

EL MÓN CYBERPUNK

Guillem Peitx i Costa

Treball de Final de Grau

Grau en Comunicació Cultural

Universitat de Girona

Tutor: Àngel Quintana Morrajas

ÍNDEX

1. Introducció	: 1
2. Concepte cyberpunk	: 2
3. Antecedents del cyberpunk	: 6
4. La literatura de William Gibson	: 13
5. Estètica cyberpunk	: 17
6. El cyberpunk al Japó	: 27
7. Premonicions del cyberpunk	: 33
8. Conclusions	: 41
Bibliografia	

1. Introducció

Quasi tothom ha tingut el plaer de visionar en algun moment de la seva vida films com Blade Runner o Matrix. Sovint tendim a encasellar aquestes dues pel·lícules com a obres referencials en la història cinematogràfica de la ciència-ficció. Obres que han sigut objecte de culte per part d'hordes de fans obsessionats en desxifrar els missatges i la filosofia amagada entre els seus fotogrames. Efectivament, són dos obres clau per entendre l'evolució que la ciència-ficció com a gènere, com a disciplina o fins i tot com a dogma, ha anat experimentant. Però la seva transcendència no podria entendre's desvinculada del fenomen conegut com a *cyberpunk*, un subgènere que renovaria l'univers de la ciència-ficció, una nova escola que s'impregnaria de l'essència del seu context polític i social per configurar un nou estil destinat a trencar els estigmes clàssics que limitaven un gènere necessitat de noves aportacions.

Aquest treball pretén oferir una visió panoràmica sobre el desenvolupament del *cyberpunk*. La seva mutació cap a diverses branques i la seva incidència en el panorama cultural. Rastrear el fil conductor que ens guia des de els seus ancestres literaris i cinematogràfics, esclavons sense els quals seria impossible comprendre l'aparició del *cyberpunk*. Disseccionar la relació amb el seu present, emmarcat entre dates clau per a la història contemporània a la fi de la guerra freda, o en moviments socials, polítics o intel·lectuals que són a la bases del seu assentament.

Un exercici que pren el cinema com a centre d'interès capital però conscient de la necessitat d'una immersió superficial en la literatura per ubicar-ne les arrels fundadores, dedicant una atenció preferent a William Gibson, per a molts, el primer autor en ser considerat com a *cyberpunk*. Un cop feta aquesta primera aproximació ens endinsarem directament a l'eclosió cinematogràfica del gènere iniciada a la dècada dels 80 i que s'estendria fins els 90 amb una segona onada expansiva que ens portarà fins al Japó, on, a partir del *manga* i l'*anime*, el moviment assoliria un nou estatus en dimensions i en transcendència.

Analitzarem la magnitud de tot aquest recorregut però també intentarem recalcar la seva vocació profètica, avançant-se a unes realitats que actualment s'han fet patents, distòpies tecnològiques que cada cop s'allunyen més de la ficció per assentar-se en el nostre marc conceptual.

L'objectiu principal d'aquest treball és donar a conèixer aquest subgènere de la ciència-ficció que sovint queda camuflat per l'etiqueta genèrica del propi gènere. Transmetre els seus valors i el seu esperit, que funcionen com a una resposta a una realitat que estava forjant-se amb força i que els seus autors, dins la seva naturalesa inconformista, rebutjaven totalment. D'altra banda, un dels propòsits més interessants és analitzar com els valors i continguts d'un discurs engendrat a la dècada dels 80, fill del seu context polític i social, segueix essent versemblant en l'actualitat fins al punt que alguns dels seus pressentiments comencen a manifestar-se en la nova onada de la revolució tecnològica que estem travessant.

2. Concepte *cyberpunk*

Des de la vessant etimològica el terme *cyberpunk* sorgeix de la composició formada per les paraules cibernètica i *punk*, dos conceptes referencials per comprendre aquest gènere.

Entenem per cibernètica tot allò relacionat amb la revolució tecnològica. Des dels sistemes d'informació a la intel·ligència artificial, passant per la robòtica que juga un paper fonamental en un gènere on és recurrent trobar-hi personatges amb algun component propi d'una màquina.

Per altra banda, el concepte *punk* ve determinat per un corrent que es va engendrar al Regne Unit als anys setanta i que té com a tret identificador prioritzar l'individualisme per sobre de tot ordre establert, rebutjant qualsevol poder o autoritat més enllà del "jo" personal com a única i màxima institució. Amb les crisis petroleres dels 70 a molts països desenvolupats es va crear una gran onada de desocupació. Els parats que sovint subsistien amb poca cosa més que el xec de la seguretat social. Entre ells,

particularment entre els joves, va néixer aquest moviment de rebuig cap a una societat on no hi tenien cabuda, que els contemplava com a paries socials, que els deixava de banda. Una estètica molt marcada pel reciclatge, per la reutilització de restes considerades com obsoletes per les classes benestants. Una actitud adoptada pels autors *cyberpunk* que optarien per l'art en la seva contribució.¹

D'aquest nexa entre ambdós conceptes neix un gènere que recuperant l'estil característic del cinema negre policíac, enfoca la deshumanització que els grans avenços tecnològics poden provocar. La visió d'un futur apocalíptic o post-apocalíptic on les grans ciutats han caigut en la decadència alimentada pel desenvolupament científic. La tecnologia exerceix un control total dels àmbits socials i les relacions humanes interpersonals estan tallades pels mitjans de comunicació massius. Les corporacions són els monstres del futur i els habitants han caigut víctimes del desànim i l'alienació, en unes megalòpolis controlades per Internet i les intel·ligències artificials. Cossos híbrids, amb membres o òrgans cibernètics, modificats químicament o per la via de la biologia (*cyborgs*) són un altre dels dominis emblemàtics del *cyberpunk*.

El *cyberpunk*, en les seves arrels, apareix com un moviment contracultural, un subgènere revolucionari que posa en qüestió uns valors instaurats que els seus autors rebutgen. Però com ens explica Horacio Moreno en el seu llibre *Cyberpunk: más allá de Matrix*², a mesura que aquest moviment va anar emergint dels suburbis de la literatura per agafar una major transcendència, aquesta naturalesa contracultural va anar perdent la seva essència i el concepte *cyberpunk* va passar a ser més aviat una etiqueta per designar una patrons estilístics que no pas una revolució underground.

Des de l'explosió de *El Negromante* (1984), el *best-seller* consolidat com el màxim exponent de la literatura *cyberpunk*, fins a la que podríem considerar l'exportació a la gran pantalla més reeixida, *Matrix* (1999) dels germans Wachowski, passen quinze anys. En aquest procés s'hi gesta una progressiva transició cap a uns circuits més comercials i ,paral·lelament, els autors van desvinculant-se de la bohèmia literària a què pertanyien

¹IVAYLOVA. V. (2015). *El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo*.(Treball de final de master). Universitat Pompeu Fabra. Barcelona. Recuperat el 12-5-2017 de:

https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/24798/Dimitrova_2015.pdf?sequence=1

²MORENO.O. (2003). *Cyberpunk: Mas allá de Matrix*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino

en els seus orígens. Un gir inevitable tenint en compte que la pròpia inèrcia de l'èxit implica una major transcendència i difusió, unes característiques que entren en xoc amb els valors inicials lligats al moviment *punk*. Ens ho narra amb detall un dels pares fundadors del moviment, Bruce Sterling, en una entrevista:

“El *cyberpunk*, com abans la *New Wave*, es una veu de la bohèmia. Prové del *underground*, de la marginalitat, dels joves energètics i desenganyats. Prové de la gent que no coneix els seus propis límits i que rebutja els límits oferts per les maneres, costums o hàbits convencionals. El *cyberpunk* va ser la encarnació literària d'aquest fenomen... Però avui en dia hem d'admetre que els autors *cyberpunk*— veterans de la ciència-ficció anglosaxona sobrepassant els quaranta o els cinquanta , refinant pacientment el seu art i cobrant els seus xecs gustosament – ja no són la bohèmia *underground*. Una vella història de la bohèmia: és el càstig lligat a l'èxit”³.

Llavors, què suposa el *cyberpunk*? Un moviment contracultural de rebuig als patrons imposats per la societat o una estratègia comercial lligada a un joc de paraules que funciona perfectament a nivell publicitari? La línia que ho separava ha anat difuminant-se i es quasi imperceptible sense utilitzar el zoom d'allunyament.

No obstant, un dels altres reptes que origina aquest fenomen apareix quan intentem identificar quines obres de la ciència-ficció poden considerar-se o no dins del gènere *cyberpunk*. Com passa amb la majoria de corrents artístics, no hi ha una fórmula per determinar quins autors en formen part. El debat sempre hi és present i en alguns casos depèn del criteri del lector/espectador o del sentiment de pertinença del propi autor.

Podríem considerar la pel·lícula *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang una obra *cyberpunk*? O només marcava els passos a seguir a escriptors i cineastes de generacions posteriors. Hi ha qui ho té molt més clar i creu que és la mare d' un gènere que corre en paral·lel, el *steampunk*, amb unes característiques formals molt més evidents, i que la vinculació no va més enllà d'un punt de partida comú. Tanmateix la versió acolorida de l'obra de Fritz Lang, musicada per Giorgio Moroder aprofitant, entre altres, algunes cançons de Queen, és quasi coetània a *Blade Runner*(1982). Seria fàcil deduir a partir d'aquí que la larva de cinema *cyberpunk* estava madurant en aquells anys a partir de fonts diverses, amb una

³ MORENO.O. (2003). *Cyberpunk: Mas allá de Matrix*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino

diferència fonamental: mentre l'obra de Lang acaba proposant un gran pacte social, a *BladeRunner* aflora la incertesa d'un món tecnològic totpoderós. Com hem dit, les fronteres entre allò que considerem *cyberpunk* i el que no són difícils de traçar, però potser el trencament amb l'optimisme i l'esperit triomfalista, tan característic de la primera camada d'autors pertanyents a la *Golden Age*, en seria un dels trets identificadors. Entenem com a Golden Age l'època daurada de la ciència ficció ubicada entre 1930 i 1960 quan les històries clàssiques d'aquest corrent van captar l'atenció dels públics i el focus mediàtic, provocant un salt de dimensions estratosfèriques en la seva repercussió mundial. Asimov n'és l'exemple més representatiu ja que va ser el més condecorat amb obres com *Building blocs of universe* (1957), *The god themselves* (1973) amb les que va guanyar el premi Thomas Alva i Nevula respectivament, o *I Robot* (1995) on hi percebem certa influència de l'esfera cyberpunk. També cal destacar altres autors com Paul Anderson (*Twilight world* 1965), Alfred Bester (*The demolished man* 1952) o Henry Kuttner (*The Secret of Kralitz* 1938).⁴

Per tant, el *cyberpunk* no pertany a la dècada dels 60, en la qual els autors perceben la bondat del progrés tecnològic com un obsequi de la ciència destinat a millorar irrefrenablement la nostre qualitat de vida. El *cyberpunk* apareix quan la història ja s'ha encarregat de desmentir aquest paradigma. Les generacions paral·leles a la guerra del Vietnam ja no veuen amb ulls esperançadors el futur imminent i es comencen a envoltar d'una aura lúgubre i pessimista. Un fenomen que es posicionava com la contraposició als valors clàssics de la ciència-ficció. Un model que prioritzava l'exploració de la psicologia dels individus a qui els ha tocat viure aquesta revolució marcada per una incertesa nascuda de la incapacitat d'assimilació d'un procés que avança desenfrenat, envers les clàssiques històries que encimbellaven el desenvolupament científic i tecnològic. Una literatura compromesa amb els perills socials que comporta el progrés, molt distant de l'èpica amb que s'abordaven anteriorment temes com la conquesta de l'espai o l'avenç de la robòtica. Dins aquesta nova escola tant fèrtil, les seqüeles de la guerra freda van provocar que molts autors nord-americans visionessin un futur apocalíptic decadent, sovint a causa d'una guerra

⁴ VEL HARTMAN. S.(2006).*El universo de la ciencia ficción*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino

nuclear, un escenari perfecte pel naixement de la majoria d'autors *cyberpunk* dins aquesta nova onada de la ciència-ficció.⁵

3. Antecedents del *cyberpunk*

La New Wave va ser un corrent originat als 60 que deu el seu origen a la revista *New Words* i que suposaria una mirada aïllada de l'estil clàssic de la ciència-ficció, apropant-nos a l'actualitat d'aquella dècada. En són autors rellevants Brian W. Aldiss o John Brunner que influenciarien a les generacions ulteriors. Molts crítics veuen el *cyberpunk* com una època daurada de la ciència-ficció que vista amb perspectiva històrica és una segona *New Wave*, en aquest cas empesa per un context característic sense el qual no es podria haver originat. Un corrent renovador que abordaria la realitat de la seva dècada. És a dir, que forma part d'un gènere en constant evolució que respon als canvis polítics, socials i tecnològics que l'envolten.⁶

Es impensable imaginar el naixement del *cyberpunk* fora dels 80, un moment on s'alça la nova dreta política, on s'hi desenvolupa el programa conegut com "La guerra de las galàxies" de Ronald Regan. Un moment on l'accés a les computadores comença a expandir-se i apareixen els primers aparells electrònics d'ús generalitzat com els compact discs. No podríem entendre el *cyberpunk* sense el seu context però tampoc sense seguir el fil conductor que ens guia fins les obres posteriors. Igual que la ciència-ficció ha estat influenciada pels relats fantàstics, com Frankenstein o les novel·les científiques de Jules Verne, el *cyberpunk* també es nodreix d'un seguit d'obres on les seves preocupacions comencen a ser-hi presents.

Però abans de parlar d'autors i de la seva producció, hauríem d'apropar-nos a les idees, als pensaments o moviments. Per trobar un dels primers precursors del *cyberpunk* probablement haguem de remuntar-nos a la dècada dels 70 quan apareix un dels textos fundacionals de la filosofia contemporània, *La condició Postmoderna* (1979) de Jean-

⁵ BARCELO. M.(1990).*Ciència-ficció: Guía de lectura*.(1ra edició). Barcelona.EdicionesB

⁶ VEL HARTMAN. S.(2006).*El universo de la ciencia ficción*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino

François Lyotard, que impulsaria la postmodernitat a Europa. Sense cercar una definició acadèmica aquest moviment intentava emmarcar el nou paradigma de la modernitat, en el qual els clàssics valors de la raó havien caducat envellits davant un canvi d'època que reformulava el concepte de civilització. Una destrucció dels canons i els sistemes establerts i la subversió de les normes estètiques i morals que augurava la necessitat de repensar el present i el futur, conscients de la impossibilitat de comprendre'ls des de una dinàmica unidireccional. El *cyberpunk* és una manifestació de la postmodernitat, una presa de consciència del canvi que està succeint i un intent de plasmar la seva naturalesa. Tocava assumir l'arribada d'una nova era i els autors *cyberpunk* ho farien des de una visió pessimista, paradoxalment alarmats i alhora seduïts per la incertesa que havia substituït la raó i la seva debilitat teòrica per albirar el que vindrà. La postmodernitat abraçaria un ampli ventall de teories, bifurcant-se en diverses branques, degut que refusava la universalitat, el coneixement establert o tota veritat única i inamovible. Però en el context que ens escau cal destacar un corrent que postulava l'amenaça de que el coneixement canviés el seu estatus en el punt que les societats ingressen en allò que denominem edat post-industrial. Les relacions entre proveïdors i consumidors de coneixement seguiran els mateixos patrons que un intercanvi de mercaderies, ja que el seu valor depèn del nivell de producció i consum que generi. La producció de saber es converteix en un bé de consum, capaç de generar beneficis o avantatges econòmiques. Aquesta nou raonament xoca amb la concepció clàssica dels estats-nació ja que les noves vies de circulació de capital escapen del seu control i la informació n'és el millor exemple. Les multinacionals s'erigeixen com a noves institucions imperants capaces d'ostentar un poder il·limitat, un context que el *cyberpunk* abordarà reiteradament com a nucli temàtic. Trobem constantment personatges que intenten esquerdar la impermeabilitat del domini de la informació que exerceixen les grans corporacions. Un domini que s'accentua desmesuradament amb la informatització de la societat. Malgrat això, aquests personatges no aporten una alternativa a aquesta confecció social, es dediquen a intentar desestabilitzar el poder per motivacions que no van més enllà de la satisfacció personal, una visió pessimista del progrés⁷

⁷ CARBUJA. T. *Versions sobre la postmodernitat I: Propostes sobre l'individu*. (Tesis Doctoral). Universitat

No hi ha futur, no hi ha esperança. Un discurs molt arrelat a un altre moviment indispensable pel gènere, el *punk*, que també és una resposta a la transformació que emana de la postmodernitat.

La vinculació del *punk* amb el *cyberpunk* és una qüestió d'actitud, una desafiament a allò que es considera políticament correcte. Un rebuig cap als canons estètics, cap a les convencions socials, cap al consumisme que acompanya el capitalisme. Repudien la veritat com a consens demostrant el seu descontent amb els sistemes i institucions que governen el món. Coneixedors de la realitat que els ha tocat viure, es neguen a acceptar-la o adaptar-s'hi en aquest intent de desvincular-se de la resta dels mortals. Tenen el seu propi llenguatge, la seva pròpia cultura urbana, la seva vestimenta i la seva mentalitat. Atemptant directament cap a l'individualisme van crear la seva pròpia via d'expressió. Una fórmula que el *cyberpunk* traslladaria en la seva producció artística. Es manifesta en l'ús de la tecnologia en contra de la tecnologia, la disposició d'un llenguatge i un argot propis, o la canalització dels relats cap a un submón de drogues i criminalitat. El *cyberpunk* es nodria de l'agressivitat que desprenia la cultura urbana del *punk*, i adoptaria com a propis molts dels seus trets donant força a les veus amagades dins la gran polseguera de canons culturals. Una unificació de l'art avantguardista amb la cultura que desprenien les arteries de les grans ciutats⁸.

Una de les singularitats del *cyberpunk* és la inclusió de diversos autors dins un mateix subgènere, un fenomen que no succeïa des de l'eclosió de la *New Wave*. Tanmateix, és molt difícil rastrejar les petjades que marquen el camí que la literatura anglosaxona ha seguit fins arribar als 80, quan neix el *cyberpunk*. La frontera entre la dècada dels 60 i la dècada dels 80 es molt difícil de definir. L'evolució en aquest període segueix una continuïtat marcada per generacions successives i l'afany d'inserir les seves aportacions dins la ciència-ficció. Un procés de mutació gradual que evolucionaria partint del discurs inicial en què l'esser humà és ajudat per la màquina com a eina del progrés, succeït pel trencament antagònic quan la màquina es rebel·la constituint una

Autònoma de Barcelona. Barcelona. Recuperat el 20-5-2017 de:
<http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/5472/TTCU1de4.pdf?sequence=1>

⁸ IVAYLOVA. V. (2015). El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo. (Treball de final de master). Universitat Pompeu Fabra. Barcelona. Recuperat el 12-5-2017 de:
https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/24798/Dimitrova_2015.pdf?sequence=1

amenança per la humanitat. Fins a arribar al *cyberpunk* on l'individu i la tecnologia es fonen en una mateixa entitat i la seva simbiosi és el tema principal.

Són moltes les obres que poden haver servit com a font de inspiració d'autors com William Gibson, Bruce Sterling o Neal Stephenson. El primer gra de sorra el posaria un dels pares fundadors de la ciència-ficció. Asimov creava el seu propi imaginari de la robòtica policial i establia les tres famoses lleis de la robòtica en l'etapa coneguda com a *Golden Age*, en la que una gran quantitat d'autors col·locarien les primeres pedres passant el testimoni a les generacions al·ternes.⁹

Però potser encara més estrictament precursors són dos dels grans relats distòpics per excel·lència: George Orwell que amb *1984* (anticipava la lluita de personatges marginals contra un poder totalitari, amb la diferència que en aquest cas el control era exercit pel propi estat enlloc d'una multinacional malvada¹⁰). O el to irònic amb què Huxley descriu una societat futura on el cultiu d'humans amb una nova tecnologia genètica ha canviat radicalment els valors dels seus habitants separant-los per castes imposades des del naixement¹¹. Cal aclarir que Orwell ho escriu abans de la II Guerra Mundial i Huxley immediatament després. El primer constituïa una dura crítica al comunisme i el segon ho feia respectivament sobre el feixisme, però al cap i a la fi, eren dos visionaris que obririen les portes a profetitzar sobre un futur marcat per l'avenç científic i tecnològic, el preludi dels perills del progrés i una alerta sobre la direcció escollida. També podríem trobar certs punts d'influència amb *Les runes de la terra*: una antologia d'històries sobre el futur immediat en la que M. Disch apuntava a les catàstrofes ecològiques i les situacions perturbadores que planejaven sobre el desenllaç d'un futur proper.

No podríem entendre l'origen del cyberpunk en el món audiovisual sense abans parlar de Philip K. Dick i la seva obra *Do the androids dream of electric sheeps* (1968) que sense ser-ne conscient estava encetant el pot de les essències del cyberpunk regalant el sant grial a Ridley Scott que l'adaptaria com a pel·lícula deixant-nos la *mítica Blade Runner* (1982). Dick va ser tot un avantguardista al anticipar-se amb més d'una dècada de

⁹ BARCELO. M. (1990). *Ciència-ficció: Guia de lectura*. (1ra edició). Barcelona. Ediciones B

¹⁰ ORWELL. G. (2003). *1984*. (62a edició). Barcelona. LaButxaca

¹¹ HUXLEY. A. (2014). *Un mundo feliz*. (12a edició). Madrid. Catedra

diferència a un univers que acabaria d'agafar forma als 80. Per molts és considerat el primer autor *cyberpunk*.¹²

Endinsant-nos en el marc cinematogràfic són molts els autors o obres que em venen a la ment com a possibles antecedents del *cyberpunk*, així que n'he triat tant sols un recull de les que personalment trobo més importants.

Com ja hem apuntat no hi ha *cyberpunk* sense *Metròpolis* de Fritz Lang, una obra creada dècades abans de que el gènere prengués consciència però que si s'hagués filmat als noranta probablement afegiríem dins aquest grup. Un film que desgraciadament no ha arribat íntegrament als nostres dies i del qual se'n han fet moltes reedicions intentant recuperar-la. La història pertany a Thea Von Harbou, la dona de Lang, que va publicar una novel·la amb el mateix títol l'any 1927 i a la que molts titllen de discurs retrògrad, reaccionari i fins i tot feixista, uns valors molt distants a l'esperit del *cyberpunk*. No obstant, és en altres aspectes on hi trobem similituds.¹³ Neix la idea de la megalòpolis futurista, superpoblada, immensa i complexa, separada en dos parts: les elits socials que viuen a la superfície i els obrers del subsòl que treballen perquè la societat benestant gaudeixi dels seus privilegis. El paisatge urbà és un dels protagonistes, creat amb maquetes però molt versemblant, materialitzant una ciutat gegantina i uniforme, desproveïda de qualsevol forma arquitectònica que no siguin els gratacels. La visió d'una industrialització maximalista on els personatges estan despersonalitzats i on es comença a entreveure la importància de les màquines com a element social indispensable. S'hi respira una atmosfera permanentment tensa que augura una possible revolució de les classes baixes contra el poder regent, que és un tema recuperat amb força al film d'animació *Akira* (1988), on es representa les lluites de les milícies urbanes contra el poder opressor que ostenten els militars. Podríem afirmar sense temor que *Metròpolis* va ser crucial per l'evolució dels imaginaris sustentats en els perills i amenaces del progrés tecnològic, i que *Terminator* (1985), *Robocob*(1987), *Matrix* o la mateixa *Akira* no fan altra cosa que reconfigurar o actualitzar aquesta idea. La vessant estètica és un altre punt de referència pel cinema *cyberpunk*, que de manera més o menys inconscient

¹² MEMBA. J. (2011). *La Nueva era del cine de ciencia-ficción (1971-2011) : de "La guerra de las galaxias" a los superhéroes*. (3a EDICIÓ). Madrid. T&B

¹³ SARTO. D. (Agost del 2015). Dissecció: 'Metròpolis', de Fritz Lang. La màquina genètica del cine. *eldiario.es*. Recuperat de: http://www.eldiario.es/clm/cinetario/Disseccion-Metropolis-Fritz-Lang-genetica_6_420367973.html

recuperaria els contrallums, les ombres o els escenaris futuristes deformats on els edificis s'aixequen infinitament esdevenint les muralles de l'aïllament.

Sorprenentment, *la nouvelle vague* també ens deixava algunes pinzellades pre-cyberpunks. Al 1957 Jean Luc Godard filmava *Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*, una pel·lícula que es passeja a mig camí entre la sèrie negra, la ciència-ficció i el drama romàntic. Una societat localitzada en un altre planeta on els enginyers han aniquilat tota manifestació d'espiritualitat i un ordinador anomenat Alpha 60 imposa una llei que prohibeix qualsevol comportament que no es regeixi per les bases de la lògica i la racionalitat. Una ciutat planificada tècnicament que manté el seu equilibri a partir de la castració emocional i el control dels ciutadans. Aquesta emulació d'un futur proper construirà els pilars sobre els que s'aixecarà *BladeRunner* casi vint anys després. No només per la creació d'una ciutat futurista en què podem identificar alguns dels perills del nostre destí final, sinó per la relació entre els dos protagonistes. La història d'amor entre Lenny i Natasha, la filla de l'antagonista principal, una dona codificada incapaç de sentir, servirà de precedent i inspiració al desenllaç de la trobada entre el detectiu Rick Deckard (Harrison Ford) y Rachel (Sean Young) la inoblidable replicant del film de Ridley Scott.¹⁴

Considerada una de les petites joies del cinema independent, *La Jeteé* (1962) és un curtmetratge de Chris Marker que funciona com un experiment sobre el llenguatge cinematogràfic. Tota una demostració de que no és necessari l'ús de la tecnologia o els efectes visuals per confeccionar un relat efectiu de ciència-ficció. Prescindeix del moviment de la imatge, optant per una cadena de fotogrames estàtics acompanyats només per una veu en off. D'aquesta manera es desprèn dels elements clàssics del cinema en una aposta atrevida i innovadora capaç de transmetre emocions molt profundes servint-se només dels pocs recursos que Marker, conscientment, decideix utilitzar. Una història que gira entorn al temps circular i absolut, on els salts temporals al passat són l'única via de salvació d'una societat post-apocalíptica condemnada després d'una tercera guerra mundial. Una idea que recuperaria Terry Gilliam en el seu film *12 monkeys* (1996) portant-ho al terreny del thriller d'acció futurista. A banda de la

¹⁴ Cerdán, E. (Juny 2011). *Alphaville* (1965): Jean-Luc Godard. *Cinedonia*. Recuperat de: <http://cinedonia.blogspot.com.es/2011/11/alphaville-1965-jean-luc-godard.html>

metàfora al·legòrica de la memòria com a vehicle per viatjar en el temps, el fil narratiu de *La Jetée* és l'amor, un nucli temàtic que va crear poc interès a la majoria d'autors *cyberpunk*, però no per això deixarem de fixar-nos en altres elements que justifiquen la seva vinculació amb el gènere. El més evident pot ser l'amenaça d'un futur apocalíptic provocat per una tercera guerra mundial, molt similar al escenari que ens proposa *Akira*, però també utilitzat en altres obres *cyberpunk*, ja sigui degut a les seqüeles d'una guerra, a les conseqüències d'una contaminació incessant o per l'aparició d'alguna epidèmia global. Un planeta sense vida a la superfície, on els habitants s'han vist reclosos a unes galeries subterrànies degut a la permanent radiació de l'exterior. Una situació semblant a la que viuen els protagonistes de *Matrix*, desterrats al subsòl amagant-se de les màquines que tenen sotmesa l'espècie humana. En la recerca de més símil, trobem que el protagonista aconsegueix viatjar en el temps a conseqüència de ser objecte d'uns experiments científics controlats per l'organització vencedora. Les víctimes del poder exercit per diferents classes d'organitzacions són a la base de moltes obres *cyberpunk*: el desafortunat error que acaba amb la vida d'un innocent a *Brazil* (1985) de Terry Gilliam, els poders sobrenaturals que adquireix gran part dels personatges d'*Akira* després de ser els conillets d'índies de l'exèrcit o, probablement la més clara, la constant hibridació de l'esser humà amb la màquina a *Ghost in the Shell* (1995). Tanmateix, també hi trobem l'ús de drogues catalitzadores per entrar en un estat d'hipnosis durant el procés d'experimentació. A l'optar pel llenguatge de la subcultura del carrer el *cyberpunk* aprofita l'univers dels traficants i consumidors de drogues, com podem comprovar repetidament en el llegat literari de William Gibson, on es consumeixen fàrmacs pel simple fet de ser un tret característic del submón de la nit; o a algunes obres de Sterling on els personatges les consumeixen per potenciar les seves habilitats, sense oblidar les preuades píndoles que es venen il·legalment a un local d'*Akira*. El propi Sterling explicava en una entrevista la seva concepció sobre les drogues:

“L'ànsia de drogues es intrínsec al nostre estil de vida modern. És una cosa incorporada, com l'electricitat o la contaminació del aire. Ens enganyem a nosaltres mateixos sobre les drogues i la natural atracció que exerceixen sobre nosaltres. Per això correm el risc de

*ser curts de vista en el segle XXI, quan la lògica cultural amagada del consum de drogues assoleixi un estrany increment*¹⁵.

4. La literatura de William Gibson

Per entendre millor els orígens del *cyberpunk* analitzarem algunes de les primeres obres de William Gibson, el pare fundador del moviment.

Cremant Cromo (1977) és un conte curt que pertany a un recull titulat amb el mateix nom on hi podem trobar històries diverses pertanyents a un mateix univers literari. Un relat desolador molt vinculat al concepte conegut com a *Darwin Potenciat*. Una temàtica que deriva de la teoria evolutiva de la selecció natural però portada a la ciència-ficció distòpica. Els individus entren en una permanent competitivitat per la supervivència on les relacions personals es basen estrictament en la productivitat que se'n pugui extreure. No per atzar, una concordança evident amb la hipòtesi de la *Sociedad del cansancio*, recuperada en diverses produccions japoneses com *Texnohlyze*(2003), *Wonderful Days* (2003) o *Ghost in the Shell*.

Cremant Cromo ens presenta un món on l'estat del benestar ha fracassat estrepitosament i on els límits entre el que és legal i el que és il·legal són indesxifrables. Un món de pirates informàtics on tothom és caçador i presa al mateix temps. La decadència i la misèria que transpira aquesta història, pot recordar-nos a la literatura de Bukowski o Fante, evidentment amb els seus matisos i un estil literari molt diferent, més enrevessat, però amb la similitud d'un nihilisme i un desànim profunds. Una nova era en la qual el poder econòmic ha liquidat el poder polític i les institucions regents no són altres que les corporacions, els sistemes militars i les organitzacions criminals. Una ciutat banyada amb les llums de neó, on els seus habitants s'arrossegueuen per tabernes i prostíbuls virtuals buscant saciar la seva set de vitalitat. El ciberespai, terme creat i establert per Gibson en aquest relat, ha eliminat les fronteres físiques, però n'ha creat de noves, les fronteres de l'aïllament i la soledat. Humans millorats mitjançant una nova forma de cirurgia, on els patrons de la moda han substituït els canons clàssics de l'estètica pels dígits de la corporació que l'ha realitzat, un tret que, com veurem

¹⁵MORENO.O. (2003). *Cyberpunk: Mas allá de Matrix*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino

posteriorment, també se'ns presenta a altres obres com *Ghost in the shell* o *Renaissance*, una producció francesa on una agència anomenada Avalon s'introdueix en tots els aspectes de la vida contemporània per vendre els seus productes destinats a recuperar la joventut o aconseguir la bellesa eterna.

Les guerres ja no és lliuren en camps de batalla, sinó en escenaris virtuals, on genets informàtics ataquen *softwares* enemics per obtenir beneficis econòmics o per propiciar una reacció en cadena que desestabilitzi qualsevol organització oficial o clandestina, això tant és. El frau, l'estafa, els robatoris són el pa de cada dia d'una societat estructurada de tal manera que no existeixen restriccions, a banda de la llei del més fort, on cada ciutadà ha de prendre's la justícia pel seu compte i amb els seus recursos. Aquest relat, juntament a la resta d'històries del recull del qual en forma part, suposarien el naixement d'un dels primers universos *cyberpunk* que marcaria les pautes a seguir a les obres subsegüents.¹⁶

És en aquest univers on s'hi engendra *Neuromante* (1982), la primera novel·la de William Gibson. Per què és tant important *Neuromante* per al *cyberpunk*? A banda de ser la novel·la més emblemàtica del gènere, consolidant el *cyberpunk* com un nou corrent a tenir present dins el camp de la ciència-ficció, també cal tenir present que obres com *Matrix*, *Tron*(1982) de Steven Leisberger o *Videodrome* (1983) de David Cronenberg, per citar-ne algunes, mai s'haguessin originat sense el llegat de William Gibson, almenys no de la forma que ho han fet.

Neuromante no només exerceix de detonant per a que el *cyberpunk* augmenti en difusió i transcendència, l'univers creat a partir dels relats de *Cremant Cromo*, i consolidat amb la posterior novel·la, estableix una sèrie de conceptes que són recuperats recurrentment pels successors del *cyberpunk*. Conceptes lligats a la informàtica, conceptes lligats a la digitalització que a vegades el propi lector, desnodrit de la cultura electrònica adjacent, no té altre remei que obviar si vol avançar en la lectura. Conceptes plenament assentats en el terreny de la ciència- ficció però també reutilitzats en l'ús científic o quotidià. Un exemple és el *cyberespai*, un terme emprat per primer cop per Gibson a *Cremant cromo* l'ús del qual està totalment assentat en el vocabulari contemporani. No és el *cyberespai*

¹⁶ GIBSON. W. (1994). *Quemando Cromo*. Barcelona. Minotauro. Extret el 3-5-2017 de: <http://files.mediaticos.webnode.es/200000006-bdcb2bec56/QUEMANDO%20CROMO%20-Cuento-.pdf>

tal i com el coneixem, és una plataforma virtual on els “genets de consola”, enlloc de fer-ho mitjançant ordinadors, s’hi connecten directament amb microprocessadors o implants de consciència

L’argument de *Neuromante* no s’allunya massa d’una novel·la èpica clàssica, però amb la diferència que el seu protagonista no és un heroi, és un supervivent que es submergeix en una aventura cap a l’autodestrucció. Amb molts paral·lelismes amb el cinema negre però també amb les clàssiques històries d’aventures en les quals es forma una comunitat de personatges a on cadascú aporta una funció vital per assolir una fita comuna. L’exemple més familiar pot ser la primera entrega de la trilogia *tolkeiniana* de *El senyor dels anells: La comunitat de l’anell* (2001), però si fem memòria també toparem amb altres obres cinematogràfiques com *Els Set Samurais* (1967) d’Akira Kurosawa o *Grup Salvaje* (1969) de Sam Pekinpah, el que ens demostra que, sense obviar les seves característiques intrínseques, no deixa de ser una història d’aventures tradicional amb la innovació d’un nou univers temàtic i una forta crida contracultural.

Gibson ens presenta un món on la globalització potenciada ha creat ciutats uniformes idèntiques les unes a les altres, el model perfecte per a que les corporacions exerceixin el seu control. El desenvolupament tecnològic no ha aportat el futur idealitzat o somiat i aquestes metròpolis estan submergides en la misèria i la pobresa. La realitat que els ha tocat viure als personatges es buida, trista i amarga, el que provoca que busquin en el *ciberspai* les emocions que la vida no els brinda. Personatges perdedors, incapaços de relacionar-se sentimentalment i de creure en res. Uns habitants en tensió permanent, assetjats per una mort que espera pacient a que l’abús de les drogues de disseny o la facilitat i impunitat amb què es practica l’assassinat es cobrin una nova víctima.

“Tenía casi veinticuatro años. A los veintidós había sido un vaquero, un cuatrero, uno de los mejores del Ensanche. Había sido entrenado por los mejores, por Mc Coy Pauley y Bobby Quine, leyendas en el negocio. Operaba en un estado adrenalínico alto y casi permanente, un derivado de juventud y destreza, conectado a una consola de ciberespacio hecha por encargo que proyectaba su incorpórea conciencia en la alucinación consensual que era la matriz. Ladrón, trabajaba para otros ladrones más adinerados, patronos que proveían el exótico software requerido para atravesar los

*muros brillantes de los sistemas empresariales, abriendo ventanas hacia los ricos campos de la información.*¹⁷

Amb un poder profètic angoixant, Gibson situa la informació com el bé més preuat de la humanitat, una font de poder amb la qual es comercia i s'extorsiona a uns nivells catastròfics per a la dignitat humana. Un món a on la informació ha augmentat el seu valor, retallant distàncies amb els béns materials. Ja no és un miratge visionari sinó una realitat del nostre present. Cada dia es fa més evident que és una de les mercaderies més valuosa en un tràfic que pot reportar grans beneficis.

La tecnologia no és dolenta per naturalesa, és l'ús que en fa la humanitat el que ens condemna. Aquesta serà una de les idees principals del *cyberpunk* i com no podia ser d'altra forma, *Neuromante* destil·la aquesta percepció. L'esser humà es el veritable perill, capaç de crear una intel·ligència artificial superior i acabar autodestruint-se desbordat per les conseqüències d'una força que no pot controlar. Comencen a aparèixer els dilemes sobre les IA, les fronteres entre l'ànima i el cos, les qüestions filosòfiques sobre si podem considerar humana una màquina capaç de sentir. Un tema que ha fet vessar rius de tinta tant a escriptors com a guionistes de cine: ho veiem a *I.A* d'Steven Spielberg, quan una família intenta substituir la pèrdua del seu fill per un robot capaç de sentir, però també a *Her*, de Spike Jonze, que amb un tractament meravellós ens convida a preguntar-nos si podríem enamorar-nos d'una IA, on les emocions són l'ariet que enderroquen les barreres sensorials.

La literatura de Gibson no ens parla sobre el funcionament de computadores i microxips, sinó que intenta reflectir les implicacions d'una cultura obsessionada amb la informació i la tecnologia. Un de les seves grans virtuts és fer creure al lector que sap d'allò que parla, que està integrat dins aquesta revolució tecnològica, quan realment Gibson no havia tingut contacte directe amb aquests primers aparells desencadenants del canvi. *Neuromante* va ser escrit amb una màquina d'escriure i malgrat la seva proximitat a una realitat molt latent en l'actualitat, els seus relats creixien en el bressol de la seva imaginació.¹⁸

¹⁷ Gibson. W. (2017). *Neuromante*. (7^a edició) Barcelona. Planeta

¹⁸ Gibson. W. (2017). *Neuromante*. (7^a edició) Barcelona. Planeta

5. Estètica *cyberpunk*

Per altra banda, si ens detenim a fixar-nos en qüestions més formals, el *cyberpunk* també ha establert una canons estilístics propis. Una estètica única i característica que, tot i no ser taxativa, segueix uns patrons amb un nexa identificador que acaba de sedimentar amb l'eclosió cinematogràfica del moviment.

La nit sempre hi és present, encara que sigui de dia un filtre gris tèrbol embolcalla les escenes, sota l'ombra d'un cel fosc que s'alça amenaçant. Paisatges urbans de ferro rovellat, embolcallats d'una boira o una pluja àcida causades per una pol·lució extrema. L'única llum prové dels neons i les pantalles escampades per unes ciutats gegantines sovint inspirades en Tokyo però més decadents, com si es resistissin a la destrucció final. Una obsessió que es manifesta a *Blade Runner* o a *Akira* que ens presenta la ciutat de Neo Tokyo, la capital japonesa reconstruïda després de la Tercera Guerra Mundial. Filtres cromàtics que ajudats per una composició acuradament estudiada aconseguen una atmosfera suburbial o virtual segons s'hi escaigui, el verd de *Matrix* o el blau de *Días Extraños* (1995 Kathryn Bigelow). Els personatges solen formar part de bandes o organitzacions que es mouen en la vida nocturna, en escenaris que serien marginals en el nostre present però que han esdevingut habituals en aquest hipotètic futur. La pertinença a aquestes bandes provoca que la vestimenta dels personatges tingui trets propis de diferents tribus urbanes com els *Punks*, els *Rockers* o els *Mods* però amb un toc futurista. Uns elements que seran aprofitats pels circuits de la moda *cyberpunk*. En són bons exemples la indumentària pròpia d'una banda de motoristes de *Terminator* o dels personatges d'*Akira*, igual que la vestimenta de la banda de joves criminals de *La naranja mecànica* (1975), una obra de Stanley Kubrick que sense oferir elements propis de l'univers cibernètic s'avança en altres similituds amb el gènere com el consum de drogues millorades o la manipulació exercida pel poder.

En l'escenari cinematogràfic la fotografia és el vehicle mitjançant el qual les obres *cyberpunk* aconseguen aquesta estètica tant característica. Per entendre-ho millor donem una ullada superficial a la configuració fotogràfica de dos de les obres cabdals del gènere, *Blade Runner* i *Matrix*.

Primer de tot *BladeRunner*, una obra que plantaria la llavor perquè el *cyberpunk* creixés i es bifurqués en diversos afluents. Tota l'obra està banyada de tocs blavosos, una composició pròpia d'una pel·lícula dramàtica però perfectament adaptada a la ciència-ficció. Utilitza la psicologia del color blau per dotar del toc filosòfic existencial a un film que tot i presentar-se com un thriller futurista, avarca molta profunditat metafísica. Quan vol donar protagonisme a l'espai, als escenaris com a extensió de l'individu, utilitza l'angular per aconseguir una estètica agressiva que ens recorda a la de un videoclip de *punk*. La relació entre els personatges i la ciutat és molt important. Ho contrasta amb primers plans quan les escenes requereixen un to més expressiu, més dramàtic, ja que l'apropament al rostre dels personatges permet empatitzar amb les seves circumstàncies i emocions. Sempre ben acompanyat d'una il·luminació molt dura i constants contrallums que es tradueixen en una gran abundància d'ombres, un fet que ens recorda a pel·lícules pròpies del cine negre o del expressionisme alemany com *Metròpolis* de Fritz Lang, algunes obres de Murnau i fins i tot *Ciudadano Kane* d'Orson Wells. Escenes molt fosques on només alguns elements aïllats estan il·luminats, en les quals una llum que entra per darrera intensificant el relleu de les textures, aguditzant les formes gràcies als contrastos. Va ser una de les primeres pel·lícules rodades amb llums xenons, però també es van utilitzar altres llums quan la trama requeria una atmosfera més lúgubre¹⁹.

Quasi vint anys després, *Matrix* va apostar per un plantejament fotogràfic molt innovador. Més ben dit per dos plantejaments fotogràfics ja que utilitza uns recursos totalment diferents depenent de si ens situa en el món real o en el món de *Matrix*. El món real és gris, realista, molt més neutre i senzill. Bastant fosc perquè malgrat tot és una realitat decadent però els moviments de càmera són suaus, sense cabuda per l'atreviment.

Tot el contrari en el món de *Matrix*. Una tonalitat verda que ens produeix una sensació de fantasia digital. Utilitzant meticulosament la psicologia del color verd per reforçar la vocació onírica molt contrastada amb la del món real. L'angular serveix per deformar lleugerament la imatge apropant-nos a la percepció d'una realitat virtual. Es serveix d'efectes visuals, clarobscur, ombres i una permanent il·luminació irradiant que a

¹⁹ CAMPOS. J.(1998).*BladeRunner: Cine negro futurista*.Valencia.Midons

estones enlluerna com a eines perfectes per aconseguir aquest plantejament surrealista, inserit en un univers fantàstic. Una demostració magnífica de la importància del tractament lumínic i fotogràfic a l'hora de representar dos realitats molt distants, trobant en el seu xoc una de les grans virtuts de la primera entrega de la trilogia.

6. Cinema *cyberpunk*

S'hi féssim un eix cronològic de l'evolució del *cyberpunk*, hauríem de separar-ho en dues dècades que delimiten la primera i la segona erupció del gènere. El seu naixement emmarcat en als 80, en un context social i polític que serien l'escenari idoni per la primera irrupció paral·lelament catapultada per una nova vesant literària i l'aparició cinematogràfica d'obres com *Blade Runner*, *Tron*, *Viderome* o *Brazil*. Una onada que provocaria la expansió del moviment, que donaria pas a un culte abraçat per un gran nombre d'adeptes però que, deixant al marge algunes produccions com *Terminator* que ja anticipaven la direcció que prendria la nova escola *cyberpunk*, es mouria en els circuits de la cultura marginal, de l'art independent i contracultural.

La segona etapa apareixeria els 90, impulsada simultàniament per l'aportació japonesa i l'aposta de les grans productores americanes per un gènere que havia revitalitzat la ciència-ficció. A una escala infinitament superior que la seva predecessora, aquesta dècada suposaria la definitiva comercialització del *cyberpunk* esdevenint un producte d'èxit gràcies a les campanyes publicitàries, assolint els seus màxims a nivell de difusió. Una nou plantejament que intentaria treure un rendiment econòmic a la seva bona acollida per mitjà de les sagues o algunes estratègies de màrqueting molt lligades al *merchandising*. Qui no ha vist o sentit a parlar de la trilogia de *Matrix* o la saga *Robocop*? El *cyberpunk* ja no busca un públic selecte i familiaritzat amb la ciència-ficció, sinó que busca una recepció més global. Una fita que mai s'hagués aconseguit sense l'ajut de l'escenari japonès que per característiques socials i culturals impulsarien la

indústria al següent nivell, representant un fenomen viral d'una profusió formidablement superior que l'Occidental.²⁰

Analitzem al detall les obres cinematogràfiques més paradigmàtiques de cada eclosió, entenent com a tals: *Blade Runner* que, juntament a les obres dels pares fundadors de la literatura dels 80, mereix la categoria de precursor d'aquest dilatat llinatge. Seguidament farem un salt de setze anys per aterrar a *Matrix*, el trasllat a la gran pantalla més transcendent, catapultant la visibilitat del gènere a un públic molt més heterogeni. I per últim dedicarem unes pàgines a parlar sobre el tribut japonès obligats a atorgar una atenció especial a *Akira* i *Ghost in The shell*.

Blade Runner és una lliure adaptació de Ridley Scott sobre la novel·la de Phil K. Dick coneguda com *Do the androids deem of electric sheeps?(1968)* Una obra que no va tenir una gran captació en la seva primera aparició a les sales però que amb el pas del temps esdevindria una pel·lícula de culte. La major responsable de que el *cyberpunk* es reconegui com a gènere i la instauradora d'una vessant estètica que marcaria les pautes per al desenvolupament posterior. Una de les característiques de les pel·lícules de culte és una assimilació tardana de la seva genialitat, una aproximació lenta i profunda que es va gestant a mesura que es descobreixen les seves peculiaritats.

Ens presenta la història de Rick Deckard, un agent retirat dels Blade Runner, unes forces especials dedicades a perseguir i eliminar replicants, que són uns éssers fabricats mitjançant l'enginyeria genètica, d'aparença casi idèntica als humans, destinats a servir funcionalment a les necessitats dels ciutadans. Fabricats per la corporativa Tyrrel, són prohibits a la terra després de protagonitzar un motí al planeta Mart. Encara queden replicants a al planeta, vivint clandestinament, amagats per sobreviure. Rick Deckard és requerit per tornar al seu càrrec per rastrejar un grup de replicants de la classe Nexus-6, el model més avançat, que s'han escapat i campen lliurement per la ciutat de Los Angeles buscant el seus creadors per alliberar-se el destí tràgic de l'autodestrucció.

L'aparició de *Blade Runner* establiria el que ha sigut un dels trets característics del *cyberpunk*, la ciutat suburbial. Los Angeles ha quedat desolada després de que les

²⁰ MOTA. E. *El cyberpunk, una deconstrucció de la realitat.*(Traball final de grau). Centro de formación Literaria Ornelio Jorge Cardoso.Cuba. Extret de:
http://istmo.denison.edu/n23/articulos/08_mota_erick_form.pdf

classes privilegiades hagin trobat en la colonització d'altres planetes una escapatòria d'aquesta metròpolis llardosa. Els pocs habitants que encara hi resten són personatges marginals, fracassats, reclosos en un planeta que els efectes de la contaminació han convertit en inhabitable. Les ruïnes cohabiten amb les grans pantalles publicitàries de la companya Tyrrel que controla tots i cada un dels sectors, resignada a la melancolia d'un passat daurat del qual només en queden les restes extenuades. Una visió pessimista en tant que romàntica sota la perspectiva que el temps tot ho destrueix, que no hi ha creació humana que es resisteixi al poder de la naturalesa.

Es difícil catalogar-la genèricament, abraça diferents estils trobant en la seva hibridació un terreny inexplorat. Podem coincidir que *Blade Runner* pertany a la ciència-ficció, però també és una mirada nostàlgica cap al cine negre o un esclat filosòfic postmodernista. En paraules del propi Scott:

“ Michael Deeley em va portar *Blade Runner* quan estava acabant *Alien*. Mentre llegia el guió vaig pensar que era molt interessant, però també vaig dir-me: “Oh! Una altre vegada ciència-ficció”. Després , mentre preparava una altre cosa, el guió de *Blade Runner* no s'apartava de la meva ment. Vaig arribar a pensar que en realitat no era en absolut ciència-ficció. D'alguna manera, era més aviat cine contemporani”²¹

És aquest desdoblament de la ciència-ficció cap a una vessant més antropològica el que portaria milers d'espectadors a visionar-la detalladament buscant en el seu detallisme una anàlisi humanista. I és que, a fi de comptes, *Blade Runner*, a través de la relació dels humans amb els replicants, no fa altra cosa que reflexionar sobre la condició humana. Sobre aquella capacitat de sentiment que temps enrere ens caracteritzava però que hem perdut o deixat oblidada a les golfes del nostre subconscient.

La societat considera els replicants com a sers artificials, un conglomerat de cables i metall incapaç de sentir, inferiors als humans, destinats a explorar l'espai en expedicions perilloses, com a soldats en combats o, en el cas de Pris, com a objectes de plaer. Però a mesura que avança la trama, en la recerca de la seva pròpia identitat, els replicants es mostraran molt més sensibles que els propis humans, representant perfectament les preocupacions i debilitats d'una raça que ha entrat en un estat d'hibernació. Els

²¹ MARZAL.J. RUBIO. S.(1999).*Guía para ver: Blade Runner*.Valencia.Octadero

habitants de Los Angeles han perdut l'ambició per emocionar-se, fins i tot de relacionar-se, i sumits en una depressió propagada a tots els àmbits ja no recorden quin era el desig que els empenyia a buscar un sentit a la seva existència. L'esgotament del pas del temps i l'aïllament han deteriorat la seva facultat més preuada, però en canvi els replicants, encara innocents, verges de la perversió d'una realitat corrosiva, mantenen intacte l'apassionament per la vida emesa per la seva no resignació a considerar-se com a criatures artificials. Es reflexa en la seva set insaciable per trobar una identitat, per desxifrar els secrets de la vida, obsessionats amb el seu passat i el seu origen. La condició efímera de la seva existència, programats per viure només quatre anys, és l'eix principal d'aquesta obcecació. Durant tot el metratge apareixen reiteradament primers plans de fotografies com a simbolisme de la memòria, de la forja d'una identitat a través del passat i dels records. Els replicants representen paradoxalment aquella imaginació quasi extingida, aquell arravatament tant humà. En una societat on la insolidaritat és una de les característiques latents, regida per un individualisme que ha provocat la pèrdua d'una consciència col·lectiva, Roy i el seu escamot de replicants recuperen aquesta virtut solidaritzant-se amb els seus companys, mostrant senyals d'amor, de tristesa, de vulnerabilitat davant les adversitats compartides i les pèrdues de sers propers. En canvi, la raça humana coexisteix en situacions deplorables, desproveïdes de la dignitat humana, on la justícia s'ha evaporat sense deixar rastre. Enlloc d'agrupar-se en un compromís solidari decideixen competir els uns contra els altres esdevenint els motors de la seva pròpia desigualtat. Individus especialitzats en rols socials determinats que queden totalment desprotegits quan s'exposen a sortir de la seva zona de confort. Potser no són els replicants els que estan programats, els subjectes d'aquesta ciutat no tenen altre remei que confiar en un ordre social establert, balancejant-se perillosament sobre una delicada corda que amenaça a trencar-se i provocar el detonant que comprometí l'equilibri.

Aquesta idea s'accentua amb la presència de Rachel, una replicant que representa l'última innovació de la multinacional Tyrrel que ha instaurat records artificials en la seva memòria. Rachel desconeix que és una replicant ja que Eldon Tyrrel li ha fet creure que és humana. A partir de la Relació amb Rachel, Deckard entra en conflicte amb les seves conviccions i pateix progressivament una transformació emocional cap a una

posició més sensible. Passa de ser un professional implacable que elimina replicants sense demostrar indicis de pena o penediment a compadir les víctimes de la seva ocupació. Deckard és qui descobreix a Rachel la seva naturalesa de replicant i viu en primera persona el trasbals emocional que li provoca conèixer la veritat. És la sensibilitat de Rachel la que desperta aquella cara amagada de Deckard. Commocionat, s'entrega a un afecte piadós que es resistia a alliberar. Les fronteres entre les màquines i els humans s'estan difuminant. No és casualitat trobar una metàfora subtilment amagada a l'eslògan de la corporació Tyrrel: " Més humans que els humans".²²

D'altra banda, la corporació Tyrrel utilitza la tecnologia funcionalment, obviant les repercussions morals que s'hi adhereixen, una concepció mercantil desinhibida de remordiments. Un "modus operandi" que ens permet endinsar-nos a la incidència en els drets humans que l'aparició de les intel·ligències artificials poden desencadenar. El magnat Eldon Tyrrel es concep a si mateix com una espècie de déu creador, un poder egòlatra que vol controlar-ho tot, eradicant qualsevol emergència sospitosa de poder desestabilitzar el seu control. Una vegada més emergeix la convicció de que el poder crea aïllament. Incapaç de posar-se en la pell dels altres, Eldon viu en la seva bombolla de preponderància. El desenllaç rescata un dels clàssics de la literatura i el cinema quan el déu artífex mor en mans de la seva pròpia creació, igual que el Dr. Frankenstein abraçat per la criatura.²³

Blade runner és una pel·lícula a la qual és possible aproximar-s'hi des de diversos angles i que més enllà de fundar un estil, representava el buit i les preocupacions d'una generació desorientada buscant construir un rai per no naufragar en el mar de la incertesa.

Després de demostrar ser vàlides pel cinema amb *Bound* (1997) una història d'amor lèsbic inserida en un thriller , les germanes Wachowsky, Lana i Lily, van demanar a la productora Warner Bross que les deixés dirigir un dels guions que els havien venut. Es tractava de la primera entrega de *Matrix*, un film pensat per ser l'origen d'una trilogia. Al principi la densitat del guió no va acabar de convèncer la productora però al final van

²² MARZAL.J. RUBIO. S.(1999).*Guía para ver: Blade Runner*. Valencia.Octadero

²³ CORBACHO. J.(Septiembre 2012).Blade Runner: derechos Humanos y Ingeniería genética.*ASRI revista de investigación*.Número II. Extret de: Dialnet_BladeRunner-4005196.pdf

acceptar el projecte.²⁴ Des de la seva estrena es convertiria en un dels grans referents de la ciència-ficció al segle XXI, constantment emulada en obres posteriors o per la comunitat *fan* obsessionada en desxifrar els enigmes amagats en el metratge. Al contrari que *Blade Runner*, la seva recaptació a taquilles va ser èxit rotund i mesos després es convertiria en el DVD més venut de la història amb més de tres milions de còpies. Els referents els podem trobar en fonts diverses: la innegable aportació de *Blade Runner* al gènere en general, però també la de *Terminator*, la resistència humana en un món on les màquines s'han alçat i tenen els habitants sotmesos sota el seu poder. Trobem també algunes coincidències amb *Ghost in the shell*, amb una presentació casi idèntica que guarda moltes similituds com la constant aparició de dígitos informàtics de color verd o l'estat hipnòtic a què sucumbeixen els protagonistes quan els connecten a un cablejat.

Matrix no deixa de ser una recuperació del mite de la caverna, una al·legoria metafòrica que Plató utilitzaria en la seva obra *La república* (380 a.c) per explicar, mitjançant el relat, que un gran gruix de la societat resta submergit en la foscor i la penombra aliè a la realitat. Els homes de la caverna són presos encadenats i la seva realitat es veu limitada pel fet de poder donar per certes només les ombres que veuen reflectides a la paret, ja que mai han tingut la possibilitat de veure res més enllà.²⁵ Dins el gran ventall d'interpretacions i exportacions d'aquesta al·legoria, *Matrix* també aporta la seva. De forma més o menys inconscient, ja que tots tenim inserit en el nostre subconscient aquest relat considerat com un dels texts fonamentals de la filosofia, les germanes Wachowski rescaten aquesta idea quan ens presenta un escenari en què la societat humana ha estat subjugada per les màquines. Després de que les màquines protagonitzessin una rebel·lió que desencadenaria una acarnissada guerra, la raça humana va caure en que la llum solar era la seva font d'alimentació i van aconseguir privar-los d'ella. Però el triomf momentani se'ls hi va girar en contra quan les màquines van descobrir que la sang humana era una font encara més productiva. El poder de les màquines convertiria els humans en esclaus, a mode de bateries elèctriques tancades en càpsules on restarien en un estat d'hipnosi que els mantindria connectats a *Matrix*: una realitat virtual simulada, quasi idèntica a allò que antigament era el seu planeta. Plató

²⁴ MORENO.O. (2003). *Cyberpunk: Mas allá de Matrix*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino

²⁵ PLATÓ.(2013).*La República*.(3a edició). Madrid. Alianza

ens parla de l'individu que intenta escapar de la seva cel·la aïllada, de la necessitat d'acostar-se a la saviesa, a la veritat, a la realitat. Neo i els seu companys simbolitzarien aquest afany de coneixement, una petita resistència que s'ha deslliurat de les cadenes de la ignorància empesos per la presa de consciència, esdevenint una arma de doble fulla ja que en aquest cas la veritat és molt dolorosa.²⁶

Neo va creant una nova identitat a mesura que va descobrint, que va coneixent, que va rescatant la curiositat adormida. Novament emana aquesta idea de que vivim en una societat que ens empeny a entrar en un estat d'hibernació, cap a un conformisme social desinhibit, que no es qüestiona res i que accepta resignadament un ordre implantat. *Matrix* segueix l'eix vertebrador del *cyberpunk* desprenent un discurs crític cap a l'acceptació d'uns valors socials universals, però ho fa a partir de la ficció. En aquest cas no és un estat el que camufla la realitat sinó intel·ligències artificials emprant una plataforma virtual.

El tema de les realitats és un dels altres epicentres de la primera entrega de *Matrix*, la incògnita del que és real i el que no és real i la impossibilitat d'arribar a la certesa absoluta sobre aquesta qüestió. Un tema que ha preocupat a diferents autors al llarg de tota la història, com es fa patent a l'obra escrita per Pedro Calderon de la Barca, *La vida es Sueño*, que es va estrenar el 1635. Però també, en un marc més actual, amb el surrealisme, que bevent de les teories de Sigmund Freud decideix explorar el terreny del subconscient i els somnis jugant subtilment amb la fina línia que separa la realitat de la ficció. Un gènere que deixa sempre en òrbita l'enigma sobre si la nostre realitat perceptible podria no ser altra cosa que una il·lusió. No només els grans referents del gènere, Luis Buñuel (*Le chien Andalou* 1929– *Viridiana* 1961) o David Lynch (*Blue Velvet* 1986 i *Mullholand Drive* 2002), en l'última dècada han aparegut altres obres que dediquen una mirada profunda a aquesta reflexió arcana com *Donie Darko* (2001 Richard Kelly) o *Inception* (2010 Christopher Nolan), l'última amb un plantejament estructural proper a una possible interpretació de *Matrix*, de la qual parlarem més endavant, al contemplar les realitats múltiples com una superposició de capes que dificulten desxifrar la veritable materialitat. La realitat és un fenomen que creem a

²⁶ LEYVA. J. Anàlisi de la pel·lícula *Matrix*. (treball de grau). *Cep Fim*. Recuperat el 25-6-2017 de: http://cobrasdelcepfim.weebly.com/uploads/1/6/4/5/16451618/anàlisi_de_la_pel·lícula_de_matrix_1.pdf

partir de les connexions socials, de la forja d'una identitat. Una relació entre coneixement i subjecte que estableix una realitat a partir del que socialment s'estableix com a tal. Tot i així cada individu crea la seva pròpia realitat a partir de la interacció amb diversos factors exteriors, pel que entendríem que la realitat no és única i estàtica sinó que es bifurca en diferents percepcions.

Matrix renova aquesta doctrina sobre la qüestió de la realitat i ho fa des de la vessant cibernètica, és a dir, aprofitant l'expansió d'Internet i les xarxes virtuals per confeccionar un nou escenari. El món de *Matrix* és una realitat codificada, una realitat oculta. Segons alguns estudis Internet funciona d'una manera semblant, només el 25% de la informació o del contingut estan al nostre enllaç a partir del cercador o dels enllaços d'hipervincle. Una plataforma de la qual només tenim accés a la punta del iceberg. *Matrix* és una realitat formada per capes, de la que Neo i els seus amics en van descobrir el llenguatge com si es tractes d'un jeroglífic.²⁷

Cal tenir en compte que la llibertat és un altre dels temes principals del film de les germanes Wachowski, entenent la llibertat com un concepte que no es pot englobar en una sola definició. La reflexió gira entorn a la relativitat que el propi concepte porta adherida, llibertat física, llibertat mental, no hi ha uns paràmetres estipulats per definir la sensació de llibertat. Però sí que podem entreveure certa crítica cap a la idea de que l'individu segueix un camí prefixat, que el destí ha estat establert i que no té altre remei que acceptar la seva finalitat vital. Novament, és el coneixement el que ens fa lliures i la ignorància esclaus, el desig de saber és el que allibera Neo i com més coneix més lliure se sent. Hi ha un moment en que Morfeo li diu que obri la ment, que elimini tot allò que ha prefabricat per deixar-se inundar de l'essència de tot el que encara desconeix.

Matrix també funciona com una forta crida contra l'homogeneïtat, contra la influència de les majories. L'acceptació a seguir el corrent marcat per les masses, acovardits pel temor a que la nostra divergència no sigui vista amb bons ulls, és a dir que sigui rebutjada per la cultura general. L'individu sovint és decanta per contenir les seves conviccions, per mantenir-les amagades, ja sigui per por, comoditat, o un intent d'aproximació cap a l'acceptació externa. L'individu actua per aconseguir el

²⁷ GRAZIANO. G.(2010). *Nadie vio Matrix*.(6a edició).Buenos Aires.Planeta.Recuperat el 28-6-2017 de: https://miradentrodetidespierta.files.wordpress.com/2016/12/nadie_vio_matrix.pdf

consentiment de l'altre i per tant li atorga cert poder empès per l'afany de fugir de l'aïllament. Indirectament, està essent coaccionat per l'aprovació o per la necessitat d'afecte, provocant que la seva individualitat trontolli perillosament. Un clar exemple el trobem en el paper que hi juga Cypher (Joe Pantoliano) que, incapaç d'assumir la veritat que se li ha destapat, intenta pactar amb els agents de realitat virtual interactiva per renunciar a la seva consciència i retornar a la seva zona de confort en un món imposat mitjançant el control mental en el qual almenys se sentia part d'un tot.

Tal i com explica Hans-George Gadamer en el seu assaig conegut com a *Estètica i Hermenèutica*, la interpretació no és una acció unidireccional. La interpretació és una interacció entre obra i subjecte, en la qual es fonen en el desig d'interpretar-la. D'aquesta manera l'obra no assoleix el seu sentit sense el nexa amb el receptor. Desvinculant-se de la concepció clàssica de l'experiència estètica, Gadamer posiciona al públic al mateix nivell que el propi autor i, consegüentment, valida la diversitat d'interpretacions.²⁸ Seguint la renovació estètica de Gadamer he volgut contribuir a l'obra de les germanes Wachowski amb la meua pròpia interpretació del plantejament de *Matrix*. Aquesta no és altra que donar una volta més a la idea principal. *Matrix* ha estat creat per mantenir captiva l'espècie humana, fent-los creure que viuen en un món que no és altra cosa que una realitat virtual. Ara bé, una altra possibilitat seria que la resistència humana, entenent com a tal Neo i els seus companys però també tots els habitants de Sion, no ha fet més que ascendir a un nou sostrat de realitat interactiva, una capa més en el complex de seguretat que les màquines han dissenyat per tal de mantenir enganyats els subjectes que mostren indicis de rebel·lar-se. Un entramat que podria desglossar-se en infinitat de nivells per tal crear una impermeabilitat absoluta.

6. El cyberpunk al Japó

Les històries pertanyents al manga japonès tenen un lligam molt estret amb els tòpics fonamentals del cyberpunk. Igual que va passar en altres indrets, Japó es va sentir seduït per l'univers que el moviment havia creat i el va recuperar massivament a la dècada dels

²⁸ GADAMER. H.(2011).*Estética y hermenéutica*.(3a edició).Madrid.Tecnos

90, donant peu a una nova collita coneguda com a *neo-cyberpunk*, a la qual també pertanyen autors nord-americans com els germans Wachowski o fins i tot alguns d'origen llatí com Vladimir Hernández amb la seva novel·la titulada *Honda Cero*. La repercussió del *cyberpunk* al Japó va tenir una magnitud imprevisible. Exercits d'escriptors, il·lustradors i animadors es van decantar per aquesta corrent moguts pel desig de trobar una nova font d'inspiració. La seva aportació en matèria temàtica no va ser molt renovadora però sí que aconseguirien consolidar la vessant estètica i formal gràcies a l'aportació de les il·lustracions. Igual que passaria amb el cinema, el fet de poder donar vida a aquestes ciutats futuristes a partir de la imatge obriria un camp de possibilitats a l'hora de definir la noció estilística. Amb la diferència que el cinema tenia les seves limitacions derivades del cost de producció i en canvi el còmic o l'anime japonès, molt més assequibles a nivell de recursos, s'anirien expandint a un ritme exponencial. Noms com el de Masamune Dhirow (*Ghost in the shell*), Katsuhiro Otomo (*Akira*) començaven a sonar amb força com els nous mestres del *cyberpunk*, el que provocaria que algunes productores d'animació *anime* s'interessessin per traslladar les seves obres a la gran pantalla. El director per antonomàsia del *cyberpunk* en l'*anime* nipó seria Mamrou Oshi, adaptant una gran varietat de còmics entre els quals destaquen *Ghost in The shell o Avalon*((2001). Cal recordar que aquestes adaptacions bevien de la font que el món del *manga* havia establert i que sovint eren adaptacions de sagues escrites prèviament que podien allargar-se en format còmic o sèrie. El *manga* va ser un tot un fenomen per a la literatura japonesa i els autors familiaritzats amb el *cyberpunk* no van dubtar en aprofitar-ne el creixement per transportar-hi aquest estil únic.²⁹

La primera aparició en els circuits cinematogràfics d'*l'anime cyberpunk* data de 1990, quan Akira Nishimori, inspirant-se en *Blade Runner*, presentaria un film que comprèn tots els estatuts del domini *cyberpunk*, *A.D. Police*(1990). La ciutat de Tokyo ha revessat els seus límits desbordada per la superpoblació i un creixement industrial incontrolat. Les xarxes i organitzacions criminals han aprofitat la situació per imposar la seva llei només regulada per *l'Advanced Police*, uns agents molt similars als *Blade Runner*. Si

²⁹ MOTA. E. El cyberpunk, una deconstrucció de la realitat.(Traball final de grau). *Centro de formación Literaria Ornelio Jorge Cardoso*.Cuba. Extret de:
http://istmo.denison.edu/n23/articulos/08_mota_erick_form.pdf

Harrison Ford perseguia i eliminava replicants, en aquest cas es tracta d'unes forces especials destinades a eradicar uns robots quasi idèntics als humans que degut a errors tècnics han embogit, una premissa bastant familiar pels que hem gaudit del visionat de l'entrega de Ridley Scott . El contrapunt el trobaríem en les escenes d'acció que s'apropen més a les de *Terminator*, exhibint una banalització extrema de la violència. Se'ns fa impossible negar que funciona com una actualització d'aquest clàssic de la ciència-ficció al qual paral·lelament ret homenatge.

A.D Police només seria el punt de partida d'una prolífica tendència que conquistaria el seu cim amb *Akira* i *Ghost in theShell* (ambdues les analitzarem amb profunditat més endavant) i que trobaria en el Japó la seu perfecte per la segona eclosió del gènere, en aquesta ocasió amb una difusió molt més massificada gràcies al culte que la població asiàtica hi va retre.

Altres directors apostarien per les sèries, un format molt aclamat per la comunitat fan que buscava una assiduïtat constant en el consum de produccions *cyberpunk*. Seria tot un exercici destriar-ne les més interessants, però degut a la seva originalitat i la capacitat de donar un nou enfocament a un gènere que semblava incapaç de reinventar-se és convenient revisar breument *Serial experiments(1998)* Lain de Ryutarao Nakamura: són tretze capítols que giren entorn a teories conspiradores lligades a Internet que emfatitzant en la soledat que provoca l'addicció a la xarxa aportaria un tractament més sensible que de costum. Una aposta molt trencadora que atorgaria un punt d'intel·lectualisme a l'escena *cyberpunk*. Seguint el ritme d'un viatge metafísic a través de la intranet, va destapant dubtes existencials que condueixen cap a una atracció fatal cap l'abisme. El que al principi sembla una crítica cap a l'abús d'Internet, va gestant, a mesura que avança, una profunditat molt més filosòfica posant-nos cara a cara amb les preguntes transcendents sobre Qui som? Quina és la nostre funció en aquest món? Realment som lliures o simplement estem programats i la nostre existència és només una il·lusió? Des de la perspectiva d'una adolescent ens endinsem en una espiral d'ànimes errants, que la soledat ha deixat esquerdades, encadenades als grillons del món virtual. Sense discussió una de les apostes audiovisuals més sinceres i més ben aconseguida a nivell d'integració dels paisatges amb un gran protagonisme de la il·luminació. Joga amb les ombres per expressar les emocions i els temors, recollint

l'essència dels expressionistes alemanys però portant-ho al terreny de *l'anime*, aconseguint transmetre l'angoixa del terror sinistre amb uns dibuixos aparentment innocents.

La debilitat del Japó pel *cyberpunk* ha anat decreixent progressivament però els seus ecos segueixen ressonant en algunes obres del nostre present, amb la seva necessària actualització gràfica però amb la persistent mirada cap al cinema negre futurista, iniciat amb *Blade Runner* i reciclat infinitament. Apropant-se lleugerament al *gore*, Naoyoshi Shiotani i Katsuyuki Motohiro presentaven *Psycho-Pass*(2012), una història com a mínim suggeridora, instaurada una vegada més en una ciutat post-apocalíptica però amb la innovació argumental de que els agents policials no assetgen robots o intel·ligències artificials, sinó humans amb un alt coeficient de criminalitat. Apareix una nova classe de dilema moral al qüestionar-se si és ètic assassinar persones que no han comès cap delictes, només seguint les ordres d'un càlcul sobre les probabilitats que tenen de cometre un crim.

Tres obres que ens permeten aproximar-nos a l'evolució cronològica del *cyberpunk* al Japó, però no podríem concloure aquest apartat sense aturar-nos a analitzar més detalladament les dos pel·lícules referencials de la importació del *cyberpunk a l'anime*.

Akira, de Katsuhiro Otomo, es va estrenar el 1988 i és una adaptació del *manga* popularitzat amb el mateix títol que va tenir una gran acollida al continent asiàtic i que exerciria d'enllaç entre el *cyberpunk* anglosaxó i el japonès. Representa perfectament l'esperit nipó dins el gènere. Recupera tots els trets essencials que la literatura i el cinema *cyberpunk* havien consolidat però portant-ho al terreny de *l'anime* amb totes les seves connotacions. *Akira* ens demostra que l'animació elimina les barreres que sempre havien acompanyat la ciència-ficció, entenent com a tal les limitacions lligades als recursos o als efectes visuals que, tot i que actualment ens semblen problemàtiques d'un passat nostàlgic, fins no fa gaire havien condicionat el gènere en molts sentits. Amb l'animació tot és possible, la imaginació pot transmetre's al detall, del cervell a la pantalla.

Akira rescata la paradoxa del progrés, una societat on la tecnologia ha seguit una línia totalment ascendent però que lluny de veure's reflectit en el benestar i la qualitat de

vida dels habitants de NeoTokyo, aquests han estat engolits per una decadència omnipresent. La ciutat residual, el llegat de Blade Runner, un gran sentit de l'atmosfera. Escenaris urbans degradats per la indiferència, per l'absència total d'esperança i visió de futur, per les drogues que han fet retrocedir als humans fins a un estat moral primitiu malgrat la progressió de l'avenç tecnològic.. Estrats controlats per les corporacions i l'exèrcit que lliuren paral·lelament la seva pròpia batalla pel poder. Possiblement és l'obra pertanyent al cyberpunk japonès que millor transmet els valors clàssics de la primera fornada d'autors cyberpunk com Sterling, Gibson, o el mateix Scott al cinema. Una de les seves grans aportacions és que per una banda vol traslladar-nos al desànim i a la desesperança d'una societat deprimida, però, per l'altre, també hi emana una resposta social en forma d'activisme identificat en l'exèrcit revolucionari: una milícia popular que s'ha alçat contra el poder opressor. D'aquesta manera, sense renunciar a la decadència característica de les distòpies cyberpunk, fuig del derrotisme deixant espai per inferir una crida cap a la mobilització, a la resistència, a la no acceptació del control reductor que intenta sotmetre'ns.

Akira no avarca un rerefons filosòfic tant profund com el que podem trobar en altres obres. Fora de l'escenari abandonat i lànguid que presenta, no deixa de ser una història que segueix els dictàmens tradicionals de la ciència-ficció i la literatura en general. Un relat on el bé i el mal estan estrictament diferenciats i s'enfronten en un xoc de proporcions bíbliques que amenaça el destí del nostre planeta. Tetsuo representa la debilitat manifestada a partir del complex d'inferioritat. Vol ser com Kaneda a qui admira per la seva seguretat i el seu estatus dins la banda de la qual tots dos en formen part, una jerarquia que li atorga poder. Quan Tetsuo aconsegueix unes habilitats sobrehumanes que li proporcionen un poder inigualable, no dubta en exercir la seva tirania com a venjança a tota la frustració que ha carregat durant anys. Aquest és un dels missatges principals d' Akira, la corrupció provocada pel poder. Tant l'exèrcit, els científics, les corporacions, o el mateix Tetsuo, anteposen la necessitat de vigoritzar la seva presència als interessos comuns posant en perill la resta de la humanitat.

Del *manga* conegut com a *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow se'n han fet tota classe d'adaptacions. Ens centrarem en la seva primera aparició en format de llarg metratge. Estrenada el 1995, després de que el còmic es consolidés com un dels més populars pels consumidors del *manga*, Mamoru Oshi decideix traslladar-ho a l'animació, desencadenant que posteriorment s'expandís la saga en una segona pel·lícula, dos sèries i diversos *spin-offs* i capítols extres, fins a arribar a l'últim *remake*, el de Rupert Sanders, que en aquest cas apostava per treure-la fora del terreny de l'animació.

Aquest primer lliurament, el de 1995, se centra en la temàtica principal que trobem en el *manga* i intenta sintetitzar-ne la història. Un relat que planteja molts dilemes morals sobre el que ens defineix com a humans. Una societat ubicada al 2029 en què tots els seus habitants estan connectats a una gran xarxa per poder intercanviar dades i informació. La clàssica selecció natural darwiniana ha estat substituïda per una nova classe de competència marcada per l'avenç tecnològic, provocant que els personatges optin per intervenir el seu cos mitjançant la tecnologia. *Cyborgs* a mig camí entre l'home i la màquina. Ja no és una cadena d'ADN la que determinarà la nostre capacitat d'adaptació al medi sinó el grau d'integració tecnològica en la nostre fisonomia. El personatge protagonista, Milla Kirian, coneguda com a "*The major*", només conserva el cervell com a òrgan humà, la resta del cos és un compost de tità i altres materials. Ella es qüestiona constantment la seva condició humana pel fet de que biològicament només conserva el teixit neuronal. Torna a aparèixer l'eterna pregunta sobre què defineix l'esser humà? L'única resposta la trobem en l'autoconsciència, una conclusió que es reflecteix perfectament en l'escena final quan ella s'adona que la xarxa és infinita i que malgrat ser quasi totalment artificial és capaç de pensar i sentir per si mateixa. Un conflicte ètic molt connectat a l'aparició d'intel·ligències artificials que tot i no ser humanes poden ser capaces de sentir, pensar i construir una identitat.

L'altre gran tema que planteja *Ghost In The shell* és el temor a la suplantació mental. La hipòtesi de que el grau de connectivitat global sigui tant alt que els habitants del planeta estiguem connectats mentalment a una xarxa per intercanviar informació desperta l'amenaça d'un nou mètode de *hackeig* capaç d'accedir directament a la ment. Un

atemptat directe contra l'última frontera de la intimitat humana que, de moment, sembla que encara mantenim resguardada.

7. Premonicions del cyberpunk

La paraula revolució indica un canvi abrupte i radical. Les revolucions s'han produït durant tota la història quan noves formes de percebre el futur han desencadenat un canvi profund en la societat. La revolució francesa va propiciar canvis instaurant una nova piràmide jeràrquica, social i política. La revolució industrial va ser el precedent d'una transició cap a nous horitzons en matèria de producció, transport, comunicació... Actualment, l'auge de la digitalització ha obert un nou escenari en el qual la velocitat de processament, el emmagatzemant de dades i l'accés a un coneixement inabastable, entre d'altres, inunden d'incertesa el futur imminent de milions de persones connectades

No cal tenir un gran coneixement sobre l'actualitat tecnològica per adonar-se que alguna cosa ha canviat. N'hi ha prou amb acostar-se al McDonalds o a una benzinera i no tenir altre remei que demanar digitalment el que desitges per menjar o per seguir conduint un cotxe que, en un futur pròxim, podrà prescindir del conductor, mentre a les nostres televisions apareixen personatges reals que es presenten com a cyborgs. Són només alguns elements simptomàtics de la revolució que estem vivint. Una nova revolució que suposa una transformació absoluta de la humanitat. Com molt bé apunta el reputat economista germànic Klaus Schwab en el seu llibre titulat *La cuarta revolució industrial*, mai hem viscut un període de major promesa, però ahora potencialment tan perillós.³⁰ La naturalesa global d'aquest procés implica que afectarà tots els països i, conseqüentment, totes les persones. Els governs hauran de reinventar-se per afrontar a consciència la mutació que s'està produint i modelar les seves eines d'acció com l'educació, la salut o el transport. L'impacte de la creixent

³⁰SCHUAB. K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. (1ra edició). Barcelona. Debate

revolució tecnològica està provocant i provocarà uns canvis a nivell social, econòmic i cultural impossibles de calcular.

Com explica Klaus Schwab hi ha tres característiques principals en aquesta nova revolució.

- La primera és la velocitat. L'acceleració del canvi està essent de proporcions exponencials enlloc de seguir un desenvolupament lineal. Això és fruit de la globalització, de la velocitat a la que viatja la informació gràcies a les noves vies de comunicació. També és degut a que la tecnologia moderna genera una successió d'avenços successius, és a dir un descobriment acostuma a portar-ne un altre creant una reacció en cadena que accelera el procés.
- La segona característica és l'impacte. Un canvi de paradigma sense precedents en diferents camps com l'economia, la política, l'educació...
- L'última característica sedimenta les seves bases en l'amplitud i la profunditat. El canvis imminents en sistemes com els mercats, l'educació o la comunicació no només provoquen un canvi radical en les formes sinó que, simultàniament, canvien l'individu i la seva identitat³¹.

Internet ha creat una xarxa global que connecta aplicacions físiques i digitals mitjançant diverses plataformes. Alguns ho anomenen "l'Internet de les coses". Gràcies a la identificació per radiofreqüència cada cop són més els objectes connectats virtualment. Que la nostra nevera ens indiqui la data de caducitat dels aliments que hi dipositem o que unes esportives registrin la velocitat i els quilòmetres que hem corregut està deixant de ser una fantasia. Persones, objectes, habitatges i entitats creen un filat digital alimentant una tendència que augmenta gradualment amb l'objectiu de cobrir les necessitats dels ciutadans mitjançant nous serveis i estructures inimaginables deu anys enrere.

Un fenomen com el Big Data ha permès crear una nova disciplina basada en l'emmagatzament de dades massiu que utilitza la informació enregistrada per realitzar informes estadístics, estudis de previsions o per oferir als usuaris unes prestacions de consum personalitzades seguint els algorismes de la seva petjada digital.

³¹SCHUAB. K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. (1ra edició). Barcelona. Debate

Fins fa poc els robots eren utilitzats per a tasques concretes d'indústries molt específiques. Sense quasi temps per adonar-nos-en, la robòtica s'ha expandit fins al punt d'utilitzar-se en múltiples sectors. L'agricultura, la producció en massa, la medicina en són només alguns exemples. Mitjançant un disseny funcional i estructural inspirat en estructures biològiques anomenat biomimètica³², s'imiten els patrons de la naturalesa per aconseguir robots més autònoms. La coexistència entre robots i persones en l'àmbit professional és una realitat que es perfila amb consistència però també s'està introduint en escenaris més ordinaris: la intel·ligència artificial està avançant a tota velocitat. No fa ni dos anys els assistents personalitzats començaven a aparèixer i s'han consolidat tan després que parlar amb un dispositiu mòbil ja s'ha convertit en una activitat quotidiana. Ha arribat el punt en què les nostres necessitats tenen tal dependència d'aquestes eines que són una part indispensable del nostre ecosistema personal.

Un dels últims avenços en el camp de la tecnologia és la impressió en 3-D. Una innovació que elimina les fronteres clàssiques de la fabricació construint un objecte tridimensional a partir d'una plantilla digital. Tot just esta en procés d'embrionatge, però a mesura que millori la velocitat i l'efectivitat la seva difusió serà total. Sense oblidar la nanotecnologia que permet manipular àtoms i cèl·lules per crear organismes a micro-escala.

Malgrat que l'enginyeria robòtica avança a passos de gegant, les innovacions més impressionants pertanyen al camp de la biologia, més concretament de la genètica. Una ciència només limitada per les barreres morals que progressa a un ritme frenètic i incontrolable. La seqüenciació genètica i la modificació de gens han abaratit els costos estratosfèrics de fa uns anys i actualment són un objecte d'estudi recurrent per generar tractaments a malalties particulars, alterant plantes o animals per obtenir-ne propietats beneficioses per a la salut. També l'agricultura es veu beneficiada dels progressos de la genètica enfocada a multiplicar-ne la producció. El següent pas recau en la personalització d'organismes a partir de la configuració de l'ADN, el que pot suposar un abans i un després en els àmbits anteriorment mencionats, però també per la producció de bio-combustible.

³²ROCHA. E.(2012). Biomimética: innovación sustentable inspirada por la naturaleza. *Investigación y ciencia*. Universidad Autonoma de Aguas Calientes. Recuperat de: <http://www.uaa.mx/investigacion/revista/archivo/revista55/Articulo%207.pdf>

Són només algunes proves del fenomen que estem vivint. Dins aquest context de revolució tecnològica es produeix una paradoxa molt curiosa. Com assenyala Yuval Noah Harari a "*Homo Deus*"³³, vist amb perspectiva, el món del segle XXI se'ns pot presentar com la superació del destí tràgic de la humanitat marcat des del capítol bíblic de l'Apocalipsi i els seus quatre temuts genets. El cavall blanc que simbolitza la victòria i el poder, el cavall roig de la guerra, el cavall negre de la fam i el cavall marró de la pesta o de la mort. Els quatre sempre imperants com a l'amenaça al·legòrica que ha desestabilitzat la humanitat durant segles. No es que estiguin totalment eradicats, però les xifres ens demostren certa tendència cap a una millora.

- La fam segueix essent un problema real actualment amb 850 milions de morts anuals per aquesta causa, però és una xifra en descens que ens plantejem eliminar en un futur més o menys pròxim.
- Les víctimes ocasionades pels conflictes bèl·lics havien seguit una línia ascendent fins arribar a la seva cúspide amb les massacres de les dues Guerres Mundials. Encara queda molt a millorar però les morts actuals derivades de l'infern de la guerra han disminuït respecte les del segle passat.
- La mortaldat i la desolació que va causar la Pesta Negra a l'Europa del S XIV és proporcionalment incomparable amb l'assetjament de la sida, la malària o, més recentment, l'ebola. La millora higiènica de les ciutats, els avenços en la medicina i l'aparició d'organitzacions internacionals dedicades a la salut han frenat aquest mal assetjador aportant una inqüestionable millora en salut i allargant notablement la nostre esperança de vida.
- Per últim el poder entès com a temor, la mà que s'alça amenaçant en detriment de la llibertat. Mai com a finals del S XX i principis del XXI havíem comptabilitzat tants països democràtics o pseudo-democràcies. Amb tots els seus matisos, els beneficis de la democràcia s'estan imposant, cada cop amb més força, a les restriccions de les dictadures i monarquies i no sembla que hagin de ser avenços peribles malgrat que encara són molts els països sotmesos a règims autocràtics on la llibertat i els drets humans són fites inapel·lables.

³³ NOAH HARARI. Y.(2016).*HomoDeus*.(2ª edició).Barcelona.Debate

És cert que en una visió més propera a l'actualitat, més arran de terra, s'entrelluquen símptomes alarmants que desdiuen aquest optimisme: la reparició de neofeixismes als EUA i a Europa, a Rússia, la crisi dels refugiats, l'ambient de rearmament proper a la Guerra Freda, una guerra tan sanguinària com la de Síria, la persistència de la fam a grans regions africanes,... ens alarmen i caldrà veure sí aquests perills es converteixen en un trencament definitiu en aquella línia de progrés humanitari que assenyala Noah Harari.

No obstant, aquest optimisme que ens aporta Harari mirant el món des de una perspectiva global, des de l'òptica de les xifres, no acaba de ser metabolitzat per l'home del S.XXI. Aquesta visió tan positiva no es reflexa en les angoixes d'un món que es veu molt més negre des de la particular visió de l'individualisme. El que ens condueix a diferents qüestions: les paradoxes del món actual (tecnologia en progressió geomètrica però fragilitat en els equilibris socials i geopolítics del món) potser estan a la base de que no aconseguim respirar optimisme social mentre el subconscient de la humanitat segueix sumit en una incertesa angoixant? Com es que emmirallats en el nostre individualisme ens sentim deslligats del nostre entorn, indiferents al que està passant? Per què percebem el futur com una força emancipada on les nostres opcions es limiten a la decisió binària d'acceptar-lo o rebutjar-lo? Com preveure l'esdevenir d'un fenomen que té com a principal característica la incertesa? El progrés tecnològic ha estat acollit amb els braços oberts per milions de persones que veuen en els seus *smartphones* una nova via d'evasió, la satisfacció personal entregada a una aprovació externa que es materialitza en forma de seguidors a les xarxes socials. Un món en acceleració continua que respon a interessos econòmics minoritaris situa a cada individu davant el seu propi jo.

En aquest nou escenari les amenaces a la humanitat ja no provenen de fonts externes. Els perills de la salut, les epidèmies, les armes o la vulneració dels drets humans han passat a segon pla. Com explica Byung-Chul Han a *La sociedad del cansancio*³⁴, els veritables mals del S.XXI són endèmics, és a dir, provenen del nostre interior. La soledat, l'aïllament, les depressions o la incertesa permanent son problemes neuronals

³⁴ HAN. B.(2012).*La sociedad del cansancio*.(1ª edició).Barcelona.Herder

fruit de conuiu en una societat que ens condueix a un individualisme aliè a les desgràcies alienes. Una societat en la qual l'índex de suïcidis supera el nombre de morts a les guerres. L'imperi de l'auto-explotació on l'individu ha sucumbit al discurs de superació, que ens diu que sempre es pot ser millor, que sempre es pot ser més productiu, més creatiu, més emprenedor, però sempre des de una visió individual, una visió exiliada de qualsevol perspectiva col·lectiva que ha estat eliminada per la terrible competència entre uns i altres. “ L'home contemporani ja no pateix atacs virals procedents de l'exterior; es corroeix a si mateix entregat a la recerca de l'èxit(..) És la conseqüència insana de rebutjar l'existència de l'altre, de no assumir que l'altre es l'arrel de totes les nostres esperances. El sistema obliga a l'home a actuar com si fos un empresari, un competidor de l'altre , al qual només l'uneix la relació de competència”.

Les prediccions filles de tot un best seller de la ciència-ficció com *1984*, de George Orwell,³⁵ que visionaven un futur distòpic en què els estats intervindrien forçosament les nostres llibertats instaurant plataformes de control regides per la llei d'un Gran Germà panòptic, que tot ho veu, que tot ho controla en nom de la seguretat, no podien imaginar que un gruix tan gran de la població accediria al control de la hiperconnectivitat de forma voluntària, fins i tot inconscient, empesos per l'acceleració incontrolable, a vegades inadvertida, de la revolució digital.

No podem desdenyar la possibilitat de que el Big Data sigui utilitzat com a motor d'un control total dels ciutadans. No obstant, potser era més encertada la hipòtesi amb la que encetava *Divertir-se fins a morir* el pensador Neil Postman³⁶, en la qual es decantava, en el marc de la comparació dels dos pares de la literatura distòpica, per una visió més *huxleyana* en què la nostra autodestrucció no provenia del malsons clàssics de la humanitat. Més aviat tot el contrari, la veritable afecció s'originava en allò que creiem que ens diverteix. Com els plaers instantanis que ens generen aquella falsa sensació de felicitat que ràpidament s'evapora, la imposició de l'espectacle sobre el coneixement o la substitució de la qualitat per la quantitat provocada, entre d'altres, per la sobreproducció d'informació. Sense quasi adonar-nos-en, allò del que menys sospitem pot ser el nostre botxí.

³⁵ ORWELL. G. (2003). *1984*. (62a edició). Barcelona. LaButxaca

³⁶ POSTMAN. N. (1990). *Divertim-nos fins a morir: el discurs públic a l'època del show business*. Barcelona. Llibres de l'index

Aquesta desorientació, aquesta incertesa filla de l'individualisme és la que anunciava ja el fenomen *cyberpunk* a partir dels anys 80: l'esbós d'un futur amenaçant on la tecnologia és converteix en el principal valor social per a l'individu. Quasi com una premonició intuïda d'allò que estava començant a passar i d'allò que passaria acceleradament a partir d'aquell moment. La globalització estava en marxa i al final d'aquella dècada es produiria la caiguda del mur de Berlin, la fi de la guerra freda amb les seves amenaces nuclears i l'aparició d'Internet, símbols d'un món que acabava i d'un altre que irrompia amb força. Davant aquests canvis, davant la preconització de la "fi de la història" (Francis Fukuyama), les respostes col·lectives no estaven preparades. Només quedava la resposta del jo davant uns canvis aclaparadors i ombrívols.

Que les preocupacions que emanen del discurs i el missatge *cyberpunk* segueixen presents en l'actualitat queda plasmat en diferents produccions audiovisuals dels nostres dies. Algunes ja les he esmentat anteriorment, però és necessari remarcar tres obres que possiblement siguin les que millor representen que no ha desaparegut encara la visió pessimista que va servir a tants autors per banyar les seves obres als 80 i 90. La més clara la trobaríem en l'última actualització de *Ghost in the Shell*. Ja n'he parlat prèviament, així que només caldria afegir que el seu trasllat a la gran pantalla aquest 2017 és una prova més que l'esperit *cyberpunk* s'adapta sense mancances als temps que corren i que no es veu desfasada, més aviat tot el contrari, ja que la seva hipòtesi ha guanyat consistència amb el pas dels anys formulant-se cada cop més a prop d'un futur immediat.

Un cas molt diferent el trobem amb la sèrie *Black Mirror* (2011) creada per Charlie Brooker i que aposta per un format de capítols tancats que ens apropen als perills relacionats amb l'auge de les noves tecnologies. Un testimoni de l'herència *cyberpunk* portada al S.XXI quan els temors especulatius han deixat de ser-ho i toca una reflexió sobre aquestes representacions factibles d'una realitat present o futura. S'hi pot intuir un to alarmant respecte l'acceleració que viu el desenvolupament tecnològic actualment i els problemes que poden anar-hi lligats. L'incapacitat d'adaptació o la qüestionable capacitat de reacció dels individus a aquest procés en són l'eix principal, tot i que també planteja molts dilemes morals lligats a la innovació tecnològica i científica, alguns que ja eren clàssics de la ciència-ficció i altres que apareixien per primer cop. Cada capítol és

un món, n'hi ha algun que dona la sensació d'una intenció més profètica que crítica platejant possibles situacions que poden derivar del progrés. Alguns presenten fets que podrien passar en el nostre present i altres necessitarien l'entrada de noves tecnologies o fins i tot d'una reestructuració *huxleyana* del nostre món, però totes elles funcionen com a distòpia, que per definició evoca la possibilitat que arribem a aquestes situacions. Alguns dels capítols es poden entendre com a metàfora de problemes ja existents que denuncia a través de la ciència-ficció. El primer capítol, *El himno nacional*, és un exemple d'una situació que podria donar-se sense la necessitat de mirar cap a un món futurista, que mostra el pes que els mitjans i la pressió pública poden exercir sobre l'individu.

El tercer capítol d'aquesta sèrie, *The Waldo Moment*, ens presenta la història de com un ós animat, un personatge anàrquic, típic d'un "late night " d'humor, acaba convertint-se en un ferm candidat a la presidència d'Estats Units i ha acabat sent premonitori respecte a l'última presidència americana. Funciona com a sàtira del funcionament de les campanyes polítiques americanes i retrata perfectament el fenomen Donald Trump amb qui comparteix molts paral·lelismes, sempre comptant amb la presència de les noves vies de comunicació lligades a les noves possibilitats que proporciona la tecnologia.

Per últim caldria fer menció de la sèrie de Sam Esmail titulada *Mr.Robot* (2015). Una producció nord-americana molt aclamada per l'audiència. Suposa la recuperació de l'estil *cyberpunk* dotant-lo d'una renovadora composició formal i d'un estil incendiari i trencador. Un retrat detallat del context sociopolític i de la incertesa que evoca al pànic global. *Mr.Robot* es centra en els hackers, en programadors informàtics capaços de desestabilitzar el poder. No per atzar, ens recorda molt al relat de Gibson, *Cremant Cromo*, tornant a enfocar en el punt de mira la mercantilització de la informació, la seva constitució com un dels béns més preuats en la carrera pel poder i posicionant la infiltració informàtica com a sistema de resistència a l'opulència centralitzada.

8. Conclusions

A l'inici d'aquest treball jo m'havia confeccionat una idea dins el meu plànol mental sobre el cyberpunk. Un gènere de la ciència-ficció on hi abundaven les distòpies, els personatges marginals, les llums de neó i sobretot persecucions entre agents policials d'un futur apocalíptic i robots amb complex d'humà. Tampoc és que anés desencaminat però possiblement la meva concepció estava estigmatitzada per Blade Runner, el film que em va fer decidir a aprofundir en aquest escenari. Víctima del desconeixement, no em podia ni imaginar la superficialitat del meu judici.

La primera peculiaritat que sobta quan aprofundeixes en l'univers del cyberpunk és que no es tracta d'un gènere més dins la ciència-ficció. El cyberpunk suposa un punt d'inflexió, el precursor de la transició del que entendríem com la ciència-ficció clàssica cap a una més moderna. La intuïció dels autors cyberpunk va permetre preludiar la irrupció d'un nou context tecnològic. L'aparició de l'era digital eclipsaria antics protagonistes com la robòtica o les odissees espacials. Un discurs molt més actualitzat política i socialment, que amb l'ajuda d'una estudiada renovació estètica aconseguiria connectar amb les inquietuds de noves generacions de joves lectors.

El Cyberpunk no són només històries ubicades en un futur apocalíptic, és una actitud, un moviment que utilitza la literatura com a vehicle de reflexió, com a espai per donar veu a aquells sectors que es veuen rebutjats socialment o que no veuen amb ulls optimistes un qüestionable progrés. Consideren que malgrat la inqüestionable evolució tecnològica, aquesta té un efecte regressiu en la condició humana. La seva voluntat no és resoldre el problema amb noves vies d'alliberació, però sí alertar dels canvis, dels perills que comporten, mentre paral·lelament configuren un discurs i un missatge molt distant al que culturalment s'ha normalitzat.

Aquest al·legat contracultural no es podria entendre sense ser precedit pel punk que tot i originar-se als 70 seguia mantenint el seu esperit intacte en el moment en què el cyberpunk comença a treure el cap. Tampoc sense el context històric que l'acompanya: estem parlant del declivi de la guerra freda, un moment envaït d'una tensió permanent causada per la confrontació psicològica entre Estats Units i la Unió Soviètica que instauraria, en el subconscient global, el temor a una possible catarsi que derives en la fi del món tal com el coneixem.

D'altra banda, en analitzar detalladament les obres capitals del gènere com són Blade Runner i Matrix, un pot fàcilment sorprendre per la profunditat metafísica que destil·len. Potser és fàcilment previsible l'aparició de dilemes morals, derivats de l'aparició de noves tecnologies i la vulneració dels drets humans que poden provocar. No obstant això, la seva vocació filosòfica excava amb molta més profunditat, posant-nos cara a cara amb conflictes identitaris, incògnites sobre com concebre la condició humana, o reflexions entorn a conceptes abstractes com la llibertat.

Des de l'òptica Japonesa em pogut comprovar la influència de la cultura asiàtica. Una inèrcia que condiona el consum global, amb la capacitat de propiciar una segona onada cyberpunk molt més prolifera i amb una propagació incalculable. La cultura del manga és una incubadora d'adeptes incondicionals que mantenen la seva lleialtat, el que permet a les productores traslladar-ho a altres formats. Ens hem centrat a analitzar l'exportació cinematogràfica però és evident que el merchandasing no s'atura aquí, aprofitant-ho tant en el món de la moda com en el dels videojocs.

Per últim queda una incògnita per resoldre. Que és el cyberpunk? És un gènere o és un estil? La resposta no pot ser taxativa, però potser la millor manera de definir-ho seria com a moviment artístic, partint de la idea que la seva característica principal resideix en l'actitud. Cert que podríem determinar uns patrons estètics que marcarien les consignes d'un format estilístic i cert que per englobar una generació d'autors que es van sentir part d'un mateix projecte tendim a considerar-ho com a gènere. La definició de moviment ve encunyada per l'aptitud de les obres cyberpunk d'obrir les portes a una consciència emergent, trencadora i reivindicativa, sense cohibir-se per l'ombra allargada dels seus predecessors.

9. Bibliografia

- IVAYLOVA. V. (2015). *El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo*.(Treball de final de master). Universitat Pompeu Fabra. Barcelona. Recuperat el 12-5-2017 de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/24798/Dimitrova_2015.pdf?sequence=1
- MORENO.O. (2003). *Cyberpunk: Mas allá de Matrix*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino
- VEL HARTMAN. S.(2006).*El universo de la ciencia ficción*.(1ra edició).Barcelona.CirculoLatino
- BARCELO. M.(1990).*Ciencia-ficción: Guía de lectura*.(1ra edició). Barcelona.EdicionesB
- CARBUJA. T. *Versions sobre la postmodernitat I: Propostes sobre l'individu*.(Tesis Doctoral).Universitat Autònoma de Barcelona.Barcelona. Recuperat el 20-5-2017 de: <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/5472/TTCU1de4.pdf?sequence=1>
- ORWELL. G. (2003).*1984*.(62a edició).Barcelona.LaButxaca
- HUXLEY. A. (2014).*Un mundo feliz*.(12a edició).Madrid.Catedra
- MEMBA. J. (2011).*La Nueva era del cine de ciencia-ficción (1971-2011) : de "La guerra de las galaxias" a los superheroes*.(3a EDICIÓ).Madrid.T&B
- SARTO. D.(Agost del 2015).Dissecció: 'Metrópolis', de Fritz Lang. La màquina genética del cine.*eldiario.es*.Recuperat de: http://www.eldiario.es/clm/cinetario/Disseccion-Metropolis-Fritz-Lang-genetica_6_420367973.html
- Cerdán. E.(Juny 2011).Alphaville (1965): Jean-Luc Godard.*Cinedonia*.Recuperat de: <http://cinestonia.blogspot.com.es/2011/11/alphaville-1965-jean-luc-godard.html>

- GIBSON. W. (1994). *Quemando Cromo*. Barcelona. Minotauro. Recuperat el 3-5-2017 de: <http://files.mediaticos.webnode.es/200000006-bdcb2bec56/QUEMANDO%20CROMO%20-Cuento-.pdf>
- Gibson. W. (2017). *Neuromante*. (7ª edició) Barcelona. Planeta
- CAMPOS. J. (1998). *Blade Runner: Cine negro futurista*. Valencia. Midons
- MARZAL. J. RUBIO. S. (1999). *Guía para ver: Blade Runner*. Valencia. Octadereo
- CORBACHO. J. (Septiembre 2012). *Blade Runner: derechos Humanos y Ingeniería genética*. ASRI revista de investigación. Número II. Extret de: Dialnet_BladeRunner-4005196.pdf
- PLATÓ. (2013). *La República*. (3a edició). Madrid. Alianza
- LEYVA. J. *Análisis de la película Matrix*. (treball de grau). Cep Fim. Recuperat el 25-6-2017 de: http://cobrasdelcepfim.weebly.com/uploads/1/6/4/5/16451618/analisis_de_la_película_de_matrix_1.pdf
- GRAZIANO. G. (2010). *Nadie vio Matrix*. (6a edició). Buenos Aires. Planeta. Recuperat el 28-6-2017 de: https://miradentrodetidespierta.files.wordpress.com/2016/12/nadie_vio_matrix.pdf
- GADAMER. H. (2011). *Estética y hermenéutica*. (3a edició). Madrid. Tecnos
- SCHUAB. K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. (1ra edició). Barcelona. Debate
- ROCHA. E. (2012). *Biomimética: innovación sustentable inspirada por la naturaleza*. Investigación y ciencia. Universidad Autónoma de Aguas Calientes. Recuperat de: <http://www.uaa.mx/investigacion/revista/archivo/revista55/Articulo%207.pdf>
- NOAH HARARI. Y. (2016). *Homo Deus*. (2ª edició). Barcelona. Debate
- HAN. B. (2012). *La sociedad del cansancio*. (1ª edició). Barcelona. Herder
- POSTMAN. N. (1990). *Divertim-nos fins a morir: el discurs públic a l'època del show business*. Barcelona. Llibres de l'index

