas fundamentales de estas maravillosas películas son: ¿Cómo opera y se crea la autoconciencia en un mundo tecnologizado? ¿A quién pertenece en verdad la identidad de un ser? ¿En qué momento un 'ser' empieza a ser un sujeto? ¿Qué lo sujeta? Por supuesto, estas preguntas quedan abiertas en las películas, pero ya la forma de hacerlas indican una intención. Estos individuos constituidos, literalmente, por varias partes intentan encontrar siempre su unidad en relación al otro y a sí mismos. Por eso resulta tan peligroso e interesante; son dos afirmaciones que se complementan pero que van en distintas direcciones: el sujeto se constituye, parecen decir las películas, por su propia afirmación en el mundo (acaso una postura cartesiana), pero también por la materialidad que le precede. Por ello al final de la película de 1995, la protagonista sobrevive mediante la conjunción de sí misma con otro programa, pero también perpetuando su código personal. La evolución de sí misma es superar los propios límites. Pero aquello resulta aterrador, porque implica la extinción de la especie previa, tal como se ve en la elección de Neo por Trinity.

Al ser el objeto tecnológico el artífice de muchas de las historias, la percepción fetichiza a su condición de objeto, alienando al ser humano en sus propias posibilidades, como magistralmente lo retrata Alex Garland en su película *Ex machina* (2015). La película versa sobre la creación del primer robot con inteligencia artificial, y cómo un muchacho intenta ejercer sobre ella (tiene un género femenino el robot) el test de Turing para determinar si en verdad hay una posibilidad de raciocinio similar a la del ser humano. En la película se tocan temas interesantes, como que no puede existir conciencia en el mundo sin una dimensión sexual, el clásico dilema hegeliano del amo y del esclavo, o incluso la muerte de Dios (y cómo tras esto todavía queda todo). El objeto tecnológico que adquiere conciencia propia tiene que, de alguna manera, repetir el proceso de alienación del hombre para poder entrar en

los límites de lo que se considera un par. En esto el cyberpunk es bastante claro: no se sabe bien cómo distinguir al ser porque no puede ser definido. Lo que se sabe es que tiene límites y que pese a su parcelación, constituye una unidad consigo mismo, pero también con el resto. En este caso, se ejemplifica a este 'resto' mediante la posibilidad de la conexión. Sólo ahí se afirma algo que parecía que desaparecía.

La conectividad, pues, se transforma en el todo (incluso en la generación de mercancías). La disputa planteada para romper esta guillotina es la lucha por la información en sí. Quien tiene el control de la red, tiene el poder de mantener o transformar la realidad, así como de ser el espacio de la verdad. Verdad que simula su desaparición constante, pero a la que se aferran sus personajes de manera potente, como en *The zero Theorem* (Terry Guillian 2013). En esta película, Qohen, el protagonista (que siempre habla en plural), logra, tras años de pedidos, trabajar en casa debido a los recurrentes desprecios que tiene con un mundo que lo aturde gracias a sus problemas por socializar. Su angustia se da porque espera que alguien vuelva a hacer una llamada telefónica que él perdió por un descuido. Toda su preocupación está dada por no volver a contestar. Su trabajo será calcular entidades, y resolver finalmente el "Teorema Cero", que no es sino la constatación matemática de que el universo no tiene un propósito definido, y que sólo existe por un Big Bang único en el tiempo. En teoría, el punto es mostrar cómo la expansión de los cuerpos celestes van a llevar al universo a un agujero negro superdenso, haciendo que todo lo que existe no sea más que el futuro equivalente a cero. Esto, por supuesto, le resulta altamente tóxico a Qohen, que busca algún tipo de verdad, como su llamada, que no es sino el punto del rompimiento de lo normativo, de la vida homologada en un caos perpetuo. La llamada le dirá a él quién es, qué hacer, cuál es el sentido de todo. Hacia el final de la película, inmerso en la red, Qohen se lanza al agujero negro, viviendo su propia fantasía a falta de la chica de la que se enamoró. Como bien rescató Guillian, no es una comedia, sino una tragedia ¿De qué tipo? Parece que es la tragedia por la falta de sentido en un mundo que apuesta por vaciar de contenido todo (como el agujero negro). Por ello es que al final de la película, la identificación 'humana' se complica en detrimento del fenómeno virtual.

Por ello *Paprika* de Satoshi Kon (2006) resulta enigmática, al tratar el tema del delirio colectivo en medio de una virtualidad socializada no sólo en el plano simbólico, sino también material. Lo onírico, -en su fantasía más atroz- en tanto puede ser absolutamente social, desencadena los sueños más desquiciados. Obviamente, otra vez, el asunto fundamental es

que los sueños colectivos nunca están sueltos por ahí, bailando entre la casualidad. Siempre están mediados por estructuras de control, ya sean empresariales o estatales. El control de la empresa que desarrolla los Mini D.C. (el *novum* que permiten ver e interceder en los sueños de las personas mientras duermen) sobre la gente común desgarrar los límites entre el mundo de los sueños y el de la 'realidad'. En este sentido, la película apuesta por una visión bifurcada de la ciencia: depende de quién la utilice. De igual forma lo hace *The Lawnmower Man*⁵ (Brett Leonard 1992), película en la cual la realidad virtual logra expandir los límites de la inteligencia, hasta lograr que, en palabras del Dr. Angelo (protagonista de la historia) se logre usar la sabiduría en lugar de la ignorancia para liberar la mente del hombre en lugar de esclavizarla. La virtualidad aquí también adquiere no sólo un espacio de exploración, sino de evolución humana. En todo caso, en la obra de Leonard, no se trata sólo de la realidad virtual, sino de la creación de una nueva dimensión material que aparentemente está en ninguna parte por estar en todos lados. Es una utopía fabril. Sin embargo, al final de los sucesos, Jobe, el jardinero con retraso mental que logra expandir su mente hasta niveles impensables, vuelve a sensibilizarse con sus antiguos pares, y salva una vida inocente.

En definitiva, la ciencia puede ser beneficiosa o perniciosa, pero el sujeto siempre vuelve a ella. Esta visión esperanzadora también puede ser contrapuesta con la visión desgarradora de *The thirteenth floor* (Josef Rusnak 1999), en donde la simulación de mundos pasados puede llevar al cuestionamiento del propio objeto de la tecnología. Y esto gracias a que no necesariamente se pregunta por la bondad o no del uso tecnológico, sino que lo supera al saberse, el protagonista de la historia, parte de la propia tecnología, siendo él mismo una simulación que crea simulaciones. La realidad, pues, es una fabricación -según la película-, y el espacio virtual, por lo tanto, es un espacio real de existencia. Ya no es sólo ver sombras en una caverna, sino saber que la propia sombra tiene un espacio de realización individual, como bien dijo Jameson. Nuevamente, se vuelve a la parcelación de la realidad en varios segmentos, pero siempre bajo el signo de una unidad que permite la comprensión de la propia parcela. Esta división no implica que las partes dejen de ser reales. Es decir, como afirmaba *Ghost in the Shell*, la unidad está conformada por las partes. Nuevamente es el detective Deckard asumiendo que su adorada replicante exige un espacio propio en medio de la identificación humana sobre sí misma y sobre los demás.

⁵ Película que lleva el mismo título que la obra de Stephen King, pero que en realidad, en palabras del escritor, tiene muy poco que ver con el libro.

5. Desarrollo de las élites como 'evolución' humana

En la distopía cyberpunk, la desigualdad social no sólo entraña la separación simbólica de las diferentes clases sociales, sino que además la más obvia, la diferencia material, llega a convertirse en el peldaño para la evolución humana.

Probablemente, la mejor película que retrata esto es *Elysium* (Neil Blomkamp 2013), en donde a finales del siglo XXI, una Tierra contaminada y superpoblada mira con fascinación y coraje a una colonia satelital, en donde viven los que anteriormente fueron los terrícolas más ricos y poderosos. En la Tierra, sus habitantes se la juegan entre poblaciones atestadas, delincuencia y trabajos en la industria pesada. Evidentemente todo está bajo control del Eliseo, donde los nuevos 'dioses' de carne y hueso miran con desprecio e indiferencia a los de 'abajo'. Estos últimos, en peligrosos viajes, intentan llegar al Eliseo, donde las condiciones de vida son mejores, y tienen la tecnología para curar enfermedades que en la Tierra son intratables. El personaje principal, entre el amor de la juventud y una enfermedad ocasionada por el trabajo, busca entrar a la colonia espacial para curarse, pero termina por reiniciar los programas de control del Eliseo para llegar, acaso, a un estado de 'ciudadanía universal'. Más allá del liberalismo de la película (que apunta a ser una crítica de la migración latina a Estados Unidos), la película está mostrando esta vieja preocupación de la ciencia ficción (considérese *La máquina del tiempo*), que es el desarrollo evolutivo en relación a las distintas clases sociales.

Los implantes, las modificaciones genéticas, la prolongación de la vida, etc., son, en definitiva, parte de la evolución. Evolución, por supuesto, 'artificial', en tanto se expande el potencial en relación a las propias creaciones. Un buen ejemplo de este asunto es *The Island*, de Michael Bay (2005). En un campamento que aparentemente acoge sobrevivientes de un desastre planetario, sus habitantes aguardan su turno (sorteado por una lotería) para ir a "La isla", un espacio donde se pueda ser en la plenitud de sus posibilidades. El campamento es sólo un incómodo espacio transitorio para llegar a su mejor vida ¿Qué representa "La isla"? Es el futuro anhelado y feliz. La utopía que hace funcionar la vida previa, que no es sino el control tecnológico de la cotidianidad. Sin embargo, estos seres en verdad son "agnates" (clones) de personas adineradas que pagan ingentes cantidades de dinero para poder tener a su servicio 'repuestos' para sus cuerpos. Similar al concepto epistemológico de ideología en Marx, "La isla" representa esa falsa conciencia que permite la operación de un sistema que es atroz. Casi como el sueño americano, en donde todas las penurias del viaje (para los

migrantes) y de las restricciones de libertad e igualdad (para los estadounidenses) valen la pena siempre que se pueda estar ahí. En todo caso, la estancia tiene un precio, y la burguesía bien puede costearlo.

La ingeniería genética, capaz de llevar al ser humano a nuevos horizontes, sólo puede ser aplicada a aquellos que tienen el poder suficiente para ejercerla (en otras palabras, quienes tienen los medios). La evolución, pues, es cosa de la élite. Los límites biológicos van de la mano con los límites materiales. No es la supervivencia del más apto, sino del que fabrica la ilusión de ser imprescindible. La tecnología más el poder (que es otorgado por el resto) equivale a la nueva evolución. La lucha de clases dejó de ser el motor de la historia para convertirse en el cincel que parte el mármol del *homo sapiens*.

6. El cuerpo transformado

Probablemente esta sea una de las pautas más recurrentes en el cyberpunk. Lo kafkiano del asunto se repite incesantemente en las películas, y no solamente por una cuestión de 'fidelidad' a la forma, sino como una metáfora constante de la transformación del ser humano en el tiempo actual. Probablemente una de las películas que mejor logra retratar esta transformación en relación a la tecnología es *Videodrome* (David Cronenberg 1982). En esta, el propio ambiente y los individuos empiezan a volverse una sustancia moldeable por los impulsos mentales y las aspiraciones de los medios de comunicación. Un video capaz de modificar la estructura orgánica del cerebro es el maravilloso viaje que propone Cronenberg, acaso mostrando las posibilidades subjetivas del individuo por cincelar la realidad. Por supuesto, el resultado no es algo bello ni anhelado, sino una mezcla entre lo grotesco y los deseos en su afán de ser apropiados (y por lo tanto destruidos). Max, el protagonista, hace de Nikki su objeto de deseo, pero en la pantalla. En definitiva, como un golpe que gira la nuca, la película muestra precisamente que la subjetividad también transforma la realidad. La expresión del individuo, sin embargo, no es un cúmulo de sutilidad, sino da cuenta de los propios 'traumas' y estados corrompidos dentro de la sociedad, y cómo se expresan.

En efecto, el cuerpo humano ya no sólo utiliza accesorios tecnológicos, como una computadora o un celular, sino que el cuerpo humano en realidad se convierte en una mezcla de artefacto orgánico/tecnológico, como en el caso de los replicantes de Scott o en el policía cyborg de *Robocop*. En una escena emblemática de esta última película, el transformado Agente Murphy retira los tornillos de su máscara, y se descubre. No es un redescubrimiento, y así lo plantea Verhoven, precisamente porque ya no es lo que fue. El descubrimiento de su

nueva 'naturaleza' le provoca la sensación ajena del reflejo, negando su pasado al verse en el espejo. De alguna forma, es la destrucción simbólica del hombre en la máquina (la física ya se dio en su modificación corporal). Es decir, nuevamente, la transformación corporal no sólo entraña una predominancia del cambio material sobre el subjetivo, sino que ambas se retroalimentan y contradicen todo el tiempo en un afán por crear al 'nuevo sujeto' de la historia distópica. De alguna manera, la forma en cómo se auto reconocen en ese juego, es lo que da la pauta 'ontológica' según tal o cual película.

Esto, por supuesto, no quiere decir que todas las películas traten sobre cyborgs, replicantes, etc., sino que aborda la compleja relación de hombre/máquina no desde bandos diferentes, sino como conflictos que provocan el nacimiento de una nueva forma de comprender al sujeto. Un buen caso de esto es *Hardwre* (Richard Stanley 1990), en donde un robot llamado "Mark 13" se recompone a sí mismo y busca asesinar a todos a su alrededor. A diferencia de la clásica película en donde el amor que triunfa coincide con la solución del conflicto principal, en *Hardwre* es la máquina la que destruye la relación amorosa, siendo la antítesis de toda resolución, quedando en la devastación cualquier procedimiento. Esta suspensión, precisamente, da cuenta de la angustia del protagonista Max, que en medio de la incertidumbre se suicida. "Ninguna carne será salva", versará el pasaje bíblico que repite la película. Una nueva historia comienza en medio de la inmersión de la máxima creación del ser humano.

Sin embargo, si bien hay casos como la película de Stanley, la mayoría de las películas (o por lo menos las más emblemáticas) buscan problematizar esta combinación del hombre y la máquina más allá de la victoria del metal. Pese a la obvia pregunta que surge (¿cómo podremos distinguir a un humano?), el *quid* del asunto se postra en las propias transformaciones que dicho cambio genera en el sujeto, como en *Akira*, donde la carne de Tetsuo se auto reproduce en medio del acero, creciendo cual hongo de bomba atómica, listo para reventar los límites de lo posible y lo comprensible. Una vez más, la transformación no puede sino ser radical, devastadora y brutalmente violenta para el propio sujeto, como en el caso de *1964 Pinocchio*, donde el ser transformado revive el trauma del desprecio cada segundo de su vida (incluso por él mismo).

O, por el otro lado, la intención por reafirmarse en una nueva identidad llega a trastocar los límites, incluso de la sexualidad, como en *Ex machina*, donde la robot llega a manipular a su examinador, o en *Ghost in the Shell*, donde el cuerpo llega a trascender el género como

acepción social establecida (en tanto es aceptada por las personas), y llega a materializarse como algo que no se puede catalogar, pero que no es nada de lo visto anteriormente: el cuerpo pos género. Es decir, la corporeidad del cyborg/robot se desentiende de las dinámicas sociales vigentes, y crea su nuevo espacio de reconocimiento gracias a la percepción novedosa de su materialidad alterada pero al mismo tiempo similar a las formas humanas. Es la creación, según el cyberpunk, de una nueva dimensión corpórea y sexual, como retrata la película pornográfica *I.K.U.* (Shu Lea Cheang 2001), primera de su tipo en proyectarse en el Festival de Cine Sundance. En esta película, una empresa (Genoma Corporation) crea un cyborg que es capaz de recolectar "información de orgasmos" para poder crear la posibilidad de decodificar dicha información y, posteriormente, estimular el cerebro del usuario hasta llevarlo al éxtasis sin la necesidad del contacto físico ¡La utilización de la preferencia sexual como *data* valiosa en el mercado! En efecto, si se lo considera un momento ¿con quién se estaría teniendo sexo si la computadora logra crear estímulos cerebrales basados en la experiencia de un cyborg? ¿La computadora, el programa, etc., tiene un género? Precisamente hacia allá apunta la crítica del cyberpunk en el plano de las discusiones sobre el género.

Ahora bien, otro punto interesante que se puede encontrar es el del uso y desuso del cuerpo transformado. Si es que se ha utilizado la tecnología para transformar al ser humano, ¿qué hacer cuando ese cuerpo esté obsoleto o desactualizado, ya sea por motivos económicos, o no? Al enmarcarse en un universo capitalista, la distopía cyberpunk no deja de desatender la consecuencia de la producción de una mercancía y su posterior inutilidad. En *Ghost in the Shell: innocence* precisamente se aborda este tema, hablando en medio de una morgue de robots sobre la supuesta muñeca que tuvo Descartes como reemplazo de su hija Francine, quien falleció a los 5 años. En esta escena, se trata con bastante lucidez el tema de la concepción de un robot entre las personas. Si es simplemente una mercancía, debe ser usada hasta que ya no tenga utilidad. Sin embargo, el problema radica en qué hacer tras su inutilidad. Una metáfora poco sutil sobre el uso de las mercancías en el capitalismo, pero también de las personas que ya no son imprescindibles. Su alejamiento de la utilidad no implica su separación, sino el incómodo estado de existencia dentro de su condición de mercancía degenerada, inválida ¿Qué hacer entonces? O se las separa de la comodidad instrumental y del conjunto social, como en *Fragile Machine* (Ben Steele 2005) o se las destruye, como muestra *The island*, en la cual los "agnates", tras el uso de los órganos o partes del cuerpo, son asesinados (ni hablar de *Blade Runner* o *Matrix*). Frente a esto, los nuevos actores de la historia generalmente buscan luchar o huir.

Tal es el caso de *The lawnmower man*, en donde Jobe, tras su evolución, busca ser parte de la propia red para controlarla. En este sentido, como contrapunto del anterior apartado, incluso las clases bajas logran transformar su cuerpo, pero con otros propósitos de los de la élite ¿Cuáles? Pues, destruir el orden que los ha transformado a ellos mismos en nuevos seres. En resumen, el cyberpunk muestra que no necesariamente la tecnología cambia al ser humano solamente, o que únicamente el ser humano transforma la tecnología en relación a su subjetividad, sino que se produce una relación conflictiva entre la materialidad tecnológica y la subjetividad del antiguo sujeto histórico. De esta contradicción emerge el nuevo actor primordial, que desata una nueva lógica. En este sentido, el cuerpo ya no sólo es dependiente del desarrollo material, sino que también lo configura a partir de sus visiones del mundo. El cuerpo, entonces, es mostrado como algo que dista de las aspiraciones de los ideales de belleza, y que muestran el propio sentido alienado del sujeto, transformando la materialidad que no es sino un estado desastroso de la historia.

Estos son los seis signos que articulan al cyberpunk como expresión subjetiva -y creativa- de su momento histórico. Como se puede observar, la mayoría de las historias tratan de mostrar aquel espacio prospectivo de la destrucción de lo humano. Sin embargo, al tiempo que hacen eso, como ya se vio en el apartado sobre la distopía, se está haciendo una parábola de aquello que se busca cambiar. Sin embargo, ese cambio no se muestra manifiesto, sino que se mantiene en suspensión, acaso intentando invitar a la imaginación del espectador para encontrar una solución frente al fracaso. Ese fracaso, de alguna manera, se dibuja como aquella incompatibilidad con el mundo empíricamente existente. El extrañamiento del efecto cognitivo, pues, busca mostrar que aquella realidad cibernética que hace una red de todos, los anti héroes, la urbanidad exagerada, las instituciones poderosas, etc., en realidad, pese a la diferenciación, no están tan alejados de nuestras problemáticas. Por ello la estética de Marx es altamente sugerente. Logra también mostrar aquello que el ser humano apropia de su realidad para lanzarla hacia el futuro, haciendo de este un punto de la creación y el autoconocimiento humano, siempre entendiendo que la distopía parte del ahora sin asumir totalidades.

La aparición de lo inhumano: ¡demasiado humano!

Conclusiones

La sociología del arte, como ha intentado mostrar la presente investigación, no tiene que recurrir necesariamente a las técnicas investigativas y posturas teóricas que se sustentan sobre la tendencia dominante. Por el contrario, la búsqueda por el espacio crítico del arte y su interpretación, entonces, también puede servir para reflexionar sobre la sociedad. Como se dijo hacia el final del primer capítulo, el arte es un fenómeno social de signo creativo, y que plantea una necesidad del ser humano. Esto, además de aquello que nos dice subjetivamente dicho fenómeno social, también forma parte de las relaciones sociales, y por lo tanto es materia de la sociología. Es decir, la cualidad sensible desde la cual el cyberpunk interpreta su tiempo histórico es un asunto que puede ser abordado desde la sociología.

En este sentido, la ciencia ficción puede ser entendida como un género crítico si es que mantiene ciertas 'posturas' generales. El extrañamiento que produce el efecto cognitivo no sólo alude a una imaginación prospectiva sobre las problemáticas del futuro, sino que además intenta evocar las propias preocupaciones del ahora, gracias a la identificación. Esto muestra que, pese a que parece alejarse del ahora y del ayer, en realidad los recupera para imaginar futuros. La imaginación de algo diferente implica, sin lugar a dudas, una crítica (menor o mayor) del presente, porque al tiempo que lo retoma, lo desplaza para dar lugar al nuevo mundo. Sin embargo, este es siempre familiar de alguna manera, porque nada de lo humano es ajeno, ni tampoco lo es la historia o el futuro inventado.

En este sentido, la distopía no implica una simple visión catastrófica del mundo, cayendo en un estado de quietud trágica frente al mañana, sino que, de forma dialéctica, al reflejar aquel caos y destrucción del humano, lo retoma valientemente (consciente o inconscientemente) y, cual efecto parabólico, muestra la utopía implícita en toda catástrofe. Sí, puede decirse que hay un estado esperanzador ahí, pero tal vez no es aquello, sino el simple designio de 'coraje' que invita a transformar algo, aunque ello implique sacrificar algo que nos es familiar por ser parte de la cotidianidad. La destrucción del proceso que deshumaniza implica la creación de una humanidad diferente, que todavía no se puede observar claramente. Sin embargo, aún no se conocen las consecuencias de rendir aquella lucha. El cyberpunk precisamente busca mostrar los futuros que semejante resignación podría provocar.

Si estas son las conclusiones más generales, el lector, de manera sagaz, ya se habrá preguntado: ¿y dónde resuelve el problema de cómo el cyberpunk entiende sensiblemente la

realidad que lo influye pero no lo condiciona de manera total? Es decir, ¿dónde se responde a la pregunta central de la presente investigación? Si bien ya se la ha esbozado hacia el capítulo cuatro, intentaré, a continuación, juntar las distintas partes para poder dar una interpretación precisa.

En el afán por encontrar una alternativa a la sociología del arte dominante, acaso intentando encontrar alguna variación crítica del estudio de lo iconológico de Panofsky, la presente investigación ha intentado acercarse a un tema aparentemente ajeno a la realidad latinoamericana, para así lograr analizar un subgénero de la ciencia ficción que resulta interesante y grotesco.¹ Intento que, al tiempo que se aleja de las pretensiones romanticistas de encontrar la verdad en el objeto artístico y de las del positivismo que cree encontrar en el arte un reflejo de la realidad, busca volver sobre ciertas líneas de la sociología del arte (mal llamada *estética sociológica*) que parecían caducas por no atender a una lógica cuantitativa y de cuestionarios que tenga por fin el arte en sí mismo, cual cápsula herméticamente cerrada.

Así, hallé en la postura marxista una visión bastante fructífera para encontrar una forma crítica de observar tanto al arte en el capitalismo como a la ciencia ficción. En efecto, (y de forma muy resumida a lo expuesto) la estética de Marx concibe que todo lo que el humano ve, toca, huele, etc., se humaniza, pues impregna en aquel objeto su propia visión del mundo en medio de su historicidad, subjetivando esto. En este sentido, la percepción sensible es la estructura constitutiva de la práctica humana. Sin embargo, es importante destacar que la relación entre el hombre y la realidad se forja socialmente en la transformación de la naturaleza y la creación de objetos humanos. Las capacidades humanas, entonces, nunca están separadas de los obstáculos históricos que existen y que fabrica. Por ello en el contexto artístico es tan importante las relaciones sociales en las que se desarrolla. Su percepción de la realidad no puede estar divorciada de esa realidad. El hombre construye el mundo según su medida, en un intento por afirmarse, mantenerse y elevarse como ser humano. Es decir, mientras las necesidades práctico-utilitarias, base de la realidad animal que busca suplir

¹ Ahora bien, siempre pueden surgir las clásicas preguntas cuando se tratan temas de este tipo: '¿Cómo podemos definir qué es lo subjetivo de un movimiento artístico? ¿Cómo alguien puede abogarse aquella capacidad?' Por supuesto, si acaso hace falta decirlo, esta es la interpretación que he realizado gracias a un marco referencial dado por la estética marxista, la contextualización histórica, el grado crítico de la ciencia ficción y la distopía. Interpretación que es precisamente eso, un tipo de acercamiento a un objeto de estudio desde una serie de postulados teóricos (como todas las investigaciones). Evidentemente, como ya dije, se pueden aplicar muchos tipos de interpretaciones sobre algo tan subjetivo como un movimiento artístico. Es más, si seguimos a Marx, se podría decir que yo he subjetivado al cyberpunk según mi clase social, ideología, lugar de nacimiento, etc. Entrar en una disquisición de ese tipo vale el espacio para otra disertación de grado. Por el contrario, lo que aquí he pretendido es acercarme al cyberpunk según un marco estipulado.

necesidades inmediatas, empobrecen al ser humano, la realidad humana lo enriquece, aumentando sus relaciones humanas con el mundo. En una de sus necesidades humanas, el ser humano requiere de una forma de expresar su sensibilidad ¿Para qué? Para satisfacer, ni más ni menos, una necesidad.

El arte, entonces, puede ser entendido como un trabajo creador, que implica la objetivación del ser humano, pero más que nada es una de las actividades que permite pasar de las necesidades naturales a las humanas (contrario a la enajenación). Necesidad humana que objetiva (en tanto lo hace objeto de su subjetividad) y afirma al hombre para encontrar lo humano en la naturaleza y en el arte que produce, evidentemente. Esto le permite conocer el mundo, pero también conocerse a sí mismo, observando en qué punto pone énfasis, o qué está obviando. En fin, se podría decir que la estética en Marx es muy sociológica, o viceversa. Discusión inútil para el marxismo. Lo que sí es importante decir es que según este marco teórico, el arte es un fenómeno social de signo creativo de la necesidad del hombre por afirmarse y conocerse en el mundo que habita.

Tal vez por esto resulte tan paradigmático el tema de la ficción científica. Si bien ya se dijo que parte de las propias preocupaciones presentes para plantear los mundos del porvenir, no dejar de ser interesante que el ser humano busque objetivarse en su creación artística, pero en su visión sobre el futuro. Sólo así se puede explicar que el extrañamiento con efecto cognitivo articulado por un *novum* aparezca casi como un rompecabezas de las preocupaciones del ser humano. Es decir ¿en qué asuntos está poniendo mayor interés en relación a la identificación? Se los puede ver en la contextualización histórica: preocupación por la desigualdad social pese al aumento tecnológico, la territorialización de dicha desigualdad social, el aumento y transformación de las instituciones públicas y privadas, la falta de un sentido colectivo, la pérdida por los valores históricos y el cambio del cuerpo del ser humano gracias al desarrollo tecnológico. Pero ¿cuáles temas pone de manifiesto para provocar el extrañamiento? Por supuesto, ahí depende del *novum* de cada película, pero sin duda se puede articular cada uno de sus *novum* según la identificación. Esto permite que haya un sinnúmero de aristas posibles según cada *novum* creado. Los tiempos históricos, como sucede con el marxismo, provocan que todo se disuelva según la historia (en este caso de ficción científica) del futuro. De ahí su signo crítico, ya que extraña al tiempo actual, poniéndolo en el banquillo de los acusados y le pregunta cosas que no sabe, sólo para atender al tipo de respuestas que dé. Esas distintas visiones son el punto fundamental en la alteridad del *status quo* del futuro unido al presente.

Nunca están desligados, así como nunca está desligada la visión utópica de la distópica. En cada una de ellas vive la otra ¿Qué nos está queriendo decir el cyberpunk distópico? Pues, depende del espectador. La distopía está muy clara, pero la utopía se encuentra suspendida. Por ejemplo, de *Ghost in the Shell*, un liberal progresista podría (y es sólo una especulación) reflexionar sobre cómo existiría un mundo mejor si logramos regular en el mismo marco normativo a todos sin importar sus diferencias, mientras que un anarquista posiblemente podría sostener que la rebelión de las máquinas, verdaderas esclavas de los humanos, podría crear una nueva sociedad sin distinciones. Es decir, en este caso, la ciencia ficción distópica no plantea una solución utópica a los problemas, sino que los ejemplifica en su forma más desastrosa para provocar la triada de López: denuncia, análisis e incentivo.

Pero ¿qué implica que la forma por afirmarse en el mundo, en este caso concreto, sea la distopía cyberpunk? Precisamente que la dinámica cultural ha sido transformada. Para este grupo de artistas, el viejo optimismo por el futuro se disuelve en medio del capitalismo tardío, como una reacción a los antiguos valores modernos, como dijo Jameson: el reemplazo del sujeto individual por el corporativo, la pérdida de un referente colectivo en detrimento de pequeñas imágenes en sus propias paredes que lo confinan, la desaparición del sentido de la historia, la posibilidad de tener todo y cómo todo se asemeja a la lógica del dinero, el derrumbe de los sentidos unos sobre otros haciendo de la masa algo indiferenciable, etc. En resumen, la globalización plegándose y siendo plegada por la posmodernidad. El único espacio es el presente, que ha tomado el lugar de la temporalidad que solía definir casi todo. La postura anti historicista mezclada con un 'ahora' fantasmagórico. Etcétera, etcétera.

Estas preocupaciones, como se ha visto, forman parte del cyberpunk. Sin embargo, como se ha venido sugiriendo durante la escritura de la tesis, creo que no es algo tan simple como una expresión de la inconformidad con el tiempo actual. Si asumimos que el arte es también una creación, la ciencia ficción es interesante por poder otorgar criticidad a una narrativa, y que la distopía engendra a su contraparte, entonces podemos decir que no hay una salida fácil al cyberpunk.

Por el contrario, gracias al doble filo distópico/utópico, se puede decir, como se ha visto en el capítulo final, que pese al pesimismo y el desastre, tácitamente siempre se está mostrando la creación de alternativas dentro de cada historia. Este es el uso que se le puede dar a la noción de parábola. Con esto no me refiero a una resolución 'armoniosa' con el pasado 'puro' del ser humano -o de una vuelta atrás hacia un ideal social pasado- en la que, por ejemplo, frente al

Estado represor la solución es no tener Estado, o que frente a la fragmentación del sujeto, el punto es volver a soldar las piezas hasta reconstituir al sujeto. Precisamente ahí se encuentra la trampa que hace que la ciencia ficción sea considerado género prescindible -erróneamente. En todo caso, creo que estas formas parabólicas que aparecen en el cyberpunk son precisamente la manera en cómo se reafirman los artistas en el mundo actual, que al mismo tiempo interpretan, y en él se auto conocen. A mi parecer estas expresiones escondidas en los signos presentados son la estética cyberpunk más emblemática vista desde la teoría de Marx aquí esbozada, y del extrañamiento de efecto cognitivo. Ahí radica su carácter crítico, pero también político.

En primer lugar, cuando se vio cómo coexistía una desigualdad social tan alta con una tecnología tan avanzada, las películas nunca plantearon que la salida fuera renunciar a la tecnología para mejorar el estilo de vida. Por el contrario, siempre se buscó la utilización de la tecnología para destruir el núcleo del funcionamiento de la sociedad que presentaban. La solución a los problemas de la calidad de vida era precisamente utilizar las herramientas del enemigo, porque en el fondo uno era también el enemigo, ya que estaba inmerso en aquella lógica social. La libertad no es más que una ilusión a menos que se despierte del sueño. Dicho despertar traerá consigo el quiebre de los paradigmas que sustentaban el estado onírico. No se puede escapar al sistema, hay que destruirlo, y en ese proceso, destruir un poco de cada uno de los personajes. Sólo entonces nacía el imperativo ético de los (anti) héroes, al abrazar el trauma tecnológico. Es decir, la alternativa al desastre está frente a nuestras narices, pero cambiarlo tendrá un costo alto. No hay alternativa sencilla en este momento (ya sea en la historia o en el capitalismo contemporáneo).

En segundo lugar, frente a la híper urbanización de la historia, el punto no es quedarse por fuera, sino retomarla. La concentración del poder de alguna manera hace más fácil poder identificarlo y agarrarlo. El poder nunca se destruye, se transforma hacia uno o hacia los otros. Saberlo tomar es lograr ser artífice del relato y de las reglas del juego. Quien detenta el territorio, detenta la fuerza. No hay que rendir el lugar de lucha. No quedará nada si se lo hace.

En tercer lugar, la única forma de enfrentarse al control absoluto por parte de una institución (Estado o empresas) es la posibilidad de recordar quién es el sujeto del cambio. Este sujeto, que tiene siempre la posibilidad de reagruparse y controlar sus propios destinos, no es nada sin una identidad común que se crea sobre la marcha. Ya sea el grupo de humanos liberados

de la matriz, o el proletariado que se cansa de vivir en el subsuelo de Metrópolis, la única posibilidad para efectuar la 'libertad' es recurrir a un pasado común que se ha escondido, no sin culpabilidad, por las instituciones poderosas, que no tienen mayor empacho en fabricar un pasado que sea manejable.

En cuarto lugar, en relación a la cibernética y sus redes simbólicas, frente a la partición del sujeto no hay la posibilidad, como ya se dijo, de la unidad pura nuevamente, precisamente porque no existe individualidad total, ni tampoco de sus partes. El cine cyberpunk siempre insiste en la identificación personal y parcial de cada persona según sus partes, sí, pero también según los otros. Sólo cuando el personaje logra darse cuenta de su vinculación con el resto es que logra efectuar cualquier papel que tenía pensado actuar. Las partes existen. El sujeto esta partido. Pero esto no quiere decir que no pueda identificarlas siempre que sea en relación con el otro. El ser, como se dijo, no es definido, pero sí sus límites, y uno de ellos es poder saberse parte y partido en relación al resto. Es decir, el sujeto no puede volver, gracias a la red y la tecnología, a un estado prístino como en la antigüedad (¿acaso alguna vez lo estuvo?), pero sí puede saber que está parcelado, y en ese sentido, actuar por los frentes que hagan falta para darse cuenta de su división compartida con el resto. En este sentido, el cyberpunk retoma la posibilidad de la conformación de un sujeto colectivo capaz de cambiar la historia.

En quinto lugar (probablemente el más tosco y directo) es que la lucha por el mejoramiento biológico gracias a la tecnología y la ciencia no puede ser dejado en manos de los más ricos, y que si se tiene la opción, hay que mejorar a como dé lugar. De lo contrario, la especie más fuerte eliminará a la más débil. Saber apropiarse de la tecnología es un imperativo político de supervivencia.

Por último, vuelve a afirmar lo dicho por Marx, es decir, que la subjetividad transforma la realidad, incluido el cuerpo. Si se desea un cuerpo armonioso, se debe lograr relaciones sociales de armonía. Pero en vista que eso es imposible, el cuerpo es la expresión de la propia forma de reafirmarse en el mundo. Sin embargo, dicha reafirmación implica la desaparición del ser humano como tal. Un nuevo sujeto histórico va a emerger de las fauces de Cerbero, y vendrá cargado de tanto metal como carne. No hay que expulsarlo, sino abrazarlo como la nueva forma humana. Es decir, hay que disputar siempre a lo nuevo, y no dejarlo en manos de lo que enajena.

Pero ¿no resulta acaso contradictorio que un movimiento artístico nacido precisamente de los cambios culturales que enuncia Jameson se dispare en la pierna? ¿No resulta extraño que mientras se asimila la muerte del sujeto, se hable del nacimiento de uno nuevo? ¿No es, por lo menos, curioso que el posmoderno cyberpunk retome el paradigma de la memoria colectiva como posibilidad del cambio?

Creo que la respuesta es que si bien nace del arte posmoderno, la tensión entre identificación y diferenciación -propio de la ciencia ficción- lo lleva hasta sus límites. Gracias a que no puede negar de dónde viene, el futuro distópico no puede alejarse demasiado de su origen. No puede negar cosas que, tal vez, buscarían ser negadas, tal como la pertenencia a un espacio común, a una historia común, a un proyecto común, a un dolor común, a un mundo común. La imposibilidad de la resolución que articula el *novum* no le permite anular toda conexión con las partes. Esto, por supuesto, no quiere decir que no ejemplifica de manera interesante las problemáticas propias de la posmodernidad, como la pérdida del sentido de la historia o el colapso de los sentidos unos sobre otros. Sin embargo, esta imposibilidad de anular lo común, le lleva hasta sus propias fronteras ¿Cuáles son estas? Precisamente que tras el desastre, en los lindes de su universo distópico, surgen nuevas formas de articularse. Sí, podría decirse que muchas tienden a retomar a la modernidad como espacio de 'seguridad' frente al desbarajuste. Pero creo que la mayoría de películas intenta ir más allá de las soluciones que se pueden encontrar en el pasado, y tal vez pensar que la posmodernidad ha marcado profundamente, pero que trae consecuencias poco deseables. A la vez que identifica aquello que le asemeja a su realidad (crisis de los 70, caídas de algunos proyectos modernos, la cibernética, el ciberespacio, etc.), no lo hace como un canto victorioso de la fragmentación anti historicista, sino que más bien hay un pesimismo frente a ello. La distopía cyberpunk, si bien retoma muchas de las tesis que se han visto respecto al posmodernismo, las introduce como futuros fracasados. Esto no basta para zanjar el argumento, pues se podría decir otra vez que toda distopía contiene a su utopía. Sin embargo, esta utopía no es nada cercana a la posmodernidad esbozada por Jameson, sino a otro tipo de dinámica social que acepta ciertas 'heridas', pero no rinde, por ejemplo, la lucha por el sentido o por la materialidad. Esa es precisamente su apuesta política: hay que retomar el curso de la historia, aunque eso implique volver a inventarla.

El fracaso de la modernidad es un tema que permite poner de manifiesto una serie de inconformidades con su realidad. Es una crítica prospectiva que parte precisamente de sí

misma. Es un subgénero posmoderno, pero crítico de la posmodernidad. Eso se muestra en que todas las películas terminan por recuperar ciertos valores que podrían parecer extraños para una formación cultural tan heterogénea: revoluciones de clases sociales, afirmación de lo colectivo, superación de una etapa histórica, creación de valores, etc. Es decir, pareciera que plantean el infierno del que hablaba Williams, pero sólo como una etapa para solventar la propia destrucción.

Durante una escena de *Sleep Dealer* (Alex Rivera 2008), Memo y su padre charlan durante un día de trabajo en su terreno, justamente tras gastar 85 dólares por un poco de agua:

"Memo: Oye pa', una pregunta ¿Por qué seguimos aquí?

Padre de Memo: Pues, déjame preguntarte ¿Crees que nuestro futuro pertenezca al pasado?

Memo:(risas)

Padre de Memo: ¿Pues se te hace chistoso?

Memo: Pues, sí. Digo, es imposible.

Padre de Memo: ¡No! Tuvimos un futuro. Estás parado en él. Cuando ellos obstruyeron el río, cortaron nuestro futuro. Tú ni siquiera habías nacido todavía. Tú no sabes ni cómo se siente eso. Tal vez no parezca mucho, pero es nuestro ¿Tú quieres dejar que se seque y desaparezca?

Memo: Ajá, exacto...

Padre de Memo: Tú crees que lo sabes todo. No sabes ni quién eres.

Memo: Por lo menos sé que el mundo es más grande que esta milpa, papá".

La posibilidad del cambio histórico siempre se plantea. Incluso se podría decir que parece una ficción científica demasiado optimista. Rara vez algo se queda irresuelto. Sin embargo, no lo hacen planteando un mañana similar al pasado: las viejas estructuras cayeron, y sólo queda crear otras nuevas. Sin embargo, es el pasado, la historia, quien nutre al futuro diferente y esperanzador. Modificando la frase de Ernesto Guevara, se podría decir que: si el pasado fue de lucha, el futuro es nuestro.

La distopía permite el surgimiento de la esperanza.

Lista de referencias

- Adorno, Theodor W. y Max Horkheimer. 1998. *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Valladolid: Simancas Ediciones.
- Anderson, Perry. 1999. *Los orígenes de la posmodernidad*. Barcelona: Anagrama.
- Asimov, Isaac. S.a. *Sobre la ciencia ficción*. Libros Tauro.
<https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi8jajSqaDLAhXCqx4KHbqqD00QFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.mercaba.org%2FSANLUIS%2FALiteratura%2FLiteratura%2520contempor%25C3%25A1nea%2FAsimov%2C%2520Issac%2FSobre%2520la%2520ciencia%2520ficci%25C3%25B3n.doc&usq=AFQjCNHGIs0SJBjkEYTpVJ3dVqogmJfLKA&bv m=bv.115339255,d.dmo>. Edición en Word.
- Baeza, Manuel. 2006. "Globalización y homogeneización cultural". *Sociedad Hoy* 10: 9-24.
<http://www.redalyc.org/pdf/902/90201002.pdf>
- Barbaro, Umberto. 1977. *El Cine y el desquite marxista del Arte*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Bauman, Zygmunt. 1999. "Después del Estado nacional...qué". En *La globalización. Consecuencias humanas*, 75-102. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bourdieu, Pierre, Darbel Alain y Schnapper Dominique. 1966. *L'Amour de l'art. Les musées européens et leur public*. París: Minuit.
- Bruno, Giuliana. 1987. "Ramble City: Posmodernism and Blade Runner". *October* 41: 61-74.
<https://franklinstreetdocuments.files.wordpress.com/2011/05/bruno-ramble-city.pdf>
- Castles, Stephen. 2002. "Migration and Community Formation under Conditions of Globalization". *International Migration Review* 36, Vol. 4: 1143-1168.
- Chevrier Jean-François, Manolo Laguillo, Jorge Ribalta, Saskia Sassen, Ignasi de Solà-Morales. 2007. *Barcelona 1978-1997*. Barcelona: Macba.
- Costa, Jordi. 1997. *Hay algo ahí afuera. Una historia del cine de ciencia ficción*. Barcelona: Glénat.

- De Rosas Ramírez, César. 2011. "El debate sobre el concepto de ideología en México".
Ensayos 1: 1-20. <http://ensayos.filos.unam.mx/wp-content/uploads/2011/12/El-debate-sobre-el-concepto.pdf>
- Eagleton, Terry. 2006. *La estética como ideología*. Madrid: Trotto.
- Eizykam, B. 1985. "Temporality in Science-Fiction Narrative". *Science Fiction Studies* 35: 24-34. <http://www.depauw.edu/sfs/abstracts/a35.htm#d35>
- Erregerena, María Josefa. 2011. "Prospectiva. Dos distopías cinematográficas del cyberpunk". *Anuario de investigación*: 279-312.
http://148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/368-5143kom.pdf
- _____. 2011. *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense*. México D.F.: UAM-Xochimilco
- Ferreras, Daniel. S.f. *Espacios urbanos en la Ciencia Ficción distópica*.
http://www.researchgate.net/publication/276036802_Espacios_urbanos_en_la_ciencia_ficcin_distpica
- Francastel, Pierre. 1970. *Études de sociologie de l'art. Création pictural et société*. París: Denöel-Gonthier.
- Freedman, Carl. 1998. *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- García Alonso, Rafael. 2003. "La estética en Walter Benjamin y Theodor W. Adorno".
Nómadas: Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas.
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/eurotheo/materiales/hismat/rgalonso.htm>
- Givone, Sergio. 2001. *Historia de la estética*. Madrid: Tecnos.
- Goldman, Lucien. 1976. *Le Dieu caché*. París: Gallimard.
- Gómez, María Victoria y Javier Álvarez Dorronsoro. 2013. "Declive y permanencia de las estructuras estatales". En *El Cambio social en la era de la incertidumbre. Una reflexión sobre teoría social*, 105-129. Madrid: Talasa Ediciones.
- Guyau, Jean-Marie. 2001. *L'Art du point de vue sociologique*. París: Fayard.

- Hadjinicolau, Nicos. 1973. *Historia del arte y lucha de clases*. Madrid: Siglo XXI editores.
- Harvey, David. 2003. *Espacios de Esperanza*. Madrid: AKAL Ediciones.
- Hauser, Arnold. 1993. *Historia social de la literatura y el arte*. Zaragoza: Colección Labor.
- _____. 1977. *Sociología del arte*. Barcelona: Guadarrama.
- Heinich, Nathalie. 2002. *La sociología del arte*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Hobsbawm, Eric. 2011. *Historia del siglo XX*. Buenos Aires: Crítica.
- Horkheimer, Max. 2000. *Teoría tradicional y Teoría crítica*. Barcelona: Paidós
- Horowitz, I.L. 1969. *Historia y elementos de la Sociología del conocimiento*. Buenos Aires: Eudeba.
- Jameson, Fredric. 2002. *El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires: Manantial.
- _____. 2009. *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de Ciencia Ficción*. Editor digital: turolero. Edición en PDF.
- _____. 2012. *El posmodernismo revisado*. Madrid: Abada.
- Jameson, Fredric y Slavoj Zizek. 2003. *Estudios Culturales Reflexiones sobre el multiculturalismo*. Buenos Aires: Paidós.
- Kohan, Néstor. 2008. *Aproximaciones al marxismo. Una introducción posible*. Querétaro: Ocean Sur.
- La Polla, Franco. 2012. "La ciencia ficción". En *Historia mundial del cine. Estados Unidos Vol. I.*, dirigido por Gian Piero Brunetta, 1221-1232. Madrid: Akal.
- Lacomba, Joan. 2002. "Emigraciones en la era de la globalización. Temas de debate y nuevas perspectivas". *Cuadernos de geografía* 72: 119 – 134.
- Larraín, Jorge. 2007. *El concepto de ideología Vol. I*. Santiago: LOM Ediciones.
- Lenin, Vladimir. 2001. *¿Qué hacer?*. Marxists Internet Archive.
<https://www.marxists.org/espanol/lenin/obras/1900s/quehacer/>

- López Keller, Estrella. 1991. "Distopía: otro final de la utopía". *Revista española de investigaciones sociológicas* 55: 7-23.
http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_055_03.pdf
- Lukács, Georg. 1999. *Teoría de la novela*. Barcelona: Círculo de lectores.
- Luxemburgo, Rosa. 2013. *Obras escogidas*. Tomo III. México D.F.: Talleres Gráficos del Partido del Trabajo.
- Lyotard, Jean-Francois. 1987. *La condición postmoderna*. Buenos Aires: Cátedra.
- Mandel, Ernst. 1972. *El capitalismo tardío*. México D.F.: Era.
- Marx, Karl a. 2001. *Manuscritos económico filosóficos*. Marxists Internet Archive.
<https://pensaryhacer.files.wordpress.com/2008/06/manuscritos-filosoficos-y-economicos-1844karl-marx.pdf>
- _____. 2001. Prologo a la *Contribución a la Crítica de la Economía Política*. Marxists Internet Archive. <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1850s/criteconpol.htm>
- _____. 2000. *El dieciocho brumario de Luis Bonaparte*. Marxists Internet Archive.
<https://www.marxists.org/espanol/m-e/1850s/brumaire/brum1.htm>
- Marx, Karl y Friedrich Engels. 1974. *La Ideología Alemana*. Barcelona: Ediciones Grijalva.
- _____. 2011. *Manifiesto del Partido Comunista*. Marxists Internet Archive.
<http://centromarx.org/images/stories/PDF/manifiesto%20comunista.pdf>
- Moreno, Horacio. 2003. *Cyberpunk más allá de Matrix*. Barcelona: Círculo Latino.
- Nietzsche, Friedrich. 2007. *Humano, demasiado humano*. Madrid: Mestas Ediciones.
- Novell, Noemí. 2008. "Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas". Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Panofsky, Erwin. 1995. *L'Oeuvre d'art et ses significations*. París: Gallimard.
- Pevsner, Nikolaus. 1982. *Las academias de arte: pasado y presente*. Madrid: Cátedra.

- Rodolfo Rorato Londero. 2013. *Futuro Esquecido: A Recepção da ficção cyberpunk na America Latina*. Río de Janeiro: Rizoma Editorial
- Sánchez Vázquez, Adolfo. 2005. *Las ideas estéticas de Marx*. México D.F.: Siglo XXI editores.
- Santiago, Juan Manuel. S.f. "Cantos estelares de un viejo koljós. (La ciencia ficción soviética de entreguerras)". *Realismo Socialista*. <http://45-rpm.net/sitio-antiguo/palante/cienciaficcio.htm>
- Shirley, John. 1999. "Two cyberpunks: Sterling & Rucker". <http://www.darkecho.com/JohnShirley/sterling.html>
- Silbermann, Alphons. 1971. "Situación y vocación de la sociología del arte". En *Sociología del arte*, editado por Alphons Silbermann, 7-42. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Simmel, Georg. 1998. *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*. Barcelona: Península.
- Sklar, Robert. 2012. "El cine en los años ochenta". En *Historia mundial del cine. Estados Unidos Vol. I*, editado por Gian Piero Brunetta, 1379-1393. Madrid: Akal.
- Suvin, Darko. 1979. *Metamorphoses of science fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Londres: Yale University Press
- Taine, Hippolyte. 1960. *Filosofía del arte*. Barcelona: Iberia.
- Telotte, J.P. 2002. *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Cambridge University Press.
- Urrero Peña, Guzmán. 1994. *El cine de ciencia-ficción*. Barcelona: Royal Books.
- Vargas, Alfaro. 2014. "Marxismo y ciencia ficción". *Revista Praxis* 72: 81-97. <http://dx.doi.org/10.15359/praxis.72.5>
- Weber, Max. 2000. *Economía y sociedad*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Williams, Raymond. 1978. "Utopia and Science Fiction". *Science Fiction Studies* 16, Volumen 5, tercera parte. <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/16/williams16art.htm>
- Zis, Avner. 1987. *Fundamentos de la estética marxista*. Moscú: Ráduga.